

DEVENIR COMMISSAIRE SPORTIF



Pour être commissaire de club, il suffit d'être benjamin et ceinture jaune

Prise en compte du matériel

- 2 chronos (temps de combat, temps d'immobilisation), stylos, feuilles de poules et tableaux, panneau de score et ceintures rouges

Tenue des poules (3 ou 4 combattants)

- Savoir marquer les points en fonction des avantages marqués
Ippon=10 Waza-ari=7 Yuko=5 Décision=1 et savoir faire l'ordre des combats et les temps de récupération

Tenue des chronomètres et du panneau de score

- Savoir tenir les chronomètres du temps de combat et du temps d'immobilisation et savoir tenir le panneau de score

Les gestes de l'arbitre

- Savoir reconnaître les gestes et annonces de l'arbitre

DEVENIR ARBITRE



Pour être arbitre de club, il suffit d'être benjamin et ceinture verte

Gestion du combat

- Faire entrer les combattants sur la surface de combat (geste, veiller au salut)
- Annoncer le début du combat : hajimé
- Annoncer la fin du combat : soré-madé
- Veiller à la sortie des combattants (salut)

Gestes et annonces

- Ippon, waza-ari, waza-ari-awasété-ippou, yuko
- Osaékomi, tokéta
- Sonomama, Yoshi
- Shido Hansuku-Maké

Valeurs

Ippon

- Projection sur le dos avec contrôle, force et vitesse
- Osaékomi tenue 20" ou temps adapté selon la catégorie d'âge
- Abandon

Waza-ari

- Projection avec contrôle, à laquelle il manque partiellement l'un des critères précédents
- Osaékomi tenue entre 15" et 19" ou temps adapté selon la catégorie d'âge

Yuko

- Projection sur le côté
- Osaékomi tenue entre 5" et 14" ou temps adapté selon la catégorie d'âge

LES GESTES DE L'ARBITRE

Les gestes et annonces de l'arbitre doivent être compris et reconnus par le commissaire sportif



Ippon



Waza-ari



Waza-Ari-Awasété-Ippon
(2 waza-ari = 1 Ippon)



Yoko



Osaékomi
(immobilisation)



Tokéta
(sortie d'immobilisation)



Sonomama
(arrêt du combat en gardant la position des combattants)



Yoshi
(reprise du combat après Sonomama)



Shido (pénalité)
Hansuku-maké (disqualification)