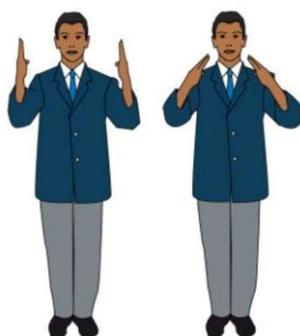
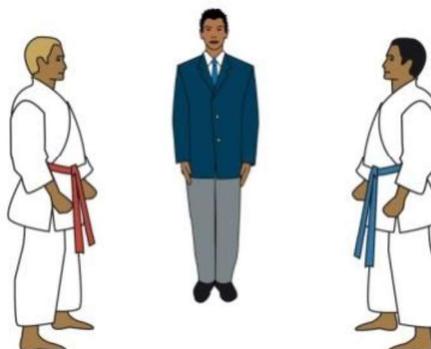


ANNEXE 3 - GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX

ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE

SHOBU HAJIME

*"Commencer le combat".
Après l'annonce,
l'Arbitre recule d'un pas*

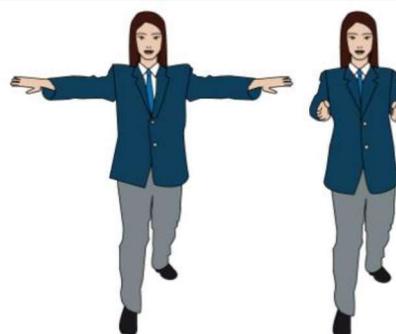


OTAGAI-NI-REI

*L'Arbitre demande aux compétiteurs
de se saluer entre eux*

TSUZUKETE HAJIME

*"Reprendre le combat - commencer"
Au moment où l'arbitre annonce « Tsuzukete »,
il prend la position zen-kutsu dachi et étend
ses bras, paumes des mains en direction
des compétiteurs. Au moment où il annonce
« Hajime », il tourne les paumes en ramenant
rapidement les bras l'un vers l'autre,
puis il recule d'un pas.*

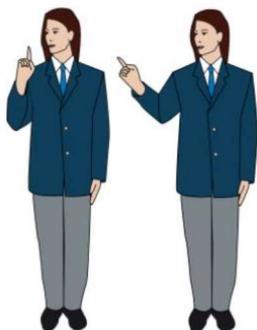


YAME

*"Arrêt"
Interruption ou fin du combat.
Au moment où il annonce « Yame »,
l'Arbitre coupe de haut en bas
avec le tranchant de la main.*

INFRACTION DE 1^{ère} CATÉGORIE CHUKOKU

*L'Arbitre croise les mains ouvertes
bord à bord à hauteur de poitrine
en direction du fautif.*

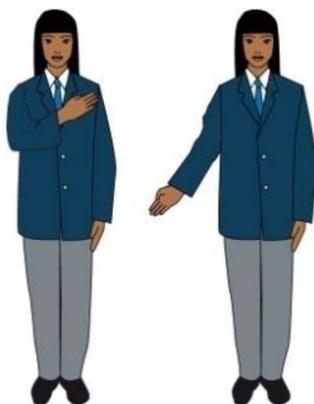


INFRACTION DE 2^{ème} CATÉGORIE

*L'Arbitre pointe l'index, bras plié,
en direction du visage du fautif.*

CONTACT EXCESSIF

*L'Arbitre indique aux juges
qu'il y a eu un contact excessif,
une infraction de 1^{ère} catégorie.*

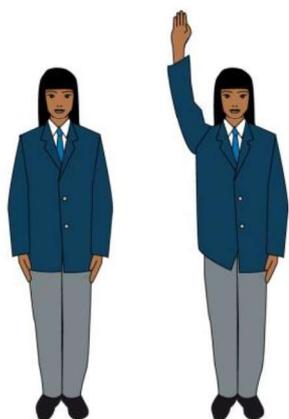
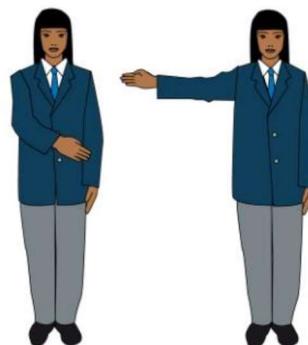


YUKO (1 point)

*L'Arbitre étend le bras
à 45° vers le bas,
du côté de celui qui a marqué.*

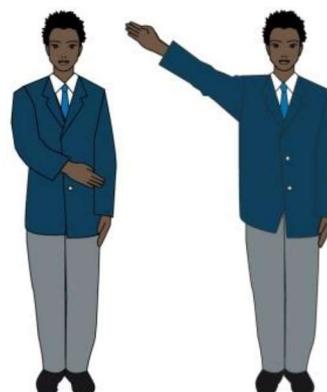
WAZA-ARI (2 points)

*L'Arbitre étend le bras
à hauteur d'épaule
du côté de celui qui a marqué.*



IPPON (3 points)

*L'Arbitre étend le bras vers le haut,
du côté de celui qui a marqué.*

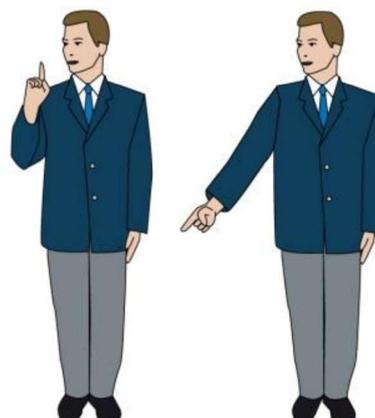


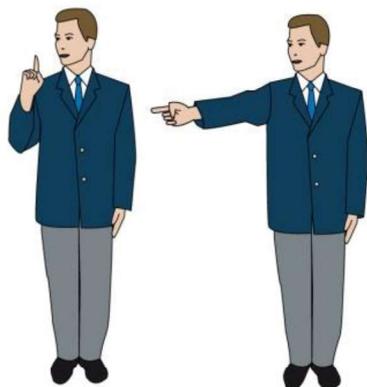
NO KACHI

*A la fin du combat,
l'Arbitre étend le bras à 45°
vers le haut,
du côté du vainqueur.*

KEIKOKU

*"2^{nde} Pénalisation"
L'Arbitre pointe l'index
vers les pieds du fautif*



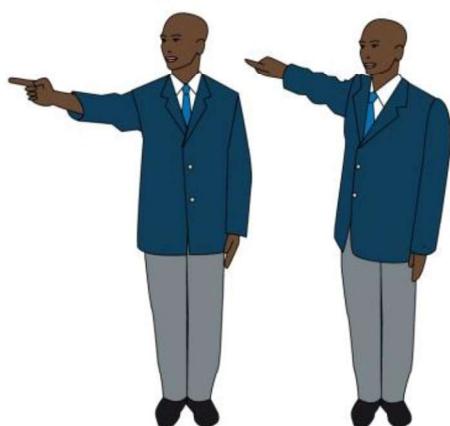
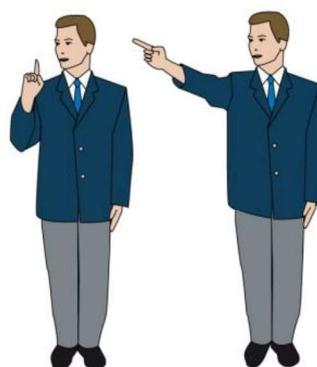


HANSOKU CHUI

*“3^{ème} Pénalisation”
L'Arbitre pointe l'index
vers l'abdomen du fautif.*

HANSOKU

*“Disqualification”
L'Arbitre pointe l'index
vers le visage du fautif,
puis annonce la victoire
de l'adversaire.*

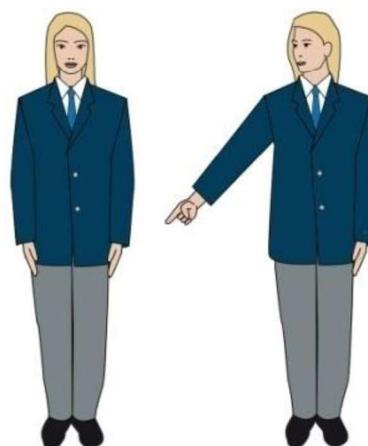


SHIKKAKU

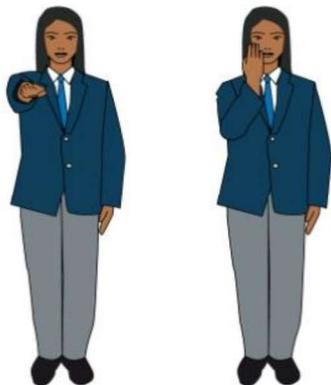
*“Disqualification,
quittez l'aire de compétition”.
L'Arbitre pointe d'abord l'index
vers le visage du fautif, puis étend son
bras vers l'arrière en annonçant
« Aka (ou Ao) Shikkaku »,
puis il déclare l'adversaire vainqueur.*

JOGAÏ

*“Sortie de l'aire de compétition”
L'Arbitre indique aux juges
qu'il y a eu « sortie »
en pointant l'index
vers le bord de l'aire de compétition,
du côté du fautif.*



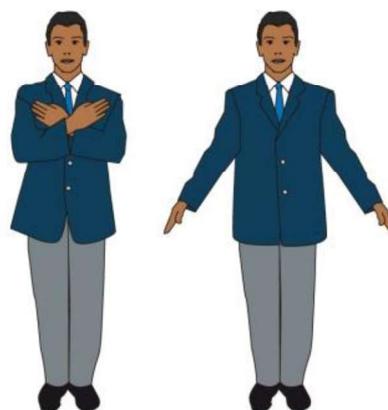
SHUGO



*“Appel des Juges”
L'Arbitre appelle les Juges
à la fin du combat,
ou pour demander
une disqualification par Shikkaku.
Une seule main pour appeler un juge
Les deux mains pour appeler l'ensemble
des juges.*

ANNULE LA DERNIERE DECISION

*L'arbitre se tourne vers le dernier
compétiteur concerné, croise les bras
devant sa poitrine, puis les étend vers
le bas, paumes des mains tournées
vers lui, pour indiquer que la dernière
décision est annulée.*



KIKEN « Renonciation »

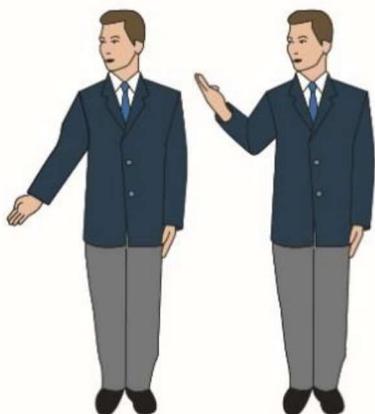
*L'Arbitre pointe l'index
à la position d'origine
avec renonciation du compétiteur
et annonce la victoire de l'adversaire.*



PASSIVITE

*L'arbitre tourne horizontalement ses
avant-bras l'un autour de l'autre.*





PROCEDURE POUR ACCORDER LE « SENSHU »

- Accorder le point
- Si nous sommes dans le cas du SENSHU il faut annoncer clairement : « AKA (AO) SENSHU » en désignant le compétiteur bras plié main ouverte vers l'intérieur.