



REGULAMENT DE ARBITRAJ

Extras IJF SOR 2026

ACTUALIZAT 21 IANUARIE 2026

— Traducere: **Zgorcea Eduard** —

— În colaborare cu: **Rumega Dorel** —



NOTĂ EDITORIALĂ

Prezentul document reprezintă o traducere și adaptare oficială a ultimelor actualizări ale IJF Sport and Organisation Rules (IJF SOR) – Regulile de Sport și Organizare ale Federației Internaționale de Judo, valabile pentru sezonul competițional 2026, actualizate la data de 21 ianuarie 2026.

Traducerea și adaptarea au fost realizate în scop educațional, tehnic și operațional, pentru utilizarea în cadrul activităților de arbitraj, instruire și competiție desfășurate sub egida Federației Române de Judo.

Documentul a fost elaborat și verificat sub supravegherea Colegiului Central al Arbitrilor și reflectă interpretarea oficială aplicabilă pe teritoriul României, în conformitate cu regulamentele IJF și cu specificul organizatoric național.

Drepturi și responsabilități

Prezenta traducere, inclusiv structura, terminologia adaptată și forma editorială, constituie proprietatea exclusivă a Federației Române de Judo.

Toate drepturile de utilizare, reproducere, distribuire, publicare și aplicare aparțin Federației Române de Judo. Orice utilizare totală sau parțială a acestui document, în afara cadrului oficial sau fără acordul expres al Federației Române de Judo, este interzisă.

Federația Română de Judo este autoritatea competentă pentru interpretarea, aplicarea și actualizarea prezentului regulament în activitatea competițională și de arbitraj desfășurată pe plan național.

Arbitraj – Cultură, Istorie și Principii

Jujutsu este termenul generic care grupează toate metodele de luptă cu mâinile goale practicate de războinicii Japoniei medievale.

Luptele aprige dintre diferitele școli de jujutsu au contribuit la notorietatea măștrilor și a elevilor acestora; în general, erau dueluri între școli, care îi opuneau pe cei mai buni practicanți ai fiecăreia.

La sfârșitul secolului al XIX-lea, **Jigoro Kano** a dezvoltat o școală de jujutsu pe care a numit-o „JUDO”, diferită de celelalte „Ryu” prin scopul său. La fel ca celelalte școli, judo cultiva eficiența maximă, însă obiectivul era diferit.

„Îmbunătățirea omului și a societății.”

Judo este o metodă de educație fizică, intelectuală și morală, prin practicarea unei arte marțiale.

Judo este singura artă marțială derivată din jujutsu în care prinderea adversarului este obligatorie; acest lucru i-a conferit bogăția tehnică, finețea și inteligența. Confruntarea în jujutsu nu permitea o luptă reală, întrucât scopul era să ucizi fără a fi ucis.

Jigoro Kano a creat o disciplină în care confruntările permit aplicarea completă a tehnicilor, fără a-l accidenta vreodată pe adversar.

Ippon se acorda doar dacă proiecția adversarului era controlată până în momentul contactului cu solul sau dacă acesta ceda.

Cu excepția articulației cotului, unde trebuie lăsată posibilitatea adversarului de a abandona, toate tehnicile sunt executate în sensul articulației și niciodată în hiperextensie.

Controlul direcției căderii, al impactului și al vitezei de execuție definesc reușita perfectă a unei tehnici de aruncare.

Judo nu este o luptă în care se acumulează avantaje sau puncte, nici în picioare, nici la sol; judo este un duel cu un cod. Singurul obiectiv este Ippon; toate celelalte valori pot fi luate în considerare doar dacă există voința de a marca Ippon.

Evoluția competițiilor și a arbitrajului de-a lungul anilor

De la confruntările fără milă dintre școlile de jujutsu, s-a ajuns, puțin peste 100 de ani mai târziu, la o disciplină membră a Comitetului Olimpic Internațional.

Competiția este astăzi extrem de bine reglementată și corespunde pe deplin **Chartei Olimpice**, cu caracterul său umanist, educațional și social. Judo rămâne însă o artă marțială în care duelul 100% trebuie să fie regula. Tehnica perfectă este răsplătită cu Ippon, care pune capăt meciului. Ippon corespunde noțiunii de „ieșire din luptă”, așa cum era în vremea războinicilor Evului Mediu.

Arbitrajul trebuie să țină cont de aspectul filozofic al duelului dintre cei doi sportivi și să îi punctajul cu valoarea corectă sau cu sancțiunea corectă.

Punctajele sunt:

- Ippon, Waza-ari și Yuko.

Sancțiunile sunt:

- Avertisment sau descalificare, în funcție de gravitate, pentru cei care își pun în pericol propria sănătate sau pe cea a adversarului, cei care refuză lupta, cei care împiedică desfășurarea corectă a meciului, cei care ies din spațiul de luptă. Toate acțiunile contrare spiritului judo trebuie, de asemenea, sancționate.

În cadrul competițiilor organizate de IJF sau aflate sub responsabilitatea sa, un judoka poate fi sancționat imediat de către arbitri pentru orice acțiune „contrară spiritului judo”, așa cum este definită în Codul de Etică IJF.

Acțiuni „contrare spiritului judo”, în spațiul de luptă, fără ca lista să fie exhaustivă:

- Atacarea sau tentativa de a ataca în mod voluntar integritatea fizică a adversarului sau a propriei persoane.
- Practicarea tehnicilor interzise sau periculoase sau purtarea de obiecte rigide în timpul competiției.
- Refuzul de a respecta instrucțiunile arbitrului sau ale organizatorilor, de exemplu refuzul de a părăsi tatamiul la finalul meciului.
- Insultarea, prin cuvinte sau gesturi, a adversarului, arbitrului, antrenorului, organizatorilor, publicului sau a oricărei alte persoane prezente în sală.
- Promovarea, sub orice formă, a unor mărci comerciale care nu respectă regulamentele IJF sau a unor idei politice, religioase sau de altă natură.
- Întreprinderea oricărei acțiuni fără legătură cu competiția, al cărei scop este vizibilitatea pe rețelele sociale.
- Modificarea caracteristicilor tehnice ale judogiului, așa cum sunt definite în regulamentele IJF (referință: SOR – Anexa C – Regulile judogi).

Câștigător este cel care a executat „**TEHNICA**” cea mai bună sau a beneficiat de **Hansoku-make** al adversarului (penalizări tehnice sau acțiuni contrare spiritului judo).

Din punct de vedere cultural și complementar, judo nu se reduce la expresia sa olimpică; judo rămâne o artă marțială, judo este mai mult decât un sport. Toate tehnicile din Clasificarea Kodokan fac parte din patrimoniul judo și trebuie întotdeauna predate.

Același lucru este valabil și pentru „kappo”, tehnicile de resuscitare și mobilizare articulară practicate acum aproximativ patruzeci de ani de către profesorii și arbitrii de judo, care sunt în prezent interzise în unele țări. Practicarea lor nu este permisă, însă cunoașterea acestora face parte din patrimoniul judo și nu trebuie, în niciun caz, uitată. Practicarea lor nu este permisă arbitrilor în competițiile IJF World Judo Tour.

Arbitrii sunt gardienii expresiei fizice, culturale și filozofice a judoului.

Judo trebuie înțeles pentru a fi apreciat!

Articolul 1 – Arbitri și oficiali

Vă rugăm să consultați Secțiunea 1.8 pentru regulile privind naționalitatea arbitrilor.

Limitele de vârstă pentru examenele continentale de arbitraj sunt 25–45 de ani, în anul examinării.

Limitele de vârstă pentru examenul internațional IJF sunt 30–50 de ani, în anul examinării.

Pentru a arbitra la un eveniment IJF World Judo Tour (WJT) și la alte evenimente stabilite de Comitetul Executiv IJF, un arbitru trebuie să dețină o licență internațională IJF și să fie activ la nivel național și continental.

Toți arbitrii care participă la IJF WJT trebuie să aibă maximum 55 de ani în ciclul olimpic respectiv (de exemplu, pentru ciclul olimpic 2025–2028, arbitrii trebuie să fie născuți în 1973 sau mai târziu). Excepțiile pentru arbitrii de top trebuie aprobate de Comitetul Executiv IJF.

Începând cu 1 ianuarie 2026, toți candidații pentru examenele IJF Continentale și IJF Internaționale trebuie să dețină un Certificat valid al Academiei IJF, echivalent cu Nivelul 1 / UCJI.

Începând cu 1 ianuarie 2026, arbitrii incluși pe lista de ranking a Uniunilor Continentale vor avea o perioadă de trei (3) ani, în intervalul 2026–2028, pentru a obține Certificatul Academiei IJF. Neobținerea acestui certificat va avea ca consecință imposibilitatea de a participa ca arbitru la evenimentele oficiale incluse în calendarele Uniunilor Continentale și în calendarul IJF.

Directorul(i) Șef(i) de Arbitraj IJF vor selecta arbitrii pentru evenimentele IJF și alte competiții. Selecția se bazează pe:

- Lista de ranking a arbitrilor IJF;
- Nivelul evenimentului;
- Perioada în care are loc evenimentul (de exemplu, în timpul sau în afara calificării olimpice);
- Stadiul de dezvoltare al arbitrului.

În general, meciul este condus de un arbitru de altă naționalitate decât cei doi sportivi care concurează. Același principiu se aplică și competițiilor pe echipe.

Înainte de competiție, înainte de distribuirea categoriilor de greutate pe tatami, arbitrii selectați sunt alocați unui tatami. Repartizarea arbitrilor la fiecare meci se face folosind software-ul de competiție IJF. Selecția este realizată pentru a garanta neutralitatea națională și pentru a oferi aproximativ același număr de delegări fiecărui arbitru. După îndeplinirea acestor condiții, selecția este complet aleatorie.

Cei mai buni arbitri din preliminarii, în ziua respectivă, sunt selectați pentru blocul final. La finalul competiției, fiecare arbitru primește o evaluare (punctaj). Acest punctaj este apoi adăugat în lista de ranking a arbitrilor IJF.

Nicio persoană nu poate exercita funcția de arbitru la evenimentele organizate de IJF sau de Uniunile Continentale sau la jocuri multisport unde IJF este responsabilă de selecția arbitrilor, dacă deține funcția de președinte al federației naționale, antrenor, medic, oficial al echipei naționale, Director de Arbitraj și/sau este responsabil de selecția sau evaluarea arbitrilor.

Excepție: Directorii de Arbitraj ai federațiilor naționale pot arbitra la Cupele Continentale pentru cadeți și juniori și la competiții, cu excepția Campionatelor Continentale.

Arbitrii sunt asistați de oficiali tehnici care operează sistemul de cronometraj și de scor și completează documentele competiției. Comitetul local de organizare (LOC) trebuie să asigure doi (2) oficiali tehnici experimentați per tatami pentru cronometraj și scor.

La fiecare eveniment IJF WJT există Supervizorii IJF de Arbitraj, a căror funcție este să se asigure că toate deciziile luate de arbitru sunt corecte.

Arbitrul de pe tatami dispune de un sistem de comunicare radio conectat la Supervizorii IJF de Arbitraj de la masa tehnică.

Directorul(i) Șef(i) de Arbitraj și/sau Supervizorii IJF de Arbitraj, care pot interveni, sunt așezați în locurile rezervate și dispun de propriul sistem CARE (Computer Assisted Replay System). Aceștia sunt conectați cu arbitrul prin căști. Procedura este detaliată în Articolul 13.5.

Articolul 2 – Poziția și funcția arbitrului

Arbitrul trebuie să poarte uniforma aprobată de IJF, fără acoperăminte pentru cap, obiecte religioase sau bijuterii ostentative.

Înainte de a arbitra un meci, arbitrul:

- Trebuie să se familiarizeze cu sunetul gongului sau cu sistemul de semnalizare a finalului meciului pe tatamiul său, cu poziția mesei medicale și cu locația controlului judogi;
- Trebuie să verifice funcționarea radioului și a căștilor;
- Trebuie să se asigure că suprafața de competiție este curată, în stare bună și că nu există spații între tatami;
- Trebuie să se asigure că nu există spectatori, susținători sau fotografi într-o poziție care ar putea crea disconfort sau risc de accidentare pentru sportivi;
- Trebuie să se asigure că totul este în ordine (suprafața de competiție, echipamente, uniforme, igienă, oficiali tehnici etc.) înainte de începerea meciului;
- Trebuie să se asigure că are la dispoziție copii ale formularelor (Formular de suspendare a antrenorului și Formular Articolul 18 – Hansoku-make direct).

În timpul arbitrajului unui meci, arbitrul:

- Trebuie să rămână, în general, în interiorul spațiului de luptă;
- Conduce meciul, administrează deciziile și se asigură că acestea sunt înregistrate corect;
- În cazuri excepționale (de exemplu, când ambii sportivi sunt în ne-waza și orientați spre exterior), poate observa acțiunea din zona de siguranță.

Sportivul care poartă judogi albastru se află în stânga arbitrului, iar sportivul care poartă judogi alb se află în dreapta arbitrului.

Articolul 3 – Rolul arbitrilor care nu oficiază

Arbitrii care nu oficiază trebuie să fie așezați la masa tehnică, cu o vizibilitate clară asupra tatamiului, așteptând meciul care le este repartizat și fiind, în orice moment, pregătiți pentru orice eventualitate care poate apărea în timpul evenimentului (de exemplu, semnalarea către Supervizorul IJF de Arbitraj a unei erori afișate pe tabela de scor).

În cazul în care un sportiv trebuie să schimbe o parte a judogiului în afara suprafeței de competiție sau trebuie să părăsească temporar suprafața de competiție după începerea meciului, dintr-un motiv considerat necesar de arbitrul central – autorizare acordată doar în circumstanțe excepționale – un arbitru repartizat la tatamiul respectiv, care nu oficiază, trebuie să însoțească sportivul pentru a se asigura că nu apare nicio anomalie. Dacă arbitrul nu este de același gen cu sportivul, un oficial desemnat de Directorul Șef de Arbitraj IJF sau de Supervizorii IJF de Arbitraj va însoți sportivul.

Articolul 4 – Gesturi

Arbitrul trebuie să efectueze gesturile indicate mai jos atunci când întreprinde acțiunile respective. Gesturile trebuie menținute timp de trei (3) până la cinci (5) secunde, în timp ce arbitrul se deplasează, pentru a se asigura că scorul este clar vizibil pentru Directorii Șefi de Arbitraj IJF, Supervizorii IJF de Arbitraj și cronometrori.



Salutul la intrarea și ieșirea de pe tatami



Poziția în picioare înainte de începerea meciului



Invitarea sportivilor pe tatami



Hajime! si Sore-made!



Ippon (100 de puncte, afișat ca Ippon pe tabela de scor): arbitrul ridică un braț sus, deasupra capului, cu palma mâinii orientată înainte.



Waza-ari (10 puncte pe tabela de scor): arbitrul ridică un braț lateral, până la nivelul umărului, cu palma mâinii orientată în jos.

Gestul pentru Waza-ari:

- trebuie să înceapă cu brațul poziționat peste piept, apoi dus lateral până la poziția finală corectă.

Totuși, trebuie acordată atenție rotirii corpului, astfel încât sportivii să rămână permanent în câmpul vizual al arbitrului.



Waza-ari-awasete-Ippon (două Waza-ari acordă Ippon, 100 de puncte, afișat ca Ippon pe tabela de scor): primul Waza-ari, apoi gestul de Ippon.



Yuko (1 punct pe tabela de scor): arbitrul ridică un braț lateral, cu palma mâinii orientată în jos, la 45 de grade față de corp.

Gestul pentru Yuko:

- trebuie să înceapă cu brațul poziționat peste piept, apoi lateral până la poziția finală corectă.



Osaekomi! (fixarea este în curs!): în timp ce își apleacă corpul spre sportivi, arbitrul trebuie să întindă brațul, cu palma mâinii orientată în jos. Arbitrul trebuie să verifice că cronometrul a pornit cronometrul înainte de a opri gestul și de a reveni la o poziție normală pentru a controla meciul.



Toketa! (fixarea a fost întreruptă!): în timp ce își apleacă corpul spre sportivi, arbitrul trebuie să ridice unul dintre brațe, cu degetele întinse și orientate înainte, cu degetul mare ridicat, spre față, și să îl miște rapid din dreapta spre stânga de două sau trei ori. Arbitrul trebuie să verifice că cronometrorii opresc corect timpul.



Mate! (Oprăți!): arbitrul ridică unul dintre brațe până la nivelul umărului, aproximativ paralel cu tatamiul, și afișează palma mâinii întinsă (degetele orientate în sus) către oficialii tehnici de cronometraj și scor.



Sono-mama! <=> Yoshi!

Sono-mama! (Mențineți poziția!): se apleacă înainte și atinge ambii sportivi cu palmele mâinilor.

Yoshi! (Continuați! sau Reluați!): atinge ferm ambii sportivi cu palmele mâinilor și aplică presiune asupra acestora.



Ridicare (revenire la poziția de start a meciului): ambele brațe întinse către judoka vizat, cu palmele orientate în sus, paralele cu tatamiul; arbitrul le va mișca de două / trei ori de jos în sus, printr-o mișcare de câțiva centimetri. Arbitrul trebuie să se asigure că judoka vede clar gestul.



Anularea unei opinii exprimate: pentru a indica anularea unei opinii exprimate, arbitrul va repeta cu o mână același gest, în timp ce ridică cealaltă mână deasupra capului, în față, și o mișcă din dreapta spre stânga de două sau trei ori. Nu trebuie făcut niciun anunț verbal atunci când se anulează o opinie exprimată (scor sau penalizare).

În cazul în care este necesar un gest de rectificare, acesta trebuie efectuat cât mai rapid posibil după gestul de anulare.

Dacă situația permite, arbitrul va semnaliza anularea în momentul în care sportivii pot vedea clar acest gest.



Nevalid (acțiune de aruncare fără punctaj pentru ambii sportivi): ridică o mână deasupra capului, cu palma paralelă cu capul, și o mișcă din dreapta spre stânga de două sau trei ori. Nu se face niciun anunț verbal.



Kachi: pentru a indica învingătorul, arbitrul și sportivii revin la pozițiile de la începutul meciului; arbitrul face un pas înainte, mai întâi cu piciorul stâng, apoi cu dreptul, indică învingătorul ridicând o mână, cu palma orientată spre interior, deasupra nivelului umărului, către câștigător; apoi face un pas înapoi, mai întâi cu piciorul drept, apoi cu stângul, pentru a reveni la poziția de start a meciului.



Pentru a chema medicul: se va orienta către masa medicală și va mișca un braț (cu palma orientată în sus) din direcția mesei medicale către sportivul accidentat.



Pentru acordarea unei penalizări: în **tachi-waza**, arbitrul va opri temporar meciul anunțând **Mate!**, va readuce sportivii la poziția de start (Articolul 11) și trebuie să se întoarcă la 45 de grade către sportivul care urmează să fie penalizat.

Shido sau hansoku-make: va indica sportivul care urmează să fie penalizat, arătând cu degetul arătător întins dintr-un pumn închis.

Pentru acordarea unei penalizări: în **ne-waza**, vezi Articolul 17.

În cazul în care ambii sportivi primesc o penalizare, arbitrul trebuie să execute gestul corespunzător și să indice alternativ ambii sportivi (degetul arătător stâng pentru sportivul aflat în stânga sa și degetul arătător drept pentru sportivul aflat în dreapta sa).



Non-combativitate: va roti, printr-o mișcare înainte, antebrațele la nivelul pieptului, apoi va indica cu degetul arătător sportivul care urmează să fie penalizat.



Atac fals: va întinde ambele brațe înainte, cu mâinile strânse în pumn, apoi va executa o mișcare descendentă cu ambele mâini



Aranjare judogi: pentru a indica sportivului (sportivilor) să își reașeze judogi-ul sau părul: va încrucișa mâna stângă peste cea dreaptă, cu palmele orientate spre interior, la nivelul centurii, sau va duce mâna, cu degetul mic lângă păr, pentru a indica sportivului să își aranjeze părul.



Penalizare pentru nearanjarea judogiului sau a părului: pentru a acorda o penalizare sportivului (sportivilor) care nu își reasează corect judogi-ul între **Mate!** și **Hajime! (Începeți!)**: va indica sportivul (sportivii) care urmează să fie penalizat, cu degetul arătător întins dintr-un pumn închis, anunțând penalizarea, apoi va încrucișa mâna stângă peste cea dreaptă, cu palmele orientate spre interior, la nivelul centurii; aceeași procedură se aplică și pentru nearanjarea părului, executând gestul corespunzător.



Penalizare pentru ieșirea din spațiul de luptă



Penalizare pentru prinderea piciorului



Penalizare pentru refuzul kumi-kata
prin acoperirea reverului



Penalizare pentru o
atitudine de blocare
cu o mână



Penalizare pentru o
atitudine de blocare cu
ambele mâini



Penalizare pentru refuzul de a lua priza

Gesturile suplimentare în cazul penalizărilor vor fi executate în conformitate cu acțiunea care urmează să fie sancționată (a se vedea Articolul 18 – Acte interzise și penalizări).

Următoarele gesturi pot fi consultate aici:

www.ijf.org/news/show/refereeing-the-new-gestures

Yuko pentru **aterizarea pe ambele fese și două mâini / coate, o mână / un cot, fără mâini / coate**. După acordarea Yuko nu se va acorda nicio penalizare shido.

Shido pentru seoi-nage invers. Arbitrul se va întoarce către sportivul care urmează să fie sancționat printr-o mișcare de aproximativ 45° și va aduce ambele mâini strânse în pumni pe o parte a pieptului, apoi va roti ușor trunchiul, ca început al unei tehnici.
NOTĂ: Shido pentru seoi-nage invers se acordă doar la competițiile de cadeți.

Shido pentru aranjarea părului. Arbitrul se va întoarce către sportivul care urmează să fie sancționat printr-o mișcare de aproximativ 45° și va aduce mâna într-un pumn închis, cu partea degetului mic în contact cu tâmpla (pe aceeași parte).

Pentru a indica sportivului (sportivilor) că poate sta în poziția de start în cazul în care se anticipează o întârziere mai lungă a meciului, arbitrul trebuie să semnalizeze către poziția de start cu mâna deschisă, cu palma orientată în sus.

Articolul 5 – Localizare (Zone valabile)

Meciul se desfășoară în spațiul de luptă.

Toate acțiunile sunt valabile și pot continua (fără mate) dacă unul dintre sportivi are o parte a corpului în contact cu spațiul de luptă și acțiunea a început în interiorul spațiului de luptă.

Orice tehnică nouă aplicată atunci când ambii sportivi se află în afara spațiului de luptă nu va fi recunoscută.

Excepții

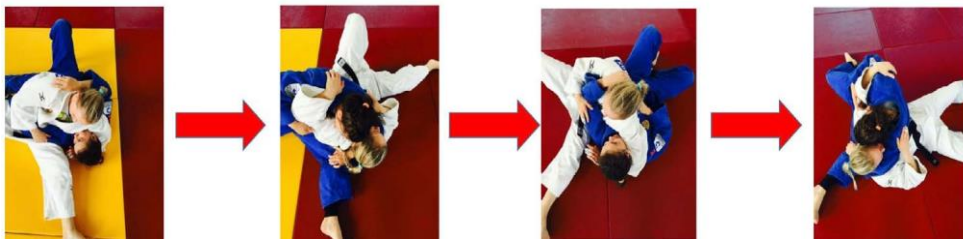
a) Atunci când proiectarea este inițiată cu un singur sportiv în contact cu spațiul de luptă, dar pe parcursul acțiunii ambii sportivi se deplasează în afara spațiului de luptă, acțiunea poate fi luată în considerare pentru acordarea punctajului dacă proiectarea continuă neîntrerupt în apropierea limitei spațiului de luptă și nu depășește doi metri în zona de siguranță.

În mod similar, orice contraatac imediat realizat de sportivul care nu era în contact cu spațiul de luptă în momentul inițierii proiectării poate fi luat în considerare pentru punctaj, dacă acțiunea continuă neîntrerupt în apropierea limitei spațiului de luptă și nu depășește doi metri în zona de siguranță.

b) Acțiunea de ne-waza (care vizează osaekomi-waza, kansetsu-waza sau shime-waza) este valabilă și poate continua în afara spațiului de luptă dacă a fost inițiată din interior.

Kansetsu-waza și shime-waza inițiate în spațiul de luptă și recunoscute ca fiind eficiente asupra adversarului pot fi menținute chiar dacă sportivii se află în afara spațiului de luptă, atâta timp cât există progres.

c) Ne-waza în afara spațiului de luptă: dacă acțiunea de proiectare se finalizează în afara spațiului de luptă, în apropierea limitei spațiului de luptă și la cel mult doi metri în zona de siguranță, iar imediat unul dintre sportivi aplică osaekomi-waza, shime-waza sau kansetsu-waza, această tehnică este valabilă atâta timp cât există progres. Dacă, în timpul ne-waza, în afara spațiului de luptă, uke preia controlul cu osaekomi-waza, shime-waza sau kansetsu-waza, într-o succesiune continuă, aceasta este de asemenea valabilă.



Dacă, în timpul ne-waza în afara spațiului de luptă, sportivii ies din zona de siguranță și arbitru nu a reușit să anunțe Mate!, această situație va fi analizată, iar o decizie va fi luată de arbitru după consultarea Directorului(ilor) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau a Supervizorului(ilor) IJF de Arbitraj.

Odată ce meciul a început, dacă arbitru acordă permisiunea, sportivii pot părăsi suprafața

de competiție.

Permisiunea va fi acordată pentru schimbarea unui judogi sau a unui tricou care a devenit deteriorat sau murdar ori în cazul unui accident pentru care este necesară intervenția medicului. Această intervenție se va face în afara tatamiului, în apropierea spațiului de luptă sau lângă zona medicală; sportivul va fi însoțit de un alt arbitru (a se vedea Articolul 3).

Articolul 6 – Durata meciului

1. Durata meciurilor și documentația aferentă vor fi stabilite în conformitate cu regulamentele competiției.

Pentru toate competițiile IJF, durata meciurilor va fi:

Seniori masculin și feminin / echipe mixte:	4 minute efectiv de luptă
Juniori U21 masculin și feminin / echipe mixte:	4 minute efectiv de luptă
Cadeți U18 masculin și feminin / echipe mixte:	4 minute efectiv de luptă

Se recomandă ca aceste durate să fie utilizate de federațiile naționale pentru competițiile de seniori, juniori și cadeți.

2. Orice sportiv are dreptul la 10 minute de odihnă între meciuri. În funcție de configurația sălii, Comisia IJF Ad Hoc poate decide majorarea acestui timp de odihnă. Comisia IJF Ad Hoc trebuie să fie compusă dintr-un (1) reprezentant al Arbitrajului, un (1) reprezentant al Departamentului Sport și un (1) reprezentant al Departamentului Educație și Antrenori. Dacă este posibil, componența Comisiei Ad Hoc ar trebui să includă un (1) oficial IJF ales.

Articolul 7 – Timpul de osaekomi

- a) Ippon: 20 secunde.
- b) Waza-ari: 10 secunde sau mai mult, dar mai puțin de 20 secunde (10-19 secunde).
- c) Yuko: 5 secunde sau mai mult, dar mai puțin de 10 secunde (5-9 secunde).

Articolul 8 – Tehnică care coincide cu semnalul de timp

1. Orice rezultat imediat al unei tehnici inițiate cel târziu în ultima secundă a timpului regulamentar este valabil.

2. Deși o tehnică de aruncare poate fi aplicată simultan cu semnalul de timp, dacă arbitrul sau Directorul(ii) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj decid că aceasta nu este eficientă imediat, arbitrul va anunța Sore-made!, fără nicio valoare pentru acordarea punctajului.

3. Orice tehnică aplicată după semnalul de timp care indică expirarea duratei meciului nu este valabilă, chiar dacă arbitrul nu a anunțat încă Sore-made!.

4. Dacă Osaekomi! a început în timpul regulamentar (nu în Golden Score) și timpul rămas este insuficient pentru finalizarea Osaekomi!, durata meciului va fi prelungită până când se anunță Ippon (sau echivalentul Yuko ori Waza-ari) sau până când arbitrul anunță Sore-made!, ori până când se anunță Toketa!, după care arbitrul va anunța Sore-made!.

În acest interval, sportivul care primește Osaekomi! (uke) poate contraataca prin aplicarea shime-waza sau kansetsu-waza. Timpul va continua până la anunțarea Ippon

(sau a echivalentului) ori Sore-made!.

Articolul 9 – Începerea luptei

1. Arbitrul trebuie să fie întotdeauna în poziție pentru a începe meciul înainte de sosirea sportivilor în spațiul de luptă.

În competițiile individuale, arbitrul se va afla în centrul tatamiului, la 2 m în spatele liniei de la care pornesc sportivii, și va fi orientat către masa tehnică.

În competițiile pe echipe, înainte de începerea meciurilor din fiecare confruntare, se va proceda la ceremonia de salut între cele două echipe, după cum urmează:

a) Arbitrul va rămâne în aceeași poziție ca în competițiile individuale. La indicația sa, cele două echipe vor intra pe partea care le-a fost alocată, aliniate pe marginea exterioară a spațiului de luptă, în ordinea stabilită prin tragerea la sorți a categoriilor, și vor sta față în față.

Fiecare dintre cei trei arbitri desemnați va oficia două meciuri consecutive. Dacă un meci lipsește din cauza absenței unuia sau a doi concurenți, ultimul arbitru va oficia doar meciul rămas sau niciunul. Dacă există egalitate, ultimul arbitru va rămâne pe tatami pentru meciul de decizie în golden score.

b) La ordinul arbitrului, cele doua (2) echipe vor înainta către poziția de start pe saltea.

c) Arbitrul va ordona echipelor să se întoarcă spre masa tehnică, întinzând brațele paralel înainte, cu palmele deschise, și va anunța „Rei!”, salutul fiind executat simultan de toți membrii ambelor echipe. Arbitrul nu va saluta.

d) Apoi arbitrul va ordona, printr-un gest cu brațele la unghi drept, antebrațele ridicate și palmele orientate una spre cealaltă, „otagai-ni” (față în față), ca cele două echipe să fie din nou față în față, anunțând „Rei!” (salut), care va fi executat în același mod ca în secțiunea precedentă.

e) După încheierea ceremoniei de salut, membrii celor două echipe vor ieși prin același loc pe unde au intrat și vor aștepta, pe marginea exterioară centrată a spațiului de luptă, sportivii fiecărei echipe care trebuie să dispute primul meci. În fiecare meci, aceștia vor executa aceeași procedură de salut ca în competițiile individuale.

f) În cazul egalității de victorii după încheierea ultimului meci al confruntării, arbitrul va ordona echipelor să procedeze conform paragrafelor **a)** și **b)**, pentru a aștepta tragerea la sorți a meciului suplimentar. După efectuarea tragerii la sorți, sportivii vizați vor rămâne pe tatami pentru meciul suplimentar de golden score, în timp ce restul echipei va părăsi suprafața.

g) După încheierea ultimului meci al confruntării, arbitrul va ordona echipelor să procedeze conform paragrafelor **a)** și **b)**, anunțând apoi câștigătorul. Ceremonia de salut se va desfășura în ordine inversă față de început, salutând mai întâi între ele și, la final, către masa tehnică.

2. Sportivii sunt liberi să salute la intrarea sau ieșirea din spațiul de luptă, deși acest lucru nu este obligatoriu. Când intra pe tatami, sportivii trebuie să se deplaseze către spațiul de luptă în același timp. Sportivii NU trebuie să își strângă mâinile înainte de începerea meciului.

3. Sportivii se vor deplasa apoi către centrul marginii spațiului de luptă (în zona de siguranță), pe partea corespunzătoare fiecăruia, conform ordinii de luptă (sportivul cu judogi alb pe partea dreaptă și sportivul cu judogi albastru pe partea stângă a poziției arbitrilor) și vor rămâne în picioare acolo.

La semnalul arbitrilor, sportivii vor înainta către pozițiile lor de start și vor saluta simultan unul către celălalt, făcând un pas înainte cu piciorul stâng.

După încheierea meciului și după ce arbitrul a acordat rezultatul, sportivii vor face simultan un pas înapoi cu piciorul drept și vor saluta unul către celălalt.

Dacă sportivii nu salută sau salută incorect, arbitrul îi va îndruma să facă acest lucru. Este foarte important ca salutul să fie executat corect.

4. Meciul începe întotdeauna cu sportivii aflați în poziția în picioare, purtând judogi-ul corect, cu centura legată strâns deasupra oaselor șoldului, după care arbitrul anunță „Hajime!”.

În timpul meciului, sportivii trebuie să își aranjeze întotdeauna rapid judogi-ul/părul între „Mate!” și „Hajime!”.

5. Medicul acreditat poate solicita arbitrilor oprirea meciului în cazurile și cu consecințele prevăzute la Articolul 20.

6. Obiectele care cad pe tatami trebuie să fie colectate/preluate de arbitru, care decide, împreună cu Comisia de Arbitraj IJF atunci când este necesar, asupra naturii obiectului.

7. Există tehnici de judo clasificate Kodokan permise pentru toate grupele de vârstă. Există tehnici clasificate Kodokan permise la competițiile de seniori și juniori, dar care sunt penalizate la competițiile de cadeți (a se vedea Articolul 18).

Există tehnici de judo clasificate Kodokan care nu sunt permise în competițiile IJF (kawazu-gake, kani-basami, do-jime, ashi-garami; a se vedea Articolul 18).

Articolul 10 – Tranziția din Tachi-waza în Ne-waza (A) și din Ne-waza în Tachi-waza (B)

Tranzițiile din tachi-waza în ne-waza sunt considerate valabile dacă tori sau uke realizează un atac real sau un contraatac și apoi încearcă osaekomi-waza, shime-waza sau kansetsu-waza.

Este tachi-waza atunci când ambii sportivi se află în poziție în picioare și nu se află în niciuna dintre următoarele poziții de ne-waza (a se vedea imaginile de mai jos).

Apucarea sub centură în faza finală a unei tehnici de aruncare este permisă.

Dacă tehnica de aruncare este întreruptă, apucarea sub centură reprezintă o acțiune de ne-waza.

Apucarea sub centură în faza finală a unei tehnici de aruncare, precum în cazul soto-makikomi continuată cu ushiro-kesa-gatame sau ura-gatame și acțiuni tehnice similare, este permisă.

Ne-waza este atunci când ambii sportivi au amândoi genunchii pe sol (Imaginea 10.1).



Imaginea 10.1

Dacă există o pierdere a contactului între sportivi și nu există posibilitatea de continuare, trebuie anunțat Mate!. (Imaginea 10.2).



Imaginea 10.2

Stând întins pe burtă pe tatami, sportivul în albastru este considerat a fi în ne-waza. (Imaginea 10.3).



Imaginea 10.3

Cu un control al prizei exercitat de sportivul aflat în picioare (alb), se va considera în continuare că sportivul aflat pe genunchi (albastru) este în tachi-waza și, în consecință, se vor aplica regulamentele de tachi-waza. (Imaginea 10.4).

Totuși, dacă sportivul în alb sau în albastru nu atacă imediat, arbitrul trebuie să anunțe Mate!. Sportivul aflat pe genunchi (albastru) nu poate apuca picioarele/pantalonul pentru a se apăra de aruncare cu brațele; dacă acest lucru se întâmplă, se va acorda shido.



Imaginea 10.4

În această poziție (Imaginea 10.5), dacă sportivul în albastru are ambele coate și ambii genunchi pe sol, sportivul în alb poate executa o tehnică DOAR pentru tranziția în ne-waza, fără acordarea punctajului pentru proiectare.



Imaginea 10.5

În aceste poziții (**Imaginile 10.6–10.8**), sportivul aflat pe genunchi (albastru) nu poate apuca picioarele/pantalonul cu mâinile/brațele pentru a se apăra de aruncare. Dacă acest lucru se întâmplă, se va acorda **shido**.



Imaginea 10.6



1



2



3

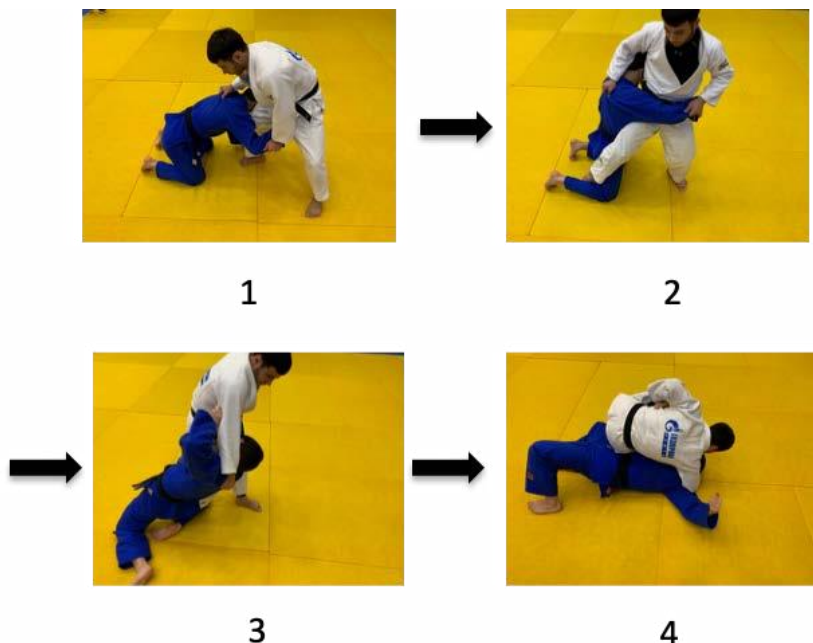


4



5

Imaginea 10.7



Imaginea 10.8

A1. Sportivii pot trece din tachi-waza în ne-waza, în măsura în care acest lucru se realizează prin una dintre situațiile prevăzute în prezentul articol. Totuși, dacă tehnica utilizată nu este continuă, arbitrul va anunța Mate! și va ordona ambilor sportivi să reia meciul din poziția în picioare.

A2. Situații care permit tranziția din tachi-waza în ne-waza

a) Atunci când unul dintre sportivi ajunge la sol și nu se acordă punctaj, Yuko sau Waza-ari, oricare dintre sportivi poate, fără întrerupere, să preia inițiativa și să continue în ne-waza.

Exemplu: în pozițiile de mai jos (Imaginile 10.9–10.11), tori, după aplicarea unui atac real, poate continua în ne-waza.



Imaginile 10.9-10.11

Exemplu: În pozițiile de mai jos (Imaginile 10.12–10.14), tori poate aplica o tehnică de aruncare și poate continua cu kansetsu-waza, shime-waza sau osaekomi-waza (neprezentate), după un atac real sau un contraatac.



Imaginile 10.12-10.14

b) În orice alt caz în care unul dintre sportivi cade sau este pe punctul de a cădea, situație care nu este acoperită de subsecțiunile precedente ale acestui articol, celălalt sportiv poate profita de poziția dezechilibrată a adversarului pentru a trece în ne-waza.

A2. Excepții

Atunci când unul dintre sportivi își trage adversarul în ne-waza fără a respecta regulile de mai sus și adversarul nu profită de această acțiune pentru a continua în ne-waza, arbitrul va anunța Mate! și va sancționa cu shido sportivul care a încălcat Articolul 18. Dacă, în schimb, adversarul profită de acțiunea lui tori, progresul în ne-waza poate continua.

B1. Sportivii pot face tranziția din ne-waza în tachi-waza dacă situația nu este periculoasă pentru cei doi, cu sau fără priză. Atunci când ambii se ridică în picioare, indiferent de poziția corpului, pot continua lupta.

Priza kata-sankaku (prinderea gâtului și a unui umăr al adversarului cu ambele brațe) în acțiunea de ne-waza este permisă (Imaginea 10.15).

Dacă priza kata-sankaku este utilizată pentru tranziție, pornind din ne-waza către tachi-waza, sau direct în tachi-waza, atunci, când este posibil, „Mate!” va fi anunțat imediat (Imaginea 10.16).



Imaginile 10.15-10.16

Articolul 11 Aplicarea comenzii Mate

1. General

Arbitrul va anunța „Mate!” (Opriti!) pentru a opri temporar meciul în situațiile prevăzute de prezentul articol. Pentru reluarea meciului, arbitrul va anunța „Hajime!” (Începeți!).

Sportivii trebuie să revină rapid după Mate! la pozițiile de start în următoarele situații:

- Arbitrul va acorda shido pentru ieșirea din spațiul de luptă.
- Arbitrul va acorda al treilea (3-lea) shido – hansoku-make.
- Arbitrul va solicita sportivilor să își aranjeze judogi-ul.
- Arbitrul va solicita sportivilor să își aranjeze părul.
- Arbitrul consideră că un sportiv (sportivi) necesită asistență medicală.
- Arbitrul consideră că există un real pericol pentru sportivi.

Arbitrul, după ce a anunțat „Mate!”, trebuie să se asigure că menține sportivii în câmpul său vizual, în cazul în care aceștia nu au auzit anunțul și continuă lupta sau dacă apare orice alt incident.

2. Situații în care arbitrul va anunța „Mate!”:

- Atunci când ambii sportivi ies complet din spațiul de luptă, fără o acțiune continuă care să fi început în interiorul acesteia.
- Atunci când unul sau ambii sportivi comit unul dintre actele interzise enumerate în Articolul 18 al prezentului regulament.
- Atunci când unul sau ambii sportivi sunt accidentați sau se îmbolnăvesc. În cazul apariției oricăreia dintre situațiile prevăzute la Articolul 20, arbitrul, după ce anunță „Mate!”, va chema medicul pentru a acorda asistența medicală necesară conform articolului respectiv, fie la solicitarea sportivului, fie din proprie inițiativă, în funcție de gravitatea accidentării. În cazurile de accidentare „minoră”, intervenția medicală se va desfășura în afara spațiului de luptă, în apropierea acestuia sau lângă zona medicală; sportivul va fi însoțit de un arbitru care nu oficiază, desemnat pentru tatamiul respectiv.
- Atunci când este necesar ca unul sau ambii sportivi să își aranjeze judogi-ul/părul.
- Atunci când, în ne-waza, nu există un progres evident.
- Atunci când unul dintre sportivi, în sau din ne-waza, revine în poziție în picioare și ridică adversarul, care este întins pe spate, cu unul (1) sau ambele picioare în jurul oricărei părți a corpului sportivului aflat în picioare, fără a avea contact cu tatamiul.
- Atunci când un sportiv execută sau încearcă să execute kansetsu-waza sau shime-waza din poziție în picioare. Arbitrul va anunța „Mate!” și se va acorda shido.
- Atunci când unul dintre sportivi începe sau execută orice mișcări pregătitoare specifice unui tip de luptă sau tehnici de wrestling (care nu sunt judo autentic), arbitrul va anunța imediat „Mate!”, încercând să oprească și să nu permită sportivului care execută, să finalizeze acțiunea.
- Atunci când tori aplică osaekomi-waza, shime-waza sau kansetsu-waza prin întinderea piciorului lui uke în ne-waza. „Mate!” trebuie anunțat imediat și se va acorda shido.
- Atunci când sportivii, în tachi-waza, ating limita de 2 m în zona de siguranță.

k) Atunci când, în orice alt caz, arbitrul consideră necesar să procedeze astfel.

3. Situații în care arbitrul NU va anunța „Mate!”:

a) Pentru a opri sportivul(ii) să iasă afară din spațiul de luptă, în apropierea limitei spațiului de luptă și la cel mult doi metri, cu excepția cazului în care situația este considerată periculoasă.

b) Atunci când o aruncare a început în interiorul spațiului de luptă și ambii sportivi continuă să iasă ca parte a acțiunii, în apropierea limitei spațiului de luptă dar nu mai mult de doi metri.

c) Când un sportiv, care a scăpat din osaekomi-waza, shime-waza sau kansetsu-waza, pare să aibă nevoie de odihnă sau solicită o pauză.

Sunt acțiuni valabile (Imaginile 11.1-11.2) și mate NU trebuie anunțat.



Imagina 11.1

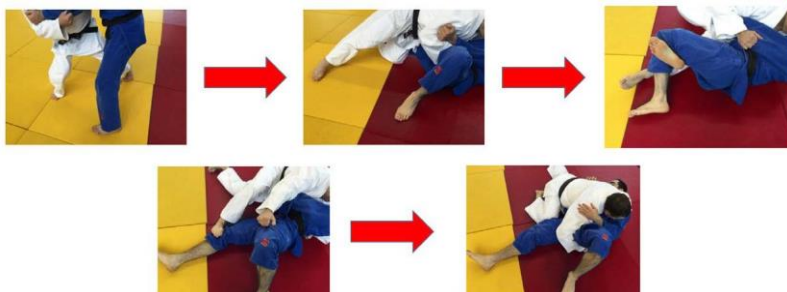


Imagina 11.2

“Mate!” nu trebuie anunțat, deoarece acțiunea a început în zona valabilă (Imaginile 11.3-11.4).



Imaginea 11.3



Imaginea 11.4

Articolul 12 Sono-mama

1. “Sono-mama!” (Mențineți pozițiile!) poate fi aplicat doar în situațiile în care sportivii lucrează în ne-waza.
2. În orice situație în care arbitrul dorește să oprească temporar meciul fără a provoca o schimbare a pozițiilor sportivilor, acesta va anunța „Sono-mama!”, efectuând gestul prevăzut la Articolul 4.7, având obligația să se asigure că nu există nicio modificare a poziției sau a prizei niciunui dintre sportivi.
3. Pentru reluarea meciului, arbitrul va anunța “Yoshi!” (Continuați!), efectuând gestul prevăzut la Articolul 4.

Articolul 13 Sfârșitul meciului

1. În timpul regulamentar (4 minute), un meci poate fi câștigat prin:

- Un punctaj tehnic sau punctaje (Yuko, Waza-ari sau Ippon)
- Hansoku-make direct
- Hansoku-make indirect
- Fusen-gachi
- Kiken-gachi

O penalizare nu corespunde niciodată unui punctaj.

Arbitrul va anunța „Sore-made!” (Terminat!) pentru a indica sfârșitul meciului în cazurile prevăzute de prezentul articol.

După acest anunț, arbitrul trebuie să mențină permanent sportivii în câmpul său vizual, în cazul în care aceștia nu aud anunțul și continuă lupta. Arbitrul va solicita sportivilor să își aranjeze judogi-ul, dacă este necesar, înainte de a indica rezultatul.

După ce arbitrul a indicat rezultatul meciului, efectuând gestul prevăzut la Articolul 4, sportivii vor face un pas înapoi, vor executa salutul și vor părăsi spațiul de luptă pe lateralele tatamiului, doar prin zona de siguranță.

Atunci când sportivii părăsesc tatamiul, aceștia trebuie să poarte judogi-ul în mod corespunzător și nu trebuie să îndepărteze nicio parte a judogiului sau centura înainte de a părăsi spațiul de luptă.

În cazul în care arbitrul acordă din eroare victoria sportivului greșit, Directorul(ii) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj trebuie să se asigure că această decizie eronată este corectată înainte ca arbitrul să părăsească suprafața de competiție.

Toate acțiunile și deciziile luate de arbitru și confirmate de Directorul(ii) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau de Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj sunt finale și fără drept de apel.

Directorul(ii) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj sunt responsabili pentru toate regulile și deciziile pe durata meciului. În circumstanțe excepționale, decizia va fi luată de Directorul(ii) Șef(i) de Arbitraj IJF și de Comisia IJF Ad Hoc. Comisia IJF Ad Hoc trebuie să fie compusă dintr-un (1) reprezentant al Arbitrajului, un (1) reprezentant al Departamentului Sport și un (1) reprezentant al Departamentului Educație și Antrenori. Dacă este posibil, componența Comisiei Ad Hoc ar trebui să includă un (1) oficial IJF ales.

2. Situații de „Sore-made!”:

a) Atunci când unul dintre sportivi punctează cu Ippon sau Waza-ari-awasete-Ippon. (Articolele 15 și 16).

b) În caz de hansoku-make (Articolul 18).

c) În caz de kiken-gachi (Articolele 19 și 20).

d) Atunci când timpul alocat meciului a expirat.

e) Yuko, Waza-ari or Ippon acordate în golden score.

3. Arbitrul trebuie să acorde decizia în meci după cum urmează:

a) Atunci când unul dintre sportivi a punctat cu Ippon sau echivalentul acestuia, acesta trebuie a fi declarat câștigător.

b) Atunci când ambii sportivi nu au niciun punctaj tehnic sau punctajele tehnice sunt egale la finalul timpului regulamentar al meciului, meciul va continua în golden score, indiferent de numărul de shido acordate.

c) În cazul în care ambii sportivi nu au niciun punctaj sau ambii au Yuko ori Waza-ari sau punctaje egale de Yuko și Waza-ari și apoi punctează simultan Ippon în timpul regulamentar al meciului, rezultatul meciului va fi decis printr-o perioadă de „golden score”.

d) În cazul în care unul dintre sportivi are Waza-ari, iar apoi ambii punctează simultan Ippon în timpul regulamentar al meciului, meciul va fi lăsat să continue până la final.

4. Perioada de Golden

În competițiile individuale și pe echipe, atunci când timpul se termină în circumstanțele prevăzute la paragraful 3b al acestui articol, arbitrul va anunța „Sore-made!” pentru a încheia temporar lupta, iar sportivii vor reveni la pozițiile de start.

Arbitrul va anunța „Hajime!” pentru reluarea meciului odată ce tabela de scor este pregătită. Nu va exista nicio perioadă de odihnă între finalul meciului inițial și începutul celui din golden score.

Nu există limită de timp pentru golden score. Orice punctaj existent și/sau numărul de shido din timpul regulamentar se transferă în perioada de golden score și rămân afișate pe tabela de scor.

Golden score poate fi câștigat printr-un punctaj tehnic (Yuko, Waza-ari sau Ippon), prin hansoku-make (direct sau prin cumul de shido) sau prin kiken-gachi. Dacă se acordă un hansoku-make direct, consecințele sunt aceleași ca în timpul regulamentar.

Arbitrul va anunța apoi „Sore-made!”.

Situații speciale în timpul golden score.

a) În cazul în care doar unul dintre sportivi își exercită dreptul de a continua în „golden score”, iar celălalt sportiv refuză, combatantul care dorește să concureze va fi declarat câștigător prin „kiken-gachi”.

b) În cazul în care ambii sportivi punctează simultan cu Ippon, Waza-ari sau Yuko, arbitrul va anunța „Mate!”, iar meciul va continua fără a lua în considerare aceste acțiuni ca fiind punctabile.

c) Pentru hansoku-make direct acordat ambilor sportivi, o Comisie IJF Ad Hoc va lua această decizie.

d) “Osaekomi!” declarat în golden score

Dacă „Osaekomi!” începe în golden score, după 5 secunde de osaekomi, lui tori i se va acorda Yuko, iar meciul se va încheia. Arbitrul va anunța „Yuko! Sore-made!”.

5. Sistemul CARE

Directorul(ii) Șef(i) de Arbitraj IJF și Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj sunt responsabili pentru toate regulile și deciziile pe durata meciului.

Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj, în colaborare cu Directorul(ii) Șef(i) de Arbitraj IJF, trebuie să intervină în orice situație în care o evaluare sau o procedură efectuată de arbitru nu este în conformitate cu regulile de arbitraj IJF.

Intervenția trebuie să fie imediată, fără pierdere de timp sau ezitare. Dacă Directorul(ii) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj sunt de acord, decizia este validată sau corectată.

Dacă situația nu este clară și nu există un acord între Directorul(ii) Șef(i) de Arbitraj IJF și Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj, nu se va acora nicio decizie („Hajime!”).

Vizualizarea sistemului CARE și comunicarea ulterioară cu arbitrii, conform prevederilor prezentului articol, se realizează la discreția Directorului(ii) IJF de Arbitraj și/sau a Supervizorului(ii) IJF de Arbitraj care supraveghează tatamiul.

Revizuirea obligatorie cu ajutorul sistemului CARE, în sprijinul unei decizii luate pe tatami, va fi efectuată. Trebuie să existe dovezi care să susțină orice modificare a deciziei.

1. Orice decizie care implică încheierea meciului, atât în timpul regulamentar al meciului, cât și în perioada de „golden score”.

2. Într-o situație de kaeshi-waza: sportivul care este atacat și începe contraatacul NU poate utiliza impactul pe tatami pentru a finaliza acțiunea lui de kaeshi-waza pentru a fi evaluată. Dacă acțiunea permite, acesta poate însă continua în ne-waza:

- Dacă ambii sportivi aterizează simultan fără un control clar din partea niciunui, nu se va acorda niciun punctaj.
- Orice acțiune după aterizare va fi considerată o acțiune de ne-waza.

Nu se acordă punctaj pentru acțiuni de contrare în care atacul inițial este rulat pe spate, pentru sportivul care contraatacă sau se apără. Trebuie să existe o diferență clară între o tehnică de contră aplicată corect și acțiunile care constau în căderea pe saltea prin întoarcerea/rostogolirea adversarului.

Nu este permisă nicio utilizare sau solicitare neautorizată a utilizării sistemului CARE, în afara arbitrului, a Directorului(ilor) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau a Supervizorului(ilor) IJF de Arbitraj.

Un antrenor poate solicita Directorului(ilor) Șef(i) de Arbitraj IJF / Supervizorului(ilor) IJF de Arbitraj revizuirea unei situații tehnice din meciul în care a fost implicat judoka său, prin completarea formularului corespunzător disponibil în camera de control a judogiului. Acțiunea respectivă, și nu o alta, poate fi vizualizată de către antrenor împreună cu încă un (1) oficial (maximum două (2) persoane), în pauza dintre preliminarii și blocul final sau după încheierea blocului final.

Pentru evenimentele non-IJF în care nu este disponibil sistemul CARE, pot fi utilizați doi (2) arbitri judecători, aplicându-se regula majorității de trei.

Articolul 14 Ippon

Acordarea punctajului pentru acțiuni care, fără oprire, reprezintă o continuare a unor tehnici de judo clasificate Kodokan sau o tranziție. Dacă există o întrerupere a acțiunii, nu se acordă punctaj. Continuitatea, este important să nu existe nicio întrerupere în timpul executării tehnicilor directe de aruncare, a contraatacurilor sau a combinațiilor.

Cele patru criterii pentru ippon sunt viteza, forța, aterizarea pe spate și controlul permanent până la finalul aterizării.

1. Ippon va fi acordat atunci când sportivul își aruncă adversarul pe spate, aplicând o tehnică sau contraatacând tehnica de atac a adversarului, cu o abilitate considerabilă și cu eficiență maximă. (*).

O tehnică de judo care este inclusă în tehnicile de judo clasificate Kodokan, inclusiv variantele recunoscute (versiunea 01 aprilie 2017), trebuie să fie identificată. Simplul fapt de a ateriza, de a rula sau de a cădea pe lateral/spate în timpul meciului, fără aplicarea clară a unei tehnici, nu este suficient pentru acordarea punctajului.

* “ikioi” = impuls care combină forța și viteza, iar “hazumi” = îndemănare cu elan, vivacitate sau ritm.

Rularea poate fi considerată Ippon doar dacă există continuitate în timpul aterizării (Imaginea 14.1). Diferența de rulare determină evaluarea punctajului. Este Ippon! atunci când uke ruleaza pe spate.



Imaginea 14.1

2. Toate situațiile în care unul dintre sportivi efectuează voluntar un „pod” (capul și un picior sau ambele picioare în contact cu tatamiul) după ce a fost proiectat vor fi considerate Ippon. (Imaginile 14.2-14.3).



Imaginile 14.2-14.3

Această decizie este luată pentru siguranța sportivilor, astfel încât aceștia să nu încerce să scape dintr-o tehnică și să își pună în pericol coloana cervicală.

Nu se va acorda nici punctaj, nici penalizare dacă aterizarea lui uke are loc pe corpul lui tori, în așa fel încât nu toate părțile corpului lui uke implicate în situația de „pod” (capul, piciorul sau picioarele) ating tatamiul.

Evaluarea lui Ippon în ne-waza

a) Atunci când un sportiv îl imobilizează pe celălalt sportiv prin osaekomi-waza, iar acesta nu reușește să se elibereze timp de 20 de secunde după anunțarea „Osaekomi!”.

b) Atunci când un sportiv cedează prin lovirea de două (2) ori sau mai mult cu mâna sau cu piciorul ori spune „Maitta!” (cedez!), de regulă ca urmare a aplicării osaekomi-waza, shime-waza sau kansetsu-waza.

c) Atunci când un sportiv își pierde cunoștința ca urmare a aplicării osaekomi-waza, shime-waza sau kansetsu-waza.

În cazul în care unul dintre sportivi este sancționat cu hansoku-make, celălalt sportiv va fi declarat imediat câștigător, cu un scor echivalent cu Ippon.

Situații speciale

a) Tehnici simultane – atunci când ambii sportivi cad pe tatami în urma unor atacuri aparent simultane și arbitrii nu pot decide care tehnică a dominat, nu se va acorda niciun punctaj.

b) În cazul în care ambii sportivi punctează simultan Ippon, Waza-ari și Yuko, arbitrul va acționa conform prevederilor Articolului 13, paragraful 4.b.

Articolul 15 Waza-ari și Yuko

WAZA ARI

Acordarea punctajului pentru acțiuni care, fără oprire, reprezintă o continuare a tehnicilor. Dacă există o oprire a acțiunii, nu se acordă punctaj.

Evaluarea punctajului în tachi-waza. Arbitrul va anunța Waza-ari (aproape de Ippon) atunci când, în opinia sa, tehnica aplicată corespunde următoarelor criterii:

- Aterizarea la mai mult de 90 de grade față de axa umerilor, dar nu pe spate.
- Se va acorda punctaj pentru aterizarea pe întreaga parte laterală a corpului, chiar dacă cotul este în afară. Doar poziția umărului trebuie luată în considerare. Orice situație în afara acestui interval va fi Yuko sau fără scor.
- Atunci când cele patru criterii pentru Ippon (viteză, forță, aterizare pe spate și control permanent până la finalul aterizării) nu sunt îndeplinite în totalitate.



Imaginea 15.1

Evaluarea lui Wazari în ne-waza

Atunci când un sportiv îl imobilizează pe celălalt sportiv prin osaekomi-waza după anunțarea „Osaekomi!”, timp de 10 secunde sau mai mult, dar mai puțin de 20 de secunde (10–19 secunde).

YUKO

Yuko în tachi-waza este definit ca:

- Aterizare pe lateral (90 de grade) sau aterizare mai mult spre față.
- Aterizare pe partea superioară a spatelui
- Aterizare pe lateral, pe axa umărului cu un cot sau o mână.
Aterizare pe ambele fese, aproape de 90 de grade spre față, 90 de grade sau mai mult spre spate (Yuko, fără shido).
- Aterizare pe o singură fesă, cu sau fără contact cu tatamiul al cotului/cotelor și/sau al brațului/brațelor.
- Aterizarea pe gât.

Yuko NU va fi acordat dacă partea frontală a abdomenului, partea frontală a ambelor umeri sau ambii genunchi ating tatamiul înainte de o aterizare laterală (90° sau mai mult spre față).

Evaluarea Yuko în ne-waza

Atunci când un sportiv îl imobilizează pe celălalt sportiv prin osaekomi-waza, după ce „Osaekomi!” a fost anunțat timp de 5 secunde sau mai mult, dar mai puțin de 10 secunde (5–9 secunde).

Punctajele Yuko sunt contabilizate (1, 2, 3 etc.), dar nu se cumulează pentru a deveni Waza-ari.

Aceste aterizări (Imaginile 15.2–15.16) sunt evaluate cu Yuko pentru tori și fără shido pentru uke.

a) Aterizare laterală (90 de grade) sau aterizare mai mult spre față: Yuko



Imaginile 15.2-15.3

b) Partea frontală a abdomenului atinge tatamiul: NU se acordă Yuko



Imaginile 15.4-15.6

c) Ambii genunchi, orientați spre față, ating tatamiul: NU se acordă Yuko



Imaginea 15.7

d) Aterizare pe partea superioară a spatelui: Yuko



Imaginile 15.8-15.9

e) Aterizarea pe gât: Yuko



Imaginea 15.10

f) Aterizare pe lateral, pe axa umărului, cu un cot: Yuko



Imaginea 15.11

g) Aterizare pe lateral, pe axa umărului, cu o mână: Yuko



Imaginile 15.12-15.13

- h) Aterizare pe o singură fesă, cu sau fără contact cu tatamiul al coatelor și/sau al brațelor: Yuko



Imaginile 15.14-15.16

Articolul 16 Waza-ari-awasete-Ippon

În cazul în care unul dintre sportivi obține un al doilea Waza-ari în meci, arbitrul va anunța Waza-ari-awasete-Ippon (două Waza-ari echivalează cu Ippon).

Articolul 17 Osaekomi-waza

Arbitrul va anunța „Osaekomi!” pentru aplicarea tehnicilor de osaekomi-waza clasificate Kodokan sau pentru variantele acestora atunci când sportivul imobilizat:

- Este controlat din lateral, din spate sau de deasupra de către adversar și
- Are spatele complet sau partea superioară completă a spatelui (regiunea omoplatului) în contact cu tatamiul.

Sportivul care aplică osaekomi-waza sau variantele acestora nu trebuie să aibă corpul sau piciorul/picioarele controlate de picioarele adversarului, nici de sus, nici de sub picior.

În următoarele situații (Imaginile 17.1–17.2), după ce arbitrul a anunțat „Osaekomi!”, acesta va anunța „Toketa!”



Imaginile 17.1-17.2

Sportivul care aplică osaekomi-waza trebuie să aibă corpul poziționat pe și deasupra corpului adversarului, acoperindu-l și menținându-l imobilizat sub propriul corp.

El trebuie să aplice presiune asupra părții superioare frontale a corpului adversarului cu partea superioară frontală a propriului corp, fie în poziția kesa, shiho sau ura, respectiv în situații similare tehnicilor kesa-kami-shiho-ura-gatame și sankaku.

Dacă un sportiv care își controlează adversarul prin osaekomi-waza schimbă, fără a pierde controlul, într-o altă tehnică de fixare, timpul de „Osaekomi!” va continua până la anunțarea Ippon (sau a echivalentului), „Toketa!” sau „Mate!”.

Atunci când osaekomi-waza este aplicată și tori comite o încălcare care atrage o penalizare (shido), arbitrul va anunța „Mate!”, va readuce sportivii în poziție în picioare și:

- Dacă timpul de „Osaekomi!” este mai mic de 5 secunde, va acorda penalizarea, apoi va relua meciul prin anunțarea „Hajime!”.
- Dacă timpul de „Osaekomi!” este de 5 secunde sau mai mult, dar mai puțin de 10 secunde, va acorda penalizarea și punctajul (Yuko);
- Dacă timpul de „Osaekomi!” este de 10 secunde sau mai mult, dar mai puțin de 20 de secunde, va acorda penalizarea și punctajul (Waza-ari);

apoi va relua meciul prin anunțarea „Hajime!”.

Atunci când „Osaekomi!” este aplicat și uke comite o încălcare care atrage o penalizare, arbitrul va acorda penalizarea indicând direct către uke, FĂRĂ a întrerupe meciul prin „Sono-mama!”.

Atunci când situația permite și pentru a nu întrerupe acțiunea pozitivă a lui tori, arbitrul va acorda direct penalizarea indicând către uke, fără a întrerupe meciul prin „Sono-mama!”.

Totuși, dacă penalizarea care urmează să fie acordată este hansoku-make pentru tori sau uke, arbitrul va proceda după cum urmează: după anunțarea „Sono-mama!”, va consulta Directorul(ii) IJF de Arbitraj și/sau Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj, va anunța „Mate!” pentru a readuce sportivii la pozițiile de start, apoi va acorda hansoku-make și va încheia meciul prin anunțarea „Sore-made!”.

Dacă există o situație de „Osaekomi!”, dar arbitrul nu a anunțat „Osaekomi!”, Directorul(ii) IJF de Arbitraj și/sau Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj trebuie să informeze arbitrul, care va anunța imediat „Osaekomi!”.

Directorul(ii) IJF de Arbitraj și/sau Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj, după consultarea sistemului CARE, pot stabili timpul exact al „Osaekomi!” și îl pot comunica arbitrului pentru luarea deciziei corespunzătoare.

Arbitrul, după anunțarea „Osaekomi!”, nu trebuie să anunțe „Toketa!” în situațiile în care, de exemplu, spatele sportivului imobilizat nu mai este în contact cu tatamiul (de exemplu, „pod”), dar sportivul care aplică fixarea menține în continuare controlul inițial.

Dacă uke scapă din osaekomi-waza în afara spațiului de luptă, în apropierea limitei acesteia dar nu mai mult de doi metri:

- Arbitrul trebuie să anunțe „Mate!” dacă NU există o continuare imediată, nici din partea lui tori, nici a lui uke, în aplicarea osaekomi-waza, shime-waza sau kansetsu-waza și, după caz, să acorde punctajul corespunzător pentru osaekomi-waza.
- Arbitrul trebuie să anunțe „Toketa!” dacă există o continuare imediată din partea lui tori sau a lui uke în aplicarea osaekomi-waza, shime-waza sau kansetsu-waza și, după caz, să acorde punctajul corespunzător pentru osaekomi, lăsând această ultimă acțiune să continue.
- Dacă acțiunea de osaekomi-waza în afara spațiului de luptă depășește limita zonei de siguranță, arbitrul trebuie să anunțe „Ippon! Sore-made!”.

Aceste forme de osaekomi-waza (Imaginile 17.3–17.4) nu sunt valabile, iar arbitrul trebuie să anunțe „Mate!” dacă nu există progresie în acțiune.



Imaginile 17.3-17.4

Aceste forme de osaekomi-waza (Imaginile 17.5–17.7) nu sunt valabile, iar arbitrul trebuie să anunțe „Mate!” imediat.



Imaginile 17.5-17.7

Nu este niciodată permisă menținerea unei fixări doar în jurul capului/gâtului, fără a controla cel puțin unui braț. Controlul în ne-waza folosind brațele în jurul gâtului, fără ca brațul adversarului să fie prins în interior, va fi considerat „Mate!”. Controlul în ne-waza folosind picioarele în jurul gâtului, fără ca brațul adversarului să fie prins în interior, va fi considerat „Mate!” și „Shido!”.

Articolul 18 Acte interzise și penalizări

Acele interzise sunt divizate în forme de abateri care se sancționează cu penalizări de:

- Shido – se pot acorda două (2) shido, iar al treilea va fi hansoku-make. Sportivul este descalificat și POATE continua competiția, dacă este cazul.
- Hansoku-make - sportivul este descalificat și POATE continua competiția, dacă este cazul.
- Hansoku-make - sportivul este descalificat și NU MAI POATE continua competiția.

Un meci nu poate fi decis printr-un singur shido sau prin acumulare, până când nu se ajunge la hansoku-make.

Arbitrii sunt autorizați să acorde penalizări în funcție de „intenție” sau de situație și în cel mai bun interes al sportului.

În cazul în care arbitrul decide să sancționeze sportivul (sportivii), cu excepția situației de „Sono-mama!” în ne-waza, acesta va opri temporar meciul prin anunțarea „Mate!”, va readuce sportivii la pozițiile de start (Articolul 11) și va anunța penalizarea, indicând sportivul (sportivii) care a(u) comis actul interzis.

Sportivii NU au voie să atingă intenționat arbitrul într-un mod negativ. Comisia IJF Ad Hoc va analiza situația și va decide rezultatul.

Articolul 18.1 Shido (Grupa abaterilor minore)

În timpul meciului, un sportiv poate primi shido pentru lipsă de combativitate, o mișcare sau o acțiune ilegală care nu este considerată periculoasă, ținută necorespunzătoare sau păr nearanjat.

Două shido se acordă ca avertismente, iar al treilea va fi hansoku-make; sportivul este descalificat și poate continua competiția, dacă este cazul.

Shido nu se transformă în punctaj pentru celălalt sportiv; doar punctajele tehnice pot fi înregistrate pe tabela de scor.

Atunci când ambii sportivi încalcă regulile în același timp, fiecăruia trebuie să i se acorde o penalizare în funcție de gravitatea abaterii.

Atunci când ambii sportivi au primit două (2) shido și ulterior fiecare primește o nouă penalizare, ambilor li se va acorda hansoku-make.

Abaterile sancționate cu shido pot fi evaluate ca hansoku-make dacă sunt comise într-un mod evident nesportiv, lipsit de fair-play (de exemplu, dacă un sportiv calcă intenționat de mai multe ori pe piciorul adversarului pentru a-l proiecta sau doar pentru a bloca, precum încrucișarea degetelor pentru a evita priza, sau dacă uke, într-o situație de „Osaekomi!”, pune cu forță mâna pe fața lui tori pentru a scăpa).

O penalizare în ne-waza trebuie aplicată în același mod ca în Articolul 17 „Osaekomi!”.

Punctaj și penalizări

a) Dacă un sportiv (albastru) comite o abatere minoră, iar adversarul său (alb) îl proiectează pentru Ippon, sportivului alb i se va acorda Ippon, iar meciul se va încheia.

b) Dacă un sportiv (albastru) comite o abatere minoră, iar adversarul său (alb, cu un Waza-ari) îl proiectează pentru Waza-ari, sportivului alb i se va acorda Waza-ari-awasete-Ippon, iar meciul se va încheia.

c) Dacă un sportiv (albastru) comite o abatere minoră, iar adversarul său (alb, fără Waza-ari) îl proiectează pentru Waza-ari, sportivului alb i se va acorda Waza-ari, iar sportivul albastru va fi sancționat cu shido.

d) Dacă un sportiv (albastru) comite o abatere minoră, iar adversarul său (alb) îl proiectează pentru Yuko, sportivului alb i se va acorda Yuko, iar sportivul albastru va fi sancționat cu shido.

Continuarea în ne-waza

Dacă un sportiv (albastru) comite o abatere minoră și îl proiectează pe adversarul său (alb), arbitrul va permite continuarea în ne-waza până când ALBUL obține avantajul. Arbitrul trebuie să anunțe „Mate!” pentru a acorda penalizarea sportivului albastru în momentul în care acesta din urmă preia avantajul în ne-waza.

Ori de câte ori un arbitru acordă o penalizare, acesta trebuie să demonstreze printr-un gest motivul penalizării.

O penalizare poate fi acordată și după anunțarea „Sore-made!” pentru orice act interzis comis în timpul alocat meciului sau, în unele situații excepționale, pentru acte grave comise după semnalul de încheiere a meciului. În acest caz, arbitrul va aplica penalizarea în conformitate cu decizia Directorului(ilor) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau a

Supervizorului(ilor) IJF de Arbitraj.

Articolul 18.1.1 Shido pentru lipsă de combativitate

1. Pozițiile negative, contrare spiritului de luptă, vor fi sancționate cu shido (adoptate din poziția în picioare, după kumi-kata, a unei posturi excesiv defensive, fără căutarea unui atac, atitudine defensivă etc.).

2. Executarea unei acțiuni menite să creeze impresia unui atac, dar care arată clar că nu există intenția de a proiecta adversarul (atac fals). Atacurile false sunt definite astfel:

- Tori nu are intenția de a arunca.
- Tori atacă fără kumi-kata sau eliberează imediat kumi-kata.
- Tori execută un singur atac fals sau mai multe atacuri false repetate, fără dezechilibrarea lui uke.
- Tori introduce un picior între picioarele lui uke pentru a bloca posibilitatea unui atac.
- Tori nu are o posibilitate realistă de a proiecta.

3. Cu excepția situațiilor prevăzute la Articolul 10, tragerea adversarului la sol pentru a începe ne-waza, atunci când acesta nu profită de acțiune pentru a continua în ne-waza, va determina arbitrul să anunțe „Matel!” și să sancționeze cu shido sportivul care a încălcat Articolul 10.

4. Din poziția în picioare, după ce arbitrul a anunțat „Hajime!” și după stabilirea kumi-kata, neinițierea niciunei acțiuni de atac. Timpul dintre kumi-kata convențional și inițierea unui atac este de 45 de secunde, dacă există progres pozitiv. Arbitrii trebuie să sancționeze strict sportivul care nu se angajează în kumi-kata convențional sau care încearcă să evite priza adversarului.

5. Fără existența unui atac inițiat dintr-o poziție valabilă (a se vedea Articolul 5 – Excepții):

- În tach-waza, ieșirea intenționată din spațiul de luptă.

NOTĂ: în tach-waza, sportivii sunt considerați în interior atât timp cât sportivul în alb sau în albastru are cel puțin un picior în interiorul spațiului de luptă.

- În ne-waza, ieșirea intenționată din spațiului de luptă.

NOTĂ: în ne-waza, sportivii sunt considerați în interior atât timp cât sportivul în alb sau în albastru are o parte a corpului în interiorul spațiului de luptă. Excepție: osaekomi-waza, shime-waza și kansetsu-waza, atunci când acțiunea începe în interiorul spațiului de luptă, din partea sportivului alb sau albastru.

5a. Atacurile în tach-waza și atacurile în ne-waza vor fi luate în considerare.

Articolul 18.1.2 Shido pentru o mișcare ilegală

6. A pune mâna, brațul, piciorul sau gamba direct pe fața adversarului. Fața înseamnă zona delimitată de frunte, partea frontală a urechilor și linia maxilarului.

7. A evita în mod intenționat preluarea kumi-kata pentru a refuza lupta în meci. Kumi-kata normal constă în prinderea părții drepte a judogiului adversarului, fie mâneca, gulerul, zona pieptului, partea superioară a umărului sau spatele, cu mâna stângă și, cu mâna dreaptă, prinderea părții stângi a judogiului adversarului, fie mâneca, gulerul, zona pieptului, partea superioară a umărului sau spatele, întotdeauna deasupra centurii, sau invers.

Pentru a oferi mai multe oportunități de proiectare și un judo mai atractiv, prizele neconvenționale sunt permise. Prizele pe guler și rever, pe o singură parte, priza în cruce, priza pe centură, priza de tip „buzunar” și „pistol” sunt permise atunci când atitudinea sportivului este pozitivă și când acesta caută să execute atacuri și aruncări. Odată luate, se va acorda timp pentru pregătirea unui atac. Aceeași priză (sau priza pe guler și rever), utilizată pentru a forța adversarul, cu unul sau ambele brațe, să adopte o poziție aplecată, folosită într-o atitudine defensivă, negativă sau de blocare, va fi sancționată cu shido. A se vedea Imaginile 18.1–18.14.



Imaginile 18.1-18.2



Imaginile 18.3-18.6



Imaginile 18.7-18.9



Imaginile 18.10-18.12



Imaginile 18.12-18.14

8. Toate prizele pe bluză și prizele sub centură până la nivelul părții superioare a interiorului coapsei sunt permise, însă se va acorda shido dacă priza pe bluză sau priza sub centură până la nivelul părții superioare a interiorului coapselor este utilizată într-un mod negativ.

Agățarea picioarelor cu mâna sau brațul, prinderea picioarelor, prinderea pantalonilor și atingerea piciorului de la nivelul părții superioare a interiorului coapsei în jos sunt interzise și vor fi sancționate cu shido.

9. Aplecarea capului și trecerea pe sub brațul adversarului fără un atac imediat va fi sancționată cu shido.

10. Agățarea unui picior între picioarele adversarului fara a fi urmat de un atac imediat printr-o tehnică de aruncare.

11. Din poziția în picioare, menținerea continuă a capătului/capetelor mânecii adversarului în scop defensiv sau prinderea prin „răsucirea” capătului/capetelor mânecii.

12. Din poziția în picioare, a menține în mod continuu degetele uneia sau ambelor mâini ale adversarului blocate între ele, pentru a obstrucționa acțiunea sau a prinde doar încheietura ori mâinile adversarului exclusiv pentru a evita priza sau atacul acestuia.

13. Prize în interiorul bluzei și pantalonilor

În tachi-waza **este permisă** priza în interiorul mânecii, atât ca tori, cât și ca uke.

În tachi-waza **nu este permisă** priza în interiorul pantalonului, jos la capatul acestuia (tivul), nici ca tori, nici ca uke, și va fi sancționată cu shido.

În ne-waza **este permisă** priza în interiorul mânecii, atât ca tori, cât și ca uke.

În ne-waza **este permisă** priza în interiorul pantalonului, jos la capatul acestuia (tivul), atât ca tori, cât și ca uke.

14. A îndoi înapoi degetul/degetele adversarului pentru a-i rupe priza.

15. a) Ruperea prizelor cu una sau două mâini, menținând cel puțin o priză, este permisă.

b) Ruperea prizelor cu o singură mână și FĂRĂ menținerea unei prize este permisă.

c) Ruperea prizei cu două mâini și FĂRĂ menținerea unei prize este shido.

d) De exemplu, dacă sportivul în judogi albastru are o priză și sportivul în judogi alb decide să rupă priza cu două mâini, sportivul alb trebuie să păstreze cel puțin o priză în mână. Astfel, dacă albastrul are o priză, după ruperea cu două mâini, albul trebuie să păstreze cel puțin o priză. Dacă după ruperea prizei, sportivul alb nu mai are nicio priză, se va acorda shido. A se vedea Imaginile 18.15–18.16.

Exemple

1. Ruperea prizelor cu o mână și FĂRĂ menținerea unei prize: PERMISĂ

1.1



Imaginile 18.15-18.16

1.2



Imaginile 18.17-18.21



2. Ruperea prizei cu o două mâni



Imaginile 18.22-18.25

16. A rupe priza adversarului folosind genunchiul sau piciorul. (Imaginile 18.26-18.27).



Imaginile 18.26-18.27

17. A acoperi partea superioară a reverului judogiului pentru a împiedica priza (Imaginea 18.28).



Imaginea 18.28

18. A bloca/prinde mâna adversarului (Imaginile 18.29-18.30).



Imaginile 18.29-18.30

19. Prinderea piciorului, prinderea pantalonilor, blocarea sau împingerea piciorului/picioarelor adversarului cu mâinile sau brațele. Este permisă prinderea piciorului doar atunci când ambii sportivi se află într-o poziție clară de ne-waza și acțiunea de tachi-waza s-a oprit. Vezi Imaginile 18.31- 18.36.



Imaginile 18.31-18.33



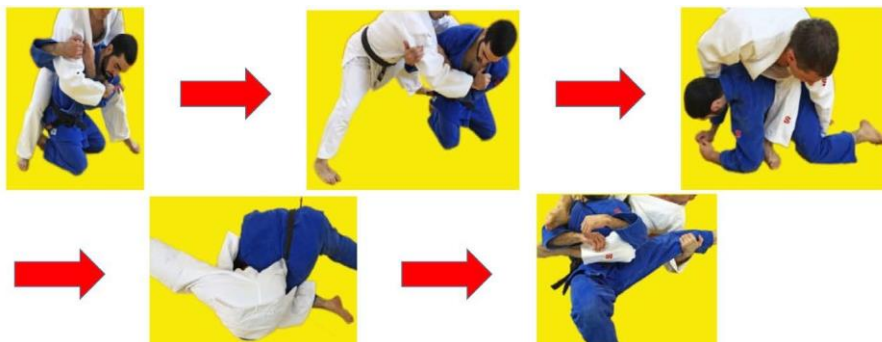
Imaginile 18.34-18.36

Acestea sunt acțiuni valabile și nu se va acorda shido (Imaginea 18.37).



Imaginea 18.37

Tori, aflat în această poziție de tachi-shisei, poate aplica kansetsu-waza sau shime-waza deoarece uke se află într-o poziție de ne-waza. (Imaginea 18.38).



Imaginea 18.38

20. A înfășura capătul centurii sau al bluzei în jurul oricărei părți a corpului adversarului. Prin „înfășurare” se înțelege faptul că centura sau bluza trebuie să înconjoare complet. Utilizarea centurii sau a bluzei ca punct de sprijin pentru o priză (fără înfășurare), de exemplu pentru a bloca brațul adversarului, nu trebuie sancționată.

21. A prinde judogi-ul cu gura (fie propriul judogi, fie judogi-ul adversarului).

22. A introduce piciorul sau gamba în centura, gulerul sau reverul adversarului.

23. A aplica shime-waza folosind fie propria centură, fie centura adversarului sau partea inferioară a bluzei ori folosind doar degetele (Imaginea 18.39).



Imaginea 18.39

24. În osaekomi-waza, shime-waza sau kansetsu-waza, întindere excesivă a piciorului este interzisă, iar arbitrul va anunța imediat „Mate!” și va sancționa sportivul cu shido. (Imaginea 18.40).



Imaginea 18.40

O atenție specială va fi acordată situațiilor în care tori, în timp ce aplică shime-waza, simultan întinde excesiv piciorul lui uke. „Mate!” trebuie anunțat imediat și se va acorda shido.

25. Îmbrățișarea ursului în tachi-waza, atunci când tori își împreunează ambele mâini pentru a forma un cerc sau când mâna/mâinile lui tori apucă brațul/brațele opuse pentru a forma un cerc, va fi sancționată cu shido.

Îmbrățișarea ursului în tachi-waza este permisă dacă mâinile lui tori nu sunt împreunate. De asemenea, este permisă îmbrățișarea ursului atunci când tori își prinde propria mână cu mâna opusă.

Nu se va acorda shido dacă tori realizează îmbrățișarea ursului cu mâinile împreunate în cazul în care tori avea deja o kumi-kata prinsă anterior sau în cazul unei tranziții din ne-waza în tachi-waza.

Acestea sunt prize valabile pentru îmbrățișarea ursului. (Imaginile 18.41-18.47).



Imaginea 18.41



Imaginile 18.42-18.47

26. În shime-waza (ryote-jime cu tori și uke față în față, hadaka-jime cu tori în spatele lui uke sau situație de sankaku prin prinderea capului cu picioarele doar în jurul gâtului), utilizarea picioarelor pentru a controla priza în jurul capului adversarului, fără ca vreun braț al adversarului să fie prins, se anunță „Mate!” și „Shido!”.

27. A lovi cu genunchiul sau piciorul mâna ori brațul adversarului pentru a-l determina să elibereze priza sau a lovi piciorul ori glezna adversarului fără aplicarea vreunei tehnici.

28. A lovi în mod evident brațul adversarului pentru a rupe sau a evita priza.

29. Aplicarea kansetsu-waza sau shime-waza în tachi-waza fără o tehnică de proiectare de judo sau cu o tehnică de proiectare de judo cu risc scăzut de accidentare, în situațiile în care uke are posibilitatea de a scăpa, executată cu una sau două mâini pe un singur braț, va fi sancționată cu shido. A se vedea și Articolul 18.2.2 punctul 3. A se vedea Imaginile 18.48–18.49.



Imaginile 18.48-18.49

30. Acțiunea de a înfășura (cârlig) sau bloca piciorul fără a iniția imediat un atac trebuie sancționată cu shido (Imaginea 18.50-18.57).



Imaginile 18.50-18.57

31. Aplicarea prizei kata-sankaku în tachi-waza cu o acțiune de proiectare, cu sau fără „Mate!”, cu un risc scăzut de accidentare, va fi sancționată cu shido. A se vedea și Articolul 18.2.2 punctul 7 (Imaginea 18.58).



Imaginea 18.58

Articolul 18.1.3 Shido pentru ținută deranjată sau păr nearanjat

Niciun sportiv nu trebuie să folosească aranjarea sau rearanjarea judogiului/părului pentru a câștiga timp și a întrerupe meciul. Pregătirea corectă a bluzei judogiului, a pantalonilor, a centurii și a părului este responsabilitatea sportivului. Sportivii trebuie să intre și să părăsească spațiul de luptă purtând judogi-ul și având părul aranjat corespunzător.

32. Dacă bluza, pantalonii și/sau centura se desfac în timpul meciului, sportivul este obligat să le fixeze rapid în poziția corectă. Acest lucru se poate face între „Mate!” și „Hajime!” sau în timpul oricărei întreruperi a acțiunii. Sportivul care nu respectă această obligație va fi sancționat cu penalizare (shido sau hansoku-make dacă este a treia penalizare).

Se va acorda o penalizare (shido sau hansoku-make dacă este a treia penalizare) sportivului care își desface pantalonii și/sau centura fără permisiunea arbitrilor.

A dezaranja în mod intenționat propriul judogi sau judogi-ul adversarului; a desface sau a lega din nou centura ori pantalonii fără permisiunea arbitrilor; a trage intenționat de timp aranjând judogi-ul și centura. A se vedea Imaginile 18.59–18.60.



Imaginile 18.59-18.60

Arbitrul nu trebuie niciodată să atingă judogi-ul sau centura unui sportiv; acest lucru poate avea loc doar în cazuri excepționale (de exemplu, „Yoshi!”) și pentru a proteja siguranța sportivilor (de exemplu, în ne-waza, pentru a elibera capul sportivului din judogi atunci când acesta împiedică evaluarea stării sale fizice).

33. Rearanjarea părului este permisă o singură dată pentru fiecare sportiv, pe durata unui meci. Orice alte situații suplimentare vor fi sancționate cu shido (sau hansoku-make dacă este a treia penalizare).

Articolul 18.1.4 Penalizări (Shido) în competițiile de cadeți

34. În competițiile de cadeți, sportivilor nu le este permis să folosească capul pentru a proiecta în calitate de TORI; aceștia vor fi sancționați cu shido.

35. În competițiile de cadeți, sportivilor nu le este permis să folosească capul pentru a se apăra în calitate de UKE. În această situație, lui tori i se va acorda punctajul, dacă este cazul, iar uke va fi sancționat cu shido. A se vedea Imaginile 18.61–18.67.

**Imaginile 18.61-18.67**

36. În competițiile de cadeți nu se va acorda punctaj pentru reverse seoi-nage, iar TORI va fi sancționat cu shido. Aplicarea tehnicilor de seoi-nage este permisă atunci când uke poate executa ukemi, iar tori poate controla acțiunea. În variantele tehnicilor de seoi-nage în care tori se întoarce cu spatele la uke, răsucind tsurite și hikite folosind același rever al judogiului lui uke, fără a controla adversarul, fie din poziție în picioare, fie prin coborâre, într-o direcție necontrolată, fără a oferi adversarului posibilitatea de a executa ukemi și, uneori, cu uke căzând cu gâtul pe tatami, aceste acțiuni sunt interzise.

NOTĂ: Sportivii cadeți care participă la competiții de seniori sau juniori trebuie să respecte regulile corespunzătoare categoriei de vârstă a evenimentului respectiv (a se vedea Articolul 20).

Articolul 18.1.5 Tragerea de timp

Tragerea de timp între „Mate!” și „Hajime!”, prin revenirea greoaie în poziție în picioare după o acțiune de ne-waza, prin revenirea întârziată la poziția de start, prin aranjarea prea îndelungată a părului, prin aranjarea prea îndelungată a judogiului, prin legarea prea îndelungată a centurii sau printr-o combinație a acestor situații, se va sancționa astfel: la prima abatere se va acorda un avertisment verbal, iar la a doua abatere și ulterior se va acorda shido.

Articolul 18.2 Hansoku-make (Grupa abaterilor grave)

Hansoku-make poate fi acordat indirect, ca urmare a cumulării penalizărilor shido (a se vedea Articolul 18.1), sau direct, caz în care reprezintă o descalificare imediată. În ambele situații, adversarul câștigă meciul prin Ippon.

În cazul acordării unui hansoku-make direct, în funcție de abaterea comisă, sportivului i se poate permite sau nu să continue competiția, dacă este cazul.

Înainte de acordarea hansoku-make, arbitrul trebuie să se consulte cu Directorul(ii) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau cu Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj.

Atunci când se acordă hansoku-make, arbitrul trebuie să urmeze procedura IJF, completând formularul de Hansoku-make Direct, pentru a informa Directorul(ii) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj, care vor informa ulterior persoana responsabilă de desfășurarea competiției.

Articolul 18.2.1 Hansoku-make pentru tehnici periculoase

Pentru acest tip de hansoku-make, sportivul POATE continua competiția. Tehnicile care implică plonjarea cu capul sunt periculoase și vor fi sancționate cu hansoku-make.

1. A „plonja” către tatami prin aplecarea înainte și orientat în jos, în timp ce se execută sau se încearcă executarea unor tehnici precum uchi-mata, harai-goshi, seoi-nage, tai-otoshi, kata-guruma, tsuri-goshi etc.; este interzisă rostogolirea înainte atunci când uke se află pe umerii sau pe spatatele lui tori. Tori poate continua competiția (a se vedea și Articolul 18.1.4 punctul 34).

Articolul 18.2.2 Hansoku-make pentru acte împotriva Spiritului Judoului

Pentru acest tip de hansoku-make, sportivul NU POATE continua competiția și va rămâne pe poziția ocupată pe foaia de concurs în acel moment (de exemplu, dacă acest lucru se întâmplă în sferturile de finală, poziția va fi locul 7). În sistem round robin, orice meci(uri) rămas(e) va/vor fi considerat/e câștigate de adversar prin Ippon.

1. Aplicarea kawazu-gake (proiectarea adversarului prin înfașurarea unui picior în jurul piciorului adversarului, în timp ce ambii sportivi sunt orientați mai mult sau mai puțin în aceeași direcție și a cădea pe spate peste acesta).

Chiar dacă sportivul care proiectează se răsuțește/se întoarce în timpul acțiunii de proiectare, aceasta trebuie considerată în continuare „kawazu-gake” și sancționată. Tehnici precum o-soto-gari, o-uchi-gari și uchi-mata, în care laba piciorului/piciorul este înfășurat cu piciorul adversarului, sunt permise și trebuie punctate. A se vedea Imaginile 18.68–18.69.



Imaginile 18.68-18.69

2. A aplica kani-basami.

3. A aplica do-jime.

4. A aplica ashi-garami.

5. Aplicarea kansetsu-waza sau shime-waza în tachi-waza fără o tehnică de proiectare de judo sau cu o tehnică de proiectare de judo, cu risc ridicat de accidentare, în situațiile în care uke nu are posibilitatea de a scăpa, executată cu una sau două mâini pe un singur braț, va fi sancționată cu hansoku-make. A se vedea și Articolul 18.1.2 – Shido pentru o mișcare ilegală, punctul 29.

6. Uke, atunci când se află în spatele lui tori, nu poate secera piciorul sau picioarele de sprijin ale lui tori din interior.

7. a) A efectua orice acțiune care poate pune în pericol sau accidenta adversarul, în special gâtul sau colana vertebrală ale acestuia.

b) Aplicarea prizei kata-sankaku în tachi-waza cu o acțiune de proiectare, cu sau fără „Mate!”, cu un risc ridicat de accidentare a gâtului sau a coloanei vertebrale ale adversarului, va fi considerată hansoku-make. A se vedea și Articolul 18.1.2 punctul 31.

c) Priza kata-sankaku în ne-waza, cu blocarea corpului adversarului cu ambele picioare, constituie hansoku-make (Imaginea 18.70).



Imaginea 18.70

d) Aplicarea prizei ushiro-sankaku în acțiune de ne-waza, cu sau fără „Mate!”, cu un risc ridicat de accidentare a gâtului sau a coloanei vertebrale ale adversarului, va fi considerată hansoku-make

Exemple

a) Ushiro-sankaku > Shime-waza: PERMIS



Imaginile 18.71-18.74

b) Ushiro-sankaku > Kansetsu-waza: PERMIS



Imaginile 18.75-18.77

c) Ushiro-sankaku cu presiune pe gât sau coloana vertebrală: NEPERMIS - HANSOKU-MAKE



Imaginile 18.78-18.80

8. Când unul dintre combatanți cade intenționat pe spate atunci când adversarul este agățat de spatele său și când oricare dintre cei doi are control asupra mișcării celuilalt.

9. A ridica adversarul de pe tatami și a-l împinge cu forță înapoi pe tatami fără aplicarea unei tehnici de judo.

10. A ignora instrucțiunile arbitrilor.

11. A face apeluri, remarcii sau gesturi inutile, jignitoare la adresa adversarului sau a arbitrilor în timpul meciului.

12. A purta sau a avea în interiorul judogi-ului un obiect dur sau metalic (acoperit sau nu).

13. Orice acțiune împotriva spiritului judo (aceasta include orice poate fi descris ca anti-judo, de exemplu, aflându-se în avantaj și, în ultimele secunde ale meciului, părăsirea spațiului de luptă pentru a împiedica adversarul să ia prize) poate fi sancționată cu hansoku-make direct, în orice moment al meciului.

Articolul 18.3 Dublu Hansoku-make

Dacă ambilor sportivi li se acordă hansoku-make în același timp, se vor aplica următoarele reguli.

Articolul 18.3.1 Dublu hansoku-make (Indirect)

În timpul regulamentar sau în golden score, dacă ambii sportivi primesc trei shido, ambii sportivi vor fi considerați învinși, rezultatul meciului va fi consemnat ca 0–0, cu următoarele consecințe:

- Finală – ambilor sportivi li se va acorda locul 2.
- Meci pentru medalia de bronz – ambilor sportivi li se va acorda locul 5.
- Semifinală – ambilor sportivi li se va acorda locul 5.
- Sfert de finală sau recalificări pentru ultimele 8 locuri – ambilor sportivi li se va acorda locul 7.
- Tururi anterioare sferturilor de finală – ambii sportivi sunt considerați învinși și vor rămâne pe poziția atinsă în tabloul de concurs. Aceștia pot participa în probă pe echipe dacă aceasta urmează unei competiții individuale, de exemplu Campionate Mondiale, Jocuri Olimpice etc.
- Punctele de clasament corespunzătoare, vor fi acordate în cazul victoriilor anterioare.

În sistem round robin, dacă ambii sportivi primesc trei shido, aceștia sunt considerați învinși doar pentru acel meci, iar rezultatul meciului este consemnat ca 0–0. Ambii pot concura în meciul următor, dacă este cazul.

Într-o competiție pe echipe, dacă ambii sportivi primesc trei shido, aceștia sunt considerați învinși doar pentru acel meci, iar rezultatul meciului este consemnat ca 0–0. Ambii pot concura în runda următoare, dacă este cazul.

Într-un meci de golden score dintr-o competiție pe echipe, dacă ambii sportivi primesc trei shido, aceștia sunt considerați învinși doar pentru acel meci, iar rezultatul meciului este consemnat ca 0–0. Categoria de greutate cu dublă descalificare rămâne în tabloul de concurs, iar meciul de golden score se va trage la sorți din nou.

Articolul 18.3.2 Dublu hansoku-make (Direct)

În cazul acordării unui hansoku-make direct ambilor sportivi (în timpul regulamentar sau în golden score), Comisia IJF Ad Hoc va decide consecințele.

Pentru un hansoku-make direct acordat ambilor sportivi într-un meci de golden score dintr-o competiție pe echipe, se face referire la Secțiunea 2.7.1.

Articolul 19 Neprezentare și retragere

Decizia de fusen-gachi (victorie prin ne-prezentare) va fi acordată oricărui sportiv al cărui adversar nu se prezintă la meci, conform regulii celor 30 de secunde.

Neprezentarea la meci: dacă un sportiv este prezent la timp, iar adversarul lipsește, un Director Sportiv IJF (sau o persoană desemnată) va solicita speakerului să anunțe ultimul apel pentru sportivul lipsă.

Arbitrul va invita apoi sportivul pregătit să aștepte la marginea spațiului de luptă. Tabela de scor va începe numărătoarea inversă de 30 de secunde.

Dacă, la expirarea celor 30 de secunde, adversarul nu este încă prezent pe tatami, arbitrul va invita sportivul să intre în spațiul de luptă și acesta va fi declarat câștigător prin fusen-gachi.

Arbitrul trebuie să se asigure, înainte de a acorda fusen-gachi, că a primit autorizarea în acest sens din partea Directorului Sportiv IJF sau a persoanei desemnate.

Comisia IJF Ad Hoc poate decide dacă un sportiv care a pierdut un meci prin fusen-gachi poate participa la recalificări (repechage).

Decizia de kiken-gachi va fi acordată oricărui sportiv al cărui adversar se retrage din competiție, din orice motiv, pe durata meciului.

Oricărui sportiv care nu este dispus să respecte cerințele privind igiena, părul și regulile referitoare la acoperirea capului (a se vedea E1.3 Igienă) i se va refuza dreptul de a concura, iar adversarul va câștiga meciul prin fusen-gachi, dacă meciul nu a început încă, sau prin kiken-gachi, dacă meciul a început deja.

Dacă un sportiv își pierde o lentilă de contact în timpul meciului și nu o poate recupera imediat și, ulterior, îl informează pe arbitru că nu poate continua competiția fără lentila de contact, arbitrul va acorda victoria adversarului prin kiken-gachi.

Articolul 20 Accidentare, boală sau accident

În prezentul articol, persoana care îndeplinește rolul de medic este definită în Anexa E.

Decizia meciului în care unul dintre sportivi nu poate continua din cauza unei accidentări, boli sau accident survenit în timpul meciului va fi luată de arbitru, conform prevederilor de mai jos:

a) Accidentare

1. Atunci când cauza accidentării este atribuită sportivului accidentat, acesta va pierde meciul.
2. Atunci când este imposibil de determinat care dintre sportivi a cauzat accidentarea, sportivul care nu poate continua va pierde meciul.
3. Dacă există o accidentare cauzată de sportivii dintr-un alt meci desfășurat pe un tatami vecin, sportivul accidentat are dreptul să solicite arbitrului consultul medicului.

Tratamentul poate fi acordat, dacă este necesar, iar sportivul poate continua meciul, dacă este apt.

4. Atunci când există o accidentare cauzată de un obiect exterior (de exemplu, panou LED sau panou publicitar, cameră a unui fotograf).

Sportivul accidentat are dreptul să solicite arbitrului consultarea medicului și să primească tratament, dacă este necesar, și poate continua meciul dacă este apt.

Dacă, în timpul meciului, un sportiv este accidentat ca urmare a unei acțiuni a adversarului și sportivul accidentat nu poate continua, arbitrul, Directorul(ii) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj trebuie să analizeze cazul și să decidă în conformitate cu regulamentele.

Fiecare caz va fi decis în funcție de circumstanțele proprii.

b) Boală – în general, atunci când un sportiv se îmbolnăvește în timpul unui meci și nu poate continua, acesta va pierde meciul.

c) Accident – atunci când are loc un accident datorat unei cauze externe (forță majoră), după consultarea Directorului(ilor) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau a Supervizorului(ilor) IJF de Arbitraj și a Comisarului Medical IJF, meciul va fi considerat anulat sau amânat.

În aceste cazuri de „forță majoră”, Directorul(ii) Sportiv(i) IJF și Directorul(ii) Șef(i) de Arbitraj IJF vor lua decizia finală.

Examinări medicale

a) Arbitrul va chema medicul, dacă este necesar, inclusiv în interiorul spațiului de luptă, pentru a acorda asistență unui sportiv care a suferit un impact sever la nivelul capului sau al spatelui (coloana vertebrală) sau ori de câte ori arbitrul are motive să creadă că ar putea exista o accidentare gravă sau serioasă. În ambele situații, medicul va examina sportivul în cel mai scurt timp posibil și va indica arbitrului dacă sportivul poate continua sau nu.

În general, este permis accesul unui singur (1) medic pentru fiecare sportiv în spațiul de luptă. Dacă medicul are nevoie de asistent(ți), arbitrul trebuie informat în prealabil. Arbitrul trebuie să rămână în apropierea sportivului accidentat pentru a se asigura că asistența acordată de medic se desfășoară în conformitate cu regulamentele.

Antrenorului nu îi este niciodată permis accesul în spațiul de luptă al tatamiului.

Cu toate acestea, arbitrul poate consulta Directorul(ii) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau Supervizorul(ii) IJF de Arbitraj și Comisarul Medical IJF, în cazul în care este necesar un punct de vedere privind o decizie.

Dacă medicul, după examinarea sportivului accidentat, recomandă arbitrilor că sportivul nu poate continua meciul, arbitrul, după consultarea Directorului(ilor) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau a Supervizorului(ilor) IJF de Arbitraj și a Comisarului Medical IJF, va încheia meciul și va declara adversarul câștigător prin kiken-gachi.

b) Un sportiv poate solicita arbitrului să cheme medicul, însă în acest caz meciul este încheiat, iar adversarul său va câștiga prin kiken-gachi.

c) Medicul poate, de asemenea, solicita să acorde asistență sportivului său, însă și în

acest caz meciul este încheiat, iar adversarul va câștiga prin kiken-gachi.

În orice situație în care arbitrul consideră că meciul nu trebuie să continue, acesta, după consultarea Directorului(ilor) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau a Supervizorului(ilor) IJF de Arbitraj și a Comisarului Medical IJF, va încheia meciul și va indica rezultatul în conformitate cu regulamentele.

Leziuni cu sângerare: atunci când apare o leziune cu sângerare, arbitrul va chema medicul pentru a ajuta la oprirea și izolarea sângerării, în afara spațiului de luptă, în prezența unui alt arbitru desemnat pentru tatamiul respectiv.

Sportivului nu îi este permis să concureze în timp ce sângerează.

Sportivului îi este permis să primească tratament medical de orice tip, cum ar fi sângerări minore sau majore, de maximum două (2) ori. Dacă un sportiv are nevoie de tratament pentru a treia (3-a) oară, arbitrul va declara adversarul câștigător prin kiken-gachi.

Totuși, în cazuri excepționale, Comisia IJF Ad Hoc, în consultare cu Comisia Medicală IJF, poate permite ca sportivul să fie tratat pentru a treia (3-a) oară.

Leziuni minore: o leziune minoră poate fi tratată de către sportivul însuși. De exemplu, în cazul unei dislocări de deget, arbitrul va opri meciul (prin anunțarea „Mate!” sau „Sono-mama!”) și va permite sportivului să își re poziționeze degetul dislocat. Această acțiune trebuie efectuată imediat, la solicitarea sportivului, cu asistența medicului, în afara tatamiului, iar sportivul poate continua meciul.

Același deget poate fi re poziționat de maximum două (2) ori. Dacă aceeași dislocare apare pentru a treia (3-a) oară, sportivul va fi declarat inapt pentru a continua meciul. Arbitrul, după consultarea Comisarului Medical IJF, va încheia meciul și va declara adversarul câștigător prin kiken-gachi.

Medicul desemnat de LOC sau medicul delegației va interveni la solicitarea arbitrului.

Medicii desemnați de LOC sau medicul delegației trebuie să poată interveni în spațiul de luptă, din proprie inițiativă, atunci când consideră necesar, în caz de pericol pentru sănătatea sportivului (sportivilor), de exemplu o aterizare greșită pe cap sau o strangulare.

Atunci când un medic constată în mod clar – în special în cazul shime-waza – că există un pericol pentru sănătatea unuia dintre sportivii de care este responsabil, acesta poate merge la marginea spațiului de competiție și poate solicita arbitrilor oprirea imediată a meciului. Arbitrii vor lua toate măsurile necesare pentru a-l asista pe medic.

O astfel de intervenție va însemna în mod obligatoriu pierderea meciului pentru sportivul respectiv și, prin urmare, trebuie utilizată doar în cazuri extreme.

NOTĂ: În competițiile de cadeți, dacă un sportiv își pierde cunoștința în timpul aplicării unei shime-waza, acesta NU POATE continua competiția. În cazul în care un sportiv

cedează („Maitta!”) înainte de pierderea cunoștinței, cu sau fără ca arbitrul să fi anunțat „Mate!”/„Ippon!”, acesta poate continua competiția, dacă este cazul.

Pentru a arăta că doresc să facă această solicitare excepțională, medicii trebuie să stea la marginea suprafeței de competiție, arătând brațele încrucișate la nivelul pieptului, pentru a informa arbitrul că doresc să facă o intervenție de urgență. Arbitrul trebuie să oprească meciul și să permită medicului să intre pe tatami.

O astfel de intervenție va însemna pierderea meciului pentru sportivul respectiv și, prin urmare, trebuie utilizată doar atunci când este necesar.

Sunt posibile trei cazuri:

Medicul delegației / medicul desemnat de LOC / Comisarul Medical IJF anunță că sportivul nu poate continua meciul deoarece sănătatea sa este în pericol. Adversarul va fi declarat câștigător prin kiken-gachi.

Dacă intervenția medicului delegației nu este justificată de către Directorul(rii) Șef(i) de Arbitraj IJF și/sau Supervizorul(rii) IJF de Arbitraj și Comisarul Medical IJF, se va lua o decizie finală privind continuarea meciului.

Asistență medicală

Asistența medicală în următoarele cazuri trebuie acordată în afara spațiului de luptă, în apropierea mesei medicale, sportivul accidentat fiind însoțit de unul dintre arbitri.

a) Accidentare minoră

În cazul unei unghii rupte, medicul este autorizat să ajute la tăierea unghiei.

Medicul poate, de asemenea, să ajute la ajustarea unei accidentări la nivelul scrotului (testicule).

b) Accidentare cu sângerare

Din motive de siguranță, ori de câte ori există sânge, acesta trebuie izolat complet cu ajutorul medicului, prin utilizarea de bandă adezivă, bandaje, tampoane nazale (este permisă utilizarea produselor hemostatice și a substanțelor pentru coagularea sângelui). Atunci când medicul este chemat să acorde asistență unui sportiv, această intervenție medicală trebuie realizată cât mai rapid posibil.

c) Dislocarea degetelor de la mâini sau picioare

Pentru protejarea sănătății articulațiilor sportivilor, în special a celor care nu au experiență în auto-tratare, sportivilor li se permite să solicite ajutor medical pentru re poziționarea articulațiilor degetelor de la mâini sau picioare, inclusiv re poziționarea și bandajarea pentru stabilizarea articulației.

Notă: Cu excepția situațiilor de mai sus, dacă medicul aplică orice alt tip de tratament, adversarul va câștiga meciul prin kiken-gachi.

Vărsături

Vărsăturile unui sportiv vor conduce la kiken-gachi pentru adversar (a se vedea paragraful 4b) Boală).

În cazul în care un sportiv, printr-o acțiune deliberată, provoacă o accidentare adversarului, sancțiunea acordată sportivului care a cauzat accidentarea va fi hansoku-make direct, independent de orice alte măsuri disciplinare care pot fi luate de Comisia IJF Ad Hoc.

Medicul oficial al delegației trebuie să dețină o diplomă medicală și trebuie să fie înregistrat înainte de competiție. Acesta va fi singura persoană autorizată să stea în zona desemnată și trebuie să fie identificat corespunzător, de exemplu prin purtarea unei banderole sau veste cu cruce roșie.

La acreditarea unui medic pentru delegația lor, federațiile naționale își asumă responsabilitatea pentru acțiunile medicilor respectivi. Medicii desemnați de LOC trebuie să fie la curent cu orice modificări și cu interpretările regulamentelor.

Dacă un sportiv accidentat necesită tratament medical prelungit pe tatami, arbitrul va declara adversarul neaccidentat drept câștigător, iar acesta va părăsi spațiul de luptă.

Arbitrul trebuie să rămână pe tatami, supraveghind tratamentul sau procedurile de urgență, până când sportivul accidentat este transportat în siguranță din spațiul de competiție. Dacă este necesar, echipa medicală trebuie să ecraneze sportivul accidentat, ferindu-l de privirea publicului.

Arbitrul trebuie să fie ultima persoană care părăsește tatami-ul.

Dacă tratamentul sportivului accidentat se extinde în zona de siguranță a unui spațiu de competiție învecinat, Directorul Sportiv IJF va opri orice meciuri de pe tatami-urile afectate până când reluarea competiției este sigură.

Articolul 21 Situații care nu sunt acoperite de Regulamentul de Arbitraj

Atunci când apare o situație care nu este acoperită de către prezentul regulament, aceasta va fi analizată și se va lua o decizie de către arbitri, după consultarea cu Directorul(-ii) Principal(î) de Arbitraj IJF și Comisia Ad Hoc a IJF.