

## Termes d'arbitrage

<b>Hajime</b>	commencez
<b>Matte</b>	arrêtez (en réalité Yame)
<b>Sonomama</b>	ne bougez plus (au sol)
<b>Yoshi</b>	reprenez (après sonomama)
<b>Osae-Komi</b>	début d'immobilisation
<b>Toketa</b>	sortie d'immobilisation
<b>Shido</b>	faute légère
<b>Chui</b>	faute sérieuse, ne se dit plus
<b>Keikoku</b>	faute grave, n'est plus utilisé
<b>Hansoku- Make</b>	disqualifié
<b>Koka</b>	petit avantage, n'est plus utilisé
<b>Yuko</b>	avantage moyen, n'est plus utilisé
<b>Waza</b>	technique
<b>Waza-Ari</b>	presque Ippon, (à l'origine il y a technique)
<b>Waza-ari-awasete-ippou</b>	2 waza- ari =ippou
<b>Ippon</b>	point, Ex victoire par ippon
<b>Hante</b>	décision, jugement ; n'est plus utilisé
<b>Hiki-Wake</b>	match nul, égalité
<b>Fusen-Gachi</b>	victoire par forfait
<b>Kiken- Gashi</b>	victoire par abandon
<b>Sore-made</b>	fin du combat