Obsah

	Obsah	strana 2
článok 1	Zápasisko	strana 3
článok 2	Vybavenie	strana 5
článok 3	Judogi	strana 7
článok 4	Hygiena	strana 10
článok 5	Rozhodcovia a funkcionári	strana 10
článok 6	Umiestnenie a funkcia rozhodcu v zápasisku	strana 11
článok 7	Umiestnenia a funkcia postranných rozhodcov	strana 12
článok 8	Gestá	strana 14
článok 9	Miesto zápasu	strana 20
článok 10	Čas trvania zápasu	strana 21
článok 11	Prerušenie zápasu	strana 21
článok 12	Časový signál	strana 21
článok 13	Osaekomi	strana 22
článok 14	Technika vykonaná súčasne so zvukovým signálom	strana 22
článok 15	Začiatok zápasu	strana 22
článok 16	Prechod do Newaza	strana 24
článok 17	Mate	strana 25
článok 18	Sono-mama	strana 27
článok 19	Koniec zápasu	strana 27
článok 20	Ippon	strana 31
článok 21	Waza-ari-awasete-Ippon	strana 33
článok 22	Sogo-gachi	strana 33
článok 23	Waza-ari	strana 33
článok 24	Yuko	strana 33
článok 25	Koka	strana 34
článok 26	Osaekomi-waza	strana 34
článok 27	Zakázané konania a tresty	strana 36
článok 28	Nenastúpenie a vzdanie sa	strana 40
článok 29	Zranenie, choroba alebo nehoda	strana 40
článok 30	Situácie neuvedené v pravidlách	strana 43
	Japonsko-Slovenský slovník rozhodcovských výrazov	strana 44

Pravidlá judo, vrátane dodatkov k jednotlivým článkom sú spracované a usporiadané podľa platných **Pravidiel IJF .**

K niektorým článkom **Pravidiel** sú uvedené dodatky SZJ, ktoré riešia výnimky pri domácich súťažiach .

Výklad týchto pravidiel vykonáva Komisia rozhodcov SZJ, ich zmeny a doplnky vykonáva len VV SZJ .

Tieto pravidlá boli schválené VV SZJ a sú záväzné pre riadenie súťaží judo v Slovenskej republike s platnosťou od 1.6.2004. Súčasne sa rušia **Pravidlá judo** platné od r.1999.

ČLÁNOK 1. - Zápasisko

Zápasisko meria najmenej 14 x 14 m a najviac 16 x 16 m , je vytvorené z ***tatami,*** alebo podobného materiálu zvyčajne zelenej farby .

Zápasisko sa skladá z dvoch plôch. Deliaci pás medzi týmito dvomi plochami sa nazýva varovná plocha. Varovná plocha je spravidla 1 m široká , je súčasťou zápasovej plochy a je rovnobežná so všetkými štyrmi stranami zápasiska .

Plocha vo vnútri zápasiska, vrátane varovnej plochy sa nazýva zápasová plocha s rozmermi minimálne 8 x 8 m a maximálne 10 x 10 m . Priestor zvonku varovnej plochy sa nazýva bezpečnostná plocha a musí byť 3 m široká .

Modrá a biela samolepiaca páska rozmerov cca 10 cm široká a 50 cm dlhá musia byť nalepené v strede zápasovej plochy vo vzdialenosti 4 m od seba a označujú východiskové postavenie, na ktorom pretekári začínajú a končia zápas . Modrá páska je po pravej strane rozhodcu v zápasisku a biela po jeho ľavej strane .

Zápasisko musí byť postavené na pružnej podlahe, alebo pódiu (viď obr.č.1).
V prípade použitia dvoch alebo viacerých spojených zápasísk je potrebná spoločná bezpečnostná plocha o šírke 3 až 4 m .

Okolo zápasiska musí byť zabezpečená voľná plocha o šírke minimálne 50 cm.

Poznámka:
*Tam, kde sa **Pravidlá Judo** odvolávajú na modré **judogi**, modrú pásku, modré zástavky, modrý ukazovateľ atď., môžu organizátori súťaže umožniť obom pretekárom obliecť si biele **judogi**. Prvý vyhlásený si opáše červenú a druhý bielu šerpu. Ostatné vybavenie (zástavky, pásky, ukazovateľ atď.) budú mať namiesto modrej červenú farbu.*

Dodatok k článku 1 - Zápasisko

Pre Olympijské hry, Majstrovstvá sveta, kontinentálne majstrovstvá a iné súťaže IJF musí mať zápasová plocha rozmery 8x8m .

Tatami

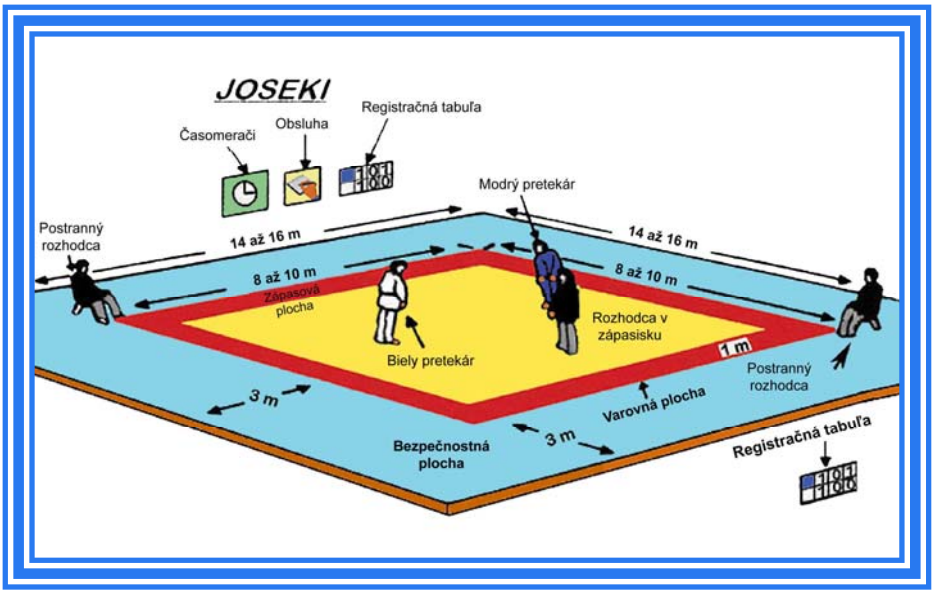
Je zložené z dielov o rozmeroch zvyčajne 1 x 2 m, vyrobených z lisovanej slamy alebo častejšie z lisovanej penovej hmoty .Dielce musia byť pod nohami pevné a tak pružné , aby tlmili nárazy pri pádoch. Nesmú byť klzké ani príliš drsné .

Jednotlivé dielce tvoriace zápasisko, musia byť zložené bez medzier a zabezpečené voči posunutiu .

Pódium

Jeho inštalovanie je možné. Musí byť vyrobené z pevnej a súčasne pružnej drevenej hmoty s rozmermi približne 18 x 18m a nepresahujúce výšku 1 m / zvyčajne 50 cm alebo nižšie/ .
/ pri použití pódia je odporúčaná bezpečnostná plocha s rozmermi 4m okolo celej zápasovej plochy/

Zápasisko



obr.č.1

Dodatok SZJ k článku 1. – Zápasisko

a) *Pre domáce súťaže môže byť zápasová plocha zmenšená (vrátane varovnej plochy) na 7 x 7 m. Pre domáce súťaže mini a žiactva môže byť zápasová plocha (vrátane varovnej plochy) zmenšená na 5 x 5 m a bezpečnostná plocha na šírku 2 m aj pri spojených zápasiskách.*

b) *Materiál, z ktorého je zápasisko zhotovené, musí presahovať najmenej 1 m (von) za zápasovú plochu . Zostatok bezpečnostnej plochy môže byť zostavený z iného vhodného ale rovnako vysokého materiálu .*

c) *Ak je zápasisko pokryté plachtou, musí byť varovná plocha vyznačená výraznou farbou (červenou, a pod.) min. 0,7 m širokou. Napnutá plachta musí presahovať zápasovú plochu aspoň 1 m do bezpečnostnej plochy. Zvyšok bezpečnostnej plochy môže byť zostavený z iného vhodného, ale rovnako vysokého materiálu.*

ČLÁNOK 2 - Vybavenie

a) Zástavky (rozhodca v zápasisku)
V prípade situácie ***Hantei*** *v* zápase o „**Zlaté skóre“** musí byť k dispozícii rozhodcovi v zápasisku v blízkosti zápasovej plochy modrá a biela zástavka (napr. na stolíku časomeračov).

b) Stoličky a zástavky (postranní rozhodcovia)
Dve ľahké stoličky musia byť umiestnené na bezpečnostnej ploche v protiľahlých rohoch, ktoré nesmú zakrývať výhľad postranným rozhodcom, členom rozhodcovskej komisie a obsluhe registračných tabúľ. Modrá a biela zástavka má byť vložená do puzdra pripevneného na každej stoličke .

c) Registračné tabule
Pre každé zápasisko sú dve registračné tabule, na ktorých sa vodorovne označuje skóre. Veľkosť registračnej tabule nepresahuje 90 cm do výšky a 2 m do dĺžky . Registračné tabule sú umiestnené mimo zápasiska tak, aby boli dobre viditeľné pre rozhodcov, Komisiu rozhodcov, funkcionárov a divákov .
Trestné body sa ihneď premieňajú na technické body súpera a zaznamenávajú sa na registračnej tabuli. Registračná tabuľa musí byť zhotovená tak, aby sa zaznamenávali i tresty udelené pretekárom (viď obr. č.2).
V každom prípade použitia elektronických registračných tabúľ musia byť pripravené manuálne ovládané tabule ako rezerva pre okamžité použitie (viď Dodatok).

d) Meranie času
Časomiera musí zabezpečovať: - čas trvania zápasu - 1 meranie
- držanie - 2 merania
- rezervné - 1 meranie

V každom prípade použitia elektronickej časomiery musia byť za účelom kontroly súčasne používané i ručne ovládané stopky, (viď Dodatok).

e) Zástavky (časomerači)

Časomerači používajú zástavky nasledovne: - žltá - pri prerušení zápasu
- zelená - čas trvania držania.

V prípade, že elektronická časomiera vykazuje čas trvania zápasu a držania, nepoužíva sa žltá ani zelená zástavka. Zástavky však musia byť k dispozícii.

f) Časový signál

Používa sa zvonček alebo podobné akustické zariadenie, ktoré oznámi rozhodcovi v zápasisku koniec stanoveného času zápasu.

g) Modré a biele *judogi*

Pretekár musí mať oblečené modré alebo biele ***judogi*** (prvý vyhlásený pretekár bude mať oblečené modré a druhý biele ***judogi***).

Dodatok k článku 2. - Vybavenie

Umiestnenie obsluhy registračných tabúľ / zapisovateľov / časomeračov

Zapisovatelia, časomerači aj obsluha registračnej tabule sú umiestnení oproti rozhodcovi v zápasisku.

Vzdialenosť divákov

Všeobecne nesmú byť diváci umiestnení bližšie, ako 3 m od zápasiska (alebo pódia).

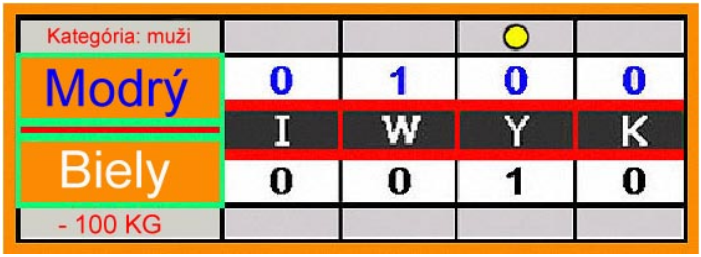
Časomiera a registračné tabule

Stopky musia byť dostupné osobám zodpovedným za dodržiavanie presnosti merania a musia byť kontrolované na začiatku zápasov a pravidelne počas súťaže .

Registračné tabule musia zodpovedať požiadavkám IJF a musia byť k dispozícii rozhodcom podľa potreby.

Ručne ovládané stopky a sa musia používať súčasne s elektronickým zariadením pre prípad poruchy elektronického zariadenia. Ručne ovládané registračné tabule musia byť k dispozícii v prípade potreby.

Ručne ovládané registračné tabule



obr. č. 2

Príklad:
„Modrý“ získal ***Waza -ari*** a dostal trest 2x ***Shido***.
„Biely“ získava automaticky ***Yuko,*** ako následok trestu 2x ***Shido*** pre **„**modrého“.

.
Dodatok SZJ k článku 2. - Vybavenie
a) *Vyššie uvedené vybavenie je povinné pre oficiálne súťaže IJF alebo EJU na území Slovenskej republiky.*
Pre ostatné domáce súťaže možno použiť doterajšie vybavenie, ak na registračnej tabuli je usporiadanie bodového zisku vyznačené vodorovne. Postačí i jedna registračná tabuľa (toto platí do odvolania).

b) *V prípade povolenia štartu pretekárom v bielych* ***judogi*** *si pretekár pred zápasom uviaže červenú alebo bielu šerpu. Šerpa (podobnej kvality ako pás STV) je 5 cm široká a tak dlhá, aby jedenkrát obišla driek pretekára cez pás označujúci stupeň technickej vyspelosti. Po uviazaní musia konce šerpy presahovať uzol pásu o 20 – 30 cm.*

ČLÁNOK 3. - Judo úbor (*judogi*)

Pretekári majú oblečené ***judogi*** (judo úbor) zodpovedajúci nasledovným požiadavkám:

a) Je vyrobený z pevnej bavlny alebo podobného materiálu v dobrom stave (bez poškodenia a trhlín). Materiál nesmie byť tak hrubý, tvrdý a klzký, aby bránil súperovi v normálnom úchope.

b) Prvý vyhlásený pretekár je oblečený v modrom ***judogi*** a druhý vyhlásený pretekár je oblečený v bielom alebo takmer bielom ***judogi.***

c) Povolené sú tieto označenia:

I. Národná olympijská skratka (na chrbte kabáta). Veľkosť písmen je 11 cm.

II. Štátny znak (na ľavej strane hrudi kabáta). Maximálna veľkosť je 100 cm2

III. Značka výrobcu (na spodku prednej časti kabáta, na spodku prednej časti ľavej nohavice a na jednom z koncov opaska). Maximálna veľkosť je 2O cm2. Namiesto spodku prednej časti kabáta je dovolené umiestniť značku výrobcu na jeden z rukávov, avšak ako súčasť ramenného označenia o rozmeroch 25 cm x 5 cm.
Oficiálny partner IJF môže umiestniť logo IJF nad svoju obchodnú značku (v priamom kontakte).

IV. Ramenné označenie (od goliera cez rameno na rukáv na oboch stranách kabáta). Maximálna dĺžka je 25 cm a maximálna šírka je 5 cm. (To isté označenie, alebo národné farby na oboch stranách).

V. Reklamné označenie na rukávoch, 10 cm x 10 cm na každom rukáve (povolené sú rôzne reklamné označenia). Toto označenie o veľkosti 100 cm2 musí byť upevnené priamo pod a v kontakte s pásmi ramenného označenia o rozmeroch 25 cm x 5 cm.

VI. Označenie umiestnenia (1., 2., 3. miesto) na OH, MS o rozmeroch 6 x 10 cm na ľavej prednej spodnej časti kabáta.

VII. Meno pretekára môže byť uvedené na opasku, na spodku prednej časti kabáta a na vrchu prednej časti nohavíc. Maximálna veľkosť mena je 3 x 10 cm. Pretekárovo meno alebo jeho skratka môže byť umiestnené (vytlačené či vyšité) nad národnou olympijskou skratkou na chrbte kabáta tak aby neprekážalo súperovi v úchope. Maximálne rozmery písmen sú 7 x 30 cm. Táto obdĺžniková plocha musí byť umiestnená 3 cm pod golierom a označenie na chrbte kabáta – 4 cm pod touto plochou.

Poznámka: Pre súťaže IJF a Olympijské hry sú mená pretekárov uvedené na nášivke o rozmeroch 30 x 40 cm.

d) Kabát musí byť tak dlhý , aby zakrýval stehná a siahal až po päste pripažených rúk. Kabát musí byť oblečený tak, aby ľavá časť prekrývala pravú a šírka prekrytia, vo výške dolného okraja hrudného koša, bola min. 20 cm.
Rukávy kabáta musia siahať maximálne po zápästie a minimálne 5 cm nad zápästie.
Medzi rukou (vrátane bandáže) a rukávom musí byť po celej dĺžke medzera min. 10 - 15 cm. Límec a golier nesmú presahovať hrúbku 1 cm a šírku 5 cm.

e) Nohavice bez akýchkoľvek označení (s výnimkou **c.III** a **c.VII)** musia zakrývať nohy a siahať maximálne po členok a minimálne 5 cm nad členok.
Medzi nohou (vrátane bandáže) a nohavicou musí byť po celej dĺžke medzera 10 - 15 cm.

f) Okolo drieku sa cez kabát viaže pevný pás 4 - 5 cm široký do štvorcového uzla dostatočne pevne, aby zabraňoval uvoľneniu kabáta. Jeho farba zodpovedá stupňu technickej vyspelosti (STV) a musí byť taký dlhý, aby dvakrát opásal driek pretekára a po uviazaní voľné konce presahovali uzol o 20 - 30 cm.

g) Pretekárky majú oblečené pod kabátom:

I. Biele, alebo skoro biele tričko s krátkym rukávom bez označenia, dostatočne pevné a tak dlhé , aby sa dalo zastrčiť do nohavíc, alebo

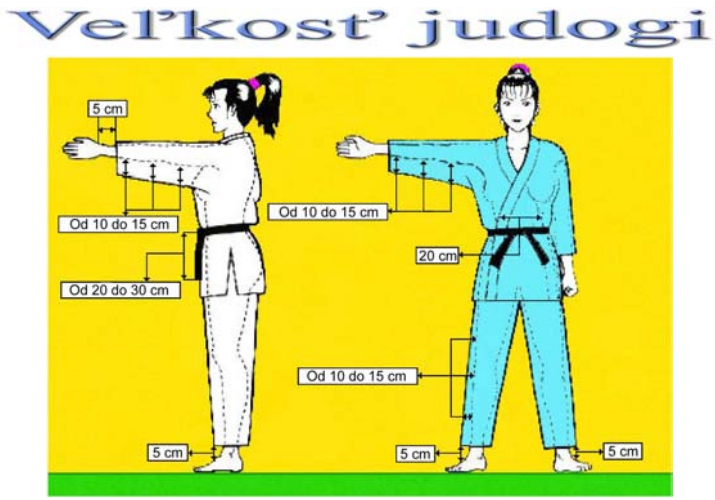
II. biely či skoro biely jednodielny dres s krátkym rukávom.

Dodatok k článku 3 - Judo úbor *(judogi*)

Ak ***judogi*** pretekára nezodpovedá tomuto článku, rozhodca v zápasisku prikáže pretekárovi, aby si v čo najkratšom čase obliekol také ***judogi,*** ktoré zodpovedá tomuto článku .
Tréner môže pretekárovi priniesť náhradné ***judogi***, ktoré položí ku stoličke na okraji zápasovej plochy.
Rozhodca v zápasisku sa môže presvedčiť o správnej dĺžke rukávov tak, že prikáže pretekárovi predpažiť ruky vo výške ramien.
Oficiálne normatívy pre farebné označovanie modrých ***judogi*** sú medzi číselným označením n° 18-4051 až n° 18-4039 v stupnici TP pantone a medzi číselným označením n° 285 až n° 286 v stupnici pantone pre písmotlač.

Dodatok SZJ k článku 3. – Judo úbor (judogi)

c) I. *Namiesto olympijskej skratky môže byť umiestnená reklama sponzora o rozmeroch 30 x 30 cm (okrem oficiálnej reprezentácie) .*
c) II. *Namiesto štátneho znaku môže byť umiestnená reklama sponzora o rozmeroch max. 10 x 10 cm .*



ČLÁNOK 4. - Hygiena

a) ***judogi*** musí byť čisté, suché a bez zápachu

b) nechty na rukách a na nohách musia byť ostrihané nakrátko

c) osobná hygiena pretekára musí byť na dostatočnej úrovni

d) dlhé vlasy musia byť uviazané tak , aby nimi nebol súper obťažovaný

Dodatok k článku 4. - Hygiena

Pretekárovi, ktorý nespĺňa podmienky Čl. 3 a Čl. 4 Pravidiel, nie je dovolené súťažiť a jeho súper vyhráva ***Fusen-gachi*** v prípade, že zápas sa ešte nezačal, alebo ***Kiken-gachi*** v prípade, že zápas sa už začal**,** podľa pravidla rozhodnutia „väčšiny z troch rozhodcov“ (viď Čl. 28).

ČLÁNOK 5. - Rozhodcovia a funkcionári

Všeobecne má zápas rozhodovať jeden rozhodca v zápasisku a dvaja postranní rozhodcovia pod dohľadom Komisie rozhodcov. Rozhodcom pomáhajú časomerači a obsluha registračných tabúľ.
Rozhodcovská uniforma musí byť v súlade s predpisom, stanovujúcim kritériá pre túto oblasť.

Dodatok k článku 5. - Rozhodcovia a funkcionári

Časomerači, zapisovatelia, obsluha registračných tabúľ a ostatný technický personál musia byť starší ako 21 rokov, mať minimálne trojročnú prax ako národní rozhodcovia a dobré znalosti pravidiel .

Organizačný výbor musí zabezpečiť ich inštruovanie pred súťažou . Pre jedno zápasisko musia byť minimálne dvaja časomerači, jeden na meranie reálneho času zápasu a jeden na meranie času držania .

Podľa možnosti má byť určená tretia osoba na kontrolovanie oboch časomeračov a na zabránenie omylov z nesústredenia sa.

Hlavný časomerač (merajúci čas zápasu) spustí stopky na povel ***Hajime*** alebo ***Yoshi*** a zastaví stopky na povel ***Mate*** alebo ***Sono-mama.***

Časomerač, ktorý meria čas držania, spustí stopky na povel ***Osaekomi***, zastaví ich na povel ***Sono-mama*** a znovu ich spustí na povel ***Yoshi.***. Pri každom povele ***Toketa*** alebo ***Mate*** zastaví stopky a ukáže rozhodcovi v zápasisku počet uplynutých sekúnd. Uplynutie času pre ***Osaekomi*** (25 sekúnd - ak nebolo predtým dosiahnuté ohodnotenie, alebo 20 sekúnd - ak pretekár, ktorý držanie nasadil, dosiahol predtým ***Waza-ari***, alebo ak držanému pretekárovi bol predtým udelený trest 3x ***Shido***) oznámi koniec držania určeným akustickým signálom.
Časomerač pre ***Osaekomi*** zdvihne zelenú zástavku vždy pri spustení stopiek, ak počuje alebo uvidí gesto ***Osaekomi*** alebo ***Yoshi*** a položí zástavku, keď zastaví stopky na povel ***Toketa, Mate*** alebo ***Sono-mama,*** alebo ak uplynie čas držania.
Hlavný časomerač (merajúci čas zápasu) zdvihne žltú zástavku vždy pri zastavení stopiek, ak počuje alebo uvidí gesto ***Mate*** alebo ***Sono-mama*** a položí zástavku, keď znovu spustí stopky na povel ***Hajime*** alebo ***Yoshi.***
Uplynutie času zápasu oznámi časomerač rozhodcovi v zápasisku určeným signálom (pozri čl. 10, 11 a 12 **Pravidiel judo**).
Obsluha registračných tabúľ musí preukázať, že pozná aktuálne gestá rozhodcov a signály tak, aby mohla presne zaznamenávať vývoj a výsledok zápasu .

Okrem horeuvedených osôb má byť prítomný zapisovateľ, ktorý zaznamenáva celý priebeh zápasu .

Pri používaní elektronického zariadenia je postup rovnaký, ako je vyššie uvedené. Za účelom zabezpečenia presnosti a spoľahlivosti súčasne s elektronickým zariadením musí byť používaná i ručne ovládaná časomiera a musí byť k dispozícii rezervné manuálne registračné zariadenie.

Dodatok SZJ k článku 5. - Rozhodcovia a funkcionári

V prípade, že Komisia rozhodcov (KR) SZJ nedeleguje na súťaž svojho zástupcu, právomoc KR je presunutá na hlavného rozhodcu.

Pre súťaže SZJ časomerač, obsluha registračných tabúľ a ostatný technický personál musia byť starší ako 15 rokov a musia mať dobré znalosti ***Pravidiel judo.***

ČLÁNOK 6. - Umiestnenie a funkcia rozhodcu v zápasisku

Rozhodca v zápasisku stojí prevažne vo vnútri zápasovej plochy. Riadi zápas a vyhlasuje rozhodnutia. Sleduje, či jeho rozhodnutia sú správne registrované.

Dodatok k článku 6. - Umiestnenie a funkcia rozhodcu v zápasisku

Rozhodca musí zabezpečiť, aby bolo všetko v poriadku pred začiatkom zápasu (napr. zápasová plocha, zariadenia, ***judogi,*** hygiena, technický personál a pod.).

Pri vyhlásení hodnotenia podrží rozhodca v zápasisku príslušné gesto a zaujme takú pozíciu, aby bez straty kontroly pretekárov videl aspoň jedného postranného rozhodcu, ktorý z dôvodu výhodnejšej pozície môže ukázať iné hodnotenie. Rozhodca však nesmie nikdy stratiť prehľad o vývoji akcií pretekárov.

V prípade, že obaja pretekári sú v ***Newaza*** otočení smerom von zo zápasovej plochy, rozhodca v zápasisku môže sledovať akciu z bezpečnostnej plochy .

Pred začiatkom zápasu sa rozhodcovia oboznámia so zvukom zvončeka či iného akustického zariadenia označujúceho koniec zápasu na ich zápasisku, ako i s umiestnením lekára, či osoby, zabezpečujúcej lekársku starostlivosť.

Pred začatím zápasu rozhodcovia skontrolujú povrch zápasiska, či je čisté, v dobrom stave, či nie sú medzery medzi dielmi ***tatami***, či sú stoličky pre postranných rozhodcov na správnom mieste a či pretekári spĺňajú podmienky čl.. 3 a 4 **Pravidiel judo** .

Rozhodcovia musia zabezpečiť, že nikto z divákov, trénerov, fotografov, nebude na mieste, kde by mohol ohroziť, alebo zapríčiniť zranenie pretekárov.

ČLÁNOK 7. - Umiestnenie a funkcia postranných rozhodcov

Postranní rozhodcovia spolupracujú s rozhodcom v zápasisku a sedia v dvoch protiľahlých rohoch zvonku zápasovej plochy. Každý postranný rozhodca musí oznámiť svoj názor pomocou príslušného oficiálneho gesta, ak sa jeho názor na ohodnotenie techniky alebo trestu odlišuje od názoru rozhodcu v zápasisku .
Ak ohodnotí rozhodca v zápasisku techniku, alebo trest vyšším stupňom ako obaja postranní rozhodcovia, musí opraviť svoje hodnotenie tak, aby zodpovedalo názoru toho postranného rozhodcu, ktorý ukázal vyššie odlišné hodnotenie.

Ak ohodnotí rozhodca v zápasisku techniku, alebo trest, nižším stupňom ako obaja postranní rozhodcovia , musí opraviť svoje hodnotenie tak, aby zodpovedalo názoru toho postranného rozhodcu, ktorý ukázal nižšie odlišné hodnotenie .

Ak ukáže jeden postranný rozhodca vyššie ohodnotenie a druhý postranný rozhodca nižšie ako rozhodca v zápasisku, potom rozhodca v zápasisku musí ponechať svoje ohodnotenie.

Ak obaja postranní rozhodcovia vyjadrili gestami odlišné ohodnotenie ako rozhodca v zápasisku a on nespozoroval ich gestá, postavia sa a zotrvajú vo svojom opravnom geste tak, aby ich rozhodca v zápasisku spozoroval a opravil svoje rozhodnutie. Ak rozhodca v zápasisku nespozoroval stojacich postranných rozhodcov (po niekoľkých sekundách) musí postranný rozhodca, ktorý stojí bližšie k rozhodcovi v zápasisku, ihneď pristúpiť k nemu a informovať ho o názore väčšiny.

Postranný rozhodca musí príslušným gestom vyjadriť svoj názor o platnosti akcie vykonanej na okraji zápasovej plochy, alebo mimo zápasovej plochy.

Diskusia rozhodcov je možná a potrebná, iba ak rozhodca v zápasisku alebo jeden z postranných rozhodcov spozoroval niečo, čo ostatní dvaja nespozorovali a čo by mohlo zmeniť rozhodnutie.

Postranní rozhodcovia musia tiež sledovať, či skóre na registračnej tabuli je v súlade s vyhlásením rozhodcu v zápasisku.

Pokiaľ pretekár po začatí zápasu potrebuje dočasne opustiť zápasovú plochu z dôvodu, ktorý uzná rozhodca v zápasisku, postranný rozhodca musí ísť s pretekárom, aby sa nestalo nič nepredvídané. Toto opustenie zápasovej plochy sa povoľuje iba výnimočne (napr.na výmenu ***judogi***, ktoré nezodpovedá pravidlám).

Dodatok k článku 7. - Umiestnenie a funkcia postranných rozhodcov

Rozhodcovia opustia zápasisko počas prezentácií alebo pri dlhšej prestávke v programe.

Postranní rozhodcovia sedia s nohami od seba, zvonku zápasovej plochy, celými chodidlami na ***tatami*** a majú položené ruky dlaňami na stehnách.

Ak postranný rozhodca spozoruje chybu na registračnej tabuli, upozorní na to rozhodcu v zápasisku.

Postranný rozhodca musí rýchlo opustiť aj so stoličkou svoju pozíciu, ak jeho pozícia ohrozuje pretekárov.

Postranní rozhodcovia nepredbiehajú svojim hodnotením hodnotenie rozhodcu v zápasisku.

Pri akcii na okraji zápasovej plochy, postranný rozhodca okamžite gestikuluje či bola akcia ***Jonai*** (vo vnútri) alebo ***Jogai*** (mimo zápasovej plochy).

Ak si pretekár musí vymeniť niektorú časť úboru mimo zápasiska a sprevádzajúci postranný rozhodca je iného pohlavia ako pretekár, nahradí ho osoba rovnakého pohlavia ako pretekár, určená hlavným rozhodcom .

Ak zápasová plocha nie je používaná a na vedľajšej zápasovej ploche prebieha zápas, postranný rozhodca odsunie svoju stoličku tak, aby neohrozil pretekárov zápasiacich na vedľajšej zápasovej ploche .

ČLÁNOK 8. - Gestá

a) Rozhodca v zápasisku

Rozhodca v zápasisku používa gestá pri nasledovných akciách:

I. ***Ippon***: vzpaží ruku nad hlavu, dlaňou dopredu.

II. ***Waza-ari***: upaží ruku do výšky ramena, dlaňou dole

III. ***Waza-ari-awasete-ippon***: najprv gestikuluje ***Waza-ari,*** potom ***Ippon***

IV. ***Yuko***: upaží poniže (asi 45 ^{o} od tela), dlaňou dole

V. ***Koka***: predpaží skrčmo, dlaňou dopredu, lakeť pri tele.

VI. ***Osaekomi***: predpaží poniže, dlaňou dole, smerom k pretekárom a mierne sa predkloní

VII. ***Toketa***: predpaží poniže (malíčkovou hranou dole, v miernom predklone smerom k pretekárom) a dva až trikrát zamáva rukou pred telom, zprava doľava.

VIII. ***Hikiwake***: zo vzpaženia (s malíčkovou hranou dopredu) spustí ruku pred seba k stredu zápasovej plochy a chvíľu podrží.

IX. ***Mate***: predpaží s prstami hore a otvorenou dlaňou smerom k časomeračom.

X. ***Sono-mama***: predkloní sa a dlaňami rúk sa dotkne oboch pretekárov.

XI. ***Yoshi***: dotkne sa dlaňami oboch pretekárov a mierne ich pritlačí.

XII. ***Zrušenie predchádzajúceho hodnotenia***: opakuje predošlú gestikuláciu pre hodnotenie a súčasne druhou rukou vo vzpažení, malíčkovou hranou dopredu, zamáva dva až trikrát zprava doľava.

XIII. ***Hantei***: pred týmto zvolaním rozhodca v zápasisku predpaží poniže obe ruky (asi 45 ^{o} od tela), v ktorých drží príslušné zástavky. Súčasne so zvolaním ***Hantei*** zdvihne zástavku nad hlavu na tej strane, ktorá podľa jeho mienky určuje víťaza.

XIV. ***Určenie víťaza zápasu***: zdvihne ruku s vystretou dlaňou smerom k víťazovi.

XV. ***Nariadenie úpravy judogi pretekára***: prekríži ľavú ruku cez pravú, dlaňami k telu vo výške pása.

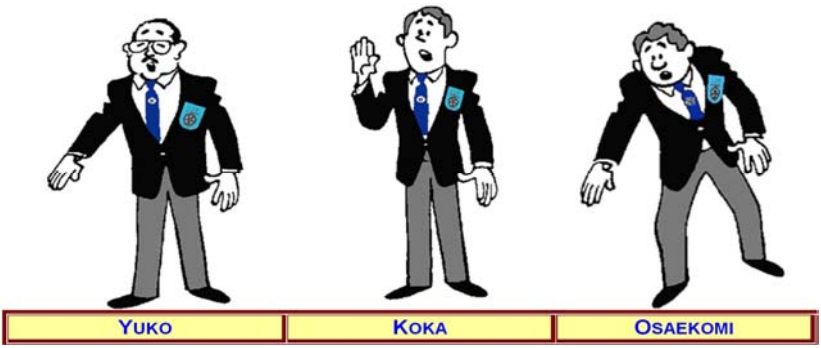
XVI. ***Privolanie lekára***: obrátený smerom k lekárskemu stolu rozhodca ukáže vystretou rukou, dlaňou hore smerom k lekárskeho stolu a od lekárskeho stolu smerom na poraneného pretekára.

XVII. ***Udelenie trestu (Shido, Hansoku-make)***: ukáže na pretekára ukazovákom, ostatné prsty sú zovreté v päsť.

XVIII. ***Neaktivita***: predpaží skrčmo, vodorovne predlaktiami rotuje (mlynček) vo výške hrudníka smerom dopredu, potom ukáže ukazovákom na trestaného pretekára.

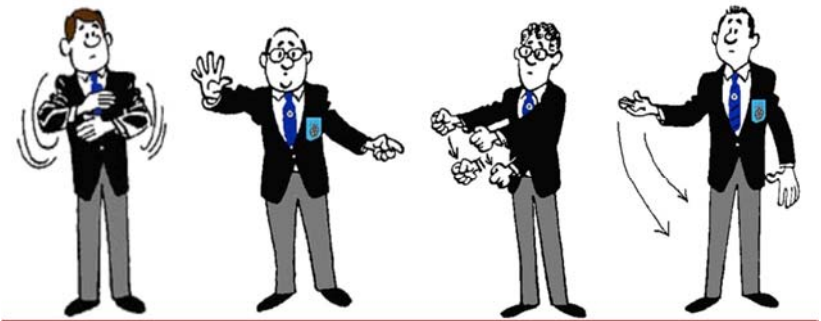
XIX. ***Predstieraný útok***: predpaží oboma rukami zovretými v päsť a naznačí pohyb stiahnutia dole.

XX. ***Trest za zotrvávanie na varovnej ploche***: jednou rukou ukáže na miesto previnenia a súčasne druhou rukou predpaží, s roztiahnutými prstami hore, vo výške hlavy a potom ukáže ukazovákom na trestaného pretekára.



YUKO	KOKA	OSAEKOMI

SONO-MAMA ⇔ YOSHI	TOKETA	UDELENIE TRESTU



NEAKTIVITA	5 SEKÚND NA VAROVNEJ PLOCHE	PREDSTIERANÝ ÚTOK	PRIVOLANIE LEKÁRA

ÚPRAVA JUDOGI

ZRUŠENIE VYJADRENÉHO NÁZORU

SADNÚŤ <=> VSTAŤ

NEPLATNÉ

HAJIME ⇔ SORE-MADE

MATE

KACHI (VÍŤAZ)

HIKIWAKE

HANTEI
(KONIEC ZÁPASU O "ZLATÉ SKÓRE")

KACHI (VÍŤAZ HANTEI PO UKONČENÍ ZÁPASU O "ZLATÉ SKÓRE")

b) Postranní rozhodcovia

I. ***Jonai***: Ak chce postranný rozhodca ukázať, že pretekár, ktorý hádže, zostal vo vnútri zápasovej plochy, vzpaží dlaňou vpred a spustí ju vodorovne s malíčkovou hranou smerom k ***tatami,*** pozdĺž okraja zápasovej plochy a chvíľu ju podrží .

II. ***Jogai***: Ak chce postranný rozhodca ukázať, že pretekár je von zo zápasovej plochy, upaží dlaňou vpred, vodorovne pozdĺž okraja zápasovej plochy a zamáva s malíčkovou hranou smerom k ***tatami*** niekoľkokrát zprava doľava.

III. Ak postranný rozhodca je takého názoru, že ohodnotenie alebo trest, udelený rozhodcom v zápasisku podľa článku 8. a) je nesprávny, vzpaží ruku nad hlavu a zamáva dva až trikrát zprava doľava.

IV. Na označenie rozdielneho názoru postranného rozhodcu (rozhodcov) od názoru rozhodcu v zápasisku, urobí jedno z giest podľa článku 8. a) .

V. Pri situácii ***Hantei*** musia postranní rozhodcovia držať v rukách príslušné zástavky v predpažení. Po zvolaní rozhodcu v zápasisku ***Hantei*** všetci rozhodcovia súčasne zdvihnú modrú alebo bielu zástavku podľa toho, ktorý pretekár si podľa nich zasluhuje víťazstvo.

VI. Ak si postranní rozhodcovia želajú, aby rozhodca v zápasisku pri boji v ***Newaza*** zvolal ***Mate*** (napr. pre neaktivitu), gestikulujú „zdvíhaním“ oboch rúk dlaňami hore, do výšky ramien.

Dodatok k článku 8. - Gestá

Ak nie je jasné, ktorému pretekárovi bolo udelené hodnotenie alebo trest, rozhodca v zápasisku má po gestikulácii ukázať na modrú alebo bielu pásku (postavenie pretekárov na začiatku).
Pri očakávanom dlhšom prerušení zápasu môže rozhodca dovoliť sedieť pretekárovi či pretekárom so skríženými nohami vo východzom postavení, čo gestikuluje predpažením poniže, dlaňou hore, smerom k ich východzej pozícii.

Gesto ***Yuko*** a ***Waza-ari*** začína pri náprotivnom ramene cez hrudník až do správnej konečnej polohy .

Pri gestikulácii ***Koka***, ***Yuko a Waza-ari*** sa rozhodca v zápasisku obráti k postranným rozhodcom tak, aby obaja jasne videli ohodnotenie, pričom však stále sleduje pretekárov.

VIII. Gesto *Hikiwake* sa používa len pri súťažiach družstiev.

XIII. Vyššie popísaná situácia *Hantei* sa použije len v prípade, ak po ukončení zápasu, v ktorom bolo uplatnené „Zlaté skóre“ je stále nerozhodnuté.

Ak obaja pretekári dostali trest, ukáže rozhodca v zápasisku po príslušnom geste ľavým ukazovákom na pretekára po jeho ľavej ruke a pravým ukazovákom na pretekára po jeho pravej ruke.

Opravné gesto musí nasledovať ihneď po geste anulovania.

Pri anulovaní ohodnotenia rozhodca v zápasisku nezvolá nič.

Všetky gestá je treba podržať 3 až 5 sekúnd.

Pri vyhlasovaní víťaza sa rozhodca v zápasisku vráti do východzej pozície (ako na začiatku zápasu), urobí jeden krok dopredu, označí víťaza a urobí krok späť.

ČLÁNOK 9. - Miesto zápasu

Zápas je vybojovaný na zápasovej ploche. Žiadna technika vykonaná jedným alebo oboma pretekármi mimo zápasovej plochy nebude uznaná. To znamená, že ak pretekár bude mať v postoji aspoň jednu z nôh, rúk alebo kolien postavené mimo zápasovú plochu, alebo pri ***Sutemi-waza*** viac ako polovicu tela mimo zápasovú plochu, bude technika považovaná za vykonanú mimo zápasovej plochy.

Výnimky :
a) Ak hodí pretekár svojho súpera mimo zápasovú plochu, ale on sám stojí vo vnútri zápasovej plochy dostatočne dlho, aby bola zrejmá účinnosť techniky, bude táto uznaná.

Ak sa hod už začal a obaja pretekári sú vo vnútri zápasovej plochy, ale počas hodu sa hádzaný pretekár dostane mimo zápasovú plochu, má byť akcia považovaná za platnú pre bodové hodnotenie, ak akcia pri hode pokračuje bez prerušenia a hádzajúci pretekár stojí vo vnútri zápasovej plochy dostatočne dlho, aby bola zrejmá účinnosť techniky.

b) V ***Ne-waza*** je akcia platná a môže pokračovať tak dlho, pokiaľ sa aspoň jeden pretekár dotýka akoukoľvek časťou tela zápasovej plochy.

c) Keď počas útoku technikami, ako napr. ***Ouchi-gari*** alebo ***Kouchi-gari***, chodidlo alebo noha útočníka sa pohybuje mimo zápasovej plochy, akcia je platná pre ohodnotenie, ak v čase pohybu nohy mimo zápasovej plochy na ňu nebola prenesená hmotnosť tela.

Dodatok k článku 9. - Miesto zápasu

Ak pri ***Osaekomi*** na okraji zápasovej plochy je časť tela pretekára dotýkajúca sa zápasovej plochy nadvihnutá (t. j. stratí s ***tatami*** kontakt a nachádza sa nad zápasovou plochou), rozhodca musí zvolať ***Mate***.

.Nakoľko červená varovná plocha je súčasťou zápasovej plochy, každý pretekár, ktorého nohy sa v postoji dotýkajú červenej varovnej plochy, sa posudzuje ako by bol vo vnútri zápasovej plochy.

Pri technikách ***Sutemi-waza*** je hod platný, ak ***Tori*** má aspoň polovicu, alebo väčšiu časť tela vo vnútri zápasovej plochy (to znamená, že ani jedna jeho noha sa nesmie oprieť mimo zápasovú plochu skôr, ako sa jeho boky alebo chrbát dotknú ***tatami***).

Po začatí zápasu môžu pretekári opustiť zápasovú plochu iba s dovolením rozhodcu v zápasisku. Toto povolenie môže byť dané iba vo výnimočných prípadoch, ako napr. pri výmene ***judogi***, ktoré nezodpovedá článku 3., alebo sa toto poškodilo, či znečistilo.

ČLÁNOK 10. - Čas trvania zápasu

Pre Majstrovstvá sveta a Olympijské hry je čas trvania zápasov nasledovný:

Muži a ženy – seniori - 5 minút čistého času
Muži a ženy – juniori – 4 minúty čistého času

Každý pretekár má právo na oddych medzi svojimi zápasmi v trvaní 10 minút.

Dodatok k článku 10. - Čas trvania zápasu

Čas trvania zápasov a forma súťaže je určená rozpisom turnaja .

Rozhodca v zápasisku musí byť oboznámený s časom trvania zápasu skôr, ako príde na zápasisko.

ČLÁNOK 11. - Prerušenie zápasu

Čas, ktorý uplynie medzi zvolaním rozhodcu v zápasisku ***Mate*** a ***Hajime*** a medzi ***Sono-mama*** a ***Yoshi,*** sa nepočíta do času trvania zápasu.

ČLÁNOK 12. - Časový signál

Koniec času určeného pre zápas je oznámený rozhodcovi v zápasisku zvončekom, alebo podobným akustickým signálom.

Dodatok k článku 12. - Časový signál

Ak sa súčasne používa niekoľko zápasových plôch, je treba použiť rôzne zvukové zariadenia.

Časový signál musí byť dostatočne zreteľný aj pri zvýšenom hluku spôsobenom divákmi.

ČLÁNOK 13. - Čas *Osaekomi*

Ippon - 25 sekúnd
Waza-ari - 20 sekúnd a viac, ale menej ako 25 sekúnd
Yuko - 15 sekúnd a viac, ale menej ako 20 sekúnd
Koka - 10 sekúnd a viac, ale menej ako 15 sekúnd

Čas ***Osaekomi*** kratší ako 10 sekúnd sa hodnotí ako útok.

Dodatok k článku 13. - Čas *Osaekomi*

Pri vyhlásení ***Osaekomi*** súčasne so zvukovým signálom, alebo ak zostávajúci čas neumožňuje ukončenie ***Osaekomi***, predlžuje sa čas zápasu až po dosiahnutie ***Ippon*** (alebo rovnocenného hodnotenia), alebo do zvolania rozhodcu v zápasisku ***Toketa***, alebo ***Mate***.

ČLÁNOK 14. - Technika vykonaná súčasne so zvukovým signálom

Každý okamžitý výsledok techniky začatej súčasne so zvukovým signálom je platný. V prípade vyhlásenia ***Osaekomi*** súčasne s časovým signálom sa predlžuje čas zápasu po dosiahnutie ***Ippon*** (alebo jeho rovnocenného hodnotenia) alebo do zvolania rozhodcu v zápasisku ***Toketa*** alebo ***Mate.***

Dodatok k článku 14. - Technika vykonaná súčasne so zvukovým signálom

Každá technika začatá po zvukovom signále označujúcom uplynutie času zápasu nemôže byť platná, aj keď rozhodca v zápasisku ešte nezvolal ***Sore-made.*** V prípade, že technika hodu je nasadená súčasne so zvukovým signálom a rozhodca v zápasisku usúdi, že nie je ihneď účinná, zvolá ***Sore-made***.

ČLÁNOK 15. - Začiatok zápasu

Pred začiatkom každého zápasu rozhodca v zápasisku a postranní rozhodcovia stoja spolu vo vnútri zápasiska pri varovnej ploche (v strede) a pred zaujatím svojich miest urobia úklon smerom k ***Joseki***.

Pred opustením zápasiska musia tiež urobiť úklon smerom k ***Joseki***.

Pretekári sa musia ukloniť pri vstupe a pri odchode zo zápasovej plochy pred i po ukončení každého zápasu.
Po tomto úklone prejdú dopredu na stred okraja zápasovej plochy (na bezpečnostnú plochu) na príslušnú stranu v súlade s poradím zápasov (Prvý ohlásený pretekár zaujme miesto po pravej strane a druhý ohlásený pretekár po ľavej strane z pohľadu rozhodcu v zápasisku) a na tomto mieste zotrvajú. Na signál rozhodcu v zápasisku pretekári postúpia vpred na svoju východziu pozíciu, navzájom sa uklonia a urobia krok vpred ľavou nohou. Po skončení zápasu a vyhlásení výsledku rozhodcom urobia pretekári krok vzad pravou nohou a navzájom sa pozdravia úklonom.

Pretekári nie sú povinní ukloniť sa pri vstupe a pri odchode zo zápasiska (viď Smernicu úklonov).

Zápas začína vždy v postoji .

Zápas môžu prerušiť iba členovia **Komisie rozhodcov** (viď čl. 17).

Dodatok k článku 15. - Začiatok zápasu

Rozhodca v zápasisku a postranní rozhodcovia majú byť na svojich miestach pred príchodom pretekárov na zápasisko. Rozhodca v zápasisku stojí v strede, asi dva metre vzad od stredu línie spájajúcej pretekárov, čelom k registračnej tabuli.

Je mimoriadne dôležité vykonať pozdrav predpísaným spôsobom.

Keď pretekári zaujímajú svoju východziu pozíciu tvárou k sebe, musia vykonať predpísaný pozdrav pod prísnou kontrolou rozhodcu v zápasisku, opakujúc tento postup na konci zápasu
Ak sa pretekári nepozdravia úklonom, rozhodca ich k tomu vyzve.

Všetky úklony v postoji urobia pretekári s asi 30^0 predklonením.

Postup pri vykonávaní úklonov – viď **Smernica úklonov**.

Dodatok SZJ k pozdravom

Pozdrav úklonom

a) *Na začiatku súťaže:*

1. *Na začiatku každej súťaže prvá trojica rozhodcov prejde na obvod bezpečnostnej plochy do stredu oproti* ***Joseki.*** *Pozdravia sa úklonom v stoji smerom k* ***Joseki****.*

2. *Potom postúpia smerom do varovnej plochy zápasiska , kde opäť pozdravia úklonom smerom k* ***Joseki*** *a potom sa pozdravia navzájom. Po pozdravoch prejdú na svoju základnú pozíciu pre začatie zápasu.*

b) *Výmena miesta medzi rozhodcom v zápasisku a postranným rozhodcom:*

Na konci zápasu si v prípade potreby vymení rozhodca v zápasisku svoje miesto s postranným rozhodcom. Postranný rozhodca a rozhodca v zápasisku idú oproti sebe, pri priblížení sa k sebe na varovnej ploche sa pozdravia úklonom a prejdú na svoje zmenené miesta.

c) *Na začiatku zápasu:*

Po pozdrave prvej trojice rozhodcov pri začiatku súťaže podľa bodu ***a)*** *1.a 2. prejde nasledujúca trojica rozhodcov na obvod varovnej plochy a pozdraví sa úklonom tak, ako v bode* ***a)*** *1.a následne potom prejde na svoje miesta.*

d) *Koniec zápasu:*

Na konci zápasu trojica rozhodcov, ktorá má opustiť zápasisko, sa vráti na svoju pozíciu tak, ako v bode ***a)*** *1., pozdraví úklonom smerom k* ***Joseki*** *a potom opustí zápasisko.*

e) *Koniec súťaže:*

Po skončení posledného zápasu súťaže prejde trojica rozhodcov na pozíciu podľa bodu ***a)*** *2. a pozdraví úklonom smerom k* ***Joseki*** *a potom sa pozdraví navzájom. Rozhodcovia prejdú na pozíciu tak, ako v bode* ***a)*** *1., opäť pozdravia úklonom smerom k* ***Joseki*** *a opustia zápasisko.*

ČLÁNOK 16. - Prechod do *Newaza* (boj na zemi)

Pretekárom je umožnené prejsť z postoja do ***Newaza*** v prípadoch, uvedených v bodoch A-E. Pokiaľ však táto technika prechodu nie je plynulá, rozhodca v zápasisku nariadi obom pretekárom vrátiť sa do postoja.

A. Keď pretekár po dosiahnutí nejakého výsledku technikou hodu prejde bez prerušenia do ***Newaza,*** pričom pokračuje v útočnej aktivite.

B. Keď jeden z pretekárov spadne následkom neúspešného použitia techniky, druhý z pretekárov môže využiť nestabilnú pozíciu súpera a pokračovať v boji na zemi.

C. Keď jeden z pretekárov dosiahne značný účinok použitím ***Shime-waza*** alebo ***Kansetsu-waza*** v postoji a prejde bez prerušenia do ***Newaza***.

D. Keď jeden z pretekárov dovedie súpera do ***Newaza*** zvlášť obratným pohybom, ktorý sa nemôže hodnotiť ako technika hodu.

E. V ostatných prípadoch, keď jeden z pretekárov môže spadnúť alebo padá, aj ak tieto nie sú uvedené v predchádzajúcich bodoch tohto článku, druhý z pretekárov môže využiť pozíciu súpera a prejsť do ***Newaza***.

Dodatok k článku 16. - Prechod do *Newaza* (boj na zemi)

Keď jeden z pretekárov stiahne svojho súpera do ***Newaza*** v rozpore s Článkom 16. a jeho súper nevyužije svoju výhodnú pozíciu na pokračovanie v ***Newaza,*** rozhodca v zápasisku zvolá ***Mate,*** zastaví zápas a udelí ***Shido*** pretekárovi, ktorý porušil Článok 27. (VIII.). (Pozri Článok 27 Dodatok, 5.odstavec)

Keď jeden z pretekárov stiahne svojho súpera do ***Newaza*** v rozpore s Článkom 16. a jeho súper to využije na pokračovanie v ***Newaza***, zápas môže pokračovať, ale rozhodca udelí ***Shido*** pretekárovi, ktorý porušil článok 27. (VIII.). (Pozri Článok 27 Dodatok, 5.odstavec)

ČLÁNOK 17 - *Mate* (prerušenie zápasu)

Rozhodca v zápasisku zvolá ***Mate***, čím dočasne zastaví zápas v nasledujúcich prípadoch, a znovu spustí zápas zvolaním ***Hajime***:

A. Keď jeden, alebo obaja pretekári opustia zápasovú plochu (viď výnimky v Čl. 9.).

B. Keď jeden, alebo obaja pretekári vykonajú zakázaný skutok.

C. Keď jeden, alebo obaja pretekári sú zranení, alebo ochoreli.

D. Keď je potrebné, aby si jeden, alebo obaja pretekári upravili ***judogi.***

E. Keď počas ***Newaza*** nie je zrejmý pokrok vo vývoji.

F. Keď jeden pretekár vstáva do postoja z ***Newaza,*** pričom nesie svojho súpera na chrbte.

G. Keď jeden z pretekárov zostáva v postoji, alebo sa dostáva do postoja z ***Newaza*** a dvíha svojho súpera ležiaceho na chrbte zreteľne nad ***tatami***, pričom tento má nohu alebo nohy obtočené okolo niektorej časti tela stojaceho pretekára.

H. Keď pretekár v postoji nasadil, alebo sa snaží nasadiť ***Kansetsu-waza*** alebo ***Shime-waza*** a ich účinok nie je okamžite zrejmý.

I. Vo všetkých ostatných prípadoch, keď to rozhodca v zápasisku uzná za potrebné.

J. Keď sa rozhodcovia, alebo Komisia rozhodcov potrebuje poradiť.

Dodatok k článku 17. - Mate (prerušenie zápasu)

Rozhodca v zápasisku musí po zvolaní ***Mate*** ďalej sledovať pretekárov pre prípad, že nepočuli ***Mate*** a pokračujú v boji.

Rozhodca v zápasisku by nemal zvolať ***Mate*** pre zastavenie pretekára (pretekárov) smerujúceho (smerujúcich) mimo zápasovú plochu, ak nepovažuje situáciu za nebezpečnú.

Rozhodca v zápasisku nezvolá ***Mate***, keď pretekár, ktorý unikol z ***Osaekomi, Shime-waza*** alebo ***Kansetsu-waza***, zjavne potrebuje alebo žiada odpočinok.

Rozhodca v zápasisku zvolá ***Mate***, keď sa pretekárovi v polohe tvárou dole k ***tatami*** a so súperom na chrbte podarí dostať do polostojacej polohy s rukami zjavne nad ***tatami***, čím naznačuje, že súper stratil nad ním kontrolu.

Ak rozhodca v zápasisku omylom zvolá ***Mate*** počas ***Newaza*** a pretekári sa následne oddelia, môžu rozhodcovia, ak je to možné, podľa pravidla väčšiny z troch vrátiť pretekárov do pôvodnej polohy čo najpresnejšie a pokračovať v zápase, ak sa tým napraví nespravodlivosť voči jednému z pretekárov.

Po zvolaní ***Mate*** sa pretekári musia rýchlo vrátiť do postavenia, kde začali zápas.

Keď rozhodca v zápasisku zvolal ***Mate***, pretekár (pretekári) musia stáť ak s nimi rozhodca komunikuje, alebo si upravujú ***judogi***, alebo môžu sedieť, ak sa očakáva dlhšie prerušenie. Len v prípade poskytovaného lekárskeho ošetrenia môže pretekár zaujať inú polohu.

Rozhodca v zápasisku má zvolať ***Mate*** v prípade prizvania akreditovaného lekára a to ak pretekár alebo sám lekár toto požaduje, alebo ak rozhodca v zápasisku to uzná za potrebné. (Viď Článok č. 29).

Dodatok SZJ k Článku 17. - Mate
V prípade , že KR SZJ nedeleguje svojho zástupcu na súťaž , je právomoc KR presunutá na hlavného rozhodcu.

ČLÁNOK 18. – *Sono-mama*

V prípade, že rozhodca v zápasisku chce dočasne zastaviť zápas, napr. aby oslovil jedného alebo oboch pretekárov bez zmeny ich vzájomnej pozície, alebo udeliť trest tak, aby netrestaný pretekár nestratil svoju výhodnú pozíciu, zvolá ***Sono-mama***. Pre pokračovanie v zápase zvolá ***Yoshi***.

Sono-mama môže byť použité iba v ***Newaza***.

Dodatok k článku 18. – *Sono-mama*

Vždy, keď rozhodca v zápasisku zvolá ***Sono-mama***, musí dbať, aby sa nezmenila pozícia alebo úchop ani jedného z pretekárov.

Ak pretekár počas ***Newaza*** javí známky zranenia, rozhodca v zápasisku má v prípade potreby zvolať ***Sono-mama***, vrátiť pretekárov do pozície, v ktorej boli pred zvolaním ***Sono-mama*** a zvolať ***Yoshi***.

ČLÁNOK 19. - Koniec zápasu

Rozhodca v zápasisku zvolá ***Sore-made*** a ukončí zápas:

a) Keď jeden z pretekárov dosiahne ***Ippon*** alebo ***Waza-ari-awasete Ippon*** (Článok 20. a 21.).

b) V prípade ***Sogo-gachi*** (Článok 22.).

c) V prípade ***Kiken-gachi*** (Článok 28.).

d) V prípade ***Hansoku-make*** (Článok 27.).

e) Keď jeden pretekár nemôže pokračovať pre zranenie (Článok 29.).

f) Keď uplynul stanovený čas zápasu.

Rozhodca v zápasisku ohodnotí zápas nasledovne:

I. Keď jeden pretekár dosiahol ***Ippon*** alebo rovnocenné hodnotenie, bude vyhlásený za víťaza.

II. Keď nebolo dosiahnuté hodnotenie ***Ippon*** alebo rovnocenné hodnotenie, víťaz je vyhlásený podľa zásady: jedno ***Waza-ari*** prevažuje akýkoľvek počet ***Yuko,*** jedno ***Yuko*** prevažuje akýkoľvek počet ***Koka.***

III. Keď na registračnej tabuli nie je vyznačené žiadne ocenenie, alebo v jednotlivých ukazovateľoch ***(Waza-ari, Yuko, Koka)*** sú dosiahnuté rovnaké ohodnotenia, zápas bude rozhodnutý novým stretnutím o „Zlaté skóre".

Zápas o „Zlaté skóre"

Čas trvania zápasu o „***Zlaté skóre***" bude taký istý, ako čas trvania predchádzajúceho zápasu.

Ak čas, stanovený pre zápas uplynie, rozhodca v zápasisku vyhlási „***Sore-made***" aby dočasne ukončil stretnutie a pretekári sa vrátia na svoje východzie postavenia. Registračné tabule a časomiera musia byť vynulované a rozhodca v zápasisku bezodkladne znovu započne zápas vyhlásením „***Hajime***". Medzi ukončením pôvodného zápasu a zápasu o „***Zlaté skóre***" nie je pretekárom poskytnutý žiadny čas na oddych.

Prvé skóre, získané jedným z pretekárov počas zápasu o „***Zlaté skóre***" rozhodne zápas. Zápas končí okamžite po získaní akéhokoľvek hodnotenia jedným z pretekárov.

Ak stanovený čas pre zápas o „***Zlaté skóre***" uplynie bez získania akéhokoľvek hodnotenia pre jedného z pretekárov, výsledok bude stanovený rozhodnutím ***Hantei***. Súčasne so zvolaním ***Hantei*** rozhodcom v zápasisku rozhodca v zápasisku a obaja postranní rozhodcovia zdvihnú zástavku príslušnej farby nad hlavu na tej strane, ktorá podľa ich mienky určuje víťaza. V takomto prípade rozhodca v zápasisku a postranní rozhodcovia musia brať do úvahy tzv."***Kinsa***" (ľahká prevaha alebo zaostávanie) prejavené v postoji, obratnosti a efektívnosti techník, použitých v zápase o „***Zlaté skóre***", pričom pôvodné stretnutie sa vôbec do úvahy neberie. Rozhodca v zápasisku vyhlási výsledok stretnutia na základe pravidla „väčšiny z troch".

IV.. V prípade**,** ak obaja pretekári získajú súčasne ohodnotenie ***Ippon*** alebo ***Sogo-gachi,*** zápas bude rozhodnutý stretnutím o „***Zlaté skóre***“.

V. V prípade, ak obaja pretekári boli súčasne potrestaní narastajúcim spôsobom až po ***Hansoku-make*** (postupným udeľovaním ***Shido***), alebo ak jeden pretekár bol potrestaný narastajúcim spôsobom až po ***Hansoku-make*** (postupným udeľovaním ***Shido***) a súčasne bolo v jeho prospech vyhlásené ***Sogo-gachi***, zápas bude rozhodnutý stretnutím o“***Zlaté skóre***“.

VI. V prípade, ak obaja pretekári sú súčasne potrestaní priamym trestom ***Hansoku-make*****,** obaja pretekári budú vylúčení z celej súťaže.

VII. Rozhodnutie ***Hikiwake*** bude vyhlásené, ak po uplynutí času, stanoveného pre príslušný zápas sa na registračnej tabuli neobjaví lepšie ohodnotenie pre žiadneho z pretekárov. (Viď Dodatok).

Po vyhlásení výsledku zápasu rozhodcom v zápasisku ustúpia obaja pretekári o krok späť na vyznačenú modrú alebo bielu pásku, úklonom v postoji na navzájom pozdravia a opustia zápasovú plochu.

Keď už rozhodca v zápasisku vyhlásil výsledok zápasu, nie je možné ho zmeniť, ak rozhodca v zápasisku a postranní rozhodcovia už opustili zápasisko.

Ak rozhodca v zápasisku omylom určil víťazstvo nesprávnemu pretekárovi, postranní rozhodcovia musia zabezpečiť, aby svoju chybu opravil predtým, než všetci rozhodcovia opustia zápasisko.

Všetky konania a rozhodnutia urobené v súlade s pravidlom väčšiny z troch sú konečné a bez možnosti podania odvolania.

Dodatok k článku 19. - Koniec zápasu

Po zvolaní ***Sore-made*** musí rozhodca v zápasisku ďalej sledovať pretekárov pre prípad, že nepočuli jeho zvolanie a pokračujú v zápase.

Ak je to potrebné pred vyhlásením výsledku, rozhodca v zápasisku prikáže pretekárom, aby si upravili ***judogi***.

Pred každým zápasom o „***Zlaté skóre***“ musia byť časomiera a registračné tabule znovu vynulované tak, ako pre nový zápas.

V zápase o „***Zlaté skóre***“, keď jeden z pretekárov je v držaní a ***Osaekomi*** bolo vyhlásené, rozhodca v zápasisku musí nechať pokračovanie držania do dosiahnutia ***Ippon*** (25 sekúnd), do vyhlásenia ***Toketa*** alebo ***Mate,*** alebo do uplatnenia ***Shime-waza /Kansetsu-waza*** dosiahnutého ktorýmkoľvek z pretekárov s okamžitým výsledkom. V tomto prípade víťazí pretekár na príslušný počet bodov, ktoré takto získal.

Ak počas zápasu o „***Zlaté skóre***“ je udelený priamy trest ***Hansoku-make,*** tento bude mať pre trestaného pretekára rovnaké dôsledky, ako pri každom inom zápase.

Rozhodnutie ***Hikiwake*** je používané len pri súťaži družstiev.

V priebehu prvého stretnutia súťaže družstiev sa uplatní výsledok ***Hiki-wake.***

Ak na konci stretnutia družstiev je počet víťazstiev a získaných bodov pre obe družstvá rovnaký, všetky zápasy, ktoré sa skončili v tomto stretnutí výsledkom ***Hiki-wake*** budú opätovne vybojované, aby sa rozhodlo o víťazovi. V rozhodujúcich zápasoch bude podľa potreby uplatnené i „***Zlaté skóre***“ ale za víťazstvo v zápase sa získa len 1 bod.
Tento istý systém sa bude uplatňovať i pri súťaži Round Robin (každý proti každému)

Dodatok SZJ k článku 19. – Koniec zápasu

a) *Postup pri* ***Hantei:***
Pri ***Hantei*** *musia mať všetci rozhodcovia modrú a bielu zástavku v príslušnej ruke. Po rozhodnutí* ***Hantei*** *a pred vyhlásením víťaza si rozhodca v zápasisku dá zástavky do jednej ruky, urobí krok dopredu a voľnou rukou ukáže na víťaza.*

b) *Kritériá pre* ***Hantei:***
Správne rozhodnutie musí vychádzať z nasledovných kritérií:

1. Kinsa

1. 1. *V* ***Tachi-waza*** *– hod s ohodnotením menším ako* ***Koka,*** *napr. dopad na prednú časť tela, koleno či kolená, ruku a koleno a pod.*

1. 2. *V* ***Newaza*** *– vyhlásenie* ***Osaekomi*** *v čase 1 až 9 sekúnd,* ***Kansetsu-waza*** *alebo* ***Shime-waza****, keď* ***Uke*** *unikne už z účinne nasadenej techniky.*
Zvíťazí ten, kto má viac ***Kinsa.***

2. Útoky
2. 1. *V* ***Tachi-waza*** *– útoky so značným vychýlením* ***Uke****–ho, ktorý skoro padá.*

2. 2. *V* ***Newaza*** *– dobrá príprava k* ***Osaekomi, Kansetsu-waza*** *či* ***Shime-waza,*** *napr. výsledkom je úspešné pretočenie súpera.*
Zvíťazí ten, kto má viac pokusov o útok.

3. Útočná aktivita

3. 1. *V* ***Tachi-waza*** *– skutočné útoky, ale bez účinného vychýlenia* ***Uke****-ho.*

3. 2. *V* ***Newaza*** *skutočné pokusy o uplatnenie techník, ale bez úspechu.*
Víťazí ten, kto má útočnejší prejav.

4. Pozitívne Judo

4. 1. *V* ***Tachi-waza*** *– je aktívny pri nástupoch* ***(Tsukuri),*** *má aktívny úchop* ***(Kumi-kata),*** *aktívny postoj* ***(Shisen-tai)*** *a pod.*

4. 2. *V* ***Newaza*** *– je aktívny v útočnom prejave, bez vyčkávania na* ***Mate.***
Víťazí ten, kto má útočnejší prejav.

ČLÁNOK 20. - *Ippon*

Rozhodca v zápasisku zvolá ***Ippon*** vždy, keď podľa jeho mienky použitá technika zodpovedá nasledovným kritériám:

a) Keď pretekár kontrolovane hádže súpera na väčšiu časť chrbta značnou silou a rýchlosťou.

b) Keď pretekár drží pomocou ***Osaekomi-waza*** súpera, ktorý počas 25 sekúnd od vyhlásenia ***Osaekomi*** nie je schopný uniknúť.

c) Keď sa pretekár vzdá zaklepaním dva alebo viackrát rukou alebo nohou, alebo zvolá ***Maitta*** (vzdávam sa!), obvykle ako výsledok účinného nasadenia techník ***Shime-waza*** alebo ***Kansetsu-waza.***

d) Keď je pretekár účinkom nasadenia techniky ***Shima-waza*** či ***Kansetsu-waza*** neschopný pokračovať v zápase.

Rovnocennosť: Ak bol jeden pretekár potrestaný ***Hansoku-make***, je druhý pretekár okamžite vyhlásený za víťaza.

Súčasne dosiahnutý *Ippon:* viď Článok. 19. f) IV

Dodatok k článku 20. - *Ippon*

Súčasne vykonané techniky:
Keď obaja pretekári padajú na ***tatami*** po zdanlivo súčasných útokoch a rozhodca v zápasisku a postranní rozhodcovia nemôžu rozhodnúť ktorá technika prevládala, tak nebude vyhlásené žiadne hodnotenie.

Ak rozhodca v zápasisku omylom zvolá ***Ippon*** počas ***Newaza*** a pretekári sa následne oddelia, má rozhodca v zápasisku spolu s postrannými rozhodcami v súlade s pravidlom väčšiny z troch čo najpresnejšie vrátiť pretekárov do pôvodnej polohy a opätovne pokračovať v zápase, ak sa tým napraví nespravodlivosť voči jednému z pretekárov.

Ak jeden z pretekárov dopadne po hode do tzv. „mostu“ (hlava a noha, alebo obe nohy sa dotknú ***tatami***), a hoci sa nesplnili všetky kritériá pre ***Ippon***, rozhodca v zápasisku vyhlási ***Ippon*** alebo iné zodpovedajúce hodnotenie. Dôvod je odradiť pretekárov od používania takýchto obranných akcií.

Použitie ***Kansetsu-waza*** za účelom hodenia súpera sa neberie do úvahy pre hodnotenie skóre.

Poznámka:
Pre OH, MS, kontinentálne a ďalšie IJF súťaže platia v plnom znení tieto pravidlá. Pri národných súťažiach môžu organizátori prijať také úpravy pravidiel, ktoré zvýšia bezpečnosť pretekárov vzhľadom na úroveň súťaže, kde sa pravidlá používajú.. Napríklad na súťažiach nižšej úrovne organizátor môže poveriť rozhodcov, aby vyhlásili ***Ippon,*** keď je účinok techniky dostatočne zrejmý, alebo u detí môže byť úplne zakázané používanie ***Shime-waza*** a ***Kansetsu-waza.***

Dodatok SZJ k Článku 20. - Ippon

Vo vekovej kategórii mladších žiakov a mladších žiačok môže rozhodca v zápasisku pri správnom a účinnom nasadení techniky ***Shime-waza*** *alebo* ***Kansetsu-waza*** *vyhlásiť* ***Ippon*** *a nemusí nechať dokončiť tieto techniky až do vzdania sa. Žiaci v kategógii „MINI“* ***nesmú používať*** *techniky* ***Shime-waza*** *a* ***Kansetsu-waza.***

ČLÁNOK 21. – *Waza-ari-awasete-ippon*

Ak pretekár získa druhé ***Waza-ari*** v jednom zápase (viď Článok 23.), rozhodca v zápasisku zvolá ***Waza-ari-awasete-ippon***.

ČLÁNOK 22. – *Sogo-gachi*

Rozhodca v zápasisku zvolá ***Sogo-gachi*** v nasledujúcich prípadoch:

a) Keď pretekár získal ***Waza-ari*** a jeho súper bol postupne potrestaný 3x ***Shido*** (viď Článok 27. a).

b) Keď pretekár, ktorého súper bol už potrestaný 3x ***Shido***, získa ***Waza-ari.***

Súčasne získané ***Sogo-gachi-*** Viď Článok 19. f) IV

ČLÁNOK 23. – *Waza-ari*

Rozhodca v zápasisku vyhlási ***Waza-ari***, keď podľa jeho názoru použitá technika spĺňa nasledovné kritériá:

a) Keď pretekár kontrolovane hodí súpera, ale technika čiastočne nespĺňa jeden z troch prvkov potrebných pre ***Ippon*** (viď. Článok 20. a) a Dodatok).

b) Keď pretekár drží pomocou ***Osaekomi-waza*** súpera, ktorý nie je schopný uniknúť za 20 sekúnd a viac, ale menej ako za 25 sekúnd .

ČLÁNOK 24. – Yuko

Rozhodca v zápasisku vyhlási ***Yuko***, ak podľa jeho názoru použitá technika spĺňa nasledovné kritériá:
a) Keď pretekár kontrolovane hodí súpera, ale technika nespĺňa dva z troch prvkov, potrebných pre **Ippon**.

Príklady :
1. Čiastočne chýba prvok „dopad na väčšiu časť chrbta“ a tiež čiastočne chýba jeden z dvoch prvkov rýchlosť alebo sila.
2. Dopad je na väčšiu časť chrbta ale čiastočne chýba jeden z dvoch prvkov rýchlosť a sila.

b) Keď pretekár drží pomocou ***Osaekomi-waza*** súpera, ktorý nie je schopný uniknúť za 15 sekúnd a viac, ale menej ako 20 sekúnd.

Rovnocennosť: Keď bol pretekár potrestaný 2x ***Shido***, druhý tým ihneď získa ***Yuko***.

Dodatok k článku 24. - *Yuko*

Akýkoľvek počet vyhlásených ***Yuko*** sa nevyrovná ***Waza-ari***.
Celkový počet vyhlásených ***Yuko*** sa zaznamenáva.

ČLÁNOK 25. - *Koka*

Rozhodca v zápasisku vyhlási ***Koka***, keď podľa jeho názoru použitá technika spĺňa nasledovné kritériá:

a) Keď pretekár kontrolovane hodí súpera na rameno, stehno (stehná), alebo na zadok s dostatočnou rýchlosťou a silou.
b) Keď pretekár drží pomocou ***Osaekomi-waza*** súpera, ktorý nie je schopný uniknúť za 10 sekúnd a viac, ale menej ako 15 sekúnd.

Rovnocennosť: Keď bol pretekár potrestaný ***Shido***, druhý tým ihneď získa ***Koka***.

Dodatok k článku 25. - *Koka*

Akýkoľvek počet vyhlásených ***Koka***, sa nevyrovná ***Yuko*** alebo ***Waza-ari***.
Celkový počet vyhlásených ***Koka*** sa zaznamenáva.
Dopad súpera po hode na prednú časť tela, koleno (kolená), ruku (ruky), alebo lakeť (lakte), sa počíta ako útok. Podobne ***Osaekomi*** do 9 sekúnd sa počíta ako útok.

ČLÁNOK 26. – *Osaekomi-waza*

Rozhodca v zápasisku vyhlási ***Osaekomi***, keď podľa jeho názoru použitá technika spĺňa nasledovné kritériá:

a) Držaný pretekár musí byť kontrolovaný súperom a musí mať svoj chrbát, obe alebo jedno plece v kontakte s ***tatami***.

b) Kontrola môže byť vykonaná zo strany, odzadu, alebo zhora.

c) Držiaci pretekár nesmie mať nohami súpera kontrolovanú nohu (nohy) alebo telo.

d) Pri vyhlásení ***Osaekomi*** sa aspoň jeden pretekár musí dotýkať nejakou časťou tela zápasovej plochy.

e) Držiaci pretekár musí byť v pozícii ***Kesa*** alebo ***Shiho,*** podobne ako pri technikách ***Kesa-gatame*** alebo ***Kami-shiho-gatame.***

Dodatok k článku 26. – ***Osaekomi-waza***

Ak pretekár, ktorý drží súpera v ***Osaekomi***, prejde bez straty kontroly do inej techniky ***Osaekomi***, čas ***Osaekomi*** bude pokračovať až do vyhlásenia ***Ippon*** (alebo ***Waza-ari*** v prípade získania rovnocenného hodnotenia ***Waza-ari-awasete-ippon***), ***Toketa*** alebo ***Mate***.

Keď vo vyhlásenom ***Osaekomi*** sa pretekár, ktorý je vo výhodnej pozícii, dopustil zakázaného konania a zasluhuje trest, rozhodca v zápasisku zvolá ***Mate***, vráti pretekárov na ich východzie pozície, udelí trest (prípadne ohodnotenie za ***Osaekomi***) a nechá pokračovať v zápase zvolaním ***Hajime***.

Keď vo vyhlásenom ***Osaekomi*** sa pretekár, ktorý je v nevýhodnej pozícii, dopustil zakázaného konania a zasluhuje trest, rozhodca v zápasisku zvolá ***Sonomama***, udelí trest, potom dotknutím sa oboch pretekárov a zvolaním ***Yoshi*** nechá pokračovať v zápase. V prípade, že má byť udelené ***Hansoku-make***, rozhodca v zápasisku po zvolaní ***Sonomama*** prekonzultuje situáciu s postrannými rozhodcami, vyhlási ***Mate,*** vráti pretekárov na ich východzie pozície, udelí trest ***Hansoku-make*** a ukončí zápas zvolaním ***Sore-made.***

Ak sa obaja postranní rozhodcovia zhodnú, že je nasadené ***Osaekomi***, ale rozhodca v zápasisku ***Osaekomi*** nevyhlásil, ukážu gesto ***Osaekomi*** a podľa pravidla väčšiny z troch, rozhodca v zápasisku musí ihneď vyhlásiť ***Osaekomi***.

Rozhodca v zápasisku zvolá ***Mate*** v prípade ***Osaekomi*** na okraji zápasovej plochy, keď časť tela pretekára, dotýkajúceho sa zápasovej plochy, je zdvihnutá nad ***tatami*** (je zdvihnutá a stráca kontakt s ***tatami***).

Rozhodca v zápasisku vyhlási ***Toketa*** , keď počas ***Osaekomi*** držaný pretekár zovrie svojimi nohami súperovi nohu (nožničky). Toto zovretie môže byť zhora alebo odspodu.

V prípade, keď ***Uke***-ho chrbát už nie je v kontakte s ***tatami*** (napr. „mostovanie“), ale ***Tori*** udržuje kontrolu, ***Osaekomi*** pokračuje.

ČLÁNOK 27. - Zakázané konania a tresty

Zakázané konania sa delia na „ ***Ľahké“*** porušenia pravidiel ***(Shido)*** a ***„Závažné“*** porušenia pravidiel ***(Hansoku-make).***

Ľahké porušenia pravidiel – pretekár obdrží trest ***Shido.***
Závažné porušenia pravidiel - pretekár obdrží trest ***Hansoku – make.***

Rozhodca je povinný udeliť trest ***Shido*** alebo ***Hansoku-make*** podľa závažnosti porušenia pravidiel.
Udelenie druhého alebo nasledujúceho ***Shido*** sa automaticky premietne vo výške súperovho technického skóre. Predchádzajúce skóre zodpovedajúce už skôr udelenému trestu sa odstráni a najbližšie vyššie skóre musí byť ihneď zaregistrované.
Priame udelenie ***Hansoku-make*** znamená, že pretekár je diskvalifikovaný a vylúčený zo súťaže, pričom zápas je ukončený v súlade s článkom 19.d. (Viď Dodatok).

Keď rozhodca v zápasisku udeľuje trest, mal by ukázať jednoduchým gestom dôvod trestu.

Trest môže byť udelený aj po vyhlásení ***Soremade*** za každé zakázané konanie vykonané počas zápasu, alebo v niektorých výnimočných prípadoch za závažný prečin vykonaný aj po zvukovom znamení ukončujúcom zápas, ak nebol ešte vyhlásený výsledok.

Shido (skupina ľahkých previnení)

SHIDO je udelené pretekárovi, ktorý sa dopustil ľahkého porušenia pravidiel:

I. Úmyselne znemožňovať úchop v snahe zabrániť akcii v zápase.
II. Zotrvávať v postoji po uchopení v príliš defenzívnom postavení (obvykle viac, ako 5 sekúnd).
III. Vykonávať akciu vzbudzujúcu dojem útoku, ktorá jasne ukazuje, že nie je žiadny záujem hodiť súpera (**predstieraný útok**).
IV. Stáť obomi nohami na varovnej ploche bez začatia útoku, alebo pokusu o útok, bez odrážania alebo bránenia súperovmu útoku (obvykle viac ako 5 sekúnd).
V. V postoji neustále držať koniec (konce) súperovho rukáva za účelom defenzívy (obvykle viac ako 5 sekúnd), alebo držať jeho rukáv skrútený (ako pri žmýkaní).

VI. V postoji neustále držať (prepletať) súperove prsty jednej alebo oboch rúk v snahe zabrániť jeho akcii v zápase (obvykle viac ako 5 sekúnd).
VII. Úmyselne si uvoľnovať svoje ***judogi,*** alebo rozväzovať a znovu zaväzovať opasok alebo nohavice bez dovolenia rozhodcu v zápasisku.
VIII. Sťahovať súpera v snahe bojovať v ***Newaza,*** v rozpore s článkom 16.
IX. Strkať prst alebo prsty do súperovho rukáva alebo spodnej časti nohavíc.
X. V postoji držať bez útoku akýkoľvek iný úchop ako „normálny (spravidla viac ako 5 sek.). Vysvetlenie pojmu v Dodatku – **X**.
XI. V postoji pred alebo po zaujatí úchopu nevykonávať žiadne útočné pohyby (viď Dodatok ***neaktivita***).
XII. Držať koniec súperovho rukávu medzi palcom a ostatnými prstami (***pištoľový úchop***)
XIII. Držať koniec súperovho rukávu prekladaním záhybov (***vreckový úchop***)
XIV. V postoji uchopiť rukou (rukami) súperove chodidlo (chodidlá), nohu (nohy) alebo nohavice bez súčasného pokusu o hod.
XV. Omotávať koniec pásu alebo kabáta okolo ktorejkoľvek časti súperovho tela.
XVI. Brať ***judogi*** do úst (vlastné alebo súperove).
XVII. Položiť ruku, rameno, chodidlo či nohu priamo na súperovu tvár.
XVIII. Strkať chodidlo alebo nohu do súperovho opasku, goliera či límca kabáta.
XIX. Nasadiť ***Shime-waza*** pomocou spodku kabáta alebo opasku, alebo použiť priamo prsty.
XX. V postoji alebo v ***Newaza*** opúšťať zápasovú plochu. alebo úmyselne prinútiťsúpera k opusteniu zápasovej plochy. (viď Článok 9. – „Výnimky“).
XXI. Použiť techniku ***Dojime*** (nožničky) – zvieranie prekríženými nohami súperov trup, krk alebo hlavu pri súčasnom naťahovaní nôh.
XXII. Kopať kolenom alebo nohou do súperovej ruky alebo ramena, v snahe uvoľniť úchop, alebo kopať do súperovej nohy alebo kotníka bez súčasného použitia akejkoľvek techniky.
XXIII. Ohýbať súperov prst (prsty) v snahe uvoľniť jeho úchop.

Hansoku-make (skupina závažných previnení)

b) ***Hansoku-***make je udelené každému pretekárovi, ktorý sa dopustil závažného porušenia pravidiel (alebo už bol potrestaný 3x ***Shido*** a opäť sa dopustil ďalšieho ľahkého porušenia pravidiel).

XXIV. Pri pokuse hádzať súpera obtočenou nohou okolo súperovej nohy - ***Kawazu-gake*** (s tvárou otočenou rovnakým smerom, alebo takmer rovnakým smerom ako súper a hádzať sa dozadu na súpera).
XXV. Nasadiť ***Kansetsu-waza*** (páka na kĺb) na iný kĺb ako lakťový.
XXVI. Zodvihnúť ležiaceho súpera z ***tatami*** a hodiť ho späť na ***tatami.***
XXVII. Podrážať súperovu stojacu nohu zvnútra, keď súper vykonáva techniku ako napr. ***Harai-goshi*** a pod.
XXVIII. Nedbať na príkazy rozhodcu v zápasisku.

XXIX. Počas zápasu zbytočne kričať, robiť hanlivé gestá a poznámky voči súperovi alebo rozhodcovi v zápasisku.
XXX. Používať akékoľvek techniky, ktoré by mohli ohroziť alebo zraniť súpera, najmä jeho krk alebo chrbticu, alebo sú v rozpore s duchom ***Judo.***
XXXI. Padať priamo na ***tatami*** pri technike alebo pokuse o techniku ako napr. ***Ude-hishigi-waki-gatame.***
XXXII. Oprieť sa alebo sa pokúsiť oprieť najprv hlavou o ***tatami*** v predklone pri hádzaní alebo pokuse o hod technikou, ako napr. ***Uchimata, Harai-goshi*** a pod., alebo padať priamo vzad pri hádzaní alebo pri pokuse o hod technikou ako **Kata-guruma** a to ako v postoji tak aj v pokľaku.
XXXIII. Úmyselne padať dozadu, keď je súper pritlačený na jeho chrbte, pričom hádzajúci pretekár kontroluje jeho pohyb.
XXXIV. Nosiť tvrdé alebo kovové predmety (zakryté alebo nezakryté).

Na registračnej tabuli opakované ***Shido*** bude kumulované a zaregistrované ako súperove technické skóre nasledovne:

Opakované ***Shido*** sa premení na registračnej tabuli na:

2x ***Shido***	3x ***Shido***	4x ***Shido***
= ***Yuko*** pre súpera	= ***Waza-ari*** pre súpera	= ***Hansoku-make***
		= ***Ippon*** pre súpera

Ak sa jeden z pretekárov dopustí opakovane ľahkého porušenie pravidiel a má byť trestaný štvrtý raz ***Shido***, rozhodca v zápasisku po konzultácii s postrannými rozhodcami nevyhlási ***Shido***, ale priamo ***Hansoku-make***. Zápas sa potom ukončí v súlade s Článkom 19.d.

Dodatok k Článku 27. – Zakázané konanie a tresty

Rozhodca v zápasisku a postranní rozhodcovia sú oprávnení udeľovať tresty podľa úmyslu alebo situácie a v najlepšom záujme športu.

Pokiaľ sa rozhodca v zápasisku rozhodne potrestať pretekára (pretekárov) okrem prípadu ***Sono-mama*** v ***Newaza***, musí dočasne pozastaviť zápas vyhlásením ***Mate***, vráti pretekárov na východziu pozíciu, vyhlási trest a ukáže na pretekára, ktorý sa dopustil zakázaného konania.

Pred udelením trestu ***Hansoku-make*** sa musí rozhodca v zápasisku poradiť s postrannými rozhodcami a rozhodnúť v súlade s pravidlom väčšiny z troch. Ak sa obaja pretekári súčasne dopustia porušenia pravidiel, udelí rozhodca tresty podľa stupňa previnenia každého z nich.

Ak už boli obaja pretekári trestaní 3x ***Shido*** a obaja sú opäť trestaní, udelí sa obom trest ***Hansoku-make.***

Postup pri udelení trestu v ***Newaza*** je taký istý, ako pri ***Osaekomi***. (Článok 26 Dodatok, druhý a tretí odstavec).

K bodu:
VIII. Keď pretekár stiahne svojho súpera do ***Newaza*** v rozpore s Článkom 16 a súper to nevyužije na pokračovanie zápasu v ***Newaza***, rozhodca v zápasisku zvolá ***Mate***, dočasne pozastaví zápas a pretekárovi, ktorý porušil Článok 16 udelí trest ***Shido***.

X. „**Normálny**“ úchop je uchopenie ľavou rukou za pravú stranu súperovho ***judogi***, či už je to rukáv, límec, oblasť hrude, horná časť ramena alebo zadná časť a pravou rukou za ľavú stranu súperovho ***judogi***, či už je to rukáv, límec, oblasť hrude, horná časť ramena alebo zadná časť, ale zásadne nad opaskom.
.
Pretekár nemá byť trestaný za úchop oboma rukami na jednej strane kabáta, ak táto situácia vznikla podvlečením hlavy súpera popod jeho ruku pri úchope. Ak však pretekár stále takto podvlieka hlavu, rozhodca v zápasisku uváži, či sa nejedná o „príliš defenzívne postavenie“ (viď bod **II.**.).
Ak pretekár pokračuje v tomto nie „normálnom“ úchope, poskytnutý čas môže byť výrazne obmedzený a môže dôjsť k priamemu udeleniu ***Shido***.
Zakliesnenie jednej nohy medzi súperove nohy bez súčasného pokusu o efektívne uplatnenie techniky nie je považované za „normálny“ úchop. Pretekár musí v priebehu asi 5 sekúnd zaútočiť, v opačnom prípade bude trestaný ***Shido***.

XI. Neaktivita
Za neaktivitu sa považuje situácia, keď približne 25 sekúnd nedošlo k útočnej akcii zo strany jedného alebo oboch pretekárov. Neaktivita nemá byť trestaná pri neútočení, ak rozhodca v zápasisku usúdi, že pretekár naozaj hľadá príležitosť pre útok.

XV. Pojem „obtočenie“ sa rozumie tak, že opasok alebo kabát, musí byť úplne obtočený. Použitie opasku alebo kabáta pre zablokovanie úchopu (bez úplného obtočenia) – tzv. pasca pre ruku súpera, sa netrestá.

XVII. Tvárou je myslená plocha medzi čelom po uši a po spodnú časť brady.

XXIV. Za ***Kawazu-gake*** sa považuje i situácia ak hádzajúci pretekár sa počas vykonávania hodu otáča a teda musí byť trestaný.
Obvinutie nohy okolo súperovej nohy pri vykonávaní techník ako ***Osoto-gari, Ouchi-gari*** a ***Uchi-mata*** je povolené a musí byť ohodnotené príslušným ocenením.

XXXI. Pokúsiť sa o hod, ako napr. ***Harai-goshi***, ***Uchi-mata*** a pod. s úchopom límca súperovho kabáta iba jednou rukou v pozícii podobajúcej sa ***Ude-hishigi-waki-gatame*** (pričom zápästie súpera je zovreté pod pazuchou hádzajúceho) a zámerne padať na ***tatami*** tvárou dole, čím môže dôjsť k zraneniu, má byť potrestané. Také akcie, kde nie je zrejmý úmysel hodiť súpera priamo na chrbát, sa považujú za nebezpečné a riešia sa tak isto, ako ***Ude-hishigi-waki-gatame.***

ČLÁNOK 28. - Nenastúpenie a vzdanie sa

Rozhodnutím ***Fusen-gachi*** (víťazstvo nenastúpením súpera) víťazí pretekár, ktorého súper nenastúpil na zápas. Pretekár, ktorý ani po tretej (3) výzve v jednominútových intervaloch nenastúpi na svoje východzie miesto, prehráva zápas.
Rozhodca v zápasisku si na vyhlásenie ***Fusen-gachi*** zabezpečí u Komisie rozhodcov oprávnenie.
Rozhodnutím ***Kiken-gachi*** (víťazstvo vzdaním sa súpera) víťazí pretekár, ktorého súper sa z akýchkoľvek dôvodov vzdal počas zápasu.

Dodatok k článku 28 - Nenastúpenie a vzdanie sa

Mäkké kontaktné šošovky:

V prípade, že pretekár počas zápasu stratí kontaktné šošovky a nemôže si ich ihneď nájsť a oznámi rozhodcovi v zápasisku, že nemôže bez nich pokračovať v zápase, rozhodca v zápasisku po konzultácii s postrannými rozhodcami vyhlási víťazstvo jeho súpera ***Kiken-gachi***.

ČLÁNOK 29. - Zranenie, choroba alebo nehoda

Rozhodca v zápasisku vyhlási výsledok po konzultácii s postrannými rozhodcami, keď pretekár nie je schopný pokračovať v zápase kvôli zraneniu, chorobe alebo nehode, v nasledujúcich prípadoch:

a) Zranenie

I. Keď si zranenie zapríčiní zranený pretekár sám, prehráva zápas.

II. Keď zranenie zapríčiní súper, zvíťazí zranený pretekár.

III. Keď nie je možné rozhodnúť ktorý z pretekárov zapríčinil zranenie, prehráva pretekár, ktorý je neschopný pokračovať v zápase.

b) Choroba

Zvyčajne ak pretekár ochorie počas zápasu a nie je schopný pokračovať, prehráva zápas.

c) Nehoda

Keď sa stane nehoda, spôsobená vonkajším vplyvom (***force majeure)***, po konzultácii s Komisiou rozhodcov má byť zápas zrušený, alebo odložený. V týchto prípadoch „***force majeure***“ prijme konečné rozhodnutie prítomný športový riaditeľ, Športová komisia alebo Komisia rozhodcov.

Lekárska prehliadka

a) Rozhodca v zápasisku musí požiadať oficiálneho lekára o prehliadku pretekára, ktorý tvrdo dopadol na hlavu alebo na zadnú časť (chrbticu), alebo kedykoľvek, keď rozhodca v zápasisku má dôvod domnievať sa, že ide o vážne zranenie. V každom prípade oficiálny lekár prehliadne príslušného pretekára v čo najkratšom čase a oznámi rozhodcovi v zápasisku, či tento môže pokračovať, alebo nie.
Ak lekár po vykonaní prehliadky zraneného pretekára oznámi rozhodcovi v zápasisku, že tento v zápase pokračovať nemôže, rozhodca v zápasisku po konzultácii s postrannými rozhodcami musí zápas ukončiť a vyhlási súpera za víťaza ***Kiken-gachi***.
b) Pretekár môže požiadať rozhodcu v zápasisku o lekárske ošetrenie, ale v tomto prípade je stretnutie ukončené a súper vyhráva ***Kiken-gachi***.
c) Oficiálny lekár môže tiež požiadať o vykonanie lekárskej prehliadky pretekára, ale v tomto prípade je stretnutie ukončené a súper vyhráva ***Kiken-gachi***.
Kedykoľvek rozhodca v zápasisku a postranní rozhodcovia dospejú k záveru, že zápas nemôže pokračovať, rozhodca v zápasisku zápas ukončí a výsledok bude vyhlásený na základe pravidla väčšiny z troch.

Krvácanie

V prípade výskytu krvácania (menšie zranenie s objavením sa krvi) rozhodca v zápasisku privolá oficiálneho lekára aby pomohol pretekárovi krvácanie izolovať a zastaviť.

V prípade výskytu krvácania je rozhodca v zápasisku povinný privolať oficiálneho lekára, nakoľko nie je povolené súťažiť počas krvácania.
Oficiálny lekár môže asistovať dva razy pri výskyte krvácania toho istého druhu. Pri výskyte tretieho ošetrenia toho istého druhu krvácania je povinný rozhodca v zápasisku po konzultácii s postrannými rozhodcami z záujme bezpečnosti príslušného pretekára zápas ukončiť a vyhlásiť súpera za víťaza ***Kiken-gachi***.

V prípade každého výskytu krvácania, ktoré nemôže byť zastavané a izolované vyhráva súper ***Kiken-gachi.***

Menšie zranenia

Menšie zranenia môžu byť odstránené samotným pretekárom. Napríklad v prípade vykĺbenia prsta rozhodca v zápasisku stretnutie preruší (zvolaním ***Mate*** alebo ***Sono-mama***) a povolí pretekárovi napraviť si vykĺbený prst. Táto náprava musí byť okamžite vykonaná samotným pretekárom bez asistencie rozhodcu v zápasisku alebo oficiálneho lekára a pretekár môže v zápase pokračovať. Pretekár si môže napraviť tento prst dva razy. Pri výskyte tretieho vykĺbenia pretekár bude považovaný za neschopného pokračovať v zápase a rozhodca v zápasisku po konzultácii s postrannými rozhodcami musí zápas ukončiť a vyhlásiť súpera za víťaza ***Kiken-gachi***.

Dodatok k článku 29. - Zranenia, choroba alebo nehoda

Ak počas zápasu je pretekár zranený následkom súperovej akcie a zranený pretekár nemôže pokračovať v zápase, všetci traja rozhodcovia zhodnotia tento prípad a rozhodnú v súlade s pravidlami. Každý prípad sa posudzuje jednotlivo.
(Viď odstavec ***a) Zranenie I,II, III***)

Všeobecne len jeden lekár pre každého pretekára môže vstúpiť na zápasisko. Ak lekár potrebuje pomoc asistenta (asistentov), najprv upovedomí o tom rozhodcu v zápasisku.

Trénerovi nie je nikdy povolené vstúpiť na zápasisko.

V prípade privolania oficiálneho lekára na zápasisko postranní rozhodcovia zostanú sedieť na svojich miestach a pozorujú situáciu. Len rozhodca v zápasisku stojí pri ošetrovanom pretekárovi aby dohliadol na to, že poskytovaná lekárska pomoc je v súlade s pravidlami.
Rozhodca v zápasisku však môže zvolať postranných rozhodcov v prípade nutnosti konzultovať akékoľvek rozhodnutie.

Lekárska pomoc

a) v prípade menšieho poranenia

V prípade zlomeného nechtu oficiálny lekár môže asistovať pri jeho odstrihnutí.
Lekár tiež môže pomôcť pri odstránení poranenia mieška.

b) v prípade krvácania

Z bezpečnostných dôvodov sa vždy musí vyskytnutá krv úplne izolovať za asistencie oficiálneho lekára a to leukoplastom, bandážami, nosnými tampónmi (krvné izolačné tampóny a prostriedky na zastavenie krvácania sú povolené).

V prípade požiadania o pomoc oficiálneho lekára na zápasisku musí byť táto lekárska poskytnutá v čo najkratšom čase.

Poznámka: S výnimkou uvedených prípadov pri poskytnutí každého iného druhu lekárskeho ošetrenia vyhráva súper ***Kiken-gachi***.

Druhy dávenia

V prípade výskytu akéhokoľvek druhu dávenia pretekára vyhráva súper ***Kiken-gachi.*** (Viď Článok 29 odstavec ***b) Choroba***)

V prípade, ak jeden z pretekárov spôsobí súperovi zranenie úmyselným konaním, musí byť pretekárovi, ktorý zranenie spôsobil priamo udelený trest ***Hansoku – make***, spolu s ďalším možným disciplinárnym konaním zo strany Športového riaditeľa, Športovej komisie a riadiaceho výboru IJF.

V prípade, že lekár zodpovedný za pretekára v jeho zápase si jasne uvedomuje - hlavne pri nasadení techniky škrtenia, že existuje vážne nebezpečenstvo pre zdravie jeho pretekára, môže ísť na okraj ***tatami*** a vyzvať rozhodcu v zápasisku k okamžitému zastaveniu zápasu. Rozhodca v zápasisku musí urobiť všetky potrebné kroky pre pomoc lekárovi. Takáto intervencia však bude znamenať prehru pretekára a preto má byť použitá len v mimoriadnych prípadoch .

Na Majstrovstvách riadených IJF oficiálny lekár družstva musí mať lekársku aprobáciu a musí byť zaregistrovaný pred súťažou. Je jedinou osobou, ktorej je dovolené sedieť na vyznačenom mieste a musí mať označenie - napr. pásku na rukáve s červeným krížom.

Pri akreditácii lekára za svoje družstvo berie zodpovednosť za činnosť lekár jeho príslušná Národná federácia.

Lekári musia byť informovaní o dodatkoch a výklade pravidiel.

ČLÁNOK 30. - Situácie neuvedené v pravidlách

Všetky situácie, neuvedené v týchto pravidlách, budú posudzované a rozhodnuté rozhodcami po konzultácii s Komisiou rozhodcov.

Japonsko-Slovenský slovník rozhodcovských výrazov

Japonsky	Slovensky
Anza	**sedenie so skríženými nohami**
Ashi-waza	**nožné techniky**
Atemi-waza	**techniky úderov**
Awase-waza	**kombinácie dvoch Waza-ari**
Dan	**stupne Dan**
Dojo	**telocvičňa**
Encho-sen	**predĺžený zápas (Zlaté skóre)**
Fukushin	**postranný rozhodca**
Fusen-gachi	**víťazstvo nenastúpením**
Haisha	**porazený**
Hajime	**začnite**
Hansoku	**porušenie**
Hansoku-make	**diskvalifikácia**
Hantei	**rozhodnutie**
Hidari-jigo-tai	**ľavý obranný postoj**
Hidari-shizen-tai	**ľavý základný postoj**
Hikite	**ťahajúca ruka**
Hikiwake	**nerozhodne**
Ippon	**celý bod**
Jigo-hontai	**priamy obranný postoj**
Jigo-tai	**obranný postoj**
Jiku-ashi	**podporná noha**
Jogai	**mimo zápasovej plochy**
Jonai	**vnútri zápasovej plochy**
Joseki	**hlavný stôl, čestné horné miesta**
Judogi	**judo úbor**
Kachi	**víťaz**
Kaeshi-waza	**techniky z protiútoku**
Kake	**výkon techniky**
Kansetsu-waza	**techniky páčenia**
Kappo	**metóda oživovania**
Kata	**zoskupenia**
Katame-waza	**technika znehybnenia**
Katsu	**techniky Kappo**
Keiko	**tréning, prax**
Kiken-gachi	**víťazstvo vzdaním**
Kime	**úplné vykonanie**
Kinsa	**ľahká prevaha**
Kinshi-waza	**zakázané techniky**

Kiotsuke!	**Pozor! (povel na postoj s pätami pri sebe)**
Koka	**efekt / nižšie ocenenie**
Koshi-waza	**bedrové techniky**
Kumikata	**zaujatie úchopu**
Kuzushi	**porušenie roznováhy**
Kyusho	**vitálny bod**
Ma´ai	**vzdialenosť medzi pretekármi**
Maitta!	**vzdávam sa!**
Ma-sutemi-waza	**techniky z ľahu priamo na chrbát**
Mate	**čakať**
Migi-jigo-tai	**pravý obranný postoj**
Migi-shizen-tai	**pravý základný postoj**
Nagekomi	**opakované cvičenie hodov**
Nage-waza	**techniky hodov**
Newaza	**techniky na zemi**
Osaekomi-waza	**techniky držania**
Osaekomi!	**držanie je nasadené!**
Otagai-ni rei!	**pozdravme sa navzájom!**
Randori	**cvičný zápas**
Renraku-waza	**kombinácia niekoľkých techník**
Rei	**pozdrav úklonom**
Ritsu-rei	**pozdrav úklonom v postoji**
Seiza	**sedenie na prekrížených nohách (oficiálne)**
Shiai	**zápas**
Shiai-jo	**zápasová plocha**
Shime-waza	**techniky škrtenia**
Shimpan	**rozhodovanie**
Shimpan´in	**rozhodcovia**
Shimpan riji	**športový riaditeľ pre rozhodcov**
Shisei	**postoj**
Shizen-tai	**základný postoj**
Shizen-hontai	**priamy základný postoj**
Shomen	**predná časť Dojo – čestné miesta**
Shomen-ni-rei!	**pozdrav smerom k Shomen**
Shosha	**víťaz**
Shushin	**rozhodca**
Sogo-gachi	**spojené víťazstvo**
Sono-mama!	**nehýbať sa!**
Sore-made!	**uplynutie času**
Sutemi-waza	**techniky v ľahu**
Tachi-waza	**techniky v postoji**
Tai-sabaki	**úhyby telom**
Tatami	**žinenka**

Te-waza	**techniky vykonané rukami**
Toketa	**prerušenie držania**
Tori	**útočiaci pretekár**
Tsukuri	**pripravenosť vykonať techniku**
Tsurite	**dvíhajúca sa ruka**
Uchikomi	**opakované cvičenia**
Ude-gaeshi	**hod z páky**
Uke	**pretekár prijímajúci útok**
Ukemi	**pád**
Waza	**techniky**
Waza-ari	**vykonaná technika (veľká výhoda)**
Waza-ari-awasete-Ippon	**dve Wazaari tvoriace Ippon**
Yakusoku-renshu	**dohodnutý spôsob cvičenia**
Yoko-sutemi-waza	**techniky v ľahu vykonané do strany**
Yoshi!	**pokračujte!**
Yuko	**vykonaná technika (menšia výhoda)**
Yusei-gachi	**víťazstvo lepším celkovým dojmom**
Za-rei!	**pozdrav v sediacej polohe**

PRAVIDLÁ JUDO
Vydal:
Ing. Marián Hefka a kol.