

Termes d'arbitrage

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