

# **JUDO ZVEZA SLOVENIJE**

## **SODNIŠKA PRAVILA**

**PREVEDEL IN PRIREDIL  
EMIL POZVEK**

## KAZALO:

	Stran
01. člen Tekmovalni prostor	2
02. člen Oprema	4
03. člen Obleka za judo (judogi)	6
04. člen Higiena	7
05. člen Sodniki in funkcionarji	8
06. člen Položaj in funkcija glavnega sodnika	9
07. člen Položaj in funkcija stranskih sodnikov	9
08. člen Sodniški znaki - geste	10
09. člen Položaj med borbo	16
10. člen Trajanje borbe	17
11. člen Time out, matte	17
12. člen Časovni signal - zvočni	17
13. člen Osaekomi	17
14. člen Izvajanje tehnike hkrati s časovnim signalom	17
15. člen Začetek borbe	18
16. člen Prehod v ne-waza	19
17. člen Uporaba matte	19
18. člen Sonomama	21
19. člen Konec borbe	21
20. člen Ippon	23
21. člen Waza-ari awasete - ippon	24
22. člen Sogo - gachi	24
23. člen Waza-ari	24
24. člen Yuko	25
25. člen Osaekomi-waza	25
26. člen Prepovedane akcije, tehnike in kazni	25
27. člen Prijemi pod višino pasu	30
28. člen Izostanek in odstop od borbe	33
29. člen Poškodba, bolezen, nesreča	33
30. člen Situacije, ki niso zajete v pravilih	35
Razlaga japonskih izrazov	36

## 1. člen: TEKMOVALNI PROSTOR

Tekmovalni prostor mora meriti najmanj 14x14 m in največ 16x16 m in mora bit pokrit s *tatamijem* ali podobnim primernim materialom ponavadi zelene, rumene ali modre barve.

*Tekmovalni prostor* mora biti razdeljen v dve površini in sicer borilno površino in zaščitno površino. Borilna površina mora meriti najmanj 8x8 m ali največ 10x10 m. Prostor okrog borilne površine se imenuje zaščitna površina in mora biti široka najmanj 3 m.

Samolepilni modri in beli trak, širok približno 10cm in dolg 50cm, se nalepi na sredi borilne površine z medsebojnim razmakom 4 m. Označuje položaj, na katerem morata tekmovalca pričeti in zaključiti borbo. Modri trak mora biti na sodnikovi desni, beli trak pa na njegovi levi strani.

Tekmovalni prostor mora biti postavljen na prožna tla ali oder (glej dodatek).

Kadar je v rabi več borilnih površin, mora biti skupna zaščitna površina široka najmanj 4 m..

Okoli tekmovalnega prostora mora biti najmanj 50 cm tako imenovane *proste* površine.

### Opomba:

**Kjer se pravila nanašajo na modri *judogi*, modri trak, modre zastavice, modro točkovno tablo-registrator itd., je organizatorju turnirja/tekmovanja dovoljena odločitev, da bosta oba tekmovalca nosila bel *judogi*; prvo poklicani tekmovalec bo poleg pripadajoče stopnje pasu nosil še rdeč pas, drugo poklicani pa poleg pripadajoče stopnje pasu še bel pas. Oprema (zastavice, pas, točkovna tabla/registrator) bodo rdeče namesto modre barve.**

DODATEK k 1. členu:

#### ➤ *Tekmovalni prostor*

Za olimpijske igre, svetovna prvenstva, kontinentalna in IJF tekmovanja se običajno zahteva tekmovalni prostor največje velikosti.

#### ➤ *Tatami*

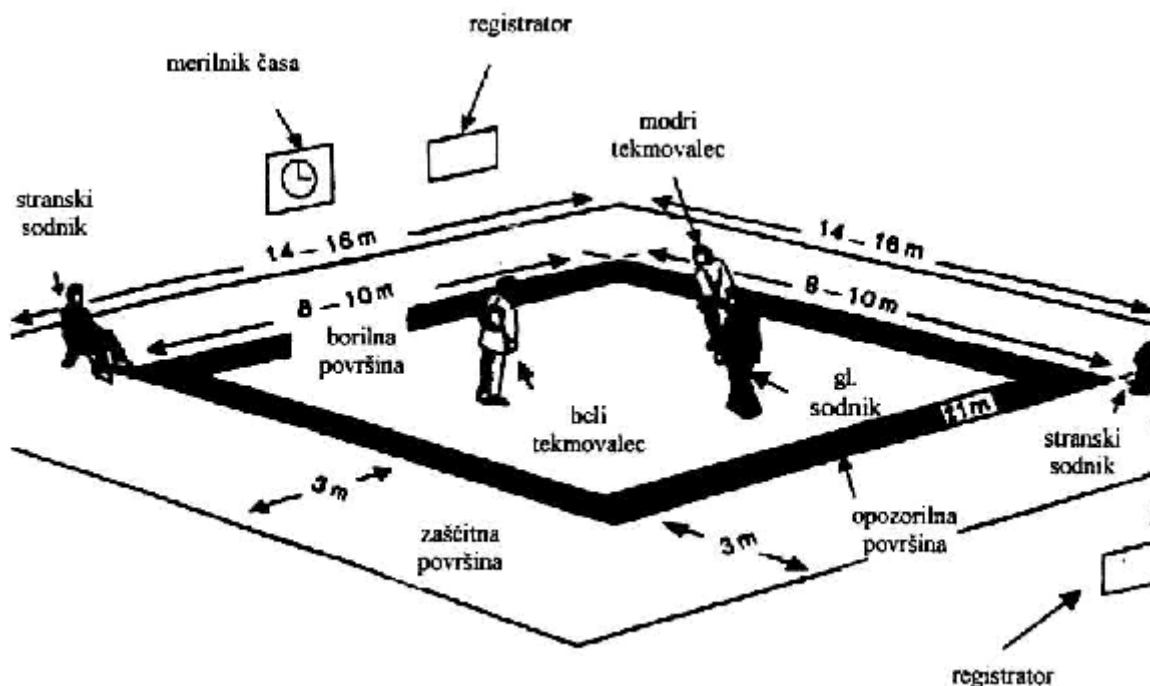
Ta je izdelan iz stisnjene slame ali pene v merah 1x2 m oziroma 1x1 m. Naj bo dovolj trden, hkrati pa mora ublažiti udarce pri padcu.

Material, iz katerega je narejen *tatami*, ne sme biti spolzek ali pregrob, pokrit pa mora biti s plastificiranim materialom.

Sestavni deli, ki tvorijo tekmovalno površino, se morajo tesno prilegati, brez vmesnih prostorov in biti sestavljeni tako, da se ne premikajo.

#### ➤ *Oder*

Oder je izdelan iz trdega lesa, ki pa mora še ohraniti primerno prožnost. Dolžina stranic naj meri 18 m, višina odra pa ne sme presegati 50 cm.



## Tekmovalni prostor

### 2. člen: OPREMA

#### A. Stoli in zastavice (stranska sodnika)

Lahka stola naj bosta na zaščitni površini v diagonalno nasprotnih vogalih borilnega prostora tako, da stranskima sodnikoma, članom komisije in vodjem žirije ne zakrivata pogleda na registrator. V toku, pritrjenem k vsakemu stolu, morata biti bela in modra zastavica. Pri žiriji morata biti na razpolago za glavnega sodnika bela in modra zastavica.

#### B. Registrator rezultata

Za vsako borilno površino morata biti dva registratorja, na katerih se vodoravno odčitavajo rezultati. Nameščena morata biti izven tekmovalnega prostora, da ga lahko brez težav vidijo sodniki na blazinah, člani žirije, funkcionarji in gledalci.

Velikost registratorja je največ 90 cm v višino in 200 cm v širino.

Kazenske točke se morajo takoj spremeniti v pozitivne in jih zapisati na registrator. Seveda se morajo na registratorju zabeležiti tudi kazenske točke, katere sta dobila tekmovalca (glej dodatek).

Poleg elektronskega registratorja se mora uporabljati tudi ročni registrator (glej dodatek).

#### C. Merilniki časa

Za pravilno merjenje časa borbe morajo biti na razpolago naslednje merilne ure:

- za trajanje borbe 1
- za končni prijem - *osaekomi* 2
- rezerva 1

Kadar se uporablja za merjenje časa borbe elektronska ura, je treba za kontrolo uporabljati še ročne merilnike časa (glej dodatek).

**D. Zastavice, ki jih uporabljajo časomerilci**

Časomerilci morajo uporabljati naslednje zastavice:

- rumena - konec borbe
- zelena - trajanje *osaekomi*

Kadar se za merjenje časa borbe in trajanja končnega prijema uporablja elektronska ura z displejem, ki kaže čas, rumene in zelene zastavice ni treba uporabljati, vendar pa morata biti pripravljene.

**E. Časovni signal (gong)**

Z zvoncem (gongom) ali podobno zvočno napravo se glavnemu sodniku oznani, da je potekel čas določen za borbo.

**F. Modri in beli judogi**

Tekmovalec mora nositi bel ali moder *judogi* (v nadaljevanju *kimono*). Prvo poklicani tekmovalec nosi modri kimono, drugo poklicani pa belo.

DODATEK k 2. členu:

➤ *Položaj žirije za regulator*

Vodje regulatorjev in časomerilci morajo biti obrnjeni proti glavnemu sodniku na borilni površini in vidni vodjem tekmovanja.

➤ *Oddaljenost gledalcev*

Gledalcem ni dovoljeno, da bi se tekmovalnemu prostoru (odru) približali na razdaljo, manjšo od 3 m.

➤ *Merilniki časa in regulatorji*

Merilniki časa morajo biti dostopne osebam odgovornim za vzdrževanje in točnost naprave. Točnost naprave morajo preveriti na začetku in med tekmovanjem. Regulatorji morajo ustrezati zahtevam, ki jih določa mednarodna judo federacija (v nadaljevanju - IJF) in morajo po potrebi biti na razpolago sodnikom na blazinah. Hkrati z elektronsko opremo je potrebno uporabljati še ročne merilnike časa in regulatorje za primer, da se elektronska oprema pokvari.

➤ *Ročni regulatorji*

Primer:

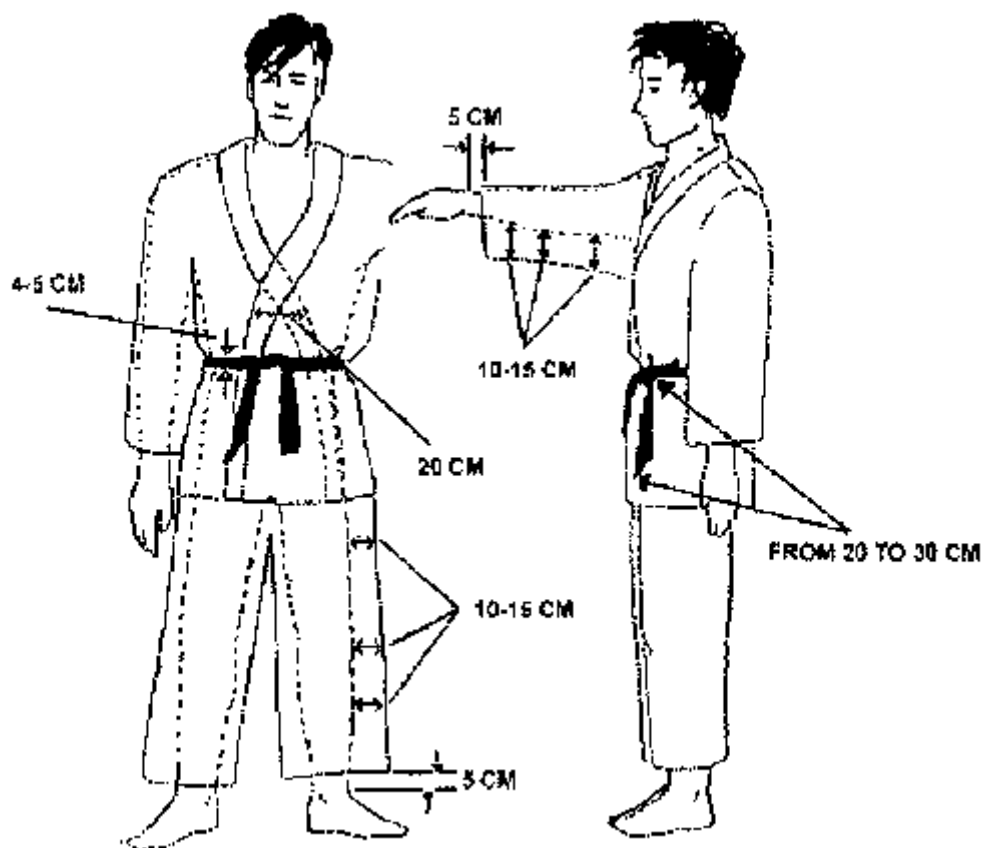
MEN CATEG.			●	
BLUE	0	1	0	0
	I	W	Y	K
WHITE	0	0	1	0
- 100 KG.				

Modri tekmovalca je dosegel *waza-ari* in bil kaznovan s *shido 2*. Beli tekmovalca takoj prejme *yuko*, ker je bil modri kaznovan s *shido 2*.

### 3.člen: TEKMOVALNA OBLEKA - KIMONO

Tekmovalca morata nositi kimono, ki ustreza naslednjim pogojem:

- Izdelan mora biti iz bombaža ali podobnega materiala, brezhiben (brez razporkov ali raztrganin). Tkanina ne sme biti tako debela ali trda, da nasprotnik ne bi mogel zgrabiti tekmovalca.
- Prvo poklicani tekmovalca nosi modri kimono, drugo poklicani tekmovalca pa beli.
- Dovoljene označbe na kimonu so :
  - olimpijska okrajšava države (na hrbtu kimona),
  - nacionalni emblem (na levi prsni strani kimona), velikosti največ 100 cm<sup>2</sup>,
  - trgovska znamka proizvajalca (na spodnjem sprednjem zgornjega dela kimona in na sprednjem robu leve hlačnice), velikosti največ 25 cm<sup>2</sup>,
  - oznake na ramenih (od ovratnika – preko ramen – navzdol po roki – na obeh straneh zgornjega dela kimona) najdaljše 25 cm in široke 5 cm,
  - oznake o uvrstitvi (1., 2., 3. mesto) na olimpijskih igrah ali svetovnih prvenstvih, velikosti 8x10 cm na sprednji levi strani zgornjega dela kimona,
  - ime tekmovalca sme biti zapisano na pasu, spodnjem sprednjem robu zgornjega dela kimona in zgornjem sprednjem robu hlač, velikosti največ 3x10 cm. Tekmovalčevo ime ali začetnice imena so natisnjene ali izvezene nad nacionalno olimpijsko kratico, nikoli pa ne na takem mestu, da tekmovalca, ne bi mogel zgrabiti nasprotnika za hrbtno stran kimona. Višina črk je največ 7 cm, dolžina imena največ 30 cm - ta pravokotna površina (7x30 cm) mora biti 3 cm pod ovratnikom zgornjega dela kimona, identifikacija na hrbtu pa 4 cm pod tem pravokotnikom
- Zgornji del kimona mora biti dovolj dolg, da pokrije stegna in mora segati najmanj do pesti, kadar so roke popolnoma stegnjene navzdol ob telesu. Širina kimona mora biti takšna, da se le-ta v višini spodnjega prsnega koša prekriva najmanj 20 cm.
- Rokava morata segati največ do zapestnega sklepa in najmanj 5 cm nad njim. Med rokavom in roko mora biti razdalja 10-15 cm (vključno z obvezami) po celi dolžini rokava.
- Hlače brez kakršnih koli oznak morajo biti dovolj dolge, da pokrijejo noge in segajo največ do gležnja in najmanj 5 cm nad gležnjem. Po celi dolžini noge mora biti razdalja med ного in hlačnico 10-15 cm (vključno z obvezami).
- Čvrst pas, širok 4-5 cm barve, ki ustreza stopnji pasu v višini pasu tekmovalca, mora biti zavezan s štirioglatim vozlom dovolj tesno, da zgornji del kimona ne bi bil preveč ohlapen. Dolžina pasu mora bi takšna, da se dvakrat ovije okoli pasu in na vsakem koncu še prosto visi 20-30 cm, ko zavežemo vozela.
- Tekmovalke morajo pod zgornjim delom kimona nositi:
  - gladko belo ali sivo majico s kratkimi rokavi, nekoliko močnejšo in dovolj dolgo, da se pospravi pod hlače,
  - ali gladek bel ali sivo bel triko.



### Tekmovalna obleka (kimono)

DODATEK k 3. členu

Če tekmovalčev kimono ne ustreza zahtevam iz 3. člena, mora sodnik na blazinah zahtevati od tekmovalca, da ga v najkrajšem času zamenja z ustreznim.

Tekmovalčev rezervni kimono prinesejo trenerji na njihov stol ob robu tekmovalne površine.

Odgovornost, da pride na borilni prostor s primerno kimono je na strani tekmovalca. Pred vstopom v tekmovalno območje mora biti na razpolago merilnik primernosti kimone – sokuteiku, s katerim si tekmovalec preveri primernost kimone. Če sodnik na blazini ugotovi, da je tekmovalčeva kimona neprimerna se tekmovalec kaznuje in izgubi borbo.

Ali so rokavi tekmovalčevega kimona dovolj dolgi, se sodnik na blazinah prepriča tako, da tekmovalec ob kontroli dvigne obe roki in jih popolnoma iztegne naprej v višini ramen, oziroma njeno primernost preveri z merilnikom kimone.

### 4. člen: HIGIENA

- kimono mora biti brezhibno čist, suh in brez neprijetnih vonjav
- nohti na nogah in rokah morajo biti kratko prstriženi
- tekmovalec mora skrbeti za osebno higieno
- dolgi lasje morajo biti speti, tako da nasprotniku ne povzročajo nevšečnosti

DODATEK k 4. členu

*Vsak tekmovalec, ki ne izpolnjuje pogojev iz 3. in 4. člena, izgubi pravico do tekmovanja. Nasprotnik zmaga v tekmi s kiken-gachi v skladu s pravilom "večine treh" (glej 28. člen).*

## **5. člen: SODNIKI NA BLAZINAH IN FUNKCIONARJI (URADNE OSEBE)**

Borbo ponavadi vodijo glavni in stranska sodnika, pod nadzorom sodniške komisije. Glavnemu in stranskima sodnikoma pomagajo vodje tekmovanja in časomerilci.

DODATEK 5. členu

Časomerilci, zapisnikar tekmovanja, vodje protokola (tekmovanja), in tudi drugi tehnični pomočniki morajo biti stari najmanj 21 let, imeti morajo najmanj triletne izkušnje kot nacionalni sodniki in morajo dobro poznati tekmovalna pravila.

Organizacijski odbor mora zagotoviti, da so dobro usposobljeni kot tehnični funkcionarji. Na tekmovanju morata biti najmanj dva časomerilca. Od tega en meri dejanski čas borbe, drugi pa posebej čas *osaekomi*.

Če je možno, naj bo prisotna še tretja oseba, ki nadzoruje oba časomerilca in tako prepreči morebitne napake.

Časomerilec, ki meri skupni čas borbe, sproži uro, ko zasliši ukaz *hajime* ali *yoshi* in jo ustavi ob objavi ukaza *matte* ali *sonomama*.

Časomerilec, pristojen za merjenje končnega prijema, sproži uro, ko zasliši ukaz *osaekomi* in jo zaustavi ob objavi *sonomama*, ter ponovno sproži ob ukazu *yoshi*. Uro ustavi ob ukazu *toketa* ali *matte*, sporoči sodniku na blazinah, koliko sekund je držal tekmovalec nasprotnika v končnem prijemu, ravno tako jo ustavi ob izteku časa za *osaekomi* (25 sekund), če ni bilo predhodne točke ali 20 sekund, kadar je tekmovalec, ki drži nasprotnika *osaekomi*, že imel *waza-ari* oziroma je imel nasprotnik dodeljeno *shido* 3. Z zvočnim signalom označi konec *osaekomi*.

Časomerilec *osaekomija* mora dvigniti zeleno zastavico med borbo vselej, kadar ustavi uro ob objavi *sonomama* in spustiti zastavico, ko je ponovno sprožil uro ob ukazu *yoshi*.

Merilec skupnega časa borbe mora dvigniti rumeno zastavico, kadar ustavi uro, ko zasliši ukaz in vidi gesto *matte* ali *sonomama*. Zastavico mora spustiti, ko ponovno sproži uro ob objavi *hajime* ali *yoshi*.

Ko je pretekel čas, predviden za borbo, morajo časomerilci to sporočiti sodniku na blazini z razločnim zvočnim signalom (glej 10., 11., in 12. člen sodniških pravil).

Vodja regulatorja mora biti popolnoma seznanjen z vsemi znaki in signali, ki se trenutno uporabljajo pri prikazovanju rezultata borbe.

Poleg omenjenih oseb mora biti prisoten še zapisnikar, ki beleži celoten potek tekmovanja.

Kadar se uporabljajo elektronske naprave, je postopek enak prej opisanemu. Kljub temu pa je potrebno zagotoviti tudi vse pripomočke za ročno merjenje časa borbe in registracijo rezultata.

## 6. člen: POLOŽAJ IN NALOGE GLAVNEGA SODNIKA

Glavni sodnik načeloma stoji oziroma se giblje znotraj borilne površine, vodi borbo in objavlja odločitve. Zagotoviti mora pravilno beleženje njegovih odločitev.

DODATEK k 6. členu

Glavni sodnik na blazinah mora zagotoviti, da so izpolnjeni vsi pogoji za pravilen potek borb, t.j. tekmovalni prostor, oprema, kimona, higiena, funkcionarji (uradne osebe) itd., preden se prične tekmovalje.

Medtem ko izreče svoje mnenje in ga pokaže z ustrezno gesto, mora glavni sodnik sprejeti najmanj eno odločitev znotraj svojega vidnega polja, in se pri tem zavedati tudi drugačnega mnenja stranskih sodnikov. Vsekakor pa mora biti pozoren, da v nobenem trenutku ne spregleda nadaljnje akcije tekmovalcev.

V primerih, ko sta tekmovalca v ne-waza in sta obrnjena navzven, lahko glavni sodnik na blazinah opazuje in spremlja akcijo z zaščitne površine.

Preden začnejo soditi na tekmovalju, se morajo glavni in stranski sodniki seznaniti z zvokom zvonca ali naprav, ki oznanjajo konec borbe na njihovi borilni površini.

Pri kontroli tekmovalnega prostora morajo glavni in stranski sodniki zagotoviti, da so blazine, na katerih bo tekmovalje, čiste in v dobrem stanju, da med blazinami ni rež, da sta sodniška stola na svojih mestih in da tekmovalca ustrezata 3. in 4. členu sodniških pravil.

Glavni sodnik na blazinah mora poskrbeti, da nihče od gledalcev, navijačev ali fotografov ne more ovirati ali celo povzročiti poškodbo tekmovalcev.

## 7. člen: POLOŽAJ IN NALOGE STRANSKIH SODNIKOV

Stranska sodnika morata pomagati glavnemu in si sedita nasproti na zunanjih vogalih borilne površine.

Vsak izmed stranskih sodnikov pokaže svoje mnenje z ustrezno gesto, kadar se njegovo mnenje razlikuje od mnenja glavnega sodnika glede tehnične ocene ali kazni, ki jo je izrekel glavni sodnik.

- Če glavni sodnik izrazi odločitev o tehničnem rezultatu ali kazni višje stopnje od tiste, ki sta jo izrazila oba stranska sodnika, mora svojo oceno prilagoditi oceni tistega stranskega sodnika, ki je izrazil višjo oceno.
- Če glavni sodnik izrazi odločitev o tehničnem rezultatu ali kazni nižje stopnje od tiste, ki sta jo izrazila oba stranska sodnika, mora svojo oceno prilagoditi oceni tistega stranskega sodnika, ki je izrazil nižjo oceno.
- Če en stranski sodnik izrazi oceno višje, drugi stranski sodnik pa oceno nižje stopnje od ocene glavnega sodnika, ostane ocena glavnega sodnika nespremenjena.
- Če oba stranska sodnika izrazita drugačno odločitev od odločitve glavnega sodnika in ta ne opazi njunih signalov, morata stranska sodnika vstati in še naprej kazati z gesto

svojo odločitev, dokler ju glavni sodnik ne opazi in spremeni svoje ocene. Če po preteku sprejemljivega časa (nekaj sekund), glavni sodnik še zmeraj ne opazi stoječih stranskih sodnikov, se mu mora najbližje stoječi stranski sodnik približati in ga obvestiti o večinskem mnenju.

Stranski sodnik mora z ustrezno gesto izraziti svoje mnenje o veljavnosti poljubne akcije na robu ali izven borilnega prostora.

Kakršnakoli razprava je možna in potrebna samo tedaj, če je glavni ali eden od stranskih sodnikov jasno videl nekaj, česar druga dva nista videla in kar bi lahko spremenilo odločitev.

Stranska sodnika morata tudi nadzorovati, da so točke, ki jih zabeleži vodja tekmovalnega protokola, pravilne in se ujemajo s točkami, ki jih je objavil glavni sodnik.

Če tekmovalec začasno zapusti borilni prostor po pričetku borbe iz razloga, ki ga glavni sodnik šteje za potrebnega, mora stranski sodnik obvezno pospremiti tekmovalca, da ne bi prišlo do nepravilnosti. Takšno dovoljenje se da samo v izjemnih okoliščinah (tekmovalec mora na primer zamenjati kimono, ki ne ustreza predpisom).

DODATEK k 7. členu

Med predstavitvami ali daljšo zamudo v programu tekmovanja morajo glavni in stranski sodniki zapustiti tekmovalni prostor.

Stranski sodnik mora sedeti izven borilne površine, z obema stopaloma narazen, roke pa so položene na notranji strani stegen, z dlanmi obrnjenimi navzdol.

Če stranski sodnik opazi, da na regulatorju niso pravilno zabeležene sodniške odločitve, mora na to opozoriti glavnega sodnika.

Stranski sodnik se mora hitro umakniti in odstraniti stol, če njegov položaj ogroža tekmovalca.

Stranski sodnik si ne sme vzeti pravice do vnaprejšnje napovedi geste za točko, ki jo da glavni sodnik.

Kadar akcija poteka na robu borilnega prostora, mora stranski sodnik takoj z gesto pokazati *znotraj* ali *zunaj*.

Če mora tekmovalec zamenjati kakršenkoli del svojega kimona izven tekmovalnega prostora in je sodnik, ki naj bi ga spremljal drugega spola, ga pospremi uradna oseba, ki jo določi vodja sodnikov.

Če njegova borilna površina ni v uporabi in poteka borba na sosednji borilni površini, mora stranski sodnik odstraniti svoj stol, če ogroža tekmovalce s sosednje borilne površine.

## **8. člen: SODNIŠKI UKAZI – GESTE**

### **1. Glavni sodnik**

Glavni sodnik na blazinah izvede spodaj opisane geste ob naslednjih akcijah:

➤ **IPPON:** dvigne eno roko z dlanjo obrnjeno naprej visoko nad glavo

- **WAZA-ARI:** dvigne vstran eno roko z dlanjo obrnjeno navzdol v višini ramen
- **WAZA-ARI-AWASETE-IPPON:** najprej gesta za *waza-ari*, nato pa še za *ippon*
- **YUKO:** pod kotom 45 stopinj od telesa dvigne roko z dlanjo obrnjeno navzdol
- **OSAEKOMI:** roko iztegne navzdol proti tekmovalcema, hkrati pa je nekoliko sklonjen nad njima in ju spremlja s pogledom
- **OSAEKOMI-TOKETA:** roko dvigne iztegnjeno v višini čela in z njo hitro dva do trikrat pomaha z desne proti levi, medtem ko sklanja telo proti tekmovalcema
- **HIKI-WAKE:** dvigne roko visoko v zrak, jo spusti iztegnjeno predse s palcem obrnjenim navzgor ter jo tako drži nekaj časa
- **MATTE:** iztegnjeno roko dvigne do višine ramen, pri čemer je roka skoraj vzporedno s *tatamijem* in pokaže časomerilcu odprto dlan svoje roke s prsti, obrnjenimi navzgor
- **SONOMAMA:** skloni se naprej in se z dlanmi dotakne obeh tekmovalcev
- **YOSHI:** z dlanmi se trdno dotakne tekmovalcev in pritisne nanju
- **PREKLIC IZRAŽENEGA MNENJA:** z eno roko ponovi isto gesto, medtem ko drugo roko dvigne nad glavo spredaj in z njo dva ali trikrat pomaha z desne proti levi
- **HANTEI:** ko se pripravlja, da objavi *hantei*, mora glavni sodnik iztegniti roki naprej pod kotom 45 stopinj, s pravilno zastavico v vsaki roki, nato pa mora ob objavi *hantei* dvigniti zastavico visoko nad glavo, da pokaže svoje mnenje
- **RAZGLASITEV ZMAGOVALCA:** proti zmagovalcu dvigne iztegnjeno roko, z dlanjo obrnjeno navznoter nad višino ramen
- **UKAZ TEKMOVALCU, DA POPRAVI KIMONO:** prekriža levo roko preko desne, z dlanema obrnjenima navznoter v višini pasu
- **DOVOLJEN DOTIK:** v primeru manjše nezgode (nap. krvavitve iz nosu) pokaže z eno roko, odprto, z dlanjo navzgor proti tekmovalcu
- **DOVOLJEN PREGLED:** z obema rokama, odprtima, z dlanmi obrnjenimi navzgor pokaže proti tekmovalcu
- **DODELITEV KAZNI:** (*shido*, *hansoku-make*), proti tekmovalcu pokaže s kazalcem, iztegnjenim iz zaprte pesti
- **LAŽNI NAPAD:** obe roki iztegne naprej, z zaprtima dlanema in nato z obema dlanema naredi kretnjo navzdol
- **PREPOVEDANO PRIJEMANJE POD VIŠINO PASU:** z roko se naredi kretnja, ki nakazuje prepovedano prijemanje nasprotnika pod višino pasu

DODATEK k 8. členu

Kadar gesta ni jasno vidna, lahko glavni sodnik po uradnem znaku še pokaže na moder ali beli trak, da pokaže kateri tekmovalec je dobil točko oziroma je bil kaznovan.

Tekmovalcu/tekmovalcema pokaže, da lahko sedi/ta s prekrižanima nogama na izhodiščnem položaju, če je predvidena daljša prekinitev borbe, tako da pokaže proti izhodiščnemu položaju z odprto roko in dlanjo navzgor.

Signala-gesti *yuko* in *waza-ari* mora pričeti z roko preko prsi, nato pa v stran do pravih končnih položajev.

Signale-gesti *yuko* in *waza-ari* mora držati, medtem ko se premika, da lahko stranska sodnika jasno vidita doseženo točko. Vsekakor pa mora glavni sodnik ob obračanju paziti, da stalno s pogledom spremlja tekmovalca.

Če oba tekmovalca prejmeta kazenske točke, mora glavni sodnik na blazinah pokazati z natančno gesto in izmenično pokazati na oba tekmovalca (levi kazalec za tekmovalca na sodnikovi levi strani in desni kazalec za tekmovalca na sodnikovi desni strani).

Kadar je potrebna gesta za preklic odločitve, jo mora sodnik storiti čim hitreje po gesti, ki jo s tem preklicuje.

Ob preklicu točke ni potrebna nobena objava.

Sodnik mora držati roke v položaju kretnje 3 do 5 sekund.

Ob proglasitvi zmagovalca se mora glavni sodnik vrniti na svoj položaj kot ob pričetku borbe, stopiti korak naprej, pokazati na zmagovalca in nato stopiti korak nazaj.



IPPON



WAZA-ARI



WAZA-ARI-AWASETE-IPPON



YUKO



OSAEKOMI



SONO-MAMA-YOSI



TOKETA



KAZEN



NEAKTIVNOST



5 SEKUND NA  
OPOZORILNI  
POVRŠINI



LAŽNI NAPAD



POZIV ZA  
ZDRAVNIKA



UREDİ KIMONO



PREKLIC  
IZRAŽENEGA  
MNEJJA



ZAVZEMI STOJEČI  
POLOŽAJ



NEVELJAVNA  
TEHNIKA



HAJIME-SORE-MADE



MATE



RAZGLASITEV  
ZMAGOVALCA



HIKIWAKE-  
NEODLOČENO



**HANTEI**  
(po koncu borbe za zlato točko)



**PROGLASITEV ZMAGOVALCA**  
(zmagovalec po HANTEI v borbi za zlato točko)

## 2. Stranski sodniki

- **POKAZATI, ALI JE TEKMOVALEC ZNOTRAJ BORILNE POVRŠINE** : Kadar meni, da je tekmovalec, ki je izvajal tehniko meta in pri tem ostal znotraj borilne površine, mora stranski sodnik dvigniti roko v zrak in jo spustiti do višine ramen, s palcem navzgor in iztegnjeno vzdolž mejne črte borilne površine ter jo za trenutek držati v tem položaju.
- **POKAZATI, ALI STA TEKMOVALECA ZUNAJ BORILNE POVRŠINE**: Če sta po njegovem mnenju tekmovalca izven borilne površine, mora stranski sodnik dvigniti roko do višine ramen, s palcem navzgor in roko iztegnjeno vzdolž mejne črte borilne površine, ter večkrat pomahati z roko z desne proti levi ali obratno.
- **POKAZATI NEVELJAVNO TEHNIKO**: če meni, da točka, kazen ali odločitev glavnega sodnika v skladu z 8. členom ni veljavna, mora stranski sodnik dvigniti roko nad glavo in dva ali trikrat pomahati z desne proti levi.
- **POKAZATI DRUGAČNO MNENJE OD GLAVNEGA SODNIKA**: kadar se njegovo mnenje razlikuje od mnenja glavnega sodnika pokaže, eno od gest iz 8.čl (glavni sodnik).
- **PO OBJAVI HANTEI**: v situaciji *hantei* morata stranska sodnika v rokah držati zastavici. Potem ko je glavni sodnik na blazinah objavil *hantei*, morata stranska sodnika takoj dvigniti modro ali belo zastavico nad glavo, s čimer pokažeta, kateri tekmovalec si po njunem mnenju zasluži to odločitev.

- **POKAZATI MATTE V NE-WAZI:** kadar stranska sodnika želita, da glavni sodnik na blazinah objavi *matte* v *ne-wazi*, to signalizirata tako, da dvigneta obe roki do višine ramen, z dlanmi obrnjenimi navzgor.



POLOŽAJ  
STRANSKEGA  
SODNIKA



ZNOTRAJ  
BORILNE  
POVRŠINE



ZUNAJ  
BORILNE  
POVRŠINE



MATE V NE-WAZI



NESTRINJANJE Z  
ODLOČITVIJO  
GLAVNEGA SODNIKA



MNENJE-ODLOČITEV  
STRANSKEGA SODNIKA



HANTEI SITUACIJA  
(po zaključku zlate točke)



## 9. člen: POLOŽAJ MED BORBO

Borba se mora odvijati znotraj borilne površine. Vse akcije so veljavne če se v trenutku pričetka akcije vsaj en tekmovalec dotika roba borilne površine, oziroma je v borilni površini.

Kakršnakoli tehnika, ki se je začela ko sta oba tekmovalca že zapustila borilno površino, se ne ocenjuje.

DODATEK k 9. členu

V primeru *osaekomi* na robu - kadar se tisti del tekmovalčevega telesa, ki se še dotika borilne površine dvigne v zrak (se privzdigne in izgubi stik z blazino), mora glavni sodnik na blazinah objaviti *matte*.

Ko se je borba pričela, smeta tekmovalca zapustiti borilno površino le, če jima to dovoli glavni sodnik na blazinah. Dovoljenje se da le v izjemnih primerih, če mora tekmovalec na primer zamenjati kimono, ki ne ustreza 3. členu, ali je bil tekmovalec poškodovan ali umazan.

## 10. člen: TRAJANJE BORBE

Na svetovnih prvenstvih in olimpijskih igrah borbe trajajo:

- za člane/ice 5 minut realnega tekmovalnega časa
- za mladince/ke 4 minute realnega tekmovalnega časa

Vsak tekmovalec ima pravico do 10-minutnega počitka med dvema borbama.

DODATEK k 10. členu

Trajanje in obliko tekmovanja se določi v skladu s pravili turnirja. Glavni sodnik na blazinah mora vedeti, koliko časa traja borba, preden stopi na tekmovalni prostor.

## 11. člen: TIME OUT

Čas, ki preteče med sodnikovo objavo *matte* in *hajime*, ter med *sonomama in yoshi* se ne šteje kot del trajanja borbe.

DODATEK k 11. členu

Ni komentarja.

## 12. člen: ZVOČNI-ČASOVNI SIGNAL

Iztek časa, namenjen za borbo, se mora sodniku na blazinah sporočiti z zvoncem ali podobno zvočno napravo.

DODATEK k 12. členu

Kadar se na tekmovanju hkrati uporablja več borilnih površin, so potrebne zvočne naprave z različnim zvočnim signalom.

Časovni-zvočni signal mora biti dovolj močan, da preglasi hrup gledalcev.

## 13. člen: ČAS KONČNEGA PRIJEMA – OSAE-KOMI

- Ippon: 25 sekund
- Waza-ari: 20 sekund ali več, vendar manj kot 25 sekund
- Yuko : 15 sekund ali več, vendar manj kot 20 sekund

*Osaekomi*, ki traja manj kot 15 sekund, se šteje kot napad.

DODATEK k 13. členu

Kadar je hkrati s signalom zvonca napovedan *osaekomi*, se čas, določen za borbo, podaljša, dokler ni napovedan *ippon* (ali ekvivalent) ali dokler sodnik na blazinah ne objavi *toketa* ali *matte*.

## 14. člen: IZVAJANJE TEHNIKE HKRATI S ČASOVNIM SIGNALOM

Vsak rezultat tehnike, ki se začne istočasno s časovnim signalom, je veljaven.

DODATEK k 14. členu

Nobena tehnika, izvedena po zvočnem signalu, ki označuje konec borbe ni veljavna, tudi takrat ko glavni sodnik na blazinah še ne objavi *sore-made*.

Glavni sodnik na blazinah mora objaviti *sore-made*, kljub temu da bi se lahko hkrati z zvočnim signalom uporabila tehnika metanja, če meni, da ta ne bo takoj učinkovita.

**15. člen: ZAČETEK BORBE**

Pred pričetkom vsakega tekmovanja morajo glavni in stranska sodnika stati znotraj meja borilne površine (v sredini) in se prikloniti proti *joseki-žiriji*, preden zavzamejo svoja mesta. Enako se priklonijo tudi, preden zapustijo borilni prostor.

Tekmovalca se morata prikloniti proti borilni površini ob pričetku in koncu borbe. Ko se priklonita pred borilno površino, se tekmovalca pomakneta naprej vsak na svojo oznako in se istočasno priklonita drug proti drugemu ter stopita korak naprej. Ko je borba končana in je glavni sodnik na blazinah objavil rezultat, tekmovalca hkrati stopita korak nazaj in se drug drugemu priklonita (glej navodila o priklanjanju-pozdravljanju).

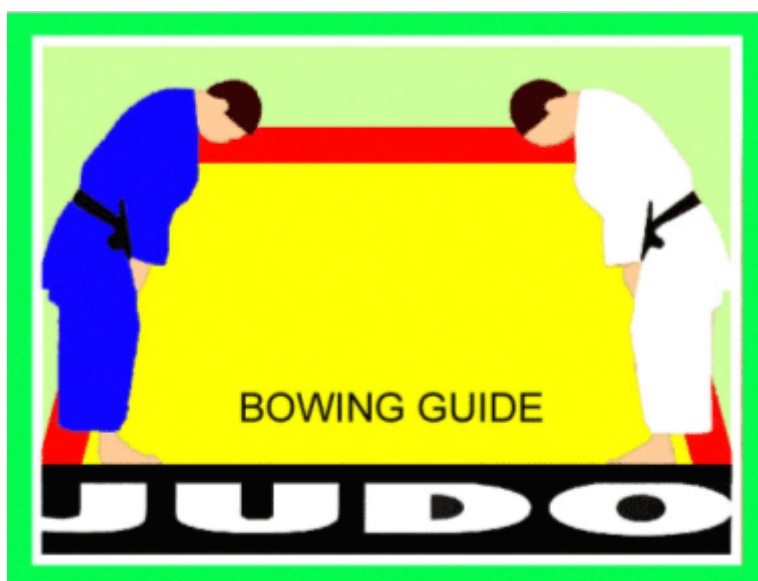
Borba se mora vedno začeti v stoječem položaju.

Borbo smejo prekiniti samo člani sodniške komisije (glej 17. člen).

DODATEK k 15. členu

Glavni in stranska sodnika morajo vedno biti na svojih mestih, preden na borilno površino v stopita tekmovalca. Glavni sodnik na blazinah mora stati na sredini, dva metra od črte, med katero tekmovalca pričneta borbo. Obrnjen mora biti proti časomerilcem.

Ko vsi stojijo, se morata tekmovalca prikloniti pod kotom 30 stopinj. Če se tekmovalca ne priklonita, to od njiju zahteva glavni sodnik na blazinah.



## 16. člen: PREHOD V NE-WAZA

Tekmovalca lahko zamenjata stoječi položaj v borbi za *ne-waza* v naslednjih primerih, vendar morata neprekinjeno izvajati tehniko, sicer bi glavni sodnik na blazinah obema ukazal, naj se vrneta v stoječi položaj:

- A. Kadar je tekmovalec dosegel s tehniko meta rezultat, prešel brez prekinitve v položaj *ne-waza* in prevzel pobudo;
- B. Če eden od tekmovalcev pade na tla zaradi neuspešne uporabe tehnike meta, lahko drugi izkoristi izgubo ravnotežja nasprotnika in preide z njim v *ne-waza*;
- C. Kadar en tekmovalec doseže znaten učinek z uporabo *shime-waza* (tehnika davljenja) ali *kansetsu-waza* (tehnika vzvoda) v stoječem položaju in ga nato brez prekinitve spremeni v *ne-waza*;
- D. Kadar en tekmovalec podre svojega nasprotnika na tla v *ne-waza* s posebno spretnim gibom, ki ni kvalificiran kot tehnika meta;
- E. V slehernem primeru, ko bi en tekmovalec padel na tla ali skoraj padel in ni zajet v predhodnih odstavkih tega člena, lahko tekmovalec izkoristi položaj svojega nasprotnika in preide v *ne-waza*.

### DODATEK k 16. členu

Kadar en tekmovalec potegne svojega nasprotnika navzdol v *ne-waza*, vendar ne v skladu s 16. členom in njegov nasprotnik ne izkoristi tega, da bi nadaljeval v *ne-waza*, mora glavni sodnik na blazinah objaviti *matte*, ustaviti borbo in prisoditi *shido* tekmovalcu, ki je kršil 26. člen (7) .

Kadar en tekmovalec potegne svojega nasprotnika navzdol v *ne-waza*, vendar ne v skladu s 16. členom in njegov nasprotnik to izkoristi za nadaljevanje v *ne-waza*, mora biti dovoljeno nadaljevanje borbe, vendar mora glavni sodnik na blazini prisoditi *shido* tekmovalcu, ki je kršil 26. člen (7).

## 17. člen: UPORABA MATTE

Glavni sodnik na blazinah mora objaviti *matte*, da začasno ustavi borbo v naslednjih primerih za nadaljevanje borbe pa objavi *hajime*:

- A. Kadar eden ali oba tekmovalca zapustita borilno površino (glej izjeme v 9. členu);
- B. Kadar eden ali oba tekmovalca izvedeta prepovedano tehniko oziroma akcijo;
- C. Kadar sta eden ali oba tekmovalca poškodovana ali jima postane slabo;
- D. Kadar si morata eden ali oba tekmovalca popraviti kimono;
- E. Kadar v *ne-waza* ni očitnega napredka;

- F. Kadar en tekmovalec ponovno osvoji stoječ položaj iz *ne-waza*, pri čemer na hrbtu nosi svojega nasprotnika;
- G. Kadar en tekmovalec ostane v stojećem položaju ali iz *ne-waza* ponovno osvoji stoječ položaj in dvigne nasprotnika, ki ga ima na hrbtu, z nogo (*nogama*) ovito okoli kateregakoli dela telesa stoječega tekmovalca in se razločno loči od blazine;
- H. Kadar tekmovalec izvaja ali poskuša izvajati *kansetsu-waza* ali *shime-waza* iz stoječega položaja in rezultat ni takoj viden;
- I. V vsakem drugem primeru, ko glavni sodnik na blazinah oceni to za potrebno;
- J. Kadar se glavni sodnik, stranska sodnika ali sodniška komisija želijo posvetovati.

#### DODATEK k 17. členu

Ko glavni sodnik na blazinah objavi *matte*, mora še naprej opazovati tekmovalca za primer, da ga tekmovalca ne bi slišala in bi nadaljevala z borbo.

Glavni sodnik na blazinah ne sme objaviti *matte* z namenom, da bi tako ustavil tekmovalca, ki sta se premaknila izven borilne površine, razen če je položaj postal nevaren.

Glavni sodnik na blazinah ne sme objaviti *matte*, če tekmovalec potrebuje ali prosi za počitek, potem ko se je rešil končnega prijema, davljenja ali tehnike vzvoda.

Glavni sodnik na blazinah mora objaviti *matte*, kadar se tekmovalec, ki leži z obrazom proti blazini z nasprotnikom na hrbtu, uspe vzdigniti v napol stoječi položaj, z rokama se več ne dotika blazine, nasprotnik nad njim pa izgublja kontrolo.

Če bi glavni sodnik na blazini pomotoma objavil *matte* med *ne-waza* in se nasprotnika zato ločita, lahko glavni in stranska sodnika, če je to mogoče in v skladu s *trivečinskim* pravilom, postavijo tekmovalca v položaj čim bolj podoben prvotnemu položaju pred prekinitvijo in dajo znak za nadaljevanje borbe. Tako bi odpravili krivico enemu od tekmovalcev.

Po objavi *matte* se morata tekmovalca čim hitreje vrniti na položaj, s katerega sta pričela borbo.

Ko je glavni sodnik na blazinah objavil *matte*, mora tekmovalec oziroma tekmovalca vstati ali urediti kimono, če jima je to ukazano ali pa se usesti, če je predvidena daljša prekinitvev. Samo po zdravniškem pregledu se tekmovalcu dovoli zavzeti drugačen položaj.

Glavni sodnik na blazini sme objaviti *matte*, če je tekmovalec poškodovan ali onеспособljen in prosi tekmovalčevega akreditiranega zdravnika, da pride na borilni prostor in opravi hiter pregled.

Glavni sodnik na blazinah lahko objaviti *matte*, če poškodovani tekmovalec javi sodniku, da potrebuje pregled. Pregled je potrebno opraviti čim hitreje (28. člen).

Glavni sodnik na blazinah lahko objavi *matte*, če sodniška komisija na zahtevo akreditiranega moštvenega zdravnika pooblasti zdravnika, da opravi hiter pregled poškodovanega tekmovalca (28. člen).

### 18. člen: SONO-MAMA

Kadar želi glavni sodnik na blazinah začasno ustaviti borbo, na primer, da nagovori enega ali oba tekmovalca in s tem ne povzroči spremembe njunih položajev ali da dosodi kazen in da hkrati nekaznovani tekmovalec ne izgubi svojega prednostnega položaja, mora objaviti *sono-mama*. *Sono-mama* se sme objaviti le, ko sta tekmovalca v *ne-waza*. Za nadaljevanje borbe sodnik objavi *yoshi*.

#### DODATEK k 18. členu

Kadar glavni sodnik na blazinah objavi *sono-mama*, mora paziti na to, da ni nobene spremembe položajev ali prijemov pri nobenem od tekmovalcev.

Kadar med *ne-waza* tekmovalec kaže znake poškodbe, lahko glavni sodnik na blazinah po potrebi objavi *sono-mama*, nakar vrne tekmovalca v položaj, ki sta ga imela pred objavo *sono-mama* in nato objavi *yoshi*.

### 19. člen: KONEC BORBE

Glavni sodnik na blazinah mora objaviti *soremade* in zaključiti borbo:

- a) kadar en tekmovalec doseže *ippon* ali *waza-ari-awasete-ippon* (20. in 21. člen),
- b) v primeru *sogo-gachi* (22.člen),
- c) v primeru *fusen-gachi* ali *kiken-gachi* (27.člen),
- d) v primeru *hansoku-make* (26.člen),
- e) kadar eden od tekmovalcev zaradi poškodbe ne more nadaljevati borbe (28.člen),
- f) kadar je potekel za borbo določen čas; ko glavni sodnik na blazinah objavi *soremade*, se morata tekmovalca vrniti na svoja začetna položaja.

Glavni sodnik na blazini borbo razglasi na sledeči način:

1. kadar en tekmovalec doseže *ippon* ali njegov ekvivalent, je proglašen za zmagovalca
2. kadar ni dosežen *ippon* ali njegov ekvivalent je zmagovalec proglašen na osnovi doseženih točk in sicer po sledečem pravilu:
  - en *waza-ari* prevlada nad slehernim številom *yuko*
3. kadar na regulatorju ni zabeleženih nobenih točk ali so točke pri obeh tekmovalcih popolnoma enake zmagovalca določi borba na zlato akcijo

#### **Borba na zlato akcijo**

Ko se redni tekmovalni čas izteče sodnik razglasi *SORE-MADE* in začasno konča borbo. Tekmovalca se vrneta na začetni položaj in popravita kimoni. Ob pričetku borbe na zlato točko na semaforju ostanejo zabeležene vse sodniške odločitve iz rednega dela borbe in se upoštevajo v nadaljevanju borbe, na semaforju se ponovno nastavi le novi čas borbe. Med koncem rednega tekmovalnega časa in pričetkom borbe na zlato akcijo ni odmora. Prva točka razlike med tekmovalcema v borbi na zlato akcijo določi zmagovalca in se borba zaključí.

Če borba na zlato akcijo traja do konca tekmovalnega časa, ne da bi en izmed tekmovalcev dosegel točko prednosti se zmagovalca določi s HANTEI. Pri razglasitvi z HANTEI glavni sodnik in stranska sodnika dvignejo zastavico barve zmagovalca visoko nad glavo in s tem pokažejo koga od tekmovalcev so izbrali za zmagovalca. V primeru HANTEI ob zaključku borbe na zlato točko bo sodnik/ki sprejel/li odločitev o zmagovalcu na osnovi obeh delov borbe – rednega dela borbe in borbe na zlato točko.

Glavni sodnik nato razglasi zmagovalca po principu večine od treh.

Če se v borbi na zlato akcijo razglasi OSAE-KOMI mora sodnik pustiti, da prijem traja do izteka 25 sekund ali do TOKETA ali MATE, ali dokler en izmed tekmovalcev ne izvede davljenja ali vzvoda z takojšnjim učinkom. V tem primeru tekmovalec zmaga s točkami, ki jih je dosegel.

Če je v borbi na zlato akcijo dosejen HANSOKU-MAKE so posledice enake, kot če bi bil dosejen med rednim tekmovalnim časom.

4. V primeru, da oba tekmovalca istočasno dosežeta ippon ali SOGO GACHI zmagovalca določi borba na zlato akcijo.
5. V primeru, da sta oba tekmovalca istočasno kaznovana s HANSOKU-MAKE kot rezultatom zaporednih kazni SHIDO, ali kadar je en tekmovalec kaznovan s HANSOKU-MAKE kot rezultatom zaporednih kazni SHIDO in istočasno doseže SOGO-GACHI zmagovalca določi borba na zlato akcijo.
6. V primeru, da sta oba tekmovalca istočasno kaznovana z direktnim HANSOKU-MAKE se oba tekmovalca izključi iz tekmovanja.
7. Kadar na regulatorju ni zabeleženih nobenih točk, ali so točke pri obeh tekmovalcih popolnoma enake sodnik objavi HIKI-WAKE (neodločen rezultat). To velja samo za ekipna tekmovanja.

V prvotnem srečanju ekip se v primeru da so izpolnjeni zgoraj opisani pogoji razglasi HIKI-WAKE. Če je po prvotnem srečanju ekip rezultat izenačen (po številu zmag in tehničnih točkah), se vsi tekmovalci, katerih rezultat je bil HIKI-WAKE, ponovno borijo med seboj. Te borbe se odvijajo po pravilu zlate akcije, vendar se zmagovalcu dodeli samo 1 točka (kot pri sodniški odločitvi – HANTEI).

#### DODATEK k 19. členu

Potem, ko je objavil *sore-made*, mora glavni sodnik na blazinah še vedno s pogledom spremljati tekmovalca za primer, če ne bi slišala njegove objave in nadaljevala z borbo.

Če je potrebno, mora glavni sodnik na blazinah zahtevati, da si tekmovalca popravi kimono, preden objavi rezultat.

Potem, ko je glavni sodnik na blazinah objavil rezultat borbe, stopita tekmovalca za korak nazaj na svoj moder oziroma bel trak, se stoje priklonita in zapustita tekmovalni prostor (glej navodilo o priklonih).

Tekmovalca se morata stoje prikloniti pod kotom 30 stopinj. Če se tekmovalca ne priklonita, bo to od njiju zahteva glavni sodnik na blazinah.

Ko glavni sodnik na blazinah objavi rezultat borbe, ne more več spreminjati svoje odločitve potem, ko je skupaj s stranskima sodnikoma zapustil tekmovalni prostor.

Če glavni sodnik na blazinah pomotoma dodeli zmago napačnemu tekmovalcu, morata stranska sodnika zagotoviti, da spremeni svojo zmotno odločitev, preden vsi zapustijo tekmovalni prostor.

Vse akcije in odločitve, katere sprejmejo glavni in stranska sodnika v skladu s pravilom večine treh, so dokončne in brez pritožb.

## 20. člen: IPPON

Glavni sodnik na blazinah objavi *ippon*, kadar po njegovem mnenju izvedena tehnika ustreza naslednjim kriterijem:

- a) kadar tekmovalec kontrolirano vrže nasprotnika na hrbet z znatno silo in hitrostjo,
- b) kadar drži tekmovalec nasprotnika v *osaekomi-waza* in se ta 25 sekund po objavi *osaekomi* ne reši iz prijema,
- c) kadar se tekmovalec preda z dva ali večkratnim udarcem roke ali noge ali reče *maitta*, običajno kot rezultat tehnike trdega prijema, *shime-waza* ali *kansatu-waza*,
- d) kadar je tekmovalec onesposobljen zaradi *shime-waza* ali *kansetsu-waza*.

Enakovrednost: če je en tekmovalec kaznovan s *hansoku-make*, je drugi tekmovalec proglašen za zmagovalca.

Istočasni *ippon*: glej 19.člen

### DODATEK k 20. členu

Istočasne tehnike: kadar oba tekmovalca padeta na blazino po dozdevnih istočasnih napadih in tako glavni kot tudi stranska sodnika ne morejo presoditi, katera tehnika je prevladala, se ne dodeli točke nobenemu.

Če glavni sodnik pomotoma prisodi *ippon* v *ne-waza* in se tekmovalca zaradi tega ločita, lahko glavni in stranska sodnika, če je to mogoče in v skladu s pravilom večine treh, postavijo tekmovalca v položaj čim bolj enak prvotnemu in dajo znak za nadaljevanje borbe, da s tem popravijo krivico enemu od tekmovalcev.

Če eden od tekmovalcev preišljeno naredi "most" (glava in pete v stiku z blazino) potem, ko ga je nasprotnik vrgel - čeprav se je morda izognil potrebnim kriterijem za *ippon*, lahko glavni sodnik dosodi *ippon* ali kakršnekoli druge točke, ki bi jo po njegovem mnenju tehnika zaslužila. Namen dosojanj tehnik je da bi tekmovalce odvrčal od takšnih akcij.

Če tekmovalec uporabi *kansetsu-waza*, da bi vrgel nasprotnika, se to ne šteje za točko.

OPOMBA: Na olimpijskih igrah, svetovnih prvenstvih, kontinentalnih in IJF tekmovanjih se uporabljajo prej navedena pravila. Za nacionalna tekmovanja pa smejo organizatorji postaviti takšna določila, ki so primerna za varnost tekmovalcev na ravni turnirja. Na tekmovanjih nižjega ranga smejo organizatorji na primer pooblastiti sodnike na blazinah,

da dosodijo *ippon*, kadar je učinek tehnike dovolj očiten ali pa na otroških tekmovanjih prepovejo *shime-waza* in *kansetsu-waza* skupaj.

## 21. člen: WAZA-ARI AWASETE IPPON

Če en tekmovalec doseže drugi *waza-ari* v borbi (glej 23. člen), mora glavni sodnik na blazinah dosoditi *waza-ari-awasete-ippon*.

DODATEK k 21. členu  
Brez komentarja.

## 22. člen: SOGO-GACHI

Sodnik na blazinah mora objaviti *sogo-gachi* v naslednjih primerih:

- a) kadar en tekmovalec osvoji *waza-ari* in njegov nasprotnik nato dobi kazen *shido 3*,
- b) kadar tekmovalec, katerega nasprotnik je že bil kaznovan s *shido 3*, nato osvoji *waza-ari*.

Istočasni *sogo-gachi* glej 19. člen

DODATEK k 22. členu  
Brez komentarja.

## 23. člen: WAZA-ARI

Glavni sodnik na blazinah mora objaviti *waza-ari*, kadar izvedena tehnika po njegovem mnenju ustreza naslednjim kriterijem:

- a) kadar tekmovalec kontrolirano vrže drugega tekmovalca, vendar v izvedeni tehniki delno manjka eden od štirih elementov, potrebnih za *ippon* (glej dodatek k členu 20.a),
- b) kadar en tekmovalec z *osaekomi-waza* drži svojega nasprotnika, ki se 20 sekund ali več, vendar manj kot 25 sekund ne more rešiti iz prijema.

Enakovrednost: če bi bil en tekmovalec kaznovan s *shido 3*, mora drugi tekmovalec takoj dobiti *waza-ari*.

DODATEK k 23. členu

Kljub temu da so v metu, kot je *tomoe-nage*, lahko očitni kriteriji za *ippon* - pretežno na hrbet, s hitrostjo in silo, se v primeru prekinitve meta (zastoja) sme kot največji dosežek dosoditi *waza-ari*.

## 24. člen: YUKO

Glavni sodnik na blazinah mora objaviti *yuko*, kadar izvedena tehnika po njegovem mnenju ustreza naslednjim kriterijem:

a) kadar tekmovalec kontrolirano vrže nasprotnika, vendar v tehniki deloma manjkajo dva ali trije elementi, potrebni za *ippon*;

Primeri:

1. Deloma manjka element "pretežno na hrbet", ravno tako tudi deloma eden ali dva elementa iz "hitrosti" ali "sile".
2. Pretežno na hrbtu, vendar deloma manjkata oba druga elementa "hitrost" in "sila".

b) kadar en tekmovalec z *osaekomi-waza* drži svojega nasprotnika, ki se 15 sekund ali več, vendar manj kot 20 sekund ne more rešiti iz prijema.

Enakovrednost: če je en tekmovalec kaznovan s *shido* 2, drugi tekmovalec takoj dobi *yuko*.

DODATEK k 24. členu

Ne glede na število objavljenih *yuko*, se to ne šteje za enakovredno *waza-ari*. Zabeleži se skupno število objavljenih.

## 25. člen: OSAE-KOMI WAZA

Glavni sodnik na blazinah mora objaviti *osaekomi*, kadar izvedena tehnika po njegovem mnenju ustreza naslednjim kriterijem:

a) tekmovalec, ki je v prijemu svojega nasprotnika, mora biti pod njegovo kontrolo in se mora s hrbtom, obema ali enim ramenom dotikati blazine,

b) kontrola se sme izvajati s strani, od zadaj ali zgoraj,

c) tekmovalec, ki izvaja prijem, ne sme imeti svoje noge (svojih nog) ali telesa pod kontrolo nasprotnikovih nog,

d) ob objavi *osaekomi* se mora katerikoli del telesa vsaj enega tekmovalca dotikati borilne površine,

e) tekmovalec, ki izvaja prijem, mora imeti telo v položaju *kesa* ali *shiho*, kar je podobno tehniki *kesa-gatame* ali *kami-shiho-gatame*.

DODATEK 25. členu

Če tekmovalec, ki obvladuje svojega nasprotnika z *osaekomi*, spremeni položaj v še en *osaekomi*, ne da bi pri tem izgubil kontrolo, se *osaekomi* nadaljuje vse do objave *ippon* (ali *waza-ari* v primeru *waza-ari-awasete-ippon* ali ekvivalent), *toketa* ali *matte*.

Ko se izvaja *osaekomi* in tisti tekmovalec, ki je v prednostnem položaju zagreši prekršek, za katerega se kaznuje, mora glavni sodnik na blazinah objaviti *matte*, vrniti tekmovalca v stoječi položaj in prisoditi kazen (in morebitne točke za *osaekomi*), nato pa z objavo *hajime* ponovno dati znak za nadaljevanje borbe.

Kadar se izvaja *osaekomi* in tisti tekmovalec, ki je v slabšem položaju zagreši prekršek, ki se kaznuje, mora glavni sodnik na blazinah objaviti *sonomama*, prisoditi kazen, nato pa

ponovno nadaljevati borbo tako, da se dotakne obeh tekmovalcev in objavi *yoshi*. Vendar pa mora glavni sodnik na blazinah v primeru, da je dosojena kazen *hansoku-make* ravnati v skladu s 26. členom (prepovedane akcije in kazni).

Če sta oba stranska sodnika mnenja, da obstaja *osaekomi*, ki pa ga glavni sodnik na blazinah ni objavil, morata to pokazati z *osaekomi* gesto. V skladu s pravilom večine treh mora glavni sodnik na blazinah takoj zatem objaviti *osaekomi*.

Glavni sodnik na blazinah mora objaviti *matte* v primeru "osaekomi na robu", kadar se tisti del tekmovalčevega telesa, ki se še dotika borilne površine, dvigne v zrak (torej izgubi stik z blazino).

Objaviti je treba *toketa*, kadar med *osaekomi* tekmovalec, ki je v prijemu nasprotnika uspe "pristriči" nogo nasprotnika, bodisi od zgoraj ali od spodaj.

Kadar je v *ne-waza* potem, ko je bil objavljena *sonomama*, dodeljena kazen *hansoku-make*, mora glavni sodnik na blazinah objaviti *matte*, prisoditi *hansoku-make* in zaključiti borbo s *sore-made*.

V položajih, ko hrbet *ukeja* ni več v stiku z blazino (most), vendar *tori* ohrani kontrolo, se mora *osaekomi* nadaljevati.

## 26. člen: PREPOVEDANE AKCIJE IN KAZNI

Prekrški so razdeljeni v dve skupini, kar naj bi bilo vodilo vsem za boljše razumevanje dosojenih kazni, ki se običajno dosojajo ob izvajanju prepovedanih akcij.

Prepovedane akcije in kazni so razdeljene v dve skupini:

- **Lažje kršitve – shido**
- **Hude kršitve – hansoku make**

Med lažje kršitve prištevamo tehnične in taktične kršitve.

Med hude kršitve prištevamo kršitve, ki ogrožajo tekmovalca ali so proti duhu juda.

Kadarkoli glavni sodnik na blazinah dosodi kazen tekmovalcu, mora z enostavno kretnjo pokazati razlog za kazen.

Dodelitev *shido 1* tako v rednem kot v borbi za zlato točko pomeni opozorilo. Šele po dodelitvi *shido 2* se nasprotniku kot ekvivalent na registratorju zabeleži *yuko*.

### PREPOVEDANE AKCIJE IN USTREZNE KAZNI:

#### (a) *Shido* se prisodi tekmovalcu, ki je stori lažji prekršek:

1. tekmovalec se namerno izmika prijemu, da prepreči akcije v borbi;
2. tekmovalec v stoječem položaju zavzame pretirano defenzivno držo (običajno več kot 5 sekund);

3. tekmovalec izvede akcijo, katere namen je samo dati vtis napada, vendar jasno pokaže, da ni imel namena vreči nasprotnika (lažni napad);
4. tekmovalec je v stoječem položaju in iz obrambnih namenov neprestano drži robove nasprotnikovih rokavov (običajno več kot 5 sekund) ali prime nasprotnika tako, da "ovije" rokav;
5. tekmovalec v stoječem položaju neprestano drži prepletene prste nasprotnikove roke, da bi preprečil akcijo v borbi (običajno več kot 5 sekund);
6. tekmovalec si namerno razmakne svoj kimono ali pa si brez sodnikovega dovoljenja razveže ali zaveže pas;
7. tekmovalec potegne nasprotnika na tla, da prične ne-waza, razen če akcija ni v skladu s 16. členom;
8. tekmovalec potisne prst ali prste v nasprotnikov rokav ali spodnji rob hlačnice ali se oprime z "ovijanjem" nasprotnikovega rokava;
9. tekmovalec je v stoječem položaju in uporabi kakršenkoli drugačen prijem od "normalnega", ne da bi pri tem napadel (običajno 3 do 5 sekund);
10. ko je izvedena kumi-kata, je tekmovalec v stoječem položaju in ne naredi nobenega napadalnega giba;
11. pištolski prijem - prijem konca rokava s spodnje ali zgornje strani - rokav se drži pretežno s palcem in kazalcem.
12. žepni prijem - prijem spodnjega dela rokava s prsti in zvijanje konca rokava.
13. tekmovalec ovije konec pasu ali zgornjega dela kimona okoli dela nasprotnikovega telesa;
14. tekmovalec z usti zgrabi kimono;
15. tekmovalec položi dlan, roko, stopalo ali nogo neposredno na nasprotnikov obraz;
16. tekmovalec zatakne stopalo ali nogo za pas, ovratnik ali zavihek nasprotnikovega zgornjega dela kimona.
17. tekmovalec izvaja shime-waza, pri čemer uporablja spodnji del zgornjega dela kimona ali pas ali pa samo prste;
18. tekmovalec se iz tachi-waza ali ne-waza premakne ven iz borilne površine ali namerno prisili nasprotnika, da stopi iz borilne površine;
19. tekmovalec z nogama škarjasto oklene nasprotnikovo telo, vrat ali glavo (z nogama naredi škarje, potem ko nogi potiska navzven);

20. tekmovalec s kolenom ali nogo potisne na nasprotnikovo roko ali komolec, da bi le-ta popustil prijem;

21. tekmovalec ukrivlja nasprotnikov(e) prst(e), da bi zlomil njegov prijem;

**(b) *Hansoku-make* se prisodi vsakemu tekmovalcu, ki stori hud prekršek ali potem, ko je že bil kaznovan s 3x *shido* in stori nadaljnji prekršek katerekoli stopnje:**

1. tekmovalec poskuša vreči nasprotnika tako, da ovije eno nogo okrog nasprotnikove noge, medtem ko je obrnjen bolj ali manj v isto smer kot nasprotnik in s hrptom pade nanj (*kawazu-gake*);

2. tekmovalec izvaja *kansetsu-waza* kjerkoli drugje kot na komolčnem sklepu;

3. tekmovalec nasprotnika, ki leži na tleh, dvigne z blazine in ga ponovno vrže na nanjo;

4. tekmovalec od znotraj spodbije nasprotnikovo oporno nogo, ko nasprotnik izvaja tehniko

kot na primer *harai-goshi* ipd..;

5. tekmovalec ne upošteva navodil sodnika na blazinah;

6. tekmovalec med borbo in po njej po nepotrebem vzklika, daje opazke in kretnje, ki ponižujejo nasprotnika in sodnika na blazinah.

7. tekmovalec izvaja akcijo, ki ogroža ali poškoduje nasprotnika, predvsem njegov vrat ali hrbtenico, ali je v nasprotju z duhom juda; (npr.. *kani-basami*).

8. tekmovalec pade neposredno na blazino, medtem ko izvaja ali poskuša izvajati tehnike, kot je *waki-gatame*;

9. tekmovalec, ki se "potopi" naprej z glavo na blazino, ko se upogne naprej in navzdol ali poskuša izvajati tehnike, kot so *uchi-mata*, *harai-goshi* ipd..;

10. tekmovalec namerno pade nazaj, ko ima na hrbtu nasprotnika pod kontrolo (npr. *kata guruma* stoje ali na kolenih in metanje nazaj na hrbet);

11. tekmovalec nosi trd ali kovinski predmet (pokrit ali ne).

12. Vsi direktni napadi in blokade z eno ali dvema rokama pod linijo pasu.

DODATEK k 26. členu

Običajno je "normalen" prijem-gard tak, da tekmovalec z levo roko drži katerikoli del desne strani nasprotnikovega zgornjega dela kimona nad pasom in z desno roko drži katerikoli del leve strani nasprotnikovega zgornjega dela kimona nad pasom.

Visok prijem za nasprotnikov ovratnik se šteje za "normalnega", celo če se roka oprijema nasprotne strani zgornjega dela nasprotnikovega kimona, pod pogojem, da gre roka za nasprotnikovo glavo (9).

Tekmovalec ne bi smel biti kaznovan, ker je držal nasprotnika z "nenormalnim" prijemom, če je situacijo povzročil nasprotnik s tem, da je hitro sklonil glavo pod tekmovalčevo roko. Vendar mora sodnik na blazinah v primeru, da tekmovalec kar naprej tako sklanja glavo, presoditi, ali tekmovalec ne uporablja preveč defenzivnega položaja (2).

Glavni in stranska sodnika so pooblašteni za dodelitev kazni v skladu z "namenom" ali situacijo in v najboljšem interesu športa.

Če glavni sodnik na blazinah kaznuje (razen v primeru *sonomama* v *ne-waza*), mora ustaviti borbo, vrniti tekmovalca na njuni začetni položaj in objaviti kazen, medtem ko kaže na tekmovalca, ki je izvedel prepovedano akcijo.

Preden prisodi *hansoku-make*, se mora glavni sodnik na blazinah posvetovati s stranskima sodnikoma in sprejeti odločitev v skladu s pravilom "večine treh". Če je bil obema tekmovalcema dosojen 3x shido in nato vsak prejme nadaljnjo kazen, za oba tekmovalca velja *hansoku-make*. Kljub temu lahko uradne osebe v zadevi podajo končno odločitev v skladu s 29. členom - situacije, ki jih pravila ne zajemajo.

Kadar en tekmovalec v nasprotju s 16. členom potegne drugega navzdol v *ne-waza* in njegov nasprotnik ne izkoristi prilike, da bi nadaljeval v *ne-waza*, mora sodnik na blazinah objaviti *matte*, začasno prekiniti borbo in prisodi *shido* tekmovalcu, ki je kršil 16. člen.

Za neborbenost na splošno velja, da obstaja, kadar približno 25 sekund ni bilo nobene borbene akcije ne pri enem ne pri drugem tekmovalcu. Neborbenost se ne sme dosojati, kadar sicer ni borbenih akcij, vendar glavni sodnik na blazinah ocenjuje, da tekmovalec resno išče možnost za napad (10).

Akcija "ovijanja" pomeni, da je pas oziroma zgornji del kimona popolnoma ovit. Uporabo zgornjega dela kimona ali pasu kot "sidro" za prijem (brez ovijanja) oziroma ujem nasprotnikove roke ne bi smeli kaznovati (13).

Obraz pomeni območje znotraj črte, ki jo omejujejo čelo, pred ušesi in linijo čeljusti (15).

Primeri: *kani-basami*, kombinacija *kansetsu-waza* in *nage-waza* (*hansokumake/7*).

Poskus meta, kot na primer *harai-goshi*, *uchi-mata* ipd., samo z eno roko, ki zgrabi nasprotnikov rever iz položaja, podobnega *waki-gatame* (v katerem je nasprotnikovo zapestje ujeto pod metalčevo pazduho), pri čemer prost pad z obrazom na blazino lahko povzroči poškodbo, se mora kaznovati. Če nima namena, da bi nasprotnika vrgel na hrbet, je takšen gib nevaren in se šteje enako kot *waki-gatame* (*hansokumake/8*).

## REGISTRATOR - BELEŽENJE KAZNI

Ponavljanje prepovedanih akcij se sešteva. Na regulatorju se to označuje na naslednji način:

**2 Shido = Yuko**   **3 Shido = Waza-ari**   **4 Shido = Ippon**

0	0	0		0	1	0
WIARI	YUKO	KOKA		WIARI	YUKO	KOKA
3 Shido	2 Shido	Shido		3 Shido	2 Shido	Shido
ㇿ		ㇿ ㇿ		ㇿ		ㇿ ㇿ
<b>BELI</b>			<b>MODRI</b>			

Dodelitev *shido 1* tako v rednem kot v borbi za zlato točko pomeni opozorilo. Šele po dodelitvi *shido 2* se nasprotniku kot ekvivalent na regulatorju zabeleži *yuko*.

## 27. člen: PRIJEMI POD LINIJO PASU

Vsi direktni napadi in blokade z eno ali dvema rokama pod linijo pasu so prepovedani.  
KAZEN: Prvi napad: **HANSOKUMAKE**



HANSOKUMAKE ⇒ 



HANSOKUMAKE ⇒ 



HANSOKUMAKE ⇒ 



HANSOKUMAKE ⇒ 



HANSOKUMAKE ⇒ 

**DOVOLJENO: Prijem za nogo v kombinaciji – kot povezano nadaljevanje prve tehnike**

Prijem pod linijo pasu je dovoljen samo kot povezano nadaljevanje prve tehnike, če je prvi napad (tehnika) resen in ogrozi ravnotežje nasprotnika. Resen napad (tehnika) je tehnika katere namen je nasprotnika vreči. Je nasprotje lažnega napada.

Simultani oz. kvazisimultani napadi s prijemom za nogo so prepovedani.

Kazen: HANSOKUMAKE

Primeri :



**DOVOLJENO: Prijem za nogo pri izvajanju protinapada**

Prijem noge v primeru protinapada je dovoljen. Ti protinapadi so dovoljeni samo kot nadaljevanje tehnike, ki jo je pričel nasprotnik. Princip GO NO SEN.

Prijem za nogo brez telesnega kontakta je prepovedan.

Primeri :



**IZJEMA:**

Prijem za nogo je dovoljen v primeru, ko nasprotnik drži enostransko na hrbtu (cross guard).



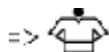
**PREPOVEDANO:**

Pri klasičnem prijemu je prepovedan prehod glave pod roko in nato prijem za nogo.

KAZEN: **HANSOKUMAKE**



**HANSOKUMAKE**



## EKSTREMNI OBRAMBNI POLOŽAJ



### 28. člen: IZOSTANEK Z BORBE IN ODPSTOP

Vsakemu tekmovalcu se dosodi *fusen-gachi*, če se njegov nasprotnik ne pojavi na borilni površini. Tekmovalec, ki ni na svojem mestu po treh klicih v enominutnih presledkih, izgubi borbo.

Preden glavni sodnik na blazinah dosodi *fusen-gachi*, se mora prepričati, ali ga je za to pooblastila sodniška komisija.

*Kiken-gachi* se prisodi vsakemu tekmovalcu, katerega nasprotnik iz kakršnegakoli razloga med tekmo odstopi od borbe.

DODATEK k 28. členu

Mehke kontaktne leče: če je tekmovalec med borbo izgubi svoje kontaktne leče in jih ne more najti, obvesti glavnega sodnika na blazinah, da ne more nadaljevati borbe brez kontaktnih leč. Po posvetovanju s stranskima sodnikoma bo glavni sodnik na blazinah prisodil zmago njegovemu nasprotniku s *kiken-gachi*.

### 29. člen: POŠKODBA, BOLEZEN ALI NESREČA

Glavni sodnik na blazinah bo po posvetovanju s stranskima sodnikoma odločil *kachi* ali *hiki-wake*, kadar en tekmovalec zaradi poškodbe, bolezni ali nesreče med borbo ne more nadaljevati borbe v skladu z naslednjimi točkami:

#### a) Poškodba

- kadar se vzrok za poškodbo pripisuje poškodovanemu tekmovalcu, ta tekmo izgubi,
- kadar se vzrok za poškodbo pripisuje nepoškodovanemu tekmovalcu, borbo izgubi nepoškodovani tekmovalec,
- kadar za poškodbo ni mogoče kriviti ne enega ne drugega tekmovalca, se dosodi *hiki-wake*.

### **b) Bolezen**

Kadar en tekmovalec zboli med borbo in ne more nadaljevati borbe, običajno izgubi borbo.

### **c) Nesreča**

Kadar se zgodi nesreča zaradi zunanjega vpliva, se odloči *hiki-wake*.

### **Zdravniški pregledi**

Osnovno vodilo razumevanja omenjenih sprememb pravil pri klicanju zdravnika na blazine je, da če hoče tekmovalec nadaljevati borbo (da je ne izgubi s *kiken gachi* – z odstopom), lahko pokliče zdravnika na blazine le sodnik.

Sodnik pokliče zdravnika na blazino, če ugotovi kakršnokoli krvavitev pri tekmovalcu. Po klicu zdravnika le-ta opravi oskrbo in borba se nadaljuje. V navedenih primerih lahko sodnik le dvakrat pokliče zdravnika z namenom zaustavitve krvavitve, če pa se ta nadaljuje tekmovalec izgubi s *kiken-gachi*.

Sodnik lahko pokliče na blazino zdravnika v primerih, ko naj bi se tekmovalec ob izvajanju predvsem nevarnih tehnik (naj si bo kot uke ali tori) poškodoval predvsem vitalne dele telesa – vrat, hrbtenico. V tem primeru mora zdravnik jasno povedati ali tekmovalec lahko nadaljuje borbo ali ne. Mnenje zdravnika je odločujoče, tako da tekmovalec po pregledu ne more vsiliti svojega mnenja, da bi lahko nadaljeval borbo. Torej če zdravnik reče, da tekmovalec ni sposoben za nadaljevanje borbe borbo izgubi.

V nobenem primeru ne more zdravnika na blazine poklicati, oziroma zahtevati tekmovalec. V vseh primerih, ko je zdravnik poklican na blazino na podlagi želje tekmovalca le-ta borbo izgubi. V omenjenem primeru navodila sodniške komisije EJU opozarjajo na to, da je potrebno tekmovalca opozoriti, da če zahteva zdravnika, da bo izgubil borbo in če tekmovalec kljub temu vztraja, sodnik na njegovo željo pokliče zdravnika na blazino, tekmovalec pa izgubi borbo

### **DODATEK k 29.členu**

Običajno sme na borilno površino samo po en zdravnik za enega tekmovalca. Če bi zdravnik zahteval pomoč, mora o tem najprej obvestiti glavnega sodnika na blazinah. Trener ne sme nikoli na borilno površino.

Opomba: zdravnik se sme dotakniti tekmovalca, ne pa ga pregledati.

Poškodba-dovoljen pregled (glej 8. člen, 18-dovoljen pregled)

Dovoljen zdravniški pregled se odobri samo tedaj, kadar je po mnenju glavnega sodnika na blazinah poškodbo povzročil nasprotnik.

Med pregledom se zdravnik lahko dotika in prosto pregleduje tekmovalca ter sme:

- po potrebi uporabiti obvezo
- urediti poškodbo moda

Opomba: razen v naštetih situacijah, če zdravnik izvede kakršenkoli poseg, bo nasprotnik zmagal s *kiken-gachi*.

Kadar akreditiran ekipni zdravnik po pregledu tekmovalca (tekmovalcev) svetuje glavnemu sodniku na blazinah, da tekmovalec (tekmovalca) ne bi mogel (mogla) nadaljevati borbe, mora glavni sodnik po posvetu s stranskima sodnikoma zaključiti borbo in objaviti rezultat v skladu z drugimi določbami tega člena.

Kadar je tekmovalčeva poškodba take narave ali tako huda, da je potreben zdravniški poseg izven borilnega prostora ali bi poškodba zahtevala več kot dva zdravniška pregleda akreditiranega ekipnega zdravnika, glavni sodnik na blazinah po posvetu s stranskima sodnikoma zaključi borbo in objavi rezultat v skladu z drugimi določbami tega člena.

Če je med borbo poškodovan *uke* zaradi akcije torija in *uke* ne more nadaljevati borbe, mora sodniška ekipa primer analizirati in se odločiti v skladu s pravili. O vsakem primeru se odloča posebej.

**Primer:**

- poškodbo je povzročila prepovedana akcija. Po pregledu poškodbe zdravnik obvesti glavnega sodnika na blazinah, da tekmovalec lahko nadaljuje z borbo. Glavni sodnik po posvetu s stranskima sodnikoma kaznuje nasprotnika.
- Če po končani borbi poškodovani tekmovalec ne more nadaljevati turnirja zaradi predhodne poškodbe, se njegovega nasprotnika ne kaznuje iz istega razloga. V tem primeru poškodovani tekmovalec izgubi borbo.
- Kadar ni mogoče presoditi, kateri od tekmovalcev je kriv za poškodbo in ni nihče odgovoren, zmagata tisti tekmovalec, ki lahko nadaljuje borbo

Na IJF prvenstvih mora imeti uradni ekipni zdravnik zdravniško diplomu in se mora prijaviti-akreditirati pred tekmovanjem. Je edina oseba, ki sme sedeti na posebej določenem prostoru in mora nositi ustrezno označbo, nap. rdeč trak na roki. Zdravniki morajo poznati razlago sodniških pravil.

Pred vsakim IJF prvenstvom mora sodniški direktor IJF organizirati srečanje za ekipne zdravnike.

**Opomba:**

Ko glavni sodnik pokliče zdravnika, stranska sodnika ostaneta na svojih mestih in od tam nadzorujeta dogajanje v tekmovalnem prostoru. Samo glavni sodnik stoji ob zdravniku in poškodovanemu tekmovalcu. Če glavni sodnik potrebuje pomoč pri odločitvi ali komentar, ju pokliče.

**30. člen: SITUACIJE, KI NISO ZAJETE V PRAVILIH**

Vsako nastalo situacijo, ki ni zajeta v pravilih, je potrebno posebej obravnavati, odloči pa glavni sodnik na blazinah po posvetu s sodniško komisijo.

**RAZLAGA JAPONSKIH IZRAZOV**

shi-garami	upognjene noge
Dojime	objem telesa z nogami
Fusen-gachi	zmaga zaradi izostanka
Hajime	začetek
Hansoku-make	kazen, deset negativnih točk-diskvalifikacija
Hantei	odločitev
Harai-goshi	tehnika meta
Hiki-wake	neodločeno
Ippon	deset tehničnih točk
Joseki	žirijska miza
Judogi	kimono
Kachi	zmaga
Kami-shiho-gatame	tehnika končnega prijema
Kani-basami	tehnika metanja
Kansetsu-waza	tehnika vzvoda
Kawazu-gake	tehnika metanja
Kesa-gatame	tehnika končnega prijema
Kiken-gachi	zmaga zaradi odstopa
Koka	tri tehnične točke
Ko-soto-gari	tehnika meta
Ko-uchi-gari	tehnika meta
Kumi-kata	prijem-gard
Maitta	predaja
Matte	prekini-ustavi se
Nage-waza	tehnike metov
Ne-waza	tehnike v parterju
Osaekomi	končni prijem
O-uchi-gari	tehnika meta
Rei	pozdrav-priklon
Shido 1	kazen, tri negativne točke
Shido 2	kazen, pet negativnih točk
Shido 3	kazen, sedem negativnih točk
Shime-waza	tehnika davljenja
Sogo-gachi	sestavljena zmaga
Sono mama	ne premikaj se (v parterju)
Sore-made	to je vse-konec borbe
Sutemi-waza	požrtvovalna tehnika
Tachi-waza	tehnike stoje
Tatami	blazine
Toketa	prenehanje končnega prijema
Tori	napadalec
Uke	napadeni
Ukemi-waza	tehnike padanja
Waza-ari	sedem tehničnih točk
Waza-ari-awasete-	dva waza-rija, deset tehničnih točk
Yoshi	nadaljuj (v parterju)
Yuko	pet tehničnih točk