



# PRZEPISY SĘDZIOWSKIE IJF

Tłumaczenie i opracowanie:

Andrunik Damian  
Czyż Adam  
Radgowski Paweł  
Radgowski Piotr

APPENDIX D

## D1.1 Sędziowanie - Kultura, Historia i Zasady

Jujitsu to ogólny termin, który obejmuje wszystkie metody walki wręcz, praktykowane przez japońskich wojowników w okresie Edo (1603-1868).

Zacięte walki pomiędzy różnymi szkołami jujitsu przyczyniły się do sławy ich mistrzów i uczniów; to właśnie w ogólnych pojedynkach między szkołami mierzyli się najlepsi przedstawiciele w każdej z nich.

Jigoro Kano pod koniec XIX wieku opracował JUDO - szkołę jujitsu, która różniła się celem ("Ryu"). Judo dążyło do maksymalnej efektywności.

"Poprawa człowieka i społeczeństwa"

Judo jest to metoda edukacji: fizycznej, intelektualnej i moralnej poprzez uprawianie sztuki walki.

Judo to jedyna sztuka walki wywodząca się z jujitsu, w której chwywanie przeciwnika jest obowiązkowe; dzięki temu osiągnięto techniczne bogactwo, finezję i inteligencję. Pojedynki w jujitsu nie pozwalały na prawdziwą walkę, ponieważ jej celem było zabicie przeciwnika samemu nie dając się zabić.

Jigoro Kano stworzył dyscyplinę, w której starcia pozwalały na zastosowanie technik w pełnym wymiarze, nigdy nie raniąc przeciwnika.

Ippon był przyznawany tylko wtedy, gdy wykonana technika była kontrolowana do końca, aż do momentu gdy przeciwnik dotknął ziemi, lub się poddał.

Dźwignie można wykonywać jedynie na staw łokciowy, dając przeciwnikowi możliwość poddania się. Wszystkie techniki wykonuje się w zakresie naturalnego ruchu stawu, nigdy w nadmiernym przeproście.

Idealnie wykonany rzut składa się z pełnej kontroli upadku, impetu oraz szybkości.

Judo nie powinno być wyłącznie rywalizacją, której celem jest zdobycie punktów w stojce lub parterze, judo jest sportem z zasadami. Punkty w walce można zdobyć tylko wtedy gdy zawodnik dąży do wygrania pojedynku przez ippon.

Ewolucja walk i sędziowania na przestrzeni lat.

Judo, w nieco ponad 100 lat, z rywalizacji szkół jujitsu, stało się dyscypliną olimpijską oraz członkiem Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego.

Aktualnie zawody podlegają ścisłym regulacjom i w pełni odpowiadają "Karcie Olimpijskiej", humanistycznej, edukacyjnej i społecznej. Judo pozostaje jednak sztuką walki, w której 100% pojedynku jest przeprowadzone zgodnie z przepisami. Idealne wykonanie techniki jest nagradzane ipponem, który kończy pojedynek. Ippon oznacza "odpada z rywalizacji", jak w czasach wojowników w okresie Edo.

Sędziowanie musi uwzględniać filozoficzny aspekt pojedynku między dwoma zawodnikami i nagradzać ich odpowiednią punktacją lub odpowiednią karą.

Punkty:

- Ippon, waza-ari i yuko.

Kary:

- W zależności od stopnia przewinienia, zawodnik może otrzymać SHIDO (za błędy techniczne, brak aktywności, wyjście poza pole walki etc.) oraz HANSOKU-MAKE (za poważne naruszenie przepisów: narażenie zdrowia przeciwnika, odmowa udziału w walce, uniemożliwianie uczciwego przebiegu walki). Wszystkie działania sprzeczne z duchem judo również muszą być ukarane.

W ramach zawodów podlegających lub organizowanych przez IJF, judoka może natychmiast zostać ukarany przez sędziów za każde działanie "sprzeczne z duchem judo", zgodnie z Kodeksem Etyki IJF.

Przykłady zachowań/działania zawodnika "sprzeczne z duchem judo" na obszarze rozgrywania zawodów:

- Celowy atak lub próba ataku, mogąca spowodować uszczerbek na zdrowiu własnego lub swojego przeciwnika.
- Stosowanie zabronionych lub niebezpiecznych technik, lub posiadanie twardych przedmiotów w trakcie walki.
- Odmowa wykonania poleceń sędziego lub organizatorów, np. odmowa opuszczenia maty po zakończeniu walki.
- Obrażanie słowami lub gestami swojego przeciwnika, sędziego, trenera, organizatorów, publiczności lub jakiegokolwiek innej osoby obecnej na zawodach.
- Promowanie w jakikolwiek sposób: marek komercyjnych, które nie są zgodne z zasadami IJF, idei politycznych, religijnych, lub innych podobnych.
- Podejmowanie jakiegokolwiek akcji, która nie ma związku z zawodami, i której celem może być pokazanie jej w mediach społecznościowych.
- Modyfikowanie cech technicznych judogi, niezgodnie z regulacjami IJF (odniesienie: SOR - Załącznik C - Zasady judogi).

Zwycięzcą zostanie ten zawodnik, który wykonał "NAJLEPSZĄ" technikę lub gdy przeciwnik otrzymał "Hansoku-make" (przez zdobycie trzeciej kary shido lub za działanie sprzeczne z duchem judo).

W ramach uzupełnienia: judo nie ogranicza się do olimpijskiej formy tego sportu, judo pozostaje sztuką walki, judo to więcej niż sport, a wszystkie techniki klasyfikacji Kodokan są częścią dziedzictwa judo i powinny być zawsze nauczane.

To samo dotyczy "kappo", technik reanimacji i mobilizacji stawów, które były praktykowane około czterdziestu lat temu przez nauczycieli judo i sędziów, a które są dziś zabronione w niektórych krajach. Ich praktyka nie jest dozwolona, ale ich znajomość jest częścią dziedzictwa judo i nigdy nie powinna zostać zapomniana. Ich stosowanie nie jest dozwolone dla sędziów w zawodach IJF World Judo Tour.

Sędziowie są strażnikami fizycznego, kulturowego i filozoficznego wyrazu judo.

**Judo musi być rozumiane, aby mogło być docenione!**

## Artykuł 1. Sędziowie i Oficjele

Aby pełnić funkcję sędziego na zawodach kontynentalnych lub międzynarodowych, wchodzących w skład oficjalnego kalendarza IJF, niezbędne jest posiadanie ważnej karty sędziego IJF. Federacja narodowa musi zarejestrować sędziego na dane zawody w systemie Judobase.

Aby przystąpić do egzaminu na stopień sędziego kontynentalnego, kandydat musi mieć minimum 25 lat i nie więcej niż 45 lat w roku przeprowadzania egzaminu.

Aby przystąpić do egzaminu na stopień sędziego międzynarodowego IJF, kandydat musi mieć minimum 30 lat i nie więcej niż 50 lat w roku przeprowadzania egzaminu.

Aby pełnić funkcję sędziego na zawodach organizowanych przez IJF, takich jak World Judo Tour (WJT), oraz innych zawodach uzgodnionych przez Komitet Wykonawczy IJF, sędzia musi posiadać międzynarodową licencję IJF oraz być aktywny w swojej federacji narodowej i kontynentalnej. Wszyscy sędziowie uczestniczący w WJT muszą mieć nie więcej niż 55 lat w danym cyklu olimpijskim (np. w cyklu olimpijskim 2025-2028 sędziowie powinni urodzić się w 1973 roku lub później). Wyjątki stanowią najlepsi sędziowie, po wcześniejszym zatwierdzeniu przez Komitet Wykonawczy IJF.

Dyrektorzy Sędziów IJF wybierają sędziów na zawody IJF oraz inne wydarzenia uzgodnione przez Komitet Wykonawczy IJF. Selekcja opiera się na:

- Rankingu sędziów IJF,
- Poziomie zawodów,
- Okresie, w którym odbywają się zawody (np. w trakcie lub poza kwalifikacjami olimpijskimi),
- Etapie rozwoju sędziego.

Sędzia prowadzący pojedynek na macie, musi być innej narodowości niż obaj walczący zawodnicy. Ta sama zasada obowiązuje w zawodach drużynowych.

Sędziowie są przydzielani do odpowiednich tatami przed zawodami, zanim nastąpi przypisanie kategorii wagowych do odpowiednich mat. Przydzielanie sędziów do poszczególnych walk odbywa się za pomocą oprogramowania IJF. Selekcja jest przeprowadzana w sposób gwarantujący neutralność narodową oraz zbliżoną liczbę pojedynków na każdej macie. Po spełnieniu tych warunków, selekcja jest całkowicie losowa.

Najlepsi sędziowie z poszczególnych dni z eliminacji są wybierani do sędziowania bloku finałowego. Po zakończeniu zawodów, każdy sędzia otrzymuje ocenę, która zostanie dodana do rankingu sędziów IJF.

Nikt nie może pełnić funkcji sędziego podczas zawodów organizowanych przez IJF lub EJU, jeśli pełni funkcję prezesa federacji narodowej, trenera, lekarza, oficjela drużyny narodowej, dyrektora sędziów i/lub jest odpowiedzialny za wybór sędziów i ich ocenę.

Wyjątek: Dyrektorzy sędziów federacji narodowej mogą sędziować Puchary Europy w kategoriach kadetów i juniorów, nie wliczając Mistrzostw Europy.

Sędziowie maty będą wspierani przez ekipę techniczną, która obsługuje tablice wyników oraz wypełnia dokumentację zawodów. Lokalny komitet organizacyjny (LOC) powinien zapewnić dwóch doświadczonych oficjeli technicznych na każde tatami do obsługi pomiaru czasu i punktacji.

Na każdym wydarzeniu IJF WJT obecna jest komisja sędziowska IJF, która czuwa nad poprawnością decyzji podejmowanych przez sędziów arbitrów.

Sędzia na tatami wyposażony jest w krótkofalówkę łączącą go z komisją sędziowską IJF, która umiejscowiona jest przy stole technicznym wyposażonym w CARE System.

Sędzia Główny i/lub komisja sędziowska IJF siedzą we wcześniej przygotowanym miejscu, mając do dyspozycji oddzielny systemem Computer Assisted Replay (CARE). Są połączeni z sędzią arbitrem za pomocą słuchawek. Procedura jest szczegółowo opisana w Artykule 13.5.

## Artykuł 2. Pozycja i Funkcja Sędziego

Sędzia powinien nosić strój zatwierdzony przez IJF. Nie może mieć żadnego nakrycia głowy, przedmiotów religijnych lub jaskrawej biżuterii.

Przed rozpoczęciem zawodów, sędzia:

- Powinien zapoznać się z:
  - dźwiękiem gongu lub innymi środkami sygnalizującymi zakończenie walki,
  - lokalizacją stołu medycznego,
  - miejscem kontroli judogi,
- Musi sprawdzić, czy jego radio i zestaw słuchawkowy działają poprawnie.
- Musi upewnić się, że powierzchnia maty jest czysta, w dobrym stanie i nie ma żadnych przerw między materacami.
- Powinien upewnić się, że w pobliżu nie ma widzów, kibiców ani fotografów, którzy mogliby stwarzać zagrożenie lub przeszkadzać zawodnikom.
- Powinien upewnić się przed rozpoczęciem zawodów, że wszystko jest zgodne z przepisami (np. pole rozgrywania zawodów, wyposażenie, stroje, higiena, sędziowie techniczni itp.).
- Musi zapewnić dostępność formularzy (Formularz Zawieszenia Trenera i Formularz Bezpośredniego Hansoku-make Art. 18).

Podczas sędziowania zawodów, sędzia:

- pozostaje w obrębie pola rozgrywania zawodów,
- sędziuje walki, podejmuje decyzje i dba o poprawne ich odnotowanie,
- może prowadzić walkę ze strefy bezpieczeństwa w wyjątkowych przypadkach (np. gdy obaj zawodnicy znajdują się w ne-waza i są ustawieni plecami do siebie lub jeśli sytuacja wymaga takiego ustawienia).

Zawodnik w niebieskiej judogi ustawia się po lewej stronie sędziego, a zawodnik w białej judogi po prawej stronie sędziego.

### Artykuł 3. Rola sędziów nieprowadzących walki

Sędzia, który nie sędziuje w danej chwili, powinien siedzieć przy stole technicznym z wyraźnym widokiem na swoją matę, oczekując na przydzielony mu pojedynek i być gotowym na każdą ewentualność, jaka może wystąpić podczas zawodów (np. powinni zwrócić uwagę sędziom klasyfikatorom na błąd zarejestrowany na tablicy wyników).

Po rozpoczęciu pojedynku, sędzia może wyrazić zgodę na opuszczenie maty przez zawodnika w wyjątkowych okolicznościach: jeżeli zawodnik musi zmienić część judogi poza polem rozgrywania zawodów lub z powodu uznanego przez głównego sędziego za konieczny. W takim przypadku sędzia przypisany do danego tatami, który aktualnie nie sędziuje, musi udać się z zawodnikiem, aby upewnić się, że nie wystąpiły żadne nieprawidłowości. Jeśli sędzia przypisany do danego tatami nie jest tej samej płci co zawodnik, towarzyszyć mu musi osoba wyznaczona przez sędziego głównego lub sędziego klasyfikatora.

### Artykuł 4. Gesty

Poniżej przedstawiono jak sędzia powinien wykonywać poszczególne gesty. Każdy gest powinien być wykonany i prezentowany od trzech do pięciu sekund, tak, aby zapewnić dobrą widoczność wyniku dla sędziów bocznych, sędziego tablicowego, sędziów klasyfikatorów.



**Ukłon** przy wchodzeniu i opuszczaniu tatami



**Pozycja** przed rozpoczęciem pojedynku



**Zapraszanie** zawodników na tatami



**Hajime i Sore-made**



**Ippon** (100 punktów oznaczonych jako ippon na tablicy wyników): Sędzia unosi jedną rękę wysoko nad głowę, dłonią skierowaną do przodu.



**Waza-ari** (10 punktów oznaczonych na tablicy wyników): Sędzia unosi jedną rękę na bok do wysokości ramienia, dłonią skierowaną w dół.

Gest waza-ari:

- Powinien zaczynać się od ręki ustawionej na wysokości klatki piersiowej, a następnie przejść w bok do poprawnej pozycji końcowej.

Należy jednak zachować ostrożność przy obrocie, aby mieć zawodników w zasięgu wzroku.



**Waza-ari-awasete-ippon** (dwa waza-ari skutkuje ipponem, 100 punktów, oznaczone jako ippon na tablicy wyników): Sędzia najpierw pokazuje gest waza-ari, a następnie gest ippon.





**Yuko** (1 punkt na tablicy wyników): sędzia unosi jedną rękę do boku, z dłonią skierowaną w dół, pod kątem 45 stopni od ciała.

**Gest yuko:**

- Powinien zaczynać się od ręki ustawionej naprzeciwko klatki piersiowej, a następnie przejść w bok do poprawnej pozycji końcowej.



**Osaekomi!** (Trzymanie rozpoczęte!): sędzia, pochyla się w stronę zawodników i unosi rękę z dłonią skierowaną w dół. Sędzia musi upewnić się, że sędzia tablicowy uruchomił czas, zanim zakończy gest i wróci do normalnej pozycji.



**Toketa!** (Trzymanie przerwane!): sędzia pochyla się w stronę zawodników i unosi jedną rękę z palcami wyprostowanymi, a kciukiem uniesionym do góry i szybko macha nią z prawej do lewej dwa lub trzy razy. Sędzia musi upewnić się, że sędzia tablicowy prawidłowo zatrzymał czas.



**Mate!** (Stop!): sędzia unosi jedną rękę na wysokość ramienia, mniej więcej równoległe do tałami i pokazuje spłaszczoną dłoń (palce skierowane do góry) w kierunku sędziego tablicowego.



### Sono-mama <=> Yoshi

**Sono-mama!** (Zatrzymaj pozycję!): sędzia pochyla się do przodu i dotyka obydwu zawodników dłońmi.

**Yoshi!** (Kontynuuj! lub Wznów!): sędzia mocno dotyka obydwu zawodników dłońmi i wywiera na nich nacisk.



**Wstań** (powrót do pozycji wyjściowej): sędzia wyciąga obie ręce równoległe do tatami w stronę zawodnika, z dłońmi skierowanymi ku górze. Unosi je dwa lub trzy razy, wykonując ruch z dołu do góry o kilka centymetrów. Sędzia musi upewnić się, że zawodnik wyraźnie widzi ten gest.



**Anulowanie oceny:** sędzia powtarza ten sam gest jedną ręką, podczas gdy drugą unosi nad głowę i macha nią z prawej do lewej dwa lub trzy razy. Podczas anulowania oceny (punktu lub kary) nie powinno się używać komunikatów werbalnych.

Jeśli konieczna jest zmiana oceny na inną, należy pokazać odpowiedni gest jak najszybciej po anulowaniu poprzedniej oceny.

W razie możliwości, sędzia powinien anulować ocenę, w taki sposób, aby zawodnicy mogli zobaczyć ten gest.



**Niuznanie** (akcja rzutowa bez punktów dla obu zawodników): sędzia unosi jedną rękę nad głowę, z dłonią równoległą do głowy, i macha nią z prawej do lewej dwa lub trzy razy, bez używania komunikatów werbalnych.



**Kachi:** aby wskazać zwycięzcę, sędzia i zawodnicy wracają na swoje pozycje wyjściowe (takie jak na początku pojedynku). Sędzia stawia krok do przodu, najpierw lewą nogą, potem prawą, wskazuje zwycięzcę, unosząc jedną rękę w jego stronę, dłonią skierowaną do przodu powyżej wysokości ramion. Następnie stawia krok do tyłu, najpierw prawą nogą, potem lewą, aby wrócić do pozycji wyjściowej.



**Wezwanie lekarza:** sędzia zwraca się twarzą do stolika medycznego, machając ręką (z dłonią skierowaną ku górze) w stronę stolika medycznego, a następnie w kierunku kontuzjowanego zawodnika.



**Przyznanie kary:** w tachi-waza sędzia tymczasowo zatrzymuje pojedynek, ogłaszając Mate!, następnie ustawia zawodników w ich pozycji wyjściowej (artykuł 11) i obraca się o 45 stopni w stronę zawodnika, który ma zostać ukarany. Następnie sędzia, jeśli jest to możliwe, wykonuje odpowiedni gest oraz wskazuje na zawodnika, który ma zostać ukarany, wyciągając z zamkniętej pięści palec wskazujący.

**Przyznanie kary w ne-waza:** patrz artykuł 17.

Jeśli obaj zawodnicy zasługują na otrzymanie kary, sędzia powinien wykonać odpowiedni gest wskazując na jednego, a następnie na drugiego zawodnika (lewy palec wskazujący na zawodnika po lewej stronie i prawy palec wskazujący na zawodnika po prawej stronie).



**Brak aktywności:** sędzia obraca przedramiona z ruchem do przodu na wysokości klatki piersiowej, a następnie wskazuje palcem wskazującym na zawodnika, który ma zostać ukarany.



**Falszywy atak:** sędzia wyciąga obie ręce do przodu, z dłońmi zaciśniętymi w pięść, a następnie wykonuje ruch w dół obiema rękami.



**Poprawienie judogi:** aby nakazać zawodnikowi(-om) poprawienie judogi lub włosów, sędzia zakłada lewą rękę na prawą, na wysokości pasa, z dłońmi skierowanymi do siebie, lub przykłada rękę z dłonią zaciśniętą w pięść, z małym palcem przyłożonym do głowy, aby pokazać zawodnikowi, by poprawił swoje włosy.



**Kara za niepoprawienie judogi lub włosów:** aby przyznać karę zawodnikowi, który pomiędzy *mate*, a następnym *Hajime!* (*Zaczynamy!*) nie poprawi odpowiednio judogi, sędzia wskazuje na zawodnika(-ów) wyciągając palec wskazujący z dłoni zaciśniętej w pięść, a następnie zakłada lewą rękę na prawą na wysokości pasa, z dłońmi skierowanymi do siebie. Ta sama procedura dotyczy niepoprawienia włosów, wykonując odpowiedni gest.



Kara za wyjście z pola walki





Kara za chwytanie nóg



Kara za unikanie kumi-kata  
poprzez zakrywanie kołnierza



Kara za postawę blokującą  
przy użyciu jednej ręki



Kara za postawę blokującą  
przy użyciu dwóch rąk



Kara za unikanie chwytu

Sędzia, po ogłoszonej ocenie musi wskazać niebieskiego lub białego zawodnika (niezależnie od aktualnej pozycji zawodników, sędzia wskazuje względem pozycji wyjściowej), aby wskazać, który zawodnik zdobył punkty lub został ukarany.

Inne gesty kar będą wykonywane zgodnie z akcją, która ma zostać ukarana (patrz artykuł 18 - Zabronione czynności i kary).

Inne gesty można znaleźć tutaj:

[www.ijf.org/news/show/refereeing-the-new-gestures](http://www.ijf.org/news/show/refereeing-the-new-gestures)

**Yuko za lądowanie na dwóch pośladkach oraz na dwóch rękach / łokciach, jednej ręce / łokciu, bez użycia rąk / łokcia:** Po przyznaniu yuko, nie zostanie przyznana kara shido.

**Shido za odwrotne seoi-nage:** Sędzia obróci się w stronę zawodnika, który ma zostać ukarany, umieści obie ręce w zaciśniętych pięściach po jednej stronie klatki piersiowej, a następnie lekko obróci tors, jak na początku techniki. Kara shido za odwrotne seoi-nage będzie przyznawana tylko w zawodach kadetów.

**Shido za poprawianie włosów:** Sędzia obróci się w stronę zawodnika, który ma zostać ukarany i umieści rękę z dłońią w zaciśniętej pięści, z małym palcem dotykającym skroni.

Jeśli przewidywane jest przerwa w walce, sędzia powinien wskazać na pozycję wyjściową otwartą dłońią, skierowaną ku górze, aby zasignalizować zawodnikowi(-om), że mogą stanąć w pozycji wyjściowej.

## Artykuł 5. Pole walki (Ważne obszary):

Pojedynek będzie toczony w polu walki.

Wszystkie akcje są ważne i mogą być kontynuowane (bez komendy mate), jeśli:

- którykolwiek z zawodników ma część ciała dotykającą pola walki
- akcja rozpoczęła się wewnątrz pola walki.

Każda nowa technika wykonana, gdy obaj zawodnicy znajdują się poza polem walki, nie będzie uznana.

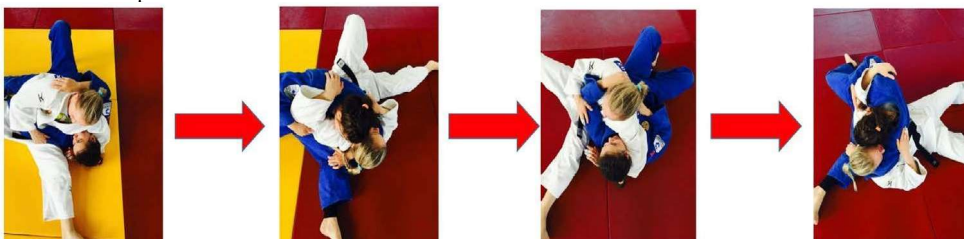
## Wyjątki:

- a) Jeśli tylko jeden zawodnik znajduje się w kontakcie z polem walki w momencie rozpoczęcia wykonywania techniki, ale w trakcie akcji obaj zawodnicy wychodzą poza pole walki, akcja może zostać uznana do oceny tylko wtedy, gdy technika będzie kontynuowana bez przerwy w pobliżu granicy pola walki, w odległości nie większej niż dwa metry (w strefie bezpieczeństwa).

Podobnie, jeśli akcja rzutu rozpoczęła się wewnątrz, a zawodnik, który nie miał kontaktu z polem walki wykonał technikę kontruującą, akcja może zostać uznana do oceny tylko wtedy, gdy technika kontruująca będzie kontynuowana bez przerwy oraz w pobliżu granicy pola walki, w odległości nie większej niż dwa metry (w strefie bezpieczeństwa).

- b) Akcja ne-waza (ukierunkowana na osaekomi-waza, kansetsu-waza lub shime-waza) może być kontynuowana poza polem walki, jeśli została rozpoczęta wewnątrz pola walki.
- c) Jeśli akcja rzutu kończy się poza polem walki, w pobliżu granicy pola walki i jest kontynuowana nie dalej niż dwa metry w strefie bezpieczeństwa, a jeden z zawodników natychmiast wykonuje osaekomi-waza, shime-waza lub kansetsu-waza, ta akcja będzie ważna i kontynuowana, pod warunkiem, że akcja postępuje.

Jeśli podczas ne-waza, poza polem walki, uke przejmuje kontrolę wykonując osaekomi-waza, shime-waza lub kansetsu-waza w sposób ciągły, technika ta również będzie uznana.



- d) Jeśli podczas ne-waza poza polem walki zawodnicy wyjdą poza strefę bezpieczeństwa, a sędzia nie był w stanie ogłosić Mate!, sytuacja ta będzie procedowana przez sędziego arbitra po konsultacji z sędzią głównym i/lub sędziami klasyfikatorami.

Po rozpoczęciu pojedynku, zawodnicy mogą opuścić pole walki tylko za zgodą sędziego.

Sędzia pozwoli zawodnikowi zejść z pola walki w celu wymiany judogi lub koszulki, które uległy zabrudzeniu lub uszkodzeniu bądź w razie wypadku lub kontuzji, w których konieczna jest interwencja lekarza. Interwencje te będą miały miejsce poza tatami, w pobliżu samego pola walki lub w pobliżu placówki medycznej; zawodnikowi będzie towarzyszyć inny sędzia (zobacz Artykuł 3).

## Artykuł 6. Czas trwania walki

1. Czas trwania walki oraz dokumentacja będą określone w komunikacie zawodów.

Na wszystkich zawodach IJF czas trwania walki wynosi:

Seniorzy i seniorki/drużyny mieszane:	4 minuty rzeczywistego czasu walki
Juniorzy i juniorki U21/drużyny mieszane:	4 minuty rzeczywistego czasu walki
Kadeci i kadetki U18/drużyny mieszane:	4 minuty rzeczywistego czasu walki

Zaleca się, aby wyżej wymieniony czas był stosowany przez federacje narodowe na zawodach dla seniorów, juniorów i kadetów.

2. Każdy zawodnik ma prawo do 10 minut odpoczynku między walkami.  
W zależności od układu hali Komisja Ad Hoc IJF może zwiększyć ten czas odpoczynku.

## Artykuł 7. Czas Osaekomi

- a) Ippon: 20 sekund.
- b) Waza-ari: 10 sekund lub więcej, ale mniej niż 20 sekund (10-19 sekund)
- c) Yuko: 5 sekund lub więcej, ale mniej niż 10 sekund (5-9 sekund).

## Artykuł 8. Technika jednoczesna z sygnałem czasowym

1. Każda ocena techniki rozpoczętej jednocześnie z sygnałem czasowym będzie uznawana za ważną.
2. Mimo że rzut może być wykonany jednocześnie z sygnałem czasowym, to jeśli sędzia arbiter lub sędzia główny / sędzia klasyfikator zdecydują, że nie będzie ona od razu skuteczna, sędzia ogłosi "Sore-made!" bez przyznawania punktu.
3. Każda technika zastosowana po sygnale oznaczającym zakończenie czasu walki będzie uznawana za nieważną, nawet jeśli sędzia jeszcze nie ogłosił "Sore-made!".
4. Jeśli Osaekomi! rozpoczęło się w czasie regulaminowym (nie w dogrywce - "golden score"), a pozostały czas jest niewystarczający do zakończenia Osaekomi!, czas trwania walki zostanie przedłużony, aż do ogłoszenia ippon (lub równoważnego yuko lub waza-ari), sędzia ogłosi "Sore-made!", lub poczeka na "Toketa!" i ogłosi "Sore-made!".

Podczas tego czasu trzymany zawodnik (uke), może wyprowadzić kontratak, stosując osaekomi-waza, shime-waza lub kansetsu-waza. Czas będzie kontynuowany do ogłoszenia ippon (lub równoważnego) lub Sore-made!.

## Artykuł 9. Początek walki

1. Sędzia powinien być gotowy do rozpoczęcia walki przed przybyciem zawodników na matę.

W zawodach indywidualnych sędzia powinien być zwrócony w stronę stolika technicznego i znajdować się na środku maty w odległości 2 metrów od linii środka maty.

W zawodach drużynowych, przed rozpoczęciem walk w meczu, sędzia powinien przeprowadzić ceremonię ukłonów pomiędzy dwiema drużynami w następujący sposób:

- a) Sędzia staje w tym samym miejscu, co w zawodach indywidualnych. Na jego

sygnał obie drużyny wchodzi wzdłuż zewnętrznej krawędzi pola walki, w kolejności zgodnej z losowaniem kategorii, i stają naprzeciw siebie.

Każdy z trzech przypisanych sędziów prowadzi po dwa kolejne pojedynki. Jeśli zabraknie jednego lub dwóch zawodników, ostatni sędzia poprowadzi tylko jeden lub zero pojedynków. W przypadku remisu ostatni sędzia pozostaje na macie, aby rozstrzygnąć pojedynek w "golden score".

- b) Na polecenie sędziego obie drużyny wchodzi na pozycję wyjściową na polu walki.
- c) Sędzia nakazuje drużynom zwrócić się w stronę stolika technicznego, wyciągając ramiona równoległe do przodu, z otwartymi dłońmi, i ogłasza "rei". Drużyny wykonują ukłon, wszyscy członkowie obu drużyn jednocześnie. Sędzia nie wykonuje ukłonu.
- d) Następnie sędzia wydaje polecenie, w geście ramion pod kątem prostym, przedramionami uniesionymi do góry, i dłońmi skierowanymi ku sobie, "otagai-ni" (naprzeciw siebie), a drużyny ponownie stają naprzeciw siebie. Sędzia ogłasza "rei" (ukłon), a drużyny wykonują ukłon w taki sam sposób jak w poprzednim punkcie.
- e) Po zakończeniu ceremonii ukłonów członkowie obu drużyn opuszczają matę, czekając poza polem walki, a pierwsi zawodnicy każdej z drużyn przystępują do pojedynku. W każdym pojedynku przystępujący do walki będą wykonywać tę samą procedurę ukłonów, co w zawodach indywidualnych.
- f) W przypadku remisu po zakończeniu ostatniego pojedynku meczu, sędzia wydaje polecenie drużynom, aby postąpiły zgodnie z punktami a) i b), oczekując na losowanie dodatkowego pojedynku. Po przeprowadzeniu losowania, odpowiedni zawodnicy pozostaną na macie, podczas gdy reszta drużyny opuści matę.
- g) Po zakończeniu ostatniego pojedynku meczu, sędzia nakaże drużynom postępować zgodnie z punktami a) i b), i ogłosi zwycięzcę. Ceremonia ukłonów odbędzie się w odwrotnej kolejności niż na początku, zaczynając od ukłonów do przeciwnika, a na końcu w stronę stolika technicznego.

2. Zawodnicy mogą swobodnie wykonać ukłon podczas wchodzenia lub schodzenia z maty, chociaż nie jest to obowiązkowe.

Podczas wchodzenia na matę zawodnicy powinni jednocześnie wejść na pole walki.

Zawodnicy NIE powinni podawać sobie ręki przed rozpoczęciem walki.

3. Następnie zawodnicy powinni udać się na środek krawędzi pola walki (w strefie bezpieczeństwa) po odpowiednich stronach zgodnie z porządkiem walki (zawodnik w białym judogi po prawej stronie sędziego, zawodnik w niebieskim judogi po lewej stronie sędziego) i poczekać.

Na sygnał sędziego zawodnicy przechodzą do swoich wyjściowych pozycji, wykonują jednocześnie ukłon w swoją stronę i stawiają krok do przodu lewą nogą.

Po zakończeniu walki i ogłoszeniu przez sędziego wyniku, zawodnicy jednocześnie cofają się zaczynając prawą nogą i wykonują ukłon w stronę przeciwnika.

Jeśli zawodnicy nie wykonają ukłonu lub zrobią to niewłaściwie, sędzia nakaże im

poprawne wykonanie ukłonu. Bardzo ważne jest, aby wykonać ukłon w prawidłowy sposób.

4. Walka zawsze zaczyna się, gdy zawodnicy są w pozycji stojącej, z poprawionymi judogi, z pasem związanym ściśle powyżej kości biodrowych, a sędzia ogłasza "Hajime!".

Podczas walki zawodnicy powinni zawsze szybko poprawić swoje judogi/włosa między "Mate!" a "Hajime!".

5. Akredytowany lekarz może poprosić sędziego o przerwanie walki w sytuacjach i z konsekwencjami regulowanymi w Artykule 20.

Część technik judo sklasyfikowanych w Kodokan jest dozwolona we wszystkich grupach wiekowych.

Część technik judo sklasyfikowanych w Kodokan jest dozwolona tylko w zawodach seniorów/juniorów, a w zawodach kadetów jest karana (zobacz Artykuł 18). Część technik judo sklasyfikowanych w Kodokan jest zabroniona w zawodach IJF (kawazu-gake, kani-basami, do-jime, ashi-garami, zobacz Artykuł 18).

### **Artykuł 10. Przejście z Tachi-waza do Ne-waza (A) oraz z Ne-waza do Tachi-waza (B)**

Przejście z tachi-waza (pozycji stojącej) do ne-waza (walki w parterze) uznaje się za ważne, jeśli tori lub uke wykonuje rzeczywisty atak lub kontratak, a następnie podejmuje próbę wykonania osaekomi-waza, shime-waza lub kansetsu-waza.

Tachi-waza ma miejsce, gdy obaj zawodnicy znajdują się w pozycji stojącej i nie znajdują się w żadnej z poniższych pozycji ne-waza (patrz zdjęcia poniżej).

Chwytnie poniżej pasa w końcowej fazie rzutu jest dozwolone.

Jeżeli rzut zostanie przerwany, toczona akcja jest akcją w ne-waza i chwytnie poniżej pasa jest dozwolone.

Chwytnie poniżej pasa w końcowej fazie rzutu, (np. soto-makikomi z przejściem do technik t.j. ushiro-kesa-gatame, ura-gatame itp), jest dozwolone.

Ne-waza występuje, gdy obaj zawodnicy mają oba kolana na macie (obrazek 1).



**Obrazek 1**

Jeżeli nastąpi utrata kontaktu między zawodnikami i nie ma możliwości kontynuacji walki, należy ogłosić Mate (obrazek 2).



**Obrazek 2**

Zawodnik w niebieskiej judogi leżący na brzuchu na macie jest uznawany za znajdującego się w ne-waza (obrazek 3).



**Obrazek 3**

Jeśli zawodnik stojący (biały), kontroluje uchwyt, a zawodnik będący na kolanach (niebieski) nadal jest uznawany za znajdującego się w tachi-waza, w takim wypadku stosuje się przepisy tachi-waza (obrazek 4).

Jednak jeśli zawodnik w białym judogi nie zaatakuje natychmiast, sędzia musi ogłosić Mate!. Klęczący zawodnik (niebieski) nie może chwytać nóg w celu obrony za pomocą

rąk. Jeśli to zrobi, zostanie ukarany karą shido.



**Obrazek 4**

W tej pozycji (obrazek 5), jeśli zawodnik w niebieskiej judogi opiera się na dwóch łokciach i dwóch kolanach, zawodnik w białym może zastosować technikę, ale WYŁĄCZNIE w celu przejścia do ne-waza, bez przyznawania punktów za rzut.



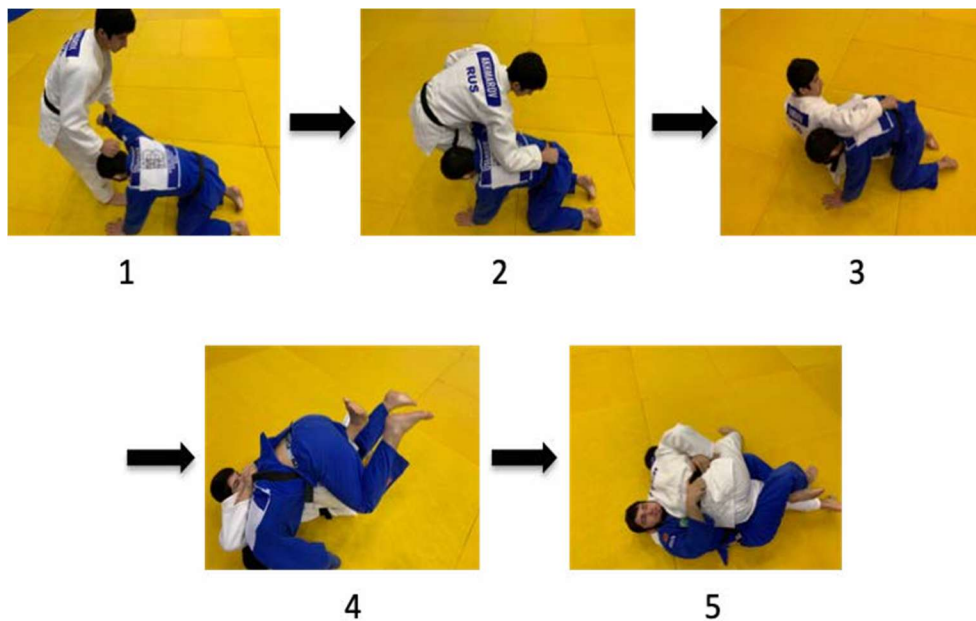
**Obrazek 5**

W tych pozycjach (obrazki 6–8) zawodnik kłęczący (niebieski) nie może dotykać nóg za pomocą rąk/ramion w celu obrony przed rzutem. Jeśli to zrobi, zostanie ukarany karą shido.

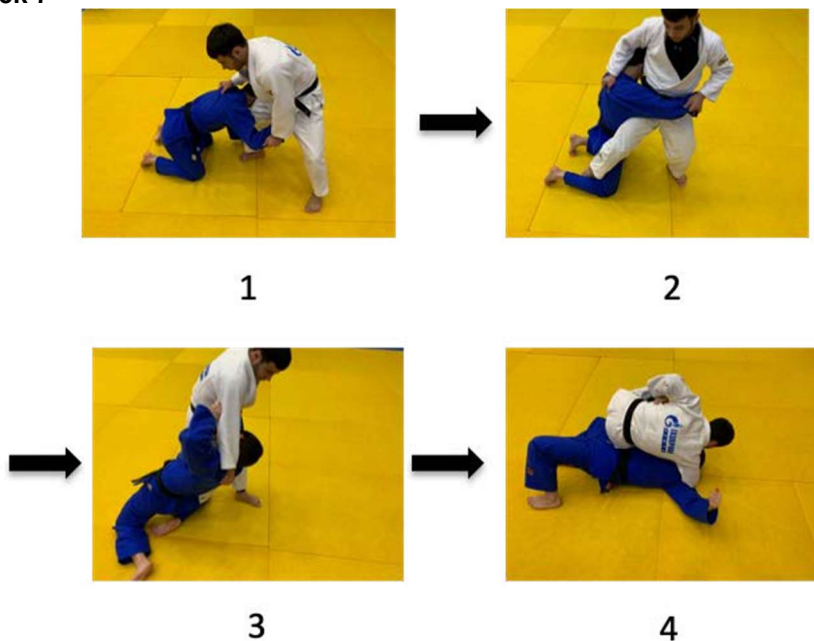


**Obrazek 6**





Obrazek 7



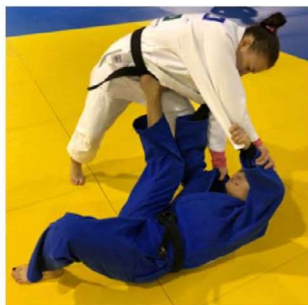
Obrazek 8

A1. Zawodnicy mogą przejść z tachi-waza do ne-waza pod warunkiem, że jest to zgodne z przypadkami opisanymi w niniejszym artykule. Jeśli jednak zastosowana technika nie jest kontynuowana, sędzia ogłosi Mate! i nakaze zawodnikom wznowienie walki w pozycji stojącej.

A2. Sytuacje umożliwiające przejście z tachi-waza do ne-waza:

a) Kiedy jeden z zawodników upada na matę i nie zostaje przyznany żaden punkt, obaj zawodnicy mogą w sposób płynny rozpocząć atak w ne-waza.

Przykład: W przedstawionych poniżej sytuacjach tori, po wykonaniu rzeczywistego ataku, może kontynuować w ne-waza.



Przykład: W przedstawionych poniżej sytuacjach tori może rzucić i kontynuować akcją w parterze stosując jedną z technik kansetsu-waza, shime-waza lub osaekomi-waza (nie pokazano), po realnym ataku lub kontrataku.



b) W każdej innej sytuacji, w której jeden z zawodników upada lub jest bliski upadku, a nie została opisana w poprzednich podpunktach tego artykułu, drugi zawodnik może wykorzystać tę sytuację, aby przejść do ne-waza.

A2. Wyjątki

Jeśli jeden z zawodników ściągnie przeciwnika do ne-waza niezgodnie z powyższymi zasadami i przeciwnik nie skorzysta z sytuacji, aby kontynuować w ne-waza, sędzia ogłosi Mate! i ukaże zawodnika, który naruszył zasady karą shido. Jeśli jednak przeciwnik wykorzysta tę akcję, praca w ne-waza może być kontynuowana.

B1. Zawodnicy mogą przejść z ne-waza do tachi-waza, jeśli sytuacja nie jest niebezpieczna dla obu zawodników, z uchwytami lub bez. Gdy obaj zawodnicy powstaną, niezależnie od pozycji ciała, walka może być kontynuowana.

Kata-sankaku grip (chwyt obiema rękami za szyję i jedno ramię przeciwnika) jest dozwolony w akcji ne-waza (obrazek 1).

Jeśli zawodnik (lub zawodnicy) wstają z ne-waza do tachi-waza, gdy jeden z nich trzyma chwyt kata-sankaku (lub jest on stosowany bezpośrednio w tachi-waza), sędzia natychmiast ogłosi Mate! (obrazek 2).

Chwyt kata-sankaku w tachi-waza połączony z akcją rzutu, niezależnie od Mate!, będzie karany karą hansoku-make (obrazek 3).

Chwyt kata-sankaku w ne-waza z blokowaniem ciała przeciwnika za pomocą nóg również będzie karany karą hansoku-make (obrazek 4).



1



2



3



4

## Artykuł 11. Stosowanie komendy Mate

### 1. Ogólne zasady

Aby tymczasowo zatrzymać walkę sędzia ogłasza komendę Mate! (Czekaj!) w sytuacjach opisanych w tym artykule. Aby wznowić walkę, sędzia ogłasza Hajime! (Zaczynaj!).

Zawodnicy muszą szybko wrócić na swoje pozycje wyjściowe po komendzie Mate w następujących przypadkach:

- Sędzia przyznaje shido za wyjście poza pole walki.
- Sędzia przyznaje trzecie shido – hansoku-make.
- Sędzia prosi zawodników o poprawienie judogi.
- Sędzia uważa, że któryś z zawodników wymaga pomocy medycznej.
- Sędzia uważa, że istnieje ryzyko niebezpieczeństwa dla zawodników.

Sędzia przerywając walkę musi zadbać o to, aby zawodnicy pozostali w jego polu widzenia, na wypadek gdyby nie usłyszeli komendy i kontynuowali walkę.

### 2. Sytuacje, w których sędzia musi przerwać walkę (Mate):

a) Gdy obaj zawodnicy całkowicie opuszczają pole walki, a akcja rozpoczęta w polu walki zakończyła się.

b) Gdy jeden lub obaj zawodnicy wykonują jedno z zabronionych działań opisanych w Artykule 18.

c) Gdy jeden lub obaj zawodnicy są ranni lub się rozchorują. W przypadkach opisanych w Artykule 20 sędzia, po ogłoszeniu Mate!, wzywa lekarza, aby zapewnił konieczną pomoc medyczną w zależności od powagi urazu. W przypadkach „drobnych” obrażeń interwencja medyczna zostanie przeprowadzona poza polem walki, w pobliżu maty lub w pobliżu punktu medycznego; zawodnikowi towarzyszy sędzia przypisany do konkretnego tatami.

d) Gdy konieczne jest, aby jeden lub obaj zawodnicy poprawili swoje judogi.

e) Gdy w ne-waza nie ma widocznego postępu.

f) Gdy jeden z zawodników z pozycji ne-waza odzyskuje pozycję stojącą lub półstojącą, unosząc przeciwnika na swoich plecach, z rękami całkowicie oderwanymi od tatami i bez możliwości kontynuacji akcji przez przeciwnika.

g) Gdy jeden z zawodników z pozycji ne-waza, odzyskuje pozycję stojącą i unosi przeciwnika, który leży na swoich plecach z jedną lub obiema nogami wokół dowolnej części ciała zawodnika stojącego i zostanie oderwany od tatami.

h) Gdy zawodnik wykonuje lub próbuje wykonać kansetsu-waza lub shime-waza w pozycji stojącej.

i) Gdy jeden z zawodników rozpoczyna lub wykonuje jakiegokolwiek ruchy przygotowawcze, przypominające techniki zapaśnicze (nie będące prawdziwym judo), sędzia powinien natychmiast ogłosić Mate, próbując przerwać akcję i nie pozwolić na jej zakończenie.

j) Gdy tori wykonuje osaekomi-waza, shime-waza lub kansetsu-waza, rozciągając nogę uke będąc w ne-waza. Sędzia musi natychmiast ogłosić Mate! i ukarać zawodnika shido.

k) Gdy zawodnicy w pozycji tachi-waza wyjdą 2m poza pole walki na polu bezpieczeństwa.

l) W każdym innym przypadku, w którym sędzia uzna to za konieczne.

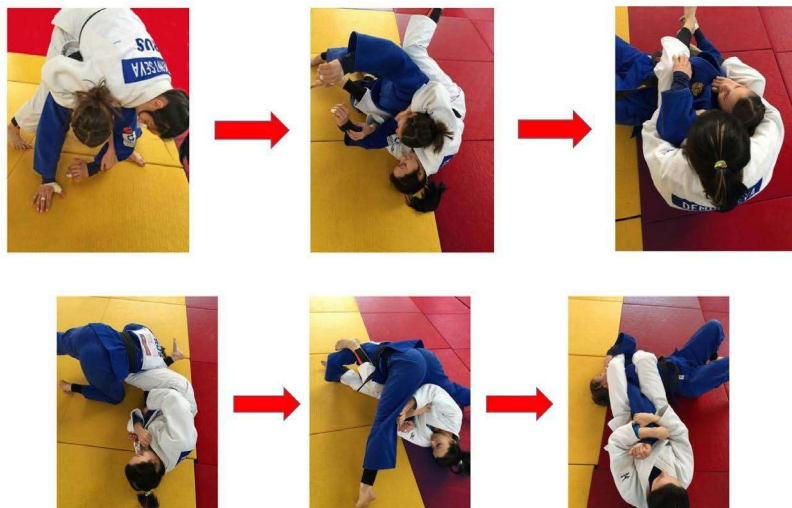
3. Sytuacje, w których sędzia nie przerywa walki i nie ogłasza Mate!:

a) Aby zatrzymać zawodnika(-ów), którzy wychodzą poza pole walki, chyba że sytuacja zostanie uznana za niebezpieczną.

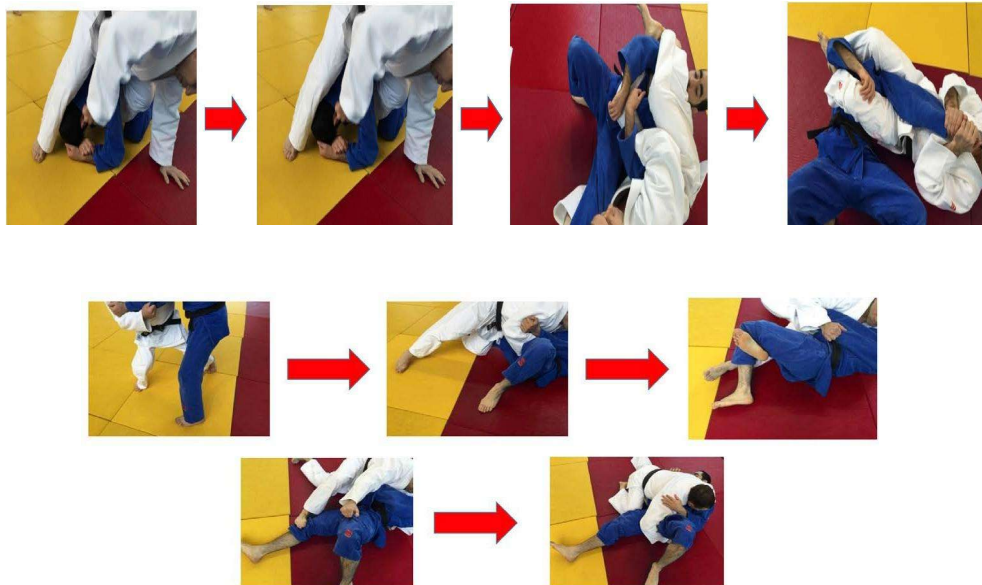
b) Gdy rzut rozpoczęty w polu walki jest kontynuowany na zewnątrz, w wyniku akcji w pobliżu skraju pola walki, ale nie dalej niż dwa metry na pasie bezpieczeństwa.

c) Gdy zawodnik, który uwolnił się z osaekomi-waza, shime-waza lub kansetsu-waza, wygląda jakby potrzebował odpoczynku lub o niego prosi.

Niżej wymienione sytuacje powinny być kontynuowane i sędzia powinien poczekać do zakończenia akcji, bez przerywania komendą Mate!.



Jeśli akcja rozpoczęła się na polu walki sędzia powinien dać czas na przeprowadzenie akcji i nie ogłasza komendy Mate!



## Artykuł 12. Sono-mama

1. Sono-mama! (Nie ruszajcie się!) może być ogłoszone wyłącznie w ne-waza.
2. Zawsze, gdy sędzia chce tymczasowo zatrzymać walkę, bez zmiany w pozycjach zawodników, ogłasza Sono-mama!, wykonując gest opisany w Artykule 4.7, jednocześnie upewniając się, że nie nastąpiła zmiana pozycji ani uchwytu któregoś z zawodników.
3. Aby wznowić walkę, sędzia ogłasza Yoshi! (Kontynuujcie!), wykonując gest opisany w Artykule 4.

## Artykuł 13. Koniec walki

1. W czasie podstawowym (4 minuty) walkę można wygrać przez:
  - wynik techniczny (yuko, waza-ari lub ippon)
  - bezpośrednie hansoku-make
  - pośrednie hansoku-make
  - fusen-gachi (wygrana przez walkower)
  - kiken-gachi (wygrana przez niezdolność do kontynuowania walki)

Kara nigdy nie odpowiada punktowi technicznemu.

Sędzia ogłasza Sore-made! (Koniec!), aby zakończyć walkę w sytuacjach opisanych w tym artykule.

Po ogłoszeniu Sore-made! sędzia zawsze musi mieć zawodników w zasięgu wzroku, na wypadek, gdyby nie usłyszeli komendy i kontynuowali walkę. Jeśli to konieczne sędzia powinien poinstruować zawodników, aby poprawili swoje judogi, przed ogłoszeniem

wyniku.

Po ogłoszeniu wyniku walki przez sędziego, wykonując gest opisany w Artykule 4, zawodnicy robią krok w tył, wykonują ukłon i opuszczają matę bokami wzdłuż strefy bezpieczeństwa.

Podczas opuszczania maty zawodnicy muszą być odpowiednio ubrani w judogi i nie mogą zdejmować żadnej jej części (włącznie z pasem) przed opuszczeniem pola rozgrywania zawodów.

Jeśli sędzia błędnie ogłosi zwycięstwo niewłaściwemu zawodnikowi, sędzia główny i/lub sędziowie klasyfikatorzy muszą dopilnować, aby zmienił tę decyzję przed opuszczeniem przez sędziego pola walki.

Wszystkie decyzje podjęte przez sędziego i zatwierdzone przez sędziego głównego i/lub sędziów klasyfikatorów są ostateczne i nie podlegają apelacji.

Sędzia główny i/lub sędziowie klasyfikatorzy odpowiadają za wszystkie decyzje podczas walki. W wyjątkowych okolicznościach decyzję podejmie sędzia główny i Komisja Ad Hoc IJF. Komisja Ad Hoc IJF powinna składać się z jednego przedstawiciela ds. sędziowskich, jednego ds. sportu oraz jednego ds. edukacji i coachingu. Jeśli to możliwe, skład Komisji Ad Hoc powinien zawierać jednego wybranego przedstawiciela IJF.

## 2. Sytuacje w których ogłasza się Sore-made!:

- a) Gdy jeden z zawodników zdobywa ippon lub waza-ari-awasete-ippou (Artykuły 15 i 16).
- b) W przypadku hansoku-make (Artykuł 18).
- c) W przypadku kiken-gachi (Artykuły 19 i 20).
- d) Po upływie przewidzianego czasu na walkę.
- e) W przypadku yuko, waza-ari lub ippon w walce o złoty punkt (golden score).

## 3. Sędzia przyznaje zwycięstwo:

- a) Gdy jeden z zawodników zdobył ippon lub jego odpowiednik.
- b) Gdy obaj zawodnicy nie zdobyli punktów technicznych lub wyniki techniczne są równe na koniec podstawowego czasu walki, walka jest kontynuowana w "golden score" niezależnie od liczby przyznaných shido.
- c) W przypadku, gdy obaj zawodnicy nie zdobyli punktów, lub obaj mają yuko lub waza-ari, lub równe wyniki yuko i waza-ari, a następnie jednocześnie zdobywają ippon w regulaminowym czasie, walka zostanie rozstrzygnięta w dogrywce w formule "golden score".
- d) W przypadku, gdy jeden z zawodników zdobył waza-ari, a następnie obaj jednocześnie zdobywają ippon w regulaminowym czasie, walka trwa do końca regulaminowego czasu.

## 4. Formuła „złotego punktu” (golden score):

W zawodach indywidualnych i drużynowych, gdy czas walki kończy się w sytuacji opisanej w ust. 3b, sędzia ogłasza „Sore-made!”, aby tymczasowo zakończyć walkę, a zawodnicy wracają na swoje pozycje wyjściowe.

Gdy tablica wyników jest gotowa, sędzia ogłasza „Hajime!”. Nie ma przerwy między końcem podstawowego czasu walki a rozpoczęciem „golden score”.

Nie ma limitu czasowego dla dogrywki „golden score”. Każda ocena i/lub liczba shido z czasu podstawowego są przenoszone do „golden score” i pozostają na tablicy wyników.

W „golden score” można wygrać przez punkt techniczny (yuko, waza-ari lub ippon), hansoku-make (bezpośrednie lub przez skumulowane shido) lub kiken-gachi. W przypadku bezpośredniego hansoku-make konsekwencje są takie same jak w czasie podstawowym.

Następnie sędzia ogłasza Sore-made!

Sytuacje szczególne podczas „golden score”:

- a) Jeśli jeden zawodnik zdecyduje się uczestniczyć w „golden score”, a drugi zawodnik odmawia, zawodnik, który chce walczyć, zostaje ogłoszony zwycięzcą przez „kiken-gachi”.
- b) W przypadku, gdy obaj zawodnicy jednocześnie zdobywają ippon, sędzia ogłasza Mate, a następnie kontynuuje walkę bez uwzględnienia tych akcji w punktacji.
- c) W przypadku bezpośredniego hansoku-make przyznanego obu zawodnikom, decyzję o wyniku podejmuje Komisja Ad Hoc IJF.
- d) Osaekomi rozpoczynające się w „golden score”  
Jeśli osaekomi zaczyna się w „golden score”, po 5 sekundach osaekomi tori otrzymuje yuko, a walka kończy się. Sędzia ogłasza „Yuko! Sore-made!”.

## 2. CARE system

Sędzia główny i sędziowie klasyfikatorzy są odpowiedzialni za wszystkie decyzje podczas walki.

Sędziowie klasyfikatorzy we współpracy z sędzią głównym muszą interweniować w każdej sytuacji, w której ocena lub decyzja sędziego arbitra nie są zgodne z zasadami sędziowania IJF.

Interwencja musi być natychmiastowa, bez opóźnień czy wahań. Jeśli sędzia główny i/lub sędziowie klasyfikatorzy zgodzą się, decyzja jest podtrzymywana lub korygowana.

Jeśli sytuacja nie jest jasna i nie ma zgody pomiędzy sędzią głównym, a sędziami klasyfikatorami, interwencja nie jest przeprowadzana (Hajime!).

Przegląd akcji za pomocą systemu CARE oraz dalsza komunikacja z sędziami, będą pozostawały na wniosek sędziego głównego i/lub sędziów klasyfikatorów nadzorujących matę.

Należy dokonać obowiązkowego przeglądu z użyciem systemu CARE w celu wsparcia decyzji na macie. Muszą istnieć dowody na poparcie każdej zmiany decyzji.

1. Każda decyzja kończąca walkę, powinna być procedowana w taki sam sposób zarówno w czasie regulaminowym, jak i w „golden score”.
2. W trakcie kaeshi-waza: zawodnik atakowany i rozpoczynający kontratak NIE MOŻE wykorzystać upadku o tatami, aby zakończyć swoją akcję punktem, może jednak kontynuować w ne-waza:
  - w sytuacji, kiedy obaj zawodnicy łądzą razem, bez wyraźnej kontroli jednej ze stron nie przyznaje się punktu.
  - każda akcja po lądowaniu będzie traktowana jako akcja ne-waza.

Nie przyznaje się punktu za kontratak, gdy pierwszy atak jest zrolowany na plecy w kierunku kontratakującego lub broniącego się judoki. Musi istnieć różnica pomiędzy prawidłowo zastosowaną techniką kontrującą, a upadkiem na matę z jednoczesnym obrotem/przetoczeniem przeciwnika. W przypadku prawidłowej techniki, jak uchi-mata-gaeshi, harai-goshi-gaeshi, hane-goshi-gaeshi, uchi-mata-sukashi, ura-nage, yokoguruma, tani-otoshi, ko-soto-gari, ko-soto-gake, jeśli możemy zidentyfikować technikę z



odpowiednim lądowaniem pod kątem 90°, przyznawany jest punkt. W przypadku lądowania na brzuch lub poniżej 90°, przetoczenie na plecy będzie traktowane jako przejście do ne-waza.

Nie wolno używać systemu CARE, ani żądać jego użycia, poza przypadkami, gdy robi to sędzia arbiter, sędzia główny i/lub sędziowie klasyfikatorzy.

Trener może wystąpić do sędziego głównego/sędziego klasyfikatora o przegląd sytuacji z walki, w której uczestniczył jego judoka, wypełniając odpowiedni formularz dostępny w miejscu kontroli judogi. Akcja może być przejrzana w przerwie pomiędzy eliminacjami a blokiem finałowym lub po bloku finałowym.

W zawodach gdzie systemem CARE jest niedostępny, można użyć dwóch sędziów bocznych i zastosować zasadę większości trzech.

## Artykuł 14. Ippon

W judo, rzuty oceniane są tylko i wyłącznie, jeżeli odpowiadają one technikom zatwierdzonym przez Kodokan lub ich dopuszczalnym wariantem (zgodnie z wersją obowiązującą od 1 kwietnia 2017 r.). Przewrócenie, upadek na bok lub plecy bez jednoznacznego zastosowania techniki judo, nie spełnia kryteriów potrzebnych do przyznania punktu.

Ippon w tachi-waza.

1. Aby uzyskać ippon, rzut musi spełniać cztery kluczowe kryteria: szybkość, siłę, wyraźny upadek przeciwnika na większą część pleców oraz pełną kontrolę techniki aż do momentu zakończenia akcji.

2. Punktacja przyznawana jest wyłącznie, gdy zawodnik rzuci przeciwnika na plecy, stosując technikę lub kontrolując technikę przeciwnika, z dużą kontrolą i maksymalną skutecznością\*. Jeśli w trakcie akcji nastąpi przerwa, ippon nie może zostać przyznany. Niezwykle istotne jest zachowanie ciągłości ruchu oraz dynamiki podczas wykonywania rzutów, kontrataków i kombinacji technik.

\* „Ikioi” = impet z połączeniem siły i szybkości oraz „hazumi” = umiejętność z dynamiką, precyzją lub rytmem.

Różnica w przetoczeniu determinuje ocenę punktów. Ippon zostanie przyznany, gdy uke toczy się przez plecy.



3. Ippon zostanie przyznany we wszystkich sytuacjach, w których jeden z zawodników celowo wykonuje „mostek” (głowa i jedna lub obie stopy dotykają maty) po rzucie.

Decyzja ta została podjęta ze względu na bezpieczeństwo zawodników, aby nie próbowali bronić się przed techniką, narażając odcinek szyjny kręgosłupa. Również świadoma/intencyjna próba wykonania mostka (wyginanie ciała w łuk) powinna być



traktowana jako „mostek”.

Nie przyznaje się punktu ani kary, jeśli uke łąduje na ciele tori w sposób, który nie spełnia kryteriów sytuacji mostu – gdy nie wszystkie wymagane części ciała uke (głowa, stopa lub stopy) mają kontakt z tatami. Oznacza to że jeżeli np. uke wykona mostek opierając głowę o brzuch tori przez co nie dotyka nią maty, wtedy akcja taka nie może być oceniona.

Ippon w ne-waza

a) Gdy zawodnik utrzyma przeciwnika w trzymaniu przez 20 sekund od ogłoszenia Osaekomi!

b) Gdy zawodnik poddaje się poprzez dwukrotne (2) lub więcej razy odklepanie ręką/stopą czy też wypowiadając Maitta! (Poddaję się!), zazwyczaj w wyniku osaekomi-waza, shime-waza lub kansetsu-waza.

c) Gdy zawodnik traci przytomność w wyniku osaekomi-waza, shime-waza lub kansetsu-waza.

Jeżeli jeden z zawodników zostanie ukarany hansoku-make, przeciwnik zostanie natychmiast ogłoszony zwycięzcą z wynikiem równoważnym ipponowi.

### Sytuacje szczególne

a) Techniki jednoczesne – gdy obaj zawodnicy upadają na tatami po tym, co wydaje się jednoczesnym atakiem i sędziowie nie są w stanie rozstrzygnąć, która technika dominowała, nie przyznaje się żadnego punktu.

b) W przypadku, gdy obaj zawodnicy jednocześnie zdobędą ippon, sędzia postępuje zgodnie z przepisami artykułu 13, punkt 4.b.

## Artykuł 15. Waza-ari I Yuko

### WAZA ARI

Ocena punktów w tachi-waza. Sędzia ogłasza waza-ari (prawie ippon), gdy według jego oceny zastosowana technika spełnia następujące kryteria:

- Łądowanie z osią barków przekraczającą 90°, ale nie na pełne plecy.
- Łądowanie całym bokiem ciała, nawet jeśli łokieć jest wystawiony. Pod uwagę brana jest wyłącznie pozycja barku. Wszystkie sytuacje wykraczające poza ten zakres będą traktowane jako yuko lub brak punktu.
- Gdy cztery kryteria ippon nie zostaną w pełni spełnione.

Różnica w przetoczeniu determinuje ocenę punktów. Będzie to waza-ari, gdy uke toczy się w kierunku pleców.



Poniżej przedstawione lądowania będą ocenione na waza-ari:



Poniżej przedstawione lądowania nie będą ocenione na waza-ari:



Ocena waza-ari w ne-waza.

Waza-ari zostanie przyznane, gdy zawodnik trzyma przeciwnika w osaekomi-waza, a ten nie jest w stanie się uwolnić przez 10 sekund lub więcej, ale mniej niż 20 sekund (10-19 sekund).

## YUKO

Yuko w tachi-waza:

- Lądowanie na boku (90°) lub blisko lądowania na boku.
- Lądowanie na górnej części pleców.
- Lądowanie na boku wzdłuż osi barków oraz na jednym łokciu.
- Lądowanie na pośladkach, 90° lub więcej w tył (yuko, bez shido).

Wyniki yuko są liczone (1, 2, 3, itd.), ale nie sumują się do waza-ari.

Poniżej zaprezentowane lądowania są uznawane za yuko dla tori i nie skutkują shido dla uke.



Yuko nie zostanie przyznane, nawet jeśli oś barków wynosi 90° lub jest 90° stopni, jeżeli przednia część brzucha, przednia część biodra lub kolano skierowane do przodu dotykają maty lub lądowanie odbywa się na jednej ręce i na pośladku.



### Ocena yuko w ne-waza

Yuko zostanie przyznane, gdy zawodnik trzyma przeciwnika techniką osaekomi-waza, a ten nie jest w stanie się uwolnić przez 5 sekund lub więcej, ale mniej niż 10 sekund. W golden score osaekomi-waza potrwa tylko 5 sekund.

## Artykuł 16. Waza-ari-awasete-ippon

Jeśli jeden z zawodników uzyska drugie waza-ari w trakcie walki, sędzia ogłasza waza-ari-awasete-ippon (dwa waza-ari równają się ippon).

## Artykuł 17. Osaekomi-waza

Sędzia ogłasza Osaekomi! dla wykonanej techniki osaekomi-waza sklasyfikowanej przez Kodokan, gdy zawodnik będący trzymanym:

- Jest kontrolowany z boku, od tyłu lub z góry przez swojego przeciwnika oraz
- Ma w pełni swoje plecy lub całą górną część pleców (obszar łopatek) w kontakcie z tatami.

Zawodnik, który założył trzymanie nie może mieć swojego ciała ani nogi (nóg) kontrolowanych przez nogi przeciwnika, zarówno od góry, jak i od dołu.

Jeśli taka sytuacja wystąpi po ogłoszeniu Osaekomi!, sędzia ogłasza Toketa!



Zawodnik stosujący technikę osaekomi-waza musi mieć swoje ciało na ciele przeciwnika i je obejmować, przytrzymując przeciwnika pod swoim ciałem.

Musi wywierać nacisk tułowiem na tułów, w pozycji kesa, shiho lub ura, tj. podobnej do technik kesa-, kami-, shiho-, ura-gatame oraz techniki sankaku.

Jeśli zawodnik kontrolujący przeciwnika techniką osaekomi-waza zmieni ją na inną technikę osaekomi-waza, nie tracąc kontroli, czas Osaekomi! będzie kontynuowany do ogłoszenia ippon (lub równowartości), Toketa! lub Mate!.

Jeśli podczas Osaekomi-waza tori popełni przewinienie zasługujące na karę (shido),

sędzia ogłasza Mate! i przywraca zawodników do pozycji stojącej:

- Jeśli czas Osaekomi! wynosi mniej niż 5 sekund, przyznaje karę, a następnie wznawia walkę, ogłaszając Hajime!;
- Jeśli czas Osaekomi! wynosi 5 sekund lub więcej, ale mniej niż 10 sekund, przyznaje karę oraz punkt (yuko);
- Jeśli czas Osaekomi! wynosi 10 sekund lub więcej, ale mniej niż 20 sekund, przyznaje karę oraz punkt (waza-ari);

Gdy uke jest trzymany w Osaekomi! i popełnia przewinienie zasługujące na karę, sędzia przyznaje karę, wskazując bezpośrednio na uke, bez przerwania walki przez Sono-mama!.

W sytuacji gdy kara, która ma zostać przyznana, to hansoku-make dla tori lub uke, sędzia, po ogłoszeniu Sono-mama! musi skonsultować się z sędzią głównym i/lub sędzią klasyfikatorem, ogłasza Mate! w celu przywrócenia zawodników do pozycji wyjściowej, a następnie przyznaje hansoku-make i kończy walkę ogłaszając Sore-made!

Jeśli trzymanie zostało założone w prawidłowy sposób, ale sędzia nie ogłosił Osaekomi!, sędzia główny i/lub sędzia klasyfikator muszą poinformować sędziego arbitra, który natychmiast ogłasza Osaekomi!.

Sędzia główny i/lub sędziowie klasyfikatorzy, korzystając z CARE systemu, mogą określić dokładny czas trwania Osaekomi! i przekazać tę informację sędziemu arbitrowi aby ten podjął odpowiednią decyzję.

Sędzia, po ogłoszeniu Osaekomi!, nie może ogłosić Toketa! w sytuacjach, gdy plecy zawodnika będącego trzymanym nie są już w kontakcie z tatami (np. podczas „mostkowania”), ale zawodnik stosujący trzymanie mimo wszystko utrzymuje pierwotną kontrolę.

Jeśli uke ucieka z osaekomi-waza poza pole walki, w pobliżu granicy pola walki, ale nie więcej niż dwa metry:

- Sędzia musi ogłosić Mate!, jeśli NIE ma natychmiastowej kontynuacji ze strony tori lub uke w wykonaniu osaekomi-waza, shime-waza lub kansetsu-waza i, jeśli to konieczne, przyznać odpowiednią punktację za osaekomi-waza.
- Sędzia musi ogłosić Toketa!, jeśli jest natychmiastowa kontynuacja ze strony tori lub uke w stosowaniu osaekomi-waza, shime-waza lub kansetsu-waza i, jeśli to konieczne, przyznać odpowiednią punktację za osaekomi, pozwalając na kontynuację tej akcji.
- Jeśli akcja osaekomi-waza poza polem walki przekroczy granicę strefy bezpieczeństwa, sędzia musi ogłosić Ippon! Sore-made!

Taki sposób założenia osaekomi-waza jest nieważny i sędzia musi ogłosić Mate!, jeśli nie ma postępu w akcji.



Taki sposób założenia osaekomi-waza jest nieważny i sędzia natychmiast musi ogłosić Mate!



Nie wolno zakładać osaekomi-waza tylko wokół głowy/szyi bez kontroli przynajmniej jednej ręki. Kontrola w ne-waza za pomocą ramion wokół szyi, bez ramienia przeciwnika wewnątrz, będzie przerwana komendą Mate! Kontrola w ne-waza za pomocą nóg wokół szyi, bez ramienia przeciwnika wewnątrz, będzie uznana za Mate! i Shido!.

## Artykuł 18. Zabronione działania i kary

Zabronione działania są podzielone na naruszenia, za które nakładane są kary:

- Shido – można otrzymać dwie (2) kary shido, a trzecia skutkuje hansoku-make. Zawodnik zostaje zdyskwalifikowany, ale **może kontynuować** udział w zawodach, jeśli to możliwe.
- Hansoku-make – zawodnik zostaje zdyskwalifikowany, ale **może kontynuować** udział w zawodach, jeśli to możliwe.
- Hansoku-make – zawodnik zostaje zdyskwalifikowany i **nie może** kontynuować udziału w zawodach.

Ani pojedyncze, ani skumulowane shido nie mogą decydować o wyniku walki, dopóki nie zostanie przyznane hansoku-make.

Sędziowie są uprawnieni do nakładania kar zgodnie z „intencją” lub sytuacją, mając na uwadze dobro sportu.

Jeśli sędzia zdecyduje się ukarać zawodnika(-ów) (z wyjątkiem przypadku Sono-mama! w ne-waza), powinien tymczasowo zatrzymać walkę, ogłaszając Mate!, przywrócić zawodników do ich pozycji wyjściowych (Artykuł 11) i ogłosić karę, wskazując na zawodnika(-ów), który(-rzy) dopuścił(-li) się zabronionego działania.

Zawodnikom nie wolno celowo dotykać sędziego w negatywny sposób. W takim wypadku, Komisja Ad Hoc IJF przeanalizuje sytuację i podejmie decyzję o konsekwencjach.

### Artykuł 18.1 Shido (Grupa lekkich naruszeń)

Podczas walki zawodnik może otrzymać kary shido np. za brak aktywności w walce, niedozwolony ruch lub akcję, która nie jest uważane za niebezpieczne, niechlujny strój lub fryzurę itd.

Dwa shido są przyznawane jako ostrzeżenia, a trzecie skutkuje hansoku-make – zawodnik przegrywa walkę, a jego przeciwnik zdobywa ippon.

Shido nie skutkuje przyznaniem punktów drugiemu zawodnikowi – jedynie punkty techniczne (yuko, waza-ari, ippon) mogą być zapisane na tablicy wyników jako punkt.

Jeśli obaj zawodnicy złamią przepisy w tym samym czasie, każdemu należy przyznać

karę odpowiednią do powagi naruszenia.

Jeśli obaj zawodnicy otrzymali po dwa (2) shido, a następnie każdy z nich otrzyma kolejną karę, obaj powinni zostać ukarani hansoku-make.

Naruszenia skutkujące shido mogą być oceniane jako hansoku-make, jeśli zostały popełnione w sposób wyraźnie anty sportowy, niezgodny z zasadami fair play (np. gdy zawodnik wielokrotnie nadeptuje na stopę przeciwnika, aby go rzucić, lub krzyżuje palce, aby uniemożliwić uchwyt, gdy uke w sytuacji osaekomi kładzie rękę z dużą siłą na twarzy tori, aby się uwolnić).

Kary w ne-waza należy stosować w taki sam sposób, jak opisano w Artykule 17 – Osaekomi.

Punkty i kary

a) Jeśli zawodnik (niebieski) popełni drobne przewinienie, a jego przeciwnik (biały) rzuci go na ippon, biały otrzyma ippon, a walka zostanie zakończona.

b) Jeśli zawodnik (niebieski) popełni drobne przewinienie, a jego przeciwnik (biały z jednym waza-ari) rzuci go na waza-ari, biały otrzyma waza-ari-awasete-ippon, a walka zostanie zakończona.

c) Jeśli zawodnik (niebieski) popełni drobne przewinienie, a jego przeciwnik (biały BEZ waza-ari) rzuci go na waza-ari, biały otrzyma waza-ari, a niebieski zostanie ukarany shido.

d) Jeśli zawodnik (niebieski) popełni drobne przewinienie, a jego przeciwnik (biały) rzuci go na yuko, biały otrzyma yuko, a niebieski zostanie ukarany shido.

Kontynuacja w ne-waza

Jeśli zawodnik (niebieski) popełni lekkie przewinienie i rzuci przeciwnika (białego), sędzia pozwala kontynuować akcję w ne-waza, do momentu gdy biały kontroluje akcję. Sędzia musi ogłosić Mate!, aby przyznać karę niebieskiemu, w momencie gdy niebieski uzyska przewagę w ne-waza.

Kiedy sędzia przyznaje karę, powinien prostym gestem zademonstrować powód jej nałożenia.

Kara może być przyznana po ogłoszeniu Sore-made! za jakiegokolwiek zabronione działanie wykonane w czasie przeznaczonym na walkę lub, w wyjątkowych sytuacjach, za poważne naruszenia po sygnale kończącym walkę. W takim przypadku sędzia przyznaje karę zgodnie z decyzją sędziego głównego i/lub sędziów klasyfikatorów.

### Artykuł 18.1.1 Shido za brak aktywności w walce

1. Zawodnik który przyjmuje nadmiernie defensywną postawę w pozycji stojącej po złapaniu kumi-kata, nie tworząc sytuacji do ataku zostanie ukarany shido.

2. Fałszywe ataki: wykonanie akcji, która sprawia wrażenie ataku, ale ewidentnie nie jest próbą rzutu przeciwnika:

- Tori nie ma zamiaru rzutu.
- Tori atakuje bez kumi-kata lub natychmiast puszcza kumi-kata.
- Tori wykonuje pojedynczy fałszywy atak lub kilka powtarzających się fałszywych ataków bez wytrącenia uke z równowagi.
- Tori wkłada nogę między nogi uke, aby zablokować możliwość wykonaniu ataku przez

przeciwnika.

- Tori nie ma realnej możliwości rzutu.

3. Jeśli zawodnik ściąga w dół przeciwnika, aby rozpocząć ne-waza i nie kontynuuje akcji, sędzia ogłasza Mate! i przyznaje shido zawodnikowi, który popełnił przewinienie zgodnie z artykułem 10.

4. Zawodnik może otrzymać karę shido w pozycji stojącej, po ogłoszeniu przez sędziego Hajime!, przed lub po nawiązaniu kumi-kata, jeżeli nie atakuje lub nie przygotowuje ataku. Czas między klasycznym kumi-kata, a wykonaniem akcji wynosi 30 sekund, jeśli występuje pozytywny progres. Sędziowie powinni surowo karać zawodników, którzy nie angażują się w klasyczne kumi-kata lub którzy próbują unikać uchwytu przeciwnika.

5. Zawodnik otrzyma karę w przypadku (zob. Artykuł 5 – Wyjątki):

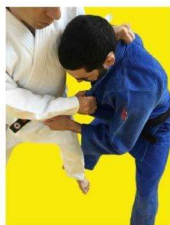
- celowego opuszczenia pola walk w tachi-waza.
- celowego opuszczenia pola walki w ne-waza.

### Artykuł 18.1.2 Shido za niedozwolone działania

6. Odpychanie twarzy: zakazane jest umieszczanie dłoni, ręki, stopy lub nogi bezpośrednio na twarzy przeciwnika. Twarz oznacza obszar czoła, przednią część uszu oraz linię szczęki.

7. Celowe unikanie uchwytu, aby uniemożliwić akcję w walce, jest karane shido. Prawidłowym kumi-kata jest złapanie uchwytu lewą ręką prawej strony judogi przeciwnika (np. rękawa, kołnierza, klatki piersiowej, ramienia lub pleców) oraz lewej strony judogi prawą ręką (lub odwrotnie).

Aby zwiększyć szanse na rzuty i uczynić judo bardziej atrakcyjnym, dozwolone są uchwyt nieklasyczne. Dozwolone są: łapanie za kołnierz i poję, jednostronny uchwyt, uchwyt krzyżowy, uchwyt za pas, uchwyt kieszonkowy oraz uchwyt pistoletowy, pod warunkiem, że zawodnik jest aktywny i jego celem jest przeprowadzenie ataków w celu zdobycia punktów. Jeśli któryś z wymienionych uchwytów zostanie złapany, sędzia musi dać czas na przygotowanie ataku i ewentualne jego wykonanie. Ten sam uchwyt użyty do zmuszenia przeciwnika, aby przyjął pozycję pochyloną, przy użyciu jednej lub obu rąk, w postawie defensywnej, negatywnej lub blokującej, będzie karane shido.







8. Łapanie judogi lub spodni poniżej pasa do wysokości górnej wewnętrznej części uda jest dozwolone. Wykorzystywanie tego uchwytu w sposób defensywny będzie karane shido.

Chwyatanie w sposób "haczący" ("hooking") nogi, spodni lub dotykanie poniżej linii pośladków jest zabronione i karane shido.

9. Przełożenie głowy pod ręką przeciwnika tak, aby on miał jednostronny uchwyt, bez natychmiastowego ataku jest karane shido.

10. Oplatanie nogą nogi przeciwnika bez natychmiastowego wykonywania techniki rzutowej.

11. Przytrzymywanie końców rękawów przeciwnika w celach defensywnych lub chwywanie ich i wykręcanie do dołu w pozycji stojącej.

12. Łapanie dłoni przeciwnika i chwywanie palców lub chwywanie nadgarstków/rąk wyłącznie w celu unikania uchwytu lub ataku przeciwnika.

13. Uchwyt za wnętrze judogi i spodni:

W tachi-waza dozwolone jest chwywanie wewnątrz rękawa zarówno przez tori, jak i przez uke.

Kara shido będzie przyznawana za sytuację w tachi-waza za chwywanie wewnątrz spodni (końca nogawki) przez tori, lub uke.

W ne-waza dozwolone jest chwywanie wewnątrz rękawa oraz dolnej części nogawki spodni zarówno przez tori, jak i przez uke.

14. Wyłamywanie palca/palców przeciwnika w celu zerwania jego chwytu.

15. Dozwolone jest zrywanie uchwytu jedną lub obiema rękami i natychmiastowe podjęcie nowego uchwytu. Zerwanie uchwytów jedną lub obiema rękami i nie dojście natychmiastowe do nowego uchwytu skutkuje przyznaniem shido. Zerwanie uchwytu przeciwnika bez utraty uchwytu między zawodnikami jest dozwolone. Na przykład, jeśli zawodnik w niebieskim judogi ma jeden chwyt, a zawodnik w białym judogi postanawia zerwać chwyt jedną lub obiema rękami, zawodnik w białym powinien utrzymać co najmniej jeden chwyt. Tak więc, jeśli niebieski zawodnik ma jeden chwyt, po zerwaniu biały zawodnik powinien zachować co najmniej jeden chwyt. Jeśli po zerwaniu uchwytu, zawodnik w białym nie ma żadnego uchwytu, zostanie przyznane shido.



16. Zerwanie uchwytu przeciwnika przy pomocy kolana lub nogi.



17. Zakrywanie górnej części kołnierza judogi, aby uniemożliwić dojsię do uchwytu przeciwnikowi.



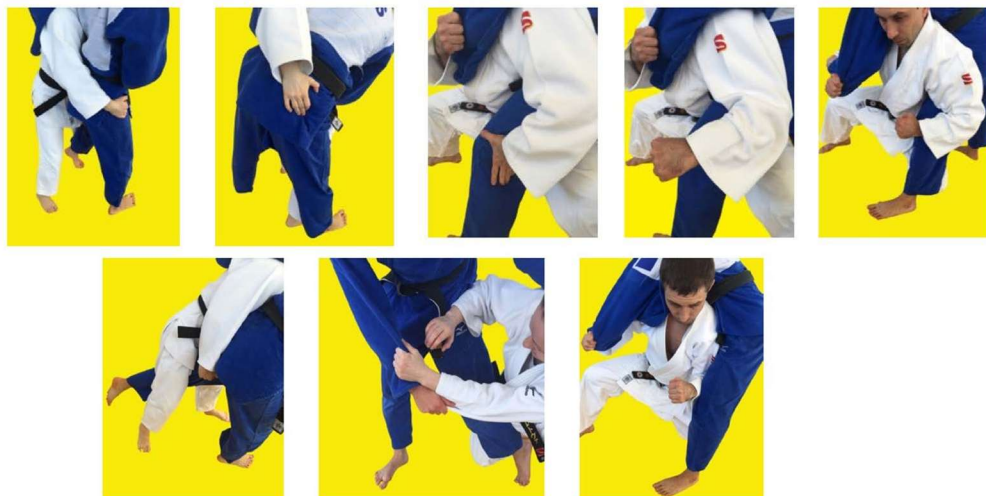
18. Unikanie uchwytu uke przy pomocy uderzenia w jego ramię lub dłoń.



19. Blokowanie ręki przeciwnika.



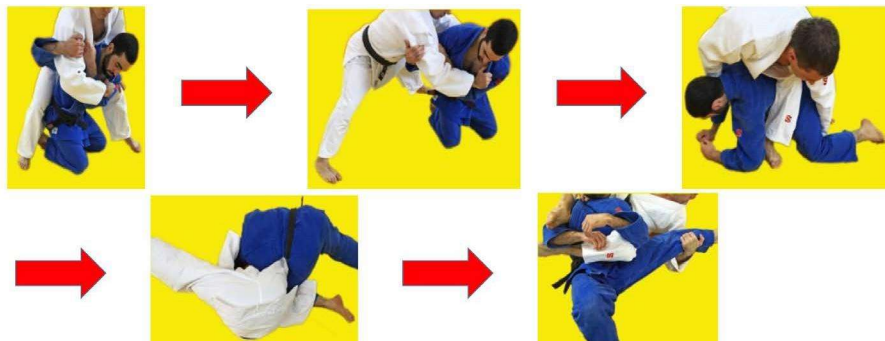
20. Łapanie nogi, chwytanie spodni, blokowanie lub popychanie nogi przeciwnika rękami lub ramionami. Łapanie nogi jest dozwolone tylko wtedy, gdy obaj przeciwnicy znajdują się w wyraźnej pozycji ne-waza, a akcja w tachi-waza została zakończona.



Poniżej przedstawione są dozwolone akcje, za które nie zostanie przyznane shido.



Tori w tej pozycji tachi-shisei może zastosować kansetsu-waza lub shime-waza, ponieważ uke znajduje się w pozycji ne-waza.



21. Owijanie końca pasa lub kołnierza judogi wokół jakiegokolwiek części ciała przeciwnika. „Owijanie” oznacza, że pas lub kołnierz muszą całkowicie okrążyć przeciwnika. Używanie pasa lub kołnierza jako punktu zaczepienia dla chwytu (bez owinięcia), np. w celu unieruchomienia ramienia przeciwnika, nie jest karane.

22. Wkładanie judogi do swoich ust lub przeciwnika.

23. Wkładanie stopy lub nogi w pasie, kołnierzu lub kłapie judogi przeciwnika.

24. Zastosowanie shime-waza przy użyciu tylko palców, własnego pasa, dolnej części kołnierza swojego lub przeciwnika.



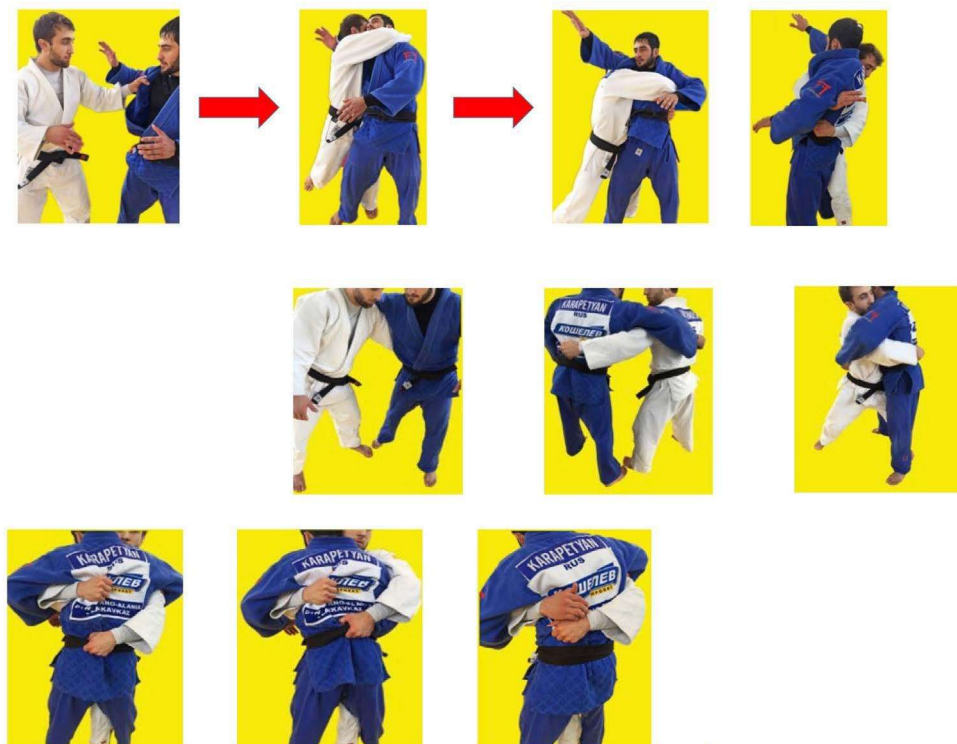
25. W osaekomi-waza, shime-waza lub kansetsu-waza, nadmierne rozciąganie nogi jest zabronione i skutkuje przerwaniem akcji przez Mate! oraz przyznaniem kary shido.



Należy poświęcić szczególną uwagę w sytuacjach, w których tori, wykonując shime-waza, również nadmiernie prostuje nogę uke. Należy wtedy ogłosić Mate! i ukarać zawodnika karą shido.

26. Niedźwiedzi uchwyt (bear hug) w tachi-waza jest dozwolony, jeżeli tori nie łączy obu rąk tworząc okrąg. W przeciwnym razie zawodnik zostaje ukarany shido. Dozwolone jest, aby tori złapał swój rękaw przeciwną ręką.

Poniżej przedstawione zostały dozwolone ustawienia rąk przy niedźwiedzim uchwycie.



27. W shime-waza (np: ryote-jime, gdy tori i uke są naprzeciwko siebie, hadaka-jime, gdy tori jest na plecach uke lub w sytuacji sankaku, gdzie nogi tori obejmują głowę uke) używanie nóg do wspomagania chwytów wokół głowy przeciwnika bez żadnej ręki przeciwnika to „Mate!” i „Shido!”

28. Kopnięcie kolanem lub stopą ręki lub ramienia przeciwnika w celu zmuszenia go do uwolnienia chwytu lub kopnięcie nogi lub kostki przeciwnika bez wykonywania żadnej techniki.

29. Wykonywanie kansetsu-waza lub shime-waza w tachi-waza bez techniki rzutu judo, lub przy użyciu techniki rzutu judo z niższym ryzykiem kontuzji, gdzie uke ma możliwość ucieczki, wykonanej z jednej lub dwóch rąk na jednym ramieniu, będzie ukarane shido. Zobacz także artykuł 18.2.2 punkt 3.



30. Działanie polegające na zaplątaniu nogi bez wykonywania natychmiastowego ataku musi zostać ukarane shido.



### Artykuł 18.1.3 Shido za nie poprawianie judogi lub włosów

Żaden zawodnik nie powinien wykorzystywać poprawiania lub układania judogi/fryzury do uzyskania czasu na odpoczynek. Odpowiedzialnością zawodnika jest prawidłowe przygotowanie keikogi (bluzy judogi), spodni, pasa i włosów. Zawodnicy muszą wchodzić i opuszczać pole walki, w poprawionej judogi oraz z włosami związanymi w odpowiedni sposób.

31. Jeśli keikogi, spodnie i/lub pas rozwiążą się podczas walki, zawodnik ma obowiązek szybko je poprawić. Może to nastąpić między komendami Mate! a Hajime! lub podczas każdej przerwy w walce. Zawodnik, który tego nie zrobi, otrzyma karę (shido lub hansoku-make, jeśli jest to trzecia kara).

Kara (shido lub hansoku-make, jeśli to trzecia kara) zostanie również przyznana zawodnikowi, który rozwiąże spodnie i/lub pas bez zgody sędziego.

Celowe wprowadzanie w nieład własnej judogi lub judogi przeciwnika, rozwiązywanie lub ponowne wiązanie pasa czy spodni bez zgody sędziego, a także świadome tracenie czasu na poprawienie stroju, jest zabronione.



Sędzia nie powinien nigdy dotykać judogi lub pasa zawodnika, z wyjątkiem sytuacji nadzwyczajnych (np. komenda Yoshi!) czy w celu zapewnienia bezpieczeństwa zawodnikom (np. w ne-waza, aby uwolnić głowę zawodnika z judogi, która uniemożliwia ocenę jego stanu fizycznego).

32. Poprawienie włosów jest dozwolone raz na zawodnika w trakcie jednej walki. Kolejne poprawienie włosów skutkuje karą shido (lub hansoku-make, jeśli jest to trzecia kara).

### Artykuł 18.1.4 Kary (Shido) w Zawodach Kadetów i młodszych

33. Kadeci i młodszy zawodnicy nie mogą wykonywać technik, w których głowa jako pierwsza ma kontakt matą. W takim przypadku otrzymają karę shido (jeżeli jednak przed dotknięciem głową maty tori dotknie tatami ręką, łokciem, barkiem lub kolaniem - kara nie zostanie przyznana).

34. W zawodach kadetów i młodszych zawodników nie wolno używać głowy do obrony w roli uke. Jeśli taka sytuacja wystąpi, tori otrzyma punkt (o ile można go przyznać), a uke zostanie ukarany karą shido.





35. W zawodach kadetów technika reverse seoi-nage nie jest punktowana i podlega karze shido. Dopuszczalne są techniki seoi-nage, pod warunkiem że uke ma możliwość wykonania bezpiecznego ukemi\*, a tori kontroluje przebieg techniki.

\*Zabronione są warianty seoi-nage, w których tori odwraca się od uke, skręcając jednocześnie tsurite i hikite, trzymając obiema rękami to samo miejsce na klapie keikogi uke i wykonuje rzut gdzie uke nie ma kontroli nad własnym upadkiem, co czasami powoduje upadek na kark/głowę.

Kadeci biorący udział w zawodach juniorów lub seniorów muszą przestrzegać odpowiednich zasad dotyczących wieku grupy wiekowej wydarzenia (zob. Artykuł 20).

### Artykuł 18.2 Hansoku-make (Grupa Poważnych Naruszeń)

Hansoku-make może być pośrednie, wynikające z nagromadzenia kar shido (zob. Artykuł 18.1), lub bezpośrednie, będące natychmiastową dyskwalifikacją. W obu przypadkach przeciwnik wygrywa walkę przez ippon.

W przypadku przyznania bezpośredniego hansoku-make, zawodnik może kontynuować udział w zawodach, w zależności od rodzaju przewinienia. Przed przyznaniem hansoku-make sędzia musi skonsultować się z sędzią głównym i/lub sędzią klasyfikatorem.

W przypadku przyznania hansoku-make sędzia musi przestrzegać procedury IJF, tj wypełnić formularz bezpośredniego Hansoku-make, poinformować sędziego głównego i/lub sędziego klasyfikatora, którzy następnie poinformują osobę zarządzającą zawodami (kierownika zawodów) oraz spikera.

#### Artykuł 18.2.1 Hansoku-make za Niebezpieczne Techniki

W przypadku przyznania tego rodzaju hansoku-make zawodnik może kontynuować udział w zawodach. Techniki z użyciem nurkowania głową są niebezpieczne i będą karane hansoku-make.

1. "Nurkowanie" jest zabronione i rozumiane jest jako pochylanie się do przodu i w dół podczas wykonywania lub próby wykonania technik takich jak uchi-mata, harai-goshi, seoi-nage, tai-otoshi, kata-guruma, tsuri-goshi, ura-nage itp. Zabronione jest także wykonywanie przewrotu w przód/salta, gdy uke znajduje się na ramionach lub plecach tori. Tori może kontynuować udział w zawodach (zob. także Artykuł 18.1.4 punkt 34).

Jest to kilka przykładów i taka sytuacja może wystąpić przy wykonywaniu innych technik rzutowych.

#### Artykuł 18.2.2 Hansoku-make za Działania Przeciw Duchowi Judo

W przypadku przyznania tego rodzaju hansoku-make zawodnik **nie może** kontynuować udziału w zawodach i pozostaje na pozycji, którą osiągnął w drabince zawodów (jeśli jest to ćwierćfinał, zawodnik zajmuje 7. miejsce). W przypadku grupy, wszelkie pozostałe walki będą wygraną przez ippon dla przeciwnika.

1. Wykonanie 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 przeciwnika).

Nawet jeśli zawodnik wykonujący rzut obraca się w trakcie akcji rzutowej, technika ta nadal powinna być uznawana za kawazu-gake i karana. Techniki takie jak o-soto-gari, o-uchi-gari oraz uchi-mata, gdzie stopa/noga jest opleciona wokół nogi przeciwnika, są dozwolone i powinny zostać ocenione.



2. Wykonanie kani-basami.
3. Wykonanie do-jime.
4. Wykonanie ashi-garami.
5. Wykonanie kansetsu-waza lub shime-waza w tachi-waza w połączeniu z techniką rzutową judo o wysokim ryzyku urazu, gdy uke nie ma możliwości ucieczki, wykonane jedną lub dwiema rękami na jednej ręce, będzie karane hansoku-make (zob. także Artykuł 18.1.2 - Shido za nielegalny ruch, punkt 29).
6. Podcięcie nogi podporowej lub nóg od wewnątrz, gdy zawodnik wykonujący podcięcie stoi za przeciwnikiem.
7. Wykonanie jakichkolwiek działań, które mogą zagrażać bezpieczeństwu lub zdrowiu przeciwnika, w szczególności jego szyi i kręgosłupa.
8. Celowy upadek na plecy, gdy drugi zawodnik przylega do pleców, a jeden z nich kontroluje ruchy drugiego.
9. Podnoszenie przeciwnika z tatami i siłowe zrzucenie go na matę bez zastosowania techniki judo.
10. Ignorowanie poleceń sędziego.
11. Wykonywanie niepotrzebnych okrzyków, uwag lub gestów uwłaczających przeciwnikowi lub sędziemu podczas walki.
12. Posiadanie wewnątrz judogi twardych lub metalowych przedmiotów (zakrytych lub nie).
13. Jakikolwiek działanie sprzeczne z duchem judo (w tym wszystko, co można opisać jako anty-judo, np. będąc na prowadzeniu, w ostatnich sekundach walki opuszczenie obszaru walki, aby uniemożliwić przeciwnikowi uchwyt), może być karane bezpośrednim hansoku-make w dowolnym momencie walki.

### Artykuł 18.3 Podwójne Hansoku-make

Jeśli obaj zawodnicy otrzymają hansoku-make w tym samym momencie, należy zastosować następujące zasady.

#### Artykuł 18.3.1 Podwójne Hansoku-make (Pośrednie)

W czasie regulaminowym lub w golden score, jeśli obaj zawodnicy otrzymają trzy shido, będą uznani za przegranych, a wynik walki zostanie zapisany jako 0-0, z następującymi konsekwencjami:

- Finał – obaj zawodnicy otrzymają 2. miejsce.
- Walka o brązowy medal – obaj zawodnicy otrzymają 5. miejsce.
- Półfinał – obaj zawodnicy otrzymają 5. miejsce.
- Ćwierćfinał lub finał repasaży – obaj zawodnicy otrzymają 7. miejsce.
- Rundy przed ćwierćfinałem – obaj zawodnicy są uznani za przegranych i pozostają na pozycji, którą osiągnęli w drabince turniejowej. Mogą uczestniczyć w zawodach drużynowych, jeśli te odbywają się po zawodach indywidualnych, np. Mistrzostwach Świata, Igrzyskach Olimpijskich itp.
- Odpowiednie punkty rankingowe zostaną przyznane na podstawie wcześniejszych wygranych walk.

W walkach w grupie, jeśli obaj zawodnicy otrzymają trzy shido, zostaną uznani za przegranych tylko w tej walce, a wynik zostanie zapisany jako 0-0. Obaj mogą uczestniczyć w kolejnych walkach.

W zawodach drużynowych, jeśli obaj zawodnicy otrzymają trzy shido, zostaną uznani za przegranych tylko w tej walce, a wynik zostanie zapisany jako 0-0. Obaj mogą uczestniczyć w kolejnych rundach.

W zawodach drużynowych w golden score, jeśli obaj zawodnicy otrzymają trzy shido, zostaną uznani za przegranych tylko w tej walce, a wynik zostanie zapisany jako 0-0. Kategoria, w której doszło do podwójnej dyskwalifikacji, pozostaje w drabince i może zostać wylosowana do rozstrzygnięcia meczu w formule golden score.

### **Artykuł 18.3.2 Podwójne hansoku-make (Bezpośrednie)**

W przypadku bezpośredniego hansoku-make przyznanego obu zawodnikom (w czasie regulaminowym lub w golden score), decyzję o konsekwencjach podejmuje Komisja Ad Hoc IJF.

W przypadku bezpośredniego hansoku-make przyznanego obu zawodnikom w zawodach drużynowych w golden score, należy odnieść się do Artykułu 2.7.1 Przepisów Sportowych i Organizacyjnych IJF (SOR).

## **Artykuł 19. Walkower i Wycofanie się z walki oraz Higiena**

Decyzja fusen-gachi (wygrana przez walkower) zostanie przyznana zawodnikowi, którego przeciwnik nie stawi się na walkę zgodnie z zasadą 30 sekund.

Przebieg walkoweru: Jeśli jeden zawodnik jest gotowy na czas, a przeciwnik nie stawił się, Kierownik Zawodów (lub wyznaczona osoba) prosi spikera o ogłoszenie ostatniego wezwania dla brakującego zawodnika.

Sędzia zaprasza przygotowanego zawodnika do oczekiwania na krawędzi pola walki. Na tablicy wyników rozpocznie się odliczanie 30 sekund.

Jeśli po upływie 30 sekund przeciwnik nadal nie stawi się na tatami, sędzia zaprasza zawodnika na pole walki i ogłasza go zwycięzcą przez fusen-gachi.

Sędzia musi upewnić się, że przed przyznaniem fusen-gachi otrzymał na to zgodę od Kierownika Zawodów lub wyznaczonej osoby.

Komisja Ad Hoc może zdecydować, czy zawodnik rezygnujący z walki może wziąć udział w repasażu.

Wygrana przez kiken-gachi zostanie ogłoszona zawodnikowi, którego przeciwnik wycofa się z walki z dowolnego powodu, podczas trwania walki.

Zawodnik, który nie przestrzega wymagań dotyczących higieny, zasad dotyczących włosów i nakrycia głowy, zostanie pozbawiony prawa do udziału w zawodach. Przeciwnik zostanie uznany za zwycięzcę przez fusen-gachi (jeśli walka się jeszcze nie rozpoczęła) lub przez kiken-gachi (jeśli walka się już rozpoczęła).

Jeśli zawodnik zgubi soczewkę kontaktową podczas walki i nie będzie mógł jej natychmiast odzyskać, a następnie poinformuje sędziego, że nie może kontynuować walki bez soczewki, sędzia ogłosi zwycięstwo przeciwnika przez kiken-gachi.

## Artykuł 20. Uraz, Choroba lub Wypadek

W tym artykule osoba pełniąca rolę lekarza jest zdefiniowana w Załączniku E.

W sytuacji gdy jeden z zawodników nie jest w stanie kontynuować rywalizacji z powodu urazu, choroby lub wypadku powstałego w trakcie pojedynku, sędzia podejmuje decyzję zgodnie z poniższymi zasadami:

a) Uraz.

1. Jeśli przyczyną urazu jest sam poszkodowany zawodnik, przegrywa on walkę.

2. Jeśli niemożliwe jest ustalenie, który z zawodników spowodował uraz, zawodnik niezdolny do kontynuowania walki przegrywa ją.

3. W przypadku urazu spowodowanego przez zawodników z innej walki na pobliskim tałami, poszkodowany zawodnik ma prawo poprosić sędziego o konsultację z lekarzem. Jeśli konieczne jest leczenie, może ono zostać przeprowadzone, a zawodnik może kontynuować walkę, jeśli jest w stanie.

4. W przypadku urazu spowodowanego przez obiekt zewnętrzny (np. tablicę LED, reklamę, aparat fotograficzny). Poszkodowany zawodnik ma prawo poprosić sędziego o konsultację z lekarzem i otrzymać leczenie, jeśli to konieczne oraz może kontynuować walkę, jeśli jest w stanie.

Jeśli w trakcie walki zawodnik dozna urazu spowodowanego działaniem przeciwnika i nie jest w stanie kontynuować, Sędzia, klasyfikator i/lub sędzia główny powinni przeanalizować przypadek i podjąć decyzję na podstawie przepisów. Każdy przypadek powinien być oceniany indywidualnie.

b) Choroba: jeśli zawodnik zachoruje podczas walki i nie jest w stanie jej kontynuować, przegrywa walkę.

c) Wypadek: jeśli zdarzy się wypadek spowodowany siłą zewnętrzną (tzw. siłą wyższą), to po konsultacji z sędzią głównym i/lub sędzią klasyfikatorem oraz lekarzem, walka zostanie uznana za anulowaną lub przełożoną. W takich przypadkach ostateczną decyzję podejmują sędzia główny oraz kierownik zawodów.

### Badania Lekarskie

a) Sędzia powinien wezwać lekarza na pole walki, aby zbadał zawodnika, jeśli zajdzie potrzeba, w przypadku silnego uderzenia w głowę lub plecy (ryzyko urazu kręgosłupa) lub gdy sędzia ma uzasadnione podejrzenia o poważnej kontuzji. Lekarz powinien jak najszybciej zbadać zawodnika i poinformować sędziego, czy zawodnik może kontynuować walkę.

Z reguły przy polu walki może być obecny tylko jeden lekarz na każdego zawodnika. Jeśli

lekarz potrzebuje asystentów, sędzia musi zostać o tym poinformowany. Sędzia powinien pozostać blisko zawodnika, aby upewnić się, że pomoc medyczna jest udzielana zgodnie z przepisami.

Trener nie ma prawa wejść na pole rozgrywania walki.

Jednakże sędzia arbiter może skonsultować się z sędzią głównym i/lub sędzią klasyfikatorem oraz lekarzem jeśli wymagana jest ich opinia w sprawie jakiegokolwiek decyzji.

Jeśli lekarz, po zbadaniu kontuzjowanego zawodnika, poinformuje sędziów, że zawodnik nie może kontynuować walki, sędzia arbiter, po konsultacji z sędzią głównym i/lub sędzią klasyfikatorem oraz lekarzem, zakończy walkę i ogłosi przeciwnika zwycięzcą przez kiken-gachi.

b) Zawodnik może poprosić sędziego o wezwanie lekarza, jednak w takim przypadku walka zostanie zakończona, a przeciwnik ogłoszony zwycięzcą przez kiken-gachi.

c) Lekarz może również poprosić o interwencję u swojego zawodnika, jednak w takim przypadku walka zostaje zakończona, a przeciwnik ogłoszony zwycięzcą przez kiken-gachi.

We wszystkich przypadkach, w których sędzia uzna, że walka nie powinna być kontynuowana, po konsultacji z sędzią głównym i/lub sędzią klasyfikatorem oraz lekarzem, zakończy walkę i ogłosi wynik zgodnie z przepisami.

Urazy z krwawieniem. W przypadku urazu z krwawieniem sędzia powinien wezwać lekarza, by udzielił pomocy w zatrzymaniu i odizolowaniu krwawienia poza polem rozgrywania walki, w obecności innego sędziego wyznaczonego do danego tatami. Zawodnik nie może kontynuować walki, dopóki krwawienie nie zostanie zatrzymane.

Ten sam uraz z krwawieniem może być leczony przez lekarza dwukrotnie. Przy trzecim wystąpieniu tego samego urazu sędzia powinien ogłosić przeciwnika zwycięzcą przez kiken-gachi.

Jednakże Komisja Ad Hoc, w porozumieniu z lekarzem, może zdecydować o dopuszczeniu leczenia tego samego urazu więcej niż dwa razy.

Jeśli krwawienia nie można zatrzymać, Lekarz poinformuje sędziego, który ogłosi przeciwnika zwycięzcą przez kiken-gachi.

Urazy drobne. Drobne urazy mogą być leczone przez samego zawodnika. Na przykład w przypadku zwichnięcia/wybitcia palca sędzia zatrzymuje walkę (używając komendy Mate! lub Sono-mama!) i pozwala zawodnikowi nastawić palec. Nastawienie palca musi być wykonane natychmiast, na prośbę zawodnika może ono być wykonane z pomocą lekarza poza tatami. Zawodnik może następnie kontynuować walkę.

Ten sam palec może być nastawiony dwukrotnie. Przy trzecim zwichnięciu tego samego palca zawodnik zostaje uznany za niezdolnego do kontynuowania walki. Sędzia, po konsultacji z lekarzem, zakończy walkę i ogłosi przeciwnika zwycięzcą przez kiken-gachi.

Lekarz delegowany przez Organizatora lub lekarz klubowy interweniuje na prośbę sędziego.

Lekarze delegowani przez Organizatora lub lekarz klubowy mają prawo interweniować z własnej inicjatywy, jeśli uznają to za konieczne, np. w przypadku zagrożenia zdrowia

zawodnika (np. po niebezpiecznym upadku na głowę lub w wyniku duszenia).

Kiedy lekarz wyraźnie dostrzeże – szczególnie w przypadku shime-waza – że istnieje zagrożenie zdrowia zawodnika, za którego jest odpowiedzialny, może podejść na skraj pola rozgrywania walki i zażądać od sędziów natychmiastowego przerwania walki. Sędziowie są zobowiązani podjąć wszelkie niezbędne kroki, aby pomóc lekarzowi.

Taka interwencja automatycznie oznacza przegraną walki przez zawodnika i powinna być podejmowana wyłącznie w skrajnych przypadkach.

W zawodach kadetów, jeśli zawodnik straci przytomność podczas shime-waza, nie może kontynuować rywalizacji w zawodach.

Aby zasygnalizować taką wyjątkową interwencję, lekarz powinien stanąć na skraju pola walki i unieść ręce skrzyżowane na wysokości klatki piersiowej, informując w ten sposób sędziego o konieczności pilnej interwencji. Sędzia musi przerwać walkę i pozwolić lekarzowi wejść na tatami.

Możliwe przypadki:

Lekarz klubowy/ lekarz wyznaczony przez Organizatora ogłasza, że zawodnik nie może kontynuować walki ze względu na zagrożenie zdrowia. Przeciwnik zostaje ogłoszony zwycięzcą przez kiken-gachi.

Jeśli interwencja lekarza klubowego nie jest uzasadniona przez sędziego głównego i/lub sędziego klasyfikatora oraz lekarza, komisja ta podejmie ostateczną decyzję czy zawodnik może kontynuować pojedynki.

Pomoc medyczna

Pomoc medyczna w następujących przypadkach powinna być udzielana poza polem walki, w pobliżu stołu medycznego, a kontuzjowanemu zawodnikowi musi towarzyszyć jeden z sędziów.

a) Drobny uraz

W przypadku złamanego paznokcia lekarz może pomóc w jego obcięciu. Lekarz może również pomóc w dostosowaniu urazu moszny (jąder).

b) Uraz z krwawieniem

Ze względów bezpieczeństwa, w przypadku krwawienia, krew musi zostać całkowicie odizolowana przy pomocy lekarza za pomocą taśmy, bandaży, tamponów nosowych (dopuszcza się stosowanie środków tamujących krew i hemostatycznych). Kiedy lekarz zostaje wezwany do pomocy zawodnikowi, pomoc medyczna powinna być udzielona tak szybko, jak to możliwe.

c) Zwicnięcie palca/stopy

W celu ochrony stawów zawodników, zwłaszcza tych, którzy nie mają doświadczenia w samodzielnym leczeniu, zawodnicy mogą skorzystać z pomocy medycznej w przypadku nastawienia stawu palca/stopy, w tym jego nastawienia i zabezpieczenia.

Uwaga: Poza powyższymi sytuacjami, jeśli lekarz udzieli jakiegokolwiek innego leczenia, przeciwnik zostaje ogłoszony zwycięzcą przez kiken-gachi

Wymioty

Wymioty zawodnika skutkują przyznaniem zwycięstwa przez kiken-gachi jego przeciwnikowi. (Zobacz punkt: 4b) Choroba).

W przypadku, gdy zawodnik celowym działaniem powoduje kontuzję przeciwnika, kara nałożona na zawodnika, który spowodował kontuzję, będzie bezpośrednim hansokumake, niezależnie od innych środków dyscyplinarnych, które mogą zostać podjęte przez Komisję Ad Hoc..

Lekarz klubowy musi posiadać tytuł medyczny oraz zarejestrować się przed zawodami. Jest on jedyną osobą, która może siedzieć w wyznaczonej strefie i musi być odpowiednio oznaczony, np. poprzez noszenie opaski z czerwonym krzyżem lub kamizelki.

Kluby akredytujące lekarza dla swojej delegacji ponoszą odpowiedzialność za działania swoich lekarzy. Lekarze Organizatora muszą być świadomi wszelkich zmian oraz interpretacji przepisów.

Jeśli kontuzjowany zawodnik wymaga przedłużonego leczenia medycznego na tatami, sędzia ogłasza zwycięzcą przeciwnika, który nie został kontuzjowany, a następnie opuszcza on pole walki.

Sędzia musi pozostać na tatami, obserwując leczenie lub procedury ratunkowe, aż do momentu, gdy kontuzjowany zawodnik zostanie bezpiecznie przetransportowany poza pole rozgrywania walki. W razie potrzeby zespół medyczny/osoby wyznaczone przez Organizatora powinni osłonić kontuzjowanego zawodnika przed widokiem publiczności.

Sędzia powinien być ostatnią osobą opuszczającą tatami.

Jeśli leczenie kontuzjowanego zawodnika ma miejsce się na strefę bezpieczeństwa sąsiedniego pola walki, Kierownik Zawodów przerwie wszystkie walki na dotkniętym tatami do momentu, aż będzie można bezpiecznie kontynuować zawody.

## Artykuł 21. Sytuacje nieobjęte przepisami sędziowskimi

W przypadku sytuacji, która nie została uwzględniona w niniejszych przepisach, zostanie ona rozpatrzona, a decyzję podejmie sędzia główny Komisja Ad Hoc.