

PARTIE III REGLEMENTS DE L'ARBITRAGE

1 L'équipe Arbitrale

2 Protocoles

3 Déroulement de la Compétition

4 Pouvoirs et Devoirs

5 Début, Suspension, et Fin des Compétitions

6 Comportements Interdits

7 Blessures et Accidents en Compétition

8 Protestation Officielle

ANNEXES 1 : Terminologie

ANNEXES 2 : Gestes et signaux avec les drapeaux

1. L'EQUIPE ARBITRALE

1.1 Goshin Shobu

En Goshin Shobu, pour chaque combat, l'équipe arbitrale sera composée de:

- un arbitrator (KANSA), à la table de marquage.
- 3 ou 5 Juges (FUKUSHIN) assis sur une chaise autour du tapis:
 - 3 juges pour les éliminatoires et les repêchages.
 - 5 juges lors des finales.
- un arbitre (SHUSHIN), sur le tapis.

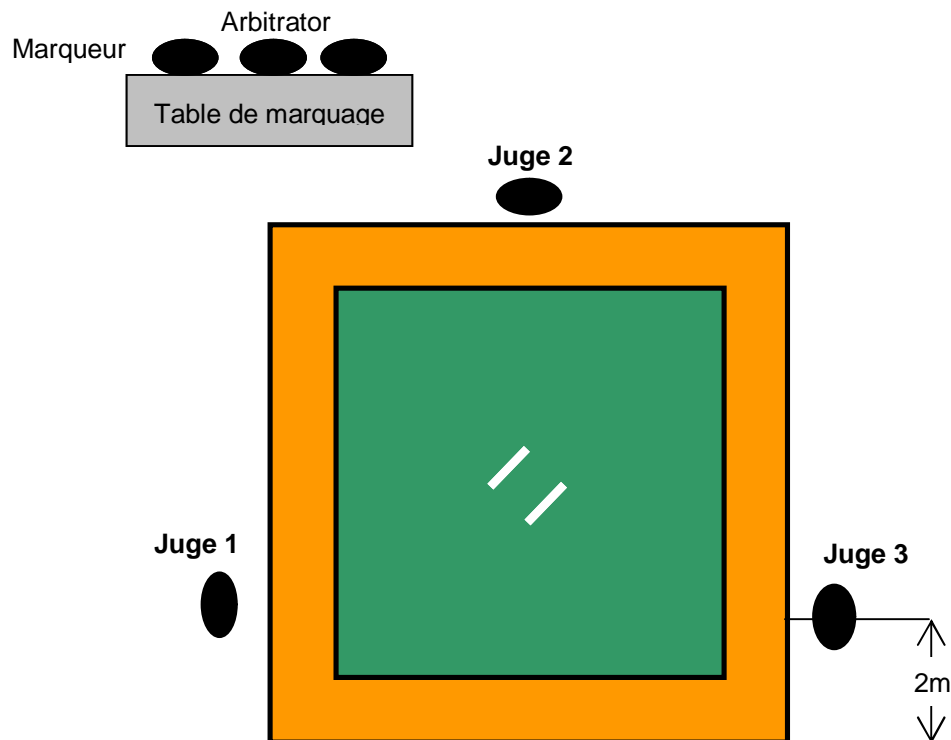
1.2 Kata et Randori

En Kata et Randori, pour chaque combat, l'équipe arbitrale sera composée de:

- un arbitrator (KANSA), à la table de marquage.
- 3 ou 5 Juges (FUKUSHIN) assis sur une chaise autour du tapis:
 - 3 juges pour les éliminatoires et les repêchages.
 - 5 juges lors des finales.

1.3 En outre, pour faciliter les opérations de compétition, deux marqueurs au minimum seront désignés.

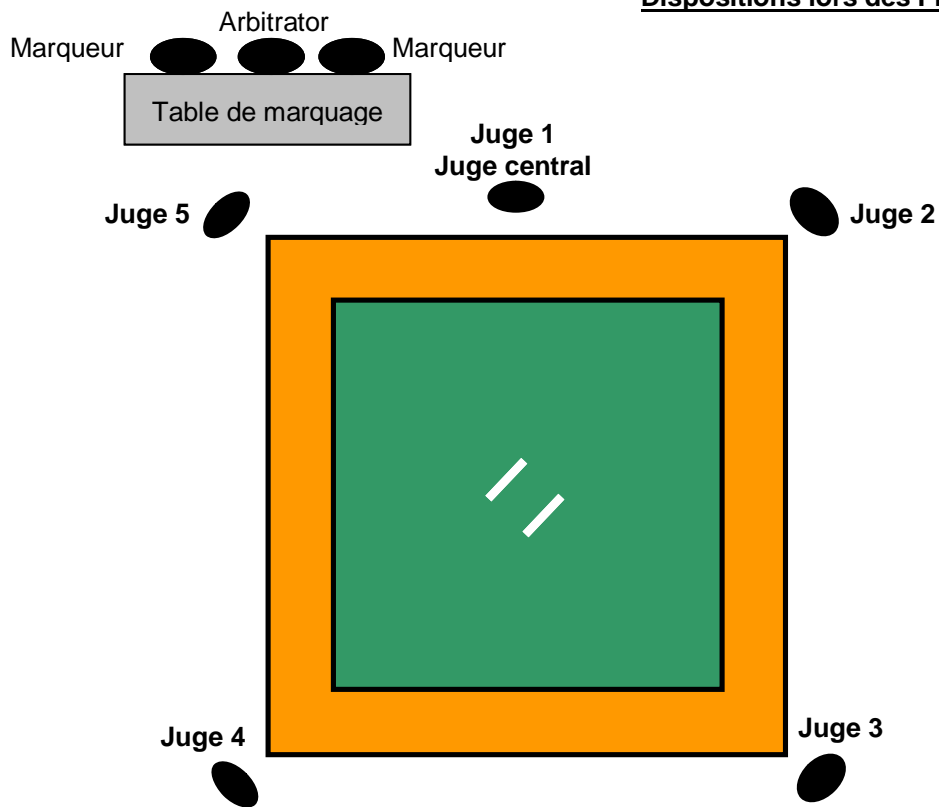
Dispositions lors des éliminatoires et repêchages (3 Juges)



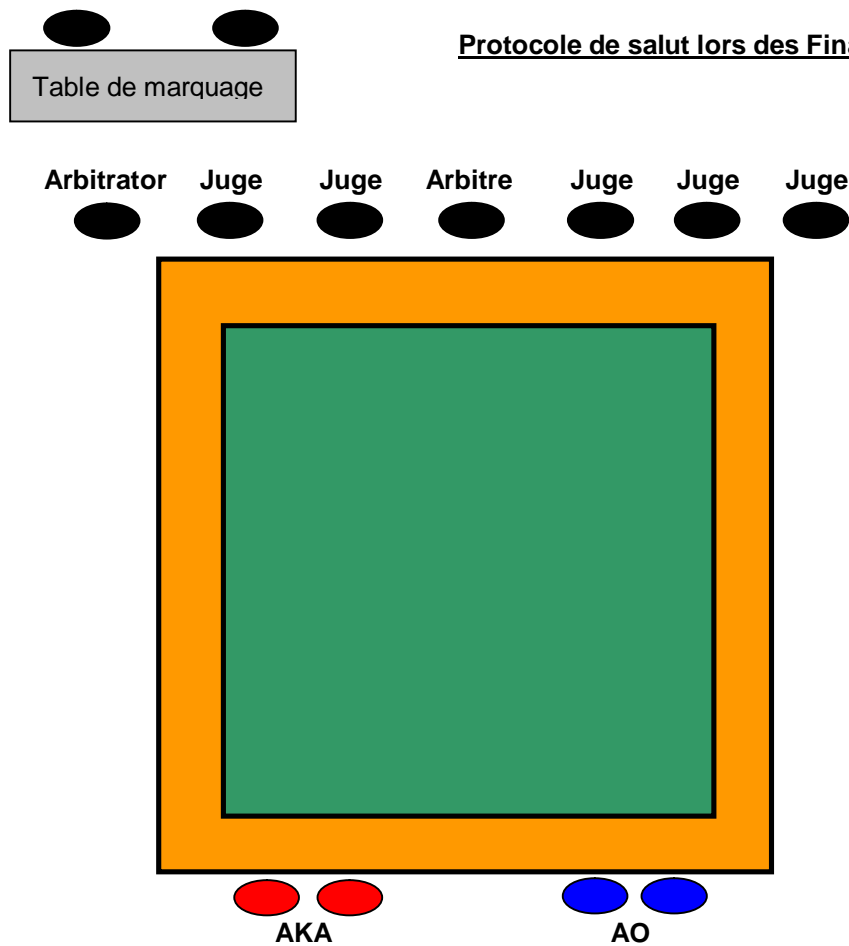
Nihon Tai-Jitsu

Règlements d'Arbitrages

Dispositions lors des Finales (5 juges)



Protocole de salut lors des Finales



2. PROTOCOLES

2.1 L'équipe arbitrale lors des éliminatoires et repêchages

Juges, Arbitres et Arbitrator se mettent en place sans cérémonie pour les 3 épreuves.

2.2 L'équipe arbitrale lors des finales des 3 épreuves

- Pour les finales, les juges, l'arbitrator -et l'arbitre en Goshin Shobu-, se tiennent sur le bord extérieur de l'aire de compétition, du côté de la table de marquage. Par rapport à l'arbitre, ou au juge central, l'équipe arbitrale se répartie équitablement sur sa gauche et sa droite, l'Arbitrator étant à droite. Les deux compétiteurs (ou les deux équipes) se tiennent sur le bord extérieur opposé de l'aire de compétition, en dehors du tapis, en face des juges.
- Le juge central ou l'arbitre annonce SHOMEN NI REI. Les deux compétiteurs saluent en direction de la table officielle (exemple: le Président).
- Après l'échange traditionnel des saluts entre les combattants et l'équipe arbitrale, le juge central ou l'arbitre fait un pas en arrière, les Juges et l'arbitrator, se retournent, lui faisant face, tous se saluent puis ils prennent leurs positions respectives.

3. DEROULEMENT DE LA COMPETITION

3.1 Pendant la compétition

Pendant la compétition, les juges de chaises restent assis.

A l'appel de leur nom, les deux compétiteurs ou équipes l'un portant une ceinture rouge (AKA), et l'autre une ceinture bleue (AO) s'alignent en dehors du tapis devant le périmètre de l'aire de compétition, et face au Juge central.

3.2 En Goshin Shobu

- A l'invitation de l'arbitre, les deux compétiteurs montent sur le tapis et saluent l'Equipe Arbitrale, face au juge central, puis ils se placent sur l'axe de salut pour se saluer. Ensuite AKA et AO se placent sur l'axe de combat, et à l'ordre de l'arbitre "GOSHIN SHOBU KAMAE", le compétiteur, ayant été désigné comme défenseur, se met dans la posture YOI mains ouvertes. L'attaquant est en CHUDAN KAMAE à gauche (garde mixte).
- A la fin du combat, AKA et AO se replacent sur l'axe de salut, et attendent l'annonce du résultat par l'arbitre. A la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'Equipe Arbitrale, face au juge central, et quittent l'aire de combat.

3.3 En Kata et Randori

- Après avoir salué l'Equipe Arbitrale, AO se retire de l'aire de compétition et attend son tour; AKA s'avance dans l'aire de compétition. Après un nouveau salut à l'Equipe Arbitrale, AKA commence. A la fin de sa démonstration, AKA abandonne l'aire et attend la prestation de AO.
- Quand les deux Kata ou les deux Randori sont terminés, les compétiteurs restent côte à côte, dans l'aire de compétition. Le Juge central demande la décision (HANTEI) en sifflant à deux reprises. Les trois drapeaux sont levés en même temps.
- Pour abaisser les drapeaux, le Juge central siffle une nouvelle fois.
- A la suite de la décision, les compétiteurs se saluent, puis saluent l'Equipe Arbitrale et quittent l'aire de combat.

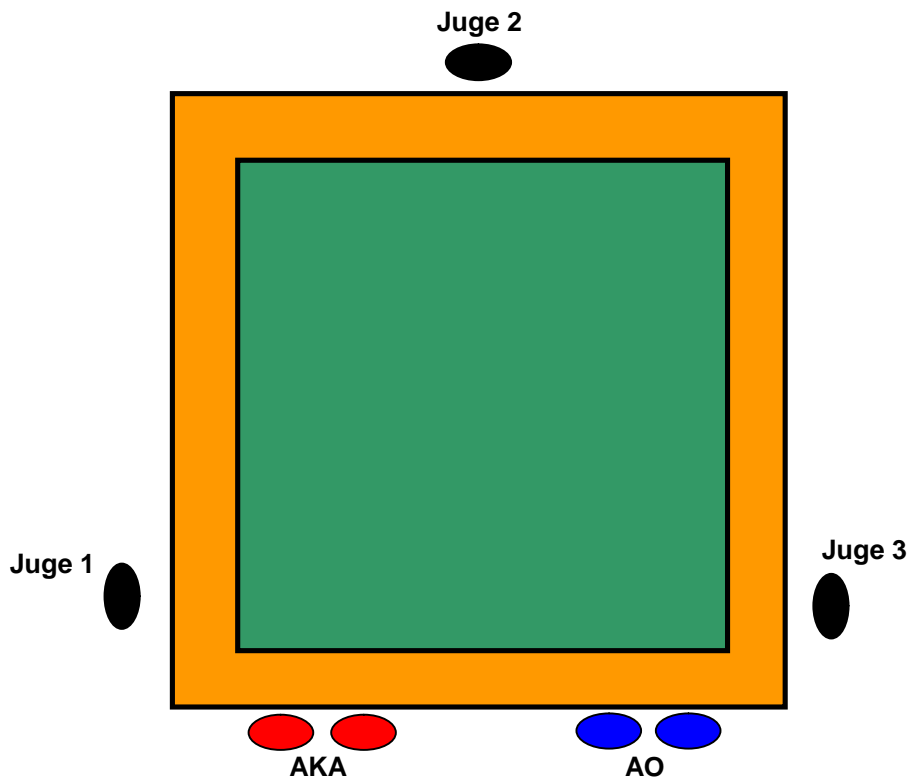
Remarques

- Quand le Kata n'est pas conforme aux Règlements ou s'il existe d'autres irrégularités, un Juge pourra après le passage des deux compétiteurs, faire appel aux autres Juges pour prendre une décision.
- Si un compétiteur ou une équipe est disqualifié, le Juge central lève le drapeau correspondant à la couleur (AKA ou AO) puis croise et décroise les drapeaux. L'équipe adverse est alors déclarée vainqueur. Durant les éliminatoires, au cours du même tour, il est possible de disqualifier les 2 compétiteurs ou les 2 équipes. En finale, l'équipe arbitrale est tenue de prendre une décision pour déterminer le classement final.
- La décision est en faveur d'AKA ou de AO, l'égalité ne peut exister. Le compétiteur ou l'équipe qui obtient la majorité est déclaré vainqueur.

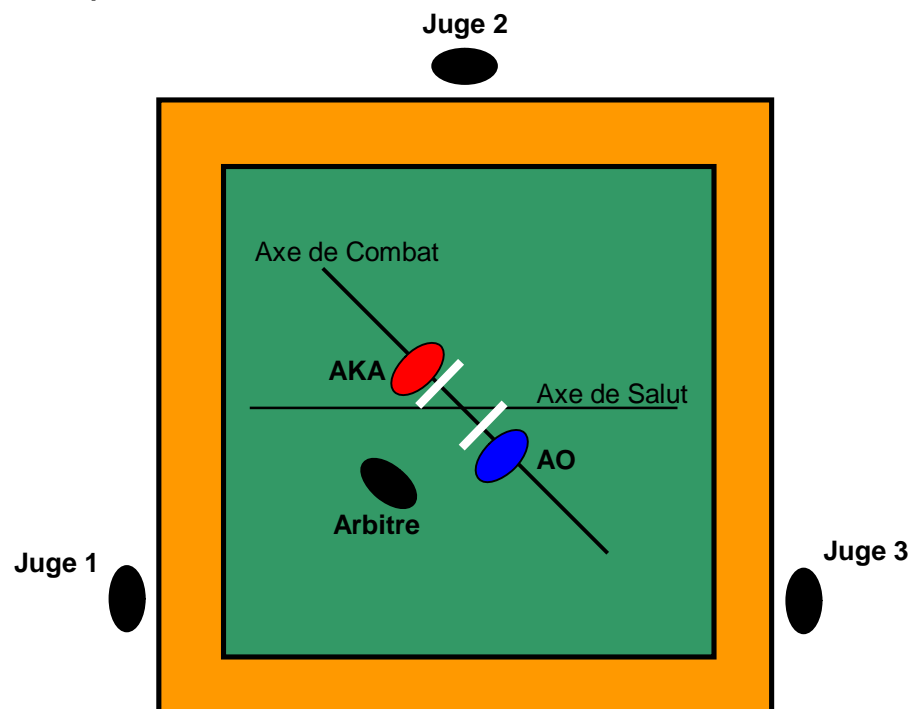
Nihon Tai-Jitsu

Règlements d'Arbitrages

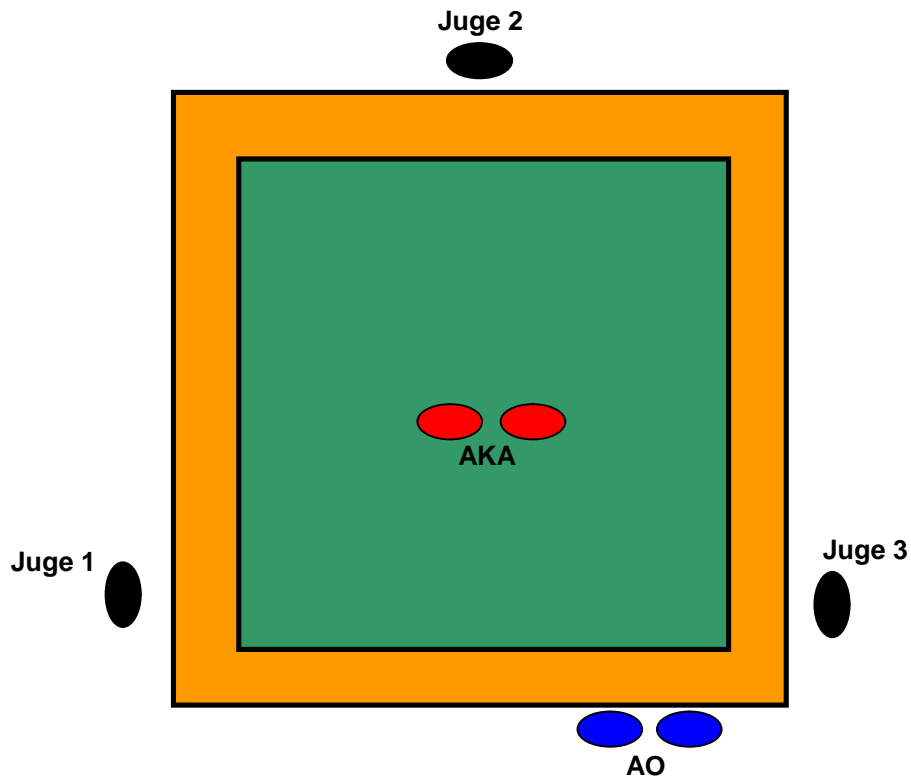
Présentation des compétiteurs sur l'aire de compétition



Disposition lors de l'épreuve Goshin Shobu



Disposition lors des épreuves Kata et Randori



Après sa prestation, AKA revient au bord du tapis et AO entre pour exécuter la sienne. A la fin, AKA et AO se rejoignent côte à côte au centre du tapis en attendant la décision des juges.

4. POUVOIRS ET DEVOIRS

POUVOIRS ET DEVOIRS DE LA COMMISSION D'ARBITRAGE, DES CONTROLEURS DE SURFACE DE COMPETITION (CHEF DE TATAMI), DES ARBITRES, DES JUGES ET ARBITRATOR.

A. Les pouvoirs et devoirs de la commission d'arbitrage seront les suivants :

- 4.1 Assurer la bonne préparation de chaque tournoi en consultation avec le Comité d'Organisation, en prenant en considération l'aménagement des aires de compétition, l'approvisionnement et le déploiement de tous les équipements et dispositifs nécessaires ; superviser le déroulement des compétitions ; prendre les mesures nécessaires à la sécurité, etc.
- 4.2 Désigner et répartir les contrôleurs de surface de compétition (Chefs de Tatami) sur leurs aires respectives, et de prendre les décisions qui peuvent être nécessaires en fonction des comptes-rendus des Chefs de Tatami.
- 4.3 Superviser et coordonner les prestations de l'ensemble des officiels d'arbitrage.
- 4.4 Nommer des officiels de remplacement quand cela est nécessaire. (La composition de l'équipe arbitrale ne peut pas être changée à la discrétion de L'Arbitrator, de l'Arbitre et des Juges).
- 4.5 Procéder à des investigations pour rendre un jugement à propos d'une réclamation officielle.
- 4.6 Rendre un jugement final sur les cas de nature technique qui peuvent se présenter pendant le combat, et pour lesquels il n'y a pas de stipulation dans les règlements.

B. Les pouvoirs et devoirs des Contrôleurs de surface de compétition (Chefs de Tatami) seront les suivants :

- 4.7 Déléguer, nommer et superviser les Arbitres et les Juges, pour tous les matches effectués sur l'aire de compétition dont ils ont le contrôle.
- 4.8 Superviser la prestation des Arbitres et des Juges, de leurs aires de compétitions, et assurer que les officiels qui ont été nommés, sont bien qualifiés pour effectuer les tâches auxquelles ils ont été affectés.
- 4.9 Préparer un rapport journalier avec leurs recommandations, s'il y a lieu, sur la prestation des officiels sous leur responsabilité ; ils remettront ce rapport à la Commission d'Arbitrage et à la Commission d'Examen.

C. Les pouvoirs et devoirs de l'Arbitre en Goshin Shobu seront les suivants :

- 4.10 L'Arbitre (SHUSHIN) aura le pouvoir de diriger les compétitions (y compris l'annonce, le début, de suspension et de fin de combat).
- 4.11 Il a le pouvoir de :
 - o Accorder un SANBON, un NI HON ou un IPPON
 - o Imposer des pénalités et délivrer des avertissements (avant, pendant et après le combat)
 - o Obtenir les opinions des Juges qu'ils exprimeront également au moyen des drapeaux.
 - o L'autorité de l'Arbitre n'est pas confinée uniquement à la surface de compétition, mais aussi à tout le périmètre immédiat.
- 4.12 L'Arbitre fera toutes les annonces. Quand les Juges font un signal, l'Arbitre doit considérer leur opinion et rendre un jugement.

EXPLICATIONS

L'arbitre a une voie prépondérante, mais il doit respecter la majorité.

- o Si les 3 juges sont d'accord, c'est la note des 3 qui est retenue.
- o Si les juges votent à 2 contre 1, l'arbitre peut prendre la décision de se ranger du côté du minoritaire et donner le point contre l'avis des 2 autres juges.
- o L'arbitre ne peut pas monter ou descendre la note. Si la note la plus basse donnée par un juge est NIHON, l'arbitre ne peut pas accorder IPPON. Si la note la plus haute donnée par un juge est NIHON, l'arbitre ne peut pas accorder SANBON. En revanche, si les juges ont données IPPON ou SANBON, l'arbitre peut accorder NIHON.

D. Les pouvoirs et devoirs des Juges (FUKUSHIN) sont les suivants.

- 4.13 Assister l'Arbitre ou le juge central par signes effectués à l'aide de drapeaux.
- 4.14 Assister l'Arbitre ou le juge central par signes effectués à l'aide de drapeaux.
- 4.15 Exercer leur droit de vote quand une décision doit être prise.
- 4.16 Les Juges observeront avec attention les actions des compétiteurs, et signaleront leur opinion à l'Arbitre dans les cas suivants :
 - o Quand ils ont observé un SANBON, un NI HON ou un IPPON
 - o Quand un compétiteur semble sur le point de commettre, ou a commis une technique ou un acte interdit.
 - o Quand ils ont remarqué la blessure ou le malaise d'un compétiteur.
 - o Quand l'un ou les deux compétiteurs sortent de la surface de compétition.
 - o Dans d'autres cas, où ils estiment nécessaire d'attirer l'attention de l'Arbitre.

Quand après un match, l'Arbitre explique sur quoi il se base pour un jugement, il ne peut discuter qu'avec le Chef de Tatami ou la Commission d'Arbitrage. L'Arbitre ne donnera d'explication à aucune autre personne.

5. DEBUT, SUSPENSION ET FIN DES COMPETITIONS

- 5.1 Les termes et gestes employés par l'Arbitre et les Juges, dans le déroulement d'un combat, sont tels qu'ils sont décrits dans l'annexe 1 et 2.
- 5.2 L'Arbitre et les Juges se placent à leurs positions prescrites. L'Arbitre fait rentrer les deux premiers compétiteurs qui saluent l'équipe arbitrale, puis se saluent. L'Arbitre annonce "GOSHIN SHOBU KAMAE" et à ce moment précis le compétiteur, ayant été désigné comme défenseur, se met dans la posture YOI mains ouvertes. L'attaquant est en CHUDAN KAMAE à gauche (garde mixte).
- 5.3 L'Arbitre annonce à voix haute HAJIME, l'attaquant porte alors la première attaque.
- 5.4 Après chaque technique l'arbitre et les deux compétiteurs reprendront leurs places respectives ; les Juges indiqueront leur opinion à l'aide des drapeaux. L'Arbitre accordera un SANBON, un NI HON ou un IPPON en utilisant les gestes prescrits avec le drapeau (Annexe 1 et 2).
- 5.5 Quand l'Arbitre se trouve face aux situations suivantes, il annoncera YAME et arrêtera le combat temporairement, le combat reprendra tout de suite après:
 - a. Quand l'Arbitre ordonne au compétiteur d'ajuster son GI
 - b. Quand l'Arbitre remarque qu'un compétiteur va commettre un acte ou une technique interdit ou, qu'un Juge signale la même chose.
 - c. Quand l'Arbitre considère que l'un ou les deux compétiteurs ne peuvent plus combattre pour cause de blessures, malaise ou autres causes, il prendra en compte l'avis du Médecin du championnat, et décidera si le combat peut être poursuivi.
- 5.6 Au début d'un combat, l'Arbitre appellera les compétiteurs pour qu'ils se placent sur leurs lignes respectives. Lorsqu'un compétiteur entre sur la surface de compétition prématurément, il lui sera demandé de retourner à l'extérieur de l'aire. Les compétiteurs doivent se saluer correctement. Une simple inclinaison de la tête est à la fois peu courtoises et insuffisantes. L'Arbitre peut exiger le salut lorsqu'il ne s'effectue pas, en faisant un geste des avant-bras, tel qu'il est décrit dans l'annexe 2 des règlements.
- 5.7 Dans le cas où le défenseur commet une technique ou un acte interdit, les juges doivent le signaler en levant le drapeau de la couleur du défenseur et ensuite avec leurs deux drapeaux feront le geste de TORIMASEN c'est à dire ne pas accorder de point.
- 5.8 Après chaque technique effectuée ; pour que les 2 Juges lèvent leurs drapeaux en même temps, l'Arbitre lèvera un bras à l'horizontal devant lui, puis dès que les Juges se seront prononcés, l'Arbitre rabaissera son bras, puis rapidement après avoir enregistré leurs avis lèvera le drapeau correspondant à AKA ou AO et donnera le résultat.
- 5.9 Lorsqu'il donne l'ordre de reprendre le combat, l'Arbitre doit s'assurer que les deux compétiteurs sont bien sur leur ligne et que leur attitude est correcte. Les compétiteurs qui sautillent ou ne cessent pas de bouger doivent être priés de se tenir calme avant que le combat recommence. L'Arbitre doit faire reprendre le combat dans les plus brefs délais.

6. COMPORTEMENTS INTERDITS

En Goshin Shobu, on distinguera 2 catégories de comportements interdits. C'est comportements concernent aussi bien Tori que Uke.

6.1 CATEGORIE 1

En tant que Tori

- Toutes les techniques de frappes, projections, clés ou étranglements, exécutée sans contrôle.
- Se laisser tomber sur Uke en le projetant.
- Insister sur une clé ou un étranglement sans tenir compte des signes de douleur et d'abandon de Uke (frappe de la main sur lui-même, ou sur Tori, ou sur le sol).

En tant que Uke

- Ne pas respecter l'attaque telle que prévue dans le règlement, ou se jeter sur Tori pour le prendre de vitesse en déformant l'attaque.

6.2 CATEGORIE 2

En tant que Uke

- Ne pas attaquer franchement.
- Ne pas "*jouer le jeu*" en résistant anormalement suite à un atemi de Tori.

En tant que Tori ou Uke

- Mettre en danger sa propre sécurité ou celle de Uke en adoptant des comportements qui exposent aux blessures (MUBOBI).
- Feindre d'être blessé, ou exagérer les conséquences d'une blessure.
- Provoquer ou parler à l'adversaire, et tout comportement injurieux envers l'Equipe arbitrale.

EXPLICATIONS

- La compétition de Nihon Tai-Jitsu est un sport, c'est pour cette raison que les techniques dangereuses sont interdites et que toutes les attaques et défenses doivent être maîtrisées. Toute technique provoquant une blessure doit être pénalisée sauf si le compétiteur blessé s'est mis délibérément en danger.
- Contact : une "*touche*" ou contact léger et maîtrisé au corps, ne provoquant aucune blessure, est autorisé. Lorsque le contact est trop fort, un avertissement (CHUKOKU) est infligé au compétiteur fautif. Un deuxième contact effectué dans les mêmes circonstances est pénalisé par KEIKOKU et un IPPON (1 point) est attribué à l'adversaire. Une troisième infraction est pénalisée par HANSOKU-CHUI et un NIHON (2 points) est attribué à l'autre compétiteur. Une nouvelle infraction est pénalisée par la disqualification du fautif (HANSOKU).
- Les compétiteurs qui réagissent d'une manière exagérée pour un contact léger (par exemple en se tenant le visage, en titubant ou en tombant inutilement), dans le but de faire pénaliser leur adversaire sont immédiatement sanctionnés.
- Feindre d'être blessé est une infraction sérieuse aux règlements. SHIKKAKU est infligé au compétiteur simulant une blessure, par exemple, lorsqu'il s'écroule ou se roule par terre, alors que la blessure, de toute évidence, après examen du Médecin, se révèle sans commune mesure avec son comportement. Un avertissement ou une pénalité est infligé(e) pour exagération des conséquences d'une blessure.

7. BLESSURES ET ACCIDENTS EN COMPETITION

- 7.1** KIKEN ou abandon est la décision prise lorsqu'un compétiteur ou des compétiteurs ne se présentent pas eux-mêmes à l'appel de leur nom, sont incapables de continuer, abandonnent le combat ou sont retirés sur l'ordre de l'Arbitre. Les raisons d'abandon peuvent comprendre des blessures pour lesquelles l'adversaire ne peut pas être tenu responsable.
- 7.2** Lorsque deux compétiteurs se blessent en même temps ou souffrent des effets d'une blessure reçue précédemment, et sont déclarés incapables de continuer, par le Médecin du tournoi, la victoire est donnée au compétiteur qui a le plus de points à ce moment. En cas d'égalité, un vote (HANTEI) décide quelle issue donner au combat.
- 7.3** Un compétiteur blessé, qui a été déclaré inapte à continuer le combat, ne peut plus combattre dans cette compétition.
- 7.4** Quand un compétiteur est blessé, l'Arbitre doit tout de suite arrêter le combat et appeler le Médecin, lequel est seulement autorisé à diagnostiquer et à traiter la blessure.
- 7.5** Quand un compétiteur est blessé pendant un match, 3 minutes sont accordées pour être soigné. Si le traitement médical n'est pas terminé dans ce délai, l'arbitre sur avis conforme du Médecin décide si le compétiteur doit être déclaré inapte à combattre.
- 7.6** Lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, et qu'il ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre appelle le médecin.

8. PROTESTATION OFFICIELLE

Le chef de tatami doit être immédiatement averti en cas d'erreur administrative. Il prendra immédiatement les mesures qui s'imposent. Sa décision est susceptible d'appel devant le responsable de l'arbitrage et cela immédiatement après le combat. La décision du Responsable de l'Arbitrage est insusceptible de recours.

EXPLICATIONS

- La réclamation sera réexaminée par le responsable de l'arbitrage. Cet examen consiste entre autres, à étudier les témoignages fournis. Le responsable de l'arbitrage questionnera l'équipe arbitrale.
- Lorsque le responsable de l'arbitrage considère que la réclamation est bien fondée, une mesure appropriée est prise.
- Les matches suivants ne sont pas différés, même si une protestation officielle est sur le point d'être déposée. Il est de la responsabilité de l'Arbitrateur de s'assurer que le match s'est déroulé en accord avec les règlements de compétition.

Nihon Tai-Jitsu

Règlements d'Arbitrages

ANNEXE 1 : TERMINOLOGIE

GOSHIN SHOBU KAMAE	Préparation au combat. Commandement de l'Arbitre.	L'Arbitre se tient sur sa ligne sans bouger.
HAJIME	Départ du combat à chaque attaque.	Commandement donné par l'Arbitre. Voir dessin page 13.
AKA (AO) SANBON	3 Points accordés à AKA ou AO.	L'arbitre lève le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué. Voir dessin page 14.
AKA (AO) NI HON	2 Points accordés à AKA ou AO.	L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule, du côté de celui qui a marqué. Voir dessin page 14.
AKA (AO) IPPON	1 Point accordé à AKA ou AO.	L'Arbitre étend son bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué. Voir dessin page 14.
CHUKOKU	Avertissement de 1 ^{er} ou 2 ^{ème} catégorie sans pénalité.	1ère catégorie, l'Arbitre se tourne dans la direction du fautif et croise ses bras à hauteur de poitrine. 2ème catégorie, l'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif (bras plié). Voir dessin page 14.
KEIKOKU	Avertissement 1point de pénalité.	Le Juge fait un petit cercle avec le drapeau correspondant au fautif puis tend son bras à 45° vers le sol toujours côté fautif. Voir dessin page 15 pour l'Arbitre.
HANSOKU CHUI	Avertissement 2 points de pénalité.	Le Juge fait un cercle avec le drapeau correspondant au fautif puis tend son bras à l'horizontale toujours côté fautif. Voir dessin page 15 pour l'Arbitre.
HANSOKU	Avertissement plus grave 3 points de pénalité, et défaite pour le fautif.	Le Juge fait un cercle plus grand avec son drapeau puis tend le bras en pointant le drapeau vers le visage du fautif. Voir dessin page 15 pour l'Arbitre.
SHIKKAKU	Disqualification. « Quittez l'aire de compétition ! ».	Le Juge fait un grand cercle avec le drapeau, le pointe ensuite bras tendu vers le visage du fautif. En Goshin Shobu, l'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « AKA (AO) SHIKKAKU ». L'Arbitre annonce ensuite la victoire de l'adversaire. Voir dessin page 16.
TORIMASEN	Technique non valable	Le Juge croise les drapeaux devant sa poitrine puis les étend vers le bas. Voir dessin page 16.
MIENAI	Je n'ai rien vu.	Geste uniquement pour les Juges. Voir dessin page 21.






SYMBOLES UTILISES



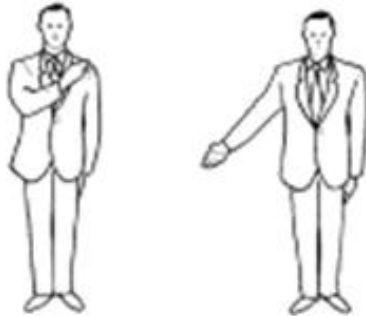


	KACHI	<i>VICTOIRE</i>
	SANBON	<i>3 POINTS</i>
	NIHON	<i>2 POINTS</i>
	IPPON	<i>1 POINT</i>
	HIKIWAKE	<i>EGALITE</i>
	MAKE	<i>DEFAITE</i>
	CHUKOKU	<i>AVERTISSEMENT</i>
	KEIKOKU	<i>1 POINT DE PENALITE</i>
	HANSOKU CHUI	<i>2 POINTS DE PENALITE</i>
	HANSOKU	<i>3 POINTS DE DEFAITE</i>
	SHIKKAKU	<i>DISQUALIFICATION DU COMBAT, VOIR DE LA COMPETITION</i>






ANNEXE 2 : GESTES ET SIGNAUX AVEC LES DRAPEAUX






D'après le livre de Règlement d'Arbitrage FFKDA 2006.





ANNONCES ET GESTES DE L'ARBITRE

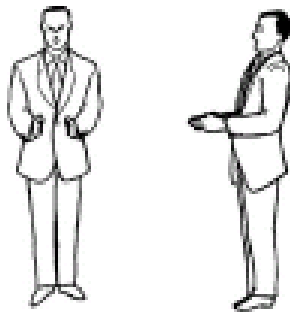
<p>SHOBU HAJIME</p> <p>« Commencer le combat ». Après l'annonce, l'Arbitre recule d'un pas.</p> 	<p>OTAGAI-NI-RE</p> <p>L'Arbitre demande aux compétiteurs de se saluer entre eux.</p> 
<p>TSUZUKETE HAJIME</p> <p>« Reprendre le combat – commencer ».</p> <p>Au moment où l'arbitre annonce « Tsuzukete », 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.</p> 	
<p>YAME</p> <p>« Arrêt ».</p> <p>Interruption ou fin du combat. Au moment où il annonce « Yame », l'Arbitre coupe de haut en bas avec la main.</p>	
	<p>CHUKOKU</p> <p>INFRACTION DE 1^{ère} CATÉGORIE</p> <p>L'Arbitre croise les mains ouvertes bord à bord à hauteur de poitrine en direction du fautif.</p>

	<p>CHUKOKU INFRACTION DE 2^{ème} CATÉGORIE <i>L'Arbitre pointe l'index, bras plié, en direction du visage du fautif.</i></p>
<p>CONTACT EXCESSIF <i>L'Arbitre indique aux juges qu'il y a eu un contact excessif, une infraction de 1ère catégorie.</i></p>	
	<p>IPPON (1 point) <i>L'Arbitre étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué.</i></p>
<p>NIHON (2 points) <i>L'Arbitre étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué.</i></p>	
	<p>SANBON (3 points) <i>L'Arbitre étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué.</i></p>

<p>NO KACHI</p> <p><i>A la fin du combat, l'Arbitre étend le bras à 45° vers le haut, du côté du vainqueur.</i></p>	
	<p>ANNULE LA DERNIERE DECISION</p> <p><i>L'Arbitre se tourne vers le compétiteur, annonce « Aka » ou « Ao », il croise les bras, puis les écarte en coupant, paumes des mains vers le bas, pour indiquer que la dernière décision a été annulée.</i></p>
<p>KEIKOKU</p> <p><i>« Pénalisation d'un ippon ».</i> <i>L'Arbitre pointe l'index vers les pieds du fautif, puis accorde un ippon à l'adversaire.</i></p>	
	<p>HANSOKU CHUI</p> <p><i>« Pénalisation d'un nihon ».</i> <i>L'Arbitre pointe l'index vers l'abdomen du fautif puis accorde un « nihon » à l'adversaire.</i></p>
<p>HANSOKU</p> <p><i>« Disqualification ».</i> <i>L'Arbitre pointe l'index vers le visage du fautif, puis annonce la victoire de l'adversaire.</i></p>	

	<p>SHIKAKU</p> <p><i>« Disqualification, quittez l'aire de compétition ».</i> <i>L'Arbitre pointe d'abord l'index vers le visage du fautif, puis au-dessus et vers l'arrière en annonçant « Aka (ou Ao) Shikkaku », puis il déclare l'adversaire vainqueur.</i></p>
<p>JOGAI</p> <p><i>« Sortie de l'aire de compétition ».</i> <i>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.</i></p>	
	<p>SHUGO</p> <p><i>« Appel des Juges ».</i> <i>L'Arbitre appelle les Juges à la fin du combat, ou pour demander une disqualification par Shikkaku.</i></p>
<p>TORIMASSEN</p> <p><i>« Technique non valable ».</i> <i>L'Arbitre croise les bras, puis les étend vers le bas en coupant, paumes des mains tournées vers le bas.</i></p>	
	<p>HIKIWAKE</p> <p><i>« Egalité ».</i> <i>Dans le cas d'égalité par décision à l'Hantei, l'Arbitre croise les bras devant sa poitrine, puis les étend vers le bas, paumes des mains tournées vers l'avant.</i></p>

	<p>TECHNIQUE BLOQUEE OU SURFACE NON VALABLE</p> <p><i>L'Arbitre place la main ouverte au-dessus de l'autre bras, pour indiquer aux juges que la technique a été bloquée ou a atteint une surface d'attaque non valable.</i></p>
	<p>MUBOBI (manque d'égard pour sa propre sécurité)</p> <p><i>L'Arbitre touche son visage, puis tournant le tranchant de la main vers l'avant, il l'agite d'avant en arrière devant son visage pour indiquer aux juges que le compétiteur s'expose lui-même au danger.</i></p>
<p>TECHNIQUE TROP FAIBLE</p> <p><i>L'Arbitre indique aux juges que la technique n'a pas la puissance suffisante, en agitant la main de haut en bas.</i></p>	
	<p>TECHNIQUE MANQUEE</p> <p><i>L'Arbitre indique aux juges que la technique a ricoché ou manqué la cible, en passant son poing fermé devant le corps.</i></p>



DISTANCE INCORRECTE (Trop loin)

L'Arbitre à les deux mains avec une paume face à l'autre à une distance de 30 centimètres, pour annoncer aux Juges que la distance de la technique est incorrecte.

DISTANCE INCORRECTE (Trop près)

L'Arbitre croise ses bras avec l'envers vers le front et les doigts vers devant pour annoncer que la distance de la technique est incorrecte.



« RECONSIDERATION »

L'Arbitre demande aux Juges, après avoir indiqué les raisons, qu'ils reconsidèrent leurs opinions.

KIKEN « Renonciation »

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



SIGNAUX DES JUGES

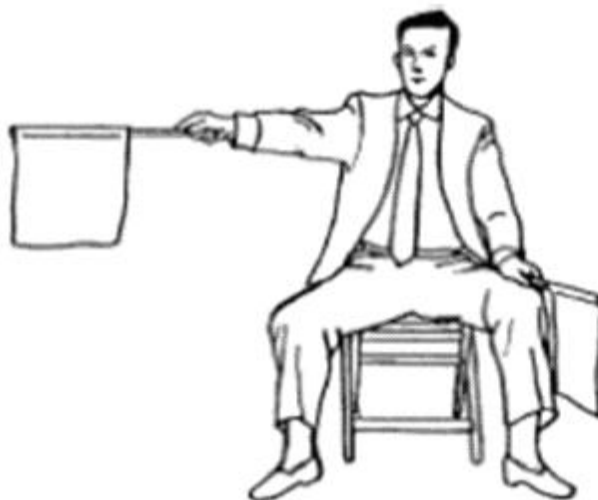
IPPON

Le Juge étend le bras à 45° vers le bas, du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao)



NIHON

Le Juge étend le bras à hauteur d'épaule du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao)



SANBON

Le Juge étend le bras vers le haut, du côté de celui qui a marqué (Aka ou Ao)



FAUTE

Avertissement pour faute : Le Juge fait tourner le drapeau correspondant au-dessus de sa tête, puis signal la catégorie (1 ou 2) par le geste approprié.



INFRACTION DE CATEGORIE 1

Les drapeaux sont croisés et sont étendus avec les bras droits.



INFRACTION DE CATEGORIE 2

Le Juge tourne le drapeau puis plie le bras du côté du fautif.



KEIKOKU

Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Ao) à 45° vers le bas.



Nihon Tai-Jitsu

Règlements d'Arbitrages

HANSOKU CHUI

Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Ao) à hauteur de l'abdomen.



HANSOKU

Le Juge pointe le drapeau correspondant (Aka ou Ao) à hauteur du visage.



TORIMASSEN

Le Juge croise puis décroise les 2 drapeaux devant lui.



MIENAI

Le drapeaux sont situés front ou visage.

