

MIĘDZYNARODOWA FEDERACJA JUDO

PRZEPISY WALKI 1998



MIĘDZYNARODOWA FEDERACJA JUDO

PRZEPISY WALKI 1998

Spis treści

- Artykuł 1 Pole rozgrywania zawodów
- Artykuł 2 Sprzęt
- Artykuł 3 Odzież (*judogi*)
- Artykuł 4 Higiena
- Artykuł 5 Sędziowie i osoby pełniące funkcje oficjalne
- Artykuł 6 Stanowisko i funkcja arbitra
- Artykuł 7 Stanowisko i funkcje sędziów bocznych
- Artykuł 8 Gesty sędziowskie
- Artykuł 9 Miejsce (powierzchnie ważne)
- Artykuł 10 Czas trwania walki
- Artykuł 11 Czas nie zaliczony do czasu walki
- Artykuł 12 Dźwiękowy sygnał zakończenia czasu walki
- Artykuł 13 Czas *osaekomi*
- Artykuł 14 Techniki zbiegające się z sygnałem zakończenia czasu walki
- Artykuł 15 Początek walki
- Artykuł 16 Przejście do *ne-waza* (walka w parterze)
- Artykuł 17 Wydawanie komendy *matte* (czekaj)
- Artykuł 18 *Sonomana*
- Artykuł 19 Koniec walki
- Artykuł 20 *Ippon*
- Artykuł 21 *Waza-ari awesete ippon*
- Artykuł 22 *Sogo gachi* (zwycięstwo złożone)
- Artykuł 23 *Waza-ari*
- Artykuł 24 *Yuko*
- Artykuł 25 *Koka*
- Artykuł 26 *Osaekomi*
- Artykuł 27 Akcje zabronione i kary
- Artykuł 28 Niestawienie się do walki i wycofanie się
- Artykuł 29 Zranienie, choroba, wypadek
- Artykuł 30 Sytuacje nie objęte przepisami

Tłumaczenie z oficjalnego wydania Międzynarodowej Federacji Judo
(wersja w języku angielskim)

Zawiera zmiany wprowadzone na kongresie IJF w 1997r, ważne od 1 stycznia 1998 .

ARTYKUŁ 1 – POLE ROZGRYWANIA ZAWODÓW

Pole rozgrywania zawodów powinno mieć co najmniej 14 x 14 m, ale nie więcej niż 16 x 16 m i powinno być pokryte tatami lub podobnym materiałem, zasadniczo koloru zielonego.

Pole rozgrywania zawodów powinno być podzielone na dwie strefy. Będą one rozgraniczone tzw. strefą zagrożenia o szerokości 1 m koloru na ogół czerwonego, która będąc usytuowana równoległe do czterech krawędzi maty, będzie jej częścią.

Wewnętrzna powierzchnia pola łącznie ze strefą zagrożenia nazywa się polem walki i powinna mieć zawsze wymiary co najmniej 8 x 8 m, ale nie więcej niż 10 x 10 m. Powierzchnia pola na zewnątrz strefy zagrożenia, o szerokości 3 m nazywa się strefą bezpieczeństwa.

W centralnej części pola walki należy w odległości ok. 4 m od siebie nakleić dwa paski taśmy: niebieski i biały, o szerokości ok. 10 cm i długości 50 cm. Paski te zaznaczają miejsca, w których zawodnicy powinni zaczynać i kończyć walkę. Pasek niebieski należy umieścić po prawej a biały po lewej stronie arbitra.

Całe pole rozgrywania zawodów powinno być umieszczone na elastycznej podłodze lub specjalnej platformie (patrz załącznik).

Jeśli jednocześnie prowadzone są walki na dwu lub więcej sąsiadujących ze sobą matach, dopuszczalna jest wspólna strefa bezpieczeństwa o szerokości co najmniej 4 m.

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

Uwaga: Choć przepisy dotyczą niebieskich *judogi*, niebieskich pasków, flag i niebieskiej tablicy etc., jest dozwolone aby organizator turnieju ustalił, że obaj zawodnicy będą nosili białe *judogi*, z tym, że pierwszy wywołany zawodnik będzie nosił dodatkowo czerwony pas razem ze swoim pasem drugi natomiast biały dodatkowy pas. Wyposażenie (flagi, taśmy, tablica etc.) będą czerwone zamiast niebieskich.

ZALĄCZNIK DO ARTYKUŁU 1 – POLE ROZGRYWANIA ZAWODÓW

Igrzyska Olimpijskie, Mistrzostwa Świata, Mistrzostwa Kontynentów oraz oficjalne zawody IJF powinny być rozgrywane na polu walki maksymalnej wielkości.

Tatami

Zasadniczo o wymiarach 2 m x 1 m., z prasowanej słomy lub części z prasowanej pianki.

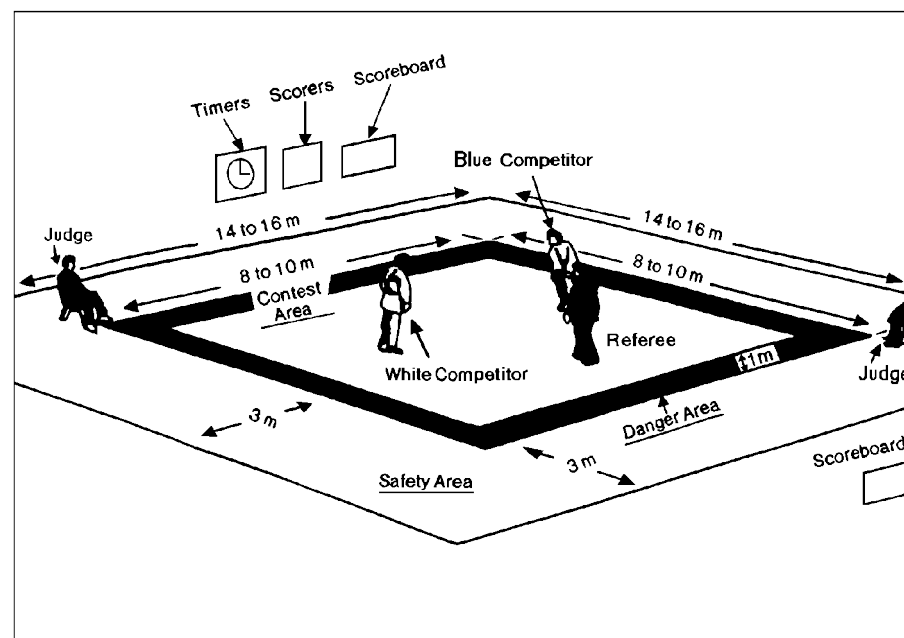
Nie mogą one ugiąć się pod stopami i muszą mieć właściwości amortyzujące w czasie „Ukemi”. Nie mogą one być ani za śliskie ani za szorstkie.

Elementy maty powinny być ułożone równo, w linii i przylegać do siebie a umocowanie ich winno uniemożliwiać przesuwanie się.

Platforma pod matą

Platforma, która jest rozwiązaniem alternatywnym, musi być wykonana z mocnego drewna o określonej sprężystości, powinna mieć ok. 18 m. długości i co najwyżej 50 cm wysokości.

POLE ROZGRYWANIA ZAWODÓW



ARTYKUŁ 2 – SPRZĘT

(a) Krzesła i chorągiewki (Sędziowie)

W dwóch przeciwległych narożnikach strefy bezpieczeństwa okalającej pole walki powinny być umieszczone dwa lekkie krzesła w taki sposób, aby nie ograniczały one widoczności tablicy wyników sędziom, **członkom Komisji** i osobom mierzącym czas. W specjalnym futerale przymocowanym do każdego krzesła należy umieścić po jednej **niebieskiej** i **białej** chorągiewce (patrz Regulamin Sportowy).

(b) Tablica wyników

Dla każdego pola walki należy umieścić poza polem rozgrywania zawodów po dwie tablice pokazujące wyniki poziomo, w taki sposób, aby były one widoczne dla sędziów, **członkom Komisji** (EUJ lub IJF) oraz osób pełniących oficjalne funkcje i publiczności. Tablice nie powinny przekraczać 90 cm wysokości i 2 m szerokości.

Przyznanie kary powinno być natychmiast zamieniane na punkty i odnotowywane na tablicy wyników. Tablice te, muszą być wyposażone w urządzenie, które będzie odnotowywało kary uzyskiwane przez zawodników (patrz załącznik do artykułu 2).

W górnej części tablicy wyników powinny znajdować się dwa krzyżyki **niebieski** i **biały** dla odnotowywania 1 i 2 interwencji lekarza (patrz artykuł 8 oraz załącznik 29).

W przypadku używania tablic elektronicznych powinny być na miejscu rezerwowo tablice obsługiwane ręcznie (patrz załącznik).

(c) Zegary do pomiaru czasu

Należy przygotować następujące zegary:

do pomiaru czasu walki – jeden
do *osaekomi* – dwa
rezerwowo – jeden

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

(d) Chorągiewki (obsługa czasu)

Obsługa czasu powinna używać następujących chorągiewek:

żółtej – zatrzymanie czasu
zielonej – czas *osaekomi*

W przypadku gdy elektroniczny zegar wskazuje czas walki i trzymania, nie ma potrzeby używania chorągiewek żółtych i zielonych. Jednakże muszą być one na wyposażeniu zastępczym.

(e) Dźwiękowy sygnał zakończenia czasu walki

Dzwonek lub inny dźwiękowy sygnał obwieszczaający arbitrowi koniec walki.

(f) Niebieskie i białe judogi

Zawodnik musi nosić niebieską lub białą judogę. (Pierwszy wyczytany zakłada niebieską judogę, drugi białą).

ZAŁĄCZNIK DO ARTYKUŁU 2 – SPRZĘT

Stanowiska sędziów notujących wyniki, sędziów tablic i sędziów czasu

Sędziowie tablic i sędziowie czasu muszą być zwrócenii twarzą do arbitra oraz być widoczni dla sędziów notujących wyniki.

Odległość widzów od maty

W zasadzie widzowie nie powinni znajdować się bliżej niż 3 m od krawędzi pola rozgrywania zawodów (lub podwyższenia).

Zegary czasu i tablice wyników

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

Zegary ręczne (stopery) i tablice wyników muszą być używane jednocześnie z urządzeniami elektronicznymi, na wypadek awarii urządzeń elektronicznych.

b) Tablice ręczne

0	1	0	1	0	0	
W/ARI	YUKO	KOKA	W/ARI	YUKO	KOKA	
keikoku	chui	shido	keikoku	chui	shido	
	BIALY			NIEBIESKI		

PRZYKŁAD (powyżej)

Niebieski uzyskał *waza-ari* i został też ukarany *chui*,

Biały otrzymał automatycznie *yuko* w wyniku ukarania niebieskiego karą *chui*.

Niebieskie i białe krzyżyki.

Na zielonym tle powinny znajdować się niebieski i biały krzyżyk zgodnie z kolorem judog walczących zawodników.

ARTYKUŁ 3 – ODZIEŻ (JUDOGI)

Zawodnicy powinni nosić *judogi* (odzież judo) odpowiadającą następującym warunkom:

- (a) Mocno uszytą z materiału bawełnianego lub bawełno-podobnego, znajdującą się w dobrym stanie (bez rozdarć i dziur). Materiał nie może być zbyt gruby lub twardy, aby nie przeszkadzał przeciwnikowi w założeniu uchwytu.
- (b) Koloru niebieskiego dla pierwszego wyczytanego zawodnika oraz białego lub kremowego dla drugiego wyczytanego.
- (c) Dozwolone jest oznakowanie:
 - I) Skrócona nazwa krajowego komitetu olimpijskiego (na plecach kurtki *judogi*)
 - II) Godło narodowe (po lewej stronie na piersiach kurtki). Maksymalny wymiar 100 cm².
 - III) Znak firmowy producenta (w dole z przodu kurtki i w dole z przodu lewej nogawki). Maksymalny wymiar 25 cm²
 - IV) Oznakowanie na rękawach (od kołnierza w dół wzdłuż ramienia, po obydwu stronach kurtki). Maksimum o długości 25 cm i szerokości 5 cm.
 - V) Wyróżnienie miejsc (1, 2, 3) zdobytych podczas Igrzysk Olimpijskich i Mistrzostw Świata na powierzchni 6 cm x 10 cm z przodu w dole lewej strony kurtki.
 - VI) Nazwisko zawodnika może być noszone na pasie, z przodu w dole lewej strony kurtki, na górze z przodu spodni i może być maksymalnie 3 cm x 10 cm. Także nazwisko zawodnika lub jego pseudonim może być umieszczone (wydrukowane lub wyhaftowane) ponad skróconą nazwą krajowego komitetu olimpijskiego, ale tylko wtedy kiedy nie przeszkadza przeciwnikowi w uchwycie z tyłu kurtki. Wielkość druku lub haftu może być maks. 7 cm x 30 cm. Ten prostokątny obszar 7 cm x 30 cm musi być umieszczony 3 cm poniżej kołnierza kurtki, a skrócona nazwa krajowego komitetu olimpijskiego musi być umieszczona 4 cm poniżej tego prostokątnego obszaru.
- d) Kurtka judogi powinna być wystarczająco długa aby zakrywała uda i powinna przynajmniej sięgać do nadgarstków przy rękach swobodnie opuszczonych w dół wzdłuż ciała zawodnika. Lewa poła kurtki musi być założona na prawą, a założenie to musi mieć szerokość minimum 20 cm na poziomie wysokości ostatniego żebra. Rękawy kurtki powinny maksymalnie sięgać stawów nadgarstka a minimalnie mogą być 5 cm powyżej. Pomiędzy rękawem i przedramieniem (łącznie z obandażowaniem) na całej długości rękawa powinna pozostawać przestrzeń 10-15 cm.
- (e) Spodnie bez żadnych oznakowań (*poza uwzględnionymi w art. 3-c-III,VI*) powinny być dostatecznie długie aby zakrywały nogi, lecz maksymalnie mogą sięgać kostki a minimalnie 5 cm powyżej kostki. Pomiędzy nogawką a nogą (łącznie z obandażowaniem) na całej długości nogawki powinna pozostawać przestrzeń 10-15 cm.
- (f) Mocny pas 4 – 5 cm szerokości, koloru odpowiadającego stopniowi szkoleniowemu posiadanemu przez zawodnika, powinien być noszony na kurtce *judogi*. Pas powinien mieć długość pozwalającą na dwukrotne ciasne opasanie się wokół talii a po zawiązaniu go na kwadratowy węzeł wolne końce powinny mieć długość 20-30 cm.
- (g) Zawodniczki powinny pod kurtką nosić:
 - (I) białą lub kremową podkoszulkę z krótkimi rękawami, uszytą z mocnego materiału i na tyle długą, aby można ją było nosić wewnątrz spodni, albo:
 - (II) biały lub kremowy trykot z krótkim rękawem.

Załącznik do artykułu 3 – Odzież (Judogi)

O ile judogi zawodnika nie spełnia wymagań zawartych w artykule, arbiter musi nakazać zawodnikowi zmianę judogi w możliwie najkrótszym czasie na odpowiadającą przepisom.

Zapasowe judogi zawodników powinny być przyniesione przez trenerów na ich miejsce przy skraju maty.

W celu upewnienia się, że długość rękawów kurtki zawodnika jest przepisowa arbiter zaleca zawodnikowi podniesienie obydwu wyprostowanych rąk na wysokość jego barków.

Artykuł 4 – Higiena

- (a) Odzież - judoga powinna być czysta, sucha i pozbawiona nieprzyjemnego zapachu.
- (b) Paznokcie na rękach i nogach powinny być krótko obcięte.
- (c) Osobista higiena zawodnika powinna być na wysokim poziomie.
- (d) Długie włosy muszą być związane, aby nie przeszkadzały drugiemu zawodnikowi.

Załącznik do artykułu 4 – Higiena

Zawodnik, który nie będzie spełniał wymagań zawartych w artykułach 3 i 4, zostanie pozbawiony prawa uczestnictwa w walce, a przeciwnik wygrywa walkę przez kiken-gachi, zgodnie z zasadą „większości trzech” (patrz Artykuł 28).

Artykuł 5 – Sędziowie i osoby pełniące funkcje oficjalne

Zasadniczo walka powinna być prowadzona przez jednego arbitra i dwóch sędziów bocznych, pod nadzorem Komisji Sędziowskiej.

Arbitrowi i sędziom pomagają sędziowie notujący wyniki i mierzący czas.

Załącznik do artykułu 5 – Sędziowie i osoby pełniące funkcje oficjalne

Osoby mierzące czas, sporządzające listy i notujące wyniki powinny mieć co najmniej 21 lat i co najmniej trzy lata doświadczenia jako sędziowie krajowi oraz dobrą znajomość przepisów walki.

Komitet Organizacyjny musi zapewnić dokładne ich przygotowanie przed przystąpieniem do pełnienia funkcji.

Powinno być co najmniej dwóch sędziów mierzących czas: jeden mierzący rzeczywisty czas walki, drugi wyspecjalizowany w „osaekomi”.

Jeżeli jest to możliwe, powinna być jeszcze trzecia osoba nadzorująca pracę obydwu w/w sędziów, w celu uniknięcia jakichkolwiek błędów wynikających z omyłek lub zapomnienia.

Sędzia czasu (mierzący rzeczywisty czas walki) włącza swój zegar po usłyszeniu komendy „hajime” lub „yoshi” i zatrzymuje po usłyszeniu komendy „matte” lub „sonomama”.

Sędzia mierzący czas osaekomi uruchamia swój zegar słysząc komendę „osaekomi”, zatrzymuje na komendę „sonomama” i ponownie uruchamia słysząc „yoshi”. Po usłyszeniu komendy „toketa” lub „matte” sędzia zatrzymuje zegar i podaje arbitrowi liczbę sekund, które upłynęły od komendy „osaekomi”, albo po upłynięciu czasu osaekomi (25 sek. wówczas, gdy wcześniej nie przyznano punktów lub 20 sek. o ile zawodnik trzymający uzyskał już wcześniej waza-ari lub trzymany został ukarany karą keikoku), wskazując arbitrowi sygnałem dźwiękowym koniec trzymania.

Sędzia mierzący czas osaekomi podnosi do góry zieloną chorągiewkę wówczas, gdy po usłyszeniu komendy „sonomama” zatrzymuje zegar a opuszcza chorągiewkę po ponownym uruchomieniu zegara na komendę „yoshi”.

Sędzia czasu (mierzący rzeczywisty czas walki) powinien unieść żółtą chorągiewkę ilekroć zatrzymał zegar na komendę „matte” lub „sonomama” a opuszcza chorągiewkę po ponownym włączeniu zegara słysząc komendę „hajime” lub „yoshi”.

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

Sędzia notujący wyniki walki musi posiadać pełną znajomość znaków i sygnałów stosowanych do podawania wyników walki.

Ponadto oprócz wyżej wymienionych osób powinien być sędzia do odnotowywania całego przebiegu walki w zawodach.

W przypadku stosowania systemów elektronicznych procedura pomiaru czasów jest taka sama, jaką opisano powyżej. Niemniej należy upewnić się, że przygotowane są również urządzenia do manualnego pomiaru czasu.

Artykuł 6 – Stanowisko i funkcja arbitra

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

Załącznik do artykułu 6 – Stanowisko i funkcja arbitra

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

W momencie ogłoszenia przez arbitra decyzji odnośnie oceny fragmentu walki, za pomocą odpowiedniego gestu powinien on, nie tracąc z pola widzenia zawodników i jednocześnie wykonując gest, być w kontakcie wzrokowym przynajmniej z jednym sędzią aby obserwować, czy nie ma on odmiennej opinii.

W przypadku gdy obydwoj zawodnicy znajdują się w ne-waza, twarzami zwrócenii na zewnątrz maty, arbiter może obserwować akcję ze strefy bezpieczeństwa.

Przed rozpoczęciem walki arbiter i sędziowie powinni zapoznać się z dźwiękiem dzwonka lub innego sygnału dźwiękowego, obwieszczającego koniec walki na macie.

Przeprowadzając kontrolę powierzchni pola walki arbiter i sędziowie powinni się upewnić, że powierzchnia maty jest czysta i w dobrym stanie, oraz że pomiędzy materacami nie ma szpar i że krzesła dla sędziów znajdują się we właściwym miejscu zgodnie z artykułami 3 i 4 przepisów walki.

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

Artykuł 7 - Stanowiska i funkcje sędziów

Sędziowie boczni pomagają arbitrowi i siedzą naprzeciwko siebie w dwóch narożnikach na zewnątrz pola walki. Każdy sędzia wyraża swoje zdanie przy pomocy oficjalnie przyjętego gestu, w przypadku gdy jego opinia różni się od zdania arbitra o danej akcji technicznej lub karze.

Jeżeli arbiter daną akcję techniczną lub karę ocenił wyżej, niż obaj sędziowie boczni, powinien on zmienić swoją ocenę dostosowując ją do tej oceny sędziego bocznego, która była wyższa.

Jeżeli arbiter daną akcję techniczną lub karę ocenił niżej, niż obaj sędziowie boczni, powinien on zmienić swoją ocenę dostosowując ją do tej oceny sędziego bocznego, która była niższa.

Jeżeli jeden z sędziów bocznych ocenił wyżej akcję techniczną lub karę od arbitra, natomiast drugi sędzia ocenił ją niżej niż arbiter, ten ostatni utrzymuje swoją ocenę w mocy.

Jeżeli obaj sędziowie boczni oceniają inaczej niż arbiter a on nie zauważy ich gestów, wówczas powinni oni wstać z krzeseł i sygnalizować swoje oceny gestami tak długo, aż arbiter je zauważy i zmieni swoją ocenę.

O ile po upływie pewnego czasu (kilka sekund) arbiter nie zauważy stojących sędziów, wówczas ten który znajduje się bliżej musi natychmiast zbliżyć się do arbitra i poinformować go o opinii większości.

Sędzia boczny musi przy pomocy odpowiedniego gestu wyrazić swoją opinię o uznaniu lub nie, każdej akcji przeprowadzonej na skraju maty lub poza nią.

Jakakolwiek dyskusja jest możliwa i konieczna tylko w przypadku, gdy arbiter lub jeden z sędziów bocznych był świadkiem czegoś, czego dwaj inni sędziowie nie widzieli a co mogłoby spowodować zmianę decyzji.

Sędziowie boczni muszą również zwracać uwagę, aby punkty zapisane na tablicy były identyczne z ogłoszonymi przez arbitra.

Jeżeli któryś z zawodników opuszcza powierzchnię pola walki z powodu uznanego przez arbitra za konieczny, jeden z sędziów musi mu towarzyszyć, aby upewnić się że nie zachodzi nic nieprawidłowego. Zgoda ta może być wyrażona tylko w wyjątkowych okolicznościach (zmiana judogi w razie jej niezgodności z przepisami).

Załącznik do Artykułu 7 – Stanowiska i funkcje sędziów

Arbiter i sędziowie boczni powinni opuszczać pole walki w razie dłuższych przerw w programie zawodów.

Sędzia powinien siedzieć w rozkroku ze stopami opartymi na macie, poza polem walki, a ręce powinien opierać o uda (dłońmi do dołu).

Jeśli sędzia boczny zauważy, że coś na tablicy wyników jest nie w porządku, powinien on zwrócić na to uwagę arbitra.

Sędzia powinien szybko przemieścić się wraz z krzesłem, o ile jego pozycja zagraża zawodnikom.

Sędzia boczny nie powinien wyprzedzać arbitra w wydawaniu decyzji dotyczącej punktowania.

W przypadku akcji na skraju maty – sędzia boczny powinien natychmiast sygnalizować czy akcja jest wewnątrz czy na zewnątrz pola walki.

Jeżeli zawodnik musi zmienić jakąś część garderoby poza polem powierzchni walki, a sędzia boczny towarzyszący zawodnikowi nie jest tej samej płci, wówczas osoba oficjalna desygnowana przez Dyrektora Sportowego zastępuje sędziego bocznego i towarzyszy zawodnikowi/czce.

Jeżeli na polu walki, na którym przebywa sędzia, walka aktualnie się nie toczy, natomiast odbywa się na drugiej przyległej do tego pola walki macie – sędzia powinien usunąć krzesło aby nie stwarzać zagrożenia dla walczących zawodników.

Artykuł 8 – Gesty sędziowskie

(a) Arbitr

Przy sygnalizowaniu poniższych akcji arbitr powinien wykonać następujące gesty:

- (I) Ippon: należy podnieść jedną rękę wysoko nad głowę z dłonią skierowaną w przód.
 - (II) Waza-ari: należy podnieść jedną z rąk na bok na wysokość ramienia z dłonią skierowaną w dół.
 - (III) Waza-ari awasete ippon: należy najpierw wykonać gest dla waza-ari a następnie dla ippon.
 - (IV) Yuko: należy podnieść jedną z rąk pod kątem 45 stopni do ciała z dłonią skierowaną w dół.
 - (V) Koka: należy podnieść jedną rękę zgiętą, z kciukiem skierowanym w stronę barku, w płaszczyźnie ciała.
 - (VI) Osaekomi: należy skierować rękę w dół, od ciała w kierunku zawodników, będąc skierowanym twarzą do nich i pochylając tułów w ich kierunku.
 - (VII) Osaekomi-toketa: należy podnieść jedną z rąk do przodu i kolysać nią szybko w prawo i w lewo dwa - trzy razy i pochylając tułów w kierunku zawodników.
 - (VIII) Hiki-wake: należy podnieść jedną rękę wysoko do góry i opuścić ją w dół do przodu ciała (końcem kciuka w górę) a następnie przez chwilę trzymać ją w takim położeniu.
 - (IX) Matte: należy podnieść jedną z rąk na wysokość ramienia mniej więcej równoległe do maty i pokazać dłoń sędziemu mierzącemu czas w ten sposób, aby palce dłoni były ustawione prostopadle do góry.
 - (X) Sonomama: należy pochylić się do przodu i dotknąć obydwu walczących zawodników dłońmi obu rąk.
 - (XI) Yoshi: należy dotknąć dłońmi obu rąk obydwóch zawodników i silnie wyrzeć na nich nacisk.
 - (XII) Dla zasygnalizowania odwołania wyrażonej opinii: należy powtórzyć jedną ręką ten sam gest a jednocześnie podnieść drugą rękę ponad głowę z przodu i pomachać nią dwa, trzy razy z prawa w lewo.
 - (XIII) Hantei: przygotowując się do ogłoszenia komendy hantei arbitr musi podnieść obie ręce do przodu pod kątem 45% z prawidłowo trzymanymi w nich flagami a następnie razem z ogłoszeniem hantei należy podnieść jedną flagę wysoko ponad głowę, aby ogłosić swoją opinię.
 - (XIV) Kachi (dla wskazania zwycięzcy w walce): należy podnieść jedną rękę na wysokość ramion, z dłonią zwróconą kciukiem do góry w kierunku zwycięzcy.
 - (XV) Dla zwrócenia uwagi zawodnikowi (om), że powinien poprawić judogę należy skrzyżować obie ręce na wysokości pasa, lewą rękę nad prawą, dłońmi do wewnątrz.
 - (XVI) W celu odnotowania badania lekarskiego arbitr wskazuje otwartą dłonią w kierunku zawodnika a drugą ręką palcem wskazującym w kierunku sędziego, odnotowującego punkty na tablicy przy pierwszym badaniu, względnie z podniesionym palcem wskazującym i środkowym – przy drugim badaniu (Artykuł 29, załącznik).
- (XVII)** Free Touch: w przypadku drobnego urazu (krwawienie z nosa itp.) arbitr wykonuje gest ręką z dłonią skierowaną ku górze w kierunku do zawodnika.
- (XVIII)** Free Examination: dla wskazania, że lekarz może zbadać zawodnika, arbitr wykonuje gest obydwoma rękami dłońmi skierowanymi ku górze, w kierunku zawodnika.
- (XIX) Dla udzielenia kary (shido, chui, keikoku, hansoku make): należy wskazać w kierunku zawodnika winnego palcem wskazującym, przy pozostałych zwiniętych w pięść.
 - (XX) Ostrzeżenie za brak aktywności: należy kręcić ruchem w przód obu przedramionami na wysokości klatki piersiowej a następnie wskazać palcem zawodnika winnego.

Załącznik do artykułu 8 – Gesty sędziowskie

Kiedy sytuacja nie jest całkowicie jasna, arbitr po podaniu oficjalnego sygnału może wskazać na niebieski lub biały pasek na macie (wskazujące pozycje zawodników przy rozpoczęciu walki) dla wskazania, który z zawodników uzyskał punkt lub został ukarany.

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

Sygnalizowanie yuko i waza-ari arbitr powinien rozpoczynać od pozycji ręki zgiętej przed piersią i dopiero następnie wykonać właściwy gest wyprostowaną ręką.

Gesty sygnalizujące koka, yuko, waza-ari powinny być pokazywane podczas przemieszczania się w celu upewnienia się, że były one wyraźnie widziane przez sędziów bocznych, jednakże należy przy tym zwracać uwagę na to, aby przy obracaniu się nie stracić walczących zawodników z pola widzenia.

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

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

Przy odwoływaniu przyznanych punktów nie powinno się tego ogłaszać słownie.

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

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

Artykuł 8 – Gesty Sędziowskie c.d.

- (XXI) Atak pozorowany: należy wyciągnąć obie ręce w przód przed siebie z dłońmi zwinętymi w pięść i następnie wykonać nimi ruch w dół.
- (XXII) Kary na czerwonym pasie: należy wskazać na strefę zagrożenia (pas czerwony) podnosząc jedną rękę z wyprostowanymi palcami ponad głowę a następnie w kierunku karanego zawodnika.

(b) Sędziowie boczni

- (I) Celem zasygnalizowania, że zdaniem sędziego, zawodnik podczas wykonywania rzutu znajdował się w obrębie pola walki, powinien on podnieść jedną rękę do góry i opuścić ją do wysokości ramion, z dłonią kciukiem skierowaną do góry, przy czym ręka jest wyciągnięta wzdłuż linii dzielącej pole walki od strefy bezpieczeństwa.
- (II) Dla zasygnalizowania, że jeden z zawodników znajduje się poza polem walki, sędzia powinien podnieść jedną rękę na wysokość ramion, z kciukiem skierowanym do góry, przy czym ręka wyciągnięta jest wzdłuż linii dzielącej pole walki od strefy bezpieczeństwa i wykonywać kilkakrotnie ruchy poziome z prawa na lewo i na odwrót.
- (III) Dla zasygnalizowania, że jego zdaniem, przyznany punkt lub kara albo opinia wyrażona przez arbitra zgodnie z artykułem 8 (a) nie jest uznana, sędzia powinien podnieść rękę ponad głowę i pomachać nią kilkakrotnie z prawa na lewo.
- (IV) Dla zasygnalizowania, że jego opinia różni się od opinii arbitra, sędzia(owie) powinien wykonać jeden z gestów podanych w artykule 8 (a).
- (V) W sytuacji „hantei” sędziowie boczni powinni trzymać chorągiewki we właściwych rękach. Po wydaniu przez arbitra komendy „hantei” powinni podnieść natychmiast ponad głowy niebieskie lub białe chorągiewki celem wskazania, który z zawodników zasługuje na tę decyzję.
- (VI) Kiedy sędziowie uważają, że arbiter powinien ogłosić „matte” w ne-waza (np. brak postępu w walce), wówczas sygnalizują oni swoją decyzję przez podniesienie obydwu rąk na wysokość barków z dłońmi zwróconymi w górę.

Załącznik do artykułu 8 - Gesty sędziowskie (c.d.)

W czasie Mistrzostw Świata Juniorów w Cali (Kolumbia) w 1998 zostanie wprowadzony na próbę nowy gest zastępujący gesty (XXI) i (XXII). Wynik tego eksperymentu będzie omówiony przez Komisję Sędziowską a decyzja w tej sprawie zostanie przekazana do Komitetu Wykonawczego .

- (XXI) Negatywne Judo (akcje zabronione od I do IX): skrzyżować przeguby rąk z przodu na wysokości klatki piersiowej z wyprostowanymi dłońmi a następnie wskazać ukaranego zawodnika.

Artykuł 9 – Miejsce (powierzchnie ważne)

Walka powinna być prowadzona na polu walki. Żadna technika wykonana gdy jeden lub obaj zawodnicy znajdują się poza polem walki, nie może być uznana. Oznacza to, że jeżeli jeden z zawodników ma choćby jedną stopę, rękę lub kolano poza polem walki będąc w pozycji stojącej, względnie ponad połowę swego ciała poza polem walki przy wykonywaniu sutemi-waza, jest on uważany za znajdującego się poza polem walki.

Wyjątki:

a) Gdy jeden z zawodników rzuca swego przeciwnika poza pole walki, lecz sam pozostaje na polu walki dostatecznie długo, aby skuteczność wykonanej techniki była wyraźnie widoczna, wówczas technika zostaje uznana.

Gdy rzut jest zapoczątkowany przez obydwu walczących wewnątrz pola walki, lecz w czasie wykonywania rzutu, zawodnik rzucony przemieści się poza pole walki, natomiast akcja trwa nieprzerwanie, a zawodnik rzucający pozostaje wystarczająco długo w obrębie pola walki, aby skuteczność rzutu była wyraźnie widoczna, wówczas rzut może być oceniany.

b) W ne-waza akcja jest ważna i może być kontynuowana tak długo, dopóki jakkolwiek część ciała jednego z zawodników dotyka pola walki.

c) Jeżeli w czasie ataku np. o-uchi-gari lub ko-uchi-gari stopa lub noga wykonującego rzut wyjdzie poza pole walki i dotknie pasa bezpieczeństwa, akcja powinna być uznana za ważną (dla potrzeb punktacji), aż do momentu, gdy rzucający przeniesie część ciężaru swego ciała na nogę lub stopę znajdującą się poza polem walki.

Załącznik do Artykułu 9 – Miejsce (powierzchnie ważne)

W przypadku osiekomi na skraju maty, jeżeli część ciała zawodnika dotykająca jeszcze pola walki zostanie podniesiona i straci kontakt z matą – arbiter powinien ogłosić „matte”.

W przypadku gdy tori znajduje się w powietrzu (tzn. jest on w powietrzu bez jakiegokolwiek kontaktu z matą) poza polem walki podczas wykonywania rzutu, technika może być uznana dla zaliczenia punktów jedynie wówczas, gdy uke upadnie zanim jakkolwiek część ciała tori dotknie maty poza polem walki.

Ponieważ czerwony pas strefy zagrożenia jest częścią należącą do pola walki, to każdy zawodnik w pozycji stojącej, którego stopy dotykają tego pasa, powinien być uważany za znajdującego się na polu walki.

Przy wykonywaniu sutemi-waza, rzut jest traktowany jako zaliczony, jeżeli rzucający znajduje się połową ciała lub jego większą częścią na polu walki (z tego względu żadna ze stóp zawodnika rzucającego nie powinna znaleźć się poza polem walki zanim jego plecy lub biodra nie dotkną maty).

W przypadku, gdy wykonujący rzut zawodnik znajdzie się poza polem walki, akcja może być uwzględniona jedynie wówczas gdy ciało rzuconego dotknie maty przed ciałem rzucającego. W związku z tym jeżeli kolano, ręka lub jakkolwiek inna część ciała rzucającego dotknie strefy bezpieczeństwa przed przeciwnikiem, wynik uzyskany dzięki temu nie może być uznany.

Po rozpoczęciu walki zawodnicy mogą opuszczać pole rozgrywania zawodów tylko za zgodą arbitra. Pozwolenie takie może być udzielone tylko w wyjątkowych okolicznościach, np. w razie konieczności zmiany judogi, która nie jest zgodna z art. 3 lub która została zniszczona lub zabrudzona.

Artykuł 10 – Czas trwania walki

W zawodach o Mistrzostwo Świata i Igrzyskach Olimpijskich czas walki jest następujący:

Mężczyźni	5 minut czasu rzeczywistego walki
Kobiety	4 minuty czasu rzeczywistego walki

Każdy zawodnik ma prawo do co najmniej 10 minut odpoczynku pomiędzy walkami .

Artykuł 11 – Czas nie zaliczony do czasu walki

Czas upływający pomiędzy ogłoszeniem „matte” i „hajime” oraz pomiędzy „sonomama” i „yoshi” przez arbitra, nie jest zaliczany do czasu walki.

Artykuł 12 – Sygnał zakończenia czasu walki

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

Artykuł 13 - Czas osaelemi

Ippon:	- 25 sek.
Waza-ari :	- 20 sek. i dłużej ale mniej niż 25 sek.
Yuko:	- 15 sek. i dłużej ale mniej niż 20 sek.
Koka:	- 10 sek. i dłużej ale mniej niż 15 sek.

Osaekomi o czasie trwania krótszym niż 10 sek. będzie liczone tak samo jak atak.

Artykuł 14 – Techniki zbiegające się z sygnałem zakończenia czasu walki

Natychmiastowy wynik techniki rozpoczętej jednocześnie z sygnałem zakończenia walki powinien być uznany.

W przypadku ogłoszenia osaelemi jednocześnie z sygnałem zakończenia walki, czas przeznaczony na walkę powinien być wydłużony aż zostanie uzyskany ippon lub arbiter ogłosi „toketa” lub „matte”.

Załącznik do artykułu 10 – Czas trwania walki

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

Arbiter powinien znać czas trwania walki przed wejściem na matę.

Cztery minuty czasu walki dla mężczyzn zostanie wprowadzone na próbę w trakcie Mistrzostw Świata Juniorów w Cali (Kolumbia) w 1998r.

Załącznik do artykułu 11 – Czas nie zaliczany do czasu walki

Załącznik do artykułu 12 - Sygnał zakończenia czasu walki

Jeżeli w tym samym czasie prowadzone są walki na kilku matach, konieczne jest stosowanie różnorodnych sygnałów dźwiękowych. Sygnał zakończenia czasu walki musi być wystarczająco głośny, tak aby był słyszalny mimo hałasu powodowanego przez widzów.

Załącznik do artykułu 13 - Czas osaelemi

Przy zbiegnięciu się komendy „osaekomi” z sygnałem końcowym walki, czas walki powinien być wydłużony aż do uzyskania ippon (lub równowartości) lub ogłoszenia „toketa” albo „matte”.

Załącznik do artykułu 14 - Techniki zbiegające się z sygnałem zakończenia czasu walki

Jakakolwiek technika wykonana po gongu lub innym sygnale dźwiękowym obwieszczającym czas zakończenia walki nie może być uznana nawet jeżeli arbitra nie wydał jeszcze komendy „soremade”

Jeżeli technika rzutu została zastosowana jednocześnie z brzmieniem gongu, ale arbitra uznał że nie będzie ona natychmiast skuteczna, powinien on wydać komendę „soremade”.

Artykuł 15 – Początek walki

Przed rozpoczęciem każdej walki trzej sędziowie (arbiter i dwóch sędziów bocznych) stoją razem wewnątrz pola rozgrywania zawodów (centralnie) i wykonują ukłon w kierunku joseki przed zajęciem swoich miejsc. Przed opuszczeniem pola walki, muszą oni również ukłonić się w kierunku joseki.

Zawodnicy muszą ukłonić się wchodząc i schodząc z pola rozgrywania zawodów i pola walki – na początku i na końcu każdej walki. Po ukłonie przy wchodzeniu na pole walki zawodnicy przechodzą na miejsce oznaczone paskami w odpowiednim kolorze i kłaniają się jednocześnie do siebie i robią krok naprzód.

Po zakończeniu walki i wskazaniu zwycięzcy przez arbitra, zawodnicy cofają się jednocześnie krok do tyłu i kłaniają się sobie. (Patrz Regulamin Ukłonów)

Walka powinna być zawsze rozpoczynana w pozycji stojącej.

Tylko członkowie Komisji Sędziowskiej mogą przerwać walkę. (Patrz Artykuł 17)

Załącznik do Artykułu 15 – Początek walki

Arbiter i sędziowie boczni powinni być zawsze gotowi do rozpoczęcia walki zanim zawodnicy pojawią się na polu walki. Arbiter powinien znajdować się na środku – cofnięty 2 m. do tyłu od linii przebiegającej pomiędzy dwoma zawodnikami gotowymi do rozpoczęcia walki. Arbiter powinien być twarzą zwrócony w kierunku stolika z sędzią mierzącym czas.

Zawodnicy muszą wykonywać ukłony w pozycji stojącej w których odchylenie od pionu mierzone w talii wynosi 30°. Jeśli zawodnicy nie ukłonią się, arbiter musi od nich tego zażądać (patrz Regulamin Ukłonów).

Procedurę ukłonów określa Regulamin Ukłonów.

Artykuł 16 – Przejście do ne-waza (walka w parterze)

Zawodnicy mogą przejść z pozycji stojącej do ne-waza w podanych niżej przypadkach, ale jeśli zastosowana technika nie będzie kontynuowana, arbiter powinien polecić obu zawodnikom powrót do pozycji stojącej:

- (a) gdy zawodnik, po wykonaniu ocenionego rzutu, przechodzi niezwłocznie do ne-waza (walki w parterze) i kontynuuje atak.
- (b) gdy jeden z zawodników pada na matę po nieskutecznej próbie wykonania rzutu, drugi może wykorzystać utratę równowagi przez przeciwnika i przejść do walki ne-waza.
- (c) gdy jeden z zawodników założy prawidłowe shime-waza (duszenie) lub kansetsu-waza (dźwignię) w pozycji stojącej i następnie bez przerwy przechodzi do ne-waza.
- (d) gdy jeden z zawodników sprowadzi przeciwnika do ne-waza przez zręczne zastosowanie takiej techniki, która nie jest uważana za rzut.
- (e) w każdym innym przypadku, gdy zawodnik upadł na matę lub prawie na nią pada w sytuacji nie wymienionej w punktach tego artykułu, drugi zawodnik może wykorzystać sytuację i przejść do ne-waza.

Załącznik do artykułu 16– Przejście do ne-waza (walka w parterze)

W przypadku gdy jeden z zawodników ściąga przeciwnika w dół do ne-waza inaczej niż w artykule 16 a przeciwnik nie wykorzystuje tej akcji, żeby przejść do walki w ne-waza, arbiter powinien wydać komendę „matte”, zatrzymać walkę i przyznać shido zawodnikowi, który naruszył artykuł 27 (VIII).

W przypadku, gdy jeden z zawodników ściąga przeciwnika w dół do ne-waza inaczej niż w artykule 16 a przeciwnik wykorzystuje tę sytuację, aby kontynuować walkę w ne-waza, walka powinna być dalej kontynuowana lecz arbiter powinien ukarać karą shido zawodnika, który naruszył artykuł 27 (VIII).

Artykuł 17 – Wydawanie komendy matte

Arbiter powinien podać komendę matte dla wstrzymania walki w poniżej podanych przypadkach a następnie ponownie rozpocząć walkę przez podanie komendy „hajime” :

- a) gdy jeden lub obydwaj zawodnicy opuszczają pole walki. (Patrz „Wyjątki” w Art. 9)
- b) gdy jeden lub obydwaj zawodnicy wykonują jakąś akcję zabronioną.
- c) gdy jeden lub obydwaj zawodnicy odnieśli uraz lub zachorowali.
- d) gdy jeden lub obydwaj zawodnicy muszą poprawić judogi.
- e) gdy podczas walki w ne-waza nie ma wyraźnego postępu.
- f) gdy jeden z zawodników przyjmie pozycję stojącą lub prawie stojącą, podnosząc się z ne-waza (z przeciwnikiem na plecach);
- g) gdy jeden z zawodników pozostaje w pozycji stojącej lub podnosi się z pozycji leżącej do stojącej i wyraźnie unosi przeciwnika, który leżąc na plecach, oplata nogami jakąś część stojącego przeciwnika;
- h) gdy zawodnik wykonuje lub stara się wykonać kasetsu-waza lub shime-waza w pozycji stojącej, a wynik stosowanej techniki nie jest natychmiast widoczny.
- i) w każdym innym przypadku, gdy arbiter uzna za stosowne.
- j) Kiedy arbiter i sędziowie lub Komisja Sędziowska chcą odbyć naradę.

Załącznik do artykułu 17 – Wydawanie komendy matte

Po wydaniu komendy „matte” arbiter powinien starać się utrzymać zawodników w polu swego widzenia, bowiem mogli oni nie usłyszeć komendy i walczyć dalej.

Arbiter nie powinien wydawać komendy „matte” w celu zatrzymania zawodnika przed wyjściem poza pole walki, chyba że uzna sytuację za niebezpieczną.

Arbiter nie powinien dawać komendy „matte”, gdy zawodnik który oswobodził się np. z osaeкоми, shime-waza, kansetsu-waza prosi o odpoczynek.

Arbiter powinien wydać komendę „matte”, gdy zawodnik leżący twarzą w dół na macie, z przeciwnikiem na plecach, podniesie się w taki sposób, że jego ręce nie będą miały kontaktu a matą, wskazując na utratę kontroli przez przeciwnika .

Jeżeli arbiter wyda pomyłkowo komendę „matte” podczas walki w ne-waza , w wyniku której zawodnicy się rozdzielą, arbiter i sędziowie mogą, jeżeli jest to możliwe, zgodnie z regułą „trzech” przywrócić zawodników do pozycji jak najbardziej zbliżonej do poprzedniej i ponownie rozpocząć walkę – jeżeli takie postępowanie naprawi niesprawiedliwość wyrządzoną jednemu z zawodników.

Po wydaniu komendy „matte” zawodnicy muszą szybko powrócić na miejsce, w których zaczynali walkę.

Po wydaniu komendy „matte” zawodnik(cy) powinni albo stać, jeśli polecono poprawić im judogi albo mogą usiąść, jeśli przewidziana jest dłuższa przerwa. Jedynie przy uzyskiwaniu pomocy lekarskiej zawodnik może przyjmować inną pozycję niż podano powyżej.

Arbiter może wydać komendę „matte” jeżeli zawodnik ulegnie zranieniu lub niedyspozycji, zwracając się do akredytowanego lekarza tego zawodnika aby wszedł on na pole rozgrywania zawodów celem szybkiego przebadania zawodnika .

Arbiter może wydać komendę „matte” jeżeli zraniony zawodnik pokazuje arbitrowi, że konieczne jest badanie lekarskie, które musi być przeprowadzone tak szybko jak to jest możliwe (art. 29).

Arbiter może wydać komendę „matte” jeżeli Komisja Sędziowska na wniosek akredytowanego lekarza zawodnika upoważni tego lekarza do przeprowadzenia szybkiego badania zranionego zawodnika (art. 29).

Artykuł 18 – Sonomama

Jeżeli arbiter chce przerwać walkę na pewien okres czasu np. celem zwrócenia się do jednego lub obu zawodników nie powodując zmiany w ich pozycjach, celem ukarania zawodnika w ten sposób aby drugi nie stracił korzystnej pozycji w wyniku karania jego przeciwnika – powinien on wydać komendę „sonomama” (nie ruszać się)

Dla ponownego rozpoczęcia walki powinien on wydać komendę „yoshi”. Komenda „sonomama” może być wydana jedynie jeżeli zawodnicy znajdują się w ne-waza .

Artykuł 19 – Koniec walki

Arbiter powinien ogłosić „soremade” i zakończyć walkę:

- (a) gdy jeden z zawodników uzyska ippon lub waza-ari awasete ippon (Art. 20 i 21);
- (b) w przypadku sogo-gachi (zwycięstwo złożone, Art. 22);
- (c) w przypadku fusen-gachi (zwycięstwo przez niestawienie) lub kiken-gachi (zwycięstwo przez wycofanie) (Art. 28);
- (d) w przypadku hansoku-make (dyskwalifikacja, Art. 27);
- (e) jeżeli jeden z zawodników nie może kontynuować walki w wyniku zranienia (Art. 29);
- (f) jeżeli upłynął czas walki (patrz hantei), po ogłoszeniu przez arbitra „soremade” zawodnicy powinni powrócić na swoje pozycje startowe.

Arbiter ocenia walkę jak następuje:

- (I) zawodnik zostaje zwycięzcą, jeżeli uzyska ippon lub jego równowartość;
- (II) jeżeli obaj zawodnicy uzyskali równocześnie ippon lub sogo-gachi arbiter powinien ogłosić hiki-wake a zawodnicy mają prawo stoczyć natychmiast dodatkową walkę. Jeśli tylko jeden z zawodników chce skorzystać z tego prawa, to zostanie on ogłoszony zwycięzcą przez kiken-gachi.
- (III) Jeżeli obaj zawodnicy zostali ukarani karą hansoku-make lub jeden z nich jest ukarany karą hansoku-make i jednocześnie uzyskał sogo-gachi, arbiter powinien ogłosić soremade i żaden z zawodników nie przechodzi do następnej tury zawodów.
- (IV) jeżeli nie uzyskano ippon lub jego równowartości zwycięzca powinien być wyłoniony na podstawie:
 - jedno waza-ari jest wyższe od każdej liczby yuko;
 - jedno yuko jest wyższe od każdej liczby koka;
- (V) jeżeli nie ma żadnych punktów albo ilości ocen (waza-ari, yuko i koka) są identyczne, arbiter wykonuje odpowiedni gest i ogłasza „hantei”.
Przed ogłoszeniem „hantei” arbiter i sędziowie boczni powinni mieć ukształtowaną opinię, który z zawodników jest zwycięzcą, na podstawie widocznych różnic w rozwiązywaniu walki, umiejętności i efektywności technik stosowanych przez zawodników.
Arbiter powinien dodać do swojej opinii opinie sędziów bocznych i ogłosić wynik walki zgodnie z większością wszystkich trzech opinii.
- (VII) Decyzja hiki-wake (remis) powinna być ogłoszona, gdy żaden z zawodników nie uzyskał przewagi punktowej oraz gdy brak jest możliwości oceny przewagi jednego z zawodników, zgodnie z tym artykułem, w czasie przeznaczonym na przeprowadzenie walki.

Po ogłoszeniu przez arbitra wyniku walki, zawodnicy powinni wykonać po jednym kroku do tyłu aby powrócić na swoje miejsca startowe oznaczone białym lub niebieskim paskiem, wykonać ukłon w pozycji stojącej i opuścić pole walki.

Jeżeli arbiter ogłosił zawodnikom wynik walki, nie może on już zmienić decyzji po opuszczeniu pola walk przez arbitra i sędziów bocznych.

O ile arbiter omyłkowo przyznał zwycięstwo nie temu zawodnikowi, któremu się należało, dwaj sędziowie boczni powinni spowodować zmianę błędnej decyzji i upewnić się, że została ona zmieniona przed opuszczeniem przez nich i arbitra pola walki.

Wszystkie postanowienia i decyzje podjęte przy większości głosów przez arbitra i sędziów bocznych są ostateczne i nieodwołalne.

Załącznik do artykułu 18 - Sonomama

Po wydaniu komendy „sonomama” arbiter powinien zwracać uwagę na to, aby nie było żadnej zmiany w pozycji lub w uchwycie żadnego z zawodników.

Jeżeli w walce w ne-waza u zawodnika widoczne są oznaki odniesienia urazu, arbiter może ogłosić, jeżeli uzna to za konieczne, „sonomama”, po czym zawodnicy muszą wrócić do takich pozycji jakie były przed komendą „sonomama” – wówczas arbiter wydaje komendę „yoshi”.

Załącznik do artykułu 19 – Koniec walki

Po ogłoszeniu „soremade” arbiter powinien nadal mieć zawodników w polu widzenia, na wypadek gdyby nie usłyszeli komendy i kontynuowali walkę.

Przed ogłoszeniem wyniku walki arbiter powinien, jeżeli istnieje potrzeba, zwrócić uwagę zawodnikom aby poprawili judogi.

Artykułu 20 – Ippon

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

(a) gdy zawodnik rzuca przeciwnika w sposób kontrolowany na większą część pleców ze znaczną siłą i szybkością;

(b) gdy zawodnik trzyma przeciwnika w osaekomi tak, że ten ostatni nie może się wyswobodzić przez okres 25 sek. od chwili ogłoszenia trzymania;

(c) gdy zawodnik poddaje się, uderzając dwa lub więcej razy ręką lub nogą w matę, względnie wypowiada słowo „maitta” (poddaje się) w wyniku wykonanej w parterze akcji technicznej „shime waza” (duszenie) lub „kansetsu waza” (dźwigni);

(d) gdy zawodnik jest niezdolny do walki w wyniku zastosowania duszenia lub dźwigni.

Równoznaczność: Jeżeli jeden z zawodników zostaje ukarany karą „hansoku make”, drugi zawodnik powinien być ogłoszony zwycięzcą.

Równoczesny Ippon – Patrz Art. 19 (f) (II)

Załącznik do artykułu 20 – Ippon

Techniki wykonywane jednocześnie – to takie akcje gdy obaj zawodnicy padają na matę w wyniku, jak się wydaje, jednoczesnego ataku zaś ani arbiter ani sędziowie boczni nie są w stanie ustalić czyja akcja dominowała - za takie techniki nie przyznaje się żadnych punktów.

Jeżeli arbiter ogłosi błędnie ippon podczas walki w ne-waza i zawodnicy z tego powodu rozłączą się, arbiter i sędziowie boczni powinni, o ile jest to możliwe, w oparciu o zasadę „większości trzech” cofnąć zawodników do pozycji pierwotnie przez nich zajmowanej i wznowić walkę, o ile naprawi to straty wyrządzone jednemu z zawodników.

Jeżeli uke celowo podczas rzutu wykona tzw. „mostek” (tylko głowa i pięty mają kontakt z matą) to mimo, że nie zostają spełnione wszystkie kryteria dla przyznania ippon arbiter powinien ogłosić ippon lub zaliczyć inną odpowiednią ocenę drugiemu zawodnikowi w celu zniechęcenia do wykonywania takiej czynności.

Rzut wykonany przy użyciu kansetsu-waza nie może być oceniony.

Uwaga: Zawody takie, jak: Igrzyska Olimpijskie, Mistrzostwa Świata oraz organizowane przez Kontynentalne Unie Judo lub IJF odbywają się według przepisów walki IJF.

Organizatorzy turniejów krajowych mogą zmodyfikować przepisy w celu zwiększenia bezpieczeństwa zawodników kategorii wiekowej, dla której są stosowane. Na przykład w młodszych kategoriach wiekowych organizatorzy mogą upoważnić sędziów do ogłoszenia ippon kiedy efekt zastosowania techniki jest widoczny lub w kategorii dzieci można zabronić stosowania shime-waza i kansetsu-waza.

Artykuł 21 – Waza-ari-awasete-ippon

Jeżeli jeden z zawodników uzyska drugi punkt waza-ari w tej samej walce (patrz Art. 23) arbiter powinien ogłosić „waza-ari-awasete-ippon” (dwa waza-ari tworzą ippon).

Artykuł 22 – Sogo-gachi (zwycięstwo złożone)

Arbiter powinien ogłosić „sogo gachi” w następujących wypadkach:

- (a) gdy jeden z zawodników uzyskał waza-ari a jego przeciwnik otrzymał następnie karę „keikoku” (patrz Art. 27 (c));
- (b) gdy jeden z zawodników, którego przeciwnik otrzymał karę „keikoku”, uzyskuje następnie waza-ari.

Równoczesne sogo-gachi – patrz Art. 19 (f)(II)

Artykuł 23 - Waza-ari

Arbiter powinien ogłosić waza-ari gdy, jego zdaniem, wykonana akcja techniczna odpowiada następującym kryteriom:

- (a) gdy zawodnik w sposób kontrolowany rzuci drugiego zawodnika, lecz wykonany rzut wykazuje brak jednego z trzech elementów koniecznych do uzyskania ippon (patrz art. 20 a i załącznik);
- (c) gdy zawodnik trzyma drugiego w osaekomi przez 20 sek. i dłużej ale mniej niż 25 sekund.

Równoznaczność: Jeżeli jeden z zawodników otrzyma karę „keikoku”, drugi otrzymuje waza-ari.

Załącznik do artykułu 21 – Waza-ari-awasete-ippon

Załącznik do artykułu 22 – Sogo-gachi

Załącznik do artykułu 23 – Waza-ari

Jeżeli przy tego rodzaju rzucie jak tomoe-nage wszystkie kryteria dla uzyskania ippon tzn.: ”na większej części pleców, z szybkością i siłą” zostały spełnione, lecz nastąpiła przerwa w rzucie, maksymalnie można przyznać waza-ari.

Artykuł 24 – Yuko

Arbiter powinien ogłosić „yuko” jeżeli, jego zdaniem, wykonana akcja techniczna odpowiada następującym kryteriom:

- (a) gdy zawodnik w sposób kontrolowany rzuci drugiego zawodnika, lecz wykonana technika nie spełnia dwóch z trzech zasadniczych kryteriów dla uzyskania ippon

Na przykład:

(I) częściowo wykonana technika w elemencie „większa część pleców” oraz częściowo spełnione kryteria w jednym z dwóch pozostałych elementów: „szybkość” i „siła”;

(II) całkowicie wykonana „na większą część pleców” lecz częściowo upośledzona w obydwu elementach: „szybkości” i „sile”.

- (b) gdy zawodnik trzyma przeciwnika w osaekomi przez 15 sekund lub dłużej ale mniej niż 20 sekund.

Równoznaczność – jeżeli jeden z zawodników otrzyma karę „chui”, drugi otrzymuje „yuko”.

Artykuł 25 – Koka

Arbiter powinien ogłosić „koka” jeżeli, jego zdaniem, wykonana akcja techniczna odpowiada następującym kryteriom:

- (a) gdy zawodnik w sposób kontrolowany rzuca drugiego zawodnika na jeden bark, udo (uda) lub pośladki ze znaczną siłą i szybkością;

- (b) gdy zawodnik trzyma drugiego zawodnika po ogłoszeniu osaekomi przez 10 sekund lub dłużej, ale krócej niż 15 sekund.

Równoznaczność – jeżeli jeden z zawodników otrzyma karę „shido”, drugi zawodnik otrzymuje „koka”

Załącznik do artykułu 24 – Yuko

Niezależnie od liczby uzyskanych yuko nie mogą być one uznane za równoznaczne z waza-ari. Ogólna liczba ogłoszonych yuko zostanie odnotowana.

Załącznik do artykułu 25 – Koka

Niezależnie od liczby ogłoszonych koka nie mogą być one uznane za równoznaczne z yuko i waza-ari.

Całkowita liczba ogłoszonych koka powinna zostać odnotowana.

Rzucenie przeciwnika na przednią część ciała, na kolano(a), rękę (ręce) lub łokieć (łokcie), jest liczone identycznie jak każdy inny atak. Podobnie osaekomi do 9 sekund jest również liczone jako atak.

Artykuł 26 – Osaekomi-waza

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

- (a) zawodnik trzymany jest kontrolowany przez swojego przeciwnika a jego plecy, oba barki lub jeden bark muszą mieć kontakt z matą;
- (b) trzymany jest kontrolowany z boku, od tyłu lub z góry;
- (b) zawodnik wykonujący trzymanie nie może mieć swojej nogi (nóg) kontrolowanych nogami przeciwnika;
- (d) jakąkolwiek częścią ciała zawodnicy znajdują się na polu walki w momencie ogłoszenia osaekomi.
- (e) zawodnik wykonujący trzymanie musi mieć swoje ciało w pozycji kesa lub shiho czyli podobnie jak w technikach kesa-gatame lub kami-shiho-gatame.

Załącznik do artykułu 26 – Osaekomi-waza

Jeżeli zawodnik kontroluje przeciwnika poprzez osaekomi i nie tracąc kontroli przechodzi do innego trzymania , osaekomi trwa nadal aż do ogłoszenia „ippon” lub „waza-ari” czy jego równoznaczności (w przypadku „waza-ari-awasete-ippon”) albo „toketa” lub „matte”.

Jeżeli zawodnik po założeniu trzymania popełni wykroczenie wymagające ukarania go, arbiter powinien ogłosić „matte”, przywrócić zawodników do pozycji startowej, ogłosić karę (i ewentualnie wartość punktową uzyskaną za trzymanie) a następnie wznowić walkę wydając komendę „hajime”.

Jeżeli po założeniu trzymania zawodnik trzymany popełni wykroczenie wymagające nałożenia kary, arbiter wydaje komendę sonomama, ogłasza karę i następnie wznowia walkę dotykając jednocześnie obydwóch zawodników wydając komendę „yoshi”.

Jednakże jeżeli zostanie nałożona kara „hansoku-make”, arbiter postępuje zgodnie z artykułem 27, załącznik , 3 i 4 ustęp.

Jeżeli arbiter nie ogłosił osaekomi a dwaj sędziowie boczni uznają, że osaekomi istnieje – powinni dać sygnał osaekomi a arbiter , zgodnie z regułą „większości trzech”, powinien ogłosić osaekomi.

Jeżeli po ogłoszonym osaekomi na „krawędzi” pola walki, ta część ciała zawodnika, która jeszcze dotyka maty, zostanie uniesiona i straci z nią kontakt, arbiter powinien ogłosić „matte”.

„Toketa” powinno być ogłoszone, jeżeli zawodnikowi trzymanemu w osaekomi uda się opleść nogami nogę trzymającego go zawodnika, z góry lub z dołu.

Jeżeli w ne-waza po ogłoszeniu sonomama zawodnik zostanie ukarany „hansoku-make” należy ogłosić matte, hansokumake i zakończyć walkę komendą soremade.

W sytuacjach gdy plecy uke nie mają dłużej kontaktu z matą (np. w mostku), ale tori nadal kontroluje przeciwnika, osaekomi jest kontynuowane.

Artykuł 27 – Akcje zabronione i kary

Podział czynności zabronionych na cztery grupy, pomyślany jest jako przewodnik dla dokładniejszego zrozumienia względności kar, normalnie udzielanych za stosowanie akcji zabronionych.

Kary się nie kumulują. Każda kara ma swoją wartość. Nałożenie następnej kary automatycznie powoduje anulowanie kary poprzedniej. Jeżeli zawodnik jest już ukarany, każda następna nałożona na niego kara musi być karą wyższą przynajmniej o jeden stopień.

Przy udzielaniu kary arbiter, jeżeli jest to konieczne, powinien przy pomocy odpowiedniego gestu pokazać powód ukarania.

Kara może być udzielona po ogłoszeniu „soremade” za każdą czynność zabronioną, dokonaną w czasie rozgrywania walki lub, w niektórych wyjątkowych sytuacjach, za poważne naruszenie przepisów dokonane po sygnale zakończenia walki – jeżeli decyzja ta nie została ogłoszona.

Akcje zabronione i odpowiadające im kary:

(a) kara shido nakładana jest na zawodnika, który dokonał niewielkiego naruszenia przepisów:

Judo negatywne:

- I. umyślnego unikania uchwytu w celu zapobieżenia prowadzenia walki;
- II. przyjmowania przez zawodnika przesadnie obronnej postawy w pozycji stojącej (więcej niż 5 sek.);
 - III. wykonywania akcji obliczonych na stwarzanie wrażenia ataku , lecz bez rzeczywistego zamiaru rzucenia przeciwnika (ataki pozorowane);
 - IV. stania obydwoma stopami na pasie strefy zagrożenia bez inicjowania ataku, wykonywania ataku, wykonywania kontrataku lub bronięcia się przed atakami przeciwnika (więcej niż 5 sek.);
 - V. trzymania w sposób ciągły za koniec rękawa (ów) przeciwnika w pozycji stojącej dla celów obronnych (więcej niż 5 sek.) lub chwywania rękawa przeciwnika i skręcania go;
 - VI. trzymania w sposób ciągły sczepionych palców jednej lub obu rąk przeciwnika, celem zapobieżenia akcji w walce (więcej niż 5 sek.);
 - VII. umyślnego rozsuwania klap kurtki lub rozwiązywania względnie zaciągania pasa lub spodni bez pozwolenia arbitra;
- VIII. ściąganie przeciwnika w dół do ne-waza, za wyjątkiem sytuacji zgodnej z Art. 16
 - IX. pychania palca lub palców do wnętrza rękawa lub spodu nogawki przeciwnika, względnie chwywania rękawa przeciwnika i skręcania go;

Nieprawidłowy uchwyt

Ogólnie, uchwyt jest prawidłowy jeśli zawodnik trzyma lewą ręką jakąkolwiek część prawej strony judogi przeciwnika ponad pasem i prawą ręką jakąkolwiek część lewej strony judogi przeciwnika ponad pasem.

- X. Trzymanie bez ataku w pozycji stojącej uchwytu innego niż prawidłowy (3-5 sek.)

Brak aktywności

- XI. niewykonania żadnych ataków w pozycji stojącej po kumi-kata (patrz załącznik „Brak aktywności w walce”);

Inne

- XII. chwywania w pozycji stojącej stopy (stóp), nogi (nóg) lub nogawki (nogawek) przeciwnika ręką (rękami) bez jednoczesnego wykonywania rzutu.
- XIII. zawijania pasa lub kurtki wokół jakiegokolwiek części ciała przeciwnika.
- XIV. brania judogi w usta.
- XV. pychania ręki, ramienia, stopy lub nogi wprost w twarz przeciwnika.
- XVI. pychania stopy lub nogi za pas, kołnierz lub połę kaftana przeciwnika.

Załącznik do artykułu 27 – Akcje zabronione i kary

Arbitrzy i sędziowie boczni są upoważnieni do udzielenia kar zgodnie z „intencją” lub sytuacją i w najlepszym interesie sportu.

O ile arbiter zdecyduje się ukarać zawodnika (ów), (z wyjątkiem sono mama w ne waza) zatrzymuje on na pewien czas walkę, poleca zawodnikom powrócić na miejsce startowe i ogłasza karę wskazując na zawodnika(ów), który wykonał czynność niedozwoloną.

Przed nałożeniem kary „hansoku-make” arbiter powinien się skonsultować z sędziami bocznymi i podjąć decyzję zgodnie z zasadą „większości trzech”. Jeżeli obaj zawodnicy w tym samym czasie naruszają przepisy, każdy z nich powinien otrzymać karę odpowiednią do wielkości popełnionego wykroczenia. Jeżeli obaj zawodnicy otrzymali już uprzednio karę keikoku i następnie każdy z nich otrzyma następną karę, w stosunku do obu należy ogłosić „hansoku-make”. Pomimo tego osoby pełniące funkcje oficjalne mogą podjąć finalną decyzję w tej sprawie zgodnie z artykułem 30.

Keikoku i hansoku-make w ne-waza powinno być udzielone w ten sam sposób jak w osaekomi (artykuł 26, załącznik, 3 ustęp). Jeżeli zawodnik ściągnie przeciwnika do ne-waza niezgodnie z artykułem 16 a przeciwnik nie skorzysta z sytuacji, aby kontynuować walkę w ne-waza, arbiter powinien ogłosić „matte” i przerwać walkę w celu udzielenia kary „shido” zawodnikowi który naruszył artykuł 16.

(X)Trzymanie uchwytu wysoko za kołnierz przeciwnika jest traktowane jako „prawidłowe” nawet jeśli ręka chwyta przeciwną stronę kurtki przeciwnika, trzymając rękę za jego głowę.

Zawodnik nie może być ukarany za trzymanie nieprawidłowego uchwytu, jeżeli sytuacja taka zaistniała na skutek pochylecia przez przeciwnika głowy i przełożenia jej pod ramieniem zawodnika.

Jeżeli jednak zawodnik stale „nurkuje” w ten sposób, arbiter powinien rozważyć czy zawodnik nie przyjmuje przesadnie obronnej postawy (II)

(XI) brak aktywności. Brak ataków ze strony jednego lub obu zawodników , na ogół przez około 25 sekund, traktowany jest jako brak aktywności..

Nie ma braku aktywności w przypadku braku akcji ofensywnych, jeżeli arbiter uważa że zawodnik rzeczywiście szuka dogodnej sposobności do ataku.

(XIII) Określenie „zawijanie” oznacza, że pas lub kurtka muszą całkowicie zawijać którąś część ciała przeciwnika.

Użycie pasa lub judogi do wzmocnienia uchwytu (bez owijania), inaczej mówiąc do unieruchomienia ramienia, nie powinno być karane

(XV) Określenie „twarz” oznacza powierzchnię twarzy ograniczoną linią czoła od początków uszu do dolnej szczęki;

Artykuł 27 cd. – Akcje zabronione i kary

(b) kara „chui” jest nakładana na każdego zawodnika, który dokona poważnego naruszenia przepisów (lub który dokonał niewielkiego naruszenia przepisów, lecz wcześniej już został ukarany karą „shido”) a mianowicie:

(XVII) zastosowanie shime-waza za pomocą poly judogi lub pasa albo samych palców.

(XVIII) zastosowanie nożycowego chwytu nogami na tułów, kark lub głowę przeciwnika (nożyce splecionymi stopami, z jednoczesnym wyprostowaniem nóg w stawach kolanowych).

(XIX) wykonanie kopnięcia kolanem lub stopą ręki lub ramienia przeciwnika, mające na celu uwolnienie się od jego uchwytu.

(XX) wyłamywanie palców przeciwnika celem uwolnienia się od jego uchwytu.

(XXI) wychodzenie poza pole walki przy wykonaniu techniki w pozycji stojącej lub ne-waza albo celowe wypychanie przeciwnika poza pole walki (patrz art.9 – „wyjątki”).

(c) Kara „keikoku” jest nakładana na każdego zawodnika, który dokonał ciężkiego naruszenia przepisów (albo dokonał ponownie lekkiego lub poważnego naruszenia przepisów będąc już wcześniej ukarany karą „chui”) a mianowicie:

(XXII) usiłowania rzucenia przeciwnika przez owinięcie swoją nogą nogi przeciwnika będąc bardziej lub mniej zwróconym twarzą w tym samym kierunku co przeciwnik i upadek tyłem na niego(kawazu-gake).

(XXIII) stosowania kanetsu waza (dźwigni) gdziekolwiek indziej poza stawem łokciowym.

(XXIV) podniesienia przeciwnika leżącego na macie i rzucenia go ponownie na matę

(XXV) podcinania od wewnątrz nogi podporowej przeciwnika, gdy ten ostatni wykonuje technikę taką jak np. harai-goshi.

(XXVI) nie zastosowania się do instrukcji arbitra.

(XXVII) wydawania niepotrzebnych okrzyków, wypowiedzania uwag i wykonywania obraźliwych dla przeciwnika lub arbitra gestów w czasie prowadzenia walki.

(d) Kara „hansoku-make” jest nakładana na każdego zawodnika, który dokonał bardzo ciężkiego naruszenia przepisów (lub dokonał ponownie naruszenia przepisów jakiegokolwiek stopnia będąc już wcześniej ukarany karą keikoku) a mianowicie:

(XXVIII) stosowanie jakiegokolwiek akcji, która mogłaby uszkodzić przeciwnika, szczególnie kark lub kręgosłup albo byłaby niezgodna z duchem judo.

(XXIX) padanie bezpośrednio na matę przy stosowaniu lub próbie stosowania takich technik jak waki-gatame.

(XXX) „nurkowania” głową w przód na matę, będąc pochylony w przód i w dół podczas wykonywania lub próby zastosowania takiego rzutu jak uchimata, harai goshi itp..

(XXXI) umyślnego padania do tyłu, gdy przeciwnik jest przyciśnięty do jego pleców i gdy którykolwiek z zawodników nie ma kontroli nad ruchami przeciwnika.

(XXXII) noszenia podczas walki twardych lub metalowych przedmiotów (ukrytych lub nie).

Załącznika Artykuł 27 cd. – Akcje zabronione i kary

(XXVIII) Przykład: kani-basami, kombinacja kansetsu-waza i nage-waza

(XXIX) Próby wykonania takich rzutów jak harai-goshi, uchi-mata itp. z uchwytu jedną ręką za kołnierzyk judogi z pozycji przypominającej waki-gatame (w której nadgarstek przeciwnika jest uwięziony pod pachą rzucającego) i celowe padanie twarzą w dół, na matę, stwarzają znaczne prawdopodobieństwo spowodowania kontuzji. Wykonane bez zamiaru rzucenia czysto przeciwnika na plecy, takie akcje są niebezpieczne i będą traktowane w ten sam sposób jak rzut z waki-gatame.

Artykuł 28 – Niestawienie się do walki i wycofanie się

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

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

Przed ogłoszeniem fusen-gachi arbiter musi upewnić się, że otrzymał on na to upoważnienie od Komisji Sędziowskiej.

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

Załącznik do artykułu 28 - Niestawienie się do walki i wycofanie się

(Miękkie szkła kontaktowe): W przypadku gdy zawodnik podczas walki zgubi swoje szkła kontaktowe i nie może ich natychmiast odzyskać (informując arbitra, że nie może bez nich walczyć), arbiter po konsultacji z sędziami bocznymi przyznaje zwycięstwo przeciwnikowi przez kiken gachi.

Artykuł 29 – Zranienie, choroba, wypadek

Decyzja o kachi (zwycięstwo) lub hiki-wake (remis), gdy jeden z zawodników jest niezdolny do kontynuowania walki z powodu urazu, choroby lub nieszczęśliwego wypadku podczas walki, powinna być podjęta przez arbitra po konsultacji z sędziami bocznymi na podstawie reguły „większości z trzech”, zgodnie z poniższymi klauzulami:

(a) Zranienie

- I) jeżeli zawodnikiem powodującym, zranienie jest sam zraniony, powinien on przegrać walkę;
- II) gdy przyczyna zranienia przypisywana jest nie zranionemu zawodnikowi, przegrywa on wówczas walkę;
- III) jeżeli nie można ustalić przyczyny urazu, należy ogłosić decyzję „hiki wake”.

(b) Choroba

Zasadniczo, jeśli zawodnik zachoruje podczas walki i nie może jej kontynuować, powinien przegrać walkę.

(c) Wypadek

Jeżeli zachodzi nieszczęśliwy wypadek na skutek działania warunków zewnętrznych należy ogłosić hiki-wake.

Badanie medyczne

W trakcie walki każdy zawodnik ma prawo być zbadany przez lekarza dwa (2) razy.

Arbiter powinien upewnić się, że liczba przerw na badania lekarskie dla każdego zawodnika odnotowana jest na tablicy. Tablica powinna pokazywać jeden krzyżyk za pierwsze badanie lekarskie i dwa krzyżyki za drugie badanie lekarskie.

Załącznik do artykułu 29 – Zranienie, choroba, wypadek

W zasadzie tylko jeden lekarz dla każdego zawodnika dopuszczony jest do pola rozgrywania zawodów.

O ile lekarz potrzebuje pomocy, w pierwszym rzędzie powinien być poinformowany arbiter. Trenerowi nigdy nie pozwala się na wstęp na tatami. Jeśli interwencja lekarza będzie odnotowana jako badanie lekarskie, arbiter powinien pokazać swoją decyzję sędziemu notującemu na tablicy jak tylko lekarz podejdzie do zawodników.

Wyjątki - Niewielkie urazy (patrz art. 8 (XVII) Free Touch)

Jeżeli jakiś wypadek lekki (krwawienie z nosa, złamanie paznokcia itp.) wymaga interwencji lekarskiej, musi być ona przeprowadzona tak szybko, jak to jest tylko możliwe.

Uwaga: Lekarz może dotykać zawodnika, lecz nie badać.

Badanie lekarskie (patrz art. 8 (XVI))

Przy powtórzeniu się jakiegokolwiek tego samego urazu lekkiego, lekarz musi być wezwany i badanie medyczne odnotowane na tablicy.

Jeżeli zawodnik prosi o lekarza ze względu na niewielki uraz, badanie musi być odnotowane na tablicy.

Jeżeli uraz powstał w wyniku wypadku tj. żadnemu zawodnikowi nie można przypisać winy, ale jeśli wymagane jest badanie lekarskie, należy go odnotować na tablicy.

Uwaga: Lekarz może dotykać zawodnika dla szybkiego postawienia diagnozy.

Zranienie – Free examination (Patrz art.8 (XVIII))

Dowolne badanie medyczne jest dopuszczalne tylko wtedy, kiedy w opinii sędziów zranienie było spowodowane przez przeciwnika.

Podczas tego badania lekarz może dotykać i dowolnie badać zawodnika i może:

- d) zastosować bandaże, jeśli to konieczne;
- e) asystować przy doprowadzeniu do porządku moszny.

Uwaga: Z wyjątkiem w/w sytuacji, jeśli lekarz zastosuje jakiegokolwiek leczenie, przeciwnik zwycięży przez kiken-gachi.

Artykuł 29 cd. – Zranienie, choroba, wypadek

Jeżeli akredytowany lekarz po zbadaniu zawodnika(ów) oświadczy arbitrowi, że zawodnik(cy) nie może kontynuować walki, arbiter po konsultacji z pozostałymi sędziami bocznymi powinien zakończyć walkę i ogłosić wynik zgodnie z innymi postanowieniami tego artykułu.

Jeśli uraz zawodnika(ów) jest tak poważny, że wymaga leczenia poza polem rozgrywania zawodów, albo zranienie to wymaga więcej niż dwóch badań przez akredytowanego lekarza, arbiter w porozumieniu z pozostałymi sędziami bocznymi powinien zakończyć walkę i ogłosić wynik zgodnie z innymi przepisami tego artykułu.

O ile rodzaj urazu zawodnika (ów) jest taki, że wymaga zabiegów przez akredytowanego lekarza na polu rozgrywania zawodów arbiter po konsultacji z pozostałymi sędziami bocznymi powinien zakończyć walkę i ogłosić wynik zgodnie z innymi postanowieniami zawartym w tym artykule.

Jeżeli po urazie jednego lub obydwóch zawodników arbiter i sędziowie boczni dojdą do przekonania, że walka nie powinna być kontynuowana, arbiter powinien zakończyć walkę i ogłosić wynik zgodnie z innymi postanowieniami zawartym w tym artykule.

Załącznik do artykułu 29 cd.– Zranienie, choroba, wypadek

Jeżeli w czasie walki uke odniósł uraz po akcji tori i nie może kontynuować walki, zespół sędziowski analizuje sytuację i podejmuje decyzję zgodnie z przepisami. Każdy przypadek jest rozpatrywany ze względu na jego indywidualne uwarunkowania.

Przykład:

Uraz powstał w wyniku akcji niedozwolonej. Po opatrzeniu urazu lekarz informuje arbitra, że zawodnik może kontynuować walkę. Po konsultacji z sędziami bocznymi arbiter udziela kary przeciwnikowi.

Jeżeli po wznowieniu walki zawodnik, który odniósł uraz spowodowany przez przeciwnika, nie może kontynuować walki, przeciwnik nie może być ponownie karany z powodu popełnienia tego samego przewinienia. W takim przypadku zawodnik, który odniósł uraz, przegrywa walkę.

W przypadku, gdy lekarz odpowiedzialny w walce za danego zawodnika, jasno zdaje sobie sprawę - zwłaszcza przy stosowaniu duszeń – że istnieje poważnie zagrożenie zdrowia zawodnika, może on podejść do skraju tatami i wezwać sędziów do natychmiastowego zaprzestania walki. Sędziowie powinni przedsięwziąć wszelkie konieczne kroki, aby pomóc lekarzowi. Taka interwencja prowadzi w konsekwencji do przegrania przez zawodnika walki i dlatego powinna być stosowana w wyjątkowych przypadkach.

Jeżeli nie jest możliwe ustalenie przyczyny urazu i przypisanie jej któremu kolwiek z zawodników i jeśli nikt nie jest odpowiedzialny, walkę wygrywa ten zawodnik który może ją kontynuować.

W zawodach objętych kalendarzem IFJ, oficjalny lekarz ekipy powinien posiadać uprawnienia lekarskie i musi być zgłoszony przed zawodami. Jest on jedyną osobą, której zezwala się zajmować miejsce dla niego przeznaczone a on musi być łatwy do zidentyfikowania np. musi mieć przepaskę oznakowaną czerwonym krzyżem. Po akredytacji lekarza krajowe federacje muszą przejąć odpowiedzialność za swoich lekarzy w czasie zawodów. Lekarze muszą być informowani o poprawkach i interpretacjach przepisów walki.

Przed każdymi Mistrzostwami IFJ zostanie zwołane i prowadzone przez Dyrektorów Sportowych IFJ zebranie lekarzy ekip.

Artykuł 30 – Sytuacje nie objęte przepisami

O ile zaistnieje jakakolwiek nie objęta niniejszymi przepisami sytuacja powinna ona być rozwiązywana decyzją podjętą przez arbitra po konsultacji z sędziami bocznymi i Komisją Sędziowską.

Załącznik do artykułu 30– Sytuacje nie objęte przepisami

Regulamin Ukłonów

Ukłon będący częścią etykiety Judo, jest tradycją która odzwierciedla szacunek i dyscyplinę które przenikają jedyne w swoim rodzaju oddziaływanie naszego sportu. Zatem, procedura ukłonów powinna być stosowana w sposób pełen szacunku.

Wszystkie ukłony w pozycji stojącej powinny być wykonywane pod kątem 30° mierzone na poziomie pasa.

1. Ukłon początkowy - Ceremonia Otwarcia

1.1 W trakcie ostatniego punktu ceremonii otwarcia, podczas gdy zawodnicy są ustawieni w szeregu na polu walki, wszyscy sędziowie stoją szeregiem obok siebie, naprzeciwko zawodników i oficjalnych przedstawicieli, twarzami w stronę joseki.

1.2 Zgodnie z zasadami ukłonu w pozycji stojącej (kiotsuke), oficjalni przedstawiciele drużyn, zawodnicy i sędziowie kłaniają się do joseki.

1.3 Zaraz potem sędziowie wykonują pół obrotu w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, twarzą w kierunku zawodników i trzymając się zasad, kłaniają się sobie wszyscy wzajemnie.

1.4 Następnie, zgodnie z regułami i zgodnie z porządkiem programu zawodów, sędziowie, oficjalni przedstawiciele i zawodnicy opuszczają pole rozgrywania zawodów i turniej się rozpoczyna.

2. Ukłon kończący - Ceremonia Zamknięcia

2.1 W trakcie ostatniego punktu ceremonii otwarcia, podczas gdy zawodnicy są ustawieni w szeregu na polu rozgrywania zawodów, wszyscy sędziowie stoją szeregiem obok siebie, naprzeciwko zawodników, twarzą w kierunku joseki.

2.2 Zgodnie z zasadami ukłonu w pozycji stojącej (kiotsuke), sędziowie wykonują pół obrotu w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara, twarzami zwróceniu do zawodników i zgodnie regułą ukłonów, kłaniają się sobie wzajemnie.

2.3 Zaraz potem sędziowie wykonują pół obrotu w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara i zgodnie z regułami ukłonów, kłaniają się w kierunku joseki.

2.4 Następnie, zgodnie z regułami i zgodnie z porządkiem programu zawodów, sędziowie, i zawodnicy opuszczają pole rozgrywania zawodów, kończąc zawody.

ARBITER I SĘDZIOWIE BOCZNI

3. Na początku walki indywidualnej

3.1 Przed pierwszą walką każdej sesji walk (Shiai), pierwszy zespół wyznaczonych sędziów idzie jeden za drugim (w porządku sędzia boczny/arbiter/sędzia boczny) wzdłuż zewnętrznej krawędzi pola rozgrywania zawodów i zatrzymuje się na środku, przed polem walki, twarzą do joseki. Następnie robią krok do przodu i wkraczają na pole rozgrywania zawodów.

3.2 Z tej pozycji arbiter i sędziowie boczni stojąc obok siebie pośrodku pola rozgrywania zawodów wykonują ukłon w kierunku joseki.

3.3 Stamtąd arbiter i sędziowie boczni wchodzą na pas bezpieczeństwa i już na polu walki kłaniają się po raz drugi w kierunku joseki.

3.4 Następnie stojąc na pasie bezpieczeństwa kłaniają się sobie wzajemnie. Arbiter robi krok do tyłu, podczas gdy sędziowie boczni zwracają się do siebie twarzami.

3.5 Zaraz potem arbiter i sędziowie boczni zajmują odpowiednie miejsca. Sędzia boczny, który jako pierwszy podejście do krzesła, pozostaje w pozycji stojącej naprzeciw krzesła czekając na drugiego sędziego bocznego i razem jednocześnie siadają. Tak samo siadamy po każdej naradzie.

3.6 W pierwszej walce każdej rundy walk (shiai) arbiter musi się upewnić, że dwaj pierwsi zawodnicy spełnią warunki z punktu 9.2.

3.7 Pierwszy zespół sędziów opuszcza pole walki zgodnie z procedurą ukłonów opisaną w pkt. 6.

3.8 Sędzia boczny, który ma do pokonania krótszy dystans powinien iść wolniej niż drugi po to aby jednocześnie spotkać się z arbitrem w celu wykonania ukłonu.

4. Kolejni arbitrzy i sędziowie boczni

4.1 Wszystkie późniejsze zespoły sędziów, wyznaczone do kolejnych walk, przestrzegają reguł opisanych w pkt. 3.1, 3.2 i 3.5.

4.2 Każdy następny zespół sędziów, za wyjątkiem ostatniego w każdej sesji, opuszcza pole rozgrywania zawodów zgodnie z procedurą opisaną w pkt. 6.

5. Zmiana ról pomiędzy arbitrem a sędziami bocznymi

5.1 Po zakończeniu walki i ogłoszeniu wyniku i gdy zawodnicy opuścili pole walki, jeśli arbiter musi zamienić się z sędzią bocznym, obaj sędziowie zbliżają się do siebie na czerwonym pasie bezpieczeństwa. Stojąc twarzami do siebie, kłaniają się zanim zajmą nowe pozycje. Mijając się, nowy arbiter przechodzi do środka wybierając najkrótszą drogę, na pozycję hajime.

6. Zespół sędziów opuszcza pole walki

6.1 Po zakończeniu walki, kiedy wynik został już ogłoszony a zawodnicy opuścili pole walki, jeśli arbiter i sędziowie boczni mają opuścić pole walki, muszą oni pójść w kierunku zewnętrznej krawędzi pola rozgrywania zawodów. Stojąc pośrodku, twarzą w kierunku joseki, z arbitrem stojącym pośrodku, wykonują jednocześnie ukłon w kierunku joseki a następnie opuszczają pole rozgrywania zawodów.

7. Zespół sędziów przy końcu rundy (Shiai)

7.1 Po zakończeniu ostatniej walki w sesji i po ogłoszeniu wyniku, dodatkowo po spełnieniu warunków z pkt. 9.6, arbiter i sędziowie boczni schodzą w kierunku czerwonego pasa bezpieczeństwa i tam, wewnątrz, stojąc w jednym szeregu z arbitrem pośrodku, twarzą w kierunku joseki, kłaniają się.

7.2 Stojąc na czerwonym pasie, arbiter robi krok do tyłu a sędziowie boczni zwracają się do siebie twarzami i w końcu wszyscy kłaniają się sobie wzajemnie.

7.3 Następnie arbiter i sędziowie boczni idą w kierunku środka krawędzi pola rozgrywania zawodów, stają zwróceniem twarzą w kierunku joseki, arbiter znajduje się w środku, kłaniają się w kierunku joseki a następnie opuszczają pole rozgrywania zawodów.

--

ZAWODNICY

8. Zawodnicy wchodzący i opuszczający pole rozgrywania zawodów

8.1 Podczas wchodzenia jak i opuszczania pola rozgrywania zawodów zawodnicy powinni ukłonić się w stronę joseki.

9. Ukłon zawodnika w pozycji stojącej

Wymagane jest, aby zawodnicy stosowali się do zasad opisanych w tym regulaminie ukłonów jak i do przepisów Światowej Unii Judo. Zawodnicy, którzy nie ukłonią się zgodnie z tymi zasadami, będą proszeni aby to zrobili. Nazwiska tych, którzy odmówią zostaną podane do wiadomości Dyrektora Sportowego IJF lub Kierownika Zawodów. Na mocy ich uprawnień zawodnicy ci będą zdyskwalifikowani a w przypadku walki o medal, zdobyty medal lub/i miejsce medalowe zostaną odebrane.

9.1 Zawodnicy podchodzą do środka krawędzi pola walki i kłaniają się, następnie wchodzą na pole walki, na wyznaczone miejsca i kłaniają się.

9.2 Pierwszych dwóch zawodników każdego dnia turnieju, zanim zaczną walczyć, powinni wykonać, co następuje:

(a) Stojąc zwróceniem twarzami do siebie w miejscu za odpowiadającymi im paskami, na polecenie arbitra, powinni odwrócić się w kierunku joseki.

(b) Na komendę Rei kłaniają się zgodnie z ustalonymi regułami.

(c) Zawodnicy znowu zwracają się do siebie i postępują zgodnie z pkt. 9.3 tego regulaminu.

9.3 Dwaj zawodnicy, stojąc w miejscu za odpowiadającymi im paskami, bez polecenia muszą ukłonić się sobie równocześnie, zrobić krok do przodu i zatrzymać się w naturalnej pozycji, czekając aż arbiter wyda komendę hajime.

9.4 Po walce, kiedy arbiter wydał komendę soremade, zawodnicy stają naprzeciwko odpowiadających im pasków czekając na ogłoszenie rezultatu. Judogi muszą mieć uporządkowane.

9.5 Arbiter robi krok do przodu, ogłasza wynik walki i robi krok do tyłu. Zaraz potem zawodnicy równocześnie wykonują krok do tyłu i kłaniają się sobie wzajemnie.

9.6 Dwaj ostatni zawodnicy każdego dnia zawodów, po tym jak walka się zakończy, muszą wykonać, co następuje:

(a) Po wykonaniu 9.4 i 9.5 i po zwróceniu się na polecenie arbitra twarzą do joseki, zawodnicy muszą wykonać zarządzenie (a) i (b) pkt.9.2, następnie pkt. 9.7.

9.7 Zawodnicy cofają się na środek krawędzi pola walki i muszą ukłonić się; następnie opuszczają pole rozgrywania zawodów zgodnie z postanowieniem art.8.

10. Zawody Drużynowe

10.1 Każdy mecz drużynowy jest uważany za niezależną sesję (shiai).

10.2 Przed każdym meczem arbiter i sędziowie boczni muszą wykonać 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 a następnie 10.4, 10.5, 10.6, 10.7 i na końcu punkt 3.5 tego regulaminu.

10.3 Po zakończeniu każdego meczu, arbiter i sędziowie boczni muszą wykonać artykuły 10.9, 10.10, 10.11, 10.12 tego regulaminu. Następnie idą na pas bezpieczeństwa i na środku pasa, stojąc twarzą do joseki, jednocześnie kłaniają się. Po ukłonie wykonują 7.2 i 7.3.

10.4 Przed rozpoczęciem każdego meczu, kiedy arbiter i sędziowie boczni stoją w jednej linii, z arbitrem pośrodku i twarzami skierowanymi do joseki, dwie drużyny kłaniają się razem na krawędzi pola walki. Następnie podchodzą na wyznaczone miejsca, twarzami do siebie a arbiter daje im znak obiema rękami wyciągniętymi do przodu, z dłońmi zwróconymi do góry, aby zwrócili się w kierunku joseki. Po tym geście, zawodnicy odwracają się w kierunku joseki, pozostając w jednym szeregu.

10.5 Arbiter wydaje polecenie wykonania ukłonu i zawodnicy kłaniają się.

10.6 Następnie natychmiast arbiter kieruje zawodników twarzami do siebie.

10.7 Arbiter znowu wydaje polecenie wykonania ukłonu , drużyny kłaniają się sobie wzajemnie, cofają się na krawędź pola walki i kłaniają się. Jest zrozumiałe, że zawodnicy kłaniają się jeszcze raz, w kierunku joseki, na krawędzi pola rozgrywania zawodów zanim opuszczą je ostatecznie.

10.8 W każdej walce indywidualnej zawodnicy muszą wykonać pkt.9.1, 9.4, 9.6 i 9.7 tego regulaminu.

10.9 Po zakończeniu wszystkich walk indywidualnych dwie drużyny ustawiają się w jednej linii wewnątrz pola walki na wyznaczonych miejscach, twarzami zwróceniu do siebie. Arbiter i sędziowie boczni stają w jednej linii obok siebie, z arbitrem w środku i twarzami skierowanymi do joseki. Arbiter wykonuje krok do przodu i ogłasza wynik.

10.10 Arbiter robi krok do tyłu, wraca na poprzednie miejsce i wydaje komendę rei. Drużyny kłaniają się sobie wzajemnie.

10.11 Następnie arbiter wykonując gest jak w pkt. 10.4, poleca zawodnikom zwrócić się w kierunku joseki, przy czym pozostają oni w jednym rzędzie.

10.12 Zaraz potem arbiter wydaje komendę rei i zawodnicy jednocześnie kłaniają się w kierunku joseki.

10.13 Potem zawodnicy muszą cofnąć się na krawędź pola walki i uklonić się. Jest zrozumiałe, że zawodnicy kłaniają się jeszcze raz w stronę joseki, na krawędzi pola rozgrywania zawodów zanim opuszczają je ostatecznie.

10.14 W tym czasie, na pasie bezpieczeństwa, arbiter i sędziowie boczni kłaniają się w stronę joseki, kłaniają się sobie wzajemnie a następnie zgodnie z procedurą opisaną w sekcji 7, idą do granicy pola rozgrywania zawodów, stają na jej środku twarzami w kierunku joseki, z arbitrem w środku, kłaniają się i opuszczają pole rozgrywania zawodów.

-

PODSUMOWANIE

Etykieta ukłonów czyni Judo odmiennym od innych międzynarodowych sportów. Gesty są wyrazem szacunku, podziękowania i grzeczności. Arbiter i sędziowie boczni grają podstawowe role w zachowaniu tej wyjątkowości poprzez zapewnienie wykonywania ukłonów zgodnie z opisanymi regułami.