

PRAVIDLA JUDO

Platná od 1. 1. 2019



Vydal:
Schválil:

KR ČSJu
VV ČSJu

Obsah

ÚVOD.....	3
Článek 1 – Zápasíště	4
Článek 2 – Vybavení.....	6
Článek 3 – Závodní úbor.....	9
Článek 4 – Hygiena	10
Článek 5 – Rozhodčí a oficiální činovníci	11
Článek 6 – Umístění a funkce rozhodčího v zápasíšti.....	13
Článek 7 – Umístění a funkce rozhodčích u CARE systému	14
Článek 8 – Gestikulace rozhodčích	15
Článek 9 – Prostor pro uznání akce – okraj zápasové plochy.....	17
Článek 10 – Doba trvání zápasu	19
Článek 11 – Přerušení zápasu	21
Článek 12 – Časové znamení.....	22
Článek 13 – Časy osaekomi.....	23
Článek 14 – Techniky provedené současně s časovým znamením.....	24
Článek 15 – Zahájení zápasu	25
Článek 16 – Přejít do ne-waza.....	27
Článek 17 – Aplikace Mate	28
Článek 18 – Sono-mama	29
Článek 19 – Konec zápasu.....	30
Článek 20 – Ippon	32
Článek 21 – Waza-ari.....	34
Článek 22 – Waza-ari-awasete-ippón.....	35
Článek 23 – Osaekomi-Waza.....	36
Článek 24 – Zakázaná jednání a tresty.....	37
Článek 25 – Nenastoupení soupeře a vzdání zápasu	42
Článek 26 – Zranění, nemoc nebo nehoda	43
Článek 27 - CARE system	46
Článek 28 – Situace neuvedené v těchto pravidlech.....	47
Článek 29 – specifické úpravy pravidel pro žákovské kategorie.....	48
Obrazová příloha.....	50

ÚVOD

Pravidla vydala komise rozhodčích ČSJu (dále jen KR ČSJu) a schválil výkonný výbor ČSJu (dále jen VV ČSJu).

Na kompletizaci a konečné úpravě se podíleli: M. Robovský, K. Dvořák, Z. Nachtigal.

Pravidla JUDO jsou zpracována podle platných pravidel IJF (International Judo Federation).

K některým článkům pravidel jsou uvedeny ČSJu úpravy článků, které řeší výjimky při domácích soutěžích (v ČR) a upřesňují výklad.

Výklad těchto pravidel, jejich změny a doplňky provádí pouze vedení KR ČSJu.

Tato pravidla jsou závazná pro řízení zápasů judo v České republice s platností od 1. 1. 2019. Současně se ruší Pravidla judo platná od 1. 1. 2015.

Článek 1 – Zápasíště

Zápasíště měří nejméně 14 m x 14 m a je vytvořeno z **tatami** nebo podobného přijatelného materiálu libovolné barvy.

Zápasíště se dělí na dvě plochy vzájemně odlišné barvy. Prostor uvnitř zápasíště se nazývá zápasová plocha a má rozměry nejméně 8 m x 8 m a nejvýše 10 m x 10 m. Prostor vně zápasové plochy se nazývá bezpečnostní plocha, která je široká minimálně 3 m.

Zápasová plocha pro olympijské hry, mistrovství světa, kontinentální mistrovství a soutěže IJF musí mít rozměr 10 m x 10 m a bezpečnostní plochu minimálně 4 m.

Použijí-li se dvě nebo více spojených zápasíšť, pak bezpečnostní plocha mezi zápasovými plochami musí být široká nejméně 4 m.

Zápasíště musí být instalováno na pružném podkladu, nebo na pódiu.

Kolem zápasíště musí být volný prostor do vzdálenosti nejméně 50 cm.

Tatami

Obecně se skládá z dílů o rozměrech 1 m x 2 m nebo 1 m x 1 m, které jsou vyrobeny z lisované slámy, nebo častěji z lisované pěnové hmoty.

Díly musí být pod nohama pevné a natolik pružné, aby tlumily nárazy při pádech, nesmí klouzat ani být příliš drsné.

Tyto díly, které tvoří povrch zápasíště, musí být složeny bez mezer a upevněny tak, aby nedošlo k jejich posunutí.

Pódium

Jeho instalování je možné, musí být zhotoveno ze dřeva s dostatečnou pevností, musí však být zachována určitá pružnost. Rozměr pódia je přibližně 18 m x 18 m a nesmí být vyšší než 1 m (zpravidla 50 cm nebo méně).

V případě použití pódia se doporučuje, aby bezpečnostní plocha byla široká 4 m podél celého zápasíště.

Poznámka

V místech, kde se Pravidla judo odvolávají na modré **judogi**, modrý pás, modré praporky, modrou registrační tabuli atd., mohou organizátoři soutěže oběma závodníkům umožnit nosit bílé **judogi**. Druhý vyhlášený závodník pak bude mít současně s pásem své technické vyspělosti i červenou šerpu a v pořadí první vyhlášený závodník ponese šerpu bílou. Ostatní vybavení (praporky, lepicí páska, registrační tabule atd.) budou mít místo modré barvy červenou.

ČSJu úprava článku 1 – Zápasíště

Tatami

Pro soutěže ČSJu a KSJu lze použít zápasíště s vyznačenou varovnou plochou na místo zápasové plochy z jedné barvy a bezpečnostní plochy druhé barvy.

pro soutěže řízené KSJu

- a) Pro soutěže řízené krajskými svazy a nemistrovské soutěže je povolena zápasová plocha o minimálních rozměrech 5 m x 5 m. Bezpečnostní plocha musí být široká nejméně 2 m. Mezi dvěma zápasovými plochami musí být bezpečnostní plocha nejméně 2 m.
- b) Materiál, ze kterého je zápasová plocha sestavena, musí přesahovat nejméně 1 m za (vně) zápasovou plochu. Zbytek bezpečnostního prostoru může být tvořen jiným vhodným, ale stejně vysokým materiálem.
- c) **Tatami** může být složeno z tzv. puzzle.

pro soutěže řízené ČSJu

- a) Pro mistrovské soutěže žáků a žákyň musí mít zápasová plocha rozměr minimálně 6 m x 6 m, bezpečnostní plocha musí být široká minimálně 3 m a mezi dvěma zápasovými plochami minimálně 3 m.
- b) Pro věkové kategorie dorostu musí mít zápasová plocha rozměr minimálně 7 m x 7 m, bezpečnostní plocha musí být široká minimálně 3 m a mezi dvěma zápasovými plochami musí být minimálně 3 m.
- c) **Tatami** nesmí být složeno z tzv. puzzle.

Článek 2 – Vybavení

a) Registrační tabule

Pro každé zápasiště se instalují dvě registrační tabule, na kterých se skóre vyznačuje vodorovně. Tabule se umisťují vně zápasiště tak, aby byly dobře viditelné pro rozhodčí, členy komise rozhodčích, činovníky a diváky.

Zařízení musí však být upravena tak, aby se zaznamenávaly i tresty udělené závodníkům.

Používají-li se elektronické registrační tabule, musí být k dispozici jako záloha i ručně ovládané tabule.

b) Měření času

K dispozici musí být stopky, nebo elektronická časomíra:

Pro trvání zápasu: 1 x

Pro **osaekomi**: 2 x

záložní: 1 x

Používají-li se elektronické hodiny, musí být pro kontrolu k dispozici ručně ovládané atestované stopky (viz dodatek).

c) Praporky pro časoměřiče

Časoměřiči musí používat následující praporky:

Žlutý – k označení přerušení zápasu

Zelený – k označení probíhajícího držení

Zaznamenává-li se doba zápasu a držení na elektronické registrační tabuli, není nutné používat žlutý a zelený praporek. Praporky však musí být k dispozici v záloze.

d) Časový signál

Musí být k dispozici zvonek, nebo podobné slyšitelné zařízení, které oznámí rozhodčímu v zápasišti konec stanovené doby zápasu.

e) Modré a bílé judogi

Závodník musí být oblečen do modrého nebo bílého **judogi**. První vyhlášený závodník má oblečeno bílé **judogi** a druhý modré.

Pozice obsluhy registrační tabule, zapisovatelů a časomíry

Oficiální činovníci zabezpečující obsluhu registrační tabule, zápis výsledků a časomíru musí být obráceni čelem k rozhodčímu v zápasišti.

Časomíra a registrační tabule

Stopky musí být k dispozici osobám zodpovídajícím za udržování jejich přesnosti. Přesnost stopek se musí pravidelně kontrolovat před zahájením soutěže a pravidelně v jejím průběhu. Ukazatel skóre musí splňovat požadavky stanovené IJF a musí být neustále rozhodčím k dispozici.

Pro případ selhání elektronického zařízení se musí současně používat ručně ovládané stopky a musí být k dispozici manuální registrační tabule.

Příklad:

Grafika vzoru ruční registrační tabule



Obrázek 1 – Bílý závodník dosáhl **waza-ari** a zároveň byl trestán **shido**

Grafika vzoru elektronického ukazatele



Obrázek 2 – Bílý závodník dosáhl **ippon** a zároveň byl dvakrát trestán **shido**. Modrý závodník dosáhl **waza-ari**.

ČSJU úprava k článku 2 – Vybavení

a) Registrační tabule

Pro každé zápasiště se instaluje registrační tabule, na které se skóre vyznačuje vodorovně. Tabule se umísťuje vně zápasiště tak, aby byly dobře viditelná pro rozhodčí, členy komise rozhodčích, činovníky a diváky.

Zařízení musí být upravena tak, aby se zaznamenávaly i tresty udělené závodníkům.

Používají-li se elektronické registrační tabule, doporučuje se mít k dispozici jako záloha i ručně ovládané tabule.

b) Měření času

K dispozici musí být stopky nebo elektronická časomíra:

- Pro trvání zápasu: 1 x
- Pro **osaekomi**: 1 x
- Záložní: 1 x

Používají-li se elektronické hodiny, musí být pro kontrolu k dispozici ručně ovládané stopky.

c) Modré a bílé judogi

Pokud rozpis soutěže nestanoví povinnost startu v modrém **judogi** pro druhého vyhlášeného závodníka, pak může v modrém **judogi** závodník nastoupit, pouze v případě, že byl vyhlášený jako druhý závodník.

V případě použití pouze bílého **judogi** bude mít druhý vyhlášený závodník současně s pásem své technické vyspělosti i červenou (modrou) šerpu a v pořadí první vyhlášený závodník může nést šerpu bílou.

Červená (modrá) a bílá šerpa odpovídá rozměrům pásu označující stupeň technické vyspělosti s tím rozdílem, že je ovinutá kolem pasu závodníka pouze jedenkrát.

Článek 3 – Závodní úbor

Závodníci nosí závodní úbor (**judogi**) odpovídající těmto požadavkům (obrazem v grafické příloze pravidel juda):

- a) Pevné, z bavlny nebo podobného materiálu, v dobrém stavu (bez trhlin nebo poškozených míst). Tloušťka, tvrdost nebo kluzkost materiálu nesmí znemožňovat soupeři získat úchop.
- b) Bílé, nebo téměř bílé barvy, pro prvního vyhlášeného závodníka a modré barvy pro druhého závodníka.
- c) Dovolena jsou tato označení: viz směrnice pro **judogi** IJF a EJU
- d) Kabátec je tak dlouhý, aby kryl stehna a dolní okraj dosahoval minimálně k pěstím připažených rukou. Kabátec **judogi** má být oblečen tak, že jeho levý límec překrývá pravý a musí být tak široký, aby ve výši dolního okraje hrudního koše bylo překrytí klop minimálně 20 cm. Zároveň se límce kabátce nesmí překrývat dále než 10 cm od vrcholku hrudní kosti.
- e) Rukávy musí zakrývat celé paže až k zápěstí. Mezi rukávem a paží (včetně bandáží) musí být po celé délce rukávů mezera 10 cm – 15 cm. Tloušťka klop a límce nesmí být větší než 1 cm a jejich šířka nesmí překročit 5 cm.
- f) Kalhoty nesmí mít, žádná další označení kromě značky výrobce a označení certifikační značkou (**JUDO GI APROVED**). Kalhoty musí být tak dlouhé, aby kryly celé nohy a dosahovaly ke kotníkům, mezi nohavicí a nohou (včetně bandáží) musí být po celé délce nohavice mezera 10 cm – 15 cm.
- g) Kolem boků se přes kabátec uvazuje pevný pás šířky 4 cm – 5 cm, jehož barva odpovídá stupni technické vyspělosti závodníka. Pás se váže do čtvercového uzlu dostatečně pevně, aby zabraňoval uvolňování kabátce. Pás musí být dostatečně dlouhý, aby po jeho ovinutí 2x zbyly za uzlem ještě po obou stranách 20 cm – 30 cm dlouhé konce.

Závodnice nosí pod kabátkem:

- a) čistě bílé, nebo téměř bílé tričko bez jakéhokoliv označení (potisku) z pevnějšího materiálu a s krátkými rukávy, dostatečně dlouhé, aby se dalo zastrčit do kalhot, nebo
- b) bílý nebo téměř bílý leotard s krátkými rukávy.

Závodníci ani závodnice nesmí pod **judogi** nosit žádné další oblečení, kromě spodního prádla a u závodnic trička odpovídající předpisu.

ČSJU úprava článku 3 – Závodní úbor

- a) Pokud závodník nastupuje k utkání s kimonem s tzv. „Backnumbers“, musí být jméno uvedené na backnumbers shodné s příjmením nastoupivšího závodníka. V případě, že nejsou jména shodná, bude závodník rozhodčím diskvalifikován pro nevyhovující závodní úbor. Závodník není vyloučen z celé soutěže a může v soutěži pokračovat.
- b) Reklamní plochy pro domácí dlouhodobé soutěže družstev může upravovat Rozpis mistrovských a kvalifikačních soutěží pro daný rok.

Článek 4 – Hygiena

- a) Závodní úbor musí být čistý, suchý a bez zápachu.
- b) Nehty na ruce i nohy musí mít závodník krátce ostříhané.
- c) Osobní tělesná hygiena startujících musí být na dostatečné úrovni.

Dlouhé vlasy musí být uvázány tak, aby jimi nebyl soupeř obtěžován a znemožňován soupeři úchop.

Vlasy musí být svázané gumičkou, která nesmí být tvořena z tvrdých či kovových částí. Není povolena pokrývka hlavy s výjimkou lékařských aplikací.

Závodníkovi, který nesplňuje podmínky čl. 3 a 4 Pravidel judo, není povolen start a jeho soupeř vyhrává zápas **fusen-gachi**, pokud zápas nebyl ještě zahájen. Byl-li již zápas zahájen, soupeř vyhrává **kiken-gachi** v souladu s pravidlem „rozhodnutí většiny“.

Článek 5 – Rozhodčí a oficiální činovníci

Rozhodčí

Obecně je zápas řízen třemi rozhodčími odlišné národnosti ve vztahu k zápasícím závodníkům. Pro soutěž družstev platí stejný princip.

Jeden rozhodčí v zápasišti je za pomoci radiokomunikačního zařízení ve spojení se dvěma rozhodčími u stolu, kteří zajišťují obsluhu CARE systému pod dohledem instruktorů soutěže. Systém nasazování rozhodčích musí zajistit jejich neutralitu.

Rozhodčím asistují činovníci obsluhující registrační tabuli, časoměřiči a zapisovatelé. Rozhodčí musí být oděni v souladu s pravidly IJF.

Instruktoři

Instruktoři soutěže, kteří případně mohou zasáhnout do probíhajícího zápasu, mají k dispozici vlastní stanoviště s CARE systémem, které musí být napojeno na rozhodčí pomocí komunikačního zařízení.

Časoměřiči

Organizační výbor musí před nominací zajistit jejich úplné vyškolení. Přítomni musí být nejméně dva časoměřiči, jeden zaznamenává skutečný čas zápasu a druhý dobu držení **osaekomi**. Pokud je to možné, má být přítomna třetí osoba, která kontroluje oba časoměřiče, aby se předešlo chybám vzniklým z opomenutí nebo omylu.

Hlavní časoměřič měřící zápasový čas, spustí stopky, jakmile uslyší povel **hajime** nebo **yoshi** a zastaví, je při povelu **mate** nebo **sono-mama**.

Časoměřič pro držení spustí stopky, jakmile uslyší povel **osaekomi** a zastaví je při povelu **sono-mama** a opět je spustí na povel **yoshi**. Uslyší-li povel **toketa** nebo **mate**, zastaví stopky a nahlásí rozhodčímu počet naměřených sekund platného držení. Konec **osaekomi** oznámí stanoveným zvukovým signálem, trvalo-li držení 20 sekund, nebo 10 sekund, získal-li před tím držící závodník **waza-ari**.

Vyhlásí-li rozhodčí v zápasišti příslušným gestem držení zvoláním **osaekomi** nebo **yoshi**, pak časoměřič pro držení spustí stopky a současně zvedne zelený praporek. Vyhlásí-li rozhodčí **toketa**, **mate** nebo **sono-mama** anebo vyprší-li čas pro **osaekomi**, pak časoměřič zastaví stopky a současně položí zelený praporek.

Časoměřič měřící skutečnou celkovou dobu zápasu zastaví stopky a zvedne žlutý praporek, kdykoli rozhodčí v zápasišti příslušným gestem vyhlásí **mate** nebo **sono-mama**. Po zvolání **hajime** nebo **yoshi** časoměřič stopky opětne spustí a žlutý praporek položí.

Uplynutí stanovené doby zápasu oznámí časoměřič rozhodčímu jasně slyšitelným signálem.

Obsluha registrační tabule

Obsluha registrační tabule musí znát výroky a gestikulaci rozhodčích, aby mohla správně označit výsledky zápasu.

Zapisovatel

Mimo výše uvedené osoby má být přítomen zapisovatel, který eviduje celý průběh zápasu.

ČSJu úprava článku 5 – Rozhodčí a oficiální činovníci

Rozhodčí a oficiální činovníky na domácích soutěžích v ČR řeší i Soutěžní řád judo v člancích č. 11 a 12.

Článek 6 – Umístění a funkce rozhodčího v zápasišti

Rozhodčí v zápasišti stojí zpravidla uvnitř zápasové plochy, řídí zápas a vyhlašuje rozhodnutí. Zajišťuje, aby byla jeho rozhodnutí správně zaznamenávána na registrační tabuli.

Rozhodčí v zápasišti musí zajistit, aby bylo před zahájením zápasu vše v pořádku (např. zápasiště a jeho vybavení, závodní úbor, hygiena závodníků, činovníci soutěže atd.)

Závodník v bílém kimonu nastupuje po pravici rozhodčího v zápasišti, naopak závodník v modrém kimonu nastupuje po jeho levici.

V případech, kdy se oba závodníci nacházejí v **ne-waza** a hlavami jsou otočení směrem ze zápasové plochy, může rozhodčí akci sledovat z bezpečnostní plochy.

Před zahájením soutěže se rozhodčí v zápasišti a pomezí rozhodčí seznámí se zvukem zvonku nebo jiného zvukového signálu, který oznamuje konec zápasu na jejich **tatami**. Současně se seznámí se stanovištěm lékaře nebo zdravotníka, funkcí CARE systému a komunikačního zařízení. Při kontrole zápasiště rozhodčí kontrolují, zda je čisté a v dobrém stavu, zda mezi díly nejsou mezery a zda závodníci splňují požadavky článků č. 3 a 4 Pravidel judo.

Rozhodčí musí zajistit, aby nikdo z diváků, trenérů nebo fotografů nebyl na místě, kde by mohl ohrozit závodníky nebo zapříčinit jejich zranění.

Rozhodčí by měl opustit zápasiště v případě jakéhokoliv delšího přerušení programu zápasů.

Článek 7 – Umístění a funkce rozhodčích u CARE systému

Rozhodčí CARE systému sedí u stolku na okraji **tatami** a spolupracují s rozhodčím v zápasu za pomoci komunikačního zařízení v návaznosti s pravidlem o „rozhodnutí většiny“. K dispozici mají CARE systém.

Zpozoruje-li rozhodčí CARE systému nesprávný údaj na registrační tabuli, upozorní na tuto chybu rozhodčího v zápasu.

Rozhodčí CARE systému **nesmí** předbíhat rozhodčího v zápasu v oceňování akcí.

Rozhodčí CARE systému by měli opustit své stanoviště v případě jakéhokoliv delšího přerušení programu zápasů (např. oficiální prezentace, delší přestávka mezi zápasy nebo zpoždění programu).

Pokud závodník potřebuje přechodně opustit zápasovou plochu v průběhu trvání zápasu z důvodů, které uzná rozhodčí v zápasu za opodstatněné, musí oba rozhodčí CARE systému zůstat na svých místech a závodníka doprovází jiný rozhodčí, který dbá, aby nebyla porušena pravidla. Povolení k opuštění zápasové plochy se dává pouze v mimořádných případech (např. při výměně **judogi**, které není v souladu s pravidly, ošetření krvácejícího zranění). Závodníka smí doprovázet pouze rozhodčí stejného pohlaví.

Článek 8 – Gestikulace rozhodčích

Rozhodčívzápasišti

Pro níže uvedená rozhodnutí používá rozhodčí v zápasisti této gestikulace:

Ippon – vzpaží nad hlavou dlaní vpřed.

Waza-ari – upaží do výše ramen dlaní dolů.

Waza-ari-awasete-ippon – nejdříve gestikuluje **waza-ari** a pak **ippon**.

Osaekomi – předpaží šikmo dolů směrem k závodníkům, obrácený směrem k nim a mírně se předkloní.

Toketa – předpaží šikmo níže malíkovou hranou dolů a 2x – 3x paží rychle zamává zprava doleva, při gestikulaci se předklání směrem k závodníkům.

Mate – předpaží, dlaní vpřed, prsty vzhůru směrem k časoměřiči.

Sono-mama – předkloní se, dlaněmi se dotkne obou závodníků a přitlačí je směrem k zápasisti.

Yoshi – dlaněmi se dotkne obou závodníků a přitlačí.

Zrušení vyhlášeného ohodnocení – opakuje původní gestikulaci pro ocenění a současně druhou paží ve vzpažení malíkem vpřed zamává 2x – 3x zprava doleva.

Vyhlášení vítěze zápasu – zvedne paži s otevřenou dlaní směrem k vítězi.

Vyzvání závodníka k úpravě judogi – zkrříží levou paži přes pravou, dlaněmi k tělu ve výši opasku.

Přivolání lékaře – nejprve vztáhne paži směrem ke stanovišti lékaře, dlaní vzhůru, a poté ji plynule vztáhne směrem ke zraněnému závodníkovi.

Udělení trestu (shido, hansoku-make) – nejprve ukáže gestem prohřešek a poté ukazovákem ukáže na trestaného závodníka, ostatní prsty jsou sevřeny v pěst.

Není-li jasné, kterému závodníkovi bylo ohodnocení nebo trest určen, musí rozhodčí v zápasisti po gestikulaci ukázat na modré, nebo bílé označení na zápasové ploše (postavení závodníka při zahájení zápasu).

Při očekávaném delším přerušení zápasu dovolí rozhodčí závodníkovi nebo závodníkům sedět se zkrříženými nohama tím, že ukáže otevřenou rukou s dlaní směřující nahoru na místo jejich výchozího postavení.

Gestikulace rozhodčího v zápasisti pro **waza-ari** musí být podržené v trvání 3-5 sekund, aby jeho hodnocení bylo zřetelně viditelné i pomezním rozhodčím. Při tomto obratu však rozhodčí musí závodníky stále sledovat.

Při trestání obou závodníků musí rozhodčí v zápasisti použít správné gesto pro každého závodníka zvlášť a při následném vyslovení příslušného trestu na něj ukázat. Při gestikulaci ukazuje levým ukazovákem na závodníka po levici a pravým ukazovákem v případě závodníka po pravici.

Pokud je nutné vyhlásit opravu rozhodnutí, **musí toto následovat** co nejdříve po gestikulaci rušící dříve vyhlášené ohodnocení.

Při rušení dříve vyhlášeného ohodnocení se nic nevyhlašuje.

Při vyhlášení vítěze zápasu se rozhodčí vrátí do původního postavení jako při zahájení zápasu, provede krok vpřed, ukáže na vítěze, a pak se opět vrátí krok zpět.

Gestikulace má být ponechána po dobu 3 až 5 sekund.

(ukázka gest v grafické příloze pravidel juda)

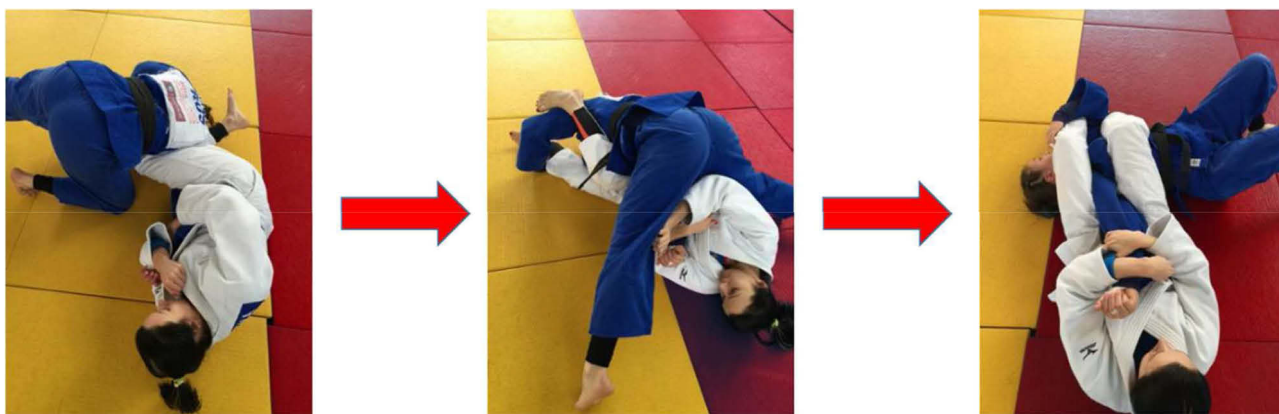
Článek 9 – Prostor pro uznání akce – okraj zápasové plochy

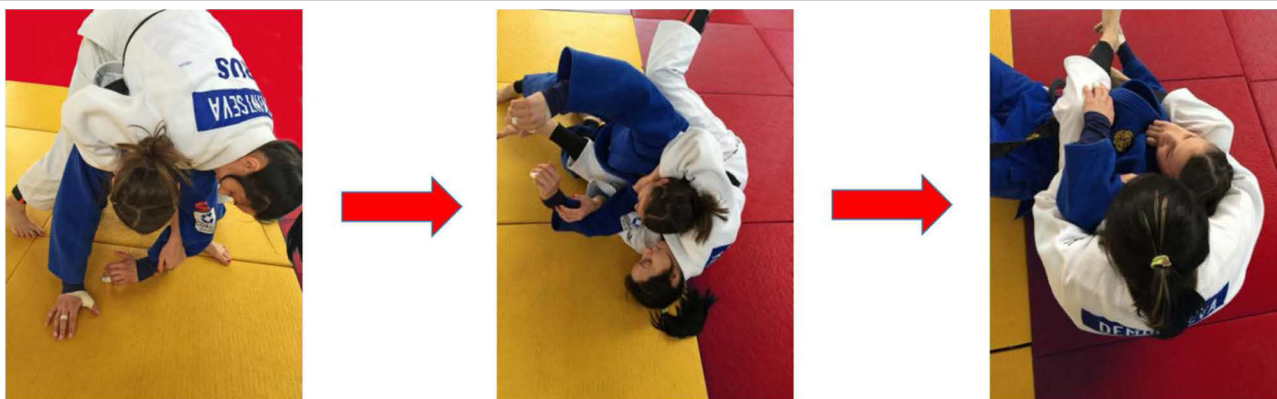
Zápas musí být vybojován uvnitř zápasové plochy. Zásada pro ohodnocení akce na okraji zápasové plochy směřující mimo zápasovou plochu je, že oba závodníci **musí být** při započetí akce uvnitř zápasové plochy, nebo alespoň **tori** v kontaktu se zápasovou plochu. Jakákoliv technika započatá v případě, že jsou oba závodníci mimo zápasovou plochu, není platná.

Všechny akce jsou platné a mohou pokračovat, pokud se alespoň jeden ze závodníků dotýká zápasové plochy.

Výjimky

- a) Je-li při zahájení porazu alespoň jeden závodník uvnitř zápasové plochy, ale během provádění techniky se **uke** nebo **tori** pohybují mimo zápasovou plochu, je technika uznána za platnou v případě, pokračuje-li bez přerušení.
- b) Obdobně okamžité provedení kontra techniky, kdy **uke** stojící mimo zápasovou plochu přebírá aktivitu, je akce platná tehdy, pokud byla provedena bez přerušení.
- c) V **ne-waza** je akce platná a může pokračovat, pokud bylo držení vyhlášeno uvnitř zápasové plochy.
- d) Techniky **osaekomi**, **shime-waza** anebo **kansetsu-waza** aplikované již mimo zápasovou plochu jsou platné pouze v případě, že následují okamžitě po dokončení hodu mimo zápasovou plochu. V případě, kdy **tori** nebo **uke** převezme iniciativu v jedné ze zmíněných technik bez zjevného přerušení, jsou tyto techniky uznávány za platné.
- e) Techniky **shime-waza** a **kansetsu-waza** započaté uvnitř zápasové plochy mohou být ponechány bez přerušení i v případě přesunu závodníků mimo zápasovou plochu pouze za předpokladu viditelné účinnosti.





Započal-li zápas, smějí závodníci opustit zápasovou plochu pouze se svolením rozhodčího v zápasišti. Toto svolení dává rozhodčí pouze ve zcela výjimečných případech (např. při výměně **judogi**, které neodpovídá ustanovení čl. 3 nebo je poškozeno či znečištěno, ošetření krvácejícího zranění).

Článek 10 – Doba trvání zápasu

Doba trvání zápasu a systém soutěže musí být uvedeny v rozpisu soutěže.

Pro mistrovství světa, olympijské hry a oficiální turnaje IJF je základní doba trvání zápasu následující:

- Muži: 4 minuty čistého času zápasu
- Ženy 4 minuty čistého času zápasu
- Junioři a juniorky: 4 minuty čistého času zápasu
- Dorostenci a dorostenky: 4 minuty čistého času zápasu

Není-li znám vítěz zápasu po uplynutí základní doby zápasu, pak zápas vstupuje do prodloužení „GOLDEN SCORE“

Mezi zápasy má každý závodník právo na 10 minut odpočinku.

Doba trvání zápasů a jejich pořadí musí být stanoveny přesně podle rozpisu soutěže.

Rozhodčímu musí být doba zápasu známa dříve, než vstoupí na zápasíště. Minimální věk pro účast na oficiálních soutěžích pořádaných IJF je 15 let.

„Golden Score“

Uplyne-li stanovený čas zápasu dle článku 10, pak rozhodčí v zápasíšti vyhlásí **sore-made** a dočasně ukončí zápas. Závodníci se vrátí do svých pozic jako při zahájení zápasu.

Rozhodčí v zápasíšti znovu zahájí zápas zvoláním **hajime**. Mezi původním zápasem a zápasem „Golden Score“ nesmí být žádná přestávka pro odpočinek.

Zápas končí okamžitě po získání jakéhokoliv bodového ohodnocení jedním ze závodníků, anebo udělením trestu **hansoku-make** a rozhodčí vyhlásí **sore-made**.

V případě zápasu „Golden Score“, kdy jeden závodník dosáhl držení a bylo vyhlášeno **osaekomi**, ponechá rozhodčí v zápasíšti možnost držet v plném rozsahu 20 sekund a dosáhnout ohodnocení **ippon**, nebylo-li vyhlášeno **toketa**, nebo **mate**, případně nebylo-li dosaženo okamžitého výsledku pomocí technik **shime-waza** nebo **kansetsu-waza**. V tomto případě vítěz získává skutečný počet dosažených bodů.

Je-li v průběhu zápasu „Golden Score“ udělen přímý trest **hansoku-make**, pak to pro trestaného závodníka znamená stejné důsledky jako v případě standardního zápasu.

Specifické případy „Golden Score“:

Pokud by své právo na zápas „Golden Score“ uplatnil pouze jeden závodník, zatímco druhý jej odmítá, vyhlásí se vítězem závodník žádající zápas oceněním **kiken-gachi**.

ČSJu úprava k článku 10 – Doba trvání zápasu

Pro všechny mistrovské a nemistrovské soutěže na území České republiky je doba trvání zápasu dětských kategorií:

- Starší žactvo (U15) 3 minuty čistého času zápasu

- Mladší žactvo (U13) 2 minuty čistého času zápasu
- Kategorie mláďat (U9, U11) 2 minuty čistého času zápasu

„Golden Score“

Pro všechny mistrovské a nemistrovské soutěže na území České republiky je doba trvání Golden Score pro dětské kategorie:

- Starší žactvo (U13) 3 minuty
- Mladší žactvo (U13) 1 minuta
- Mláďata **neuplatňuje se**

Pokud zápas skončí nerozhodně po uplynutí Golden Score, pak nastupuje proces **HANTEI**

Pokud v základní době existuje v žákovské kategorii rozdílný počet trestů **SHIDO**, pak zápas **končí** po uplynutí základního doby zápasu a vyhrává závodník s **nižším** počtem **SHIDO**

Článek 11 – Přerušení zápasu

Doba, která uplyne mezi zvoláním rozhodčího v zápasišti **mate** a **hajime** a mezi **sono-mama** a **yoshi**, se nepočítá do zápasového času.

Zápas mohou přerušit instruktoři soutěže.

Instruktor soutěže přeruší zápas pouze v případě, že dojde k chybě, kterou je nutné bezprostředně odstranit.

Tento zásah a jakékoliv změny rozhodnutí rozhodčího budou provedeny pouze v případě výjimečných situací. Instruktor soutěže tak zasáhne pouze ve třech níže uvedených případech

- a) chyba rozhodčích – nesprávně určení **toriho**
- b) při vyhlášení **hansoku-make**
- c) výjimečné případy

Není stanoven konkrétní postup pro trenéry, ale může jim být umožněno se následně podívat u stanoviště instruktora na důvod změny rozhodnutí.

Delegovaný doktor může požádat rozhodčího o zastavení zápasu v určených případech a s příslušnými následky předepsané v článku č. 26.

ČSJU úprava článku 11 – Přerušení zápasu

V soutěži kategorie mláďat U11 a U9 **může** být použito „Pravidlo pro koučování mláďat“:

- a) Závodníci, rodiče a trenéři nesmějí pokřikovat na závodníky na **tatami**.
- b) Trenér nebo jiná pověřená osoba zaujme místo na židli pro trenéry.
- c) Během utkání nesmí trenér nebo jiná pověřená osoba svého svěřence ze židle koučovat (a to ani v případě přerušení utkání).
- d) V případě potřeby poradit svému závodníku, zvedne praporek. Rozhodčí ve vhodném okamžiku utkání přeruší a pošle oba závodníky ke svým trenérům na židlích.
- e) Oba trenéři mají 20 vteřin na udělení rad svým svěřencům (čas měří časomíra)
- f) Poté se závodníci vrátí do výchozího postavení a pokračují v utkání.
- g) Přestávka pro koučink může být vybrána pouze 1x za utkání.
- h) V případě, že závodníci, rodiče a trenéři zákaz koučování poruší, rozhodčí utkání přeruší, a požádá přítomné o klid.

Použití tohoto pravidla musí být oznámeno v rozpisu dané soutěže.

Článek 12 – Časové znamení

Uplynutí času určeného pro dobu trvání zápasu se rozhodčímu oznamuje zvonkem, nebo podobným zvukovým signálem.

Používá-li se více zápasových ploch současně, je nutno používat rozdílná zvuková znamení.

Časové znamení musí být dostatečně hlasité, aby bylo slyšitelné i při hluku způsobovaném diváky.

Článek 13 – Časy osaekomi

Ippon	celkem 20 sekund
Waza-ari	10 a více, ale méně než 20 sekund

Článek 14 – Techniky provedené současně s časovým znamením

Každý okamžitý výsledek techniky zahájené současně s časovým znamením je platný.

Pokud byla technika porazu nasazena současně s časovým znamením a rozhodčí rozhodne, že chvat nemá okamžitě účinek, zvolá **sore-made**. Do hodnocení zápasu se technika nepočítá.

Jakákoliv technika zahájená po časovém signálu označujícím konec zápasu nemůže být považována za platnou, i když rozhodčí nestihl zvolat **sore-made**.

Bylo-li současně s časovým znamením vyhlášeno **osaekomi**, prodlužuje se zápas až do dosažení ohodnocení **ippon** nebo do okamžiku, kdy rozhodčí v zápasišti zvolá **toketa** nebo **mate**.

Během toho času závodník, který je v držení (**uke**) může zahájit protiútok aplikováním **shime-waza** anebo **kansetsu-waza**. V případě vzdání, nebo neschopnosti pokračovat, závodníka, který nasadil držení (**tori**), držený závodník (**uke**) vyhrává zápas.

Článek 15 – Zahájení zápasu

Rozhodčí v zápasišti a pomezní rozhodčí jsou na svých místech před zahájením zápasu dříve, než na zápasišť vstoupí závodníci.

Při soutěži jednotlivců rozhodčí v zápasišti stojí na zápasové ploše uprostřed asi 2 m před spojnicí míst, kde stojí oba závodníci, je obrácen čelem k registrační tabuli. Dva postranní rozhodčí jsou usazeni u svého stolku.

Závodníci se smí uklonit při vstupu nebo odchodu z **tatami**.

V případě soutěže družstev je nutné, aby byla dodržena procedura zdravení následovně:

- a) Rozhodčí v zápasové ploše zaujme pozici stejnou jako v případě soutěže jednotlivců. Na jeho povel nastoupí družstva tváří v tvář k okraji zápasišť v sestupném pořadí tak, že nejtěžší váhy jsou nejbližší k rozhodčímu.
- b) Po výzvě rozhodčího se družstva ukloní a vstoupí do zápasišť na startovní pozici naznačenou na žíněnce (pokud je vyznačena)
- c) Následně rozhodčí gestem s nataženými pažemi před sebou a otevřenými dlaněmi vyzve družstva k otočení směrem k **joseki**. Zvoláním **rei** se závodníci obou družstev zároveň pokloní. Rozhodčí se neklaní.
- d) Poté rozhodčí vyzve závodníky gestem s ohnutými pažemi do pravého úhlu a otevřenými dlaněmi směřujícími k sobě k návratu do pozice tváří v tvář, poté je opět vyzve k úklonu zvoláním **rei**.
- e) Po skončení ceremoniálu zdravení závodníci obou družstev opouští zápasišť na okraj zápasové plochy stejnou cestou, kterou vešli. V každém následném zápasu utkání družstev se postupuje dle procedury klanění stejně jako v případě soutěže jednotlivců.
- f) Po ukončení posledního zápasu utkání rozhodčí vyzve družstva k opětovnému vstupu do zápasišť způsobem popsaným v a), b) a oznámí vítěze utkání. Postup zdravení Joseki je v obráceném pořadí než před začátkem utkání.

Po vstupu na **tatami** by měli oba závodníci po výzvě rozhodčího dojít k zápasové ploše zároveň, uklonit se čelem do zápasišť, vstoupit do zápasišť a zaujmout určená místa pro zahájení zápasu.

Všechny úklony v postoji závodníci provádí pod úhlem 30 stupňů měřeno od úrovně pasu.

Je považováno za velmi důležité, aby byl úklon proveden zcela správně dle předepsaných pravidel. Jakmile se závodníci postaví tváří v tvář na svá místa určená pro zahájení zápasu, musí se oficiálně pozdravit úklonem. Rozhodčí v zápasišti důsledně dohlíží na způsob provedení úklonu. Tuto proceduru zdravení závodníci provedou i na konci zápasu. Jestliže se závodníci neukloní předepsaným způsobem, rozhodčí v zápasišti je k tomu vyzve.

Zápas začíná vždy v postoji na povel rozhodčího zvoláním **hajime**.

Potřesení rukou před zahájením zápasu **není** dovoleno.

Trenéři musí respektovat pravidlo IJF o chování trenérů na soutěžích:

- a) Trenéři musí zaujmout pro ně vyhrazenou pozici ještě před zahájením zápasu.
- b) Trenéři nemají dovoleno dorozumívat se se závodníkem v průběhu boje.

- c) Pouze v čase mimo zápas (mezi **mate** a **hajime**) mají povoleno se se závodníkem dorozumívat
- d) Po ukončení přestávky (zvolání **hajime**) trenéři opět musí zůstat potichu a bez gestikulací
- e) Trenér porušující tyto pravidla bude napoprvé napomenut
- f) V případě neuposlechnutí výzvy bude podruhé napomenut a zároveň je vykázán ze stanoviště trenérů a nesmí být nahrazen v průběhu tohoto zápasu. Takový trenér se již nemůže vrátit na místo pro trenéry u **tatami** do konce soutěžního dne.
- g) Pokud vykázán trenér bude pokračovat ve svém nevhodném chování či koučování i mimo oblast **tatami** bude pořadateli vykázán ze sportoviště a může být potrestán i zrušením akreditace.

Článek 16 – Přejít do ne-waza

Závodníci mohou přejít do **ne-waza** v následujících případech. Není-li však technika prováděna plynule, nařídí rozhodčí oběma závodníkům zaujmout místo v postoji:

- a) Dosáhne-li závodník určitého výsledku provedením porazu, přejde bez přerušení do **ne-waza** a útočí.
- b) Upadne-li jeden ze závodníků při neúspěšném pokusu o provedení porazu, může soupeř využít ztrátu jeho rovnováhy a následovat ho na zem.
- c) Donutí-li závodník svého soupeře k boji v **ne-waza** mimořádně obratným pohybem, který však jako poraz nemůže být ohodnocen.
- d) V ostatních případech nezahrnutých v předchozích bodech tohoto článku, kdy závodník padá nebo může upadnout a jeho soupeř využije jeho pozici k přechodu do **ne-waza**.

Výjimky – Přejít do ne-waza

Jestliže závodník stáhne soupeře do **ne-waza** v rozporu s článkem č. 16 a jeho soupeř toho nevyužije k pokračování v **ne-waza**, zvolá rozhodčí **mate**, zastaví zápas a udělí trest **shido** závodníkovi v souladu s článkem 24.

Jestliže závodník stáhne soupeře do **ne-waza** v rozporu s článkem č. 16 a jeho soupeř toho využije k pokračování v **ne-waza**, zápas může pokračovat.

Článek 17 – Aplikace Mate

Rozhodčí v zápasišti dočasně přeruší zápas zvoláním **mate** a závodníci se následně musí urychleně vrátit do úvodní pozice. Rozhodčí zápas opět zahájí zvoláním **hajime**, pomine-li důvod k přerušení zápasu.

Rozhodčí musí i po zvolání **mate** dál sledovat závodníky pro případ, že by vyhlášené přerušení neslyšeli a pokračovali v zápase.

Situace, kdy rozhodčí **musí** vyhlásit **mate**:

- a) Opustí-li jeden nebo oba závodníci zápasovou plochu.
- b) Jedná-li jeden nebo oba závodníci zakázaným způsobem
- c) Onemocní-li nebo je-li zraněn jeden, nebo oba závodníci.
- d) Je-li nutné, aby si jeden nebo oba závodníci upravili závodní úbor **judogi**.
- e) Nepokračuje-li zápas v **ne-waza** plynule a evidentně nepokračuje technika.
- f) Jestliže se jeden závodník dostává z **ne-waza** zpět do postoje, přitom zvedá soupeře na zádech a zároveň se nedotýká rukama **tatami**. Z toho je zřejmé, že jeho soupeř nad ním ztratil kontrolu.
- g) Je-li závodník v postoji nebo se do postoje dostává z **ne-waza**, přitom zřetelně zvedá soupeře na svých zádech a ten má obtočenou nohu (nohy) kolem libovolné části těla vstávajícího závodníka a zároveň se již nedotýká **tatami**.
- h) Jestliže závodník v postoji provádí, nebo se snaží provést techniku **kansetsu-waza** nebo **shime-waza**.
- i) Pokud jeden ze závodníků začne s přípravou zápasových, anebo wrestlingových (nikoliv judo) technik, **rozhodčí musí okamžitě zvolat mate** a zabránit v provedení a ukončení dané akce.
- j) Ve všech ostatních případech, kdy to rozhodčí považuje za nezbytné.

Rozhodčí v zápasišti by neměl zvolat **mate** pro zastavení závodníka (závodníků) směřujícího (směřujících) mimo zápasovou plochu, když nepovažuje situaci za nebezpečnou.

Rozhodčí nesmí zvolat **mate**, jestliže závodník zjevně potřebuje nebo žádá o odpočinek po tom, kdy se osvobodil z **osaekomi**, **shime-waza** nebo **kansetsu-waza**.

Rozhodčí nesmí zvolat **mate** k udělení trestu **shido ukemu**, kterého **tori** drží v **osaekomi**.

Zvolá-li rozhodčí v zápasišti v průběhu **ne-waza** omylem **mate** a závodníci změní z tohoto důvodu vzájemnou polohu, může rozhodčí v zápasišti společně s pomezními rozhodčími v souladu s pravidlem o „rozhodnutí většiny“ vrátit závodníky co nejpřesněji do původní polohy a nechat je pokračovat v zápase, napraví-li se tím rozhodnutí poškozující některého ze závodníků. Toto pravidlo nelze použít při **shime-waza** nebo **kansetsu-waza**.

Článek 18 – Sono-mama

Chce-li rozhodčí krátkodobě přerušit zápas, aby například jednoho nebo oba závodníky oslovil, aniž by tím způsobil změnu jejich postavení, případně aby vyslovil trest, aniž by nepotrestaný závodník ztratil své výhodné postavení, zvolá **sono-mama**. Zároveň použije gesto v souladu s čl. č. 8.

Zároveň se přesvědčí, že u žádného závodníka nedošlo ke změně polohy nebo úchopu.

Sono-mama lze použít pouze při **ne-waza**. Zápas pokračuje zvoláním **yoshi**.

V případě trestání závodníka v jeho nevýhodné pozici není nutné použití **sono-mama** a trest je udělen přímo.

Jeví-li v **ne-waza** některý ze závodníků známky zranění, čl. č. 26, rozhodčí může závodníky od sebe oddělit a změnit jejich původní polohu i po zvolání **sono-mama**. Poté vrátí závodníky do původní polohy, ve které se nacházeli před zvoláním **sono-mama** a následně zvolá **yoshi**. Vše v souladu s pravidlem většiny.

Článek 19 – Konec zápasu

Rozhodčí vyhlásí **sore-made** a oznámí tak konec zápasu v souladu s případy uvedenými v tomto článku. Po zvolání **sore-made** musí rozhodčí v zápasišti i nadále sledovat závodníky pro případ, že by jeho zvolání neslyšeli a pokračovali v zápase.

Je-li to nutné, pak před vyhlášením výsledku rozhodčí v zápasišti vyzve závodníky k úpravě závodního úboru.

Po vyhlášení výsledku zápasu rozhodčím v zápasišti oba závodníci ustoupí krok zpět na vyznačený modrý a bílý pruh, úklonem v postoji se navzájem pozdraví a opustí zápasovou plochu.

Při opouštění zápasové plochy musí být závodník řádně upraven a nesmí si sundávat žádnou část svého **judogi**.

Vyhlásí-li rozhodčí v zápasišti za vítěze omylem nesprávného závodníka, musí oba pomezní rozhodčí zajistit, aby rozhodčí v zápasišti napravil svůj omyl dříve, než opustí zápasišť. Komise rozhodčích může na případnou chybu tyto rozhodčí upozornit, ti pak dále jednají v souladu s pravidlem o „rozhodnutí většiny“.

Všechna konání a rozhodnutí učiněná rozhodčím v zápasišti a pomezními rozhodčími v souladu s pravidlem „rozhodnutí většiny“ jsou konečná a neodvolatelná.

Rozhodčí zvolá **sore-made** a ukončí zápas:

- a) Dosáhne-li jeden ze závodníků **ippon** nebo **waza-ari awasete-ippon**
- b) V případě **kiken-gachi**
- c) V případě **hansoku-make**
- d) Nemůže-li jeden ze závodníků pokračovat v zápase z důvodu zranění
- e) Uplyne-li stanovený čas zápasu.

Rozhodčí ohodnotí zápas následujícím způsobem:

- a) Docílí-li jeden závodník ocenění **ippon** nebo jemu rovnocenného ocenění, je vyhlášen vítězem.
- b) Nebylo-li dosaženo ocenění **ippon** nebo jemu rovnocenného ocenění, vítězem je vyhlášen závodník s jedním **waza-ari**.
- c) Pokud na registrační tabuli není vyznačeno žádné ocenění nebo ocenění v jednotlivých ukazatelích **waza-ari** jsou přesně stejná, o vítězi rozhodne zápas „Golden Score“ (zlaté skóre). To platí i pro soutěž družstev.

ČSJU úprava k článku 19 – Konec zápasu

Procedura při hantei – pouze v kategorii mlád'at a žáků

Při **hantei** se musí rozhodčí v zápasišti poradit s rozhodčími u CARE systému v souladu s pravidlem o „rozhodnutí většiny“. Následně vyhlásí vítěze tak, že provede krok vpřed a paží ukáže na vítěze.

Kritéria pro hantei

Správné rozhodnutí musí odpovídat následujícím kritériím:

Kinsa

Tachi-waza – hod s výsledkem menším než **waza-ari**, například dopad na přední část těla, koleno nebo obě kolena, ruce a koleno.

Ne-waza – vyhlášení **osaekomi** po dobu 1 až 9 sekund, **kansetsu-waza** nebo **shime-waza** s těsným únikem **ukeho**.

Vítězí ten, kdo má více **kinsa**.

Útoky

Tachi-waza – útoky se značným vychýlením **ukeho**, který téměř padá dolů.

Ne-waza – čistá příprava k **osaekomi**, **kansetsu-waza** nebo **shime-waza**, výsledkem pokusu je například čisté technické přetočení.

Vítězí ten, kdo má více útoků.

Kladná aktivita

Tachi-waza – skutečné útoky bez přímého vychýlení **ukeho**.

Ne-waza – účinné vážné pokusy o technické přetočení atd., ale ve skutečnosti neúspěšné.

Vítězí ten, kdo má více kladných útoků.

Kladné judo

Tachi-waza – je aktivní při nástupech, dobrá **kumi-kata**, dobré držení těla (postoj) a dobrý styl.

Ne-waza – je aktivní, provádí útočný boj bez přestávek a čekání na zvolání rozhodčího **mate**.

Vítězí ten, kdo má více kladného ocenění.

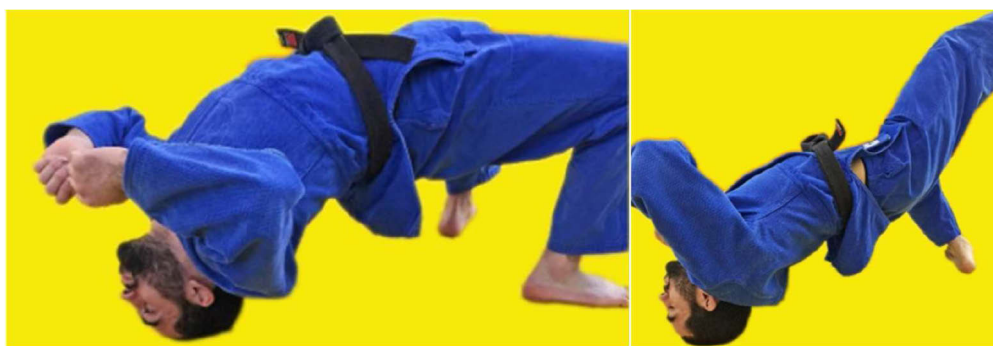
Článek 20 – Ippon

Rozhodčí v zápasišti vyhlásí **ippon**, je-li názoru, že provedená akce odpovídá následujícím kritériím: **rychlost; síla; oblast dopadu na záda; kontrola po celou dobu hodů a dopadu**

1. Hodí-li závodník soupeře značnou silou a rychlostí s reálným dopadem na záda, aniž by nad ním ztratil kontrolu.
2. V případě rolovaného dopadu bez přímého dopadu na záda je možné vyhlásit **ippon**, pokud nedošlo k přerušení techniky během dopadu a rolování přes záda



3. Dopadne-li házený závodník záměrně do „mostu“ (hlava a jedno nebo obě chodidla v kontaktu s **tatami**), ohodnotí rozhodčí v zápasišti tuto akci jako **ippon** i přesto, že takto házený závodník zabránil naplnění všech kritérií pro takové ohodnocení. Důvodem je odradit závodníky od používání těchto obranných akcí. Důležitá je ochrana zdraví, aby závodníci neunikali z technik a nevystavovali se nebezpečí zranění krční páteře.



Obrázky dopadu do mostu s hodnocením Ippon

Obdobně pokus o „most“ (prohnutí těla vzad) bude hodnocen stejně jako „most“.

4. Udrží-li závodník soupeře v **osaekomi-waza** po dobu 20 sekund od okamžiku vyhlášení **osaekomi**, aniž by se soupeři podařilo uniknout.
5. Vzdá-li se závodník tak, že zaklepe dvakrát nebo vícekrát rukou či nohou, případně zvolá **maita** (vzdávám se) v důsledku účinně nasazené techniky **osaekomi-waza**, **shime-waza** nebo **kansetsu-waza**.
6. Když je závodník účinkem technik **shime-waza** nebo **kansetsu-waza** neschopen pokračovat v zápase.

Zvolá-li rozhodčí v zápasišti v průběhu **ne-waza** omylem **ippon** a závodníci změní z tohoto důvodu vzájemnou polohu, může rozhodčí v zápasišti společně s pomezními

rozhodčími v souladu s pravidlem o „rozhodnutí většiny“ vrátit závodníky co nejpřesněji do původní polohy a nechat je pokračovat v zápasu, napraví-li se tím rozhodnutí poškozující některého ze závodníků. Toto pravidlo nelze použít při **shime-waza** nebo **kansetsu-waza**.

Rovnocennost:

Je-li závodník potrestán **hansoku-make**, je jeho soupeř okamžitě vyhlášen vítězem na **ippon**.

Současně provedené techniky

Když oba závodníci po zdánlivě současných útocích padají na zápasíště a rozhodčí v zápasíšti společně s pomezními rozhodčími nemohou posoudit, který chvat převládal, nemůže být vyhlášeno žádné bodové ohodnocení.

Článek 21 – Waza-ari

Rozhodčí v zápasišti vyhlásí **waza-ari**, je-li názoru, že provedená akce odpovídá následujícím kritériím:

- a) Hodí-li závodník soupeře bez ztráty kontroly nad ním, ale provedenému porazu chybí částečně jeden ze čtyř nutných požadavků pro ohodnocení **ippon**,
- b) Hodí-li závodník beze ztráty kontroly na bok vrchní části těla
- c) Zabráni-li závodník vlivem protivníkovi techniky dopad na záda dopadem současně na oba lokty nebo obě dlaně či jejich kombinací
- d) Dopadne-li závodník na loket s okamžitým přechodem na záda
- e) Udrží-li závodník soupeře v **osaekomi-waza** po dobu kratší než 20 sekund, nejméně však po dobu 10 sekund od okamžiku vyhlášení **osaekomi**, aniž by se soupeři podařilo uniknout.



Obrázky – udělení waza-ari při dopadu na bok nebo při rolování v uvedených směrech

Článek 22 – Waza-ari-awasete-ippon

Pokud závodník docílí v jednom zápase druhé **waza-ari** (viz článek č. 21), vyhlásí rozhodčí v zápasišti **waza-ari-awasete-ippon**.

Článek 23 – Osaekomi-Waza

Rozhodčí v zápasišti vyhlásí **osaekomi**, je-li názoru, že použitá technika odpovídá následujícím zásadám:

- a) Držený závodník musí být svým soupeřem dostatečně kontrolován a jeho záda, obě, nebo jedno rameno se musí dotýkat **tatami**.
- b) Kontrola může být provedena ze strany, zezadu nebo shora.
- c) Noha (nohy) nebo tělo držícího závodníka nesmí být kontrolovány nohama soupeře.
- d) Alespoň jeden závodník se musí dotýkat zápasové plochy libovolnou částí svého těla, pokud nebylo držení nasazeno bezprostředně po akci započaté uvnitř zápasišťe a dokončené mimo zápasišťe
- e) Závodník provádějící držení se musí nacházet v pozici **kesa**, **shiho** nebo **ura**.

Pokud závodník v průběhu **osaekomi** přejde z jedné techniky držení do jiné bez ztráty kontroly nad soupeřem, běží čas **osaekomi** dále až do vyhlášení **ippon** (nebo rovnocenného ohodnocení), **toketa** nebo **mate**.

Je-li vyhlášeno **osaekomi** a dopustí-li se závodník, který je ve výhodném postavení, zakázaného jednání, zvolá rozhodčí v zápasišti **mate**, vrátí závodníky do výchozího postavení, vysloví trest (a případné ocenění za **osaekomi**) a nechá pokračovat zápas zvoláním **hajime**, pokud závodník nedosáhl trestu **hansoku-make**.

Jestliže se v **osaekomi** dopustil zakázaného jednání závodník, který je v nevýhodném postavení, a zasluhuje trest, udělí trest drženému závodníkovi bez přerušení zápasu.

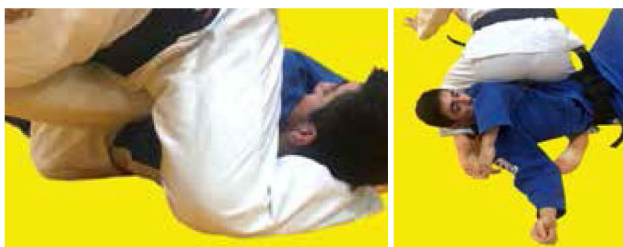
Má-li však být vysloven trest **hansoku-make**, pak rozhodčí v zápasišti vyhlásí **sono-mama**, poradí se s pomezními rozhodčími, vyhlásí **mate** a vrátí závodníky do jejich výchozích pozic. Poté vyhlásí **hansoku-make** a ukončí zápas zvoláním **sore-made**.

Jsou-li oba pomezní rozhodčí názoru, že je **osaekomi** platné, ale rozhodčí v zápasišti ho nevyhlásil, pak oba informují rozhodčího a rozhodčí v zápasišti podle pravidla „rozhodnutí většiny“ musí **osaekomi** ihned vyhlásit.

Rozhodčí v zápasišti zvolá **toketa**, jestliže se drženému závodníkovi v průběhu **osaekomi** podaří vlastníma nohama sevřít nohu soupeře do „nůžek“. Toto sevření může být provedeno shora nebo pod nohou.

V případě, kdy se v průběhu **osaekomi** záda drženého závodníka již nedotýkají **tatami** (např. při „mostu“), ale držící závodník nad soupeřem nadále udržuje kontrolu, **osaekomi** pokračuje.

V případě, že se během zápasu držený závodník dotkne jakoukoliv částí těla plochy mimo **tatami** nebo jiné zápasové plochy, než na které započalo jeho utkání, pak rozhodčí zvolá **ippon** a zápas ukončí zvoláním **sore-made**.



Případ, kdy nelze vyhlásit osaekomi

Článek 24 – Zakázaná jednání a tresty

Zakázaná jednání se dělí na lehká provinění **shido** a velmi vážná provinění **hansoku-make**. Za lehké provinění se uděluje trest **shido** a za velmi vážné provinění se uděluje trest **hansoku-make**.

Rozhodčí v zápasišti udělí trest **shido**, nebo **hansoku-make**, na základě závažnosti provinění. Během zápasu je možné uložit závodníkovi **dva tresty shido**, třetí **shido** odpovídá **hansoku-make** (dvě varování a následně diskvalifikace). **Shido** neuděluje bodové rovnostní hodnocení druhému závodníkovi, tak mohou činit pouze technické akce.

Pokud je na konci zápasu bodové hodnocení závodníků shodné, pokračuje zápas v „Golden Score“ do první technického hodnocení nebo udělení **hansoku-make**.

Udělení přímého trestu **hansoku-make** má za následek diskvalifikaci závodníka a jeho vyloučení ze zápasu (turnaje).

Udělí-li rozhodčí v zápasišti trest, má jednoduchým gestem naznačit důvod jeho udělení.

Po zvolání **sore-made** lze udělit trest za každé zakázané jednání, kterého se závodník dopustil v průběhu stanovené zápasové doby. V některých výjimečných situacích lze udělit trest za závažné provinění, které se stalo i po znamení ukončující zápas, a to až do okamžiku přijetí konečného rozhodnutí.

V případě přímého **hansoku-make** za diving nebo úmyslný dopad do mostu závodník **může pokračovat v turnaji**.

Rozhodčí jsou oprávněni udělit tresty podle úmyslu nebo situace a v co nejlepším zájmu sportu.

Rozhodne-li se rozhodčí v zápasišti potrestat jednoho nebo oba závodníky (s výjimkou případu **sono-mama** v **ne-waza**), přeruší zápas, vrátí závodníky na jejich výchozí místa pro zahájení zápasu, vyhlásí trest a ukáže na závodníka (závodníky), který se zakázaného jednání dopustil.

Před udělením trestu **hansoku-make** se rozhodčí v zápasišti musí poradit s pomezními rozhodčími a rozhodnout v souladu s pravidlem „rozhodnutí většiny“. (V případě, že všichni tři rozhodčí nejsou stejného názoru na udělení uvedeného trestu, doporučuje se toto prokonzultovat s instruktorem soutěže.)

Pokud se oba závodníci současně dopustí přestupku proti pravidlům, pak bude každému z nich udělen trest podle závažnosti provinění.

Pokud oba závodníci již obdrželi dva tresty **shido** a následně jim má být udělen další trest, pak je oběma závodníkům vyhlášeno **hansoku-make**.

Udělení trestů v **ne-waza** se provádí stejným způsobem jako v případě nasazeného **osaekomi**.

Rozhodne-li se rozhodčí v průběhu utkání nebo v „Golden Score“ potrestat závodníka trestem za lehké provinění a tento trest má za následek udělení **hansoku-make**, musí se před udělením trestu poradit s pomezními rozhodčími a rozhodnout v souladu s pravidlem „rozhodnutí většiny“.

SHIDO (Skupina lehkých provinění)

Shido se uděluje závodníkovi, který nesmí:

- 1) Úmyslně znemožňovat úchop (**kumikata**) ve snaze zabránit akci v průběhu zápasu.
- 2) Tříkrát uvolní soupeřův úchop
- 3) Po získání úchopu zaujmout příliš defenzivní postoj (obvykle déle než 5 sekund).
- 4) Provádět akci za účelem vzbuzení dojmu, že se jedná o útok, ale přitom je zřejmé, že závodník nemá v úmyslu svého soupeře házet (předstíraný útok, tzv. „false attack“). Jmenovitě jde o případy:
tori nemá úmysl skutečně hodit
tori útočí bez úchopu, případně jej okamžitě uvolňuje
tori provede jeden nebo několik útoků bez narušení rovnováhy **ukeho**
tori vkládá nohu mezi nohy **ukeho** a brání tak možnosti útoku
- 5) V postoji neustále držet konec soupeřova rukávu (rukávů) za účelem defenzivy (obvykle déle než 5 sekund) nebo držet konec soupeřova rukávu (rukávů) zkroucený jako při ždímání.
- 6) V postoji neustále proplétat prsty jedné nebo obou rukou mezi prsty soupeře ve snaze zabránit jeho akci (obvykle déle než 5 sekund). Obdobně držet zápěstí anebo ruce soupeře pouze za účelem vyhnout se úchopu anebo útoku.
- 7) Úmyslně si rozhalovat své **judogi** nebo uvolňovat si či znovu zavazovat pás nebo tkanici kalhot bez svolení rozhodčího.
- 8) Stahovat soupeře dolů se záměrem zápasit v **ne-waza** v rozporu s článkem č. 16.
- 9) Strkat prst nebo prsty do soupeřova rukávu nebo nohavice.
- 10) Držet v postoji bez útoku jakýkoliv jiný než „standardní“ úchop (obvykle déle než 5 sekund).
- 11) V postoji před nebo po dosažení úchopu neprovádět žádné útočné pohyby.
- 12) Držet konec soupeřova rukávu (rukávů) mezi palcem a ostatními prsty (tzv. „pistolový úchop“).
- 13) Držet konec soupeřova rukávu (rukávů) takovým způsobem, kdy je rukáv překládán do záhybu (tzv. „kapsový úchop“). „Pistolový“ a „kapsový“ úchop na spodní části rukávu bez okamžitého útoku jsou trestány **shido**.
- 14) Obejmout soupeře za účelem hodů (Bear hug) bez předchozího držení soupeřova kimona aspoň jednou rukou
- 15) Obtáčet koncem pásu nebo cípem kabátce jakoukoliv část soupeřova těla.
- 16) Zachytávat vlastní nebo soupeřovo **judogi** ústy.
- 17) Pokládat ruku, paži, chodidlo či nohu přímo na obličej soupeře.
- 18) Vkládat chodidlo nebo nohu za soupeřův pás, límec nebo okraj kabátce.
- 19) Používat techniku **shime-waza** za pomoci spodku kabátce, pásu nebo samotných prstů.

- 20)Úmyslně opouštět v postoji nebo v **ne-waza** zápasovou plochu nebo úmyslně přinutit soupeře k opuštění zápasové plochy (viz článek č.9 – výjimky).
- 21)Vyšlápnout mimo zápasovou plochu jednou nohou bez okamžitého útoku anebo návratu.
(pokud závodníci opustí zápasovou plochu v průběhu akce a útok byl zahájen uvnitř zápasové plochy, nejsou trestáni **shido**)
- 22)Vyšlápnout oběma nohama.
- 23)Vytlačovat soupeře ze zápasové plochy.
- 24)Použít **dojime** (nůžky) na soupeřův trup, krk nebo hlavu (sevření soupeřova těla pomocí zkřížených nohou s následným propnutím).
- 25)Kopnout kolenem nebo chodidlem do soupeřovy ruky nebo paže ve snaze donutit soupeře uvolnit úchop
- 26)Kopnout do soupeřovy nohy nebo kotníku, aniž by byla použita nějaká technika.
- 27)Ohýbat soupeřův prst nebo prsty ve snaze uvolnit jeho úchop.
- 28)Uvolňovat úchop soupeře dvěma rukama (tzv. dvě ruce proti jedné)
- 29)Zakrývat okraj kabátce ve snaze zabránit úchopu.
- 30)Jednou anebo oběma rukama nutit soupeře do předkloněné polohy bez okamžitého útoku – blokování.
- 31)Podvlékat hlavu pod rukou držícího soupeře bez následného útoku
- 32)Provést opakovaně zakázanou techniku pro jeho věkovou kategorii
- 33)Uchopit nebo se dotýkat rukou nebo ramenem pod páskem v postoji
- 34)Použít „Bear hug“ přímo, bez předchozího úchopu soupeře aspoň jednou rukou
- 35)Použít techniku **kansetsu-waza** nebo **shime-waza** v postoji

Úchop je považován za „standardní“, drží-li levá ruka pravou stranu soupeřova **judogi** za rukáv, límec, oblast hrudníku, horní část ramen nebo záda a pravá ruka levou stranu soupeřova **judogi** za rukáv, límec, oblast hrudníku, horní část ramen nebo záda. Obě ruce však drží vždy nad pásem soupeře.

Pokud závodník použije „křížový“ úchop (cross-grip), musí okamžitě zaútočit, jinak je trestán **shido**. To samé platí pro úchop za pásek nebo jednostranný úchop.

Závodník by neměl být trestán za „nestandardní“ úchop, jestliže tato situace byla způsobena podvléknutím hlavy soupeře pod rukou držícího.

Pokud závodník neustále pokračuje ve snaze držet „nestandardní“ úchop, může být čas poskytnutý před udělením trestu výrazně zkrácen, může dojít i k udělení tzv. „přímého **shido**“.

Zaháknutí jedné nohy mezi nohy soupeře bez současného pokusu o poraz není považováno za „standardní“ úchop a závodník musí zaútočit v rozmezí 5 sekund, v opačném případě bude potrestán **shido**.

Za neaktivitu se považuje situace, kdy po přibližně 25 sekundách nedošlo k útočné akci ze strany jednoho nebo obou závodníků. Neaktivita se netrestá v případě, nedochází-li sice k útočné akci, ale rozhodčí je názoru, že závodník skutečně hledá příležitost k útoku.

Rozhodčí by měl přísně trestat závodníka, který nemá zájem o souboj o úchop, případně se úchopu vyhýbá.

Oblíčejem se myslí oblast mezi čarou tvořenou čelem, oblastí uší a bradou.

V případě užití **shime-waza** není možné použít vlastní ani soupeřův pás, spodní část kimona nebo prsty.

HANSOKU-MAKE (Skupina velmi vážných provinění)

Hansoku-make se uděluje závodníkovi, který se dopustil velmi vážného provinění, nebo již obdržel dva tresty **shido** a dopustil se dalšího lehkého provinění.

- 1) Použit techniku **kawazu-gake**, tj. nohou obtáčet soupeřovu nohu, dívat se víceméně stejným směrem jako soupeř a padat na něj zády.
- 2) Použit techniku **kansetsu-waza** na jiný kloub než na kloub loketní.
- 3) Použit techniku **kansetsu-waza** nebo **shime-waza** a přitom házet nebo se pokoušet o hod soupeře.
- 4) Zvednout ležícího soupeře z **tatami** a hodit ho zpět na zápasíště.
- 5) Podmetat stojnou nohu soupeře zezadu zevnitř v okamžiku, kdy soupeř provádí chvat jako například **harai-goshi**, apod.
- 6) Nedbat příkazu rozhodčího.
- 7) Během zápasu bezdůvodně křičet, dělat poznámky nebo gesta zesměšňující soupeře nebo rozhodčího.
- 8) Používat jakékoliv techniky, které by mohly vést k ohrožení nebo ke zranění soupeře, zvláště soupeřova krku nebo páteře, případně odporující zásadám judo.
- 9) Při provádění techniky či pokusu o poraz jako je například **uchi-mata**, **harai-goshi**, atd. se nejdříve opírat v předklonu hlavou o zápasíště, nebo při provádění techniky či pokusu o poraz padat přímo vpřed, tzv. „diving“.
- 10) Úmyslně padat vzad, je-li soupeř přitisknut na závodnickových zádech, bez ohledu na možnost kontrolovat soupeřovy pohyby.
- 11) Nosit tvrdé nebo kovové předměty kdekoli na těle (zakryté i nezakryté).
- 12) Jakékoli akce odporující duchu juda mohou být potrestány přímým **hansoku-make** závodník nemůže pokračovat v turnaji (mohou následovat sankce IJF).

Za **kawazu-gake** se považuje i situace, kdy házející závodník se po dobu takto prováděné techniky otáčí, tedy musí být tato technika trestána.

Techniky jako **o-soto-gari**, **o-uchi-gari** a **uchi-mata**, kde noha obtáčí soupeřovu nohu, jsou povolené a musí být ohodnoceny.

Dvojitě hansoku-make

Při zápasu v základním čase nebo Golden Score mohou oba závodníci dostat **hansoku-make** souběžně.

- 1) V případě, že oba závodníci dostanou trest **hansoku-make** vlivem udělení třetího trestu **SHIDO**, pak oba závodníci prohrávají zápas. Výsledek zápasu je 0 – 0. V případě KO

systemu již nemohou pokračovat v repasáži. V případě systému každý s každým mohou závodníci pokračovat v dalších bojích.

- V případě finále oba závodníci získávají 2. místo
- V případě boje o bronz oba závodníci získávají 5. místo
- V případě semifinále závodníci získávají 5. místo
- V případě čtvrtfinále oba získávají 7. místo

Ve všech těchto případech se závodníkům udělují i příslušná bodová ohodnocení za umístění do příslušného ranku.

- 2) V případě, že oba závodníci dostanou trest **hansoku-make přímo**, pak oba závodníci prohrávají zápas. Závodníci nemají nárok na medaili ani stání na stupních vítězů. Závodníci nezískají žádné bodové hodnocení do ranku. Jejich počínám se následně bude zabývat příslušná disciplinární komise.

Článek 25 – Nenastoupení soupeře a vzdání zápasu

Rozhodnutí **fusen-gachi** (vítězství nenastoupením soupeře) se uděluje závodníkovi, jehož soupeř nenastoupil k zápasu. Závodník, který po třech vyvoláních v jednominutových intervalech nezaujme své výchozí místo, prohrává zápas.

Pravidlo dochvilnosti („pravidlo 30 sekund“). V případě, že je jeden závodník včas připraven a rozhodčí vidí, že jeho soupeř není přítomen, může požádat hlasatele soutěže o poslední vyvolání chybějícího závodníka (již bez tří vyvolání po minutových intervalech).

Rozhodčí následně vyzve připraveného závodníka k okraji zápasové plochy. Na registrační tabuli se spustí odpočet třiceti sekund. Pokud se během těchto 30 sekund soupeř nedostaví, vyzve rozhodčí závodníka dovnitř zápasové plochy a vyhlásí ho vítězem **fusen-gachi**.

Rozhodčí v zápasišti si musí být před vyhlášením **fusen-gachi** jist, že je k tomuto rozhodnutí oprávněn komisí rozhodčích (příp. vedením soutěže).

Závodník, který se nedostavil k zápasu, smí nastoupit do oprav soutěže, pokud jsou naplněna zbývající kritéria.

Rozhodnutí **kiken-gachi** (vítězství vzdáním soupeře) se uděluje závodníkovi, jehož soupeř se z jakéhokoliv důvodu vzdá v průběhu zápasu.

Měkké kontaktní čochky

Ztratí-li závodník během zápasu kontaktní čochku, nemůže ji okamžitě najít a uvědomí rozhodčího v zápasišti, že bez kontaktní čochky nemůže v zápase dál pokračovat, pak rozhodčí v zápasišti po poradě s pomezními rozhodčími udělí soupeři vítězství **kiken-gachi**.

Článek 26 – Zranění, nemoc nebo nehoda

Není-li během zápasu jeden ze závodníků z důvodu zranění, nemoci nebo nehody schopen pokračovat, rozhodčí v zápasišti po poradě s pomezními rozhodčími vyhlásí výsledek zápasu podle následujících ustanovení:

Zranění

- 1) Zavíní-li si závodník zranění sám, prohrává zápas.
- 2) Zavíní-li zranění soupeř zraněného, prohrává nezraněný závodník.
- 3) Není-li možno určit, který ze závodníků zranění zavínil, prohrává zápas závodník, který není schopen pokračovat v zápase.

Způsobí-li závodník pomocí záměrně provedené akce svému soupeři zranění, pak je potrestán přímým trestem **hansoku-make**. Kromě toho s ním může být zahájeno disciplinární řízení ze strany sportovního ředitele, sportovně technické komise nebo komise IJF.

Nemoc

Onemocní-li závodník v průběhu zápasu tak, že v něm není schopen pokračovat, prohrává zápas.

Nehoda

Zavíní-li nehodu vnější okolnosti (zásah z vyšší moci), pak může být zápas po konzultaci s komisí rozhodčích ukončen nebo odložen. V těchto případech je přijetí konečného rozhodnutí v kompetenci sportovního ředitele, sportovně technické komise nebo komise IJF.

Krvácení

Objeví-li se krvácení, pak musí být vždy ze zdravotních důvodů lékařem zastaveno a ošetřeno za pomoci náplasti, bandáže nebo nosního tampónu. Použití prostředků ke srážlivosti krve nebo hemostatických výrobků je povoleno.

Objeví-li se krvácení, pak rozhodčí v zápasišti zavolá lékaře, aby pomohl závodníkovi krvácení zastavit a ošetřit. S krvácejícím zraněním není dovoleno zápasit ze zdravotních důvodů.

Lékař může ošetřit stejné krvácející zranění pouze dvakrát. Jakmile se objeví stejné krvácející zranění potřetí, pak rozhodčí v zápasišti po konzultaci s pomezními rozhodčími ukončí zápas v zájmu zdraví zraněného závodníka a vyhlásí soupeře vítězem **kiken-gachi**.

V případě, kdy není možné krvácení zastavit, stává se soupeř vítězem **kiken-gachi**.

Je-li lékař vyzván, aby závodníkovi pomohl, pak musí být taková asistence provedena v nejkratším možném čase.

Drobná zranění

Drobné zranění si závodník může ošetřit sám. Dojde-li například k vykloubení prstu, rozhodčí v zápasišti přeruší zápas zvoláním **mate** nebo **sono-mama** a umožní závodníkovi vrátit vykloubený prst do původní polohy. Tato akce musí proběhnout okamžitě bez pomoci rozhodčího v zápasišti nebo lékaře a závodník může pokračovat v zápase. Závodníkovi je umožněno ošetřit si tímto způsobem stejný vykloubený prst dvakrát. Objeví-li se stejné vykloubení potřetí bude závodník považován za nezpůsobitelného k pokračování v zápase a rozhodčí v zápasišti po konzultaci s pomezními rozhodčími ukončí zápas a vyhlásí soupeře

vítězem **kiken-gachi**.

Zraní-li se závodník v průběhu zápasu kvůli akci soupeře a nemůže již dále v zápasu pokračovat, pak rozhodčí musí tento případ posoudit a rozhodnout v souladu s pravidly. Každý případ se musí posoudit samostatně, viz **Zranění**, body 1, 2 a 3.

Každého závodníka smí na zápasové ploše vyšetřovat pouze jeden lékař. Pokud lékař potřebuje asistenci, musí o tom nejdříve informovat rozhodčího v zápasišti.

V případě zlomeného nehtu může lékař při jeho stříhání asistovat. Lékař může pomoci i v případě zranění šourku (varlete).

Trenér nemá na zápasiště nikdy přístup.

V případě zranění je ošetření vykonáváno vždy mimo zápasové plochy za asistence rozhodčího, který není součástí zápasu.

Použije-li lékař, s výjimkou výše uvedených situací, jakéhokoliv léčebného postupu, pak se soupeř stává vítězem **kiken-gachi**.

Případy zvracení

Dojde-li ke zvracení závodníka v průběhu zápasu, pak se soupeř stává vítězem zápasu **kiken-gachi**, viz Nemoc.

Lékařská vyšetření

Rozhodčí v zápasišti musí zavolat lékaře k vyšetření závodníka, který obdržel silný úder do hlavy nebo zad (páteře) nebo má-li rozhodčí v zápasišti kdykoliv podezření na možnost velmi vážného zranění. V těchto případech lékař vyšetří závodníka v nejkratší možné době a oznámí rozhodčímu v zápasišti, zda je závodník schopen pokračovat v zápase.

Jestliže lékař po vyšetření zraněného závodníka doporučí rozhodčímu v zápasišti, aby zraněný závodník již v zápase nepokračoval, pak rozhodčí v zápasišti po konzultaci s pomezními rozhodčími ukončí zápas a vyhlásí soupeře vítězem **kiken-gachi**.

Závodník může požádat rozhodčího v zápasišti, aby přivolal lékaře. V tomto případě je však zápas ukončen **kiken-gachi** a vítězem se stává soupeř.

Lékař může rovněž požádat o vyšetření závodníka, ale v tomto případě je zápas ukončen **kiken-gachi** a vítězem se stává soupeř.

Je-li rozhodčí v zápasišti společně s pomezními rozhodčími názoru, že by zápas neměl z jakéhokoliv důvodu dále pokračovat, ukončí rozhodčí v zápasišti zápas a vyhlásí výsledek v souladu s pravidly.

Pokud lékař zřetelně upozoruje, že zdraví závodníka, za kterého je zodpovědný, je vážně ohroženo – zejména v případě techniky **shime-waza**, může přistoupit k okraji zápasové plochy a zavolat na rozhodčího v zápasišti, aby okamžitě přerušil zápas. Rozhodčí musí provést všechny nezbytné kroky, aby byl lékař napomocen. Taková intervence lékaře vede vždy k prohře svěřeného závodníka a z tohoto důvodu by měla být provedena jen v mimořádných případech.

Pokud dorostenec „usne“ následkem aplikace techniky **shime-waza**, není mu dovoleno v soutěži pokračovat.

Na soutěžích pořádaných IJF musí mít oficiální lékař řádné lékařské vzdělání a musí být před soutěží zaregistrován. Je jako jediný oprávněn sedět v zóně určené pro lékaře a musí být vybaven osobní identifikací, například nosit pásek s červeným křížem nebo příslušnou vestu.

Po akreditaci lékaře přebírá zodpovědnost za jeho aktivity národní federace. Lékař musí znát výklad pravidel včetně všech platných dodatků.

ČSJu úprava článku 26 – Zranění, nemoc nebo nehoda

Na soutěžích bez mezinárodní účasti je povolen lékař zajištěný pořadatelem, nebo lékař ze startujícího družstva. Za jeho činnost nese zodpovědnost vysílající složka. Hlavní rozhodčí poskytne odpovídající informace před zahájením soutěže.

Zdravotník

Na soutěžích může také být místo lékaře zdravotník. Tato osoba musí mít zdravotnickou kvalifikaci.

Zdravotník musí být před zahájením soutěže řádně poučen o svých právech, povinnostech a pravidlech juda.

Zdravotník má stejná práva a povinnosti jako lékař s výjimkou rozhodnutí, že zraněný nemůže pokračovat v zápasu.

Článek 27 - CARE system

CARE systém spadá pod přímou kompetenci komise rozhodčích a nikdo nesmí narušovat nebo si nárokovat jeho chod mimo zde specifikovaná pravidla. V případě zde neuvedených situací, nelze narušovat rozhodnutí provedené komisí rozhodčích v tomto ohledu.

Stanovené situace využití:

Člen komise rozhodčích zakročí, zastaví zápas a poradí se s rozhodčími v situacích specifikovaných níže.

Člen komise rozhodčích může vyjádřit souhlasné stanovisko s rozhodčími, aniž by bylo nutné zápas přerušit. Učiní tak po zhlédnutí přímé akce následované záznamem na CARE systému.

Opakované zhlédnutí na CARE systému je bezpodmínečné v případě následujících situací:

Jakékoliv rozhodnutí ovlivňující výsledek zápasu během stanovené doby zápasu jakožto i „Golden Score“.

Komplexní techniky kontra technik, kdy je nutné správně určit závodníka kontrolujícího závěr této akce, což má vliv na výsledek zápasu.

Zhlédnutí záznamu na CARE systému a následná diskuze definovaná v tomto článku závisí na uvážení člena komise rozhodčích dohlížejícího na chod daného **tatami**. Není možné jakékoliv neoprávněné využití, jakožto i nárokování využití CARE systému kýmkoliv mimo komisi rozhodčích.

Článek 28 – Situace neuvedené v těchto pravidlech

Nastane-li situace, která není uvedena v těchto pravidlech, řeší ji rozhodčí v zápasišti po konzultaci s vedením soutěže.

Článek 29 – specifické úpravy pravidel pro žákovské kategorie

Starší žactvo (U15)

- Jsou povoleny techniky páčení a škrcení. Při účinně nasazené technice páčení může rozhodčí v zápasišti zvolat **IPPON** bez předchozího vzdání páčeného závodníka (tzv. technický **ippon**)
- Pokud závodník ztratí vědomí při nasazeném škrcení, nesmí již pokračovat v soutěži (je započítáván dosažený výsledek)

Mladší žactvo (U13)

- Nesmí používat techniky škrcení ani páčení. V případě jejich nasazení musí být okamžitě zvoláno **MATE** a závodník upozorněn, že v případě dalšího takového jednání bude trestán trestem **SHIDO**
- Při použití cross-gripu (hluboký úchop na stejné straně zad jako je držen rukáv), musí následovat okamžitě útok, jinak je závodník trestán trestem **SHIDO**
- V případě použití úchopu Bear-hug (objímání) je závodník trestán okamžitě **SHIDO**
- Okamžité **MATE** bez hodnocení provedené techniky a při opakování udělení **SHIDO**:
 - o Techniky provedené z jednoho nebo obou kolen
 - o Technika **kubi nage** bez předchozího úchopu soupeře nebo při sepnutí rukou do „kravaty“ v průběhu techniky
 - o Provedení techniky **ura nage, joko otoši, sukui nage, sumi gaeši, kata guruma**
 - o Strhy bez plné kontroly **ukeho**

Mlád'ata (U11)

- Před udělením trestu vždy vysvětlit slovně, za co je trest uložen
- Nesmí používat techniky škrcení ani páčení
- Při nasazení držení pomocí „reitera“ nebo **sankaku** bude zápas okamžitě přerušen zvoláním **MATE**
- Úchop za krkem (nad ramenem) je povolen pouze na správné polovině těla (páteř je hraniční osa), při úchopu za osou je ihned **MATE**
- Hodnocené techniky strhů jsou pouze **Tomoe nage** a její varianta **Yoko**. Jiné techniky strhů mohou být použity pro přechod **ne-waza** a nebudou hodnoceny (kromě vyjmenovaných, který vyžadují okamžitou aplikaci **MATE**)
- Okamžité **MATE** při a při opakování udělení **SHIDO**:
 - o Techniky **soto maki komi, hane maki komi, ura nage, joko otoši, sumi gaeši, kata guruma, kubi nage, goši guruma**
 - o Strhy bez plné kontroly **ukeho**
 - o Techniky z jednoho nebo obou kolen

Mlád'ata (U9)

- Při provinění zakázaným jednáním se poprvé závodním slovně napomene

s vysvětlením, čeho se dopustil a s tím, že stejné provinění bude při dalším opakování trestáno **SHIDO**

- Nesmí používat techniky škrcení ani páčení
- Při nasazení držení pomocí „reitera“ nebo **sankaku** bude zápas okamžitě přerušen zvoláním **MATE**
- Úchop za krkem (nad ramenem) není povolen – výjimkou je úchop na zádech spodem (pro **o goši**)
- Veškeré provedené strhy s kontrolou soupeře (kromě vyjmenovaných vyžadující okamžité přerušení zápasu) jsou posuzovány jako přechod do boje na zemi a nejsou hodnoceny
- Okamžité **MATE** se aplikuje při provedení:
 - o Techniky **soto maki komi, hane maki komi, ura nage, joko otoši, sumi gaeši, kata guruma, kubi nage, goši guruma**
 - o Strhu bez plné kontroly **ukeho**
 - o Techniky z jednoho nebo obou kolen

Obrazová příloha

ZÁPASIŠTĚ



Rozměry zápasistě a bezpečnostní plochy

Překlad slov z obrázku: Referee – rozhodčí v zápasistě

Table Referees – rozhodčí u CARE systému (pomezí rozhodčí)

Blue Contestant – modrý závodník

White Contestant – bílý závodník

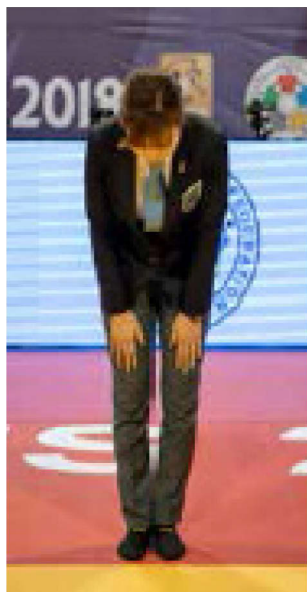
Coach – trenér

Contest Area – zápasistě

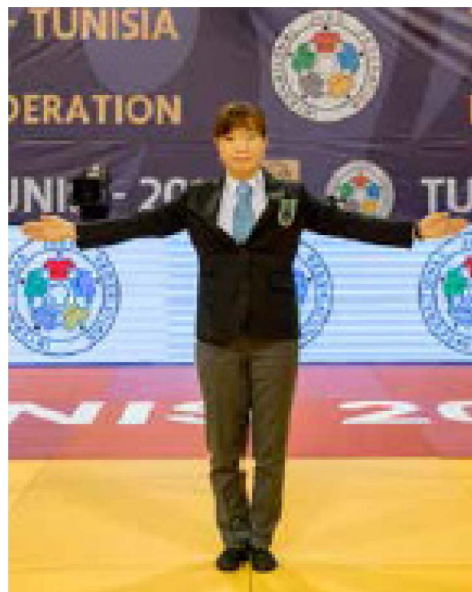
Safety Area – bezpečnostní plocha

Timers & Scores – časoměřiči a obsluha scoreboardu

GESTIKULACE ROZHODČÍHO V ZÁPASIŠTI



Vstup/výstup ze zápasišť



Pokyn pro nástup závodníků k zápasu



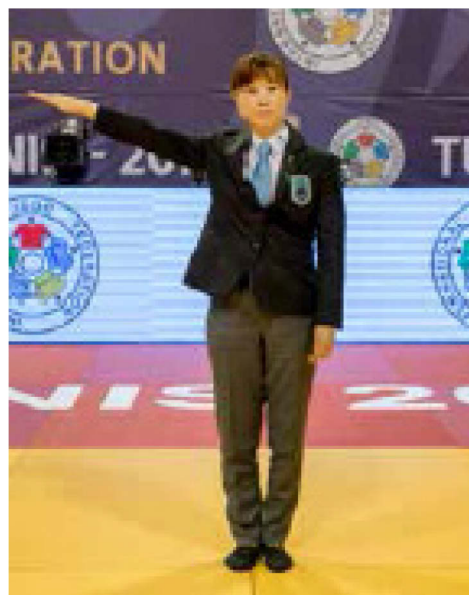
Hajime



Mate



Ippon



Waza-ari



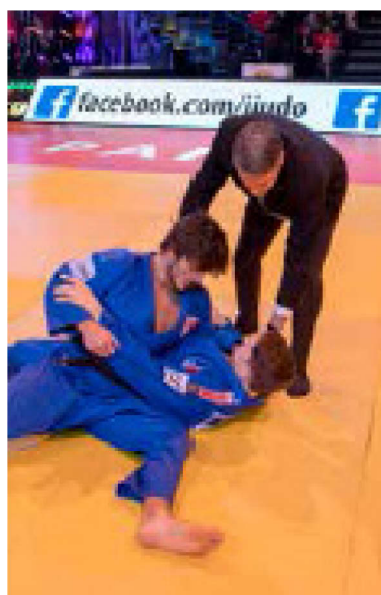
Waza-ari-awasate-ippo



Osaekomi



Toketa



Sono-mama/yoshi



Zvedněte se



Postavte se



Zrušení předchozího výroku



Neplatná akce



Vyhlášení vítěze



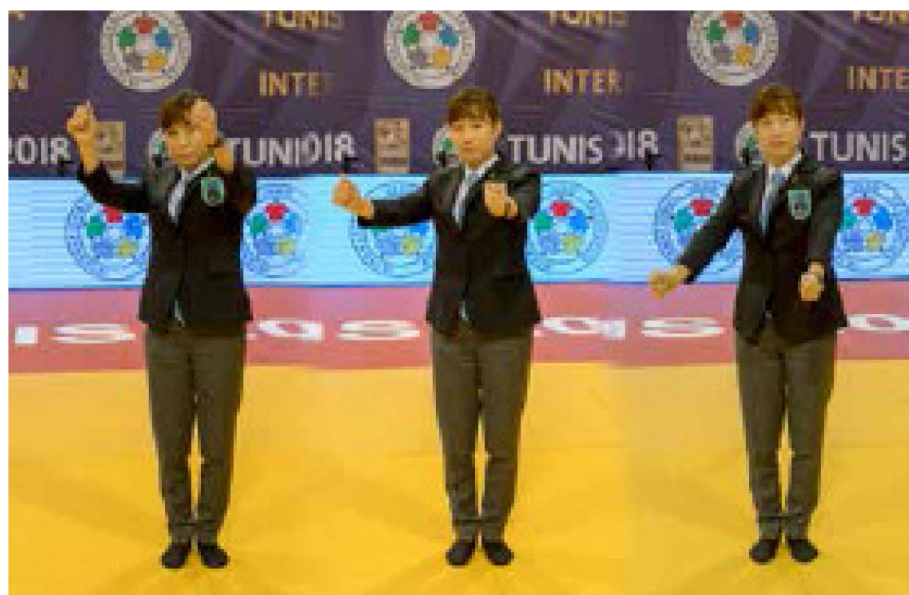
Udělení trestu



Přivolání lékaře



Neaktivita



Předstíraný útok



Blování oběma rukama



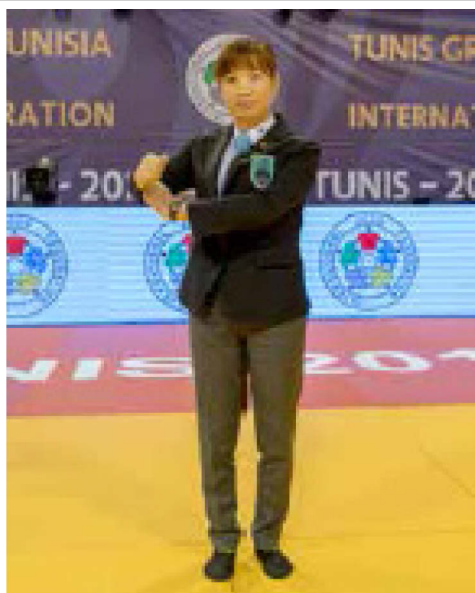
Blování jednou rukou



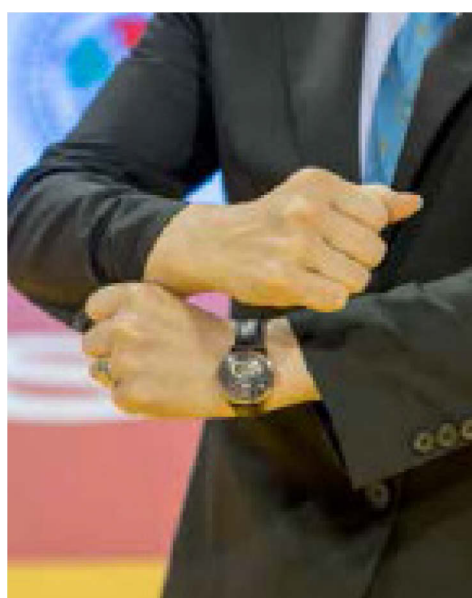
Jednostranný úchop



Bránění úchopu límce



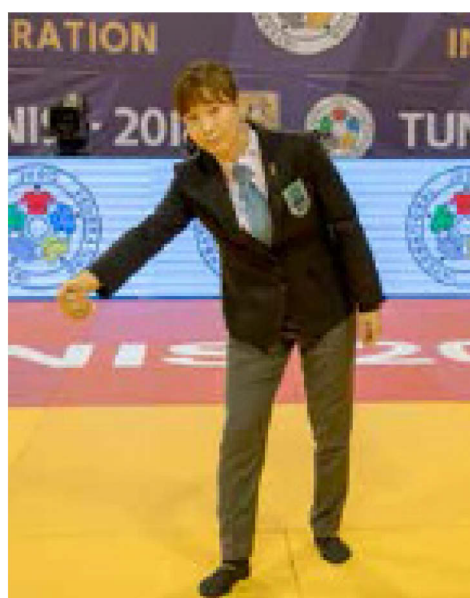
Vnitřní úchop rukávu (nohavice)



Pistolový úchop



Vyhýbání se úchopu



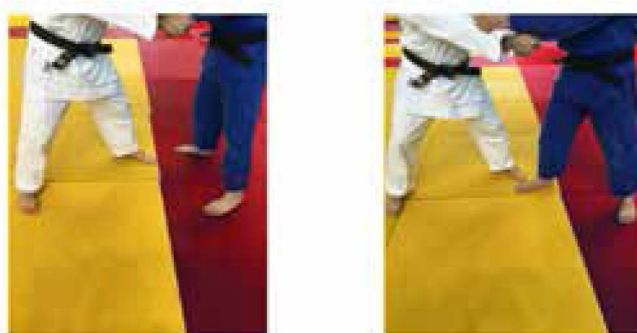
Úchop pod pásem



Vyšlápnutí

Trestání

Vyšlápnutí oběma nohama (obr. Vlevo) nebo stání jednou nohou mimo zápasíště (obr. Vpravo)



Nestandardní kumikata bez následného útoku





Jednostranný úchop



Uvolňování úchopu nohou



Uvolňování úchopu úderem



Obrana límce



Blokování ruky (prstů)



Úmyslné uvolnění kimona



Úchop, popř. blokování pod pás



Škrčení za pomoci cípu kimona



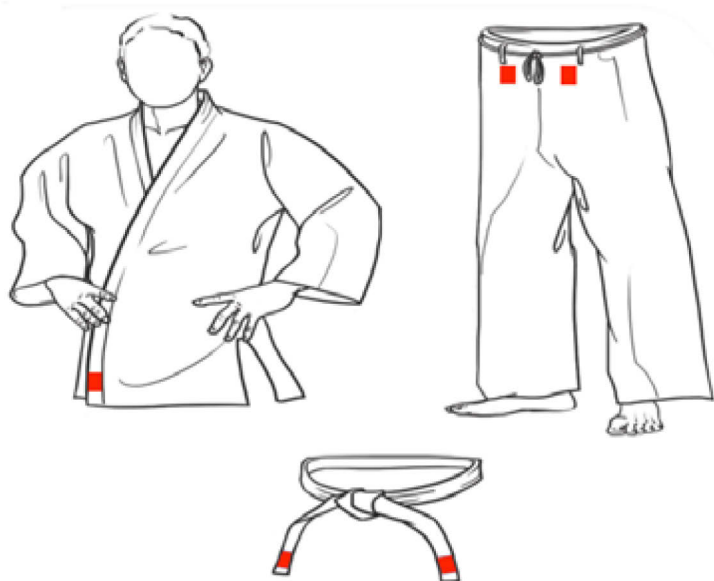
Propnutí nohy soupeře při nasazeném škrčení



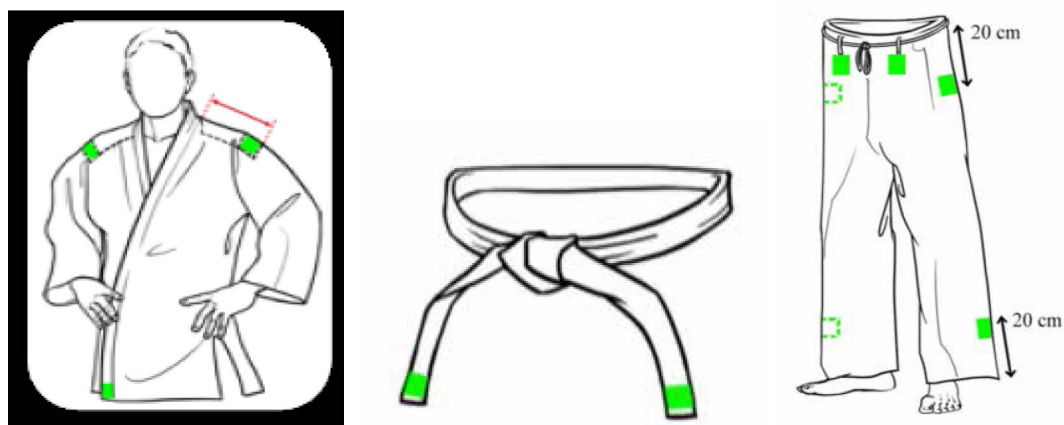
Obtáčení nohy



Pravidla pro judogi



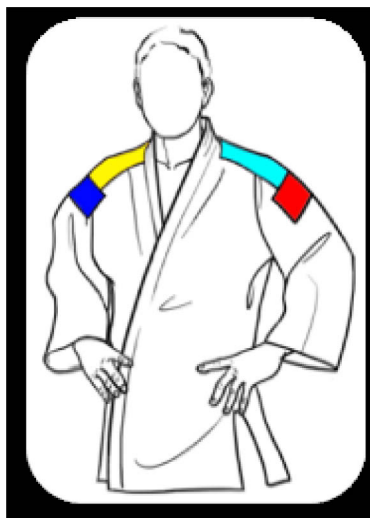
Možnost umístění loga JUDOGI APPROVED – na pásku a kalhotách může být pouze jedna značka na vyznačeném místě



Logo výrobce smí být umístěno pouze jedno, a to na vyznačeném místě zelenou barvou. Na ramenech musí být ve vzdálenosti 25 cm od okraje límce.



Na levé přední straně může být oddílový znak nebo znak státní příslušnosti. Nesmí však přesáhnout plochu 100 cm².



Reklamní plochy – na ramenech 25x5 cm a na ně může navazovat 10x10 cm.

Měření kimon



Oficiální měřidlo sokuteiki

