



IJF:N OTTELUSÄÄNNÖT

IJF:n tuomarikomissio vastaa kaikista judon ottelutuomarointiin liittyvistä seikoista.

APPENDIX D

§ 1 - Tuomarit ja toimitsijat

Tuomitakseen IJF:n WJT- (World Judo Tour) tapahtumassa ja muussa IJF:n hyväksymässä tapahtumassa, on tuomarilla oltava IJF-lisenssi, jonka lisäksi hänen on oltava aktiivinen sekä kansallisesti, että kansainvälisesti. IJF:n tuomarikomissio valitsee tuomarit IJF:n tapahtumiin ja muihin IJF:n hyväksymiin kilpailuihin. Valinta perustuu:

- IJF tuomareiden rankinglistaan.
- Kilpailun tasoon
- Kilpailun ajankohta vaikuttaa valintaan (esimerkiksi olympiakarsinnat)
- Tuomarin urakehityksen vaihe

Yleisohjeena on, että ottelun tuomitsee ottelijoiden kanssa eri kansallisuutta edustavaa tuomaria. Sama periaate pätee myös joukkuekilpailuissa. Tuomariryhmät jaetaan matoille ennen sarjojen sijoittelua. Ottelukohtaisten tuomareiden nimeäminen tehdään ennen jokaista ottelua, käyttäen IJF:n ohjelmistoa. Valinta tehdään noudattaen kansallisuuden puolueettomuutta, ja niin että kilpailutapahtuman aikana, tuomareille tulisi karkeasti sama määrä tuomittuja otteluita mattotuomarina ja pöytätuomarina. Näiden rajauksien jälkeen tuomareiden nimeäminen otteluun on täysin satunnaista

Jokaisessa IJF:n tapahtumassa toimivien tarkkailijoiden tehtävänä on varmistaa, että kaikki tuomarin tekemät päätökset ovat oikeita.

Jokaisessa IJF:n alaisessa WJT kilpailussa on kaksi riippumatonta arvioijaa, joiden ainoana tehtävänä on arvioida kunkin tuomarin sääntöjen tuntemus ja onnistuminen ottelutuomitsemisissa. Alkukilpailuissa parhaiten suoriutuneet tuomarit valitaan finaaliotteluiden tuomareiksi. Jokaisen kilpailun jälkeen tuomarille annetaan pisteet, jotka merkitään IJF:n tuomareiden ranking-listaan.

Tuomari, joka on kansallisen liiton puheenjohtaja, valmentaja, lääkäri maajoukkueen toimitsija, kansallisen tuomarikomission puheenjohtaja, tai osallistuu tuomareiden valintaa/arviointiin, ei voi toimia tuomarina EJU:n/IJF:n alaisessa kilpailussa.

Poikkeus: Kansallisten liittojen tuomarikomissioiden puheenjohtajat voivat tuomita kadettien ja junioreiden maanosien-cupeissa ja -kilpailuissa, poislukien maanosien mestaruuskilpailut (IJF:n päätös 17.1.2019)

Tuomareiden apuna ovat toimitsijat, joiden tehtävänä on hoitaa ajanotto, pistetaulu, ja ottelukirjanpito.

Mattotuomarilla tulee olla radioyhteys toimitsijapöydän IJF:n tarkkailijoihin.

Pöytätuomareiden tulee olla radioyhteydessä IJF:n tarkkailijoihin ja kertoa heille, mikäli heidän mielipiteensä tuomiosta on eri, kuin mattotuomarilla.

IJF:n tarkkailijat ja/tai tuomarikomission jäsenet voivat puuttua matolla tehtyihin päätöksiin. Tarkkailijoilla on oma videotarkkailujärjestelmä, lisäksi heillä on kuunteluyhteys tuomarikolmikkoon. Menetelmät ovat kuvattu kohdassa 13.6.

§ 2 Mattotuomarin toiminta ja sijainti

Ennen ottelun alkua tulee tuomareiden tutustua matolla käytettävään äänimerkkiin, ja varmistettava ensiapuhenkilöstön sijainti kilpailupaikalla ja kokeiltava radion ja kuulokkeen toimivuus.

Lisäksi tuomarin tulee varmistua siitä, että kilpailualue on puhdas ja ehjä, eikä mattojen välissä ole rakoja. Tuomarin on myös varmistettava, että turva-alueet ovat tyhjiä, eikä siellä ole henkilöitä, tai muita asioita, jotka voisivat vaarantaa ottelijoiden turvallisuuden.

Tuomarilla pitää olla päällä IJF:n hyväksymä tuomaripuku ilman päähinettä, uskonnollisia merkkejä tai huomiota herättäviä koruja.

Ennen ottelun aloittamista on tuomarin tehtävänä varmistua siitä, että kaikki on kunnossa (esim ottelualue, välineet, asut, hygienia, toimitsijat ym.)

Tuomarin tulisi pysyä pääsääntöisesti ottelualueella. Tuomarin tehtävänä on ohjata ottelua ja tehdä päätökset, lisäksi hänen on varmistuttava, että annetut pisteet/ varoitukset kirjataan oikein.

Poikkeuksena tähän on esimerkiksi tilanne, jossa ottelijat ovat ne-wazassa ottelualueen reunalla kasvot ulospäin, jolloin tuomari voi tarkkailla tilannetta turva-alueen puolelta.

Tuomaria voidaan pyytää poistumaan kilpailualueelta pidempien taukojen ja esittelyjen ajaksi.

Tuomarin vasemmalla puolella olevalla ottelijalla on päällään sininen judogi. Oikealla puolella olevalla ottelijalla on päällään valkoinen judogi.

§ 3 Pöytätuomareiden toiminta ja sijainti

Kaksi pöytätuomaria istuu tuomaripöydän takana ja tuomaroivat ottelua mattotuomarin kanssa. He ovat radioyhteydessä mattotuomariin, IJF:n tarkkailijoihin ja/tai tuomarikomission jäseniin ja toimivat enemmistö kolmesta periaatteella.

Mikäli pöytätuomari havaitsee virheen pistetaululla, tulee hänen kiinnittää mattotuomarin ja IJF:n tarkkailijoiden huomio virheeseen ja se tulee korjata.

Mikäli ottelija joutuu poistumaan hetkeksi ottelualueelta, esim. judogin vaihtamisen tai lääketieteellisen avustamisen takia, tai syystä, jonka mattotuomari on harkinnut tarpeelliseksi ottelun aloittamisen jälkeen, tulee toisen pöytätuomarin tai lepovuorossa olevan tuomarin mennä ehdottomasti ottelijan mukaan valvomaan, ettei tapahdu mitään sääntöjen vastaista.

Mikäli tuomari ei ole samaa sukupuolta tatamilta hetkellisestä poistuvan ottelijan kanssa, määrää tuomaripäällikkö samaa sukupuolta olevan toimitsijan valvojaksi (pieniä hoitotoimenpiteitä valvovan tuomarin sukupuolella ei ole merkitystä).

§ 4 Merkit

Mattotuomari käyttää alla esitettyjä käsimerkkejä seuraavien suoritusten yhteydessä:

- 1) Ippon (täydellinen suoritus): Kohottaa toisen kätensä suoraan ylös kämmen eteenpäin korkealle pään yläpuolelle
 - 2) Wazari (lähes ippon): Kohottaa toisen käden sivulleen, kämmenen osoittaessa alaspäin, suorana olkapään korkeudelle.
 - 3) Waza-ari-awasate Ippon (kaksi waza-aria muodostavat ipponin): ensin waza-ari, jonka jälkeen ipponin merkki.
 - 4) Osaekomi (Sidonta!): Kumartuessaan hieman ottelijoiden suuntaan osoittaa ottelijoita suoralla, alaviistoon suunnatulla kädellä, jonka kämmen osoittaa alaspäin. Mattotuomarin pitää tarkistaa, että ajanottaja on käynnistänyt sidonta-ajan ennen merkin näytämisen lopettamista ja palaamista normaaliin tuomitsemisasentoonsa.
 - 5) Toketa (Sidonta rikki!): Kumartuessaan osoittaa ottelijoita suoralla alaviistoon suunnatulla kädellä, kämmen on käännetty niin, että peukalo on ylöspäin. Kättä heilutetaan nopeasti kaksi kolme kertaa sivusuunnassa. Mattotuomarin on varmistettava, että ajanottaja pysäyttää sidonnan ajanoton.
 - 6) Mate (Seis!): Käsi kohotetaan suorana eteenpäin hartiakorkeudelle. Kämmen osoittaa eteenpäin sormien osoittaessa ylöspäin kohti toimitsijoita.
 - 7) Sono-mama (Liikkumatta!): Kumartuu kohti ottelijoita ja koskettaa yhtäaikaisesti molempia ottelijoita kämmenillään.
 - 8) Yoshi (Jatkakaa!): Koskettaa molempia ottelijoita jäməkästi molemmilla kämmenillään samalla ottelijoita painaen.
 - 9) Tuomion muuttaminen: Muutettavan tuomion merkki näytetään ja samalla heilutetaan toista, suoraan ylöspäin nostettua, kättä kaksi kolme kertaa edestakaisin. Peruttua tuomiota ei julisteta ääneen.
- Mikäli annettu tuomio vaihdetaan toiseen, tulisi uusi tuomio julistaa välittömästi korjauksen jälkeen.
- Korjaus on pyrittävä tekemään niin, että ottelijat näkevät sen.
- 10) Voittajan julistaminen: voittajaa osoitetaan olkapään korkeudelle nostetulla kädellä, kämmenen osoittaessa ylöspäin.
 - 11) Judogin korjaaminen: Ristitään kädet vyön korkeudella, niin että vasen käsi on päällä, kämmenien osoittaessa sisäänpäin. Antaakseen varoituksen ottelijalle, joka ei omatoimisesti järjestä judogiaan maten ja hazimen välillä: osoittaa varoitettavaa ottelijaa normaalilla varoitustavalla ja julistaa varoitus, jonka jälkeen näyttää judogin korjausmerkki.

12) Ensiavun kutsuminen matolle: Käännyttään kohden ensiapupistettä ja viitotaan suoralla käsivarrella, kämmen ylöspäin suunnattuna, kohden loukkaantunutta ottelijaa.

13) Antaa rangaistus (shido tai hansoku-make): osoittaa ottelijaa etusormella kämmen nyrkissä.

14) Ottelemattomuus: pyöritetään rinnankorkeudelle kohotettuja kyynärvarsia eteenpäin ja osoitetaan sitten rangastavaa ottelijaa tämän puoleisella kädellä käsivarsi ja etusormi ojennettuna kämmen nyrkissä.

15) Valehyökkäys: viedään molemmat käsivarret rinnan korkeudelle eteen ojennettuna kädet nyrkissä yhdenaikaisesti alas vyötärön korkeudelle.

16) Muut rangaistavat tilanteet: ne näytetään tarpeenmukaisella merkillä (katso artikkeli 18 - Kielletyt liikkeet ja rangaistukset)

Milloin asia ei muuten ole täysin selvä, voi mattotuomari virallisen merkin jälkeen osoittaa valkoisen tai sinisen ottelijan aloituskohtaa täsmentääkseen, kumpi ottelijoista sai suorituspisteen tai varoituksen.

Ilmoittaakseen ottelijalle (tai ottelijoille), että hän voi istua jalat ristiasennossa ottelun aloituskohdassa, mikäli pitkä viivästys ottelussa on ilmeinen, mattotuomari osoittaa kohti aloituskohtaa avoimella kädellä, kämmen ylöspäin.

Waza-ari -merkin tulee alkaa rinnan päältä ja jatkua sivuttain oikeaan loppuasentoon.

Waza-ari -merkki tulee säilyttää kolmesta viiteen sekuntiin samanaikaisesti liikkuen sen varmistamiseksi, että merkki on tullut selvästi pöytätuomareiden näkyviin.

Kuitenkin on huolehdittava siitä, että kääntymisen aikana säilyttää näköyhteyden ottelijoihin.

Mikäli molemmat ottelijat saavat rangaistuksen, mattotuomarin tulee tehdä oikea varoitusta kuvaava ele ja osoittaa vuorotellen kumpaakin ottelijaa (vasemmalla etusormella vasemmalla puolellaan olevaa ja oikealla etusormellaan oikealla puolella olevaa).

Ilmoittaakseen voittajan, mattotuomari palaa ottelun aloituspaikkaansa, astuu sitten yhden askeleen eteenpäin, osoittaa voittajan ja astuu sitten yhden askeleen taaksepäin.





Kumarrus tatamille
tullessa ja sieltä
poistuttaessa



Ottelun odotusasento



Ottelijoiden kutsuminen
tatamille



Ippon



Waza-ari



Waza-ari-awasete-ippon



Osaekomi



Toketa



Mate



Sono-mama <=> Yoshi



Nouskaa ylös!



Tuomion peruminen



Ei arvioida



Hajime
Sore-made



Kachi



Varoituksen
julistaminen



Ottelemattomuus



Valehyökkäys



Lääkärin kutsuminen



Varoitus kahdella kädellä estämisestä



Varoitus yhdellä kädellä estämisestä



Varoitus yksipuolisesta otteesta



Varoitus otteen estämisestä kauluksen peittämällä



Varoitus yliastumisesta



Varoitus pistooliotteesta



Varoitus hihan sisäpuolisesta otteesta



Varoitus otteen ottamattomuudesta



Varoitus jalasta tarttumisesta



Järjestä judogi



Varoitus judogin järjestämättömydestä

§ 5 Ottelualue (huomioitava alue)

Ottelu käydään ottelualueella.

Suoritus arvostellaan ja ottelun annetaan jatkua (ei mate) niin kauan, kun jompikumpi ottelija koskee ottelualuetta ja suoritus lähtee ottelualueen sisältä.

Mitään uutta suoritusta ei hyväksytä, mikäli molemmat ottelijat ovat ottelualueen ulkopuolella.

Poikkeukset

a) Kun heiton alkaessa toinen ottelija on ottelualueen sisällä, mutta hyökkäyksen aikana molemmat siirtyvät ottelualueen ulkopuolelle, suoritus arvostellaan, jos se tapahtuu keskeytyksettä.

Samalla lailla jokainen, vastustajansa hyökkäyksen seurauksena ottelualueen ulkopuolelle joutuneen ottelijan välittömästi tekemä vastateknikka tulee arvostella, jos se jatkuu keskeytyksettä.

b) Ne-waza hyökkäys (aiottu sidonta, kuristus tai käsilukko) saa jatkua ottelualueen ulkopuolella, mikäli se on alkanut ottelualueen sisällä.

Tehoava kuristus tai käsilukko, joka on alkanut ottelualueen sisällä, saa jatkua ottelualueen ulkopuolella niin kauan, kun tekniikka edistyy.

c) Ne-waza ottelualueen ulkopuolella: Jos heittotekniikka päättyy ottelualueen ulkopuolelle ja ottelija suorittaa välittömästi sidonnan, käsilukon tai kuristuksen, suoritus saa jatkua niin kauan, kun tekniikka edistyy.

Jos ne-wazan aikana uke ottaa kontrollin ottelualueen ulkopuolella edellä mainituilla tekniikoilla, joka etenee koko ajan, tilanteen annetaan jatkua.



d) Mikäli ottelijat menevät ne-wazassa otellessaan suoja-alueelta ulos, tulee tilanne katsoa loppuun, jonka jälkeen tuomarikolmikko tekee päätöksen kuultuaan IJF:n tarkkailijoita ja/tai tuomarikomission jäseniä.

Ottelun alettua, ottelijat saavat poistua kilpailualueelta vain, mikäli mattotuomari on antanut siihen luvan.

Lupa voidaan antaa vain erittäin poikkeuksellisissa olosuhteissa, kuten judogin vaihtamisessa, mikäli se on vahingoittunut tai likaantunut.

Sama lupa annetaan tilanteissa, joissa lääkärin apu on välttämätöntä: hoitotoimenpiteet tehdään tatamin ulkopuolella; joko ottelualueen läheisyydessä tai ensiapupisteellä. Ottelijan mukana seuraa pöytätuomari tai lepovuorossa oleva tuomari.

§ 6 Ottelun kesto

1. Ottelun kestoaja ja kilpailujärjestelmä on sen mukainen, mitä on ilmoitettu kilpailumääräyksissä.

Kaikissa virallisissa kilpailuissa käytetään seuraavia otteluaikoja:

Miehet:	4 minuuttia tehollista otteluaikaa
Naiset:	4 minuuttia tehollista otteluaikaa
U21 miehet ja naiset:	4 minuuttia tehollista otteluaikaa
U18 miehet ja naiset:	4 minuuttia tehollista otteluaikaa

Näitä aikoja tulee noudattaa Kansallisten liittojen kilpailuissa.

2. Jokainen ottelija on oikeutettu lepäämään otteluiden välillä 10 minuuttia.

§ 7 Osaekomi aika

a) Ippon:	20 sekuntia
b) Waza-ari:	10 sekuntia, mutta vähemmän kuin 20 sekuntia

§ 8 Aikamerkin kanssa samanaikainen suoritus

1. Välitön tulos suorituksesta, joka on alkanut samanaikaisesti äänimerkin kanssa, hyväksytään.

2. Vaikka heittosuoritus olisikin alkanut yhtä aikaa äänimerkin kanssa, mutta matto- ja pöytätuomarit tai IJF:n tarkkailijat ja/tai tuomarikomission jäsen päättävät, ettei se tule johtamaan välittömästi tulokseen, hänen tulee julistaa Soremade ilman pisteiden julistamista.

3. Mitään suoritusta, joka on aloitettu äänimerkin, joka osoittaa otteluajan päättymistä, jälkeen, ei huomioida, vaikka mattotuomari ei vielä sillä hetkellä olisikaan julistanut Soremade!

4. Jos Osaekomi ilmoitetaan samanaikaisesti äänimerkin kanssa, otteluaika jatkuu, kunnes mattotuomari kommentaa, joko Ipponin (tai vastaavan) tai Soremaden!

Sidonnan aikana uke voi tehdä vastahyökkäyksen kuristuksella tai käsilukolla. Sidonnassa ollut uke voittaa ottelun ipponilla, mikäli tori luovuttaa tai ei pysty jatkamaan sidontaa.

§ 9 Ottelun aloittaminen

1. Tuomareiden on oltava paikoillaan ennen ottelijoiden kilpailualueelle tuloa.

Yksilökilpailussa mattotuomarin tulee seistä keskellä, kaksi metriä taaksepäin linjalta, jolta ottelijat aloittavat. Hänen kasvojensa tulee olla kohti toimitsijapöytää. Pöytätuomarit istuvat paikoillaan.

Joukkuekilpailussa ennen jokaisen joukkueen kohtaamista, toimitetaan kumarrusseremonia seuraavasti:

- a) Mattotuomari seisoo samalla kohdalla kuin yksilökilpailussa. Hänen merkistään joukkueet tulevat ottelun alueen reunalle kasvot vastatusten. Ottelijat ovat laskevassa järjestyksessä, raskaimman painoluokan ottelija lähimpänä mattotuomaria.
- b) Mattotuomarin merkistä joukkueet astuvat ottelun alueelle aloitusmerkin kohdalle.
- c) Mattotuomari komentaa ottelijoita kääntymään jousekin suuntaan osoittamalla kädet suorina ja kämmenet eteenpäin. Tällä komennolla ottelijat kääntyvät jousekin suuntaan ja ovat jonossa. Mattotuomari komentaa rei ja ottelijat kumartavat. Tuomari ei kumarra.
- d) Mattotuomari ohjaa käsivarret suorana kämmenet toisiinsa päin kääntyneenä välittömästi ottelijoita kääntymään kasvokkain ja komentaa jälleen rei, jolloin joukkueet kumartavat toisilleen,
- e) Kumarrusten jälkeen, joukkueiden ensimmäiset ottelijat tulevat ottelun alueen reunalle odottamaan tuomarin merkkiä astua ottelun alueelle. Ennen jokaista yksittäistä ottelua ja sen jälkeen ottelijat toimivat kuten yksilökilpailussa.
- f) Mikäli voitot ovat tasan viimeisen ottelun jälkeen, komentaa tuomari ottelijat toimimaan kappaleiden a) ja b) mukaisesti, ja odottamaan lisäottelua. Kun arvonta on suoritettu, jäävät kyseiset ottelijat tatamille otellakseen lisäjatkoajan Golden score –sääntöjen mukaisesti, muun joukkueen poistuessa tatamilta.
- g) Kaikkien yksittäisen otteluiden jälkeen tuomari komentaa joukkueet kuten kappaleissa a) ja b) on kerrottu ja julistaa tuloksen. Voittajan julistus tehdään käänteisessä järjestyksessä, kuin mitä alussa tehtiin: joukkueiden kumartaessa ensin toisilleen ja lopuksi jousekin suuntaan.

2. Ottelijat saavat kumartaa saapuessaan ja lähtiessään ottelun alueelta, vaikkakaan se ei ole pakollista.

Saapuessaan tatamialueelle on ottelijoiden käveltävä yhtä aikaa tatamille tulopaikalle.

Ottelijat eivät saa kätellä ennen ottelua.

3. Ottelijoiden tulee sitten kävellä ottelun alueen rajan keskikohdalle (turva-alueelle) määrätylle paikalleen (ensiksi mainittu valkoisessa otteleva oikealle ja toiseksi mainittu sinisessä otteleva vasemmalle tuomarista katsoen) ja jäädä sinne seisomaan.



Mattotuomarin merkistä ottelijat siirtyvät aloituspaikoilleen ja kumartavat samanaikaisesti toisilleen ja ottavat avausaskeleet eteen vasemmalla jalalla aloittaen.

Kun ottelu on päättynyt ja mattotuomari on julistanut tuloksen, ottelijoiden tulee ottaa samanaikaisesti askel taakse oikealla jalalla aloittaen ja kumartaa toisilleen.

Jos ottelijat eivät kumara tai kumartavat väärin, tuomari vaatii tekemään sen. On erittäin tärkeää kumartaa oikealla tavalla.

4. Ottelu alkaa aina pystyasennosta, judogi oikein puettuna ja vyö tiukasti sidottuna suoliuiden yläpuolelle, jolloin tuomari komentaa Hajimen.

Ottelun aikana otelijan tulee aina järjestää judoginsa pikaisesti maten ja hazimen välisenä aikana.

5. Kilpailuun nimetty lääkäri voi pyytää mattotuomaria keskeyttämään ottelun artiklassa 20 määrätyissä tapauksissa sinne kirjatuihin seurauksiin.

6. IJF:n tuomaritarkkailija ja/tai IJF:n tuomarikomission jäsen voi keskeyttää ottelun vain, kun matolla on tehty virhe, joka tulee korjata.

IJF:n tarkkailijat ja/tai IJF:n tuomarikomission jäsenet voivat puuttua matolla annettuihin tuomioihin kolmessa (3) tapauksessa:

- Jos pisteet on annettu väärälle ottelijalle
- Jos ottelijalle on annettu hansokumake judohengen vastaisesta toiminnasta tai jolla voi olla jatkoseurauksia ottelijalle.
- Poikkeuksellisissa tapauksissa

Valmentajilla ei ole valitusoikeutta tuomioista, mutta he voivat pyytää saada nähdä IJF:n tuomaritarkkailijan ja/tai IJF:n tuomarikomission jäsenen videon ottelujakson (alkuottelut, finaalit) päätyttyä, katsoakseen syyn lopulliseen päätökseen.

§ 10 Siirtyminen (A) Tachi-Wazasta Ne-Wazaan (B) Ne-Wazasta Tachi-Wazaan

Siirtymiseksi tachi-wazasta ne-wazaan sallitaan torin tai uken tekemät todelliset hyökkäykset tai vastahyökkäykset, joiden jälkeen he yrittävät sidontaa, kuristusta tai käsilukkoa.

Tachi-wazaksi katsotaan tilanne, jossa molemmat ottelijat ovat seisoma-asennossa eivätkä ole missään seuraavista ne-waza-asennoista.

Ne-wazaa on tilanne, jossa molempien ottelijoiden kummatkin polvet ovat tatamissa (kuva 1).



Kuva 1

Jos ottelijoiden ote / kontakti irtoaa, eikä tilanteessa voi tapahtua edistymistä, tulee komentaa mate (kuva 2).



Kuva 2

Maatessaan mahallaan tatamissa, sinisen ottelijan katsotaan olevan ne-wazassa (kuva 3).



Kuva 3

Koska seisovalla ottelijalla (valkoinen) on otehallinta ja sinisen ottelija on polvillaan ja siten tachi-wazassa, noudatetaan tilanteessa tachi-waza sääntöjä (kuva 4).

Kuitenkin, mikäli valkoinen ottelija ei hyökkää välittömästi, tulee tuomarin komentaa Mate. Polvillaan oleva urheilija (sininen) ei voi tarttua vastustajansa jalkoihin puolustautuakseen heitolta. Mikäli hän tekee niin, tulee häntä rangaista shidolla.



Kuva 4

Tässä asennossa (kuva 5) valkoinen ottelija voi heittää vastustajansa, mutta hyökkäys on tehtävä välittömästi.

Jos sinisellä ottelijalla on kaksi kyynärpäätä ja kaksi polvea tatamissa, voi valkoinen ottelija hyökätä, mutta AINOASTAAN jatkaakseen ne-wazaan.

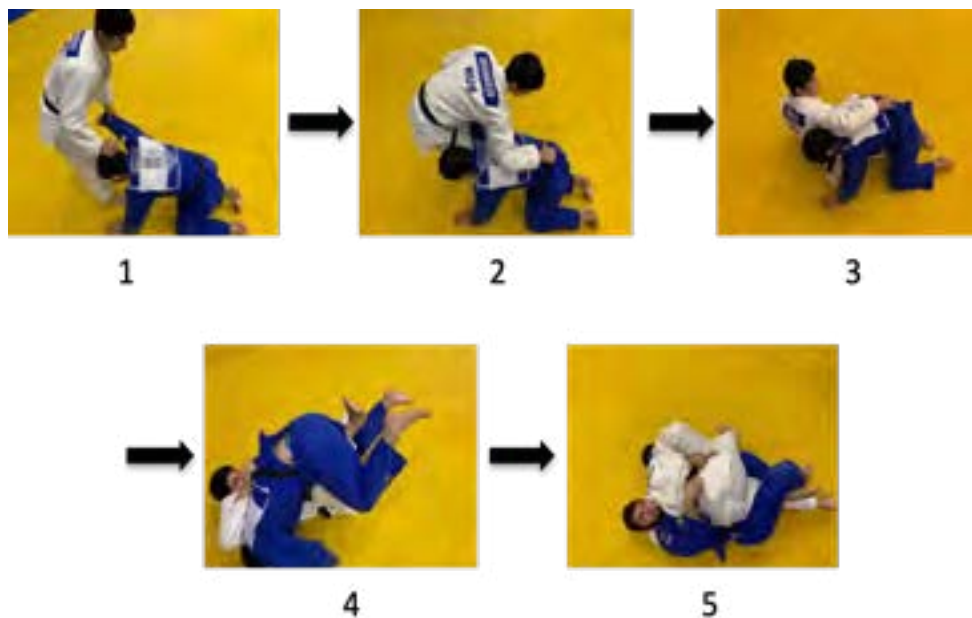


Kuva 5

Tilanteissa (kuvat 6-8) polvillaan oleva urheilija (sininen) ei voi tarttua vastustajansa jalkoihin puolustautuakseen heitolta. Mikäli hän tekee niin, tulee häntä rangaista shidolla.



Kuvat 6-8



A1. Ottelijat voivat siirtyä pystyasennosta ne-wazaan tässä artikkelissa mainituissa tapauksissa. Mikäli suoritus ei ole jatkuva, mattotuomari voi komentaa mate ja määrätä molemmat ottelijat palaamaan pystyasentoon.

A1. Poikkeukset

Tilanteet, jotka eivät ole sallittuja tachi-wazan aikana

a) Tehdä kansetsu-waza tai shime-waza (erikseen tai yhdistettynä heittotekniikkaan), kun molemmat ottelijat ovat pystyasennossa tai siirtyä tällä tekniikalla tachi-wazasta ne-wazaan (katso artikkeli 18).

A2. Tilanteet, jotka sallivat ottelun jatkuvan tachi-wazasta ne-wazaan

a) Kun toinen ottelija putoaa maahan eikä tule suorituspistettä tai waza-ari julistetaan, voi kumpi tahansa ottelijoista, keskeytyksettä, hyödyntää tilanteen ja jatkaa ne-wazaan.

Esimerkki: näissä alla kuvatuissa tilanteissa voi tori, todellisesti hyökättyään, hyökätä sutemi-wazalla, joka voi jatkua ne-wazaan.



Esimerkki: näissä alla kuvatuissa tilanteissa voi tori hyökätä heittotekniikalla ja voi jatkaa kansetsu-wazalla, shime-wazalla tai osaekomi-wazalla (sidonnasta ei ole esimerkkikuvaa) todellisen hyökkäyksensä tai vastahyökkäyksensä jälkeen.



b) Pystyssä tehdyn Ude-gaeshin havaittuaan, tulee tuomarin komentaa välittömästi mate ja antaa tekniikan tekijälle shido.

c) Kun toinen ottelijoista vie vastustajansa alas ne-wazaan erikoisen taidokkaalla liikkeellä, joka, vaikka muistuttaakin heittotekniikkaa, ei ole laadultaan sellainen.

d) Jokaisessa muussa tapauksessa, jossa toinen ottelija putoaa mattoon tai on lähellä putoamista tavalla, jota ei ole mainittu tämän pykälän aikaisemmissa osissa, saa vastustaja käyttää hyödykseen tilanteen ja mennä ne-wazaan.

A2. Poikkeukset

Kun toinen ottelija vetää vastustajansa alas ne-wazaan tavalla, joka ei ole tässä pykälässä kuvattujen tapausten mukainen, ja mikäli alasvedetty vastustaja ei käytä tilaisuutta hyödykseen jatkaakseen ne-wazassa, tuomarin tulee komentaa mate, keskeyttää ottelu ja antaa shido ottelijalle, joka on rikkonut kohtaa 18 vastaan. Jos alasvedetty vastustaja käyttää tilanteen hyväkseen jatkaen ne-wazaan, tulee tilanteen antaa jatkoa.

B1. Ottelija saa jatkaa ne-wazasta tachi-wazaan kunhan tilanne ei ole vaarallinen kummallekaan ottelijoista otteella tai ilman otetta ja molemmat ottelijat ovat kutakuinkin kasvokkain. Kuitenkin, mikäli tekniikka ei jatku keskeytymättömänä, tulee tuomarin komentaa mate ja määrätä molemmat ottelijat palaamaan aloituspaikoilleen.

Kata-sankaku -ote (ote molemmin käsin uken niskan ja kainalon kautta) on sallittu ne-wazassa (kuva 1).

Kata-sankaku –ote ne-wazassa: on kiellettyä lukita vastustajan vartalo jaloilla. Tällöin pitää komentaa mate (kuva 2).

Mikäli kata-sankaku –ote aloitetaan ne-wazassa ja jatkuu tachi-wazaan tai käytetään tachi-wazassa, niin mate tulee komentaa välittömästi (kuva 3).

Aikomuksesta heittää ja heittämisestä kata-sankaku –otteella rangaistaan hansoku-makella.



1



2



3

§ 11 Mate

1. Yleistä

Mattotuomari komentaa Mate! (Odottakaa!) halutessaan keskeyttää ottelun väliaikaisesti tässä kohdassa esitetyissä tapauksissa. Halutessaan ottelun jälleen jatkuvan, tuomari komentaa Hajime! (Aloittakaa!)

Mate-komennon jälkeen ottelijoiden tulee nopeasti palata ottelun aloituspaikoilleen seuraavissa tapauksissa:

- Tuomari antaa varoituksen ulos astumisesta.
- Tuomari antaa kolmannen shidon (Hansoku-maken)
- Tuomari kehottaa ottelijoita korjaamaan judogin
- Tuomari havaitsee ottelijan tarvitsevan lääkärin apua

Kun mate komennetaan shidon antamistarkoituksessa, niin ottelijat jäävät paikoilleen palaamatta aloituspaikoilleen (Mate! – shido – Hazime!)

Kun mattotuomari on komentanut Mate!, täytyy hänen säilyttää ottelijat näköpiirissään siltä varalta, että he eivät ole kuulleet komentoa, vaan jatkavat ottelua tai jotain muuta äkillistä tapahtuu.

2. Tilanteet, joissa tuomari komentaa mate:

a) Kun molemmat ottelijat menevät kokonaan ulos ottelualueelta ilman ottelualueen sisältä alkanutta, jatkuvaa hyökkäystä.

b) Kun toinen tai molemmat ottelijat tekevät kielletyn liikkeen (jotka ovat listattu artikkelissa 18).

c) Kun toinen tai molemmat ottelijat ovat loukkaantuneet tai sairastuneet tai mikä tahansa artiklan 20 tilanteista tapahtuu, pitää mattotuomarin mate-komennon jälkeen kutsua lääkäri, mikäli joko ottelija tai lääkäri niin vaatii tai milloin se on mattotuomarin mielestä tarpeellista. Pienemmissä loukkaantumisissa hoitotoimenpiteet suoritetaan kilpailualueen ulkopuolella, sen läheisyydessä tai ensiapupisteellä. Toinen pöytätuomareista tai lepovuorossa oleva oleva tuomari menee ottelijan mukaan.

d) Kun toisen tai molempien ottelijoiden on tarpeen korjata judogiaan.

e) Kun ne-wazan aikana ei tapahdu mitään selvää edistymistä.

f) Kun toinen ottelija nousee ne-wazasta seisovaan tai puoliseisovaan asentoon kannattaen vastustajaa selässään, kädet irti matosta ja vastustajan ollessa estynyt jatkamaan liikettä.

g) Kun toinen ottelija nousee ne-wazasta seisovaan asentoon nostaen selällään olevan vastustajan, jonka jalka/jalat ovat seisaallaan olevan ottelijan minkä tahansa ruumiinosan ympärillä, selvästi ylös matosta.

h) Kun ottelija tekee tai aikoo tehdä kansetsu-wazan (käsilukon) tai shime-wazan (kuristuksen) pystyasennossa.

i) Kun ottelija aloittaa tai tekee kamppailullisen tai painimaisen (ei judollisen) liikkeen, pitää mattotuomarin komentaa välittömästi mate keskeyttääkseen liikkeen loppuun tekemisen.

j) Kun tori venyttää uken jalkaa tehdessään shime- tai kansetsu-wazaa (kuristusta tai käsilukkoa), mate pitää komentaa välittömästi ja shido antaa.

k) Missä tahansa muussa tilanteessa, jossa tuomari katsoo sen tarpeelliseksi.

3. Tilanteet, joissa mattotuomari ei saa komentaa mate

a) Estääkseen ottelijaa tai ottelijoita menemästä ulos ottelualueelta, ellei tilanne ole hänen harkintansa mukaan vaarallinen.

b) Kun ottelualueen sisältä on lähtenyt heitto ja kumpikin ottelija menee ulkopuolelle osana liikettä.

c) Milloin ottelija on päässyt pakoon esimerkiksi osaekomista, shime-wazasta tai kansetsu-wazasta ja näyttää olevan tauon tarpeessa tai pyytää sitä.

Seuraavat ovat hyväksytyjä ja matea ei tule julistaa.



Matea ei tule julistaa, kun tekniikka alkaa ottelualueelta.



§ 12 Sono-mama

1. Sono-mama (Pysähtykää, keskeyttäkää kamppailu!) komentoa voi käyttää vain ne-wazassa.
2. Sellaisessa tapauksessa, jossa mattotuomari haluaa hetkellisesti pysäyttää ottelun aiheuttamatta muutosta heidän asentoonsa, komentaa hän Sonomama! tehden merkin, joka on määritelty kohdassa 4.7. Hänen tulee huolehtia siitä, ettei kummankaan ottelijan asennossa tai otteessa tapahdu muutosta.
3. Ottelu jatkuu mattotuomarin komennettua Yoshi” (Jatkakaa!) tehden samalla merkin, joka on määritelty kohdassa 4.8

§13 Ottelun lopettaminen

1. Varsinaisella otteluajalla (4 minuuttia) ottelija voi voittaa ottelun ainoastaan teknisellä pisteellä tai pisteillä (waza-ari tai ippon).

Varoitus tai varoitukset eivät ratkaise voittajaa, paitsi hansoku-make (suora tai kertynyt).

Varoitus ei koskaan tuo vastustajalle pisteitä.

Mattotuomari komentaa Sore-made (Ottelun loppu!) osoittaakseen ottelun loppumisen tässä artiklassa määrättyjen kohtien mukaan. Komennon jälkeen mattotuomarin tulee pitää ottelijoita silmällä siltä varalta, että he eivät kuule komentoa ja jatkavat ottelemista. Mattotuomarin tulee, mikäli tarpeen, kehottaa ottelijoita korjaamaan judoginsa, ennen tuloksen julistamista.

Kun mattotuomari on julistanut tuloksen kohdassa 4 määritellyn merkin mukaisesti, ottavat ottelijat askeleen taaksepäin, kumartavat ja lähtevät pois ottelualueelta ottelun alueen reunassa olevaa suoja-aluetta pitkin.

Kun ottelijat poistuvat tatamilta pitää heidän pitää judogi päällensä, eikä ottaa pois mitään judogin osaa tai vyötä ennen poistumistaan kilpailualueelta.

Mikäli mattotuomari erehdyksessä julistaa väärän ottelijan voittajaksi, tulee pöytätuomareiden varmistaa, konsultoituaan IJF:n tarkkailijoita ja/tai IJF:n tuomarikomission jäseniä, että hän oikaisee päätöksen ennen poistumistaan ottelualueelta.

Kaikki mattotuomarin ja pöytätuomareiden toiminnat ja päätökset, jotka on tehty enemmistö kolmesta säännön mukaan ja ovat tarkkailijoiden ja/tai tuomarikomission jäsenten hyväksymiä, ovat lopullisia ilman valitusoikeutta.

IJF:n tarkkailijat ovat vastuussa kaikista ottelun säännöistä ja päätöksistä. Erityisissä tilanteissa päätöksen tekevät IJF:n tarkkailijat, IJF:n tuomarikomission jäsenet ja IJF:n jury.

2. Sore-made tilanteet

a) Kun toinen ottelija saa ipponin tai waza-ari-awasate-ipponin (artiklat 15&16)

b) Hansokumake-tilanteessa (artikla 18)



- c) Kiken-gachi-tilanteessa (voitto vastustajan poisjäännin takia) (artikla 19)
- d) Kun ottelija ei voi jatkaa loukkaantumisen takia (artikla 20)
- e) Kun otteluaika päättyy.
- f) Kun Golden Scorella tulee waza-ari pistesuoritus heitosta

3. Mattotuomari julistaa ottelun tuloksen seuraavasti:

a) Kun toinen ottelija on saanut ipponin tai vastaavan, hänet näytetään voittajaksi.

b) Mikäli kummallakaan ottelijalla ei ole suorituspisteitä tai ne ovat tasan varsinaisen otteluajan päätyttyä, ottelu jatkuu golden scorelle riippumatta annettujen shidojen määrästä.

4. Golden score

Yksilö- ja joukkuekilpailussa, kun varsinainen otteluaika loppuu ja tilanne on se, mikä on määritelty tämän kappaleen osassa 3b, tuomari julistaa Soremade keskeyttääkseen ottelun hetkellisesti ja ottelijat palaavat aloituspaikoilleen.

Tuomari komentaa Hajime aloittaakseen uudestaan ottelun. Varsinaisen otteluajan ja golden scoren välissä ei ole lepoaikaa.

Golden scorella ei ole aikarajaa. Varsinaisella otteluajalla saadut pisteet ja varoitukset pysyvät pistetaululla golden scorella.

Golden Score päättyy ainoastaan tekniseen suoritukseen (ippon tai waza-ari) tai hansoku-makeen (suora tai kerääntyvä). Jos ottelijaa rankaistaan suoralla hansoku-makella, seuraukset ovat samat kuin varsinaisella otteluajalla.

Ottelun päättyessä tuomari julistaa sore-made.

Golden scorella sidontatilanne annetaan olla loppuun saakka (20 sekuntia). Kun ottelija saa osaekomin, tuomari antaa ottelijan pitää sidontaa niin kauan kuin mahdollista (annetaan ottelijalle mahdollisuus voittaa ipponilla) tai niin kauan kunnes julistetaan toketa, mate tai ottelu päättyy antautumiseen päättyvään kuristukseen tai käsilukkoon.

Jos sidonta päättyy ennen ipponin julistamista, mutta kuitenkin siten, että ottelija saa waza-arin, ottelu päättyy ja tuomari julistaa voittajan.

5. Golden scoren erikoistilanteet

a) Mikäli vain toinen ottelija haluaa käyttää hyväkseen oikeuden golden score -otteluun ja toinen vetäytyy ottelusta, julistetaan ottelemista haluava ottelija voittajaksi kiken-gachilla.

b) Tapauksessa, jossa molemmat ottelijat saavat ipponin samanaikaisesti varsinaisella otteluajalla, ratkaistaan ottelu golden score -ottelun perusteella. Mikäli samanaikainen ippon tulee golden scorella, tuomari julistaa mate ja ottelu jatkuu huomioimatta kyseisiä suorituksia.

c) Tilanteessa, jossa kumpaakin ottelijaa rangaistetaan suoralla hansoku-makella yhtäaikaaisesti, tekee IJF:n jury päätöksen.

6. CARE system eli videotarkistusjärjestelmä

Tässä artikkelissa säädettyä videoilta tarkastamista ja tuomareiden välistä kommunikointia säätelevät tatamia valvovat IJF tarkkailijat ja/tai IJF tuomarikomission jäsenet.

IJF:n tarkkailijat ovat vastuussa sääntöjen noudattamisesta ja kaikista otteluun liittyvistä päätöksistä. Erityisissä tapauksissa päätöksen tekevät IJF:n tarkkailijat ja IJF:n tuomarikomission jäsenet.

Tarkkailijoiden tulee yhteistyössä IJF:n tuomaripäälliköiden kanssa puuttua erityisissä tilanteissa ja antaa tuomareiden hoitaa tehtävänsä ”enemmistö kolmesta” periaatteen mukaisesti. Puuttumisen pitää olla välitön, päättäväinen eikä siihen saa hukkaantua aikaa: kaikki ovat yhtämieltä, päätös hyväksytään tai korjataan tai tilanne on epäselvä, eikä päästä yksimielisyyteen, tilanteeseen ei puututa (Hajime!).

Videotarkistusta käytetään tatamilla tehtyjen päätösten varmistamiseksi seuraavissa tilanteissa:

1) Missä tahansa tilanteessa ottelun loppuhetkillä, ottelun aikana, kuten myös golden scoren aikana.

2) Vastaheittotilanteissa: hyökkäyksen vastaanottava ottelija ja siitä vastaheiton aloittava ei voi käyttää alastuloaan vastaheitossaan ja saada siitä pisteitä. Joka tapauksessa hän voi jatkaa ne-wazaan:

- jos molemmat ottelijat laskeutuvat tatamiin samanaikaisesti toisiaan kontrolloimatta, suorituspistettä ei anneta
- kaikki tilanteet alastulon jälkeen tulkitaan ne-waza-tilanteiksi.

Kenelläkään muulla kuin tuomarilla, IJF:n tarkkailijoilla ja/tai tuomarikomission jäsenillä ei ole oikeutta käyttää tai pyytää videotarkkailulaitteiston käyttämistä.

§14 Ippon

Pystyteknikkoiden arviontikriteerit.

Ipponiin arvioidaan neljää asiaa: nopeutta, voimaa, selälleen alastuloa ja taitavaa kontrollointia alastulon loppuun saakka.

1. Ippon julistetaan, kun ottelija heittää vastustajansa selälleen käyttäen tekniikkaa tai vastatekniikkaa hyödyntäen vastustajan hyökkäystekniikan maksimaalisen tehon periaatetta ilmentäen (*).

* ”ikioi” = hetki, jolloin sekä voima ja nopeus ja ”hazumi” = taito liikevoimalla, terävyydellä tai rytmillä, kohtaavat.

Rullava alastulo voidaan arvioida ipponiksi ainoastaan, mikäli se jatkuu keskeytyksettä. Eroavaisuudet rullauksessa määrittävät pisteen suuruuden. Ipponin saa, kun uke rullaa selälleen.



2. Kaikki tilanteet, joissa uke tekee tarkoituksellisesti sillan (pää/hartia/hartiat ja yksi tai molemmat jalkaterät kosketuksessa mattoon) tultuaan heitetyksi, tulkitaan ipponeiksi.



Tällä halutaan suojata ottelijoita, jotteivät he yrittäisi tällä tavoin välttyä alastulolta ja vaarantaa selkärankaansa. Tämän lisäksi kaikki uken tarkoitukselliset vartalon kaartami-set pitää tulkita sillaksi.

Suorituspisteitä tai varoitusta ei tule silta-alastulosta julistaa, mikäli uke tulee alas torin vartalon päälle, niin etteivät kaikki siltatilanteessa mukana olevat kehon osat (pää, jalka tai jalat) kosketa tatamia.

Suorituspisteiden arviointi sidonnoissa:

- a) Kun ottelija pitää vastustajaansa osaekomi-wazassa, ja tämä ei onnistu pääsemään siitä pois 20 sekunnin kuluessa Osaekomiin julistamisesta.
- b) Kun ottelija luovuttaa taputtamalla kahdesti (2) tai useammin kädellään tai jalallaan, tai sanoo Maitta (antaudun), yleensä osaekomi-wazan, shime-wazan tai kansetsu-wazan tuloksena.
- c) Kun ottelija on toimintakyvytön shime-wazan tai kansetsu-wazan tuloksena.

Mikäli toiselle ottelijalle julistetaan Hansoku-make, julistetaan toinen ottelija välittömästi voittajaksi ipponia vastaavin voittopistein.

Erikoistilanteita

- a) Samanaikaiset suoritukset: Kun molemmat ottelijat putoavat mattoon samanaikaisten hyökkäysten seurauksena ja kun tuomarit eivät kykene päättämään kumman suoritus oli määräävämpi - ei tule antaa pisteitä.

b) Tilanteessa, jossa molemmat ottelijat saavat samanaikaisen ipponin, tulee tuomarin toimia artiklan 13 kappaleen 5.b. mukaisesti.

§15 Waza-ari

Heittotekniikoiden arviointiperusteet. Tuomarin tulee julistaa waza-ari (lähes ippon), jos hänen mielestään seuraava kriteeristö täyttyy:

- Kun neljä ipponin kriteeriä ei täyty.

Nämä alastulot tulkitaan waza-ariksi:



Jotta nuorille judon harrastajille ei annettaisi huonoa esimerkkiä, niin samanaikaiset alastulot molemmille kyynärpäille tai molemmille käsille tai yhdelle kyynärpäälle ja yhdelle kädelle tulee arvioida waza-ariksi.



- Alastulo yhdelle kyynärpäälle ei riitä suorituspisteeseen.
- Alastulo ylävartalon kyljelle arvioidaan waza-ariksi
- Alastulo yhdelle kyynärpäälle, takapuolelle tai polvelle välittömällä jatkumisena selälleen arvioidaan waza-ariksi.
- Rullaava alastulo luokitellaan waza-ariksi, jos alastulon aikana on katkos tai alastulo tapahtuu kyljelle (takapuolesta olkapäähän tai toisinpäin). Mikäli uke rullaa kyljellään tai lonkillaan arvioidaan alastulo waza-ariksi.
- Kaksi waza-aria lasketaan yhteen ipponiksi (waza-ari-awasete-ippon) ja lopettavat ottelun (Artikkeli 16).



Allakuvattuja alastuloja ei luokitella waza-areiksi.



Osae-komi-wazan arviointi

a) Kun ottelija hallitsee vastustajaansa osae-komi-wazassa 10 sekuntia tai enemmän, mutta vähemmän kuin 20 sekuntia.

§16 Waza-ari-awasete-ippon

Mikäli ottelija saavuttaa toisen waza-arin samassa ottelussa, mattotuomarin tulee julistaa waza-ari-awasete-ippon (kaksi wazaria on yhteenlaskettuna ippon).

§17 Osaekomi-waza

Osaekomi-wazasta julistetaan ippon, kun ottelija hallitsee toista ottelijaa 20 sekuntia. Waza-ari julistetaan 10 s - alle 20 sekunnin mittaisesta osaekomi-wazasta.

Tuomari julistaa osaekomien tekniikasta, jossa tori hallitsee ukea:

- joko sivulta, selän puolelta tai tämän päältä

ja

- uken koko selkä tai yläselkä (lapojen alue) on tatamissa.

Sidontaa pitävän (torin) jalka/jalat tai vartalo eivät saa olla sidonnassa olevan hallinnassa.

Osae-komia pitävän ottelijan vartalon on oltava uken vartalon päällä peittäen ja halliten sen oman vartalonsa alapuolella

Torin paino pitää olla vastustajan ylävartalon päällä, joko kesa-, shiho- tai ura-assennoissa ts. samalla tavalla kuin kesa-kami-shiho-ura-gatamessa tai sankaku-wazassa.

Osaekomi-ajan annetaan jatkua, mikäli tori vaihtaa tekniikkaa kontrollia menettämättä osaekomi-wazasta toiseen ipponiin asti (tai waza-ariin), Toketaan tai Mateen saakka.

Kun osaekomi on julistettu ja tori tekee lievän rikkeen (shido):

Jos osaekomi-aika on vähemmän kuin 10 sekuntia, tuomari julistaa Mate, palauttaa ottelijat aloituspaikoilleen, julistaa varoituksen ja antaa ottelun jatkua Hajimella.

Jos osaekomi-aika on 10 sekuntia tai enemmän, mutta alle 20 sekuntia, tuomari julistaa Mate, palauttaa ottelijat aloituspaikoilleen, julistaa varoituksen ja suorituspisteen (waza-ari) ja antaa ottelun jatkua Hajimella.

Mikäli julistettava varoitus on hansoku-make, tulee tuomarin Sono-maman julistettuaan, konsultoida IJF:n tarkkailijoita ja/tai tuomarikomission jäseniä, julistaa mate palauttaakseen ottelijat aloituspaikoilleen, julistaa hansoku-make ja lopettaa ottelu julistamalla Sore-made.

Kun osaekomi on julistettu ja uke tekee varoituksen arvoisen rikkeen, tulee tuomarin julistaa Sono-mama, julistaa varoitus ja jatkaa ottelua kumpaakin ottelijaa koskettamalla ja Yoshi`n komentamalla.

Mikäli tilanne sallii, eikä haluta keskeyttää torin hyvin etenevää tekniikkaa, voi tuomari julistaa varoituksen ukea osoittamalla keskeyttämättä ottelua Sono-mamalla.

Mikäli julistettava varoitus on hansoku-make, tulee tuomarin sono-maman julistettuaan konsultoida pöytätuomareita, komentaa Mate palauttaakseen ottelijat aloituspaikoilleen, julistaa hansoku-make ja päättää ottelu sore-madella.

Jos molemmat pöytätuomarit ovat sidonnan kannalla, mutta mattotuomari ei ole julistanut osae-komia, tulee heidän informoida IJF:n tarkkailijoita ja/tai tuomarikomissiota ja enemmistö kolmesta säännön mukaisesti mattotuomarin tulee julistaa osae-komi välittömästi.

Toketa tulee julistaa, mikäli osaekomin aikana uke onnistuu lukitsemaan torin jalan/ jalat, joko yläpuolelta tai alapuolelta.



Tuomarin tulee kiinnittää huomio seuraaviin tilanteisiin, joissa osaekomi on edelleen voimassa eikä toketaa pidä komentaa.

Esimerkiksi tilanteet, joissa uken selkä ei kosketa enää tatamia (silta), mutta torilla on edelleen kontrolli.

Mikäli uke pakenee osaekomista ottelualueen ulkopuolella:

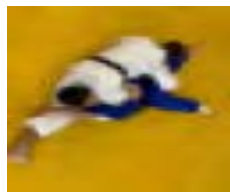
- Tulee tuomarin julistaa Mate, mikäli tilanne ei jatku välittömänä torin tai uken tekemänä sidontana, kuristuksena tai käsilukkona, ja julistaa asiaan kuuluva suorituspiste.

- Mattotuomarin tulee komentaa Toketa, mikäli tori tai uke jatkavat välittömästi sidontaan, kuristukseen tai käsilukkoon, ja tarpeen mukaan julistaa asiaan kuuluva suorituspiste ja antaa tilanteen jatkuu.

Tällainen tilanne ei ole osaekomi ja tuomarin tulee komentaa Mate, mikäli tilanne ei edisty.



Tällainen tilanne ei ole osaekomi ja tuomarin tulee komentaa Mate välittömästi.



Osaekomia eri tulle ikinä sallia pelkästään niskan/pään ympäriotteella, ilman välissä olevaa vähintään yhtä uken kättä. Vastustajan hallinta, joko käsillä tai jaloilla uken niskan ympäriltä, ilman että uken käsi on välissä, tulee keskeyttää Matella!

§18 Kielletyt toimenpiteet ja varoitukset

Kielletyt toimenpiteet jaetaan:

- Lievät rikkeet, joista rangaistaan shidolla.
- Vakavat rikkeet, joista rangaistaan hansoku-makella.

Jos mattotuomari päättää rangaista ottelijaa (ottelijoita), (paitsi sono-mama-tilanteessa ne-wazassa) tulee hänen hetkellisesti keskeyttää ottelu, palauttaa ottelijat pystyasentoon näyttäen rangaistuksen syy sekä julistaa rangaistus samalla osoittaen kohti ottelijaa (ottelijoita), joka syyllistyi kiellettyyn tekoon.

Ottelun aikana voidaan julistaa kaksi shidoa, kolmas varoitus on hansoku-make (kaksi varoitusta ja sitten hylkäys). Shidoa ei hyvitetä suorituspisteinä, sillä ainoastaan tekniset suoritukset tuottavat suorituspisteitä pistetaululle.

Shido annetaan sääntöjä rikkoneelle ottelijalle paikaltaan, ilman että molemmat ottelijat palaavat aloituspaikoilleen (Mate - shido- Hajime), paitsi rajanylitysvaroituksissa.

On monia tapoja tulla hylätyksi (hansoku-make). Mikäli ottelija saa hansoku-maken hän saa/ei saa jatkaa otteluitaan kilpailussa.

Mikäli hansoku-make aiheutui kerääntyvistä varoituksista, saa kolme varoitusta kerännyt ottelija jatkaa kilpailuaan.

Mikäli ottelija sai hansoku-maken oman turvallisuutensa vaarantamisesta (sukeltaa pää edellä mattoon), saa ottelija jatkaa kilpailuaan.

Judohengen vastaisen hansoku-maken saatuaan ottelija ei saa jatkaa kilpailuaan. Mattotuomarin ja pöytätuomareiden tulee tiedottaa tästä asiasta IJF:n urheilukomissiolle, jotka vievät tiedon ottelukaaviosta vastaavalle henkilölle.

Varoitus tai varoitukset eivät ratkaise voittajaa, ellei niitä ole kertynyt hansoku-makeen saakka (suora tai kerääntynyt).

Tupla-hansokumake (kolme shidoa)

Mikäli kumpikin ottelija saa kerääntyneen hansoku-maken joko otteluajalla tai golden score -ajalla, ovat he molemmat häviäjiä ja ottelun tulos merkitään 0-0, ja tästä seuraa:

- Finaali: kummatkin ottelijat sijoittuvat toiseksi (2.)
- Pronssiottelu: kummatkin ottelijat sijoittuvat viidenneksi (5.)
- Välierä (semifinaali): kummatkin ottelijat sijoittuvat viidenneksi (5.)
- Puolivälierä (quarter-final) tai 8 keräilyottelu - molemmat ottelijat sijoittuvat seitsemänneksi (7.)
- Ottelut ennen puolivälierää: molempien ottelijoiden katsotaan hävinneen ja he säilyttävät paikkansa sen astisissa sijoituksissa. He voivat otella joukkuekilpailussa, mikäli se pidetään yksilökilpailun jälkeen esim. MM, Olympialaiset jne.
- Rankingpisteet jaetaan edellisten voittojen perusteella.

Poolissa, kummankin ottelijan saatua kolme shidoa, molemmat häviävät vain tuon ottelun ja ottelun tulos merkitään 0-0. Kumpikin saa jatkaa kilpailuaan.

Joukkuekilpailussa, kummankin ottelijan saatua kolme shidoa, molemmat häviävät vain tuon ottelun ja ottelun tulos merkitään 0-0. Kumpikin saa jatkaa kilpailuaan.

Suora tupla-hansokumake

Mikäli kumpikin ottelija saa suoran hansokumaken, joko varsinaisella tai jatko-otteluajalla, IJF:n jury päättää jatkoseurauksista.

Varoitusta julistaessaa tuomarin tulee ilmaista varoituksen syy selkeällä käsimerkillä.

Rangaistus voidaan julistaa Soremade- julistuksen jälkeen mistä tahansa kielletystä teosta, joka on tehty otteluajan kuluessa tai poikkeuksellisessa tilanteessa vakavasta rikkomuksesta, joka on tehty otteluajan päättymisen jälkeen.

Tuomareilla on valtuutus antaa varoitus aikomuksen tai tilanteen johdosta ja urheilullisuutta edistääkseen

Kun mattotuomari päättää rangaista ottelijaa (ottelijoita), (paitsi sono-mama-tilanteessa ne-wazassa) tulee hänen palauttaa ottelijat pystyasentoon (Artikkeli

11) ja julistaa rangaistus samalla osoittaen kohti ottelijaa (ottelijoita), joka syyllistyi kiellettyyn tekoon.

Ennen kuin julistaa hansoku-make, mattotuomarin tulee neuvotella IJF:n tarkkailijoiden ja/tai IJF:n tuomarikomission kanssa ja tehdä päätöksensä "enemmistö kolmesta"-säännön perusteella. Mikäli molemmat ottelijat rikkovat sääntöjä samanaikaisesti, kumpaakin tulee rangaista hänen rikkomustensa mukaisesti.

Mikäli molempia ottelijoita on rangaistu kahdella shidolla ja jälkeenpäin kumpikin saa jatkorangaistuksen, heille kummallekin tulee julistaa hansoku-make. Ne-wazassa varoitus julistetaan samalla periaatteella kuin osaekomi-tilanteissa.

Shido (Lievien rikkeiden ryhmä):

Mikäli ottelija (sininen) tekee lievän rikkeen ja tämän vastustaja (valkoinen) heittää tätä waza-arin arvoisesti, sekä varoitus siniselle että waza-ari valkoiselle julistetaan. Ipponin (valkoiselle) tapauksessa vain suorituspiste julistetaan.

Mikäli ottelija (sininen) tekee lievän rikkeen ja heittää vastustajansa (valkoisen), mutta myöhemmin valkoinen ottaa edun ne-wazaan jatkuvassa tilanteessa, tulee tuomarin julistaa varoitus siniselle ja antaa samaan aikaan valkoiselle edullisen tilanteen jatkaa loppuun joko suorituspisteeseen tai mateen. Mikäli sininen vastahyökkää (esim. pakenee sidonnasta ja ottaa hallinnan, rikkoo sidonnan kuristuksella tai käsilukolla), tulee tuomarin komentaa Mate!

Shido annetaan ottelijalle, joka on tehnyt lievän rikkeen:

1. Negatiivisista otteluhengen vastaisista teoista rangaistaan shidolla (ottaa pystyasennossa kumikatan jälkeen liiallisen puolustavan asennon, välttelee hyökkäämistä, puolustava asenne jne.)

2. Tehdä liike antaakseen vaikutelman hyökkäyksestä, vaikka on selvästi havaittavissa, ettei tarkoitus ole ollut heittää vastustajaa (= valehyökkäys). Valehyökkäykset määritellään:

- Torilla ei ole aikomusta heittää.
- Tori hyökkää ilman kumikataa tai päästää kumikatan irti välittömästi.
- Tori tekee hyökkäyksen tai lukuisia hyökkäyksiä horjuttamatta uken tasapainoa.
- Tori laittaa jalkansa uken jalkojen väliin estääkseen mahdolliset hyökkäykset.

3. Vetää vastustajansa alas ne-wazaan tavalla, joka ei ole § 10 mukainen.

Kun ottelija vetää vastustajansa alas ne-wazaan tavalla, joka ei ole artiklan 10 mukainen eikä hänen vastustajansa käytä tilaisuutta hyväkseen jatkaa ne-wazaan, mattotuomarin tulee komentaa mate ja rangaista shidolla ottelijaa, joka on rikkonut § 10 vastaan.

4. Pystyasennossa, olla hyökkäämättä ennen tai jälkeen kumikatan. Koska heiton valmistelu on vaikeaa, niin kumikatan ja sitä seuraavalle hyökkäykselle on annettava aikaa 45 sekuntia, mikäli tilanteessa havaitaan positiivista edistymistä. Tuomarin on rangaistava tiukasti ottelijaa, joka ei hakeudu kumi-kataan tai joka yrittää vältellä vastustajan otteita.

5. Laittaa käsi, käsivarsi, jalka tai sääri suoraan vastustajan kasvoille. Kasvoilla tarkoitetaan aluetta, jonka rajaavat otsa, korvien etupuoli ja leuan reuna.



6. Mennä ulos ottelualueelta tai tarkoituksella pakottaa vastustaja ulos ottelualueelta, joko tachi-wazassa tai ne-wazassa (katso artikla 5 - Poikkeukset).

Jos ottelija menee ottelualueen ulkopuolelle pelkästään yhdellä jalalla yrittämättä palata ottelualueelle tai yrittämättä hyökätä, tulee tuomita shido. Ottelualueen rajan ylittäminen kahdella jalalla aiheuttaa shidon.



Jos ottelija tulee työnnetyksi ottelualueelta, saa työntäjä varoituksen. (Jos ottelijat ajautuvat ottelualueelta ulos hyökkäyksen seurauksena, ei shidoa tule antaa.)

7. Pakottaa vastustaja alas linkkuveitsimäiseen asentoon yhdellä tai kahdella kädellä, erityisesti kaulus- ja rinnusotteesta, yrittämättä välitöntä hyökkäystä aiheuttaa rangaistuksen estävästä asennosta.



8. Välttää tahallisesti ottamasta otetta tarkoituksena toiminnan estäminen ottelussa.

Normaalissa otteesta tartutaan vasemmalla kädellä vastustajan takin oikeasta puoliskosta hihasta, kauluksesta, rinnan alueelta, olkapään yläosasta tai selästä ja vyön yläpuolelta ja oikealla kädellä vastustajan takin vasemmasta puoliskosta hihasta, kauluksesta, rinnan alueelta, olkapään yläosasta tai selästä aina vyön yläpuolelta tai toisinpäin.

Mikäli ottelija ottaa ristiotten, eli toispuoleisen otteen vastustajan selästä, hihasta tai olkapäästä, pitää hänen hyökätä välittömästi tai tuomarin pitää rangaista shidolla. Missään tilanteessa ei ole sallittua tarttua vyön alapuoliselta alueelta.

Ristiotetta pitää seurata välitön hyökkäys. Sama sääntö on voimassa vyö- ja saman puolen otteesta.

Ottelijaa ei rangaista epänormaalista otteesta, mikäli hänen vastustajansa on aiheuttanut tilanteen kiertämällä päänsä otteen pitäjän käsivarren alitse.

Sen sijaan ottelijaa, joka on näin puikannut vastustajansa käsivarren alta, eikä ole hyökännyt välittömästi, pitää rangaista shidolla (2).

Jalan kietominen vastustajan jalkojen väliin yrittämättä välittömästi heittoa tulkitaan epänormaaliksi otteeksi ja siitä rangaistaan shidolla.

9. Epänormaalista otteesta (ristiote, yhden puolen ote, vyöote, taskuote, pistooliote jne.) rangaistaan shidolla, jos sitä ei seuraa välitöntä hyökkäystä (katso esimerkkikuvat epänormaaleista otteista).





10. Pystyssä pitää jatkuvasti kiinni vastustajan hihansuusta/suista puolustautumistarkoituksessa tai kietomalla tarttua vastustajan hihasta.

11. Pitää pystyasennossa jatkuvasti vastustajan toisen tai molempien käsien sormia lukittuina tarkoituksena toiminnan estäminen ottelussa tai ottaa kiinni ranteesta tai käsivarresta estääkseen otetta tai hyökkäystä.

12. Työntää yhden tai useampia sormia vastustajan hihaan tai housunlahkeen sisäpuolelle tai housujen vyötärönauhan sisäpuolelle

13. Taivuttaa vastustajan sormea (sormia) taaksepäin tarkoituksena rikkoa hänen otteensa.

14. Rikkoa vastustajan ote kahdella kädellä (tuomarin tulee julistaa shido vain tehdystä rikkomuksesta, pelkämästä aikomuksesta ei rangaista).



15. Rikkoa vastustajan ote polvella tai jalalla.



16. Suojata kauluksen yläosaa estääkseen otteen.



17. Välttää uken ote iskemällä häntä käsivarteen tai käteen.



18. Blokata vastustajan kättä.



19. Ottelijan tulee saapua kilpailualueelle ja lähteä sieltä judogi kunnolla päällään. Mikäli judogi ja/tai vyö aukeaa ottelun aikana, tulee ottelijan nopeasti järjestää se paikalleen. Tämä tulee tehdä maten ja hajimen välillä tai minkä tahansa tauon aikana. Tuomari julistaa varoituksen (shidon tai hansoku-maken, jos kyseessä on kolmas varoitus) ottelijalle, joka ei järjestä judogiaan asianmukaisesti maten ja hajimen välillä.

Asettaa oma tai vastustajansa judogi tarkoituksellisesti epäjärjestykseen; irrottaa tai tuhlata tarkoituksellisesti aikaa korjatessaan judogin kuntoon. Tuomarin ei tule ikinä koskea ottelijan judogiin tai vyöhön.



20. Tarttua jalasta, tarttua housuista, estää tai työntää vastustajan jalasta (jaloista) kädellä tai käsillä. Vyön alapuolisen otteen saa ottaa ainoastaan silloin, kun molemmat ottelijat ovat selvästi ne-wazassa ja tachi-waza on loppunut



Nämä ovat sallittuja liikkeitä ja shidoa ei anneta.



Tori voi tässä pystyasennossa hyökätä kansetsu-wazalla tai kuristuksella, koska uke on ne-wazassa.



21. Kietoa vyön pää tai takin helma vastustajan jonkin ruumiinosan ympärille. Kietominen tarkoittaa, että vyöllä tai takilla kiedotaan kokonaan. Vyön tai takin käyttäminen otteen “ankkuroimiseen” (ilman kietomista) esim. vastustajan käsivarren lukitsemiseen ei ole rangaistavaa.

22. Ottaa judo suuhunsa (oma tai vastustajan).

23. Laitaa jalka tai sääri vastustajan vyöhön, kaulukseen tai takin käänteeseen.

24. Tehdä shime-waza käyttämällä omaa tai vastustajan vyötä, takin helmaa tai pelkkiä sormia.



25. Shime- ja kansetsu-wazassa vastustajan jalan venyttäminen on kielletty ja tuomarin on komennettava mate välittömästi ja rangaista tekijää shidolla.



Shime-wazan tekeminen ylivenyttämällä suoraksi ojennettua jalkaa on kielletty. Erytishuomio pitää kiinnittää shime-waza-tilanteisiin, joissa tori suoristaa ja ylivenyttää uken jalkaa. Mate pitää komentaa välittömästi ja rangaista tekijää shidolla.

26. Heittääkseen ottaa suora karhunhalausote. Tarkennus: Hyökätäkseen karhunhalausotteella, pitää torilla olla vähintään yksi ote uken judogista ennen hyökkäystä.



Ei ole sallittua ottaa otteita samanaikaisesti tai ottaa jälkimmäinen ote peräkkäin. Pelkkää vastustajan judogin tai käden koskemista otteen välttämiseksi, ei lueta otteeksi, ote judogista on välttämätön.

Karhunhalaus- tuplapisteet: mikäli toinen ottelija heittää toisen tämän karhunhalausotteen jälkeen ja saa heitosta waza-arin annetaan karhunhalauksen tehneelle ottelijalle shido.

Seuraavassa on laillisia karhunhalausotteisiin menoja ja -otteita.



27. Ottaa jalkasakset vastustajan vartalosta (do-jime), kaulasta tai päästä (sakset jalat ristissä samalla puristaen jalkoja). On kiellettyä käyttää ristittyjä jalkoja kuristuksen tehostamiseksi sellaisissa tilanteissa kuten ryote-jime.

28. Potkaista polvella tai jalalla vastustajan kättä tai käsivartta tarkoituksena saada hänet irrottamaan otteensa, tai potkaista vastustajan nilkkaa tai jalkaa yrittämättä heittoa.

29. Mikäli molemmat ottelijat ovat tachi-wazassa ja toinen tai molemmat tekevät kansetsu- tai shime-wazan, tulee Mate ja shido julistaa. Mikäli tämä teko on vaarallinen tai voi vahingoittaa vastustajaa, julistetaan hansoku-make.



30. Jalan kietominen yrittämättä välittömästi heittoa tulkitaan epänormaaliksi otteeksi ja siitä rangaistaan shidolla.



Hansoku-make (Vakavien rikkeiden ryhmä):

Hansoku-make annetaan ottelijalle, joka on tehnyt vakavan teon tai jolle on jo annettu kaksi (2) shidoa ja tekee kolmannen rikkeen vähäisten rikkeiden ryhmästä.

Kun ottelijaa rangaistaan toistuvista lievistä rikkeistä kolmannen kerran shidolla, tulee mattotuomarin, pöytätuomareiden kuulemisen jälkeen, julistaa ottelijalle kolmas varoitus, joka julistetaan Hansoku-makena. Ottelu loppuu pykälän 13 mukaisesti.

Suora hansoku-make, joka annetaan ottelijan oman terveyden suojaamiseksi, häviää ottelija kyseisen ottelun, mutta saa jatkaa kilpailussa.

1. Sukeltaa pää edellä mattoon kumartuen eteenpäin ja alaspäin (suorittaen) tehden tai yrittäen (suorittaa) tehdä sellaisia heittoa kuin uchi-mata, harai-goshi, kata-guruma jne. Voltin tai kuperkeikan tekeminen eteenpäin on kiellettyä uken ollessa torin hartioilla tai selässä.

2. Pääalastulot. Jotta voimme varmistaa judon turvallisuuden mahdollisimman hyvin, tulee ukea, joka tarkoituksellisesti käyttää päätään, alastulolta ja mahdolliselta pistesuoritukselta välttyäkseen, pään, niskan ja selkärangan terveyden vaarantaen, rangaista hansoku-makella.



Erytystä huomiota pitää kiinnittää tilanteisiin, joissa tori hyökkää tachi-wazassa esimerkiksi seoi-otoshilla, seoi-nagella tai sode-tsurikomi-goshilla molemmat kädet hihaoiteissa ja koshi-gurumalla molemmat kädet kauluksissa, jolloin uke tulee alas päälleen pakotettuna. Näissä ja vastaavissa tilanteissa ei varoitusta tule antaa kummallekaan.

Judohengen vastaisesta teosta hansoku-maken saanut ottelija EI saa jatkaa kilpailussa ja hän säilyttää kaaviossa saavuttamansa sijoituksen, vaan hänet on hylätty.

1. Suorittaa kawazu-gake (heittää vastustaja kietomalla oman jalkansa vastustajan jalan ympärille kasvot suunnilleen samassa suunnassa kuin vastustajalla ja kaatuu taaksepäin hänen päälleen).

Vaikka heittäjä kiertää/kääntyy heiton aikana, tämä tulee silti tulkita kawazu-gakeksi ja siten julistaa rangaistus. Tekniikat, kuten osoto-gari, ouchi-gari ja uchi-mata, joissa jalka on kietoutunut vastustajan jalan ympärille, tulee sallia ja ne tulee arvostella.



2. Tehdä kansetsu-waza (nivellukko) muualle kuin kyynärniveleen. Harai-goshin, uchi-matan tms. heiton yrittäminen pitämällä kiinni vain toisella kädellä vastustajan rinnuksesta waki-gatamea muistuttavasta asennosta, (jolloin vastustajan ranne on vangittuna heittäjän kainalon alla) ja kaatumalla tahallaan vatsalleen mattoon voi johtaa loukkaantumiseen, on rangaistava toimenpide. Heittää vastustaja ilman aikomustakaan, että tämä tulisi selälleen. Tällaiset liikkeet ovat vaarallisia ja pitää tuomita kuten waki-gatame.

3. Kaatua suoraan mattoon suorittaen tai yrittäen suorittaa waki-gatamen kaltaisia tekniikoita (katso kohta 2 yläpuolella).

4. Pyyhkäistä vastustajan tukijalka sisäpuolelta hänen suorittaessaan sellaista heittoa kuin, harai-goshi jne.

5. Tehdä liike, joka saattaa vaarantaa tai vahingoittaa vastustajaa, erityisesti hänen niskaansa tai selkäranka.

6. Tarkoituksellisesti kaatua taaksepäin, kun vastustaja on selässä ja kun jompikumpi ottelija hallitsee toisen liikkeit.

7. Nostaa matossa makaava vastustaja irti matosta ja sitten heittää hänet takaisin ilman judotekniikka.

8. Jättää huomioimatta tuomarin ohjeet.

9. Käyttää ottelun aikana tarpeettomia, vastustajaa tai tuomareita halventavia huutoja, merkkejä tai eleitä.

10. Pitää kovaa tai metallista esinettä (peitettyä tai ei).

11. Kaikista ottelun aikana tehdyistä judon hengen vastaisista teoista (tämä sisältää kaiken mikä voidaan sisällyttää kuuluvaksi "anti-judoon") rangaistaan ottelijaa hansoku-makella.

Kun ottelijaa rangaistaan toistuvista lievista rikkeistä kolmannen kerran shidolla, tulee mattotuomarin, pöytätuomareiden kuulemisen jälkeen, julistaa ottelijalle kolmas varoitus, joka julistetaan hansoku-makena. Ottelu loppuu pykälän 13 mukaisesti.

§ 19 Poisjääminen ja luovuttaminen

Fusen-gachi eli voitto poisjäännin takia tulee julistaa sellaiselle ottelijalle, jonka vastustaja ei ilmaannu otteluunsa 30 sekunnin ottelualueelle saapumissäännön mukaisesti.

Ottelun menettäminen: Jos toinen ottelija on ajoissa paikallaan toisen ottelijan puuttuessa, pyytää IJF:n urheilujohtaja (tai nimetty henkilö) kuuluttajaa kuuluttamaan viimeisen kuulutuksen puuttuvalle ottelijalle.

Tuomari kutsuu sitten valmiina olevan ottelijan odottamaan kilpailualueen reunalle. Pistetaulu asetetaan laskemaan aikaa 30 sekunnista alaspäin. Jos vastustaja ei ilmaannu tatemille tuon ajan kuluessa, pyytää mattotuomari paikalla olevan ottelijan ottelualueelle ja julistaa tämän voittajaksi fusen-gachilla.

Ennen fusen-gachin julistamista mattotuomarin tulee olla varma, että hän on saanut siihen oikeuden IJF:n urheilukomissiolta tai nimetyltä henkilöltä.

Ottelija voi jatkaa keräilyissä, mikäli kilpailun jury toteaa, ettei jatkamiselle ole esteitä.

Voitto kiken-gachilla annetaan ottelijalle, jonka vastustaja jostakin syystä luopuu ottelusta ottelun aikana.

Ottelija, joka ei halua otella hygienia-, hius- tai pääsuojussääntöjen mukaisesti (ks. E1.3 Hygienia), menettää oikeuden otella ja vastustaja osoitetaan voittajaksi fusen-gachilla, mikäli ottelu ei ole vielä alkanut tai kiken-gachilla, mikäli ottelu on jo alkanut enemmistö kolmesta periaatteella.

Pehmeät piilolinssit: Jos ottelija ottelun aikana kadottaa piilolinssinsä, eikä voi asettaa sitä paikoilleen heti sekä ilmoittaa tuomarille, ettei pysty jatkamaan ottelua ilman piilolinssiä, tuomarin tulee, neuvoteltuaan pöytätuomareiden kanssa (enemmistö kolmesta periaatteella), julistaa vastustaja voittajaksi antamalla tuomio kiken-gachi.

§ 20 Loukkaantuminen, sairastuminen tai tapaturma

Tässä artikkelissa käytetty termi "lääkäri" on määritelty tarkemmin IJF:n sääntökirjan liitteessä E.

Päätöksen voittajasta, milloin toinen ottelija ei kykene jatkamaan ottelua loukkaantumisen, sairauden tai onnettomuuden takia, antaa mattotuomari neuvoteltuaan pöytätuomarien kanssa (enemmistö kolmesta periaatteella) seuraavien kohtien mukaisesti:

a) Loukkaantuminen

1. Mikäli loukkaantumisen syy on loukkaantuneen ottelijan, hän häviää ottelun.

2. Mikäli loukkaantumisen syy on loukkaantumattoman ottelijan, loukkaantumaton ottelija häviää ottelun.

3. Mikäli loukkaantumisen aiheuttajana ei voida pitää kumpaakaan ottelijaa, ottelija joka ei pysty jatkamaan ottelua häviää ottelun.

4. Mikäli loukkaantumisen aiheuttaa toisen tatamin ottelija, on ottelijalla oikeus pyytää lääkärintutkimusta.

Tällöin hoitoa voidaan antaa tarvittaessa ja ottelija voi jatkaa ottelemistaan, mikäli kykenee.

5. Mikäli loukkaantumisen aiheuttaa ulkopuolinen tekijä (esim. pistetaulu, mainostaulu, kamera), on loukkaantuneella ottelijalla oikeus pyytää lääkärintarkistusta ja saada hoitoa ja jatkaa ottelua, mikäli kykenee siihen.

Jos ottelun aikana ottelija loukkaantuu vastustajan toimesta eikä loukkaantunut ottelija pysty jatkamaan, tuomareiden täytyy analysoida tilanne ja tehdä päätös sääntöjen mukaan. Jokainen tapaus päätetään tapauskohtaisesti.

b) Sairastuminen

Yleensä, mikäli ottelija sairastuu ottelun aikana, eikä pysty jatkamaan, hän häviää ottelun.

c) Onnettomuus/tapaturma

Jos tapahtuu ulkopuolisen tekijän aiheuttama onnettomuus tai tapaturma, voidaan IJF:n tarkkailijoiden ja/tai tuomarikomission jäsenten kuulemisen jälkeen ottelu peruuttaa tai siirtää myöhäisempään ajankohtaan. Tällaisissa "force major"-tilanteissa lopullisen päätöksen tekee IJF:n urheilupäällikkö, IJF:n urheilukomissio ja/tai IJF:n tuomarikomissio.

Läketieteellinen tutkimus

a) Mattotuomari voi pyytää lääkärin tutkimaan ottelijaa, mikäli välttämätöntä myös ottelualueelle, joka on saanut vakavan iskun päähän tai selkään (selkärankaan), tai aina silloin kun mattotuomarilla on syytä otaksua, että on voinut tapahtua paha tai vakava loukkaantuminen. Molemmissa tapauksissa lääkäriin on tutkittava ottelija mahdollisimman lyhyessä ajassa ja ilmoitettava mattotuomarille onko ottelija kykenevä jatkamaan ottelua.

Yleensä, ainoastaan yksi (1) lääkäri ottelijaa kohti on sallittu ottelualueella. Mikäli lääkäri tarvitsee apuvoimia, on siitä kerrottava mattotuomarille.

Valmentaja ei saa ikinä saapua ottelualueelle. Mattotuomarin on pysyteltävä loukkaantuneen ottelijan lähellä varmistaakseen, että ottelijan saama hoito täyttää säännöt.

Joka tapauksessa, mattotuomarin on kuultava IJF:n tarkkailijoita ja/tai IJF:n tuomarikomissiota, mikäli heillä on tarve vaikuttaa päätöksiin.

Mikäli lääkäri, loukkaantuneen ottelijan tutkimisen jälkeen antaa mattotuomarille ohjeen, ettei ottelija voi jatkaa ottelua, tulee mattotuomarin IJF:n tarkkailijoiden ja/tai IJF:n tuomarikomission kuulemisen jälkeen päättää ottelu ja julistaa vastustaja voittajaksi kiken-gachilla.

b) Ottelija voi pyytää tuomarilta lääkärin tutkimusta, mutta silloin hänet julistetaan hävinneeksi kiken-gachilla.

c) Lääkäri voi myös pyytää tutkimusta ottelijalleen, mutta siinä tapauksessa ottelija julistetaan hävinneeksi kiken-gachilla.

Missä tahansa tilanteessa tuomarit ovat sitä mieltä, ettei ottelun tule jatkua, tulee mattotuomarin konsultoida IJF:n tarkkailijoita/tuomarikomission jäseniä ja lopettaa ottelu ja julistaa tulos sääntöjen perusteella.

Mikäli verenvuotoa ilmenee, tulee mattotuomarin pyytää lääkäriä pysäyttämään ja tyrehdyttämään verenvuoto, mikäli suinkin mahdollista ottelualueen ulkopuolella pöytätuomarin tai lepovuorossa olevan tuomarin valvonnan alle. Vertavuotavana ei saa kilpailla.

Lääkäri saa hoitaa samaa verenvuotovammaa kaksi (2) kertaa. Kolmannesta saman verenvuodon tyrehdyttämiskerrasta tulee mattotuomarin (neuvottelun jälkeen) päättää ottelu ottelijan oman turvallisuuden kannalta ja julistaa vastustaja voittajaksi kiken-gachilla.

Kaikissa sellaisissa tapauksissa, joissa verenvuotoa ei voida tyrehdyttää ja eristää, voittaa vastustaja ottelun kiken-gachilla.

Ottelija voi hoitaa pientä loukkaantumista tai vammaa itse. Mikäli esimerkiksi ottelijan sormi lähtee paikoiltaan, tulee mattotuomarin keskeyttää ottelu, julistamalla Mate tai Sono-mama ja antaa ottelijalle mahdollisuus laittaa sormi paikoilleen. Tämä toimenpide tulee tehdä välittömästi ilman tuomarin tai lääkärin apua, jolloin ottelija saa jatkaa ottelua.

Ottelija saa laittaa saman sormen paikoilleen kaksi (2) kertaa. Kun sama vamma toistuu kolmannen kerran, tulee harkita sitä, ettei ottelija ole enää sellaisessa ottelukunnossa, että voisi jatkaa ottelua. Ottelu tulee keskeyttää ja tuomarineuvottelun jälkeen julistaa vastustaja voittajaksi kiken-gachilla.

Järjestävän organisaation lääkäri tai joukkueen akkreditoitu lääkäri voi toimia tehtävässään tuomareiden pyynnöstä.

Järjestävän organisaation lääkäriellä tai joukkueen akkreditoidulla lääkäriellä on oikeus toimia kilpailualueella, omasta pyynnöstään, milloin tahansa he katsovat tarpeelliseksi, mikäli he epäilevät ottelijan/ottelijoiden terveyden vaarantuneen esim. vaarallisen alastulon päällelleen tai kuristuksen seurauksena.

Ilmaistakseen lääkärintutkimuksen tarpeen, on heidän seistävä ottelualueen reunalla ristityillä kyynärvarsilla rinnan korkeudella seis-merkkiä näyttäen. Mattotuomarin tulee keskeyttää ottelu ja päästää lääkäri tatamille. Tällainen väliintulo aiheuttaa ottelijan häviämisen, joten sitä pitää käyttää vain välttämättömissä tilanteissa.

Kolme tapausta, jotka ovat mahdollisia:

Joukkueen lääkäri/kisajärjestäjän lääkäri/IJF:n lääkäri toteaa, ettei urheilija voi jatkaa kilpailua, koska hänen terveys on vaarassa. Vastustaja julistetaan voittajaksi fusen-gachilla.

Joukkueen lääkäri/kisajärjestäjän lääkäri/IJF:n lääkäri toteaa, että urheilija voi jatkaa ilman vaaraa hänen terveydelle, ja jos sen hyväksyy IJF:n tarkkailijat ja/tai IJF:n tuomarikomission jäsenet, ottelu jatkuu.



Jos joukkueen lääkärin puuttumista tilanteeseen eivät katso aiheelliseksi IJF:n tarkkailijat ja/tai IJF:n tuomarikomission jäsenet, IJF:n lääketieteellinen komissio tekee lopullisen päätöksen kilpailun jatkumisesta sekä laatii virallisen raportin (ks. liite E).

Lääketieteellinen avustaminen

Seuraavat hoitotoimenpiteet tehdään ottelualueen ulkopuolella, ensiapupisteen läheisyydessä. Hoitotoimenpiteitä valvoo yksi pöytätuomareista.

a) Vähäinen loukkaantuminen

Lääkäri voi leikata katkenneen kynnen. Lääkäri voi myös avustaa kivesvammoissa.

b) Verenvuotovammat

Aina kun tapahtuu verenvuotovamma, pitää se turvallisuussyistä tukkia täydellisesti lääkärin avustuksella läpäisemättömällä teipillä, siteillä tai nenätamponeilla (verenhydyttäjien käyttö on sallittua). Kun lääkäri on tuomarin kutsusta avustamassa ottelijaa, tulee avustaminen tehdä niin nopeasti kuin mahdollista.

Huom! Yllä mainittuja tapauksia lukuun ottamatta, jos lääkäri suorittaa minkä tahansa hoitotoimenpiteen, vastustaja voittaa kiken-gachilla.

Oksentaminen matolle

Matolle oksentaminen aiheuttaa vastustajan voiton kiken-gachilla. (Katso kohta. b) Sairastuminen)

Sellaisessa tilanteessa, jossa ottelija tarkoituksellisesti aiheuttaa vastustajalle vamman, tulee ottelijalle annettavan varoituksen olla suora hansoku-make, ellei kilpailun jury muuta ratkaisua esitä.

Jos ottelijasta ottelun aikana vastaava lääkäri selvästi havaitsee, erityisesti kuristustekniikoiden yhteydessä, että hänen ottelijansa terveys on vakavasti uhattuna, hän voi mennä tatamin reunalle ja pyytää tuomareita pysäyttämään ottelun välittömästi. Tuomareiden on ryhdyttävä välittömästi tarpeellisiin toimenpiteisiin lääkärin avustamiseksi. Tällaisesta väliintulosta seuraa ottelun häviö, joten siksi siihen tulisi turvautua vain äärimmäisissä tapauksissa.

Jos kadetti (alle 18 v.) menettää tajuntansa kuristuksen aikana, ei hän saa jatkaa kilpailemista.

Virallisella joukkueen lääkärillä tulee olla lääketieteellinen loppututkimus ja hänen tulee ilmoittautua ennen kilpailua. Hän on ainoa henkilö, jolla on lupa istua tarkoitukseen varatulla alueella ja hänellä tulee olla jokin tätä osoittava tunnus, esimerkiksi punaisella ristillä varustettu käsinauha tai liivi.

Valtuuttaessaan lääkärin joukkueelleen, tulee kansallisten liittojen sitoutua vastaamaan lääkäreidensä toimenpiteistä. Lääkäreiden tulee olla tietoisia säännöistä ja sääntöjen tulkinnoista.

Jos loukkaantunut ottelija tarvitsee hoitoa tatamilla, julistaa tuomari loukkaantumattoman ottelijan voittajaksi, jolloin tämä poistuu ottelualueelta.

Mattotuomarin on pysyteltävä hoidon ajan tatamilla tilannetta tarkkaillen, kunnes loukkantunut on kuljetettu turvallisesti pois ottelualueelta.



Mikäli tarpeellista, tulee hoitohenkilökunnan näkösuojata loukkaantunut urheilija yleisöltä.

Mattotuomarin on lähdettävä viimeisenä tatamilta.

Mikäli hoitotoimenpiteet tapahtuvat suoja-alueella viereisen tatamin läheisyydessä, pysäyttää IJF:n urheilupäällikkö sen tatamin ottelun, kunnes ottelua on turvallista jatkaa.

§ 21 Tilanteet, joita säännöt eivät kata

Jos syntyy tilanne, jota nämä säännöt eivät kata, se käsitellään ja mattotuomari antaa päätöksen neuvoteltuaan ensin IJF:n juryn, IJF:n tuomarikomission ja/tai IJF:n tuomaritarkkailijoiden kanssa.

