



# Comment utiliser le panneau de marquage ?



Document de travail créé par la Commission d'Arbitrage du Comité Départemental des Pyrénées Atlantiques (2016-2017)

*(Diffusion autorisée à des fins pédagogiques)*

# INDEX

	<u>Pag</u>
• Introduction	3
• Les zones de travail	4
• Mise en fonctionnement	5
• La gestion du temps	7
• Nouveau match	8
• Les points	9
<i>Saisir un point</i>	
<i>La gestuelle des points</i>	
• Les pénalités C1 et C2	13
<i>Saisir un avertissement ou une pénalité</i>	
<i>La gestuelle des avertissements ou pénalités</i>	
• La règle des 10''	23
• Les boutons à ne pas utiliser	25
• Annulation, revenir en arrière	25
• Mot de FIN	28

## Introduction

### C'est quoi le « panneau de marquage » (ou marqueur) ?

C'est un panneau d'indications, lumineuses et sonores, destiné autant aux compétiteurs qu'aux arbitres et au public présent dans la salle de compétition. Son rôle est double :

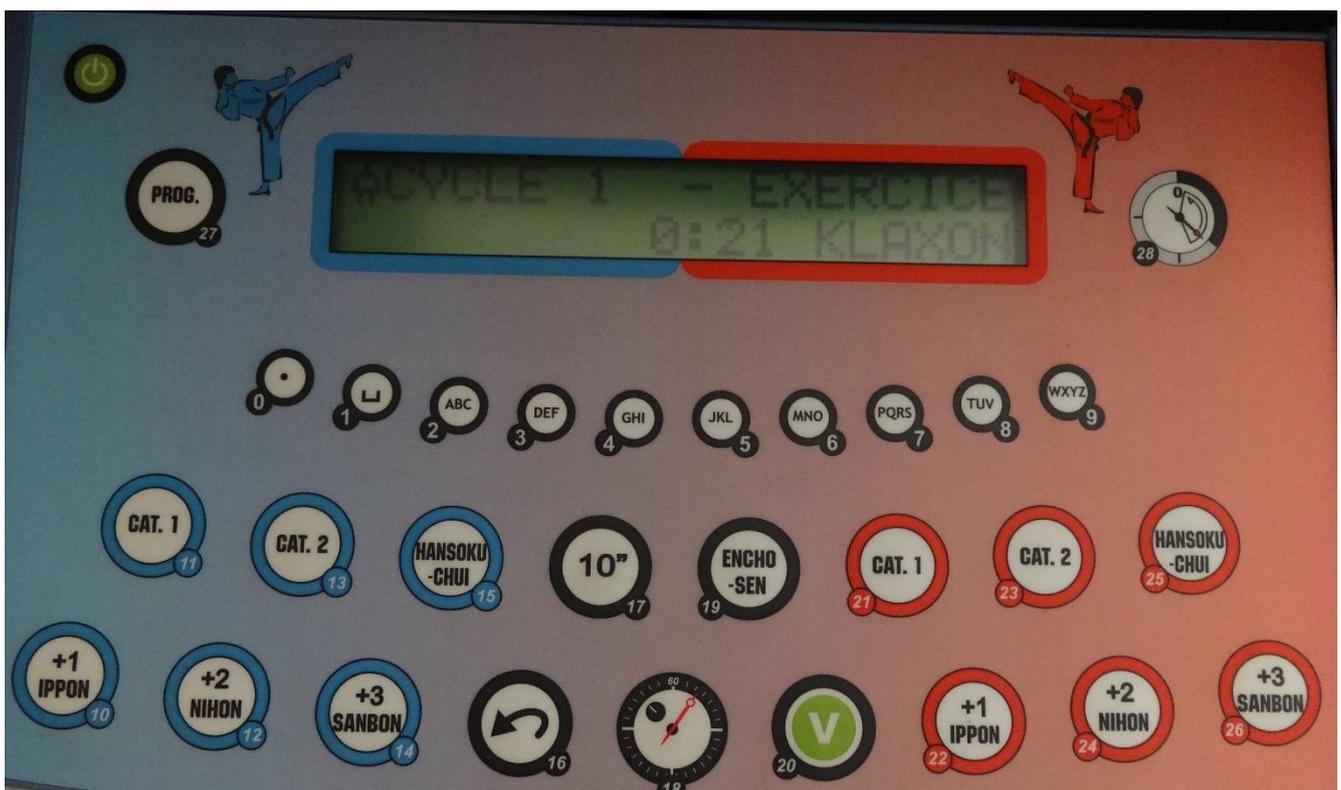
1. Répertorier, de façon visuelle, les points et les pénalités que l'arbitre central aura octroyé aux compétiteurs lors du match.
2. Effectuer, de façon visuelle et sonore, la gestion du temps du match (ex. 10'')

### Comment ça marche ?

Le panneau de marquage ne fonctionne pas de manière automatique. Il précise d'un opérateur (juge de table) qui va saisir en temps réel les points et les pénalités que l'arbitre signalera aux compétiteurs.

### La machine peut se tromper ?

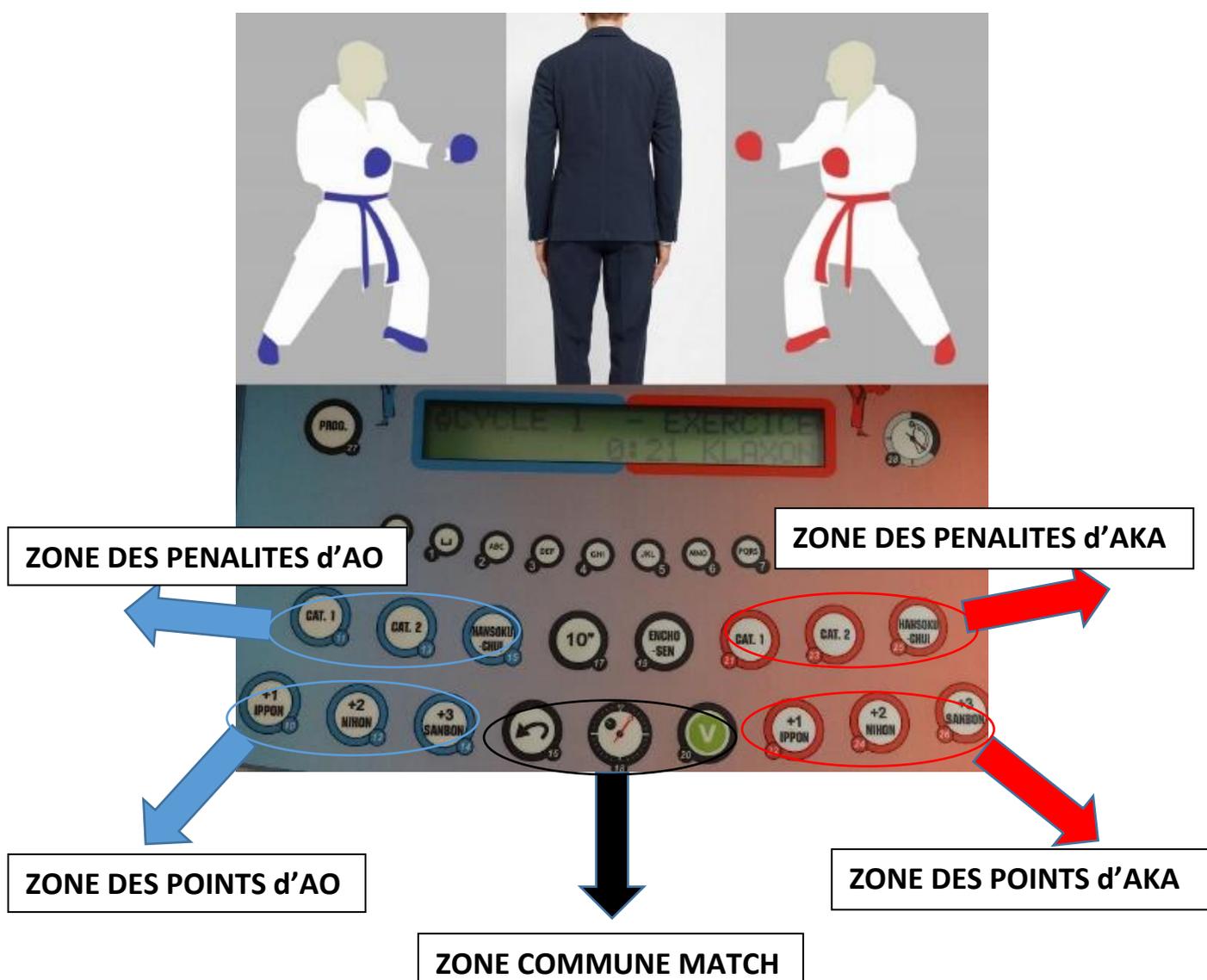
Le panneau de marquage n'obéit qu'à la saisie effectuée, par le biais des boutons présents sur la console, du juge de table. Ainsi, si la personne appuie sur un bouton, le résultat se traduit immédiatement sur le devant du panneau et vice-versa, si l'opérateur n'effectue pas de saisie, rien ne se modifie sur l'affichage du marqueur.



## Les « zones de travail »

Le panneau de marquage a été dessiné en fonction des zones de travail, ainsi, toutes ces « zones » vont correspondre aux familles ou catégories que nous allons trouver dans l'arbitrage : points, pénalités... et ce dans deux couleurs, rouge (pour AKA) et bleu (pour AO).

Les boutons sont distribués sur la console par ordre d'importance. De cette manière les boutons communs au match (marche-arrêt, revenir en arrière...) sont placés au centre de la console, alors que les boutons concernant chaque compétiteur seront placés côte-à-côte, selon sa couleur et l'emplacement du compétiteur sur le tapis.



## Mise en fonctionnement

Pour allumer le panneau de marquage et démarrer un match nous allons devoir systématiquement saisir un temps pour la rencontre, à défaut, le marqueur gardera en mémoire celui de la dernière fois. Nous allons procéder par étapes :

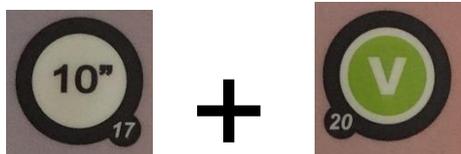
1. **Brancher le panneau** > à l'aide du câble et de l'adaptateur
2. **Allumer** > en appuyant sur le bouton ON-OFF (en haut et à gauche de la console)



3. **Choisir le mode de fonctionnement** > par défaut nous choisirons systématiquement le mode 17 > KARATE



Pour cela nous devons appuyer sur le bouton 17 puis VALIDER



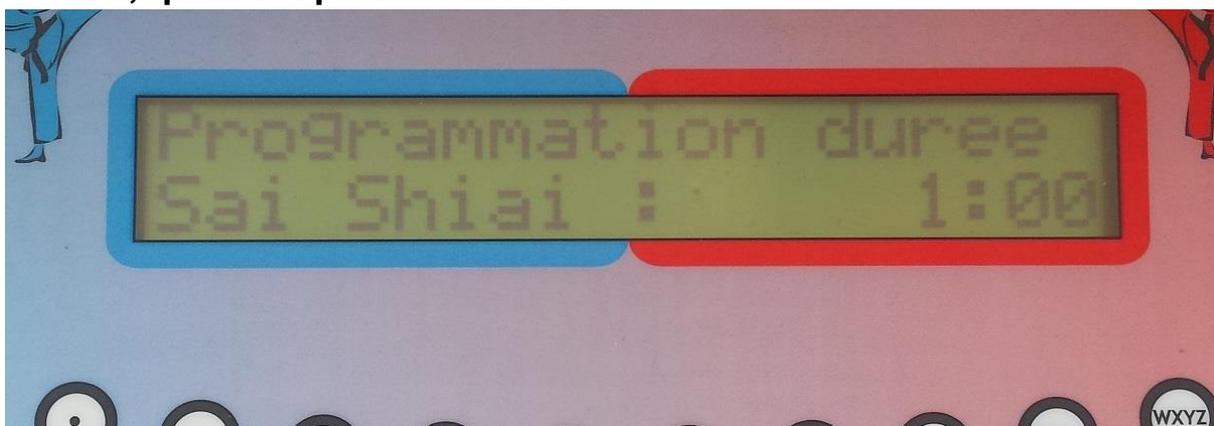
4. **Définir le temps** > à l'aide des boutons numériques, nous allons saisir le temps désiré pour les matchs :



La saisie s'effectue de gauche à droite. Ainsi, par exemple, pour saisir un temps de rencontre de 2:00 minutes nous devons effectuer la saisie complète puis VALIDER :



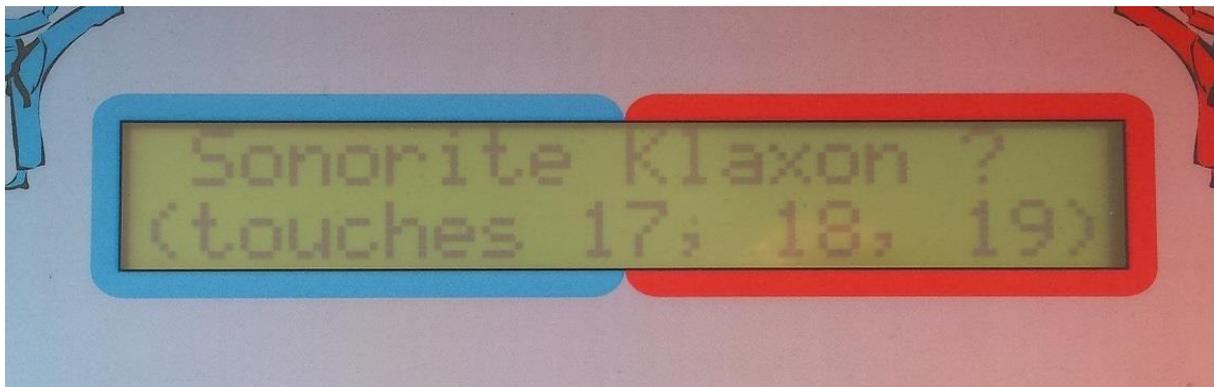
5. **Le Sai-shiai** > Dans l'ancien règlement c'était une modalité supplémentaire de combat, qui n'est plus d'actualité.



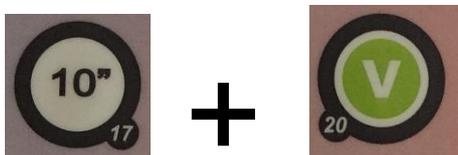
Par défaut nous validerons tout simplement le temps marqué en appuyant sur le bouton VALIDER



6. **Le choix de la sonorité** > qui va indiquer les 10" (*ATOSHI-BARAKU*) et le son de fin de match



Par défaut nous allons choisir la sonorité 17, ainsi :



...et notre panneau de marquage sera enfin prêt pour démarrer le match !

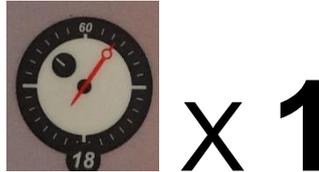


## La gestion du temps

Le panneau de marquage fait office de chrono du match. Il permet autant aux compétiteurs qu'au public de voir combien de temps reste avant la fin du match :

- **DEBUT DU MATCH**

A l'annonce (*SOBU HAJIME !*) l'arbitre signale aux compétiteurs le début du match. Le juge de table devra, immédiatement, appuyer sur le bouton CHRONO



pour lancer le temps au compteur

- **ARRET DU MATCH**

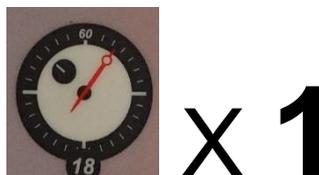
Ainsi, CHAQUE FOIS que l'arbitre arrêtera la rencontre (*YAME !*) pour donner un point, une pénalité ou pour toute autre cause, le juge de table devra arrêter le temps, pour cela, même opération en appuyant à nouveau sur le même bouton CHRONO



pour arrêter le défilement de secondes

- **REPRISE DU MATCH**

Après d'avoir saisi, le cas échéant, les décisions de l'arbitre centrale sur la console, à l'annonce de celui-ci (*SU-SUKITE HAJIME !*) le juge de table devra lancer à nouveau le temps du match, par la même opération avec le bouton CHRONO



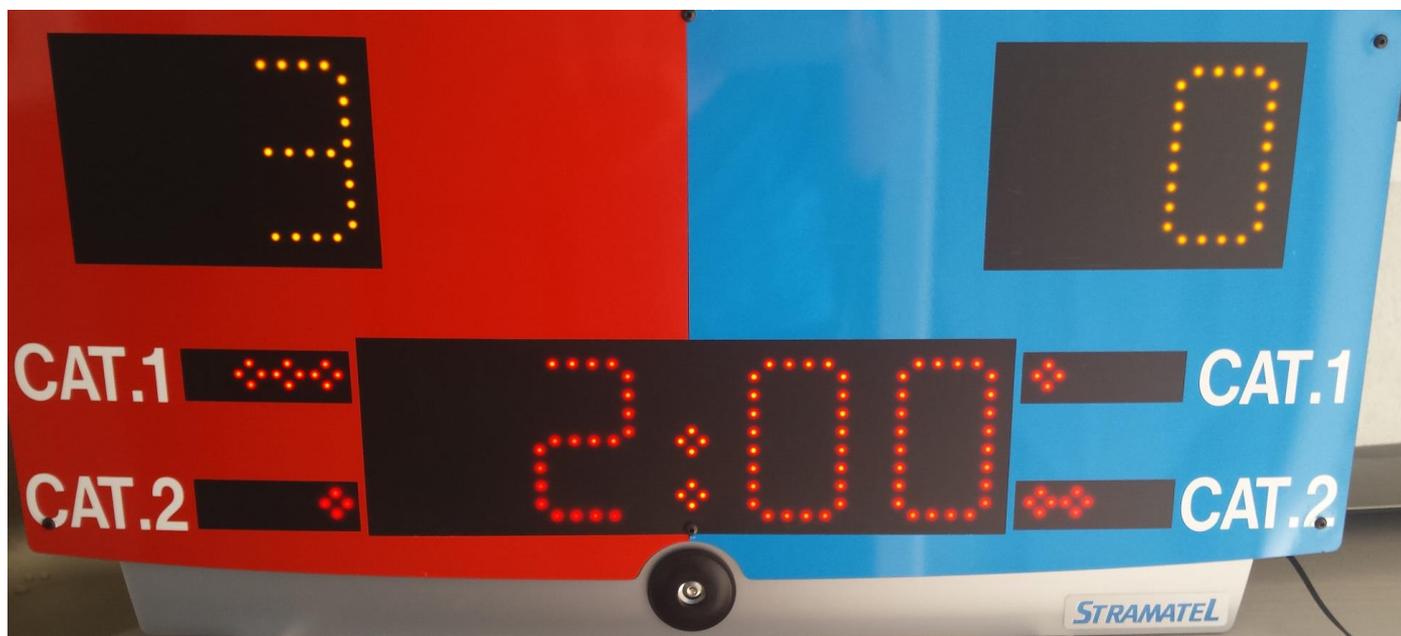
pour lancer à nouveau le temps au compteur.

- **FIN DU MATCH**

Dès que la totalité du temps est écoulée, que l'écart de points entre combattants est au moins de 8 points ou que l'un des combattants a atteint 4 pénalités dans l'une des deux catégories (C1 ou C2) le chrono s'arrêtera et le score du combattant **gagnant** se mettra à clignoter.

## Nouveau match

Dès que la rencontre précédente est finie et tant que nous n'effectuons pas de saisie sur la console de contrôle, le panneau avant du marqueur continuera à afficher les mêmes informations.



Pour remettre ces informations à zéro et préparer le panneau de marquage au nouveau match, nous allons faire une opération simple, consistant à appuyer DEUX fois sur le bouton REMISE A ZERO, en haut et à droite de la console.



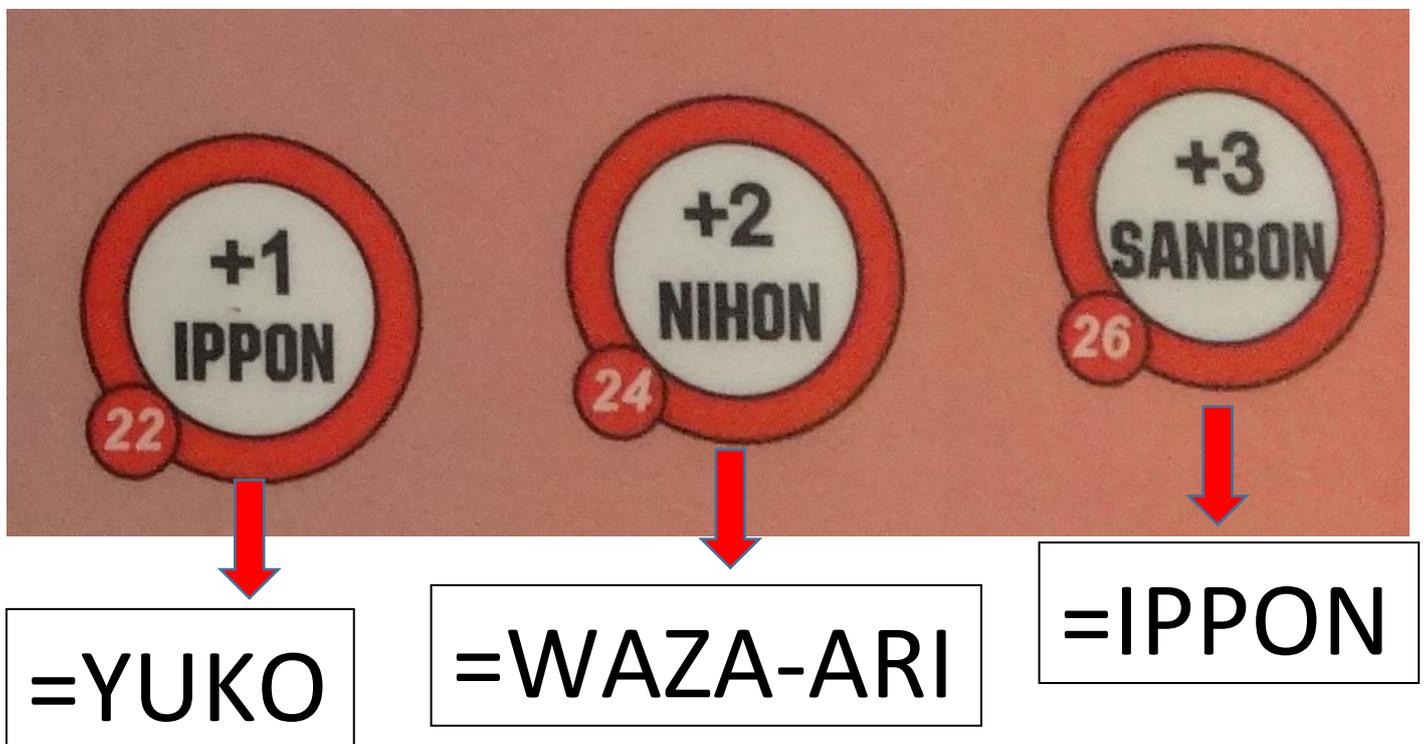
## Les points

Comme déjà indiqué, l'arbitre central va arrêter le match pour donner, entre autres, des points aux combattants.

Les boutons permettant de saisir les points sont placés à droite et à gauche de la console, ordonnés par importance de points :

- Yuko = 1 point
- Waza-ari = 2 points
- Ippon = 3 points

**IMPORTANT !** > Les panneaux de marquage existants répondent à l'ancienne version du règlement d'arbitrage. Les annonces de l'arbitre afin d'octroyer les points ayant changé, nous devons nous adapter, tout en sachant que la valeur des points indiqués n'a pas changé et que le panneau de marquage peut parfaitement signaler la nouvelle réglementation, ainsi :



### **POUR SAISIR UN POINT**

Avant de saisir un point, nous devons attendre que l'arbitre arrête la rencontre et qu'il VERBALISE le point...

**LE JUGE DE TABLE NE DOIT PAS SAISIR DE POINT  
SI L'ARBITRE N'A PAS ARRETE LA RENCONTRE**

Ainsi, l'arbitre central, selon les indications de ses juges, donnera des points aux combattants suivant toujours la même formule :

1. Interpeller le combattant qui va recevoir le point > (AKA...) ou (AO...)
2. Nommer le niveau de la technique valable > (...JODAN...) ou (...CHUDAN...)
3. Nommer le type de technique valable, pied ou poing > (...GERI...) ou (...TSUKI...)
4. Nommer le nombre de points (valeur) de cette technique > (...YUKO !) ou (...WAZA-ARI !) ou (...IPPON !)
5. Effectuer la gestuelle correspondante à son annonce

*Un exemple :*

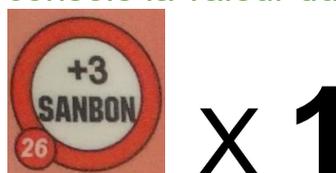
- a) Le combattant rouge (AKA) effectue une technique MAWASHI-GERI à la tête de son adversaire et les juges signalent qu'elle est valable...
- b) L'arbitre arrête la rencontre (YAME !), [le juge de table arrête le chrono] les combattants reprennent leur emplacement de départ...



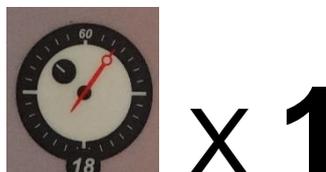
- c) L'arbitre s'adresse au combattant rouge (AKA) et effectue l'annonce du point (AKA JODAN-GERI... IPPON !). En même temps qu'il effectue l'annonce du point au compétiteur, l'arbitre adresse à son intention le geste correspondant...



- d) [Le juge de table saisi sur la console la valeur du point]



- e) L'arbitre s'adresse aux deux compétiteurs pour redémarrer la rencontre (SU-SUKITE HAJIME !)
- f) [Le juge de table relance sur la console le chrono]



## La gestuelle des points

Afin d'informer autant aux compétiteurs qu'à la table de marquage de la valeur du point octroyé, l'arbitre adoptera une gestuelle propre, qui permettra de faciliter la saisie sur la console de marquage. Ainsi :



**YUKO = 1 point**



**WAZA-ARI = 2 points**



**IPPON = 3 points**



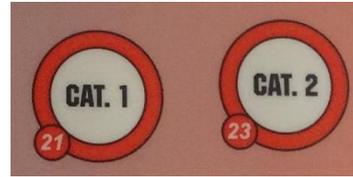
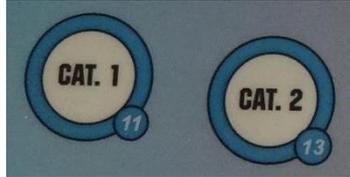
## ***Bon à savoir :***

- L'arbitre peut donner des points aux deux combattants pendant que la rencontre est arrêtée, l'un puis l'autre.
- L'arbitre peut donner des points puis des pénalités par la suite, il n'est pas tenu de relancer le match tout de suite après les points.
- Dans le cas où les deux combattants ont marqué, l'arbitre peut octroyer les points que les juges l'auront indiqué sans ordre défini des combattants (AKA puis AO... ou AO puis AKA)
- Pendant que l'écart des points entre combattants est inférieur à 8 points, le match continue... dès que cet écart est égal ou supérieur à 8 points, le match s'arrête (le bouton CHRONO ne répond plus) et la saisie de points n'est plus possible.
- Il ne faut pas oublier, dans le cas où nous n'avons pas de KANSA, que l'arbitre central a besoin de deux drapeaux de ses juges, lui-indiquant un point pour un compétiteur, pour pouvoir octroyer le point ; et l'arbitre NE PEUT PAS demander les points.
- Nous pouvons toujours modifier la saisie d'un point, suite à une erreur ou à l'annulation d'une décision par l'arbitre (*voir chapitre ANNULATIONS*)

## Les pénalités

Comme déjà indiqué, l'arbitre central va arrêter le match pour donner, aussi, des avertissements ou des pénalités aux combattants.

Les boutons permettant de saisir les avertissements et les pénalités sont placés à droite et à gauche de la console, en fonction de la catégorie de ceux-ci et de la couleur des combattants.



- **La Catégorie 1** correspond aux actes interdits par CONTACT sur l'autre combattant, et ils sont indiqués par l'arbitre central en croisant ses mains face au combattant fautif :



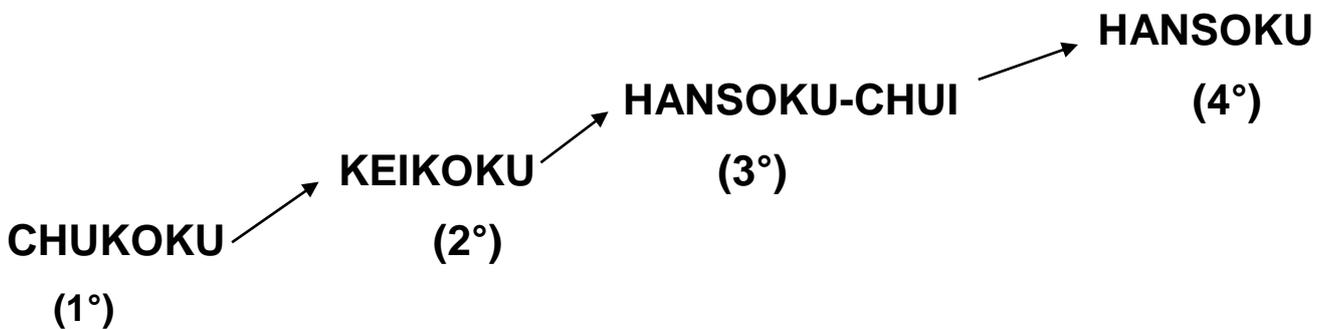
- **La Catégorie 2** correspond aux actes interdits par NON-RESPECT des règles de la compétition (antijeu) sur l'autre combattant, et ils sont indiqués par l'arbitre central en levant son doigt index à l'attention au combattant fautif :



Concernant la Catégorie 2, plusieurs actes peuvent être considérés comme faute :

- Sortie de l'aire de compétition (JOGAI)
- Saisie de l'autre compétiteur, à une main ou à deux mains, sans effectuer immédiatement une technique valable ou pour l'attirer vers soi en l'empêchant de marquer à son tour (SAISIE)
- Pousser l'autre compétiteur vers l'extérieur de l'aire de compétition ou en travaillant corps à corps (poitrine) pour réduire la distance empêchant l'adversaire de travailler (POUSEE)
- Se mettre volontairement en danger (MUBOBI)
- Ne pas effectuer d'action de combat pendant longtemps (MOULINETTE)
- Courir ou fuir pour refuser le combat (PERTE DE TEMPS)

Les DEUX CATEGORIES (C1 et C2) ont différents niveaux, allant du simple avertissement (CHUKOKU) à la disqualification par pénalité (HANSOKU) selon une échelle simple :



Et dans chacun des cas une gestuelle propre indique aux combattants et à la table l'infraction commise :



**KEIKOKU**



**HANSOKU-CHUI**



**HANSOKU**

## IMPORTANT !

- Les avertissements et pénalités **DE LA MÊME CATEGORIE (C1 ou C2) VONT SE CUMULER** pendant le match. Par contre, les avertissements et pénalités de catégories DIFFERENTES **NE SE CUMULENT PAS** entre eux.

*Exemple : un avertissement par contact et une première sortie de l'aire de compétition ne donneront pas un KEIKOKU (2°) mais deux CHUKOKU différents.*

- L'arbitre central pourra demander et donner des **pénalités PENDANT ET APRES** la rencontre. Une fois le temps écoulé, l'arbitre veille à bon déroulement des matchs, tant que les combattants sont encore sur le tapis de compétition, et de ce fait, il peut encore octroyer des pénalités qui pourront être saisies sur la console du panneau.

## POUR SAISIR UN AVERTISSEMENT OU UNE PENALITE

Pareil que pour les points, la procédure qui va suivre l'arbitre central pour donner des avertissements ou des pénalités aux compétiteurs est codifiée, ainsi, il fera systématiquement la même gestuelle en fonction de la catégorie et du niveau de l'admonestation :

1. Interpeller le combattant qui va recevoir le point > (AKA...) ou (AO...)
2. Indiquer par le geste correspondant, adressé au combattant, la catégorie de l'avertissement ou pénalité > (C1 ou C2) *Note : si c'est la première admonestation, l'arbitre central ne fera pas d'autre geste et relancera le match.*



**C1 – CHUKOKU**



**C2 - CHUKOKU**

3. S'il ne s'agit pas de la première admonestation, indiquer par le geste correspondant, adressé au combattant, le niveau de la pénalité (2° KEIKOKU, ou 3° HANSOKU-CHUI, ou 4° HANSOKU)



**KEIKOKU**



**HANSOKU-CHUI**



**HANSOKU**

*Un exemple :*

- a) Le combattant rouge (AKA) effectue une technique non valable qui vient impacter au visage de son adversaire...
- b) L'arbitre arrête la rencontre (**YAME !**), [**le juge de table arrête le chrono**] et les combattants reprennent leur emplacement de départ...

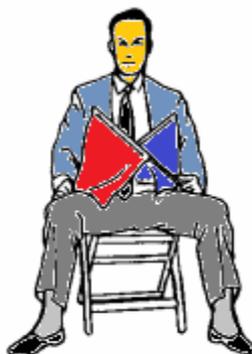


**X 1**

- c) L'arbitre central s'adresse **aux juges** en effectuant le geste de contact (C1) et demande par cette gestuelle l'avertissement pour AKA...



- d) Les juges croisent leurs drapeaux (imitent le geste de l'arbitre central) à l'adresse du combattant fautif...



- e) Si l'arbitre central compte (au moins...) avec l'appui de deux juges, il s'adressera au combattant fautif en lui-annonçant l'avertissement (*AKA CHUKOKU !*) et en même temps qu'il effectue cette annonce au compétiteur, l'arbitre central adresse aussi à son intention le geste correspondant...



- f) [Le juge de table saisi, à ce moment, l'avertissement ou la pénalité correspondante]



**X 1**

- g) L'arbitre central relance le match (*SU-SUKITE... HAJIME !*)

- h) [Le juge de table relance le chrono]

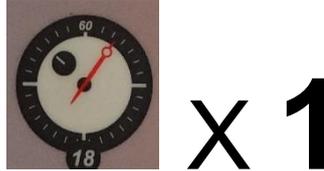


**X 1**

## Cas particuliers :

*Il s'agit de la deuxième, ou la troisième pénalité de la même catégorie pour le même compétiteur :*

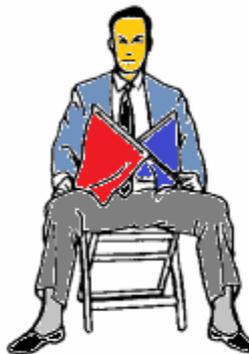
- a) Le combattant rouge (AKA) effectue une technique non valable qui vient impacter au visage de son adversaire...
- b) L'arbitre arrête la rencontre (*YAME !*), [*le juge de table arrête le chrono*] et les combattants reprennent leur emplacement de départ...



- c) L'arbitre central s'adresse aux juges en effectuant le geste de contact (C1) et demande par cette gestuelle l'avertissement pour AKA...



- d) Les juges croissent leurs drapeaux (imitent le geste de l'arbitre central) à l'adresse du combattant fautif...



- e) Si l'arbitre central compte (au moins...) avec l'appui de deux juges, il s'adressera au combattant fautif en lui-annonçant la pénalité et son niveau (*AKA KEIKOKU !... ou AKA HANSOKU-CHUI*) et en même temps qu'il effectue cette annonce au compétiteur, l'arbitre central adresse aussi à son intention le geste correspondant...



+



OU



Si 2° = KEIKOKU

Si 3° = HANSOKU-CHUI

- f) [Le juge de table saisi, à ce moment, l'avertissement ou la pénalité correspondante]



**X 2 (ou X3)**

- g) L'arbitre central relance le match (*SU-SUKITE.... HAJIME !*)  
h) [Le juge de table relance le chrono]



**X 1**

- Comment savoir quel est le niveau de pénalités déjà atteint par le combattant ?

L'écran situé sur la partie haute de la console nous donne cette information

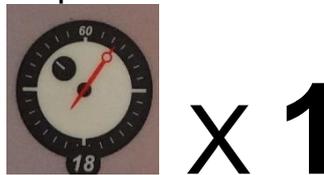


- *Et si nous sommes déjà à la quatrième pénalité de la même catégorie pour le même combattant ?*

Autant dans la C1 que dans la C2, la quatrième pénalité (HANSOKU) **entraîne directement la disqualification** du combattant. La procédure est exactement la même que dans le cas précédent sauf que, une fois annoncée (*HANSOKU !*) à l'attention du combattant fautif, l'arbitre central donnera son opposant gagnant (*NO-KACHI !*) et ne relancera pas le match.

*Exemple :*

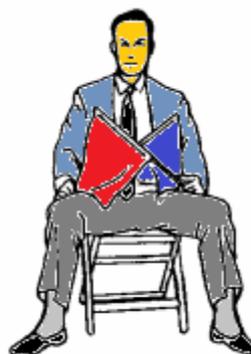
- a) Le combattant rouge (AKA) effectue une technique non valable qui vient impacter au visage de son adversaire...
- b) L'arbitre arrête la rencontre (*YAME !*), [*le juge de table arrête le chrono*] et les combattants reprennent leur emplacement de départ...



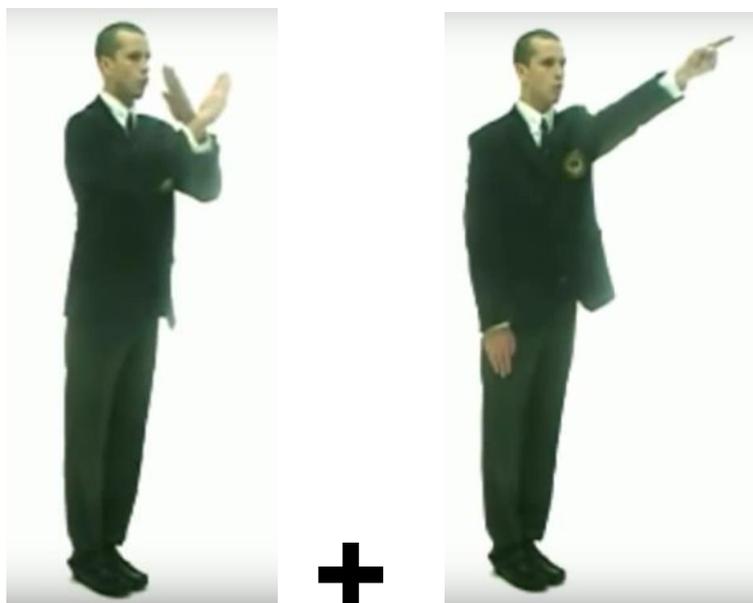
- c) L'arbitre central s'adresse aux juges en effectuant le geste de contact (C1) et demande par cette gestuelle l'avertissement pour AKA...



- d) Les juges croisent leurs drapeaux (imitent le geste de l'arbitre central) à l'adresse du combattant fautif...



- e) Si l'arbitre central compte (au moins...) avec l'appui de deux juges, il s'adressera au combattant fautif en lui-annonçant la pénalité et son niveau (AKA... HANSOKU !) et en même temps qu'il effectue cette annonce au compétiteur, l'arbitre central adresse aussi à son intention le geste correspondant...



Si 4° = HANSOKUI

- f) [Le juge de table saisi, à ce moment, l'avertissement ou la pénalité correspondante]



**A cette étape, l'affichage devant commence à clignoter, annonçant le gagnant du match**

- g) L'arbitre central donnera son opposant gagnant (AO... NO-KACHI !), en effectuant la gestuelle correspondante, et ne relancera pas le match, invitant les combattants à quitter le tapis.



## IMPORTANT !

- Les avertissements et pénalités **DE LA MÊME CATEGORIE (C1 ou C2) VONT SE CUMULER** pendant le match. Par contre, les avertissements et pénalités de catégories DIFFÉRENTES **NE SE CUMULENT PAS** entre eux.
- L'arbitre central pourra demander et donner des **pénalités PENDANT ET APRES la rencontre**. Une fois le temps écoulé, l'arbitre veille à bon déroulement des matchs, tant que les combattants sont encore sur le tapis de compétition, et de ce fait, il peut encore octroyer des pénalités qui pourront être saisies sur la console du panneau.
- Le juge de table **NE DOIT PAS SAISIR** des avertissements ou des pénalités **PENDANT QUE LE MATCH EST EN COURS** et que le **CHRONO N'EST PAS ARRETE**.
- Cas très particulier > Quand **il reste à notre match MOINS de DIX secondes**, toutes les pénalités de **Catégorie 2 (C2)** passeront automatiquement au niveau **HANSOKU-CHUI (3°)** afin d'éviter que le compétiteur qui mène le score puisse fuir le combat ou perdre du temps.
- Pour pouvoir donner un avertissement ou une pénalité, l'arbitre central a besoin systématiquement de l'appui de (au moins...) **DEUX JUGES** (*sauf dans le cas d'une sortie de l'aire de compétition, sur laquelle les juges vont signaler automatiquement l'infraction commise*) et il revient à l'arbitre de demander (après d'avoir arrêté la rencontre) par un geste, l'appui sur sa volonté de donner un avertissement ou une pénalité.

Il est TRES IMPORTANT, pour le juge de table,  
de NE PAS SAISIR l'avertissement ou la pénalité  
TANT QUE L'ARBITRE N'A PAS VERBALISE son geste !...

car parfois, il se peut que l'on prenne la demande d'appui pour la sanction en elle-même, que l'on effectue la saisie... et que les juges NE SUIVENT PAS le critère de l'arbitre central, considérant d'autres motifs... et là, le juge de table sera obligé de corriger en revenant en arrière.

**NE PAS ANTICIPER LA DECISION  
DE L'ARBITRE CENTRAL !...**

➤ **ATTENDRE qu'il VERBALISE, puis SAISIR** <

## La règle des 10''

Dans la modalité de KUMITE, lorsqu'un compétiteur chute, est projeté ou tombe à la suite d'un coup, **qu'il est allongé au sol** et ne se remet pas immédiatement sur ses pieds, l'arbitre arrête le combat. Il décide ensuite s'il doit faire appel ou non au médecin, en fonction de la nature du coup porté et du degré du danger de l'impact, puis il signale au juge de table, par un bref coup de sifflet, de commencer un décompte de 10 secondes.

Ce décompte peut s'arrêter si le compétiteur se remet sur ses pieds, pour regagner ensuite sa position de départ, dans ce cas, l'arbitre central signale au juge de table de stopper le décompte de 10 secondes.

Ainsi, nous avons deux possibilités dès lors :

1. Le combattant se remet sur ses pieds, l'arbitre arrête le décompte AVANT que les 10'' se soient écoulés > l'arbitre entend l'avis du médecin, décide des suites (pénalité C1, pénalité C2...) et redémarre ou pas le match.
2. Le combattant ne se remet pas, ou il se remet APRES que les 10'' se soient écoulés > dans ce cas, l'arbitre doit donner obligatoirement KIKEN (incapacité) pour le combattant au sol et décider sur le degré de faute de l'autre combattant, avant de déclarer un vainqueur pour la rencontre. Dans ce cas de figure, l'arbitre central ne peut pas redémarrer le match.

Pour ces cas très particuliers, la console dispose d'un bouton 10''



### Comment faire ?

*Exemple :*

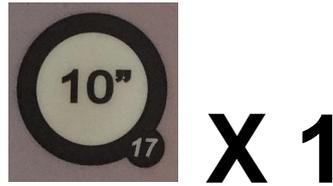
- a) Le combattant rouge (AKA) effectue une technique non valable qui vient impacter au visage de son adversaire... le combattant bleu (AO) chute au sol et reste allongé...
- b) L'arbitre arrête la rencontre (**YAME !**), [le juge de table arrête le chrono]



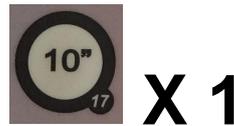
**X 1**

- c) L'arbitre s'approche du compétiteur au sol, constate et appelle si besoin le médecin... puis, dans un deuxième temps, sort son sifflet et émet un bref coup

à l'intention du juge de table pour déclencher le décompte des 10''... [le juge de table appuie, à cet instant, sur le bouton des 10'']



- Si le compétiteur se relève **AVANT** la fin des 10'', l'arbitre central s'adresse à nouveau au juge de table, lève sa main et émet un nouveau coup de sifflet pour arrêter le décompte... [pour arrêter ce décompte particulier, le juge de table appuie à nouveau sur le bouton des 10'']



- Si le compétiteur ne se relève pas, ou qu'il se relève **APRES** la fin des 10'', l'affichage du panneau de marquage commencera à clignoter pour indiquer la fin de la rencontre.

### *Ce qu'il faut savoir...*

- La procédure des 10'' est un cas très particulier, en dehors de ce cas et sans demande particulière de l'arbitre central, il ne faut pas déclencher ce bouton.
- Il ne faut pas confondre cette procédure des 10'' avec les dix secondes de la fin du match (*ATOSHI-BARAKU !*) ...
- Dans le déroulé du match, si les 10'' ont été déclenchés, le temps pris (toujours moins de 10'') ne sont pas décomptés du temps de match... c'est réellement un chrono à part !
- Quand nous avons déclenché le décompté des 10'', une sonnerie (type klaxon) se fera audible aux 7'' pour indiquer au compétiteur que la fin du temps est très proche, puis la même sonnerie s'entendra encore à la fin des 10'' pour signaler la fin de la procédure.

## Les boutons à ne pas utiliser

Restes d'une autre réglementation, notre console de travail dispose de boutons qui ne doivent pas être utilisés, car ils peuvent induire à erreur, ou qu'ils ne remplissent pas aujourd'hui de fonction dans le règlement actuel de KUMITE.

Ainsi, les boutons suivants ;



...**NE DOIVENT PAS** être utilisés lors des rencontres de KUMITE selon le règlement actuel.

## ANNULATION d'une saisie > Marche arrière

Il se peut que l'on se trompe de bouton, que l'arbitre central annule une décision ou que par mégarde on appuie sur l'un des boutons cités antérieurement ; dans ce cas nous allons devoir « *revenir en arrière* » dans notre saisie jusqu'à l'endroit où l'action à corriger aura été commise.

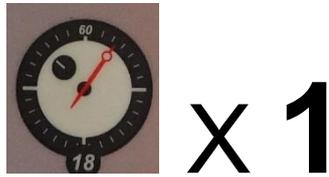
Nous disposons d'un bouton dit « *de marche arrière* » qui nous permet d'effectuer cette manipulation



Il s'agit d'un bouton à commande **DOUBLE**, ce qui veut dire qu'il ne fonctionna pas tout seul : si nous appuyons sur ce bouton exclusivement, rien ne se produira ni dans notre console ni dans l'affichage devant. Pour que cela fonctionne, nous allons devoir appuyer **SIMULTANEMENT** sur le bouton « *de marche arrière* » et sur le bouton de l'action que nous souhaitons annuler.

Exemple :

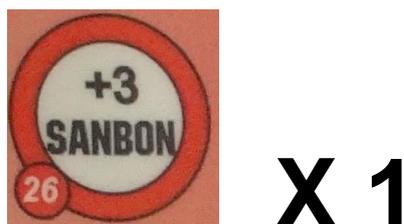
- a) L'arbitre arrête le match parce qu'il a deux juges signalant un point...
- b) L'arbitre arrête la rencontre (**YAME !**), [le juge de table arrête le chrono] et les combattants reprennent leur emplacement de départ...



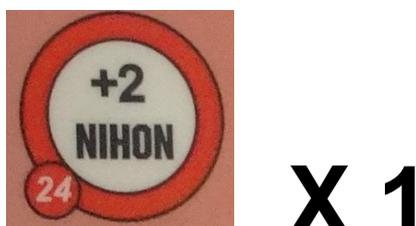
- c) L'arbitre central effectue le geste approprié à la valeur du point, et annonce par exemple (**AKA...WAZA-ARI !**)...



- c) Le juge de table saisi...



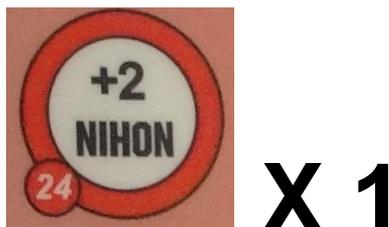
**Ce qui est une erreur... car WAZA-ARI  
correspond à cet autre bouton**



d) Le juge de table corrige et saisi, **SIMULTANEMENT** ...

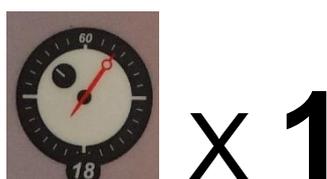


e) Le marqueur revient en arrière, enlevant l'ancienne saisie, et là, le juge de table peut saisir le bon score...



f) L'arbitre central relance le match (*SU-SUKITE... HAJIME !*)

g) [Le juge de table relance le chrono]



**Cela marche pareil avec la saisie des avertissements ou des pénalités... le seul élément qui ne permet pas une « marche arrière » est le chrono**

---

## **Note de FIN**

Ce cahier de travail, développé par la Commission d'Arbitrage du Comité Départemental des Pyrénées Atlantiques est un outil qui se veut évolutif, et qui tente de répondre aux question des personnes, bénévoles par la plupart, qui vont officier aux tables de marquage lors des différentes manifestations dans notre Département.

Il se peut que des erreurs ou des coquilles se soient glissées dans les différents textes... ou bien que des exemples aient besoin d'une explication plus approfondie. Dans ces cas, nous pouvons améliorer cet outil en permanence, merci de nous signaler ce que nous n'aurons pas pu corriger en amont et que nous tenterons d'améliorer par la suite.

La Commission d'Arbitrage du Département reste à votre disposition pour tout renseignement, commentaire ou modification opportuns que vous considérez comme nécessaire.

Sportivement,

Commission Départementale d'Arbitrage des Pyrénées Atlantiques  
[arbitrage.cd64@gmail.com](mailto:arbitrage.cd64@gmail.com)