

AKJQ - Lexique de l'arbitrage et sa signification

AIUCHI	Attaques simultanées, pas de point
AKA (SHIRO) HANSOKU SHIRO (AKA) NO KACHI	Disqualification du rouge (blanc), victoire du blanc (rouge)
AKA(SHIRO)KIKE NIYORI SHIRO(AKA)NO KACHI	Forfait du rouge (blanc), victoire du blanc (rouge)
* AKA (SHIRO) NO KACHI	Victoire du rouge (blanc)
ATOSHIBARAKU	Trente secondes avant la fin du combat
ATTATE IRU	Contact
AWASETE IPPON	Deux waza-ari font ippon
AWASE-WAZA	2 techniques simultanées (2 waza-ari)
CHUI	Avertissement
ENCHO	Prolongation du temps de combat
FUKUSHIN SHUGO	Pour appeler les juges de coin
FUSENSHO	Forfait ou abandon
HANSOKU	Disqualification
* HANTEI	Décision
HAYAI	Plus rapide
* HIKIWAKE	Match nul
IPPON	Technique décisive
JIKAN	Signal pour arrêter le temps
JOGAI	Sortie de l'aire de compétition
NAKAE	Prendre position dans l'aire de compétition
KEIKOKU	Attention
* MA-AI-GA TOI	Manque de distance
MIENAI	Rien vu
MOTO NO ICHI	Ordre aux combattants de reprendre leur position
MUBOUBI	Aucune défense
NUKETE IRU	Hors cible
SHIKAKU	Disqualification
* SHOBU IPPON (SANBON) HAJIME	Début du combat
TAIMIN GA OSOI	Manque de «timing»
* TORONAI / TORIMASEN	Pas de point
* TSUZUKETE HAJIME	Reprise du combat
UKETE IRU	Technique bloquée
* WAZA-ARI	Demi point
* YAME	Arrêt temporaire
YAME, SOREMADE	Fin du combat
* YOWAI	Technique faible

* = Terme utilisé plus fréquemment