

REFEREEING RULES 2014-16

PRZEPISY WALKI 2014 – 2016

Uwaga:

Przepisy Walki należy stosować łącznie z Regulaminem Sportowym Polskiego Związku Judo

Spis treści

ARTYKUŁ 1 – Pole rozgrywania zawodów.....	3
ARTYKUŁ 2 - Sprzęt	5
ARTYKUŁ 3 – Ubiór judo (Judogi).....	7
ARTYKUŁ 4 – Higiena.....	8
ARTYKUŁ 5 - Sędziowie i osoby pełniące funkcje oficjalne	9
ARTYKUŁ 6 - Stanowisko i funkcja Arbitra centralnego	10
ARTYKUŁ 7 - Stanowiska i funkcje Arbitrów stolikowych.	11
ARTYKUŁ 8 – Gesty	12
ARTYKUŁ 9 – Miejsce (powierzchnie ważne).....	19
ARTYKUŁ 10 – Czas trwania walki	20
ARTYKUŁ 11 – Czas nie zaliczony do czasu walki	20
ARTYKUŁ 12 – Sygnał zakończenia czasu walki.....	20
ARTYKUŁ 13 - Czas Osaekomi	21
ARTYKUŁ 14 – Techniki zbiegające się z sygnałem zakończenia czasu walki.....	21
ARTYKUŁ 15 – Początek walki	22
ARTYKUŁ 16 – Przejście do Newaza.....	24
ARTYKUŁ 17 – Ogłoszenie komendy Mate.....	25
ARTYKUŁ 18 – Sono-mama	26
ARTYKUŁ 19 – Koniec walki.....	27
ARTYKUŁ 20 - Ippon	30
ARTYKUŁ 21 - Waza-ari-awasete-Ippon.....	31
ARTYKUŁ 22 – Uchylony.....	31
ARTYKUŁ 23 - Waza-ari	31
ARTYKUŁ 24 - Yuko.....	31
ARTYKUŁ 25 –Uchylony.....	32
ARTYKUŁ 26 - Osaekomi-waza	32
ARTYKUŁ 27 – Akcje zbronione i kary	33
ARTYKUŁ 28 – Niestawienie się do walki i wycofanie się	41
ARTYKUŁ 29 – Zranienie, choroba, wypadek.....	42
ARTYKUŁ 30 - Sytuacje nie objęte przepisami	45

ARTYKUŁ 1 – Pole rozgrywania zawodów

Pole rozgrywania zawodów powinno mieć minimum 14m x 14m i powinno być pokryte Tatami lub podobnym, dopuszczalnym materiałem.

Pole rozgrywania zawodów powinno być podzielony na dwie (2) strefy.

Wewnętrzna powierzchnia pola nazywa się polem walki i powinna mieć zawsze wymiary co najmniej 8 x 8 m, ale nie więcej niż 10 x 10 m.

Powierzchnia pola na zewnątrz pola walki nazywa się strefą bezpieczeństwa i powinna mieć szerokość minimum 3 m.

Pole walki powinno być innego koloru niż strefa bezpieczeństwa i mieć wystarczający kontrast, aby uniknąć pomyłek w sytuacjach na krawędzi. Zalecane są kolory, które zostały zatwierdzone przez IJF.

Pole rozgrywania zawodów musi być umieszczone na elastycznej podłodze lub specjalnej platformie (patrz załącznik).

Jeśli używane są dwa (2) lub więcej sąsiadujące ze sobą pola walki, dopuszczalna jest wspólna strefa bezpieczeństwa o szerokości 4 m.

Dookoła całego pola rozgrywania zawodów musi być strefa wolna o szerokości co najmniej 50 cm.

Załącznik do artykułu 1 - Pole rozgrywania zawodów

Na Igrzyskach Olimpijskich, Mistrzostwach Świata i Turniejach Masters pole walki musi mieć 10 x 10 m oraz minimum 4 m strefy bezpieczeństwa. Zalecane dla Mistrzostw Kontynentu.

Tatami

Elementy o wymiarach 1m x 2m lub 1m x 1m, wykonane z prasowanej pianki.

Nie mogą ugiąć się pod stopami, muszą mieć właściwości amortyzujące w czasie Ukemi. Nie mogą być śliskie ani zbyt szorstkie.

Elementy tworzące powierzchnię zawodów muszą być równo ułożone, przylegać do siebie bez pustych przestrzeni, mieć gładką powierzchnię i muszą być zamocowane w taki sposób, żeby nie ulegały przemieszczeniu.

Specyfikacje techniczne, które powinno spełniać Tatami są określone w załączniku nr 6, "IJF Tatami Rules" Przepisów Sportowych i Organizacyjnych IJF (Przepisy Sportowe i Organizacyjne, dalej zwane SOR).

Platforma

Platforma jest opcjonalna i musi być wykonana solidnie z drewna, a jednocześnie mieć pewną sprężystość i wymiary ok 18m x 18m i nie więcej niż 1 m wysokości (zwykle 50cm lub mniej). (W przypadku platformy zaleca się, aby strefa bezpieczeństwa miała minimum 4 m szerokości na całym polu rozgrywania zawodów).

< POLE ROZGRYWANIA ZAWODÓW >



< POLE WALKI >



ARTYKUŁ 2 - Sprzęt

a) Tablice wyników

Dla każdego pola walki należy umieścić poza polem rozgrywania zawodów po dwie (2) tablice pokazujące wyniki poziomo, w taki sposób, aby były one widoczne dla sędziów, członków Komisji oraz osób pełniących oficjalne funkcje i publiczności.

Tablice muszą pokazywać kary udzielane zawodnikom. (Patrz przykład w załączniku)

W przypadku używania tablic elektronicznych powinny być dostępne rezerwowe tablice obsługiwane ręcznie (patrz Załącznik).

b) Zegary do pomiaru czas

Należy przygotować następujące zegary:

Czas walki	Jeden (1)
Osaekomi	Dwa (2)
Rezerwowy	Jeden (1)

W przypadku stosowania do pomiaru czasu zegarów elektronicznych należy również dla kontroli ich dokładności mierzyć czas ręcznie (patrz Załącznik).

c) Chorągiewki (Sędziowie czasu)

Żółta	Zatrzymanie czasu
Zielona	Czas Osaekomi

W przypadku gdy czas walki i trzymywania wskazuje zegar elektroniczny nie ma potrzeby używania chorągiewek żółtych i zielonych. Jednak muszą być one dostępne w rezerwie.

d) Sygnał dźwiękowy zakończenia czasu walki

Dzwonek lub inny sygnał dźwiękowy obwieszczaający arbitrowi koniec walki.

e) Białe i Niebieskie Judogi

Zawodnik powinien nosić białą lub niebieską Judogi. (Pierwszy wywołany zawodnik zakłada białą Judogi, drugi zakłada niebieską.)

Załącznik do artykułu 2 – Sprzęt

Stanowiska sędziów tablic, sędziów notujących wyniki, i sędziów czasu:

Sędziowie wypełniający listy walk, sędziowie tablic i sędziowie czasu muszą być zwrócenii twarzą do Arbitra centralnego.

Odległość widzów:

Na ogół widzowie nie powinni znajdować się bliżej niż 3m od krawędzi pola rozgrywania zawodów (lub platformy).

Zegary czasu i tablice wyników:

Zegary muszą być dostępne dla osób odpowiedzialnych za ich dokładność oraz muszą być sprawdzane na początku zawodów, a także regularnie w czasie ich trwania. Tablice wyników muszą spełniać wymagania stawiane przez IJF i powinny być w razie potrzeby do dyspozycji arbitrów.

Ręczne zegary muszą być używane jednocześnie z urządzeniami elektronicznymi, na wypadek awarii zegarów elektronicznych. Ręczne tablice wyników muszą być dostępne w rezerwie.

Tablica ręczna:



PRZYKŁAD:

Biały uzyskał Waza-ari i został również ukarany jedną (1) karą Shido.

Tablica elektroniczna:



PRZYKŁAD:

Biały uzyskał Waza-ari i został również ukarany dwoma(2) karami Shido.

Niebieski uzyskał jedno (1) Yuko.

ARTYKUŁ 3 – Ubiór judo (Judogi)

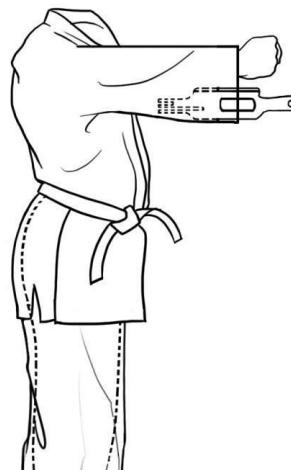
Zawodnicy powinni nosić Judogi odpowiadające następującym warunkom:

W dniu zawodów, zawodnicy muszą spełniać aktualne wymagania

- „JUDOGI REGULATION” – strona [www IJF](http://www.ijf.org) (*DOCUMENTS > ADMINISTRATIVE*)
- „GUIDANCE OF JUDOGI CONTROL DURING IJF COMPETITIONS” –
strona [www IJF](http://www.ijf.org) (*DOCUMENTS > EDUCATION & COACHING COMMISSION*).

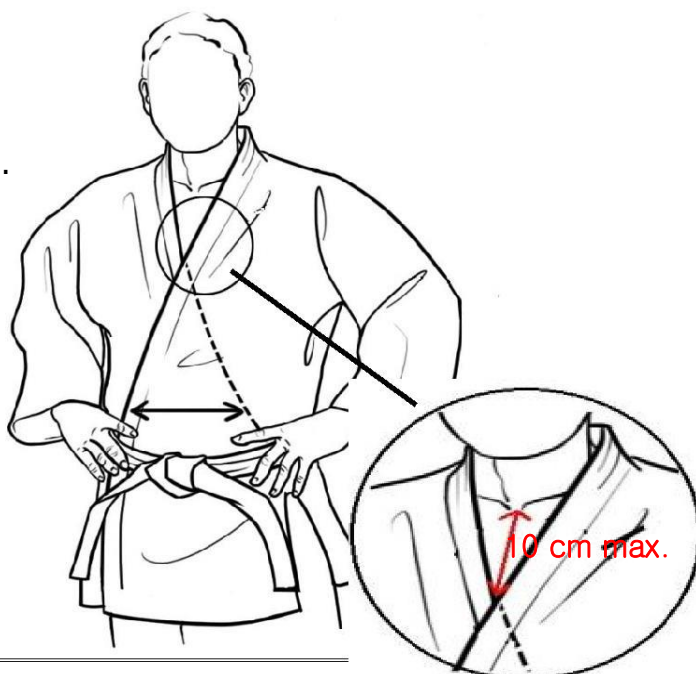
1/ Rękaw-

Rękawy Judogi muszą zakrywać całą rękę łącznie z nadgarstkiem w pozycji do kontroli kurtki Judogi (uniesione ramiona).



2/ Kurtka -

Pozioma odległość między klapami kurtki, musi mieć co najmniej 20 cm.
Pionowa odległość pomiędzy górą mostka a punktem krzyżowania się klap kurtki musi mieć mniej niż 10cm.



ARTYKUŁ 4 – Higiena

1. Judogi powinna być czysta, sucha i pozbawiona nieprzyjemnego zapachu.
2. Paznokcie na rękach i nogach powinny być krótko obcięte.
3. Osobista higiena zawodnika powinna być na wysokim poziomie.
4. Długie włosy muszą być związane, aby nie przeszkadzały drugiemu zawodnikowi. Włosy mogą być związane za pomocą opaski z gumy lub podobnego materiału bez jakichkolwiek twardych lub metalowych elementów. Głowa nie może być przykryta z wyjątkiem obandażowania o charakterze medycznym.
5. Zawodnik, który nie będzie spełniał wymagań zawartych w Artykułach 3 i 4, zostanie pozbawiony prawa uczestnictwa w walce, a przeciwnik wygra walkę, zgodnie z Artykułem 28 przepisów, przez Fusen-gachi, jeśli walka jeszcze się nie rozpoczęła lub Kiken-gachi, jeśli walka już się rozpoczęła, zgodnie z zasadą „większości trzech”.

ARTYKUŁ 5 - Sędziowie i osoby pełniące funkcje oficjalne

Zasadniczo walka powinna być prowadzona przez trzech Arbitrów o innej narodowości niż walczący zawodnicy.

Arbiter na macie połączony jest systemem radiowym z dwoma Arbitrami przy stoliku maty, którzy pod nadzorem Komisji Sędziowskiej, pomagają mu z wykorzystaniem systemu video (CARE system).

System rotacji Arbitrów ma zapewniać ich neutralność.

Arbitrom pomagają sędziowie tablic, czasu i wypełniający listy walk.

Strój sędziowski powinien być dostosowany do wytycznych Organizatora.

Członkowie Komisji Sędziowskiej, którzy mogą ewentualnie interweniować, siedzą również w pobliżu z własnym CARE systemem i muszą mieć łączność poprzez słuchawki z Arbitrami. Procedura działania opisana jest w Artykule 19.6.

Załącznik do artykułu 5 – Sędziowie i osoby pełniące funkcje oficjalne.

Organizator zawodów zapewnia, że sędziowie czasu, wypełniający listy walk i sędziowie tablic jak również inni asystenci techniczni, są gruntownie przeszkoleni do pełnienia swoich funkcji. Powinno być co najmniej dwóch (2) sędziów czasu: jeden mierzący rzeczywisty czas walki, drugi wyspecjalizowany w czasie Osaekomi. Jeżeli jest to możliwe, powinna być jeszcze trzecia osoba nadzorująca dwóch (2) sędziów czasu, w celu uniknięcia jakichkolwiek błędów wynikających z pomyłek lub zapomnienia.

Sędzia czasu (mierzący rzeczywisty czas walki) włącza swój zegar po usłyszeniu komendy Hajime lub Yoshi i zatrzymuje po usłyszeniu komendy Mate lub Sono-mama.

Sędzia mierzący czas Osaekomi uruchamia swój zegar słysząc komendę Osaekomi, zatrzymuje na komendę Sono-mama i ponownie uruchamia słysząc Yoshi. Po usłyszeniu komendy Toketa lub Mate sędzia zatrzymuje zegar i podaje Arbitrowi liczbę sekund, które upłynęły od komendy Osaekomi. Po upłynięciu czasu Osaekomi (20 sekund lub 15 sekund o ile zawodnik trzymający uzyskał już Waza-ari), ogłasza koniec Osaekomi za pomocą sygnału dźwiękowego.

Sędzia mierzący czas Osaekomi podnosi do góry zieloną chorągiewkę po usłyszeniu komendy i zauważeniu gestu Osaekomi lub Yoshi. Opuszcza chorągiewkę po zatrzymaniu zegara na komendę Toketa, Mate lub Sono-mama lub gdy upłynie czas Osaekomi.

Sędzia czasu (mierzący rzeczywisty czas walki) powinien unieść żółtą chorągiewkę ilekroć zatrzymał zegar słysząc komendę i widząc gest Mate lub Sono-mama a opuścić chorągiewkę po ponownym włączeniu zegara słysząc Hajime lub Yoshi.

Po upłynięciu czasu walki sędziowie czasu powinni o tym fakcie powiadomić Arbitra przy pomocy dobrze słyszalnego sygnału dźwiękowego (patrz Artykuły 10, 11, 12 Przepisów Walki).

Sędzia tablicy musi posiadać pełną znajomość gestów i komend sędziowskich, tak aby mógł dokładnie pokazywać postęp i wyniki walki.

Ponadto oprócz wyżej wymienionych osób powinien być sędzia wypełniający listy walk do odnotowania całego przebiegu zawodów.

W przypadku stosowania systemów elektronicznych procedura pomiaru czasów jest taka sama, jak opisana powyżej.

Ręczne zegary muszą być jednak używane równocześnie z urządzeniami elektronicznymi w celu kontroli ich dokładności, a ręczne tablice wyników muszą być dostępne w rezerwie.

ARTYKUŁ 6 -Stanowisko i funkcja Arbitra centralnego.

Arbiter powinien w zasadzie znajdować się na polu walki. Kieruje on przebiegiem walki i ocenia ją. Powinien on upewnić się, że jego decyzje są prawidłowo odnotowane.

Załącznik do artykułu 6 – Stanowisko i funkcja Arbitra centralnego.

Przed rozpoczęciem walki Arbiter powinien upewnić się, że wszystko jest w porządku: pole walki, wyposażenie, judogi, higiena, osoby pełniące funkcje oficjalne itp.

Zawodnik w niebieskiej Judogi znajduje się po lewej stronie Arbitra a zawodnik w białej Judogi po prawej.

W przypadku gdy obydwaj zawodnicy znajdą się w Newaza, twarzami zwrócenie na zewnątrz pola walki, Arbiter może obserwować akcję ze strefy bezpieczeństwa.

Przed rozpoczęciem walki Arbitrzy powinni zapoznać się z dźwiękiem dzwonka lub innego sygnału dźwiękowego, obwieszczającego koniec walki na ich Tatami oraz z pozycją lekarza dyżurnego. Przeprowadzając kontrolę powierzchni pola walki Arbiter powinien upewnić się, że powierzchnia maty jest czysta i w dobrym stanie, oraz że pomiędzy materacami nie ma szpar i że zawodnicy spełniają wymagania Artykułów 3 i 4 Przepisów Walki.

Arbiter powinien upewnić się, że w bezpośrednim sąsiedztwie maty nie ma widzów, kibiców, fotografów lub innych osób, które swoją obecnością mogłyby przeszkadzać w prowadzeniu walki lub zagrażać bezpieczeństwu zawodników.

Arbiter powinien opuścić pole rozgrywania zawodów podczas prezentacji lub każdej dłuższej przerwy w programie.

ARTYKUŁ 7 - Stanowiska i funkcje Arbitrów stolikowych.

Dwaj Arbitrzy siedzący przy stoliku maty sędziują wraz z Arbitrem centralnym, z którym połączeni są zestawem słuchawkowym, i pomagają mu korzystając z systemu video (Care system) zgodnie z zasadą „większości z trzech”.

Jeśli Arbiter stolikowy zauważy, że coś na tablicy wyników jest nie w porządku, powinien on zwrócić na to uwagę Arbitra centralnego.

Arbiter stolikowy nie powinien wyprzedzać Arbitra centralnego w wydawaniu decyzji dotyczącej punktowania.

Arbiter stolikowy powinien opuścić pole rozgrywania zawodów podczas prezentacji lub każdej dłuższej przerwy w programie.

Jeżeli zawodnik musi zmienić jakąś część Judogi poza polem rozgrywania zawodów lub potrzebuje chwilowo opuścić pole rozgrywania zawodów po rozpoczęciu walki, z powodu uznanego przez Arbitra centralnego za konieczny (tylko w wyjątkowych okolicznościach), to obowiązkowo zawodnikowi musi towarzyszyć Arbiter stolikowy aby upewnić się, że nie zachodzi nic nieprawidłowego.

W przypadku, gdy Arbiter stolikowy nie jest tej samej płci, wówczas osoba oficjalna wyznaczona przez Sędziego Głównego zastępuje Arbitra stolikowego i towarzyszy zawodnikowi.

ARTYKUŁ 8 – Gesty.

(a) **Arbiter**

Przy sygnalizowaniu poniższych akcji arbiter powinien wykonać następujące gesty:

1. **Ippon:** należy podnieść jedną rękę wysoko nad głowę z dłonią skierowaną w przód.
2. **Waza-ari:** należy podnieść jedną z rąk w bok na wysokość ramienia z dłonią skierowaną w dół.
3. **Waza-ari-awasete-Ippon:** należy najpierw wykonać gest dla Waza-ari a następnie dla Ippon.
4. **Yuko:** należy podnieść jedną z rąk pod kątem 45 stopni do ciała z dłonią skierowaną w dół.
5. **Osaekomi:** należy skierować rękę w dół, od ciała w kierunku zawodników, będąc skierowanym twarzą do nich i pochylając tułów w ich kierunku.
6. **Toketa:** należy podnieść jedną z rąk do przodu i kołysać nią szybko w prawo i w lewo dwa, trzy razy, pochylając tułów w kierunku zawodników
7. **Hikiwake:** należy podnieść jedną rękę wysoko do góry i opuścić ją w dół do przodu ciała (końcem kciuka w górę) a następnie przez chwilę trzymać ją w takim położeniu (patrz Załącznik).
8. **Mate:** należy podnieść jedną z rąk na wysokość ramienia mniej więcej równoległe do maty i pokazać dłoń sędziemu mierzącemu czas w ten sposób, aby palce dłoni były ustawione prostopadle do góry.
9. **Sono-mama:** należy pochylić się do przodu i dotknąć dłońmi obu zawodników.
10. **Yoshi:** należy dotknąć dłońmi obu zawodników i silnie wyrzucić na nich nacisk.
11. **Dla zasygnalizowania odwołania wyrażonej opinii:** należy powtórzyć jedną ręką ten sam gest a jednocześnie podnieść drugą rękę ponad głowę z przodu i pomachać nią dwa, trzy razy z prawa w lewo.
12. **Dla wskazania zwycięzcy w walce:** należy podnieść jedną rękę powyżej ramion, z dłonią zwróconą kciukiem do góry w kierunku zwycięzcy.
13. **Dla zwrócenia uwagi zawodnikowi (-om), że powinien poprawić Judogi:** należy skrzyżować obie ręce na wysokości pasa, lewą rękę nad prawą, dłońmi do wewnątrz.
14. **W celu wezwania lekarza:** Arbiter zwraca się twarzą do stolika lekarskiego, i ręką (z dłonią zwróconą do góry) wykonuje ruch poziomo od strony stolika lekarskiego w kierunku zranionego zawodnika.
15. **W celu ukarania zawodnika (Shido, Hansoku-make):** należy wskazać palcem wskazującym w kierunku karanego zawodnika (pozostałe palce zwinione w pięść).

16. Brak aktywności: należy obracać przedramiona na wysokości piersi, w kierunku na zewnątrz, a następnie palcem wskazującym pokazać ukaranego zawodnika.
17. **Atak pozorowany:** należy wyciągnąć obie ręce w przód przed siebie z dłońmi zwinętymi w pięść i następnie wykonać nimi ruch w dół.

Załącznik do artykułu 8 – Gesty.

Kiedy sytuacja nie jest całkowicie jasna, Arbiter po podaniu oficjalnego sygnału może wskazać na niebieskiego lub białego zawodnika (na miejsca w których rozpoczynają walkę) dla wskazania, który z zawodników uzyskał punkty lub został ukarany.

Dla poinformowania zawodnika(-ów), że może on usiąść w miejscu rozpoczynania walki z nogami skrzyżowanymi ze względu na przewidywaną dłuższą przerwę w walce, powinien on wskazać ręką z dłonią zwróconą ku górze na miejsce rozpoczynania walki.

Sygnalizowanie Yuko i Waza-ari Arbiter powinien rozpoczynać od pozycji ręki zgiętej przed piersią i dopiero następnie wykonać właściwy gest w bok wyprostowaną ręką.

Gesty sygnalizujące Yuko, Waza-ari powinny być pokazywane podczas przemieszczania się w celu upewnienia się, że były one wyraźnie widziane przez Arbitrów stolikowych. Należy zwrócić uwagę, aby przy obracaniu się utrzymać zawodników w polu widzenia.

- 7) Gest Hikiwake stosuje się tylko w zawodach rozgrywanych systemem grupowym (każdy z każdym).

Jeżeli należy ukarać obu zawodników, Arbiter powinien wykonać odpowiedni gest i wskazać palcem kolejno obu zawodników (lewym wskazującym na zawodnika znajdującego się po jego lewej stronie i prawym wskazującym na zawodnika po jego prawej stronie).

O ile należy wykonać gest zamienny, powinien być on wykonany jak najszybciej po sygnale unieważnienia.

Przy odwoływaniu przyznanych punktów nie powinno się tego ogłaszać słownie.

Wszystkie gesty powinny być pokazywane przez co najmniej 3-5 sekund.

Celem wskazania zwycięzcy arbiter powinien powrócić do pozycji, z której rozpoczynał walkę, wykonać krok do przodu, wskazać zwycięzcę i wykonać krok do tyłu.

Załącznik do artykułu 8 – Gesty sędziowskie



**Ukłon przy wejściu
i zejściu z Tatami**



**Pozycja
przed walką**



**Zaproszenie zawodników
na Tatami**



IPPON



WAZA-ARI



WAZA-ARI-AWASETE-IPPON



YUKO

Załącznik do artykułu 8 – Gesty sędziowskie



OSAEKOMI



TOKETA



MATE



MATE



SONO-MAMA ↔ YOSHI



Poprawienie Judogi



Odwołanie decyzji



Akcja nieważna

Załącznik do artykułu 8 – Gesty sędziowskie



HAJIME ↔ SORE-MARE



KACHI



Udzielenie kary



Brak aktywności



Fałszywy atak



Wezwanie lekarza



Kara za blokowanie



**Kara za uchwyt
krzyżowy i jednostronny**



**Kara za utrudnianie Kumikata,
zabieranie kołnierza**

Załącznik do artykułu 8 – Gesty sędziowskie



Shido za wyjście



Wstań



Kara za uchwyt pistoletowy



**Kara za wkładanie
palców do rękawa**



Kara za łapanie za nogi



Udzielenie kary



Kara za wyjście

Załącznik do artykułu 8 – Gesty sędziowskie



Wstań



OSAEKOMI



TOKETA



SONO - MAMA ↔ YOSHI



Wezwanie lekarza



Odwołanie oceny



Fałszywy atak



KACHI ↔ Zwycięzca

ARTYKUŁ 9 – Miejsce (powierzchnie ważne).

Walka powinna być prowadzona na polu walki. Akcja musi być rozpoczęta kiedy obaj zawodnicy są wewnątrz lub co najmniej Tori ma kontakt z polem walki. Żadna technika nie może być uznana jeżeli obaj zawodnicy są poza polem walki.

Wszystkie akcje są ważne i mogą być kontynuowane (bez Mate) tak długo jak jeden z zawodników jakkolwiek częścią swojego ciała dotyka pola walki.

Wyjątki:

- (a) Jeśli rzut rozpoczyna się gdy tylko atakujący zawodnik znajduje się w polu walki, a w trakcie akcji obaj zawodnicy opuszczają to pole, to akcja może być uznany o ile rzut trwa nieprzerwanie.

Podobnie każdy natychmiastowy kontratak wykonany przez zawodnika, który nie miał kontaktu z polem walki gdy rozpoczynał się rzut może być uznany jeśli trwa nieprzerwanie.

- (b) W Newaza akcja jest ważna i może być kontynuowana poza polem walki o ile Osaekomi było ogłoszone wewnątrz.

- (c) Osaekomi poza polem walki, jeżeli rzut kończy się poza polem walki i jeden z zawodników natychmiast zakłada Osaekomi, Shime-waza czy Kansetsu-waza, to akcja ta jest ważna.

Jeżeli w trakcie Newaza Uke przejmie kontrolę stosując w sposób ciągły jedną z wyżej wymienionych technik, to również jest ona ważna.

Kansetsu-waza i Shime-waza rozpoczęte wewnątrz pola walki i uznane za skuteczne może być utrzymane nawet jeśli zawodnicy są poza polem walki.

Załącznik do artykułu 9 - Miejsce (powierzchnie ważne).

Po rozpoczęciu walki zawodnicy mogą opuszczać pole rozgrywania zawodów tylko za zgodą Arbitra. Pozwolenie takie może być udzielone tylko w wyjątkowych okolicznościach, np. w razie konieczności zmiany Judogi, która została zniszczona lub zabrudzona.

ARTYKUŁ 10 – Czas trwania walki.

1. - Czas trwania walk i system ich rozgrywania określone są zgodnie z regulaminem zawodów.

Dla wszystkich mistrzostw organizowanych pod nadzorem IJF czas trwania walki i odpoczynku pomiędzy walkami będzie określany w SOR i w niniejszych Przepisach.

Te przepisy dają wskazówki i wytyczne do zastosowania zarówno w mistrzostwach kraju jak i pozostałych oficjalnych turniejach.

Seniorzy (również drużynowo):	5 min rzeczywistego czasu walki
Seniorki (również drużynowo):	4 min rzeczywistego czasu walki
Junior do 21 mężczyźni i kobiety /drużynowo:	4 min rzeczywistego czasu walki
Kadet do 18 mężczyźni i kobiety /drużynowo:	4 min rzeczywistego czasu walki

2. – Każdy zawodnik ma prawo do 10 minut przerwy pomiędzy walkami.
3. - Arbiter powinien znać czas trwania walki przed wejściem na matę.
4. - Minimalny wiek wymagany do udziału w oficjalnych zawodach IJF wynosi 15 lat, jak zapisano na SOR.

ARTYKUŁ 11 – Czas nie zaliczony do czasu walki.

Czas upływający pomiędzy ogłoszeniem przez Arbitra Mate i Hajime oraz pomiędzy Sono-mama i Yoshi, nie jest zaliczany do czasu walki.

ARTYKUŁ 12 – Sygnał zakończenia czasu walki.

Koniec czasu walki jest sygnalizowany Arbitrowi uderzeniem w gong lub innym podobnym sygnałem dźwiękowym.

Załącznik do artykułu 12 - Sygnał zakończenia czasu walki.

Jeżeli w tym samym czasie prowadzone są walki na kilku polach walki, konieczne jest stosowanie różnorodnych sygnałów dźwiękowych.

Sygnał zakończenia czasu walki musi być wystarczająco głośny, tak aby był słyszalny mimo hałasu powodowanego przez widzów.

ARTYKUŁ 13 - Czas Osaekomi.

1. - Równowartość

- a) **Ippon:** 20 sekund
- b) **Waza-ari :** 15 sekund i więcej ale mniej niż 20 sekund
- c) **Yuko:** 10 sekund i więcej ale mniej niż 15 sekund

2. – Osaekomi ogłoszone równocześnie z sygnałem zakończenia czasu walki.

Jeżeli komenda Osaekomi zostanie ogłoszona równocześnie z sygnałem kończącym walkę, lub czas pozostały do zakończenia walki jest krótszy niż czas wymagany do zakończenia trzymania, czas walki powinien być wydłużony aż zostanie uzyskany Ippon (lub równowartość) lub Arbiter ogłosi Toketa, lub Mate.

W trakcie trwania Osaekomi zawodnik który jest trzymany (Uke) może kontratakować poprzez Shime-waza bądź Kansetsu-waza. W przypadku poddania się lub niezdolności zawodnika, który założył Osaekomi (Tori) walkę przez Ippon wygrywa ten który był trzymany (Uke).

ARTYKUŁ 14 – Techniki zbiegające się z sygnałem zakończenia czasu walki.

1. Natychmiastowy wynik techniki rozpoczętej jednocześnie z sygnałem zakończenia walki powinien być uznany.
2. Jeżeli technika rzutu została zastosowana jednocześnie z brzmieniem gongu, ale Arbiter uznał że nie będzie ona natychmiast skuteczna, powinien on wydać komendę Sore-made bez uwzględniania tej techniki w punktacji.
3. Każda technika wykonana po gongu lub innym sygnale dźwiękowym obwieszczającym zakończenie czasu walki nie może być uznana nawet jeżeli Arbiter nie ogłosił jeszcze komendy Sore-made.
4. W przypadku ogłoszenia Osaekomi jednocześnie z sygnałem zakończenia czasu walki Arbiter powinien postąpić zgodnie z Art. 13.2.

ARTYKUŁ 15 – Początek walki.

1. Arbiter centralny i Arbitrzy stolikowi powinni zawsze być na swoich miejscach, gotowi do rozpoczęcia walki zanim zawodnicy pojawią się na polu walki.

W turniejach indywidualnych Arbiter centralny powinien znajdować się na środku – cofnięty 2m od linii z której walkę rozpoczynają zawodnicy. Arbiter powinien być zwrócony twarzą w kierunku stolika z sędzią mierzącym czas. Pozostali dwaj Arbitrzy powinni siedzieć przy swoich stolikach.

W zawodach drużynowych, przed rozpoczęciem spotkania, obie drużyny powinny wykonać ceremonię ukłonów w następujący sposób:

- (a) Arbiter centralny znajduje się w tym samym miejscu jak w przypadku zawodów indywidualnych. Na jego wskazanie obie drużyny zajmują pozycje po wyznaczonych stronach przy krawędzi pola walki, w szeregu od najłżejszego do najcięższego tak aby zawodnicy najcięższej kategorii byli bliżej Arbitra. Drużyny zwrócone są do siebie twarzami.
- (b) Na polecenie Arbitra dwie (2) drużyny po wykonaniu ukłonu wchodzi na pole walki zajmując pozycję startową.
- (c) Arbiter powinien nakazać zespołom obrócenie się w kierunku Joseki, wyciągając ręce równolegle do przodu, z otwartymi dłońmi, i ogłosić Rei, po czym wszyscy zawodnicy obu drużyn wykonują równocześnie ukłon. Arbiter nie wykonuje ukłonu.
- (d) Następnie Arbiter powinien nakazać gestem rąk z ugiętymi prostopadłe przedramionami i dłońmi skierowanymi do siebie "OTAGAI-NI" (wzajemny ukłon). Przy ogłoszeniu Rei drużyny są ponownie zwrócone do siebie twarzą w twarz, a ukłon przebiega jak w poprzednim punkcie.
- (e) Po zakończeniu ceremonii ukłonów oba zespoły opuszczają pole walki tak jak na nie weszły. Na środku zewnętrznej krawędzi pola walki czekają zawodnicy którzy mają stoczyć pierwszą walkę.
W każdej walce należy stosować taką procedurę ukłonów jak w zawodach indywidualnych.
- (f) Po zakończeniu ostatniej walki meczu, Arbiter nakazuje aby oba zespoły postępowały tak jak w podpunktach a) i b), a następnie ogłasza zwycięzcę. Ceremonia ukłonów przebiegać będzie w kolejności odwrotnej niż na początku, pierwszy ukłon do siebie, a na koniec do Joseki.

2. Zawodnicy mogą wykonać ukłon wchodząc na pole walki i opuszczając je, nie jest to jednak obowiązkowe.

Zawodnicy powinni wchodzić na pole walki równocześnie.

Zawodnicy nie mogą podawać sobie ręki przed rozpoczęciem walki.

3. Wchodząc na pole walki zawodnicy przechodzą po strefie bezpieczeństwa i zatrzymują się na środku przed polem walki po odpowiedniej jego stronie (pierwszy wyczytany po prawej, a drugi po lewej stronie Arbitra). Na sygnał Arbitra zawodnicy wchodzą na swoje pozycje startowe kłaniają się sobie równocześnie i robią krok naprzód (rozpoczynając go lewą stopą). Po zakończeniu walki i wskazaniu zwycięzcy przez Arbitra, zawodnicy wykonują jednocześnie krok do tyłu (rozpoczynając go prawą stopą) i kłaniają się sobie.
Jeśli zawodnicy nie ukłonią się lub zrobią to nieprawidłowo (nie pochylą tułowia w pasie o kąt 30 stopni), Arbiter musi tego od nich zażądać. Prawidłowe wykonanie ukłonu jest bardzo ważne.
4. Gdy Arbiter ogłasza komendę Hajime walka zawsze rozpoczyna się w pozycji stojącej.
5. Akredytowany lekarz może poprosić Arbitra o zatrzymanie walki w przypadkach i ze skutkami określonymi w Artykule 29.
6. IJF wprowadziła zasady poprawnego zachowania się trenerów w czasie walki. Zasady obowiązują na wszystkich zawodach organizowanych przez IJF oraz zaliczanych do Rankingu Światowego.

Trenerzy muszą siedzieć na wyznaczonych pozycjach już przed rozpoczęciem walki.

- (a) Trenerzy nie mogą udzielać wskazówek zawodnikom podczas walki.
- (b) Trenerzy mogą udzielać wskazówek w trakcie walki tylko i wyłącznie podczas zatrzymania czasu walki (pomiędzy Mate i Hajime)
- (c) Po wznowieniu walki komendą Hajime trenerzy muszą ponownie zachować ciszę i nie mogą gestykulować.
- (d) W przypadku niezastosowania się do tych zasad, trener otrzymuje pierwsze ostrzeżenie.
- (e) Jeżeli trener ponownie naruszy zasady zachowania, otrzyma drugie ostrzeżenie i będzie wyproszony z pola rozgrywania zawodów i nie może być zastąpiony w czasie tej walki.
- (f) Jeśli trener nie zmieni swojego zachowania poza polem rozgrywania zawodów, to zostanie ukarany. Kara może spowodować cofnięcie akredytacji.

7. Członkowie Komisji Sędziowskiej mogą przerwać walkę.

IJF Jury będzie interweniować tylko w przypadkach, gdy wystąpi błąd który musi zostać naprawiony.

Interwencje oraz wszelkie zmiany decyzji Arbitrów dokonane przez IJF Jury nastąpią tylko w wyjątkowych okolicznościach. IJF Jury będzie interweniować tylko wtedy, gdy uzna to za konieczne.

IJF Jury, podobnie jak Arbitrzy, musi być innej narodowości niż zawodnicy na macie.

Nie ma możliwości apelacji dla trenerów, ale mogą oni podejść do stolika IJF Jury by obejrzeć powód zmiany ostatecznej decyzji.

ARTYKUŁ 16 – Przejście do Newaza.

1. Zawodnicy mogą przejść z Tachi-waza do Newaza w przypadkach przedstawionych w tym artykule. Jeśli jednak zastosowana technika nie jest ciągła, Arbiter powinien polecić obu zawodnikom powrót do pozycji stojącej:
2. Sytuacje pozwalające na przejście z Tachi-waza do Newaza:
 - (a) Gdy zawodnik, po wykonaniu rzutu, przechodzi niezwłocznie do Newaza i kontynuuje atak.
 - (b) Gdy jeden z zawodników pada na matę po nieskutecznej próbie wykonania rzutu, drugi może wykorzystać utratę równowagi przez przeciwnika i przejść do walki Newaza.
 - (c) Gdy jeden z zawodników osiągnie wyraźny efekt z prawidłowo założonego Shime-waza (duszenia) lub Kansetsu-waza (dźwigni) w pozycji stojącej i następnie bez przerwy przechodzi do Newaza.
 - (d) Gdy jeden z zawodników sprowadzi przeciwnika do Newaza przez zręczne zastosowanie takiej techniki, która nie jest uważana za rzut.
 - (e) W każdym innym przypadku, gdy zawodnik upadł na matę lub prawie na nią pada w sytuacji nie wymienionej w punktach tego artykułu, drugi zawodnik może wykorzystać sytuację i przejść do Newaza.

3. Wyjątki.

a. W przypadku, gdy jeden z zawodników ściąga przeciwnika w dół do Newaza inaczej niż w artykule 16 (par. 2), a przeciwnik nie wykorzystuje tej akcji żeby przejść do walki w Newaza, Arbiter powinien wydać komendę Mate, zatrzymać walkę i ukarać karą Shido zawodnika, który dokonał wykroczenia z artykułu 27.7.

Jeśli przeciwnik wykorzystuje akcję Tori, walka w Newaza może być kontynuowana.

ARTYKUŁ 17 – Ogłoszenie komendy Mate.

1. Zasady ogólne

Arbiter powinien ogłosić komendę Mate dla wstrzymania walki w niżej podanych przypadkach. Zawodnicy muszą wtedy szybko wrócić do swoich pozycji startowych jak określono w par. 3 Załącznika do artykułu 1 niniejszego regulaminu. Aby ponownie rozpocząć walkę Arbiter powinien ogłosić komendę Hajime:

Wyjątek: Jeśli Mate ogłoszono aby ukarać zawodnika karą Shido, zawodnicy pozostają na miejscu, bez konieczności powrotu do pozycji startowej (Mate - Shido - Hajime), chyba że kara Shido jest udzielana za opuszczenie pola walki.

Po ogłoszeniu komendy Mate Arbiter powinien starać się utrzymać zawodników w polu swego widzenia, na wypadek gdyby nie usłyszeli komendy i kontynuowali walkę lub mogło dojść do innego zdarzenia.

2. Sytuacje, w których Arbiter powinien ogłosić komendę Mate:

- (a) Gdy obaj zawodnicy wyjdą całkowicie poza pole walki.
- (b) Gdy jeden lub obaj zawodnicy wykonują jakąś akcję zabronioną (patrz Artykuł 27).
- (c) Gdy jeden lub obaj zawodnicy odnieśli uraz albo zachorowali. Jeżeli wystąpi sytuacja opisana w Artykule 29, Arbiter powinien, po ogłoszeniu Mate, wezwać lekarza w celu udzielenia niezbędnej pomocy medycznej zgodnie ze wspomnianym artykułem, albo na wniosek zawodnika, lub bezpośrednio w zależności od rozmiaru urazu, pozwalając zawodnikowi (-om) na przyjęcie dowolnej pozycji, innej niż pozycja wyjściowa.
- (d) Gdy jeden lub obaj zawodnicy muszą poprawić Judogi.
- (e) Gdy podczas walki w Newaza nie ma wyraźnego postępu.
- (f) Gdy jeden z zawodników przyjmie pozycję stojącą lub prawie stojącą, podnosząc się z Newaza z przeciwnikiem na plecach i rękami całkowicie oderwanymi od Tatami, wskazując na utratę kontroli przez przeciwnika.
- (g) Gdy jeden z zawodników pozostaje w pozycji stojącej lub podnosi się z pozycji leżącej do stojącej i unosi wyraźnie ponad Tatami przeciwnika, który leżąc na plecach, oplata jedną (1) lub obiema nogami jakąś część stojącego zawodnika.
- (h) Gdy zawodnik wykonuje lub stara się wykonać Kasetu-waza lub Shime-waza w pozycji stojącej, a wynik stosowanej techniki nie jest wystarczająco widoczny.
- (i) Gdy jeden z zawodników zaczyna wykonywać lub przygotowywać technikę zapaśniczą lub inną technikę nie będącą techniką judo (nieoryginalne Judo) Arbiter powinien ogłosić natychmiast Mate, starając się ją zatrzymać i nie dopuścić do jej wykonania.
- (j) W każdym innym przypadku gdy Arbiter uzna to za stosowne.

3. Sytuacje, w których Arbiter nie powinien ogłaszać komendy Mate:

- (a) Arbiter nie powinien ogłaszać komendy Mate w celu zatrzymania zawodnika przed wyjściem poza pole walki, chyba że uzna sytuację za niebezpieczną.
- (b) Arbiter nie powinien ogłaszać komendy Mate, gdy zawodnik który oswobodził się np. z Osaekomi-waza, Shime-waza lub Kansetsu-waza wydaje się potrzebować odpoczynku lub o niego prosi.

4. Sytuacje wyjątkowe.

- (a) Jeżeli Arbiter ogłosi pomyłkowo komendę Mate podczas walki w Newaza, w wyniku czego zawodnicy się rozdziela, może, jeżeli jest to możliwe, zgodnie z regułą „większości z trzech” przywrócić zawodników do pozycji jak najbardziej zbliżonej do poprzedniej i ponownie rozpocząć walkę – jeżeli takie postępowanie naprawi niesprawiedliwość wyrządzoną jednemu z zawodników.

ARTYKUŁ 18 – Sono-mama.

1. W każdym przypadku gdy Arbiter chce chwilowo przerwać walkę bez powodowania zmiany pozycji zawodników, powinien on ogłosić komendę Sono-mama (nie ruszać się) wykonując jednocześnie odpowiedni gest (patrz Artykuł 8.9) .

Arbiter powinien zwracać uwagę na to, aby nie było żadnej zmiany w pozycji lub w uchwycie żadnego z zawodników.

2. Komenda Sono-mama może być ogłoszona tylko w sytuacji, gdy zawodnicy znajdują się w Newaza.

3. Sytuacje:

- (a) Udzielenie kary.

Jeżeli zawodnik, który ma być ukarany jest w niekorzystnej pozycji nie ogłasza się komendy Sono-mama, kara udzielana jest bezpośrednio.

- (b) Pomoc lekarza.

Jeżeli w Newaza u zawodnika widoczne są oznaki odniesienia urazu i zgodnie z Artykułem 29 lekarz może udzielić mu pomocy, Arbiter powinien ogłosić Sono-mama i rozdzielić zawodników, jeśli to konieczne.

Następnie Arbiter, pod nadzorem Arbitrów stolikowych, z zachowaniem reguły „większości z trzech”, doprowadza zawodników do pozycji jaką zajmowali przed ogłoszeniem Sono-mama.

4. Dla ponownego rozpoczęcia walki Arbiter powinien ogłosić komendę Yoshi wykonując gest jak w Artykule 8.10.

ARTYKUŁ 19 – Koniec walki.

1. Arbiter powinien ogłosić Sore-made aby zakończyć walkę w sytuacjach zawartych w tym artykule. Po wydaniu komendy Arbiter powinien zawsze utrzymać zawodników w polu swego widzenia, na wypadek gdyby nie usłyszeli komendy i kontynuowali walkę.

Przed ogłoszeniem wyniku walki Arbiter powinien, jeżeli zachodzi potrzeba, zwrócić uwagę zawodnikom aby poprawili Judogi.

Po wskazaniu przez Arbitra wyniku walki gestem przedstawionym w Artykule 8, zawodnicy powinni zrobić krok do tyłu i wykonać ukłon. Następnie powinni opuścić pole walki i przemieszczając się strefą bezpieczeństwa do boku maty opuścić pole rozgrywania zawodów.

Kiedy zawodnicy opuszczają matę muszą mieć odpowiednio ubrane Judogi i nie mogą zdjąć pasa ani żadnej części Judogi aż do momentu opuszczenia pola rozgrywania zawodów.

Jeżeli Arbiter błędnie wskaże zwycięzcę, Arbitrzy stolikowi muszą zadbać aby zmiana tej błędnej decyzji nastąpiła zanim Arbiter opuści pole walki, gdyż po tym decyzja staje się ostateczna bez możliwości zmiany.

Jeżeli członek Komisji Sędziowskiej zauważy błąd może powiadomić o nim Arbitrów, ale najwłaściwsze jest, zgodnie z następnym paragrafem, podejmowanie decyzji przez 3 Arbitrów.

Wszystkie działania i decyzje podjęte przez Arbitrów zgodnie z regułą "większości z trzech" są ostateczne i nieodwołalne.

2. Sytuacje po których należy ogłosić Sore-made:

- (a) Gdy jeden z zawodników uzyska Ippon lub Waza-ari-awasete-Ippon (Artykuł 20 i 21).
- (b) W przypadku Kiken-gachi (zwycięstwo przez wycofanie - Art. 28).
- (c) W przypadku Hansoku-make (dyskwalifikacja - Art. 27).
- (d) Jeżeli jeden z zawodników nie może kontynuować walki w wyniku zranienia (Artykuł 29).
- (e) Jeżeli upłynął czas walki.

3. Arbiter ocenia walkę jak następuje:

- (a) Zawodnik zostaje zwycięzcą, jeżeli uzyska Ippon lub jego równowartość.
- (b) Jeżeli nie uzyskano Ippon lub jego równowartości zwycięzca powinien być wyłoniony wg zasady: □ jedno Waza-ari jest wyższe od każdej liczby Yuko.

- (c) Jeżeli nie ma żadnych punktów albo ilości ocen (Waza-ari, Yuko) są identyczne, wygrywa ten zawodnik, który ma mniej kar Shido. W innym przypadku rozstrzygnięcie zapada w dodatkowej walce rozgrywanej wg zasady "Złotego Punktu" zarówno w zawodach indywidualnych jak i drużynowych.

4. Walka o „Złoty Punkt”.

Gdy czas walki się skończył i zachodzi sytuacja jak w ustępie 3c tego artykułu Arbiter ogłasza „Sore-made”, aby chwilowo przerwać walkę, a zawodnicy wracają na swoje pozycje startowe.

Walka o „Złoty Punkt” nie ma limitu czasu, a zapis wyników z walki podstawowej pozostaje na tablicy.

Arbiter ogłasza Hajime by ponownie rozpocząć walkę. Między walką podstawową a walką o „Złoty Punkt” nie dopuszcza się przerwy na odpoczynek.

Walka kończy się natychmiast po ukaraniu zawodnika karą Shido (przegrana) lub gdy przeciwnik uzyska przewagę punktową (zwycięstwo). Sędzia ogłasza „Sore-made”.

Pierwszy ukarany karą Shido przegrywa, a pierwszy uzyskujący przewagę punktową wygrywa.

Jeżeli w walce o „Złoty Punkt” zostanie założone trzymanie i ogłoszona komenda Osaekomi, to Arbiter zezwala na kontynuowanie trzymania aż do 20 sek. (Ippon), lub do ogłoszenia Toketa, lub Mate, lub do zastosowania z natychmiastowym rezultatem przez któregoś z zawodników Shime-waza / Kansetsu-waza.

W tym przypadku zawodnik wygrywa przewagą punktową.

Jeżeli w walce o „Złoty Punkt” zostanie udzielona kara bezpośredniego Hansoku-make, to ukarany zawodnik ponosi takie same konsekwencje jak w normalnej walce.

Jeżeli Arbiter decyduje się na karę dla któregoś zawodnika musi najpierw skonsultować się z Arbitrami stolikowymi i podjąć decyzję w oparciu o regułę „większości z trzech”.

5. Sytuacje specjalne w walce o „Złoty Punkt”.

- (a) Jeśli tylko jeden z zawodników chce skorzystać z prawa do dodatkowej walki o „Złoty Punkt”, a drugi się od niej uchyla, to zawodnik który chce walczyć zostaje ogłoszony zwycięzcą przez Kiken-gachi.
- (b) Jeżeli obaj zawodnicy uzyskają równocześnie Ippon w czasie walki podstawowej, to o zwycięstwie decyduje dodatkowa walka o „Złoty Punkt”. W przypadku równoczesnego Ippon w trakcie walki o „Złoty Punkt” Arbiter powinien ogłosić Mate i kontynuować walkę bez uwzględnienia tej akcji w punktacji.

- (c) Jeżeli obaj zawodnicy zostają ukarani karą pośredniego Hansoku – make (w rezultacie kolejnych kar Shido), to o zwycięstwie decyduje dodatkowa walka o „Złoty Punkt”.
- (d) Jeżeli zawodnicy zostają równocześnie ukarani karą bezpośredniego Hansoku-make, to obaj zostają wykluczeni z turnieju.

6. CARE system.

CARE system (system video) określony w niniejszych Przepisach oraz w SOR podlega wyłącznej kompetencji Komisji Sędziowskiej, i nikt nie może zakłócać lub zmieniać jego działania poza wymienionymi tutaj zasadami, a to co nie jest objęte tymi zasadami będzie rozstrzygane przez Komisję Sędziowską.

Sytuacje, w których wykorzystywany będzie CARE system:

- (a) Członek Komisji będzie interweniować, zatrzymując walkę i informując wszystkich Arbitrów, w sytuacjach określonych poniżej.
- (b) Członek Komisji może potwierdzić decyzję Arbitrów (bez zatrzymywania walki), kiedy jego ocena, po obejrzeniu akcji zarówno na żywo jak i w powtórcie (CARE system), zgadza się w z oceną wszystkich Arbitrów.

Obowiązkowo należy skorzystać z CARE system dla potwierdzenia decyzji podjętej na macie w następujących okolicznościach:

- (a) Każda decyzja powodująca zakończenie walki, zarówno w czasie walki podstawowej jak i w czasie walki o „Złoty Punkt”.
- (b) Akcja Kaeshi, gdzie mogą być trudności w ocenie który zawodnik miał ostateczną kontrolę nad akcją mogącą zakończyć walkę.

Korzystanie z CARE system i późniejsza komunikacja z Arbitrami, zgodnie z tym artykułem, zależy od członka Komisji Sędziowskiej nadzorującego matę.

Nie dopuszcza się do nieuprawnionego użycia lub prośby o użycie CARE system innego niż na wniosek Komisji Sędziowskiej.

Artykuł 20 - Ippon

1. Arbiter powinien ogłosić ippon, jeżeli zastosowana akcja techniczna odpowiada poniższym kryteriom:

- (a) Gdy zawodnik rzuca przeciwnika w sposób kontrolowany na plecy, ze znaczną siłą i szybkością, a upadek jest mocny i efektowny. Gdy upadek jest rolowany, bez faktycznego uderzenia, nie można go ocenić na Ippon.

We wszystkich sytuacjach, w których jeden z zawodników, po tym jak zostanie rzucony, celowo wykonuje „mostek” (głowa i stopa lub obie stopy dotykają tatami) będą oceniane jako Ippon. Decyzja ta została pojęta ze względu na bezpieczeństwo zawodników, aby nie bronili się w sposób który grozi uszkodzeniem odcinka szyjnego kręgosłupa. Również próba mostu (wyginanie ciała) powinna być zaliczana jako „most”.

- (b) Gdy zawodnik trzyma przeciwnika w Osaekomi tak, że ten ostatni nie może się wyswobodzić przez okres 20 sek. od chwili ogłoszenia trzymania.
- (c) Gdy zawodnik poddaje się, uderzając dwa (2) lub więcej razy ręką lub stopą, względnie wypowiada słowo Maitta (poddaję się) w wyniku wykonanej akcji technicznej Osaekomi-waza, Shime-waza lub Kansetsu-waza.
- (d) Kiedy zawodnik nie jest zdolny do walki w wyniku zastosowania Shime-waza albo Kansetsu-waza.

2. Równowartość.

Równowartość: Jeżeli jeden z zawodników zostaje ukarany karą Hansoku-make, drugi zawodnik powinien być natychmiast ogłoszony zwycięzcą z oceną punktową równoważną Ippon.

3. Sytuacje specjalne.

- (a) Techniki wykonywane jednocześnie – to takie akcje, gdy obaj zawodnicy padają na Tatami w wyniku, jak się wydaje, jednoczesnego ataku zaś Arbitrzy nie są w stanie ustalić czyja akcja dominowała - za takie techniki nie przyznaje się żadnych punktów.
- (b) W przypadku, gdy obaj zawodnicy uzyskają równocześnie Ippon Arbiter będzie postępował zgodnie z pkt 5.b Artykułu 19.

ARTYKUŁ 21 - Waza-ari-awasete-Ippon.

Jeżeli w czasie tej samej walki jeden z zawodników po raz drugi uzyska Waza-ari (patrz Art. 23), to arbiter powinien ogłosić Waza-ari-awasete-Ippon.

ARTYKUŁ 22 – uchylony.

ARTYKUŁ 23 - Waza-ari.

Arbiter powinien ogłosić Waza-ari, jeżeli, jego zdaniem, wykonana akcja techniczna spełnia następujące kryteria:

- (a) Zawodnik w sposób kontrolowany rzuca drugiego zawodnika, lecz wykonany rzut wykazuje częściowy brak jednego (1) z trzech (3) elementów koniecznych do uzyskania Ippon (patrz Artykuł 20 (1a)).
- (b) Zawodnik trzyma drugiego zawodnika w Osaekomi-waza i zawodnik trzymany nie może się uwolnić z trzymania przez 15 sekund i dłużej, ale mniej niż 20 sekund.

ARTYKUŁ 24 – Yuko.

Arbiter powinien ogłosić Yuko, jeżeli, jego zdaniem, wykonana akcja techniczna spełnia następujące kryteria:

- (a) Zawodnik w sposób kontrolowany rzuca drugiego zawodnika, lecz wykonany rzut wykazuje częściowy brak dwóch (2) z trzech (3) elementów koniecznych do uzyskania Ippon.

Kiedy zawodnik rzuci przeciwnika w sposób kontrolowany i przeciwnik upada na bok górnej części ciała Arbiter powinien ogłosić Yuko.

Przykłady:

- (1) Technika wykonana częściowo w elemencie „uderzenie plecami” oraz częściowo w jednym z dwóch (2) pozostałych elementów: „szybkość” lub „siła”.
- (2) Technika wykonana całkowicie w elemencie „uderzenie plecami” oraz częściowo w dwóch (2) pozostałych elementach: „szybkość” i „siła”.
- (b) Zawodnik trzyma drugiego zawodnika w Osaekomi-waza i zawodnik trzymany nie może się uwolnić z trzymania przez 10 sekund lub dłużej, ale mniej niż 15 sekund.

ZAŁĄCZNIK do ARTYKUŁU 24 – Yuko.

Niezależnie od liczby ogłoszonych Yuko nie mogą być one uznane za równoważne Waza-ari. Całkowita liczba ogłoszonych Yuko zostanie odnotowana.

ARTYKUŁ 25 –uchylony.

ARTYKUŁ 26 - Osaekomi-waza.

Arbiter powinien ogłosić Osaekomi, jeżeli, jego zdaniem, zastosowana akcja techniczna spełnia następujące kryteria:

- (a)** Zawodnik trzymany musi być kontrolowany przez swojego przeciwnika a jego plecy, oba barki lub jeden bark muszą mieć kontakt z matą.
- (b)** Zawodnik trzymany może być kontrolowany z boku, od tyłu lub z góry.
- (c)** Zawodnik wykonujący trzymanie nie może mieć swojej nogi (nóg) lub ciała kontrolowanych przez nogi przeciwnika.
- (d)** Co najmniej jeden z zawodników jakkolwiek częścią ciała musi dotykać pola walki.
- (e)** Zawodnik wykonujący Osaekomi musi mieć swoje ciało ułożone w pozycji Kesa, Shiho czy Ura, czyli podobnie jak w technikach Kesa-gatame, Kami-shiho-gatame lub Ura-gatame.

ZAŁĄCZNIK do ARTYKUŁU 26 - Osaekomi-waza.

Jeżeli zawodnik kontroluje przeciwnika poprzez Osaekomi-waza i, nie tracąc kontroli, przechodzi do innego trzymanie, to Osaekomi trwa nadal aż do ogłoszenia Ippon (lub jego równowartości), Toketa lub Mate.

Jeżeli po założeniu trzymanie zawodnik znajdujący się w korzystnej pozycji popełni wykroczenie wymagające udzielenia mu kary, to Arbiter powinien ogłosić Mate, przywrócić zawodników do ich pozycji startowych, udzielić kary (oraz ogłosić ocenę punktową, jeżeli została uzyskana za trzymanie), a następnie wznowić walkę ogłaszając Hajime.

Jeżeli po założeniu trzymania zawodnik znajdujący się w niekorzystnej pozycji popełni wykroczenie wymagające udzielenia mu kary, to Arbiter powinien ogłosić Sono-mama, udzielić kary i następnie wznowić walkę dotykając jednocześnie obu zawodników i ogłaszając Yoshi. Jednakże, jeżeli udzieloną karą miałaby być kara Hansoku-make, to Arbiter, po ogłoszeniu Sono-mama, powinien skonsultować się z Arbitrami stolikowymi, ogłosić Mate, przywrócić zawodników do ich pozycji startowych, udzielić kary Hansoku-make i zakończyć walkę ogłaszając Sore-made.

Jeżeli obaj Arbitrzy stolikowi zgodnie uznają, że Osaekomi istnieje a Arbiter nie ogłosił Osaekomi, to powinni oni poinformować o tym Arbitra centralnego, który zgodnie z regułą „większości z trzech”, powinien niezwłocznie ogłosić Osaekomi.

Jeżeli zawodnikowi, trzymanemu w Osaekomi, uda się swoimi nogami opleść z góry lub z dołu nogę trzymającego go zawodnika, to powinno być ogłoszone Toketa.

W sytuacjach, gdy plecy trzymanego zawodnika nie mają już kontaktu z Tatami (np. w mostku), ale zawodnik trzymający nadal kontroluje przeciwnika, Osaekomi jest kontynuowane.

ARTYKUŁ 27 – Akcje zabronione i kary.

Akcje zabronione są podzielone na dwie grupy: **niewielkie** naruszenie przepisów (Shido) i **ciężkie** naruszenie przepisów (Hansoku-make).

NIEWIELKIE NARUSZENIE PRZEPISÓW: skutkuje karą Shido.

CIĘŻKIE NARUSZENIE PRZEPISÓW: skutkuje karą bezpośredniego

Hansoku-make.

Arbiter powinien udzielić kary Shido lub Hansoku-make w zależności od stopnia naruszenia przepisów.

W czasie walki zawodnik może otrzymać trzy kary Shido, a czwarta kara to Hansoku-make (3 ostrzeżenia i dyskwalifikacja). Kary Shido nie dają punktów przeciwnikowi, tylko oceny wykonanych technik mogą dać punkty na tablicy wyników. Gdy walka zakończy się remisem punktowym, to wygrywa ten zawodnik, który ma mniej kar Shido. Jeśli walka jest kontynuowana w formule „Złotego Punktu”, to wygrywa ją zawodnik, który jako pierwszy wykona punktowaną akcję lub ten, którego przeciwnik otrzyma karę Shido.

Jeżeli zawodnik zasługuje na karę *Shido* to powinien otrzymać ją na miejscu bez konieczności powrotu obu zawodników na pozycje startowe (*Mate – Shido – Hajime*), za wyjątkiem kary Shido za opuszczenie pola walki.

Udzielenie kary bezpośredniego Hansoku-make oznacza dyskwalifikację w walce i w niektórych poważnych przypadkach, wykluczenie z turnieju, a walka jest zakończona zgodnie z Art. 19.2 (c). (patrz Załącznik).

Udzielając kary Arbiter powinien za każdym razem prostym gestem zademonstrować powód ukarania.

Kara może być udzielona po ogłoszeniu Sore-made za każdą akcję zabronioną, wykonaną w czasie przeznaczonym na walkę lub, w niektórych wyjątkowych sytuacjach, za poważne naruszenie przepisów dokonane po sygnale upłynięcia czasu walki, tak długo, dopóki nie zostanie ogłoszony ostateczny wynik walki.

SHIDO (grupa niewielkich naruszeń przepisów)

(a) **Kara Shido** udzielana jest zawodnikowi, który dokonał niewielkiego naruszenia przepisów:

- 1) Umyślne unikanie Kumikata w celu zapobieżenia akcji w walce.
- 2) W pozycji stojącej, po Kumikata, przyjmowanie przesadnie obronnej postawy (ogólnie ponad 5 sekund).
- 3) Wykonywanie akcji mającej stworzyć wrażenie ataku, lecz wyraźnie wskazującej na brak zamiaru rzucenia przeciwnika (fałszywy atak). Fałszywy atak ma miejsce gdy:
 - TORI nie zamierza wykonać rzutu.
 - TORI atakuje bez Kumikata (uchwyty) lub natychmiast puszcza Kumikata.
 - TORI robi pojedynczy atak lub powtarzające się ataki bez wychylenia UKE.
 - TORI wkłada nogę pomiędzy nogi UKE blokując możliwość ataku.
- 4) W pozycji stojącej, trzymanie w sposób ciągły za koniec rękawa (rękawów) przeciwnika dla celów obronnych (ogólnie ponad 5 sekund) lub chwytywanie ze skręcaniem końca rękawa (rękawów).
- 5) W pozycji stojącej, trzymanie w sposób ciągły splecionych palców jednej lub obu rąk przeciwnika w celu zapobieżenia akcji w walce (ogólnie ponad 5 sekund) oraz trzymanie przeciwnika za nadgarstek lub ręce tylko w celu uniknięcia jego uchwytu lub ataku.
- 6) Umyślne wprowadzanie w nieład swojej Judogi lub rozwiązywanie względnie zawiązywanie pasa lub spodni bez pozwolenia Arbitra.
- 7) Ściąganie przeciwnika w dół do Newaza, za wyjątkiem sytuacji zgodnych z Art. 16.
- 8) Wkładanie palca lub palców do wnętrza rękawa lub nogawki przeciwnika.
- 9) W pozycji stojącej, trzymanie bez ataku uchwytu innego niż prawidłowy (ogólnie ponad 5 sekund).
- 10) W pozycji stojącej, przed lub po Kumikata, niewykonywanie żadnych ataków (patrz Załącznik - Brak aktywności).

- 11) Stosowanie uchwytu „pistoletowego” – koniec rękawa (rękawów) przeciwnika znajduje się pomiędzy kciukiem a palcami trzymającego.
- 12) Stosowanie uchwytu „kieszonkowego” – koniec rękawa (rękawów) przeciwnika jest nawinięty na palce trzymającego.
Uchwyt „pistoletowy” i „kieszonkowy” złapany na dole rękawa bez natychmiastowego ataku karany jest karą Shido.
- 13) Łapanie uchwytu „niedźwiedziego”. Kary Shido nie ma, kiedy Tori bądź Uke trzyma chociaż jedną ręką prawidłowy uchwyt po czym przechodzi do uchwytu „niedźwiedziego”.
- 14) Owijanie końca pasa lub dołu poły Judogi wokół jakiejkolwiek części ciała przeciwnika.
- 15) Branie Judogi (własnej lub przeciwnika) w usta.
- 16) Wpychania ręki, ramienia, stopy lub nogi wprost w twarz przeciwnika.
- 17) Wpychania stopy lub nogi za pas, kołnierz lub połą Judogi przeciwnika.
- 18) Zastosowanie Shime-waza za pomocą pasa lub dołu poły Judogi (własnego i przeciwnika) albo za pomocą samych palców.
- 19) Wychodzenie poza pole walki lub umyślne zmuszanie przeciwnika do wyjścia poza pole walki zarówno w pozycji stojącej jak i w Ne-waza (patrz Art. 9 – Wyjątki).
Jeśli zawodnik wyjdzie jedną stopą poza pole walki, bez natychmiastowego ataku lub natychmiastowego powrotu na pole walki, zostanie ukarany karą Shido. Jeżeli zawodnik wyjdzie dwiema stopami poza pole walki zostanie ukarany karą Shido. Jeśli zawodnik jest wypchnięty poza pole walki przez swojego przeciwnika, to przeciwnik zostanie ukarany karą Shido.
(Zawodnicy nie będą ukarani karą Shido, jeśli opuszczą pole walki w wyniku ataku zapoczątkowanego wewnątrz tego pola)
- 20) Zastosowanie nożycowego chwytu nogami na tułów (Dojime), kark lub głowę przeciwnika (nożyce ze splecionymi stopami, z jednoczesnym wyprostowaniem nóg w kolanach).
- 21) Kopnięcie kolanem lub stopą w rękę lub ramię przeciwnika w celu uwolnienia się z jego uchwytu lub kopnięcie w nogę lub kostkę przeciwnika bez wykonywania techniki.
- 22) Odginanie palca (palców) przeciwnika celem zerwania jego uchwytu.
- 23) Zrywanie uchwytu przeciwnika dwiema rękami.
- 24) Zakrywanie ręką krawędzi Judogi celem uniemożliwienia przeciwnikowi złapania uchwytu.
- 25) Siłowe „ściąganie” przeciwnika, jedną lub obiema rękami, do pozycji pochylonej bez natychmiastowego ataku będzie karane karą SHIDO jak za blokowanie.

HANSOKU-MAKE (grupa ciężkich naruszeń przepisów)

(b) Kara *Hansoku-make* udzielana jest zawodnikowi, który dokonał ciężkiego naruszenia przepisów (lub, będąc ukarany trzema (3) karami Shido dokonuje kolejnego niewielkiego naruszenia przepisów):

- 1) Stosowanie Kawazu-gake. (Rzucenie przeciwnika przez owinięcie swoją nogą nogi przeciwnika, będąc zwróconym twarzą mniej więcej w tym samym kierunku co przeciwnik i upadek do tyłu na niego).
- 2) Stosowanie Kansetsu-waza gdziekolwiek poza stawem łokciowym.
- 3) Podniesienie przeciwnika leżącego na Tatami i rzucenie go ponownie na Tatami.
- 4) Podcinanie od wewnątrz nogi podporowej przeciwnika, gdy wykonuje on technikę taką jak np. Harai-goshi.
- 5) Niestosowanie się do poleceń Arbitra.
- 6) Wydawanie w czasie walki niepotrzebnych okrzyków, wypowiadanie uwag lub wykonywanie gestów obraźliwych dla przeciwnika lub Arbitra.
- 7) Stosowanie jakiegokolwiek akcji, która mogłaby uszkodzić przeciwnika, szczególnie kark lub kręgosłup albo byłaby niezgodna z duchem judo.
- 8) Padanie bezpośrednio na Tatami przy stosowaniu lub próbie stosowania takich technik jak Ude-hishigi-waki-gatame.
- 9) Nurkowanie głową w przód na Tatami, pochylając się do przodu i w dół podczas wykonywania lub próby wykonania technik takich jak Uchi-mata, Harai-goshi itp. lub padanie bezpośrednio do tyłu podczas wykonywania lub próby wykonania technik takich jak Kata-guruma stojąc czy klęcząc.
- 10) umyślne padanie do tyłu, gdy przeciwnik jest przyciśnięty do pleców padającego i gdy któryś z zawodników ma kontrolę nad ruchami przeciwnika.
- 11) Noszenie podczas walki twardych lub metalowych przedmiotów (osłoniętych lub nie).
- 12) Wszystkie ataki lub bloki jedną lub dwoma rękami/ramionami poniżej pasa w Tachi-Waza będą karane karą HANSOKU-MAKE. Uchwyt za nogę możliwy jest tylko, gdy obaj zawodnicy są wyraźnie w Ne-Waza, zaś akcja w Tachi-Waza została zakończona.
- 13) Każda akcja niezgodna z „duchem Judo” może być ukarana karą Hansoku-make w dowolnym momencie walki.

Jeżeli zawodnik ponownie dokonał niewielkiego naruszenia przepisów i powinien być po raz czwarty (4) ukarany karą Shido, to Arbiter, po konsultacji z Arbitrami stolikowymi, powinien ukarać tego zawodnika karą Hansoku-make, tzn., że czwarta kara Shido nie jest ogłaszana jako Shido lecz bezpośrednio jako Hansoku-make. Walka kończy się zgodnie z Art. 19 (pkt 2c).

ZAŁĄCZNIK do ARTYKUŁU 27 – Akcje zakazane i kary

Arbitrzy są uprawnieni do udzielania kar adekwatnie do zamiaru lub zaistniałej sytuacji naruszenia przepisów i w jak najlepszym interesie sportu.

Jeżeli Arbiter centralny zdecyduje się ukarać zawodnika (-ów), (z wyjątkiem sytuacji Sono-mama w Newaza), to powinien on wstrzymać walkę komendą Mate, przywrócić zawodników do ich pozycji startowych i udzielić kary wskazując zawodnika (-ów), który wykonał akcję zabronioną.

Przed udzieleniem kary Hansoku-make Arbiter musi się skonsultować z Arbitrami stolikowymi i podjąć decyzję zgodnie z zasadą „większości z trzech”. Jeżeli obaj zawodnicy naruszają przepisy w tym samym czasie, to każdy z nich powinien być ukarany odpowiednio do wagi popełnionego wykroczenia.

Jeżeli obaj zawodnicy zostali trzykrotnie (3) ukarani karą Shido, a następnie każdy z nich jest karany ponownie, to obaj powinni być ukarani karą Hansoku-make.

Kara w Newaza powinna być udzielana w taki sam sposób jak w Osaekomi (Załącznik do Artykułu 26, akapit 2 i 3).

(a) Shido.-

- 1) Jeżeli zawodnik zrywa uchwyt przeciwnika trzeci raz w trakcie pojedynczej sekwencji Kumi-Kata, to Arbiter powinien ukarać tego zawodnika karą SHIDO.
- 7) Jeżeli zawodnik ściąga przeciwnika w dół do Ne-waza niezgodnie z Artykułem 16, a jego przeciwnik nie korzysta z sytuacji, aby kontynuować walkę w Ne-waza, to arbiter powinien ogłosić Mate i przerwać chwilowo walkę w celu udzielenia kary Shido zawodnikowi, który naruszył Artykuł 16. (bez powrotu do pozycji stojącej).
- 9) Kumikata, „prawidłowy” uchwyt polega na uchwyceniu lewą ręką prawej strony Judogi przeciwnika powyżej pasa, za rękaw, kołnierz, okolice klatki piersiowej, góry barku lub pleców, a prawą ręką lewej strony Judogi przeciwnika powyżej pasa, za rękaw, kołnierz, okolice klatki piersiowej, góry barku lub pleców.

Jeżeli zawodnik stale używa nieprawidłowego Kumikata, to czas dopuszczalny na użycie takiego uchwytu winien być coraz bardziej skracany, nawet do „bezpośredniego udzielania” kary Shido.

Tak długo jak zawodnik używa tzw. uchwytu krzyżowego, tzn. uchwyt oburącz z tym, że jedną ręką trzyma uchwyt po przeciwnej stronie pleców, barku lub ramienia przeciwnika, powinien on natychmiast zaatakować, w przeciwnym wypadku Arbiter musi ukarać go karą Shido. W żadnym wypadku nie jest dozwolone łapanie poniżej pasa.

Uchwyt krzyżowy powinien skutkować natychmiastowym atakiem. Obowiązuje tu taka sama zasada jak przy uchwycie za pas lub uchwycie jednostronnym.

Zawodnik nie powinien być ukarany za trzymanie nieprawidłowego uchwytu, jeśli sytuacja została spowodowana przez jego przeciwnika poprzez przekładanie głowy pod ramieniem zawodnika trzymającego uchwyt. Natomiast, jeśli zawodnik ciągle w ten sposób „nurkuje”, Arbiter powinien rozważyć, czy nie przyjmuje on „przesadnie obronnej postawy” (2).

Wkładanie i zaczepianie jednej nogi pomiędzy nogami przeciwnika bez próby wykonania rzutu nie jest uznawane za normalne Kumikata i zawodnik wykonujący taką akcję musi zaatakować w ciągu 5 sekund lub będzie ukarany karą „Shido”.

- 10) Brak ataków ze strony jednego lub obu zawodników, na ogół przez około 25 sekund, traktowany jest jako „brak aktywności”. Nie ma braku aktywności w przypadku braku akcji ofensywnych, jeżeli Arbiter uważa, że zawodnik rzeczywiście szuka dogodnej sposobności do ataku.

Arbitrzy powinni bezwzględnie karać zawodnika, który nie dąży do szybkiego złapania Kumikata lub który nie pozwala na złapanie uchwytu swemu przeciwnikowi.

- 14) Określenie „zawijanie” oznacza, że pas lub kurtka muszą całkowicie zawijać którąś część ciała przeciwnika. Użycie pasa lub Judogi do wzmocnienia („zakotwiczenia”) uchwytu (bez owijania), np. do unieruchomienia ramienia przeciwnika, nie powinno być karane.
- 16) Twarz oznacza powierzchnię ograniczoną liniami: czoła, początków uszu i żuchwy.
- 18) Punkt 18 będzie ściśle przestrzegany przy Shime-waza. Nie jest dozwolone duszenie pasem lub dołem poły Judogi (własnym lub przeciwnika) albo przy użyciu samych palców.

(b) *Hansoku-make.*

- 1) Nawet jeżeli rzucający obraca się podczas rzutu, akcja taka winna być uznana jako Kawazu-gake i ukarana.

Techniki takie jak Osoto-gari, Uchi-gari i Uchi-mata, gdzie stopa lub noga atakującego jest spleciona z nogą przeciwnika, są dozwolone i winne być oceniane.

- 2) Kansetsu-waza są dozwolone dla Kadetów.

- 8) Próby wykonania takich rzutów jak Harai-goshi, Uchi-mata itp. z uchwytu tylko jedną ręką za kołnierz Judogi w pozycji przypominającej Ude-hishigi-waki-gatame (w której nadgarstek przeciwnika jest uwięziony pod pachą rzucającego) i celowe padanie twarzą w dół na Tatami, stwarzają znaczne prawdopodobieństwo spowodowania kontuzji i będą karane. Wykonywanie rzutu bez zamiaru rzucenia przeciwnika czysto na jego plecy jest niebezpieczne i będzie traktowane w ten sam sposób jak rzut z Ude-hishigi-waki-gatame.

Ścisłe stosowanie przepisów walki w następujących przypadkach.-

ZABRONIONE: Uchwyt za nogi i blokowanie.

Wszystkie bezpośrednie ataki lub blokowanie jedną lub dwiema rękami lub ramieniem / ramionami poniżej pasa są zakazane.

Kara:

Pierwszy atak: **HANSOKUMAKE**

Przykład:



HANSOKUMAKE NIEBIESKI



HANSOKUMAKE NIEBIESKI



HANSOKUMAKE NIEBIESKI



HANSOKUMAKE NIEBIESKI



HANSOKUMAKE NIEBIESKI

Przesadnie obronna postawa



SHIDO DLA OBU

ARTYKUŁ 28 – Niestawienie się do walki i wycofanie się

Decyzja o Fusen-gachi (zwycięstwo na skutek niestawienia się) powinna być ogłoszona w stosunku do każdego zawodnika, którego przeciwnik nie stawiał się do walki.

Zawodnik, który nie pojawi się na macie po trzech (3) wywołaniach, następujących co jedną (1) minutę, przegrywa walkę.

Punktualność w zawodach ('zasada 30 sekund').- Dotyczy wszystkich zawodów IJF.

Utrata walki: Jeśli jeden z zawodników jest gotowy na czas, a Komisja Sędziowska widzi, że jego przeciwnik jest nieobecny, to spiker zawodów zostanie poproszony o ogłoszenie „**ostatniego wywołania nieobecnego zawodnika**” (nie będzie już trzech wywołań następujących co minutę).

Arbiter następnie zaprosi przygotowanego zawodnika, aby czekał na skraju pola rozgrywania zawodów. Sędzia tablicowy rozpocznie odliczanie **30 sekund**. Jeżeli na koniec 30 sekundy przeciwnika nadal nie będzie, Arbiter zaprosi zawodnika do wejścia na pole rozgrywania zawodów i zostanie on ogłoszony zwycięzcą przez Fusen-gachi.

Zawodnik tracący walkę może uczestniczyć w repasażach pod warunkiem, że jury IJF stwierdzi wypełnienie koniecznych do tego kryteriów.

Przed przyznaniem Fusen-gachi Arbitrzy muszą mieć pewność, że zostali do tego upoważnieni przez Komisję Sędziowską.

Decyzja o Kiken-gachi (zwycięstwo na skutek wycofania się) powinna być ogłoszona w stosunku do każdego zawodnika, którego przeciwnik wycofał się podczas walki, z jakiegokolwiek powodu.

Załącznik do Artykułu 28 - Niestawienie się do walki i wycofanie się.

Miękkie szkła kontaktowe: W przypadku, gdy zawodnik podczas walki zgubi swoje szkła kontaktowe i nie może ich natychmiast odzyskać oraz gdy następnie poinformuje Arbitra, że nie może bez nich walczyć, Arbiter, po konsultacji z Arbitrami stolikowymi, przyznaje zwycięstwo przeciwnikowi przez Kiken-gachi.

ARTYKUŁ 29 – Zranienie, choroba, wypadek.

Jeśli jeden z zawodników jest niezdolny do kontynuowania walki z powodu kontuzji, choroby lub wypadku, które zaszły w czasie walki, to Arbiter, po konsultacji z Arbitrami stolikowymi, winien podjąć decyzję zgodnie z następującymi klauzulami:

a) Zranienie

- (1) Jeśli przyczyna kontuzji jest przypisana zawodnikowi kontuzjowanemu, to kontuzjowany zawodnik powinien przegrać walkę.
- (2) Jeśli przyczyna kontuzji jest przypisana zawodnikowi, który nie odniósł kontuzji, to niekontuzjowany zawodnik powinien przegrać walkę.
- (3) Jeśli niemożliwe jest przypisanie przyczyny kontuzji żadnemu z zawodników, to walkę powinien przegrać zawodnik niezdolny do kontynuowania walki.

b) Choroba

Ogólnie, jeśli jeden z zawodników zachoruje podczas walki i nie może jej kontynuować, to powinien on przegrać walkę.

c) Wypadek

Jeśli zachodzi wypadek wskutek działania warunków zewnętrznych (siła wyższa), to po konsultacji z Komisją Sędziowską walkę należy uznać za nieważną lub ją przełożyć. W takich przypadkach „siły wyższej” ostateczną decyzję podejmują Dyrektor Sportowy, Komisja Sportowa i/ lub Jury IJF.

Badania lekarskie

- a) Arbiter może wezwać lekarza w celu zbadania zawodnika w przypadkach silnego uderzenia w głowę lub plecy (kręgosłup) oraz zawsze gdy Arbiter ma uzasadnione podejrzenie powstania poważnej lub ciężkiej kontuzji. W każdym przypadku lekarz winien zbadać zawodnika w możliwie najkrótszym czasie i poinformować arbitra o tym czy zawodnik ten może czy też nie może kontynuować walki.

Jeżeli lekarz, po zbadaniu kontuzjowanego zawodnika, poinformuje Arbitra o tym, że zawodnik ten nie może kontynuować walki, to Arbiter, po konsultacji z Arbitrami stolikowymi, powinien zakończyć walkę i ogłosić przeciwnika zwycięzcą przez Kiken-gachi.

- b) Zawodnik może poprosić Arbitra o interwencję lekarską, ale w takim przypadku walka jest zakończona i jego przeciwnik zwycięża przez Kiken-gachi.
- c) Lekarz danego zawodnika ma również prawo do interwencji lekarskiej, ale w takim przypadku walka jest zakończona i jego przeciwnik zwycięża przez Kiken-gachi.

W każdym przypadku, gdy Arbitrzy są zdania, że walka nie powinna być kontynuowana, Arbiter centralny powinien zakończyć walkę i ogłosić wynik zgodnie z przepisami.

Kontuzja powodująca krwawienie

Jeżeli w wyniku kontuzji wystąpi krwawienie, to Arbiter winien wezwać lekarza w celu udzielenia pomocy zawodnikowi w zatamowaniu i izolacji krwawienia.

W przypadkach krwawienia, ze względów zdrowotnych, Arbiter winien wzywać lekarza; nie dopuszcza się prowadzenia walki z niezatamowanym krwawieniem.

Jednak ten sam rodzaj krwawienia może być opatrywany przez lekarza dwukrotnie (2). Jeżeli takie samo krwawienie powtarza się po raz trzeci (3), to Arbiter, po uprzedniej konsultacji z Arbitrami stolikowymi, powinien zakończyć walkę mając na uwadze bezpieczeństwo kontuzjowanego zawodnika i ogłosić jego przeciwnika zwycięzcą przez Kiken-gachi.

W każdym przypadku, gdy nie można zatrzymać i izolować krwawienia, przeciwnik kontuzjowanego zawodnika winien być ogłoszony zwycięzcą przez Kiken-gachi.

Drobna kontuzja lub uszkodzenie

Drobne kontuzje mogą być leczone przez zawodnika. Na przykład w przypadku przemieszczenia palca Arbiter powinien przerwać walkę (komendą Mate lub Sono-mama) i pozwolić zawodnikowi na wstawienie palca. Winno być to wykonane niezwłocznie, bez pomocy Arbitra lub lekarza i zawodnik może kontynuować walkę.

Zawodnikowi można pozwolić na wstawienie tego samego palca dwukrotnie (2). Jeśli taka sama kontuzja powtarza się po raz trzeci (3) to należy uznać, że zawodnik nie może kontynuować walki. Arbiter, po konsultacji z Arbitrami stolikowymi, powinien zakończyć walkę i ogłosić przeciwnika zwycięzcą przez Kiken-gachi.

Załącznik do artykułu 29 - Zranienie, choroba, wypadek.

Jeśli podczas walki zawodnik odniesie kontuzję w wyniku akcji przeciwnika i kontuzjowany zawodnik nie może kontynuować walki, to Arbitrzy powinien przeanalizować taki przypadek i zadecydować zgodnie z przepisami.

Każdy przypadek jest rozpatrywany osobno, ze względu na jego indywidualne uwarunkowania.

(Patrz paragraf: **a) Zranienie** 1, 2 i 3).

W zasadzie dopuszcza się przebywanie na polu rozgrywania zawodów tylko jednego (1) lekarza dla każdego zawodnika. Jeśli lekarz potrzebuje pomocy, to najpierw musi poinformować o tym Arbitra.

Trener nigdy nie ma prawa przebywać na polu rozgrywania zawodów.

Podczas interwencji lekarza Arbiter powinien zbliżyć się do kontuzjowanego zawodnika by się upewnić, że pomoc niesiona przez lekarza jest zgodna z przepisami*. Niemniej jednak Arbiter może skonsultować się z Arbitrami stolikowymi, jeśli zachodzi konieczność przedyskutowania jakiegokolwiek decyzji.

**) pomoc lekarska przy tamowaniu krwawienia udzielana jest na skraju Tatami, gdzie jej przebieg nadzoruje jeden z Arbitrów stolikowych.*

Pomoc lekarska

(a) Przy drobnym zranieniu

W przypadku złamania paznokcia lekarz może pomóc przy obcięciu paznokcia. Lekarz może także pomóc przy usunięciu skutków kontuzji moszny.

(b) Przy kontuzji powodującej krwawienie

Ze względów bezpieczeństwa, kiedykolwiek pojawi się krew, winna być ona całkowicie izolowana przez lekarza poprzez zastosowanie taśmy przylepnej, bandaża, tamponów do nosa (dopuszczone jest użycie środków powodujących krzepnięcie krwi i środków hemostatycznych).

Jeśli lekarz jest wezwany do interwencji, to jego pomoc powinna być udzielona w możliwie najkrótszym czasie.

Uwaga: Jeżeli, z wyjątkiem wyżej opisanych sytuacji, lekarz niesie jakąkolwiek pomoc, to przeciwnik kontuzjowanego zawodnika powinien zwyciężyć przez Kiken-gachi.

Rodzaje wymiotów

Jakikolwiek rodzaj wymiotów jednego zawodnika winien skutkować zwycięstwem drugiego zawodnika przez Kiken-gachi.

(Patrz paragraf: **b) Choroba**).

W przypadku, gdy zawodnik, w wyniku swojej zamierzonej akcji spowoduje kontuzję przeciwnika, to powinien on być ukarany karą bezpośredniego Hansoku-make, bez względu na inne decyzje dyscyplinarne, które mogą być podjęte przez Dyrektora Sportowego, Komisję Sportową i/lub Jury IJF.

W przypadku, gdy lekarz, odpowiedzialny za swojego zawodnika w walce, wyraźnie zdaje sobie sprawę – szczególnie przy Shime-waza – z tego, że występuje poważne zagrożenie zdrowia jego zawodnika, może on podejść na skraj pola rozgrywania zawodów i wezwać Arbitra do natychmiastowego zatrzymania walki. Arbitrzy muszą podjąć wszelkie kroki, konieczne w celu udzielenia pomocy lekarzowi. Taka interwencja w konsekwencji oznacza przegraną walkę jego zawodnika i dlatego winna być stosowana tylko w wyjątkowych przypadkach.

Jeśli Kadet straci świadomości w trakcie Shime-waza, to nie może walczyć w dalszej części zawodów.

Na Mistrzostwach IJF oficjalny lekarz ekipy musi posiadać stopień medyczny i musi się zarejestrować przed rozpoczęciem zawodów. Jest on jedyną osobą, której zezwala się na zajmowanie miejsca przeznaczonego dla lekarza; dlatego musi być on rozpoznawalny jako lekarz np. nosząc opaskę na ramieniu lub kamizelkę z czerwonym krzyżem.

Dokonując akredytacji lekarza dla swojego zespołu, federacje krajowe muszą wziąć na siebie odpowiedzialność za działania swoich lekarzy.

Lekarze muszą być świadomi wszelkich zmian i interpretacji Przepisów.

ARTYKUŁ 30 - Sytuacje nie objęte przepisami

O ile zaistnieje jakakolwiek sytuacja nie objęta niniejszymi przepisami, powinna ona być rozwiązywana decyzją podjętą przez Arbitrów po konsultacji z Komisją Sędziowską.