



JUDO ZVEZA SLOVENIJE

SODNIŠKA PRAVILA

PREVEDEL IN PRIREDIL

EMIL POZVEK



JUDO ZVEZA SLOVENIJE

SODNIŠKA PRAVILA

PREVEDEL IN PRIREDIL

EMIL POZVEK

oktober 2015

IJF REFEREEING RULES

Prevedel in priredil:

Emil Pozvek

Oblikovanje in fotografija:

Gorazd Rogelj

Tisk:

Vacconda d. o. o., Lackova c. 54, Maribor

Založila:

Judo zveza Slovenije

Partizanska cesta 35, 2310 Slovenska Bistrica

Naklada:

250 izvodov

Druga, posodobljena izdaja

Slovenska Bistrica, oktober 2015

CIP - Kataložni zapis o publikaciji
Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

796.853.23.063(035)

796.853.23.072.4(035)

SODNIŠKA pravila / prevedel in priredil Emil Pozvek. - 2.,
posodobljena izd. - Slovenska Bistrica : Judo zveza Slovenije, 2015

Prevod in priredba dela: IJF refereeing rules

ISBN 978-961-90723-9-4

1. International Judo Federation

281776640

KAZALO

| | | |
|----------|---|----|
| 01. člen | Tekmovalni prostor | 5 |
| 02. člen | Oprema | 7 |
| 03. člen | Oprema tekmovalca – judogi | 9 |
| 04. člen | Higiena | 11 |
| 05. člen | Sodniki in druge uradne osebe | 12 |
| 06. člen | Položaj in naloge glavnega sodnika | 14 |
| 07. člen | Položaj in naloge stranskih sodnikov | 15 |
| 08. člen | Sodniški ukazi – geste | 17 |
| 09. člen | Položaj tekmovalcev znotraj borilne površine | 30 |
| 10. člen | Trajanje borbe | 31 |
| 11. člen | Prekinitev borbe – time out | 31 |
| 12. člen | Zvočni signal, ki označuje pretek časa | 32 |
| 13. člen | Čas trajanja končnega prijema – osaekomi | 32 |
| 14. člen | Izvajanje tehnike sočasno s časovnim signalom | 33 |
| 15. člen | Začetek borbe | 33 |
| 16. člen | Prehod v ne wazo | 36 |
| 17. člen | Uporaba matte | 37 |
| 18. člen | Sono mama | 38 |
| 19. člen | Konec borbe | 39 |
| 20. člen | Ippon | 41 |
| 21. člen | Waza ari awasete ippon | 42 |
| 22. člen | Waza ari | 43 |
| 23. člen | Yuko | 43 |
| 24. člen | Osaekomi waza | 44 |
| 25. člen | Prepovedane akcije, tehnike in kazni | 45 |
| 26. člen | Izostanek in odstop od borbe | 52 |
| 27. člen | Poškodba, bolezen ali nezgoda | 53 |
| 28. člen | Situacije, ki niso zajete v pravilih | 56 |
| | Razlaga japonskih izrazov | 57 |
| | Poimenovanje judo tehnik | 59 |

1. člen **TEKMOVALNI PROSTOR**

Tekmovalni prostor mora meriti najmanj 14 x 14 m in mora biti pokrit s tatamijem ali podobnim primernim materialom, ki je običajno zelene, rumene, rdeče ali modre barve.

Tekmovalni prostor je razdeljen na dve površini, in sicer borilno površino in zaščitno površino. Borilna površina mora meriti najmanj 8 x 8 m ali največ 10 x 10 m. Prostor okrog borilne površine se imenuje zaščitna površina in mora biti širok najmanj 3 m.

Borilna površina mora biti drugačne barve kot zaščitna površina. Razlika v barvah mora biti očitna, da ne bi bilo negotovosti pri borbi na robu.

Nacionalne zveze lahko v tekmovalnem pravilniku določijo minimalne mere **borilne površine** za posamezne starostne kategorije.

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

Kadar je v rabi več borilnih površin, mora biti skupna zaščitna površina med borilnima površinama velika do 4 m.

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

Kjer se pravila nanašajo na modri kimono (v nadaljevanju **judogi**), modri trak, modre zastavice, modro točkovno tablo – registrator itd., je organizatorju turnirja/tekmovalca dovoljena odločitev, da bosta oba tekmovalca nosila bel **judogi**; prvi poklicani tekmovalec bo poleg pripadajoče stopnje pasu nosil še bel pas, drugi poklicani pa poleg pripadajoče stopnje pasu še rdeč pas.

OPOMBA

DODATEK k 1. členu

Tekmovalni prostor

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

Tatami

Tatami je izdelan iz stisnjene pene in meri 1 x 2 m oziroma 1 x 1 m.

Biti mora dovolj trden, da ne ovira gibanja po blazini, hkrati pa mora ublažiti udarce pri padcu.

Površina ne sme biti pregroba ali spolzka.

Blazine, ki sestavljajo tekmovalno površino, se morajo tesno prilegati, brez vmesnih prostorov. Postavljene morajo biti tako, da se ne premikajo.

Tehnična specifikacija, ki ji mora zadostiti tatami, je določena v »Annex 6, 'IJF TATAMI RULES' Sports and Organization Rules from the International Judo Federation (Sports and Organization Rules, hereafter SOR)«.

Oder

Oder se običajno uporablja na največjih mednarodnih tekmovanjih. Izdelan je iz trdega lesa, ki pa mora ohraniti primerno prožnost. Dolžina stranic naj meri 18 m, višina odra pa ne sme presegati 1 m (običajno 50 cm ali manj). Kadar se na tekmovanjih uporablja oder, mora biti zaščitna površina velika najmanj 4 m.

2. člen **OPREMA**

A. Stoli (stranska sodnika)

Lahka stola naj bosta postavljena na zaščitni površini v diagonalno nasprotnih kotih borilnega prostora tako, da stranskima sodnikoma, članom komisije in vodjem žirije ne zakrivata pogleda na regulator. Stranska sodnika sta na blazini, kadar ni na voljo CARE sistema.

B. Registrator rezultata

Ob vsaki borilni površini morata biti dva registratorja, na katerih se vodoravno odčitavajo rezultati. Nameščena morata biti zunaj tekmovalnega prostora, da ju lahko brez težav vidijo sodniki na blazinah, člani žirije, funkcionarji in gledalci.

Na registratorju se morajo zapisati tudi kazenske točke, ki so bile dosojene tekmovalcema (glej dodatek).

Poleg elektronskega registratorja mora biti na voljo tudi ročni registrator in ročni merilniki časa, če se elektronska oprema pokvari.

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

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 s prikazovalnikom, ki kaže čas, rumene in zelene zastavice ni treba uporabljati, vendar 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. Sokuteiki

Za preverjanje primerne velikosti **judogija** in pasu sodnik uporablja **sokuteiki**. Podrobnejši opis preverjanja kimona je v prilogi št. 1.

G. Beli in modri judogi

Tekmovalec mora nositi bel ali moder **judogi**. Prvi poklicani tekmovalec nosi beli **judogi**, drugi poklicani pa modrega.

■ DODATEK k 2. členu

Položaj žirije pri borilni površini

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 dostopni 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 biti po potrebi na razpolago sodnikom na blazinah.



Slika 1. • Ročni regulator



Slika 2. • Elektronski regulator

3. člen **OPREMA TEKMOVALCA – JUDOGI**

Tekmovalca morata nositi judogi, ki ustreza naslednjim pogojem:

Vsak tekmovalec mora nositi **judogi**, ki je skladen s priporočili: JUDOJI REGULATION in GUIDANCE OF JUDOJI CONTROL DURING IJF COMPETITIONS, ki so veljavna na dan tekmovanja. Dokumenta sta dostopna na uradni strani IJF.

- A.** Izdelan mora biti iz bombaža ali podobnega materiala, brezhiben (brez razporkov ali raztrganin). Tkanina ne sme biti tako debela ali trda, da je nasprotnik ne bi mogel prijeti. Zgornji del in hlače morajo biti enake barve. Velikost **judogija** se preverja s **sokuteikijem**.
- B.** Prvi poklicani tekmovalec nosi beli **judogi**, drugi poklicani tekmovalec pa modri **judogi**.
- C.** Velikost **judogija**:
 - **Zgornji del** mora biti dovolj dolg, da pokrije zadnjico, in se mora končati najmanj 10 cm nad koleno, rokavi morajo biti dovolj dolgi, da v položaju za preverjanje pokrijejo celotno dolžino roke vključno z zapestjem, med rokavi in roko pa mora biti po celi dolžini rokava razdalja 10–15 cm. Razdalja od vrha grodnice do točke, kjer se reverja križata v vertikali, mora biti manj kot 10 cm. Razdalja med obema reverjema, ko se kimono prekriža, mora biti v horizontali minimalno 20 cm. Debelina ovratnika je 1 cm ali manj, širina pa mora biti med 4 in 5 cm.
 - **Hlače** morajo biti dovolj dolge, da pokrijejo noge in segajo največ do gležnja in najmanj 5 cm nad gležnjem. Med nogo in robom hlačnice mora biti razdalja široka 10–15 cm (v višini kolena).
 - **Pas** debeline med 4–5 mm 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 vozel. Pas ne sme biti iz trdega ali spolzkega materiala.
- D.** Majica (za ženske) mora biti bele barve, s kratkimi rokavi in okroglim izrezom okoli vratu. Biti mora dovolj dolga, da se pospravi/zatlači v hlače.

E. Dovoljene označbe na **judogi-ju**:

- IJF identifikacija, ki ustreza veljavnim pravilom IJF (ustrezni kimono)
- Označbe proizvajalca
- Emblem države
- Oglaševalne označbe
- Označba z imenom tekmovalca
- Našitek na hrbtu (Back number)

Podrobnejši opis **judogija**, označb in postopka nadzora ustreznosti je v prilogi št 1.

■ DODATEK k 3. členu

Tekmovalec je odgovoren za to, da pride na borilni prostor s primernim **judogijem**. Pred vstopom na tekmovalno območje mora biti na razpolago merilnik primernosti **judogija** – **sokuteiki**, s katerim tekmovalec preveri njegovo primernost. Če sodnik na blazini ugotovi, da je tekmovalčev **judogi** neustrezen, tekmovalca kaznuje in ta izgubi borbo s **kiken gachi**.

Primerno dolžino rokavov tekmovalčevega **judogija** sodnik na blazinah preveri tako, da tekmovalec ob nadzoru dvigne obe roki in ju popolnoma iztegne naprej v višini ramen. Njihovo primernost preveri s **sokuteikijem**.

4. člen **HIGIENA**

1. **Judogi** mora biti brezhibno čist, suh in brez neprijetnega vonja
2. Nohti na nogah in rokah morajo biti kratko pristrženi
3. Tekmovalec mora skrbeti za osebno higieno
4. 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 **fusen gachi**, če se borba še ni pričela, in s **kiken gachi**, če se je borba že pričela, skladno s pravilom »večine treh« (glej 26. člen).

5. člen **SODNIKI IN DRUGE URADNE OSEBE**

Borbo praviloma vodijo glavni sodnik in stranska sodnika, pod nadzorom sodniške komisije. Glavnemu in stranskima sodnikoma pomagajo vodje tekmovanja in časomerilci. Sodniška uniforma mora biti skladna s pravilnikom IJF.

OPOMBA

Na največjih tekmovanjih pod okriljem IJF in EJU na posamezni borilni površini sodi le en sodnik, s pomočjo dveh sodnikov pri video nadzoru. Povezani so z radijsko zvezo, prek katere je mogoče spremeniti sodniško odločitev po pravilu »večine treh«. Člani IJF in EJU sodniške komisije se v odločitev sodnikov vmešavajo le, če menijo, da je to nujno potrebno.

Na posameznih tekmovanjih pod okriljem JZS in tudi v tujini, kjer ni mogoče zagotoviti video nadzora, sojenje poteka z glavnim in stranskima sodnikoma na borilni površini. Zaradi tega je v nadaljevanju še vedno opisan način sojenja, ko je celotna sodniška trojka na borilni površini, in njihove naloge pri vodenju borbe.

Ne glede na način sojenja, torej ali so vsi trije sodniki na blazinah ali pa je na blazini le glavni sodnik, stranska sodnika pa mu nudita pomoč z video sistemom, se vse odločitve sprejmejo z »večino treh«. Razlika je le v načinu komunikacije med sodniki. V primeru, da je trojka na blazinah, stranska sodnika svoje mnenje izražata z gestami. Če sta pri video sistemu, pa svoje mnenje glavnemu sodniku sporočita po radijski zvezi.

DODATEK 5. členu

Časomerilci, zapisnikar tekmovanja, vodje tekmovanja, pa tudi drugi tehnični pomočniki, morajo izpolnjevati pogoje, zahtevane v pravilnikih IJF, EJU oz. nacionalnih zvez, glede na nivo tekmovanja.

Organizacijski odbor mora zagotoviti, da so dobro usposobljeni kot tehnični funkcionarji. Na vsaki borilni površini morata biti najmanj dva časomerilca. Od tega en meri čas borbe, drugi pa čas **osaekomi**. Če je mogoče, 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 **sono mama**.

Časomerilec, pristojen za merjenje končnega prijema, sproži uro, ko zasliši ukaz **osaekomi**, in jo zaustavi ob objavi **sono mama** ter ponovno sproži ob ukazu **yoshi**. Uro ustavi ob ukazu **toketa** ali **matte** in sporoči sodniku na blazinah, koliko sekund je tekmovalec držal nasprotnika v končnem prijemu. Ob izteku časa za končni prijem (20 sekund oziroma 15 sekund, kadar je tekmovalec, ki drži nasprotnika v končnem prijemu, že imel **waza ari**) z zvočnim signalom označi konec končnega prijema.

Časomerilec **osaekomija** mora dvigniti zeleno zastavico med borbo vselej, kadar je bil objavljen **osaekomi**. Ob tem sproži uro za merjenje časa končnega prijema. Uro ustavi ob objavi **sono mama** ali **toketa** oz. **matte** in ob tem spusti zastavico. Uro ponovno sproži in dvigne zastavico ob ukazu **yoshi**.

Merilec skupnega časa borbe mora dvigniti rumeno zastavico, kadar ustavi uro, ko zasliši ukaz in vidi gesto **matte** ali **sono mama**. 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 različnim zvočnim signalom (glej 12. člen).

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

Poleg omenjenih oseb mora biti navzoč še zapisnikar, ki zapiše celoten potek tekmovanja.

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

6. člen **POLOŽAJ IN NALOGE** **GLAVNEGA SODNIKA**

Glavni sodnik praviloma stoji oziroma se giblje znotraj borilne površine, vodi borbo in objavlja odločitve. Zagotoviti mora pravilno zapisovanje svojih odločitev.

■ **DODATEK k 6. členu**

Glavni sodnik na blazinah mora zagotoviti, da so izpolnjeni vsi pogoji za pravilen potek borb, tj. tekmovalni prostor, oprema, **judogi**, higiena, uradne osebe itd., preden prične z borbo.

Tekmovalec, ki nosi beli **judogi**, je desno od glavnega sodnika. Tekmovalec, ki nosi modri **judogi**, pa je levo od glavnega sodnika.

V primerih, ko sta tekmovalca v **ne wazi** in sta obrnjena navzven, lahko glavni sodnik opazuje in spremlja akcijo z **zaščitne** površine.

Medtem ko izreče svoje mnenje in ga pokaže z ustrezno gesto, mora glavni sodnik imeti vsaj enega stranskega sodnika znotraj svojega vidnega polja, da lahko takoj opazi drugačno mnenje stranskih sodnikov. Vsekakor pa mora biti pozoren, da v nobenem trenutku ne spregleda nadaljnje akcije tekmovalcev.

Predn začnejo soditi na tekmovanju, se morajo glavni in stranski sodniki seznaniti z zvokom zvonca ali naprav, ki oznanjajo konec borbe na njihovi borilni površini. Prav tako morajo vedeti, kje se nahaja zdravnik oz. zdravniška ekipa.

Pri nadzoru tekmovalnega prostora morajo glavni in stranski sodniki zagotoviti, da so blazine, na katerih bo tekmovanje, čiste in v dobrem stanju, da med blazinami ni rež in da sta sodniška stola na svojih mestih. Prav tako morajo preveriti ustreznost tekmovalcev in opreme s 3. in 4. členom sodniških pravil.

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

Glavni sodnik zapusti tekmovalni prostor med razglasitvami ali ob dolgotrajnejših prekinitvah tekmovanja.

7. člen **POLOŽAJ IN NALOGE** **STRANSKIH SODNIKOV**

1. Položaj in naloge stranskih sodnikov, kadar sodijo na borilni površini skupaj z glavnim sodnikom:

Stranska sodnika morata pomagati glavnemu in si sedita nasproti v kotih zunaj 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 njihovih signalov, morata stranska sodnika vstati in še naprej z gesto kazati 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 vsake akcije na robu ali zunaj borilnega prostora.

Kakršnakoli razprava je mogoča in potrebna samo tedaj, kadar je glavni sodnik 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 zapiše 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 potrebna, 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).

2. Položaj in naloge stranskih sodnikov, kadar spremljata borbo prek video nadzora:

Stranska sodnika sedita za mizo ob robu **zaščitne** površine in sta z glavnim sodnikom povezana z radijsko zvezo. Borbo spremljata prek video nadzora.

Če se ne strinjata z odločitvijo glavnega sodnika, mu svoje mnenje sporočita po radijski zvezi.

■ DODATEK k 7. členu

Med predstavitvami ali daljšo zamudo v programu tekmovanja morajo glavni sodnik in stranska sodnika zapustiti tekmovalni prostor.

Stranski sodnik mora sedeti zunaj borilne površine, z obema stopaloma narazen, roke pa ima položene na notranjo stran stegen, z dlanmi, obrnjenimi navzdol.

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

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

Stranski sodnik ne sme prehitevati odločitev glavnega sodnika in mu mora dopustiti dovolj časa, da lahko ustrezno oceni akcijo.

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

Če mora tekmovalec zamenjati kakršenkoli del svojega **judogija** zunaj 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 bi lahko ogrožal tekmovalce na sosednji borilni površini.

8. člen **SODNIŠKI UKAZI – GESTE**

A. Glavni sodnik

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

- 1. IPPON:** dvigne eno roko z dlanjo, obrnjeno naprej visoko nad glavo
- 2. WAZA ARI:** dvigne eno roko v stran v višini ramen z dlanjo, obrnjeno navzdol
- 3. WAZA ARI AWASETE IPPON:** najprej pokaže gesto za **waza ari**, nato pa še za **ippon**
- 4. YUKO:** dvigne roko z dlanjo, obrnjeno navzdol pod kotom 45 stopinj od telesa
- 5. OSAEKOMI:** roko iztegne navzdol proti tekmovalcema, hkrati pa je nekoliko sklonjen nad njima in ju spremlja s pogledom
- 6. 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
- 7. MATTE:** roko iztegne pred sabo v višini ramen, pri čemer je roka skoraj vzporedno s **tatamijem**, in pokaže časomerilcu odprto dlan svoje roke s prsti, obrnjenimi navzgor
- 8. SONO MAMA:** skloni se naprej in se z dlanmi dotakne obeh tekmovalcev
- 9. YOSHI:** z dlanmi se trdno dotakne tekmovalcev in pritisne nanju
- 10. PREKLIC IZRAŽENEGA MNENJA:** z eno roko ponovi predhodno gesto, medtem ko drugo roko dvigne nad glavo in z njo dva- ali trikrat pomaha z desne proti levi
- 11. RAZGLASITEV ZMAGOVALCA:** proti zmagovalcu dvigne iztegnjeno roko, z dlanjo, obrnjeno navznoter nad višino ramen

12. **UKAZ TEKMOVALCU, DA POPRAVI KIMONO:** v višini pasu prekriža levo roko čez desno, z dlanema, obrnjenima proti telesu
13. **POZIV ZDRAVNIKU ZA PREGLED TEKMOVALCA:** obrne se proti zdravniški mizi (prostoru za zdravnika) in z roko (dlan je obrnjena navzgor) pokaže od zdravnika proti poškodovanemu tekmovalcu.
14. **DODELITEV KAZNI: (shido, hansoku make)** roko iztegne proti tekmovalcu in nanj pokaže s kazalcem, iztegnjenim iz zaprte pesti
15. **NEAKTIVNOST (neborbenost):** v višini prsi zavrti pokrčeni roki, eno okoli druge v smeri stran od telesa, in nato pokaže s kazalcem, iztegnjenim iz zaprte pesti proti tekmovalcu
16. **LAŽNI NAPAD:** obe roki iztegne pred sabo z zaprtima dlanema in nato z obema rokama naredi kretnjo navzdol
17. **PREPOVEDANO PRIJEMANJE POD VIŠINO PASU:** z roko se naredi kretnja, ki nakazuje prepovedano prijemanje nasprotnika pod višino pasu

■ DODATEK k 8. členu

Kadar ni jasno, kateri od tekmovalcev je prejel točko, glavni sodnik po uradnem znaku pokaže na beli ali modri trak. Tako določi, kateri tekmovalec je dobil točko oziroma je bil kaznovan.

Gesti za **yuko** in **waza ari** mora sodnik pričeti tako, da premakne roko prek prsi v stran do pravilnega končnega položaja.

Gesti, s katerima dosodi **yuko** ali **waza ari**, mora držati, medtem ko se premika, da lahko stranska sodnika jasno vidita dosojeno točko. Vsekakor pa mora glavni sodnik ob obračanju paziti, da s pogledom stalno spremlja tekmovalca.

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

Kadar mora sodnik preklicati odločitev, uporabi gesto za preklic. To mora storiti čim hitreje po gesti, ki jo preklicuje.

Ob preklicu točke ni potrebna nobena objava.

Sodnik mora držati roke v položaju geste od 3 do 5 sekund.

Ob razglasitvi zmagovalca se mora glavni sodnik vrniti na svoj položaj, kot ob pričetku borbe. Stopi korak naprej, pokaže na zmagovalca in nato stopi korak nazaj.

SODNIŠKE GESTE – GLAVNI SODNIK



POZDRAV SODNIKA



POLOŽAJ PRED BORBO



POZIV TEKMOVALCEMA ZA PRIHOD



HAJIME-SOREMADE



IPPON



WAZA ARI



YUKO



WAZA ARI AWASETE IPPON



PREKLIC IZRAŽENEGA MNENJA



NEVELJAVNO



OSAEKOMI



TOKETA



SONOMAMA-YOSHI



MATTE



RAZGLASITEV ZMAGOVALCA



POPRAVI KIMONO



DODELITEV KAZNI



NEAKTIVNOST



LAŽNI NAPAD



KAZEN ZA IZSTOP



KAZEN ZA BLOK



KAZEN ZA ENOSTRANSKI IN CROSS GRIPP



KAZEN ZA PREPREČEVANJE
PRIJEMA-SKRIVANJE GARDA



VSTANI



POZIV ZA ZDRAVNIKA



KAZEN ZA PIŠTOLSKI PRIJEM



KAZEN ZA PRIJEM
S PRSTOM/I V ROKAVU



KAZEN ZA PRIJEM POD PASOM



KAZEN ZA MEDVEDJI PRIJEM



KAZEN ZA PREPREČEVANJE
PRIJEMA-IZMIKANJE BORBI



KAZEN ZA RAZBIJANJE –
TRGANJE GARDA



IZRAZITO DEFENZIVNA DRŽA

B. Stranski sodniki

- 1. POKAZATI, DA JE BILA AKCIJA IZVEDENA ZNOTRAJ BORILNE POVRŠINE:**
Kadar stranski sodnik meni, da je bila akcija izvedena znotraj borilnega prostora, mora 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.
- 2. POKAZATI, ALI STA TEKMOVALCA ZUNAJ BORILNE POVRŠINE:**
Če sta po njegovem mnenju tekmovalca zunaj 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.

- 3. POKAZATI, DA JE TREBA ODLOČITEV GLAVNEGA SODNIKA RAZVELJAVITI:** Če stranski sodnik meni, da točka, kazen ali odločitev glavnega sodnika skladno z 8. členom ni veljavna, mora dvigniti roko nad glavo in dva ali trikrat pomahati z desne proti levi.
- 4. POKAZATI DRUGAČNO MNENJE OD GLAVNEGA SODNIKA:** Kadar se njegovo mnenje razlikuje od mnenja glavnega sodnika, pokaže eno od gest iz 8. člena.
- 5. 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.

SODNIŠKE GESTE – STRANSKI SODNIK



POLOŽAJ STRANSKEGA SODNIKA



ZNOTRAJ BORILNE POVRŠINE - VELJAVNO



ZUNAJ BORILNE
POVRŠINE - NEVELJAVNO



MATTE - REKINITEV BORBE
V NE WAZI



NESTRINJANJE Z ODLOČITVIJO
GLAVNEGA SODNIKA



MNENJE-ODLOČITEV
STRANSKEGA SODNIKA

9. člen **POLOŽAJ TEKMOVALCEV ZNOTRAJ BORILNE POVRŠINE**

Borba se mora odvijati znotraj borilne površine. Vse akcije so veljavne, če se v trenutku pričetka akcije oba tekmovalca dotikata roba borilne površine oz. je vsaj tori znotraj borilne površine.

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

Izjeme:

- a. Akcija je veljavna tudi zunaj borilne površine, če gre za nadaljevanje akcije, ki se je začela znotraj borilne površine, kot kombinacija ali protimet. Akcija mora potekati tekoče in brez prekinitev.
- b. Končni prijem se nadaljuje tudi zunaj borilnega prostora, če se je pričel v borilnem prostoru.
- c. Končni prijem, davljenje in vzvod so veljavni zunaj borilne površine, kadar je tehnika takojšnje nadaljevanje akcije stoje, ki se je pričela znotraj borilnega prostora. Če tekom **ne waze**, ki poteka zunaj borilne površine, **uke** prevzame nadzor in izvede eno od zgoraj navedenih tehnik v tekočem nadaljevanju, je ta veljavna.
Davljenje in vzvodi, ki so se začeli znotraj borilnega prostora in so prepoznavni kot učinkoviti, se lahko nadaljujejo tudi zunaj borilnega prostora.

DODATEK k 9. členu

Ko se je borba pričela, smeta tekmovalca zapustiti borilno površino le, če jima to dovoli glavni sodnik. To se dovoli le v izjemnih primerih, če mora tekmovallec na primer zamenjati **judogi**, ki se je strgal ali da se tekmovalcu nudi zdravniška pomoč.

10. člen **TRAJANJE BORBE**

Trajanje borbe je določeno v razpisu tekmovanja.

Za vsa tekmovanja pod okriljem IJF je trajanje borbe in odmora med borbami določeno s temi pravili. Pravila so tudi smernice za določanje trajanja borb na tekmovanjih nižjega ranga.

| | |
|-------------------|--|
| člani | 5 minut realnega tekmovalnega časa |
| članice | 4 minute realnega tekmovalnega časa |
| mlajši člani | 5 minut realnega tekmovalnega časa |
| mlajše članice | 4 minute realnega tekmovalnega časa |
| mladinci/mladinke | 4 minute realnega tekmovalnega časa |
| kadeti/kadetinje | 4 minute realnega tekmovalnega časa |

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

DODATEK k 10. členu

Glavni sodnik mora vedeti, koliko časa traja borba, preden stopi na tekmovalni prostor. Tekmovalec na tekmovanjih pod okriljem JZS ima pravico do počitka, ki je dvakrat tako dolg kot njegova borba.

11. člen **PREKINITEV BORBE – TIME OUT**

Čas, ki preteče med sodnikovo objavo **matte** in **hajime**, ter med **sono mama** in **yoshi**, se ne upošteva v čas trajanja borbe.

12. člen **ZVOČNI SIGNAL, KI OZNAČUJE PRETEK ČASA**

Iztek časa, namenjen za borbo, se oznani sodniku z zvoncem ali podobno zvočno napravo.

■ DODATEK k 12. členu

Kadar se tekmovanje izvaja sočasno na več borilnih površinah, je treba na vsaki zagotoviti zvočne naprave z različnim zvokom.

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

13. člen **ČAS TRAJANJA KONČNEGA PRIJEMA – OSAEKOMI**

| | |
|-----------------|--|
| Ippon | 20 sekund |
| Waza ari | 15 sekund ali več, vendar manj kot 20 sekund |
| Yuko | 10 sekund ali več, vendar manj kot 15 sekund |

Končni prijem, ki traja manj kot 10 sekund, se šteje kot napad – **kinza**.

■ DODATEK k 13. členu

Kadar je končni prijem objavljen tik pred koncem borbe oz. hkrati s signalom za konec borbe, se čas, določen za borbo, podaljša, dokler ni objavljen **ippon** ali druga točkovna vrednost ali dokler sodnik ne objavi **toketa** ali **matte**.

Če v tem času tekmovalec, ki leži v končnem prijemu, izvede uspešno tehniko davljenja ali vzvoda (nasprotnik se preda ali je onesposobljen), je ta tehnika veljavna in tekmovalec zmagaja z **ipponom**.

14. člen **IZVAJANJE TEHNIKE SOČASNO S ČASOVNIM SIGNALOM**

- A. Vsaka tehnika, ki se začne sočasno s časovnim signalom, je veljavna in jo sodnik oceni skladno s pravili.
- B. Nobena tehnika, izvedena po zvočnem signalu, ki označuje konec borbe, ni veljavna, tudi takrat ne, ko glavni sodnik še ne objavi **sore made**.
- C. Tudi če se je tehnika meta pričela sočasno z zvočnim signalom, lahko sodnik objavi **sore made**, če oceni, da tehnika ne bo takoj uspešna.

15. člen **ZAČETEK BORBE**

- 1. Glavni sodnik in sodnika ob robu borilne površine morajo biti na svojih položajih, preden tekmovalci stopijo na borilno površino.

Na posamičnih tekmovanjih mora glavni sodnik stati na sredini borilne površine, dva metra od črte, na kateri tekmovalca pričneta borbo. Obrnjen mora biti proti časomerilcem. Sodnika ob borilni površini sedita za mizo z video nadzorom.

Če na tekmovanju ni video nadzora, stranska sodnika sedita drug nasproti drugega v kotih zunaj borilne površine.

OPOMBA

Na ekipnih tekmovanjih je pred pričetkom ekipnega dvoboja postopek naslednji:

- a. Glavni sodnik stoji na istem mestu kot pri posamičnem tekmovanju. Na njegov znak obe ekipi stopita na zunanji rob borilne površine, obrnjeni druga proti drugi in razvrščeni po kategorijah. Najtežji tekmovalec je najbližje glavnemu sodniku.

- b. Na sodnikov znak se ekipi priklonita druga drugi in stopita na borilno površine do označbe.
 - c. Glavni sodnik z gesto (obe roki iztegne pred seboj in obrne dlani proti žirijski mizi) pokaže, da se tekmovalci obrnejo proti žirijski mizi. Na znak **rei** se tekmovalci sočasno priklonijo. Sodnik se ne prikloni.
 - d. Tekmovalci se nato obrnejo drug proti drugemu in se na sodniško gesto (obe roki drži iztegnjen pred sabo iz dlani zasuka navzdol) in znak **rei** priklonijo drug drugemu (OTAGAI NI).
 - e. Po zaključki pozdrava tekmovalci zapustijo borilno površino tam, kjer so nanjo vstopili. Tekmovalec, ki bo imel prvi dvoboj, počaka na robu borilne površine (na sredini) za prvi dvoboj. Pred vsakim dvobojem je procedura pred borbo enaka kot na posamičnih tekmovanjih.
 - f. Ko se zaključí zadnja borba v dvoboju, morata ekipi stopiti na borilno površino tako, kot je opisano v odstavku a. in b. Sodnik nato razglasi zmagovalca. Pozdrav po razglasitvi poteka po obratnem vrstnem redu kot na začetku dvoboja (najprej se priklonijo drug drugemu in nato žirijski mizi):
2. Tekmovalci se lahko priklonijo pri vstopu in izstopu iz borilne površine, vendar to ni nujno.

Tekmovalca morata na tekmovalni prostor vstopiti sočasno in počakati na robu borilne površine (na sredini) na sodniški znak za vstop v borilno površino. Prvi klicani tekmovalec je na sodnikovi desni strani, drugi klicani pa na sodnikovi levi strani.

3. Na sodnikov znak se pomakneta naprej vsak na svojo oznako in se sočasno priklonita drug drugemu ter stopita korak naprej (najprej z levo nogo). Tekmovalca se pred začetkom dvoboja ne smeta rokovati. Ko je borba končana in je glavni sodnik na blazinah objavil rezultat, tekmovalca hkrati stopita korak nazaj (najprej z desno nogo) in se drug drugemu priklonita. Če se tekmovalca ne priklonita ali to storita nepravilno (nepravilen pozdrav je vsak pozdrav, pri katerem trup ni nagnjen pod kotom 30 stopinj), ju mora sodnik opozoriti, naj to naredita. Zelo je pomembno, da tekmovalci to storijo pravilno. Ko tekmovalca zapuščata borilno površino, mora biti njun **judogi** urejen in ne smeta se sleči ali razvezati **judogi**, dokler ne zapustita tekmovalnega prizorišča.
4. Borba se mora vedno začeti v stoječem položaju na sodniški znak **hajime**.
5. Akreditirani zdravnik lahko zahteva, da sodnik prekine borbo skladno s 27. členom.

6. Trenerji ob tekmovalnem prostoru se morajo obnašati skladno z navodili IJF. Pravila veljajo za vsa tekmovanja pod okriljem IJF, ki se točkujejo za Svetovno rang lestvico.

Trenerji morajo sedeti na zanje določenih mestih že pred začetkom dvoboja.

- a. Trenerji tekmovalcem ne smejo dajati navodil, medtem ko se tekmovalca borita (med **hajime** in **matte**).
 - b. Samo med prekinitvami (med **matte** in **hajime**) lahko trener daje svojim tekmovalcem navodila.
 - c. Ob koncu prekinitve (po **hajime**) morajo trenerji utihniti in prav tako ne smejo dajati navodil z gestami.
 - d. Če trener ne upošteva teh navodil, ga sodnik prvič opozori.
 - e. Če trener nadaljuje neustrezno vedenje, sodnik zahteva, da zapusti tekmovalni prostor. V času borbe ga ne sme nadomestiti drug trener.
 - f. Če trener nadaljuje neprimerno vedenje tudi zunaj tekmovalnega prostora, je kaznovan. Kazen je lahko odvzem akreditacije.
7. Borbo smejo prekiniti samo člani sodniške komisije.

Sodniška komisija IJF posreduje samo kadar meni, da je to nujno potrebno.

Posredovanje in sprememba sodniških odločitev je izjema in se uporablja samo v izjemnih primerih. Člani sodniške komisije, tako kot sodniki, ne smejo biti pripadniki iste narodnosti kot vpleteni tekmovalci.

Trenerji nimajo nobene možnosti za pritožbo, lahko pa pristopijo h komisiji in si ogledajo posnetek ter dobijo razlago za dokončno odločitev.

16. člen **PREHOD V NE WAZO**

1. Tekmovalca lahko izvedeta prehod iz **tachi waze** v **ne wazo**, če je to storjeno skladno s pravili v tem členu. Če tehnika, ki je uporabljena za prehod v **ne wazo**, ni izvedena tekoče, bo sodnik prekinil borbo z **matte** in vrnil tekmovalca v stoječ položaj.
2. Tekmovalca lahko preideta iz stoječega položaja v borbo v **ne wazi** v naslednjih primerih:
 - a. kadar je tekmovalec po tehniki meta prešel brez prekinitve v položaj **ne waza** in prevzel pobudo;
 - b. če eden od tekmovalcev pade na tla zaradi neuspešne izvedbe tehnike meta, lahko drugi izkoristi ugoden položaj in preide v **ne wazo**;
 - c. kadar en tekmovalec doseže znaten učinek z uporabo **shime waza** (tehnika davljenja) ali **kansetsu waza** (tehnika vzvoda) v stojećem položaju in nato brez prekinitve preide v **ne wazo**;
 - d. kadar tekmovalec podre svojega nasprotnika na tla v **ne wazo** s posebno spretnim gibom, ki ni kvalificiran kot tehnika meta;
 - e. v primeru, ko tekmovalec pade ali skoraj pade na tla, lahko nasprotnik izkoristi priložnost in preide v **ne wazo** (velja za primere, ki niso zajeti v predhodnih odstavkih tega člena).

DODATEK k 16. členu

Kadar en tekmovalec potegne svojega nasprotnika v **ne wazo**, v nasprotju s 16. členom, in njegov nasprotnik ne izkoristi tega za nadaljevanje borbe v **ne wazi**, mora glavni sodnik objaviti **matte**, ustaviti borbo in prisoditi **shido** tekmovalcu.

Kadar tekmovalec potegne svojega nasprotnika v **ne wazo**, v nasprotju s 16. členom, in njegov nasprotnik to izkoristi za nadaljevanje borbe v **ne wazi**, mora sodnik dopustiti nadaljevanje borbe, vendar mora glavni sodnik naknadno prisoditi **shido** tekmovalcu, ki je kršil 16. člen.

17. člen **UPORABA MATTE**

1. Splošno

Sodnik objavi **matte**, da začasno zaustavi borbo, v primerih, ki so navedeni v tem členu. Tekmovalca se morata po objavi **matte** čim hitreje vrniti v začetni položaj. Za nadaljevanje borbe sodnik objavi **hajime**.

Kadar sodnik objavi **matte**, da bi tekmovalcu dosodil **shido**, tekmovalca ostaneta na mestu (se ne vračata v začetni položaj), razen kadar je bil **shido** dosojen za izhod iz borilne površine.

Ko glavni sodnik objavi **matte**, mora še naprej opazovati tekmovalca, če ga ta ne bi slišala in bi nadaljevala borbo oz. da ne bi prišlo do incidentov, ki jih sodnik ne bi opazil.

2. Situacije, pri katerih mora glavni sodnik objaviti **matte**:

- a. kadar oba tekmovalca zapustita borilno površino (glej 9. člen);
- 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 **judogi**;
- e. kadar v **ne wazi** ni očitnega napredka;
- f. kadar tekmovalec ponovno osvoji stoječ položaj iz **ne waze**, pri čemer na hrbtu nadzorovano nosi svojega nasprotnika. Tekmovalec se mora z obema rokama ločiti od tal, s čimer pokaže, da je nasprotnik izgubil nadzor nad njim;
- g. kadar tekmovalec ponovno osvoji stoječ položaj iz **ne waze** in nadzorovano dvigne nasprotnika, ki je ležal na hrbtu in z nogama objemal katerikoli del telesa stoječega tekmovalca. Ob tem mora tekmovalec vzpostaviti ravnotežje v stojećem položaju, s čimer pokaže, da je nasprotnik izgubil nadzor nad njim;
- h. kadar tekmovalec izvaja ali poskuša izvajati **kansetsu waza** ali **shime waza** iz stoječega položaja in rezultat ni takoj očiten;
- i. kadar prične tekmovalec izvajati katerekoli rokoborske tehnike (tehniko, ki niso prave judo tehnike), mora sodnik takoj objaviti **matte** in ne sme pustiti, da tekmovalec nadaljuje to tehniko;
- j. v vsakem drugem primeru, ko glavni sodnik oceni, da je to potrebno.

Za nadaljevanje borbe sodnik objavi **hajime**.

3. Glavni sodnik ne sme objaviti **matte** v naslednjih primerih:
 - a. da bi tako ustavil tekmovalca, ki se premikata izven borilne površine, razen če oceni, da je položaj lahko nevaren;
 - b. če tekmovalec potrebuje ali prosi za počitek, potem ko se je rešil iz končnega prijema, davljenja ali tehnike vzvoda.
4. Izjemni primeri
Če glavni sodnik pomotoma objavi **matte** med **ne wazo** in se nasprotnika zato ločita, lahko glavni in stranska sodnika postavijo tekmovalca nazaj v položaj, ki je čim bolj podoben prvotnemu položaju pred prekinitvijo, in dajo znak za nadaljevanje borbe. To lahko storijo skladno s pravilom večine treh, če je to mogoče in lahko tako odpravijo krivico, ki bi se zgodila enemu od tekmovalcev.

18. člen **SONO MAMA**

1. Kadar želi glavni sodnik začasno ustaviti borbo, ne da bi ob tem spremenil položaj tekmovalcev, mora objaviti **sono mama**. To stori z gesto, opisano v 8. členu, obenem pa mora zagotoviti, da ne pride do spremembe položaja ali prijema kateregakoli od tekmovalcev.
2. **Sono mama** se sme objaviti le, ko sta tekmovalca v **ne wazi**.
3. Situacije, v katerih mora sodnik objaviti **sono mama**:
 - a. Ob dosojanju kazni
Sodnik objavi **sono mama** v primeru, ko mora dosoditi kazen in ob tem poskrbeti, da nekaznovani tekmovalec ne izgubi svojega prednostnega položaja.
 - b. Ob medicinski pomoči
Če med borbo v **ne wazi** sodnik oceni, da en od tekmovalcev potrebuje medicinsko pomoč, objavi **sono mama** in nato loči tekmovalca, da lahko zdravnik opravi pregled. Po opravljenem pregledu mora postaviti tekmovalca v položaj, v katerem sta bila pred objavo **sono mama**.
4. Za nadaljevanje borbe sodnik objavi **yoshi** sočasno z gesto, ki je opisana v 8. členu.

19. člen **KONEC BORBE**

1. Glavni sodnik mora objaviti **sore made** in zaključiti borbo skladno z določili tega člena. Po objavi **sore made** mora sodnik še naprej opazovati tekmovalca, če ga ta ne bi slišala in bi nadaljevala z borbo oz. da ne bi prišlo do incidentov, ki jih sodnik ne bi opazil.

Sodnik naroči tekmovalcema, da popravita **judogi** pred razglasitvijo zmagovalca, če je to potrebno.

Po objavi rezultata (z gesto, opisano v 8. členu) tekmovalca stopita korak nazaj, se priklonita in zapustita borilno površino tam, kjer sta nanjo vstopila.

Ko tekmovalca zapuščata tekmovalni prostor, morata imeti **judogi** urejen. **Judogija** ne smeta razvezati, dokler ne zapustita tekmovalnega prostora.

Če glavni sodnik po pomoti razglasi napačnega zmagovalca, morata stranska sodnika poskrbeti, da se razglasitev spremeni, preden glavni sodnik zapusti tekmovalni prostor. Ko sodnik zapusti tekmovalni prostor, je odločitev dokončna in je ne morejo spremeniti. Če član sodniške komisije opazi napako, nanjo opozori sodnike, ti pa se morajo po pravilu večine treh odločiti za najustreznejšo rešitev skladno s pravili.

Vse odločitve, sprejete z večino treh, so dokončne in jih ni več mogoče spremeniti.

2. Sodnik **sore made** objavi v naslednjih primerih:
 - a. kadar en tekmovalec doseže **ippon** ali **waza ari awasete ippon** (20. in 21. člen);
 - b. v primeru **kiken gachi** (26. člen);
 - c. v primeru **hansoku make** (25. člen);
 - d. kadar eden od tekmovalcev zaradi poškodbe ne more nadaljevati borbe (26. člen);
 - e. kadar je potekel za borbo določen čas (10. člen).

3. Glavni sodnik razglasi zmagovalca na naslednji način:

- a. kadar tekmovalec doseže **ippon** ali njegov ustreznik, je razglašen za zmagovalca;
- b. kadar noben od tekmovalcev ni dosegel **ippona** ali njegovega ustreznika, je zmagovalec razglašen na osnovi doseženih točk, in sicer po naslednjem pravilu: en **waza ari** prevlada nad slehernim številom **yuko**;
- c. v primeru, da je na koncu borbe rezultat izenačen, zmaga tekmovalec, ki je manjkrat prejel **shido**. Kadar tekmovalca nista dosegla nobene točke ali pa so točke pri obeh tekmovalcih enake, zmagovalca določi borba na zlato točko. To velja tako za posamična kot za ekipna tekmovanja.

4. Borba na zlato točko

Ko se izteče čas, predviden za borbo, in je rezultat izenačen, glavni sodnik objavi **sore made**. Tekmovalca se morata vrniti na svoj začetni položaj.

Čas v borbi na zlato točko ni omejen. Ob pričetku borbe na zlato točko na semaforju ostanejo zapisane vse sodniške odločitve iz rednega dela borbe in se upoštevajo v nadaljevanju borbe.

Sodnik objavi **hajime** za nadaljevanje borbe. Med koncem redne borbe in borbe na zlato točko ni nobenega počitka.

V borbi zmaga tisti tekmovalec, ki prvi dobi točke za izvedbo tehnike oziroma izgubi tisti, ki prvi prejme **shido**. Sodnik nato objavi **sore made**.

Če eden od tekmovalcev prime končni prijem, mora sodnik pustiti, da se končni prijem nadaljuje do **ippona** (20 sekund) oz. do objave **toketa** ali **matte**.

Če eden od tekmovalcev prične izvajati **shime** ali **kansetsu waza** in doseže takojšen učinek (predaja oz. onesposobljenost), ne da bi bil pri tem prekinjen **osaekomi**, sodnik dosodi **ippon**, za tekmovalca, ki je izvajal tehniko **shime** ali **kansetsu waze**.

Če je v borbi na zlato točko dosojen **hansoku make**, so posledice enake, kot če bi bil dosojen med rednim tekmovalnim časom.

V primeru, da želi glavni sodnik dosoditi kazen, se mora najprej posvetovati s stranskima sodnikoma in se odločiti skladno z večino treh.

5. Posebni primeri med borbo za zlato točko
 - a. Če en od tekmovalcev ne želi nadaljevati borbe na zlato točko, potem zmagaja njegov nasprotnik s **kiken gachi**.
 - b. V primeru, da oba tekmovalca sočasno dosežeta **ippon**, zmagovalca določi borba na zlato točko. Če oba tekmovalca sočasno dosežeta **ippon** med borbo na zlato točko, sodnik dosodi **matte** in nato nadaljuje borbo, ne da bi te akcije upošteval pri točkovanju.
 - c. V primeru, da sta oba tekmovalca sočasno kaznovana s **hansoku make** kot rezultatom zaporednih kazni **shido**, zmagovalca določi borba na zlato točko.
 - d. V primeru, da sta oba tekmovalca sočasno kaznovana z direktnim **hansoku make**, sta oba tekmovalca izključena iz tekmovanja.

20. člen **IPPON**

1. Glavni sodnik objavi **ippon**, kadar po njegovem mnenju izvedena tehnika ustreza naslednjim kriterijem:
 - a. kadar tekmovalec nadzorovano vrže nasprotnika in ta pade na hrbet z znatno silo in hitrostjo. Kadar se tekmovalec pri padcu zakotali prek hrbta, se akcija ne more ovrednotiti z **ippon**;
 - b. če se eden od tekmovalcev pri padcu rešuje tako, da se usloči v most (pri padcu se tal dotikajo glava in stopala), čeprav se je s tem morda izognil potrebnim kriterijem za **ippon**, glavni sodnik dosodi **ippon**. Namen tega pravila je, da bi tekmovalce odvrčal od gibanj, ki so nevarna za poškodbo hrbtenice;
 - c. tudi poskus izvedbe mosta pri padcu (**usločenje** hrbta nazaj) je obravnavan kot most in se dosodi **ippon**;
 - d. kadar tekmovalec drži nasprotnika v končnem prijemu 20 sekund;
 - e. kadar se tekmovalec preda z dva ali večkratnim udarcem roke ali noge ali reče **maitta** (predam se), običajno kot rezultat tehnike **osaekomi waza**, **shime waza** ali **kansetsu waza**;
 - f. kadar je tekmovalec onesposobljen zaradi **shime waza** ali **kansetsu waza**.

2. Enakovrednost

Če je en tekmovalec kaznovan s **hansoku make**, je drugi tekmovalec razglašen za zmagovalca, z rezultatom, ki je enakovreden **ippon**.

3. Posebne situacije

- a. Sočasne tehnike: kadar oba tekmovalca padeta na blazino po sočasnih napadih in sodniki ne morejo presoditi, katera tehnika je prevladala, se ne dodeli točke nobenemu.
- b. V primeru, da oba tekmovalca sočasno dosežeta **ippon**, sodnik sodi skladno s 19. členom, odstavek 5b.
- c. Če glavni sodnik pomotoma prisodi **ippon v ne wazi** in se tekmovalca zaradi tega ločita, lahko glavni sodnik in stranska sodnika, če je to mogoče in skladno s pravilom večine treh, postavijo tekmovalca v položaj, čim bolj enak prvotnemu, in dajo znak za nadaljevanje borbe, da s tem popravijo krivico, ki se je zgodila enemu od tekmovalcev.

OPOMBA

Na olimpijskih igrah, svetovnih prvenstvih, kontinentalnih in IJF tekmovanjih se uporabljajo prej navedena pravila. Za državna 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 očitno, ali pa na otroških tekmovanjih popolnoma prepovejo **shime waza** in **kansetsu waza**.

21. člen **WAZA ARI AWASETE IPPON**

Če en tekmovalec doseže drugi **waza ari** v borbi (glej 22. člen), mora glavni sodnik na blazinah dosoditi **waza ari awasete ippon**.

22. člen **WAZA ARI**

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

- a. kadar tekmovalec nadzorovano vrže drugega tekmovalca, vendar pri izvedbi tehnike delno manjka eden od treh elementov, potrebnih za **ippon** (glej člen 20a);
- b. kadar tekmovalec drži nasprotnika v končnem prijemu 15 sekund ali več, vendar manj kot 20 sekund.

23. člen **YUKO**

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

- a. kadar tekmovalec nadzorovano vrže nasprotnika, vendar pri izvedbi tehnike manjkata dva od treh elementov potrebnih za **ippon**.
Kadar tekmovalec nadzorovano vrže nasprotnika in ta pade na stran zgornjega dela telesa.
Primeri:
 - Pri izvedbi tehnike manjka element »padec na hrbet« in ob tem delno manjka še en od drugih dveh elementov za **ippon**: zadostna hitrost ali sila pri izvedbi tehnike.
 - **Uke** sicer pade pretežno na hrbet, vendar delno manjkata druga dva preostala elementa: zadostna hitrost ali sila pri izvedbi tehnike;
- b. kadar tekmovalec drži nasprotnika v končnem prijemu 10 sekund ali več, vendar manj kot 15 sekund.

■ DODATEK k 23. členu

Ne glede na število **akcij, ovrednotenih z yuko**, ki jih doseže tekmovalac, ti niso enakovredni **waza ariju**. Zapiše se skupno število dosojenih.

24. člen **OSAEKOMI WAZA**

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

- a. **uke** mora biti pod torijevim nadzorom in se mora s hrbtom, obema ramenoma ali enim ramenom dotikati blazine;
- b. nadzor se lahko izvaja s strani, od zadaj ali zgoraj;
- c. **uke** ne sme nadzorovati (objemati) torijeve noge ali telesa s svojimi nogami;
- d. ob objavi **osaekomi** se mora vsaj en del telesa vsaj enega tekmovalca dotikati borilne površine. **Osaekomi** se nadaljuje tudi zunaj borilnega prostora, če se je pričel znotraj borilnega prostora. Prav tako se **osaekomi** objavi zunaj borilne površine v primeru, ko tori takoj po izvedbi tehnike meta nadaljuje v končni prijem, oz. je končni prijem rezultat tehnike v ne wazi, ki se je pričela znotraj borilnega prostora;
- e. tori mora imeti telo v položaju **kesa, shiho** ali **ura**, kar je podobno tehniki **kesa gatame, kami shiho gatame** ali **ura gatame**.

■ DODATEK 24. členu

Če tekmovalac, ki obvladuje svojega nasprotnika z **osaekomi**, spremeni položaj v drugi **osaekomi**, ne da bi pri tem izgubil nadzor, se **osaekomi** nadaljuje vse do objave **ippon** (ali **waza ari** v primeru **waza ari awasete ippon**), **toketa** ali **matte**.

Če tori med izvajanjem končnega prijema zagreši prekršek, za katerega se kaznuje, mora glavni sodnik 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.

Če med končnim prijemom uke zagreši prekršek, ki se kaznuje, mora glavni sodnik na blazinah objaviti **sono mama**, prisoditi kazen, nato pa dati znak za nadaljevanje borbe tako, da se dotakne obeh tekmovalcev in objavi **yoshi**. V primeru, da mora za prekršek dosoditi **hansoku make**, sodnik objavi **sono mama**, se posvetuje s stranskima sodnikoma, nato objavi **matte**, vrne tekmovalca v začetni položaj in nato dosodi **hansoku make** in objavi **sore made** skladno s pravili.

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

Objaviti je treba **toketa**, kadar med **osaekomi** tekmovalec, ki je v prijemu, uspe nasprotniku objeti nogo s svojima nogama in jo nadzorovati bodisi od zgoraj ali od spodaj.

V primeru, ko se tekmovalec, ki je v končnem prijemu, usloči tako, da njegov hrbet ni več v stiku z blazino (most), vendar **tori** ohrani nadzor, se mora **osaekomi** nadaljevati.

25. člen **PREPOVEDANE AKCIJE, TEHNIKE IN KAZNI**

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.

Sodnik mora dosoditi ustrezno kazen glede na resnost prekrška.

Med borbo bo sodnik lahko dosodil trikrat **shido** in četrtič **hansoku make** (tri opozorila in diskvalifikacija). **Shido** ne prinese nobene točke nasprotniku, tekmovalec lahko točke doseže le s svojimi tehničnimi akcijami. Če je na koncu borbe rezultat po tehničnih točkah izenačen, zmaga tekmovalec, ki je manjkrat prejel **shido**. Če se borba nadaljuje na zlato točko, izgubi tekmovalec, ki prejme **shido**, oziroma zmaga tisti, ki prvi dobi točke s svojo izvedeno tehniko.

Shido se dosodi tekmovalcu, ki si ga zasluži, na mestu, kjer sta, ne da bi se tekmovalca vrnila v začetni položaj (**matte-shido-hajime**), razen kadar se **shido** dosodi zaradi izstopa iz borilnega prostora.

Če tekmovalec prejme direktni **hansoku make**, pomeni, da je izključen iz borbe in v posebnih primerih (zelo hude kršitve) tudi iz nadaljnjega tekmovanja. Borba se zaključí skladno z 19. členom.

Kadarkoli glavni sodnik dosodi kazen tekmovalcu, mora s preprosto kretnjo pokazati razlog za kazen.

Kazen je lahko dosojena tudi po objavi **sore made** za vse prekrške, ki so bili storjeni pred iztekom časa. V nekaterih izjemnih primerih je lahko tekmovalec kaznovan tudi za hude kršitve, ki so bile storjene po preteku časa, če sodnik še ni razglasil zmagovalca.

A. Shido se prisodi tekmovalcu, ki je storil lažji prekršek:

1. Tekmovalec se namerno izmika prijemu in tako poskuša preprečiti akcije v borbi.
2. Tekmovalec v stoječem položaju po vzpostavitvi prijema zavzame pretirano obrambno držo (običajno več kot 5 sekund).
3. Tekmovalec izvede akcijo, katere namen je samo dati vtis napada, vendar je jasno razvidno, da ni imel namena vreči nasprotnika (lažni napad).
Lažni napadi so določeni kot:
 - **tori** nima namena metati;
 - **tori** napade brez prijema ali pa prijem takoj spusti;
 - **tori** naredi en napad ali pa več ponavljajočih napadov, ne da bi nasprotniku porušil ravnotežje;
 - **tori** postavi nogo med nasprotnikove noge in tako nasprotniku onemogoča napad.

4. Tekmovalec je v stoječem položaju in z namenom obrambe neprestano drži robove nasprotnikovih rokavov (običajno več kot 5 sekund) ali prime nasprotnika tako, da »ovije« rokav.
5. Tekmovalec v stoječem položaju neprestano prepleta prste z nasprotnikom, da bi mu tako preprečil akcijo (običajno več kot 5 sekund) oz. prijema nasprotnika za zapestja ali dlani in se s tem poskuša izogniti prijemu.
6. Tekmovalec si namerno razmakne svoj **judogi** ali pa si brez sodnikovega dovoljenja razveže ali zaveže pas ali hlače.
7. Tekmovalec potegne nasprotnika na tla, da preide v **ne wazo**, razen če akcija ni skladna s 16. členom.
8. Tekmovalec potisne prst ali prste v nasprotnikov rokav (v **ne wazi** ali **tachi wazi**) ali spodnji rob hlačnice (v **ne wazi**).
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. Potem ko sta tekmovalca vzpostavila prijem v stoječem položaju, ne poskušata izvesti nobene napadalne akcije.
11. Tekmovalec drži pištolski prijem (prijem konca rokava s spodnje ali zgornje strani – rokav se drži pretežno s palcem in kazalcem), razen če prijemu ne sledi takojšnji napad.
12. Tekmovalec drži žepni prijem (prijem spodnjega dela rokava s prsti in zvijanje konca rokava), razen če prijemu ne sledi takojšnji napad.
13. Tekmovalec izvaja tehniko tako, da nasprotnika objame, ne da bi ga pri tem prej prijel (medvedji objem – **bear hug**). V primerih objemanja nasprotnika pri metanju (medvedji objem – **bear hug**), se tekmovalec ne kaznuje s shido, če **tori** pred vstopom v tehniko drži kimono vsaj z eno roko.
14. Tekmovalec ovije konec pasu ali zgornjega dela kimona okoli dela nasprotnikovega telesa.
15. Tekmovalec z usti zgrabi **judogi**.
16. Tekmovalec položi dlan, roko, stopalo ali nogo neposredno na nasprotnikov obraz.

17. Tekmovalec zatakne stopalo ali nogo za pas, ovratnik ali zavihek nasprotnikovega zgornjega dela **judogija**.
18. Tekmovalec izvaja **shime waza**, pri čemer uporablja spodnji del zgornjega dela **judogija** ali pas ali pa samo prste.
19. Tekmovalec stopi z eno nogo zunaj borilne površine, ne da ob tem napadel ali pa takoj stopil nazaj v borilno površino, oz. potiska nasprotnika zunaj borilne površine tako v **ne wazi** kot v **tachi wazi**. Prav tako se dosodi **shido** v primeru, če tekmovalec z obema nogama stopi zunaj borilne površine. Če tekmovalec nasprotnika očitno potiska zunaj borilne površine, potem je kaznovan s **shido**.
V primerih, ko tekmovalca zapustita borilno površino po akciji, ki se je začela v dovoljenem položaju, za izhod iz borilne površine nista kaznovana.
20. Tekmovalec z nogama škarjasto oklene nasprotnikovo telo (**do jime**), vrat ali glavo in nogi izteguje.
21. Tekmovalec v **tachi wazi** s kolenom ali nogo potisne na roko ali komolec nasprotnika, da bi ta popustil prijem.
22. Tekmovalec brca nasprotnika po nogi ali gležnju, ne da bi imel ob tem namen metati nasprotnika (brcanje brez **kuzushija**).
23. Tekmovalec ukrivlja nasprotnikov(e) prst(e), da bi zlomil njegov prijem.
24. Tekmovalec razdira nasprotnikov prijem z obema rokama ali razbije prijem z udarcem.
25. Tekmovalec prekriva konca kimona – reverje z namenom, da nasprotniku prepreči prejem.
26. Tekmovalec nasprotnika potiska v podrejen upognjen položaj, z eno ali obema rokama, ne da bi takoj nato izvedel napad – to se razume kot blokiranje nasprotnika.
27. Tekmovalec prime križni prijem, enostranski prijem ali prijem za pas, ne da bi takoj zatem izvedel napadalno akcijo; vsem tem prijemom mora slediti takojšnja izvedba tehnike.
28. Če tekmovalec dvakrat razdre nasprotnikov prijem (na dovoljeni način) v obdobju prijemanja, potem tretjič prejme **shido**.

■ DODATEK k 25. členu – shido

Normalen prijem (gard) je tisti, pri katerem tekmovalec z levo roko drži katerikoli del desne strani nasprotnikovega zgornjega dela nad pasom in z desno roko drži katerikoli del leve strani nasprotnikovega zgornjega dela nad pasom. Visok prijem za nasprotnikov ovratnik se šteje za normalnega, tudi kadar tekmovalec drži nasprotno stran zgornjega dela, če gre roka za nasprotnikovo glavo (9).

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

Tekmovalec ne sme biti kaznovan, če drži nasprotnika z »nenormalnim« prijemom, v primeru, da je situacijo povzročil nasprotnik tako, da je hitro sklonil glavo pod tekmovalčevo roko. Sodnik mora v tem primeru objaviti **matte** in dosoditi **shido** tekmovalcu, ki je ustvaril takšno situacijo z izmikanjem glave pod tekmovalčevo roko.

Če tekmovalec pogosto drži nenavadne prijeme, sodnik skrajšuje čas za dosojanje **shida** (čas med prijemom in izvedbo tehnike mora biti vedno krajši).

Postavljanje noge med nasprotnikove noge in ovijanje noge okoli nasprotnikove noge se ne obravnavata kot normalen prijem. Temu mora takoj slediti tehnika meta, v nasprotnem primeru mora biti tekmovalec kaznovan s **shido**, zaradi pretirano obrambne drže.

Kazen za neborbenost (neaktivnost) se prisodi, kadar v približno 25 sekundah noben od tekmovalcev ne izvede napadalne akcije. Kazni za neborbenost se ne sme dosoditi, kadar glavni sodnik, čeprav ni nobene napadalne akcije, presodi, da tekmovalec/ca resno išče/ta možnosti za napad (10).

Ovijanje pomeni, da je tekmovalec pas oziroma zgornji del kimona popolnoma ovil okoli dela telesa (običajno roke ali noge). Uporaba zgornjega dela kimona ali pasu kot »sidro« za prijem (brez ovijanja) oziroma ujem nasprotnikove roke se ne sme kaznovati (14).

Obraz pomeni območje znotraj črte, ki jo omejujejo čelo, ušesa in linija čeljusti (16).

Sodniki morajo dosledno kaznovati tekmovalca, ki ne želi takoj prijeti nasprotnika ali poskuša nasprotniku preprečiti prijem.

Če glavni sodnik kaznuje, mora ustaviti borbo, vrniti tekmovalca na njuni začetni položaj in objaviti kazen, medtem ko kaže na tekmovalca, ki je izvedel prepovedano akcijo. Pri kaznovanju tekmovalca/ev za posamezne prekrške, ki se kaznujejo s **shido** (razen za izhod iz borilne površine in prekršek torija v **ne wazi**), se tekmovalca/ev ne vrača na njegov/njun začetni položaj, ampak se mu/jima **shido** dodeli na kraju kršitve.

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 hrbtom pade nanj (**kawazu gake**). Tudi če se tekmovalec med metanjem obrne proti proti **ukeju**, se to še vedno obravnava kot **kawazu gake** in se kaznuje s **hansoku make**. Tehnike, kot so **o soto gari**, **o uchi gari** in **uchi mata** in pri katerih je noga ovita okoli nasprotnikove noge, so dovoljene in se točkujejo.
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 zadaj in od znotraj spodbije nasprotnikovo oporno nogo, ko nasprotnik izvaja tehniko, na primer **harai goshi** ipd.
5. Tekmovalec ne upošteva navodil sodnika.
6. Tekmovalec med borbo in po njej po nepotrebnem vzklika, daje opazke in kretnje, ki ponižujejo nasprotnika in sodnika.
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 vzvoda, 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 se namerno odrine nazaj na hrbet, kadar ima nasprotnika na hrbtu pod nadzorom.
11. Tekmovalec nosi trd ali kovinski predmet (pokrit ali ne).
12. Vsi prijemi in blokade z eno ali dvema rokama pod linijo pasu v **tachi wazi**. Prijem za nogo je dovoljen samo, kadar sta tekmovalca v **ne wazi**.
13. Vse akcije v nasprotju z duhom juda se kaznujejo z direktnim **hansoku make**.

DODATEK k 25. členu – hansoku make

Preden prisodi **hansoku make**, se mora glavni sodnik posvetovati s stranskima sodnikoma in sprejeti odločitev skladno s pravilom »večine treh«. Kazen za 4 **shido** se objavi kot **hansoku make**, in ne kot četrti **shido**.

Poskus meta, 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 (8)**.

Za nogo je dovoljeno prijeti šele, ko sta oba tekmovalca v očitni **ne wazi** in se je akcija v **tachi wazi** končala (12).

V primeru dodelitve direktne diskvalifikacije tekmovalcu za nešportno vedenje ali za izvajanje tehnik, ki lahko poškodujejo nasprotnika, ostane kaznovani tekmovalec brez možnosti popravnih borb. Tekmovalec, ki je kaznovan za nešportno vedenje ali izvajanje akcij v nasprotju z duhom juda pa izgubi tudi uvrstitev na tekmovanju.

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 skladno s 28. členom – situacije, ki jih pravila ne zajemajo.

26. člen **IZOSTANEK IN ODPSTOP OD BORBE**

Tekmovalcu se dosodi **fusen gachi**, če njegov nasprotnik ni pravočasno pripravljen za dvoboj ob borilni površini oz. odstopi od tekmovanja. Če je en od tekmovalcev pripravljen za dvoboj, nasprotnika pa ni na za to določenem mestu, uradni napovedovalec pokliče manjkajočega tekmovalca (objavi zadnji klic tekmovalcu). Pripravljeni tekmovalec počaka ob robu borilnega prostora, sodnik pa časomerilce obvesti, da naj odštevajo čas 30 sekund. Če po tem času nasprotnika še vedno ni, sodnik pokliče tekmovalca na borilno površino in razglasi zmagovalca s **fusen gachi**.

Na tekmovanjih za Slovenski pokal pod okriljem JZS se od trenutka, ko je eden od tekmovalcev pripravljen za dvoboj, nasprotnika pa ni, za manjkajočega tekmovalca opravi dvakratni poziv (objavi zadnji klic tekmovalcu) in v nadaljevanju odštevanje 60 sekund. Po preteku 60 sekund sodnik pokliče pripravljenega tekmovalca na borilno površino in razglasi zmagovalca.

Tekmovalec, ki brez borbe preda dvoboj, torej pride na borilno površino ali ne, v nadaljevanju tekmovanja nima več pravice nastopa. Tekmovalec, ki je predal dvoboj, lahko sodeluje v popravnih borbah, če komisija oz. delegat tekmovanja ugotovi, da so za to izpolnjeni pogoji.

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

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

27 člen **POŠKODBA, BOLEZEN ALI NEZGODA**

Kadar en od tekmovalcev zaradi poškodbe, bolezni ali nezgode med borbo ne more nadaljevati borbe, mora glavni sodnik po posvetovanju s stranskima sodnikoma odločiti rezultat borbe skladno z naslednjimi pravili:

A. Poškodba

1. Kadar se vzrok za poškodbo pripisuje poškodovanemu tekmovalcu, ta borbo izgubi.
2. Kadar se vzrok za poškodbo pripisuje nepoškodovanemu tekmovalcu, borbo izgubi nepoškodovani tekmovalec.
3. Kadar za poškodbo ni mogoče kriviti ne enega ne drugega tekmovalca, zgubi borbo tekmovalec, ki ne more nadaljevati tekmovanja.

B. Bolezen

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

C. Nesreča (nezgoda)

Kadar pride do nesreče zaradi zunanjega vpliva (višja sila), glavni sodnik po posvetu s sodniško komisijo borbo odpove ali prestavi. V primerih »višje sile« končno odločitev sprejme športni direktor, športna komisija ali komisije IJF (pri nas delegat tekmovanja).

Zdravniški pregledi

- a. Sodnik mora poklicati zdravnika na blazino, kadar tekmovalec prejme močan udarec v glavo ali hrbet (hrbtenico) ali kadar oceni, da je lahko nastala resna poškodba. V vsakem primeru mora zdravnik tekmovalca pregledati v najkrajšem možnem času in sodniku sporočiti, ali tekmovalec lahko nadaljuje borbo. Kadar zdravnik po pregledu oceni, da tekmovalec ne more nadaljevati borbe in to sporoči glavnemu sodniku, mora ta po posvetu s stranskima sodnikoma zaključiti borbo in razglasiti zmago nasprotnika s **kiken gachi**.

- b. Tekmovalec lahko zaprosi sodnika za zdravniški pregled, vendar je v tem primeru borba zaključena in njegov nasprotnik zmaga s **kiken gachi**.
- c. Prav tako lahko pregled tekmovalca zahteva zdravnik, vendar je tudi v tem primeru bobra zaključena in nasprotnik zmaga s **kiken gachi**.

V vsakem primeru, ko sodniška trojka oceni, da se borba ne more nadaljevati, mora glavni sodnik zaključiti borbo in razglasiti zmagovalca skladno s pravili.

Krvavitve

Če sodnik opazi kakršnokoli krvavitev mora poklicati zdravnika, da ta krvavitev zaustavi. Tekmovalec iz zdravstvenih razlogov ne sme nadaljevati borbe, če krvavi. Po klicu zdravnika ta opravi oskrbo in borba se nadaljuje.

Isto poškodbo lahko zdravnik oskrbi samo dvakrat. Če zdravnik krvavitve ne more ustaviti in je potreben še tretji obisk zdravnika zaradi iste poškodbe, tekmovalec izgubi borbo s **kiken gachi**.

V primeru, da krvavitve ni mogoče ustaviti, borbo zmaga nasprotnik s **kiken gachi**.

Manjše poškodbe

Manjše poškodbe lahko oskrbi tekmovalec sam. Npr. v primeru izpaha prsta sodnik ustavi borbo (**matte** ali **sono mama**) in dovoli tekmovalcu, da sam naravna poškodovani prst. To mora storiti nemudoma in brez pomoči sodnika ali zdravnika. V tem primeru lahko tekmovalec nadaljuje borbo. Tekmovalec si lahko oskrbi isto poškodbo dvakrat. Če se poškodba ponovi tretjič, se razume, da tekmovalec ne more nadaljevati tekmovalja. Glavni sodnik po posvetu s stranskima sodnikoma konča borbo in razglasi nasprotnika za zmagovalca s **kiken gachi**.

■ DODATEK k 27. členu

Če je med borbo tekmovalec poškodovan zaradi nasprotnikove akcije in ne more nadaljevati borbe, mora sodniška ekipa primer analizirati in se odločiti skladno s pravili. O vsakem primeru se odloča posebej. Glej paragraf a. poškodbe (1, 2 in 3).

Praviloma sme na borilno površino samo po en zdravnik za enega tekmovalca. Če zdravnik potrebuje pomočnike, mora o tem najprej obvestiti glavnega sodnika. Trener ne sme nikoli na borilno površino.

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 in zagotavlja, da je zdravniška pomoč skladna s sodniškimi pravili. Če glavni sodnik potrebuje pomoč pri odločitvi ali komentar, pokliče stranska sodnika.

Zdravniška pomoč

a. Manjša poškodba

V primeru zlomljenega nohta lahko zdravnik pomaga pri rezanju nohta. Zdravnik lahko pomaga tudi v primeru poškodbe mod.

b. Krvavitev

Iz varnostnih razlogov mora biti vsaka krvavitev popolnoma zaustavljena oz. izolirana. Zdravnik lahko pomaga s pomočjo povojev, tamponov za krvavitev iz nosu. Dovoljeni so pripomočki, s katerimi lahko zdravnik zaustavi krvavitev.

Ko je zdravnik poklican na tekmovalni prostor, mora nuditi zdravniško pomoč kolikor se da hitro.

V primerih, ko je tekmovalcu potrebna le oskrba manjših poškodb, to oskrbo opravi zdravnik ob tekmovalnem prostoru. Pri oskrbi mora biti prisoten sodnik.

Če zdravnik izvede kakršenkoli poseg, ki ni skladen s pravili, bo nasprotnik zmagal s **kiken gachi**.

OPOMBA

Bruhanje

V primeru, da tekmovalec med dvobojem bruha, bo borbo zmagal njegov nasprotnik s **kiken gachi**.

V primeru, da tekmovalec s prepovedano ali drugo akcijo načrtno poškoduje nasprotnika, se ga kaznuje s **hansoku make**. Ob tem lahko prejme tudi dodatno kazen, ki jo določi športna komisija, športni direktor ali IJF sodniška komisija.

Če zdravnik jasno opazi (posebno v primerih **shime waza**), da je tekmovalec, za katerega je zadolžen, resno ogrožen, lahko pristopi k robu tekmovalnega prostora in zahteva od sodnika, da nemudoma prekine borbo. Sodnik mora narediti vse potrebno, da pomaga zdravniku. Tako posredovanje zdravnika pomeni, da je tekmovalec izgubil borbo in naj se zato uporablja samo v izjemnih primerih.

Če v kadetski konkurenci tekmovalec zgubi zavest pri tehniki **shime waza** (se ne preda), ne sme več nadaljevati borb na tem tekmovalju.

Na IJF prvenstvih mora imeti uradni zdravnik ekipe naziv doktor medicine in se mora prijaviti (akreditirati) pred tekmovaljem. Je edina oseba, ki sme sedeti na posebej določenem prostoru in mora nositi ustrezno označbo, npr. rdeč trak na roki. Ko ekipe prijavljajo svoje uradne zdravnike, nacionalne zveze prevzamejo odgovornost za ravnanje svojega zdravnika.

Zdravniki morajo poznati razlago sodniških pravil.

28. člen **SITUACIJE, KI NISO ZAJETE V PRAVILIH**

Vsako situacijo, ki ni zajeta v pravilih, je treba posebej obravnavati. Odločitev sprejme glavni sodnik po posvetu s sodniško komisijo.

RAZLAGA JAPONSKIH IZRAZOV

| | |
|-------------------|---|
| ASHI WAZA | nožne tehnike |
| ATEMI WAZA | tehnike udarcev |
| DAN | stopnja mojstrskega pasu |
| DOJO | dvorana za vadbo juda |
| ENCHO SEN | borba na zlato akcijo |
| FUKUSHIN | stranski sodnik |
| FUSEN GACHI | zmaga zaradi odstopa nasprotnika |
| HAISHA | poraženec |
| "HAJIME!" | začni |
| HANSOKU | kršitev |
| HANSOKU MAKE | diskvalifikacija; poraz zaradi hudega prekrška ali zaradi štirih lažjih prekrškov |
| HIDARI JIGO TAI | levi obrambni položaj |
| HIDARI SHIZEN TAI | levi naravni položaj |
| HIKITE | roka, ki vleče |
| IPPON | popolna-maksimalna zmaga, (10 točk) |
| JIGO HONTAI | osnovni obrambni položaj |
| JIGO TAI | obrambni položaj |
| JIKU ASHI | stojna noga |
| JOGAI | zunaj borilne površine |
| JONAI | znotraj borilne površine |
| JUDOGI | kimono, oprema tekmovalca |
| KACHI | zmagovalec |
| KAESHI WAZA | protimeti |
| KAKE | izvedba meta |
| KANSETSU WAZA | tehnike vzvodov |
| KATA | oblika; vadba tehnik v točno predpisani obliki |
| KATAME WAZA | parterne tehnike |
| KIKEN GACHI | zmaga zaradi odstopa |
| KINSA | minimalna premoč |
| KINSHI WAZA | prepovedane tehnike |
| KOSHI WAZA | bočni meti |
| KUMIKATA | prijem za kimono |
| KUZUSHI | rušenje ravnotežja |
| MA'AI | razdalja, prostor med nasprotnikoma |
| "MAITTA!" | predam se |
| MA SUTEMI WAZA | telesni meti naravnost |
| MATTE | prekinitve |

| | |
|------------------------|--|
| MIGI JIGO TAI | desni obrambni položaj |
| MIGI SHIZEN TAI | desni naravni položaj |
| NAGE WAZA | tehnike metov |
| NE WAZA | tehnike, ki se izvajajo na tleh |
| OSAEKOMI WAZA | končni prijemi |
| "OSAEKOMI!" | končni prijem velja; znak za pričetek končnega prijema |
| "OTAGAI NI REI!" | priklonita se |
| RANDORI | prosta vadba |
| RENRAKU WAZA | kombinacija več različnih tehnik |
| REI | priklon |
| SEIZA | formalen položaj za pozdrav kleče |
| SHIAI | tekma, borba na zmago |
| SHIAI JO | tekmovalni prostor |
| SHIDO | Kazen za lažji prekršek |
| SHIME WAZA | tehnike davljenja |
| SHIMPAN | sojenje |
| SHIMPAN'IN | sodniki |
| SHIMPAN RIJI | vodja sodnikov |
| SHISEI | borbeni položaj |
| SHIZEN TAI | naravni položaj |
| SHIZEN HONTAI | osnovni naravni položaj |
| SHOSHA | zmagovalec |
| "SONO MAMA!" | ne premikaj se |
| "SORE MADE!" | to je vse; znak za konec borbe |
| SUTEMI WAZA | telesni meti |
| TACHI WAZA | tehnike, ki se izvajajo stoje |
| TAI SABAKI | krožno gibanje |
| TATAMI | blazina na kateri izvajamo judo |
| TE WAZA | ročni meti |
| "TOKETA!" | prekinitev končnega prijema |
| TORI | tisti, ki izvaja tehniko |
| TSUKURI | vstop; priprava za izvedbo meta |
| UKE | tisti, na katerem se tehnika izvaja |
| UKEMI | padec |
| WAZA | tehnika |
| WAZA ARI | dosežene tehnične točke (7 točk) |
| WAZA ARI AWASETE IPPON | dva waza arija (10 točk) |
| YOKO SUTEMI WAZA | telesni meti v stran |
| "YOSHI!" | nadaljuj |
| YUKO | dosežene tehnične točke (5 točk) |
| ZA REI | pozdrav (priklon) kleče |

POIMENOVANJE JUDO TEHNIK

NAGEWAZA

TACHI WAZA

TE WAZA

Seoi nage SON

Tai otoshi TOS

Sukui nage SUK

Uki otoshi UOT

Sumi otoshi SOT

Obi otoshi OOS

Seoi otoshi SOO

Yama arashi YAS

Uchi mata sukashi UMS

Kouchi gaeshi KOU

Ippon seoi nage ISN

Obitori gaeshi OTG

KOSHI WAZA

Uki goshi UGO

O goshi OGO

Koshi guruma KOG

Tsurikomi goshi TKG

Harai goshi HRG

Tsuri goshi TGO

Hane goshi HNG

Utsuri goshi UTS

Ushiro goshi USH

Sode tsurikomi goshi STG

ASHI WAZA

De ashi barai (harai) DAB

Hiza guruma HIZ

Sasae tsurikomi ashi STA

Osoto gari OSG

Ouchi gari OUG

Kosoto gari KSG

Kouchi gari KUG

Okuri ashi barai (harai) OAB

Uchi mata UMA

Kosoto gake KSK

Ashi guruma AGU

Harai tsurikomi ashi HTA

O guruma OGU

Osoto guruma OGR

Osoto otoshi OSO

Tsubame gaeshi TSU

Osoto gaeshi OGA

Ouchi gaeshi OUC

Hane goshi gaeshi HGG

Harai goshi gaeshi HGE

Uchi mata gaeshi UMG

SUTEMI WAZA

MA SUTEMI WAZA

Tomoe nage TNG

Sumi gaeshi SUG

Ura nage UNA

Hikikomi gaeshi HKG

Tawara gaeshi TWG

YOKO SUTEMI WAZA

Yoko otoshi YOT

Tani otoshi TNO

Hane makikomi HNM

| | |
|--------------------|-----|
| Soto makikomi | SMK |
| Uki waza | UWA |
| Yoko wakare | YWA |
| Yoko guruma | YGU |
| Yoko gake | YGA |
| D aki wakare | DWK |
| Uchi makikomi | UMK |
| Osoto makikomi | OSM |
| Uchi mata makikomi | UMM |
| Harai makikomi | HRM |
| Kouchi makikomi | KUM |

KATAME WAZA

OSAEKOMI WAZA

| | |
|--------------------------|-----|
| Kesa gatame | KEG |
| Kuzure kesa gatame | KKE |
| Ushiro kesa gatame | UKG |
| Kata gatame | KAG |
| Kami shiho gatame | KSH |
| Kuzure kami shiho gatame | KKS |
| Yoko shiho gatame | YSG |
| Tate shiho gatame | TSG |
| Uki gatame | UGT |

SHIME WAZA

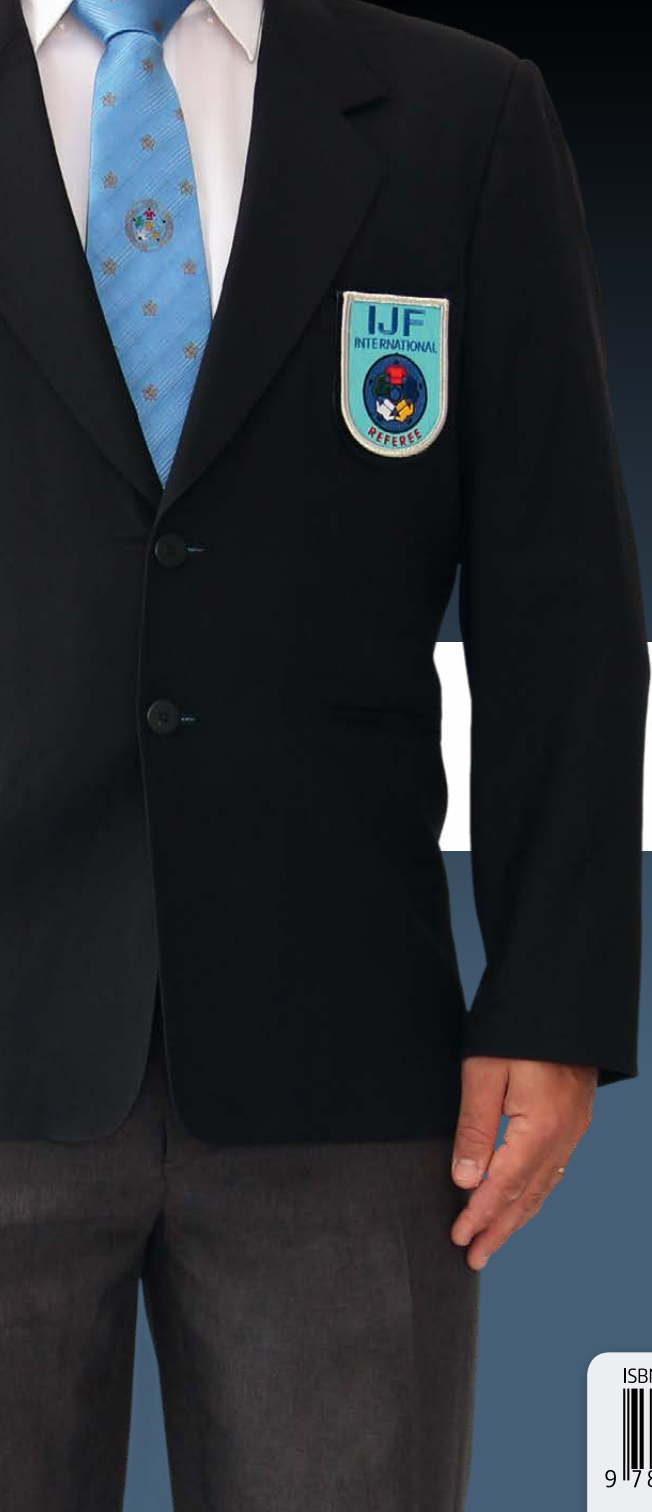
| | |
|------------------|-----|
| Nami juji jime | NJJ |
| Gyaku juji jime | GJJ |
| Kata juji jime | KJJ |
| Hadaka jime | HAD |
| Okuri eri jime | OEJ |
| Kataha jime | KHJ |
| Kata te jime | KTJ |
| Ryo te jime | RYJ |
| Sode guruma jime | SGJ |
| Tsukkomi jime | TKJ |
| Sankaku jime | SAJ |

KANSETSU WAZA

| | |
|----------------------------|-----|
| Ude garami | UGR |
| Ude hishigi juji gatame | JGT |
| Ude hishigi ude gatame | UGA |
| Ude hishigi hiza gatame | HIG |
| Ude hishigi waki gatame | WAK |
| Ude hishigi hara gatame | HGA |
| Ude hishigi ashi gatame | AGA |
| Ude hishigi te gatame | TGT |
| Ude hishigi sankaku gatame | SGT |

KINSHI WAZA

| | |
|-----------------------------------|-----|
| Kani basami (Yoko sutemi waza) | KBA |
| Kawazu gake (Yoko sutemi waza) | KWA |
| Do jime (Shime waza) | DOJ |
| Ashi garami (Kansetsu waza) | AGR |



ISBN 978-961-90723-9-4



9 789619 07239 4