

# PRAVIDLA JUDO

Platné od 1.1.2008

Překlad anglického originálu  
„*Judo refereeing rules IJF*“



*Překlad*

Ing. Marek ŠIMČÁK, Ph.D.

*Zpracování*

Zdeněk NACHTIGALL  
Ing. Věra PELANTOVÁ  
Martin LAJZA

# Obsah

1	Zápasiště	2
2	Vybavení	4
3	Závodní úbor	6
4	Hygiena	8
5	Rozhodčí a oficiální činovníci	8
6	Umístění a funkce rozhodčího v zápasišti	10
7	Umístění a funkce pomezních rozhodčích	10
8	Gestikulace rozhodčích	12
9	Zápasová plocha	14
10	Doba trvání zápasu	15
11	Přerušení zápasu, <b>sono-mama</b> , <b>mate</b>	16
12	Časové znamení	16
13	Časy <b>osaekomi</b>	16
14	Techniky provedené současně s časovým znamením	17
15	Zahájení zápasu	17
16	Přechod do <b>ne-waza</b>	19
17	Aplikace <b>mate</b>	19
18	<b>Sono-mama</b>	21
19	Konec zápasu	21
20	<b>Ippon</b>	25
21	<b>Waza-ari-awasete-Ippon</b>	27
22	<b>Sogo-gachi</b>	27
23	<b>Waza-ari</b>	27
24	<b>Yuko</b>	28
25	<b>Koka</b>	28
26	<b>Osaekomi-waza</b>	29
27	Zakázaná jednání a tresty	30
28	Nenastoupení soupeře a vzdání zápasu	35
29	Zranění, nemoc nebo nehoda	35
30	Situace neuvedené v těchto pravidlech	38

## ÚVOD

Pravidla JUDO včetně dodatků k jednotlivým článkům jsou zpracována a uspořádána podle platných pravidel IJF (International Judo Federation).

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

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

Tato pravidla byla schválena VV ČSJu a jsou závazná pro řízení zápasů judo v České republice s platností od 1.1.2008. Současně se ruší Pravidla judo platná od 1.1.2004.

---

## Článek 1 – Zápasíště

Zápasíště měří nejméně 14m x 14m a nejvýše 16m x 16m a je vytvořeno z **tatami** nebo podobného přijatelného materiálu libovolné barvy.

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

Samolepicí pásy, modrá a bílá, asi 10cm široké a 50cm dlouhé, jsou nalepeny uvnitř zápasové plochy ve vzájemné vzdálenosti 4m. Vyznačují postavení závodníků, odkud zahajují a končí zápas. Modrá páska je po pravé ruce rozhodčího v zápasíšti a bílá po jeho levici.

Zápasíště musí být instalováno na pružném podkladu nebo na pódiu (viz dodatek).

Použije-li se dvě nebo více spojených zápasíšť, pak jejich společná bezpečnostní plocha musí být široká nejméně 3 až 4m.

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

### Poznámka

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

## **Dodatek k článku 1 – Zápasíště**

Zápasová plocha pro Olympijské hry, mistrovství světa, kontinentální mistrovství a soutěže IJF musí mít rozměr 8m x 8m.

### ***Tatami***

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

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

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

### **Pódium**

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

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

## **Dodatek ČSJu**

Pro domácí soutěže mohou být příslušnými výbory svazů judo povoleny tyto odchylky:

### **Soutěže řízené KSJu**

- a) Pro soutěže řízené krajskými svazy a nemistrovské soutěže je povolená zápasová plocha o minimálních rozměrech 5m x 5m. Bezpečnostní plocha musí být široká nejméně 2m (i mezi spojenými zápasíšti).
- b) Materiál, ze kterého je zápasová plocha sestavena, musí přesahovat nejméně 1m za (vně) zápasovou plochu. Zbytek bezpečnostního prostoru může být tvořen jiným vhodným, ale stejně vysokým materiálem.
- c) Pokud je zápasová plocha potažena plachtou musí tato plachta přesahovat zápasovou plochu nejméně 1m do bezpečnostní plochy. Zbytek bezpečnostní plochy musí být pokryt jiným vhodným, stejně silným materiálem.

## Soutěže řízené ČSJu

- a) Pro mistrovské soutěže žáků a žákyň musí mít zápasová plocha rozměr minimálně 6m x 6m, bezpečnostní plocha musí být široká minimálně 2m (i mezi spojenými zápasišti).
- b) Pro věkové kategorie dorostu musí mít zápasová plocha rozměr minimálně 8m x 8m, bezpečnostní plocha musí být široká minimálně 2m a mezi dvěma zápasišti 3m.

Pro soutěže ČSJu a KSJu lze použít zápasišť s vyznačenou varovnou plochou.

### Obr.1 – viz příloha

---

## Článek 2 – Vybavení

### a) Praporky pro rozhodčího v zápasišti

Modrý a bílý praporek pro případ *hantei* v zápasu „Golden Score“ jsou pro rozhodčího zápasišti k dispozici v blízkosti zápasové plochy, například na stole časoměřičů.

### b) Židle a praporky pro pomezní rozhodčí

Na bezpečnostní ploše v protilehlých rozích zápasové plochy se umístí 2 lehké židle tak, aby nezakrývaly pomezním rozhodčím, členům komise rozhodčích a obsluze registrátorů výhled na registrační tabuli a neomezovaly je ve výkonu funkce. Ke každé židli je připevněno duté pouzdro, ve kterém se nachází modrý a bílý praporek.

### c) Registrační tabule

Pro každé zápasišť se instalují dvě registrační tabule, na kterých se skóre vyznačuje vodorovně. Maximální výška tabule je 90cm a šířka 2 m. Tabule se umísťují vně zápasišť tak, aby byly dobře viditelné pro rozhodčí, členy komise rozhodčích, činovníky a diváky.

Trestné body se okamžitě převádějí na technické body soupeře a obojí se registrují zvlášť na registračním zařízení. Zařízení musí však být upravena tak, aby se zaznamenávaly i tresty udělené závodníkům (viz příklad v dodatku).

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

### d) Měření času

K dispozici musí být stopky:

- Pro zápasový čas: 1 x
- Pro *osaekomi*: 2 x
- Záložní: 1 x

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

**e) Praporky pro časoměřiče**

Časoměřiči musí používat následující praporky:

- Žlutý: k označení přerušení zápasu
- Zelený: k označení probíhajícího držení

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

**f) Časový signál**

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

**g) Modré a bílé judogi**

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

**Dodatek k článku 2 – Vybavení****Pozice obsluhy registrační tabule, zapisovatelů a časomíry**

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

**Vzdálenost diváků**

Všeobecně platí, že divákům nesmí být umožněn přístup k zápasišti nebo pódiu blíže než 3m.

**Časomíra a registrační tabule**

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

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

**Příklad**

Grafika vzoru ruční registrační tabule

Muži			●	
MODRÝ	0	1	0	0
BÍLÝ	I	W	Y	K
	0	0	1	0
- 100 KG				

Modrý dosáhl *waza-ari* a byl také trestán dvakrát *shido*. Následkem tohoto trestu pro modrého získává bílý okamžitě *yuko*.

## Dodatek ČSJu

Shora uvedené vybavení je povinné pro soutěže s mezinárodní účastí na území ČR. Pro ostatní soutěže až do odvolání lze použít stávající vybavení, pokud je uspořádání bodového zisku na registrátoru vyznačeno horizontálně.

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

---

### Článek 3 – Závodní úbor

Závodníci nosí závodní úbor (*judogi*) odpovídající těmto požadavkům:

- a) Pevné, z bavlny nebo podobného materiálu, v dobrém stavu (bez trhlin nebo poškozených míst). Tloušťka, tvrdost nebo kluzkost materiálu nesmí znemožňovat soupeři získat úchop.
- b) Modré barvy pro prvního vyhlášeného závodníka a bílé nebo téměř bílé barvy pro druhého závodníka.
- c) Dovolená jsou tato označení:
  - 1) Na zádech kabátce národní olympijská zkratka s velikostí písmen 11cm.
  - 2) Státní znak (na levé straně hrudi) maximální velikosti 100cm<sup>2</sup>.
  - 3) Obchodní značka výrobce může být umístěna na spodní přední části kabátce, na dolní přední části levé nohavice a na jednom konci pásu, její maximální povolená velikost je 20cm<sup>2</sup>. Namísto spodní přední části kabátce je možné obchodní značku výrobce umístit na jeden z rukávů, ale musí se nacházet uvnitř plochy 25cm x 5cm. Oficiálním sponzorům IJF je umožněno umístit logo IJF nad jejich obchodní značku (v přímém kontaktu).
  - 4) Ramenní označení (od límce přes rameno na rukáv na obou stranách kabátce), maximální délka je 25cm a šířka 5 cm. Na obou stranách musí být stejná reklama nebo stejné národní barvy.
  - 5) Na každém rukávu může být rozdílná reklama o velikosti 10cm x 10cm. Těchto 100cm<sup>2</sup> reklamní plochy musí být umístěno pod páskovým ramením označením 25cm x 5cm a současně v přímém kontaktu s ním.
  - 6) Označení umístění (1., 2., 3.) na Olympijských hrách nebo mistrovství světa může být umístěno na ploše 6cm x 10cm ve spodu na přední levé straně kabátce.

7) Jméno závodníka může být uvedeno na pásu, jednotně na přední části spodního okraje **judogi** a na přední části horního konce kalhot; max. rozměr jména je 3x 10cm. Nad národní olympijskou zkratkou může být umístěno také plné nebo zkrácené jméno závodníka (tištěné nebo vyšité). V žádném případě však nesmí být umístěno tak, aby soupeři zabraňovalo v úchopu zadní části kabátce. Rozměry písmen jsou maximálně 7cm na výšku a délka jména je maximálně 30cm. Tato obdélníková plocha o rozměrech 7cm x 30cm musí být umístěna 3cm pod límcem kabátce a 4cm nad olympijskou značkou.

#### **Poznámka**

Na turnajích IJF a OH jsou jména umístěna na nášivkách o velikosti 30cm x 40cm.

- d) Kabátec je tak dlouhý, aby kryl stehna a dolní okraj dosahoval minimálně k pěstím připážených rukou. Kabátec **judogi** má být oblečen tak, že jeho levý límec překrývá pravý a musí být tak široký, aby ve výši dolního okraje hrudního koše bylo překrytí klop minimálně 20cm. Rukávy musí dosahovat maximálně k zápěstí, minimálně však 5cm nad zápěstí. Mezi rukávem a paží (včetně bandáží) musí být po celé délce rukávů mezera 10cm - 15cm. Tloušťka klop a límce nesmí být větší než 1cm a jejich šířka nesmí překročit 5cm.
- e) Kalhoty nesmí mít s výjimkou ustanovení c-3) a c-7) žádná další označení a musí být tak dlouhé, aby kryly celé nohy a dosahovaly max. ke kotníku, minimálně 5cm nad něj. Mezi nohavicí a nohou (včetně bandáží) musí být po celé délce nohavice mezera 10cm až 15cm.
- f) Kolem boků se přes kabátec uvazuje pevný pás šířky 4cm - 5cm, jehož barva odpovídá stupni technické zdatnosti. Pás se váže do čtvercového uzlu dostatečně pevně, aby zabraňoval uvolňování kabátce. Pás musí být dostatečně dlouhý, aby po jeho ovinutí 2x zbyly za uzlem ještě po obou stranách 20cm - 30cm dlouhé konce.
- g) Závodnice nosí pod kabátcem:
  - 1) čistě bílé nebo téměř bílé tričko bez jakéhokoliv označení (potisku) z pevnějšího materiálu a s krátkými rukávy, dostatečně dlouhé, aby se dalo zastrčit do kalhot nebo
  - 2) bílý nebo téměř bílý leotard s krátkými rukávy.

### **Dodatek k článku 3 – Závodní úbor**

Jestliže **judogi** závodníka neodpovídá tomuto článku, nařídí je rozhodčí závodníkovi vyměnit v nejkratší možné době za takové, které článku odpovídá.

Trenér může závodníkovi přinést náhradní **judogi**, které položí k židli na okraji zápasové plochy.

Rozhodčí se může přesvědčit o tom, že rukávy mají požadovanou délku a šířku tak, že při kontrole nařídí závodníkovi předpažit natažené ruce ve výši ramen, případně ohnout paže v loktech do pravého úhlu.



Oficiální barva pro modré **judogi** odpovídá standardu „pantone“ v rozmezí od č.18-4051 do 18-4039, případně v rozmezí od č.285 do 286.

## Dodatek ČSJu

### K bodu c-1)

Na místo olympijské zkratky na zádech kabátce může být umístěna reklama sponzora o rozměrech maximálně 30cm x 30cm.

### K bodu c-2)

Na místo státního znaku na levé straně hrudi kabátce může být znak klubu (oddílu, TJ) maximálně o velikosti 100cm<sup>2</sup>.

Pro dlouhodobé soutěže upravuje barvu kimon a umístění reklam na **judogi** rozpis dlouhodobých soutěží vydávaný STK ČSJu.

**Obr.2-6 – viz příloha**

---

## Článek 4 – Hygiena

- a) Závodní úbor musí být čistý, suchý a bez zápachu.
- b) Nehty na rukou i nohou musí mít závodník krátce ostříhané.
- c) Osobní tělesná hygiena startujících musí být na dostatečné úrovni.
- d) Dlouhé vlasy musí být uvázané tak, aby jimi nebyl soupeř obtěžován.

## Dodatek k článku 4 – Hygiena

Závodníkovi, který nespĺňuje podmínky čl. 3 a 4. pravidel, není povolen start a jeho soupeř vyhrává zápas **fusen-gachi**, pokud zápas nebyl ještě zahájen. Byl-li již zápas zahájen, soupeř vyhrává **kiken-gachi** v souladu s pravidlem "rozhodnutí většiny" (viz článek č.28).

---

## Článek 5 – Rozhodčí a oficiální činovníci

Zápas je řízen rozhodčím v zápasišti a dvěma pomezními rozhodčími. Na průběh zápasu dohlíží komise rozhodčích. Rozhodčím asistují činovníci obsluhující registrační tabuli a časoměřiči.

Rozhodčí musí být oděni v souladu s pravidly IJF.

## Dodatek k článku 5 – Rozhodčí a oficiální činovníci

Časoměřiči, zapisovatelé, obsluha registrátorů a ostatní technický personál musí být ve věku nejméně 21 let a musí mít minimálně tříletou praxi jako národní rozhodčí a dobrou znalost pravidel.

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

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

Časoměřič pro držení spustí stopky, jakmile uslyší povel **osaekomi** a zastaví je při povelu **sono-mama** a opět je spustí na povel **yoshi**. Uslyší-li povel **toketa** (držení přerušeno) nebo **mate**, zastaví stopky a nahlásí rozhodčímu počet naměřených sekund platného držení. Konec **osaekomi** oznámí stanoveným zvukovým signálem, trvalo-li držení 25 sekund, nebo 20 sekund, získal-li před tím držící závodník **waza-ari** nebo byl-li držení závodník předtím potrestán třikrát **shido**.

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

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

Uplynutí stanovené doby zápasu oznámí časoměřič rozhodčímu jasně slyšitelným signálem (viz články č.10, 11 a 12 soutěžních pravidel).

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

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

Při použití elektronických systémů je postup stejný, avšak současně s elektronickým měření času musí být prováděno i manuální měření pomocí stopek. K dispozici musí být navíc i rezervní manuální ukazatel skóre.

## Dodatek ČSJu

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

## Článek 6 – Umístění a funkce rozhodčího v zápasišti

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

### Dodatek k článku 6 – Umístění a funkce rozhodčího v zápasišti

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

Při vyhlášení hodnocení podrží rozhodčí v zápasišti příslušné gesto a vždy zaujme takové postavení, aby neztratil závodníky z dohledu a současně měl ve svém zorném úhlu alespoň jednoho pomezního rozhodčího, který v důsledku své výhodnější pozice může ukázat jiné hodnocení.

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

Před zahájením zápasu se rozhodčí v zápasišti a pomezní rozhodčí seznámí se zvukem zvonku nebo jiného zvukového signálu, který oznamuje konec zápasu na jejich **tatami**. Současně se seznámí se stanovištěm lékaře nebo zdravotníka. Při kontrole zápasišť rozhodčí kontrolují, zda-li je čisté a v dobrém stavu, zda-li mezi díly nejsou mezery, židle pomezních rozhodčích jsou na svém místě a zda-li závodníci splňují požadavky čl. 3 a 4 soutěžních pravidel.

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

---

## Článek 7 – Umístění a funkce pomezních rozhodčích

Pomezní rozhodčí spolupracují s rozhodčím v zápasišti, sedí na židlích ve dvou protilehlých rozích umístěných na bezpečnostní ploše. Každý pomezní rozhodčí musí signalizovat svůj názor pomocí příslušné oficiální gestikulace, kdykoliv se jeho názor na posouzení technického hodnocení nebo trestu liší od rozhodnutí rozhodčího v zápasišti.

Ohodnotí-li rozhodčí v zápasišti techniku nebo trest stupněm vyšším, avšak oba pomezní rozhodčí nižším vzájemně odlišným ohodnocením, musí opravit své ohodnocení v souladu s názorem toho pomezního rozhodčího, který vyjádřil vyšší odlišné ohodnocení.

Ohodnotí-li rozhodčí v zápasišti techniku nebo trest stupněm nižším, avšak oba pomezní rozhodčí vyšším vzájemně odlišným ohodnocením, musí opravit své ohodnocení v souladu s názorem toho pomezního rozhodčího, který vyjádřil nižší odlišné ohodnocení.

Pokud ukáže jeden pomezní rozhodčí ohodnocení vyšší a druhý pomezní rozhodčí nižší než rozhodčí v zápasišti, pak rozhodčí v zápasišti své ohodnocení ponechá.

Pokud oba pomezní rozhodčí gestikulují, že jsou jiného názoru než rozhodčí v zápasišti a ten jejich znamení nezpozoroval, vstanou a setrvají při oficiální gestikulaci, dokud je rozhodčí v zápasišti nezpozoruje a své hodnocení neopraví. Jestliže rozhodčí v zápasišti nezpozoroval stojící pomezní rozhodčí v přijatelně krátké době (zpravidla několika sekund), musí pomezní rozhodčí stojící blíže k rozhodčímu v zápasišti vstoupit do zápasové plochy a na názor většiny jej upozornit.

Pomezní rozhodčí se musí příslušnou gestikulací vyjádřit k platnosti každé akce, která byla provedena na okraji nebo vně zápasové plochy až po úplném dokončení celé akce.

Diskuse všech rozhodčích je možná a nutná pouze tehdy, pokud rozhodčí v zápasišti nebo jeden z pomezních rozhodčích zpozoroval něco, co oba další rozhodčí neviděli a co by mohlo ovlivnit jejich rozhodnutí.

Pomezní rozhodčí musí také sledovat registrační tabuli a kontrolovat, zda-li registrovaná hodnocení souhlasí s těmi, která vyhlásil rozhodčí v zápasišti.

Pokud závodník potřebuje přechodně opustit zápasovou plochu v průběhu trvání zápasu z důvodů, které uzná rozhodčí v zápasišti za opodstatněné, musí jeden z pomezních rozhodčích závodníka doprovázet a dbát, aby nebyla porušena pravidla. Povolení k opuštění zápasové plochy se dává pouze v mimořádných případech (např. při výměně **judogi**, které není v souladu s pravidly).

## **Dodatek k článku 7 – Umístění a funkce pomezních rozhodčích**

Všichni tři rozhodčí opustí zápasišť v případě delšího přerušení soutěžního programu (např. oficiální prezentace, delší přestávka mezi zápasy nebo zpoždění programu).

Pomezní rozhodčí sedí mimo zápasovou plochu, rozkročené nohy se dotýkají zápasišť celými chodidly a ruce mají položeny na vnitřní straně stehů dlaněmi dolů.

Zpozoruje-li pomezní rozhodčí nesprávný údaj na registrační tabuli, upozorní na tuto chybu rozhodčího v zápasišti.

Pomezní rozhodčí musí rychle vstát a se židlí ustoupit, pokud by v původní pozici ohrožoval závodníky.

Pomezní rozhodčí nesmí předbíhat rozhodčího v zápasišti v oceňování akcí.

Při akci na okraji zápasové plochy musí pomezní rozhodčí okamžitě ukázat, byla-li akce provedena uvnitř (**jonai**) nebo vně (**jogai**) zápasové plochy.

Jestliže si závodník musí vyměnit některou část **judogi** mimo zápasišť a žádný z pomezních rozhodčích není téhož pohlaví, pak hlavní rozhodčí určí činovníka stejného pohlaví, který pomezního rozhodčího nahradí a závodníka doprovodí.

Pokud zápasišť není používáno a na vedlejším zápasišti probíhá zápas, pak pomezní rozhodčí odstraní svou židli tak, aby neohrožovala závodníky z vedlejšího zápasišťe.

---

## Článek 8 – Gestikulace rozhodčích

### a) Rozhodčí v zápasišti

Pro níže uvedená rozhodnutí používá rozhodčí v zápasišti této gestikulace:

- 1) **Ippon** - vzpaží nad hlavou dlaní vpřed.
- 2) **Waza-ari** - upaží do výše ramen dlaní dolů.
- 3) **Waza-ari-awasete-ippou** - nejdříve gestikuluje **waza-ari** a pak **ippou**.
- 4) **Yuko** - upaží poníž dlaní dolů asi 45° od těla.
- 5) **Koka** - zvedne v lokti pokrčenou paži palcem k rameni, loket u boku.
- 6) **Osaekomi** - předpaží šikmo dolů směrem k závodníkům, obrácený směrem k nim a mírně se předkloní.
- 7) **Toketa** - předpaží šikmo poníž malíkovou hranou dolů a několikrát paží zamává zprava doleva, při gestikulaci se předklání směrem k závodníkům.
- 8) **Hikiwake** - ze vzpažení (malíkem vpřed) předpaží šikmo dolů ke středu zápasišťe a chvíli ponechá paži v této poloze.
- 9) **Mate** - předpaží, dlaní vpřed, prsty vzhůru směrem k časoměřiči.
- 10) **Sono-mama** - předkloní se, dlaněmi se dotkne obou závodníků a přitlačí je směrem k zápasišti.
- 11) **Yoshi** - dlaněmi se dotkne obou závodníků a přitlačí.
- 12) **Zrušení vyhlášeného ohodnocení** - opakuje původní gestikulaci pro ocenění a současně druhou paží ve vzpažení malíkem vpřed zamává dvakrát nebo třikrát zprava doleva.
- 13) **Hantei** - před vyhlášením **hantei** předpaží rozhodčí v zápasišti poníž pod úhlem 45°, v každé ruce drží správný praporek; současně s vyhlášením **hantei** zvedne praporek na té straně, kde se podle jeho názoru nachází vítěz.
- 14) **Vyhlášení vítěze zápasu** - zvedne paži s otevřenou dlaní směrem k vítězi.
- 15) **Vyzvání závodníka k úpravě judogi** - zkříží levou paži přes pravou, dlaněmi k tělu ve výši opasku.
- 16) **Přivolání lékaře** – nejprve vztáhne paži směrem ke stanovišti lékaře, dlaní vzhůru a poté ji plynule vztáhne směrem ke zraněnému závodníkovi.
- 17) **Udělení trestu (shido, hansoku-make)** - ukazovákem ukáže na trestaného závodníka, ostatní prsty jsou sevřeny v pěst.
- 18) **Neaktivita** - předpaží obě ruce pokrčené v předloktí a ve vodorovné poloze provedou rotaci směrem dopředu, poté ukáže ukazovákem na trestaného závodníka, ostatní prsty jsou sevřeny v pěst.

- 19) **Předstíraný útok (false attack)** - předpaží oběma rukama se sevřenými pěstmi a pak naznačí pohyb stažení dolů.
- 20) **Předstíraný boj o úchop** – pokrčí obě paže před sebe dlaněmi vpřed směrem k trestanému závodníkovi a střídavě s nimi pohybuje směrem nahoru a dolů. Poté vysloví příslušný trest.

#### b) Pomezni rozhodčí

- 1) **Akce uvnitř (jonai)** - chce-li pomezni rozhodčí ukázat, že závodník provádějící hod zůstal uvnitř zápasové plochy, vzpaží dlaní vpřed s palcem nahoru rovnoběžně s okrajem zápasové plochy, provede pohyb paží shora dolů na úroveň ramen a v této poloze ji na krátkou dobu podrží.
- 2) **Akce vně (jogai)** - chce-li pomezni rozhodčí ukázat, že závodník je mimo zápasovou plochu, upaží dlaní vpřed s palcem nahoru rovnoběžně s okrajem zápasové plochy a několikrát zamává zprava doleva.
- 3) **Zrušení rozhodnutí** – považuje-li pomezni rozhodčí ocenění nebo trest vyhlášený rozhodčím v zápasišti podle čl. 8 za neopodstatněný a chce jej zrušit, vzpaží a předloktím zamává dvakrát až třikrát nad hlavou zprava doleva.
- 4) **Nesouhlas (jiný názor)** - nesouhlasí-li pomezni rozhodčí s názorem rozhodčího v zápasišti, použije pro svůj odlišný názor jednu z gestikulací podle článku 8 odst. a).
- 5) **Hantei** - při situaci **hantei** musí mít pomezni rozhodčí v ruku správné praporky, jejichž barvy odpovídají pozici závodníků. Zvolá-li rozhodčím v zápasišti **hantei**, oba pomezni rozhodčí okamžitě zvednou nad hlavu modrý nebo bílý praporek a tím ukáží, který závodník podle jejich názoru zasluhuje vítězství.
- 6) **Mate v ne-waza** - přeje-li si pomezni rozhodčí, aby rozhodčí v zápasišti zvolal **mate** v **ne-waza** (zápas se nevyvíjí), opakovaně signalizuje pohybem obou paží s dlaněmi vzhůru do výše ramen.

#### Dodatek k článku 8 – Gestikulace rozhodčích

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

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

Gestikulace paží pro **yuko** a **waza-ari** začíná směrem od ramene přes hrud' ke konečné poloze.

Gestikulace rozhodčího v zápasišti pro **koka**, **yuko** a **waza-ari** musí být navíc doprovázena takovým pohybem, aby jeho hodnocení bylo zřetelně viditelné i pomezním rozhodčím. Při tomto obratu však rozhodčí musí závodníky stále sledovat.

Gesto **hikiwake** se používá v souladu s odst. a-8) tohoto článku pouze při soutěži družstev.

Určení vítěze pomocí procedury **hantei** se používá v souladu s bodem a13) tohoto článku pouze po ukončení zápasu „Golden score“, který i po uplynutí zápasového času skončil nerozhodným výsledkem.

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

Gestikulace pro opravu musí co nejdříve následovat po gestikulaci rušící dříve vyhlášené ohodnocení.

Při rušení dříve vyhlášeného ohodnocení se nic nevyhlašuje.

Gestikulace má být ponechána po dobu 3 až 5 sekund.

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

**Obr.7-12 – viz příloha**

---

## Článek 9 – Zápasová plocha

Zápas musí být vybojován uvnitř zápasové plochy. Zásada pro ohodnocení akce na okraji zápasové plochy směřující mimo zápasovou plochu je, že oba závodníci při započetí akce musí být uvnitř zápasové plochy.

### Výjimky

- a) Jsou-li při zahájení porazu oba závodníci uvnitř zápasové plochy, ale během porazu se poté **uke** nebo **tori** pohybují mimo zápasovou plochu, je technika uznána za platnou v případě, pokračuje-li bez přerušení.
- b) V případě provádění kontrachvatu, kdy **uke** stojící mimo zápasovou plochu přebírá aktivitu, je akce platná tehdy, pokud byla provedena bez přerušení.
- c) V **ne-waza** je akce platná a může pokračovat tak dlouho, dokud se alespoň jeden ze závodníků dotýká kteroukoliv částí svého těla zápasové plochy.

### Dodatek k článku 9 – Zápasová plocha

Jestliže je v případě **osaekomi** na okraji zápasové plochy zvednuta ta část těla závodníka, která se dotýkala zápasové plochy (tj. oba závodníci ztrácí kontakt se zápasovou plochou, i když zůstává nad ní), musí rozhodčí zvolat **mate**.

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

## Dodatek ČSJu

Akce na okraji zápasové plochy:

Po každé platné technice nebo akci provedené v postoji (**tachi-waza**) na okraji zápasové plochy může akce poté dále pokračovat v **ne-waza** tak dlouho, dokud se jeden nebo oba závodníci dotýkají kteroukoliv částí svého těla zápasové plochy nebo až do případného přerušení akce dle pravidel.

---

## Článek 10 – Doba trvání zápasu

Pro mistrovství světa a Olympijské hry je doba trvání zápasu následující:

- Muži a ženy: 5 minut čistého času zápasu
- Junioři a juniorky: 4 minuty čistého času zápasu

Mezi zápasy má každý závodník právo na 10 minut odpočinku.

## Dodatek k článku 10 – Doba trvání zápasu

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

Rozhodčímu musí být doba zápasu známa dříve než vstoupí na zápasišť.

## Dodatek ČSJu

Dobu trvání zápasu na domácích soutěžích v ČR řeší Soutěžní řád judo čl.14.

---

## Článek 11 – Přerušení zápasu

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

---

## Článek 12 – Časové znamení

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



## Dodatek k článku 12 – Časové znamení

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

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

---

## Článek 13 – Časy *osaekomi*

- ***Ippon*** celkem 25 sekund
- ***Waza-ari*** 20 a více, ale méně než 25 sekund
- ***Yuko*** 15 a více, ale méně než 20 sekund
- ***Koka*** 10 a více, ale méně než 15 sekund

Čas ***osaekomi*** kratší než 10 sekund se hodnotí stejně jako útok.

## Dodatek k článku 13 – Časy *osaekomi*

Je-li vyhlášeno ***osaekomi*** současně s časovým znamením nebo neumožňuje-li zbývající čas úplné dokončení ***osaekomi***, prodlužuje se příslušný zápasový čas až do dosažení ohodnocení ***ippon*** (nebo rovnocenného ocenění) nebo do okamžiku, kdy rozhodčí v zápasišti zvolá ***toketa*** nebo ***mate***.

---

## Článek 14 – Techniky provedené současně s časovým znamením

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

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

## Dodatek k článku 14 – Techniky provedené současně s časovým znamením

Jakákoliv technika započatá po časovém znamení signalizující konec zápasu je neplatná, i když rozhodčí v zápasišti dosud nezvolal ***sore-made***.

Pokud byla technika porazu nasazena současně s časovým znamením a rozhodčí je názoru, že chvat nemá okamžitě účinný výsledek, zvolá ***sore-made***.

## Článek 15 – Zahájení zápasu

Před zahájením soutěže stojí všichni tři rozhodčí společně uvnitř zápasové plochy (uprostřed) a před zaujetím svých míst se ukloní směrem k **joseki**. Před opuštěním zápasoviště se rozhodčí musí také uklonit směrem k **joseki**.

Před zahájením každého zápasu se závodníci musí při vstupu na zápasoviště uklonit. Závodníci se rovněž ukloní i před opuštěním zápasoviště po ukončení zápasu.

Závodníci následně přistoupí doprostřed k vnějšímu okraji zápasové plochy a stále ještě v bezpečnostní ploše čekají na povolení ke vstupu do zápasové plochy. První vyhlášený závodník stojí po pravé a druhý po levé straně rozhodčího v zápasovišti. Na jeho pokyn vstoupí do zápasové plochy, zaujmou vyznačená místa pro zahájení zápasu, vzájemně se pozdraví úklonem a vykročením levé nohy provedou krok vpřed. Jakmile zápas skončí a rozhodčí vyhlásí výsledek, závodníci vykročením pravé nohy provedou krok zpět a navzájem se pozdraví úklonem.

Závodníci se mohou uklonit i při vstupu nebo odchodu ze zápasové plochy, ačkoliv to není povinné.

Zápas začíná vždy v postoji.

Zápas mohou přerušit pouze členové komise rozhodčích (viz článek č.17).

### Dodatek k článku 15 – Zahájení zápasu

Rozhodčí v zápasovišti a pomezní rozhodčí jsou před zahájením zápasu na svých místech dříve, než na zápasoviště vstoupí závodníci. Rozhodčí v zápasovišti stojí na zápasové ploše uprostřed asi 2m před spojnicí míst, kde stojí oba závodníci, je obrácen čelem k registrační tabuli.

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

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

## Procedura zdravení

### a) Při zahájení soutěže

- 1) Na začátku každé části soutěže přistoupí všichni tři rozhodčí (rozhodčí v zápasišti uprostřed) doprostřed ke kraji zápasišť, na vzdálenější stranu od **joseki** a pozdraví úklonem směrem k **joseki**.
- 2) Pak postoupí do varovné zóny zápasové plochy, kde opět pozdraví směrem k **joseki**, poté se pozdraví navzájem a následně se odeberou na svá místa.

### b) Výměna místa rozhodčího v zápasišti a pomezního rozhodčího

Výměnu rozhodčích je možné provést na konci zápasu po vyhlášení jeho výsledku a po opuštění **tatami** závodníky. Rozhodčí v zápasišti a pomezní rozhodčí si jdou po okraji zápasové plochy navzájem vstříc, ukloní se v postoji a pokračují na svá nová místa.

### c) Před zahájením zápasu

Po úvodním pozdravu první trojice rozhodčích přistupují následující rozhodčí v průběhu soutěže k okraji bezpečnostní plochy zápasišť, ukloní se pouze dle bodu a-1) a odeberou se přímo na svá místa.

### d) Na konci zápasu

Mají-li na konci zápasu všichni tři rozhodčí opustit zápasišť, postupují pouze dle bodu a-1). Pozdraví pouze směrem k **joseki** a opustí zápasišť.

### e) Na konci soutěže

Po skončení posledního zápasu dané části soutěže rozhodčí postupují v opačném pořadí kroků dle bodu a).

Dle bodu a-2) uzavřou **tatami** a pak dle bodu a-1) opustí zápasišť.

---

## Článek 16 – Přejít do **ne-waza**

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

- a) Dosáhne-li závodník určitého výsledku provedením porazu, přejde bez přerušení do **ne-waza** a útočí.
- b) Upadne-li jeden ze závodníků při neúspěšném pokusu o provedení porazu, může soupeř využít ztrátu jeho rovnováhy a následovat ho na zem.

- c) Dosáhne-li závodník určitého úspěchu pomocí techniky **shime-waza** nebo **kansetsu-waza** provedené v postoji a následně plynule a bez přerušení přechází do **ne-waza**.
- d) Donutí-li závodník svého soupeře k boji v **ne-waza** mimořádně obratným pohybem, který však jako poraz nemůže být ohodnocen.
- e) V ostatních případech nezahrnutých v předchozích bodech tohoto článku, kdy závodník padá nebo může upadnout a jeho soupeř využije jeho pozici k přechodu do **ne-waza**.

## Dodatek k článku 16 – Přejchod do **ne-waza**

Jestliže závodník stáhne soupeře do **ne-waza** v rozporu s článkem č.16 a jeho soupeř toho nevyužije k pokračování v **ne-waza**, zvolá rozhodčí **mate**, zastaví zápas a udělí trest **shido** závodníkovi, který porušil článek č.27, bod 8, viz i dodatek k článku č.27.

Jestliže závodník stáhne soupeře do **ne-waza** v rozporu s článkem č.16 a jeho soupeř toho využije k pokračování v **ne-waza**, zápas může pokračovat, ale rozhodčí udělí trest **shido** závodníkovi, který porušil článek č.27, odst.8), viz i dodatek k článku č.27.

---

## Článek 17 – Aplikace **Mate**

V následujících případech rozhodčí v zápasišti dočasně přeruší zápas zvoláním **mate** a opět jej zahájí zvoláním **hajime**:

- a) Opustí-li jeden nebo oba závodníci zápasovou plochu (viz výjimky v článku č.9).
- b) Jedná-li jeden nebo oba závodníci zakázaným způsobem.
- c) Onemocní-li nebo je-li zraněn jeden nebo oba závodníci.
- d) Je-li nutné, aby si jeden nebo oba závodníci upravili závodní úbor **judogi**.
- e) Nepokračuje-li zápas v **ne-waza** plynule a zřetelně vpřed.
- f) Jestliže se jeden závodník dostává z **ne-waza** zpět do postoje a přitom zvedá soupeře na zádech.
- g) Je-li závodník v postoji nebo se do postoje z **ne-waza** dostává a přitom zřetelně zvedá soupeře na svých zádech, který má obtočenou nohu (nohy) kolem libovolné části těla vstávajícího závodníka a přitom se již nedotýká **tatami**.
- h) Jestliže závodník v postoji provádí nebo se snaží provést techniku **kansetsu-waza** nebo **shime-waza** a účinek není ihned zřejmý.
- i) Ve všech ostatních případech, kdy to rozhodčí považuje za nezbytné.
- j) Přejí-li si rozhodčí nebo komise rozhodčích provést poradu.

## Dodatek k článku 17 – Aplikace *Mate*

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

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

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

Rozhodčí zvolá *mate*, jakmile se podaří závodníkovi, který ležel obličejem na *tatami*, vstát se soupeřem na zádech a přitom se nedotýkat rukama *tatami*. Z toho je zřejmé, že jeho soupeř nad ním ztratil kontrolu.

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

Po zvolání *mate* se závodníci musí rychle vrátit na výchozí místa pro zahájení zápasu. Zvolá-li rozhodčí *mate*, pak závodník (závodníci) musí stát, mluví-li k němu rozhodčí nebo upravuje-li si *judogi*. Očekává-li se delší přerušení, pak se může posadit. Jen v případě poskytování lékařského ošetření nebo vyšetření může závodník zaujmout jinou polohu.

Rozhodčí v zápasišti má zvolat *mate* v případě přizvání lékaře na *tatami*, a to když závodník nebo sám lékař toto požaduje, nebo když rozhodčí v zápasišti to uzná za nezbytné (viz článek č.29).

---

## Článek 18 – *Sono-mama*

Chce-li rozhodčí krátkodobě přerušit zápas, aby například jednoho nebo oba závodníky oslovil, aniž by tím způsobil změnu jejich postavení, případně aby vyslovil trest, aniž by nepotrestaný závodník ztratil své výhodné postavení, zvolá *sono-mama*.

Zápas pokračuje zvoláním *yoshi*.

*Sono-mama* lze použít pouze při *ne-waza*.

## Dodatek k článku 18 – *Sono-mama*

Kdykoliv zvolá rozhodčí *sono-mama*, musí dbát, aby u žádného závodníka nedošlo ke změně polohy nebo úchopu.

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

---

## Článek 19 – Konec zápasu

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

- a) Dosáhne-li jeden ze závodníků **ippon** nebo **waza-ari awasete-ippon** (viz články č.20, 21).
- b) V případě **sogo-gachi** (viz článek č.22).
- c) V případě **kiken-gachi** (viz článek č.28).
- d) V případě **hansoku-make** (viz článek č.27).
- e) Nemůže-li jeden ze závodníků pokračovat v zápase z důvodu zranění (viz článek č.29).
- f) Uplyne-li stanovený čas zápasu. Rozhodčí ohodnotí zápas následujícím způsobem:
  - 1) Docílí-li jeden závodník ocenění **ippon** nebo jemu rovnocenné ocenění, je vyhlášen vítězem.
  - 2) Nebylo-li dosaženo ocenění **ippon** nebo jemu rovnocenného ocenění, vítězem je vyhlášen závodník podle zásady, že jedno **waza-ari** převažuje jakýkoliv počet **yuko** a jedno **yuko** převažuje jakýkoliv počet **koka**.
  - 3) Pokud na registrační tabuli není vyznačeno žádné ocenění nebo ocenění v jednotlivých ukazatelích (**waza-ari**, **yuko**, **koka**) jsou přesně stejná, o vítězi rozhodne zápas „Golden Score“ (zlaté skóre).

### Zápas „Golden Score“

Doba zápasu „Golden Score“ je stejná jako v předcházejícím zápase.

Uplyne-li stanovený čas zápasu, pak rozhodčí v zápasišti vyhlásí **sore-made** a dočasně ukončí zápas. Závodníci se vrátí do svých pozic pro zahájení zápasu. Registrační tabule i časomíra se vynuluje a rozhodčí v zápasišti okamžitě zahájí zápas zvoláním **hajime**. Mezi původním zápasem a zápasem „Golden Score“ nesmí být žádná přestávka pro odpočinek.

První ohodnocení získané jedním ze závodníků v době zápasu „Golden Score“ rozhodne zápas. Zápas končí okamžitě po získání jakéhokoliv ohodnocení jedním ze závodníků.

V případě, že žádný ze závodníků nezískal v průběhu celého zápasu „Golden Score“ žádné ohodnocení, pak o vítězi rozhodne **hantei**. Rozhodčí v zápasišti vyhlásí **hantei** a společně s oběma pomezními rozhodčími zvednou nad hlavu praporek příslušné barvy a tím signalizují, kterého závodníka považují za vítěze zápasu. V tomto případě rozhodčí v zápasišti a oba pomezní rozhodčí berou v úvahu pouze tzv. „kinsa“ (mírná převaha), které závodníci získali svým přístupem, dovedností a účinností technik pouze v zápase „Golden Score“. To znamená, že původní zápas se zde již vůbec nezohledňuje. Rozhodčí v zápasišti vyhlásí výsledek v souladu s pravidlem o „rozhodnutí většiny“.

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

- 4) V případě, že oba závodníci dosáhli ohodnocení **ippon** nebo **sogo-gachi** současně, pak o vítězi rozhoduje zápas „Golden Score“.
- 5) V případě, že jsou oba závodníci současně potrestáni postupným trestem **hansoku-make** (výsledek vícenásobného trestu **shido**) nebo je-li jeden ze závodníků potrestán postupným trestem **hansoku-make** a současně dosáhl **sogo-gachi**, pak o vítězi rozhoduje zápas „Golden Score“.
- 6) V případě, že jsou oba závodníci současně potrestáni přímým trestem **hansoku-make**, pak jsou oba závodníci ze soutěže diskvalifikováni.
- 7) Rozhodnutí **hikiwake** se vyhlašuje tehdy, pokud nebylo dosaženo žádného ocenění a pokud nebylo možné v době stanovené pro zápas určit převahu jednoho ze závodníků (viz dodatek).

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

Vyhlásí-li rozhodčí v zápasišti výsledek zápasu a poté opustí společně s pomezními rozhodčími zápasišť, pak již nemůže své rozhodnutí změnit.

Vyhlásí-li rozhodčí v zápasišti za vítěze omylem nesprávného závodníka, musí oba pomezní rozhodčí zajistit, aby rozhodčí v zápasišti napravil svůj omyl dříve, než společně opustí zápasišť.

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

## Dodatek k článku 19 – Konec zápasu

Po zvolání **sore-made** musí rozhodčí v zápasišti i nadále sledovat závodníky pro případ, že by jeho zvolání neslyšeli a pokračovali v zápase.

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

Před zahájením každého zápasu „Golden Score“ musí být stopky pro měření času a registrační tabule vynulovány stejně jako v případě před každým novým zápasem.

V případě zápasu „Golden Score“, kdy jeden závodník dosáhl držení a bylo vyhlášeno **osaekomi**, ponechá rozhodčí v zápasišti možnost držet v plném rozsahu 25 sekund a dosáhnout ohodnocení **ippon**, nebylo-li vyhlášeno **toketa** nebo **mate**, případně nebylo-li dosaženo okamžitého výsledku pomocí technik **shime-waza** nebo **kansetsu-waza**. V tomto případě vítěz získává skutečný počet dosažených bodů.

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

Rozhodnutí **hikiwake** se používá pouze pro soutěže družstev.

Rozhodnutí **hikiwake** se použije v prvním vzájemném utkání družstev. Skončí-li toto utkání pro obě družstva se stejným počtem vítězství i bodů, pak se zopakují všechny zápasy, které skončily v prvním vzájemném utkání rozhodnutím **hikiwake** a tyto rozhodnou o vítězném družstvu. Tyto rozhodující zápasy proběhnou v souladu s pravidlem „Golden Score“ s tím rozdílem, že vítězství budou ohodnocena pouze jedním bodem.

Tento stejný systém se bude uplatňovat i při soutěžním systému „Každý s každým“.

## Dodatek ČSJu

### Procedura při **hantei**

Při **hantei** musí mít rozhodčí v zápasišti, stejně tak jako pomezni rozhodčí modrý a bílý praporek. Po rozhodnutí **hantei** dá rozhodčí v zápasišti před vyhlášením vítěze praporky do jedné ruky, provede krok vpřed a volnou paží ukáže na vítěze.

### Kritéria pro **hantei**

Správné rozhodnutí musí odpovídat následujícím kritériím:

#### 1. **Kinsa**

- a) **Tachi-waza** - hod s výsledkem menším než **koka**, například dopad na přední část těla, koleno nebo obě kolena, ruce a koleno.
- b) **Newaza** - vyhlášení **osaekomi** po dobu 1 až 9 sekund, **kansetsu-waza** nebo **shime-waza** s těsným únikem **ukeho**.

Vítězí ten, kdo má více **kinsa**.



## 2. Útoky

- a) **Tachi-waza** - útoky se značným vychýlením **ukeho**, který téměř padá dolů.
  - b) **Newaza** - čistá příprava k **osaekomi**, **kansetsu-waza** nebo **shime-waza**, výsledkem pokusu je například čisté technické přetočení.
- Vítězí ten, kdo má více útoků.

## 3. Kladná aktivita

- a) **Tachi-waza** - skutečné útoky bez přímého vychýlení **ukeho**.
  - b) **Newaza** - účinné vážné pokusy o technické přetočení atd., ale ve skutečnosti neúspěšné.
- Vítězí ten, kdo má více kladných útoků.

### Poznámka

Kromě kladné aktivity je možná také předstíraná aktivita, kdy například **uke** padá na obě kolena, **tori** jej začíná táhnout po **tatami** a předstírá aktivitu. Takové akce nepůsobí vzhledně a měly by být okamžitě zastaveny **mate**.

## 4. Kladné judo

- a) **Tachi-waza** - je aktivní při nástupech, dobrá **kumi-kata**, dobré držení těla (postoj) a dobrý styl.
  - b) **Newaza** - je aktivní, provádí útočný boj bez přestávek a čekání na zvolání rozhodčího **mate**.
- Vítězí ten, kdo má více kladného ocenění.

---

## Článek 20 – Ippon

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

- a) Hodí-li závodník soupeře značnou silou a rychlostí na větší část jeho zad, aniž by nad ním ztratil kontrolu.
- b) Udrží-li závodník soupeře v **osaekomi-waza** po dobu 25 sekund od okamžiku vyhlášení **osaekomi**, aniž by se soupeři podařilo uniknout.
- c) Vzdá-li se závodník tak, že zaklepe dvakrát nebo vícekrát rukou či nohou, případně zvolá **maita** (vzdávám se) v důsledku účinně nasazené techniky **osaekomi-waza**, **shime-waza** nebo **kansetsu-waza**.
- d) Když je závodník účinkem technik **shime-waza** nebo **kansetsu-waza** neschopen pokračovat v zápase.

## Rovnocennost

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

## Současně dosažený *ippon*

Viz článek č.19, bod f-4)

## Dodatek k článku 20 – *ippon*

### Současně provedené techniky

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

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

Dopadne-li házený závodník záměrně do "mostu" (hlava a jedno nebo obě chodidla v kontaktu s ***tatami***), ohodnotí rozhodčí v zápasíšti tuto akci jako ***ippon*** nebo jiným odpovídajícím ohodnocením i přesto, že takto házený závodník zabránil naplnění všech kritérií pro takové ohodnocení. Důvodem je odradit závodníky tyto obranné akce používat.

Použití ***kansetsu-waza*** za účelem porazu soupeře se nehodnotí.

### Poznámka

Olympijské hry, mistrovství světa, kontinentální a IJF turnaje se řídí plným zněním pravidel. Při národních soutěžích jsou organizátoři oprávněni přijmout taková omezení pravidel, která povedou ke zvýšení bezpečnosti závodníků. Například na soutěžích pro závodníky nižších stupňů technické vyspělosti se jedná o možnost vyhlásit ***ippon*** dříve, je-li výsledek techniky dostatečně zřejmý nebo v případě soutěží dětí mohou být techniky ***shime-waza*** a ***kansetsu-waza*** zcela zakázány.

## Dodatek ČSJu

S platností od 1.1.2008 se soutěže mládežnických kategorií v rámci ČSJu řídí následujícími pravidly:

### 1. Dorost

- V případě ***shime-waza***, kdy závodník včas nevzdá a dojde k jeho „uspání“, dostává přímý trest ***hansoku-make***.
- V případě ***kansetsu-waza*** vyhlásí rozhodčí ***ippon*** v případě, že ruka páčeného závodníka je napnuta, nečeká se na vzdání soupeře.

## 2. Starší žactvo

- V případě **shime-waza**, kdy závodník včas nevzdá a dojde k jeho „uspání“, dostává přímý trest **hansoku-make**.
- V případě **kansetsu-waza** vyhlásí rozhodčí **ippon** v případě, že ruka páčeného závodníka je napnuta, nečeká se na vzdání soupeře.
- Zákaz všech chvatů prováděných z jednoho nebo obou kolen – rozhodčí tyto chvaty nehodnotí a ani netrestá.

## 3. Mladší žactvo a mláďata

- Zákaz **shime-waza** a **kansetsu-waza** – při pokusu o tyto techniky následuje **mate**.
- Zákaz **sutemi-waza** – výjimku tvoří **tomoe-nage** a **joko-tomoe-nage**.
- Zákaz všech chvatů prováděných:
  - o z jednoho nebo obou kolen
  - o z úchopu pod pasem – např. **morote-gari**, **kučiki-taoši** apod.
  - o s úchopem kolem krku – např. **kubi-nage** (házení v kravatě)
- Zákaz **soto-maki-komi**, **harai-maki-komi** apod. – rozhodčí tyto chvaty nehodnotí a ani netrestá.

Pro všechny uvedené věkové kategorie platí, že po zakázané technice musí vždy následovat **mate**, aby závodník nezískal výhodu využitím nepovolené techniky.

---

## Článek 21 – *Waza-ari-awasete Ippon*

Pokud závodník docílí v jednom zápase druhé **waza-ari** (viz článek č.23), vyhlásí rozhodčí v zápasišti **waza-ari awasete ippon**.

---

## Článek 22 – *Sogo-gachi*

Rozhodčí v zápasišti vyhlásí **sogo-gachi** (spojené vítězství) v následujících případech:

- a) Získá-li jeden ze závodníků **waza-ari** a jeho soupeř následně obdrží třetí trest **shido**.
- b) Získá-li jeden ze závodníků **waza-ari** a jeho soupeř již předtím obdržel tři tresty **shido**.

### **Současně dosažené sogo-gachi**

Viz článek č.19, odst. f-4)

## Článek 23 – *Waza-ari*

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

- a) Hodí-li závodník soupeře bez ztráty kontroly nad ním, ale provedenému porazu chybí částečně jeden ze tří nutných požadavků pro ohodnocení **ippon**, viz článek č.20, odst. a) a dodatek
- b) Udrží-li závodník soupeře v **osaekomi-waza** po dobu kratší než 25 sekund, nejméně však po dobu 20 sekund od okamžiku vyhlášení **osaekomi**, aniž by se soupeři podařilo uniknout.

### Rovnocennost

Je-li závodník potrestán třemi **shido**, pak se jeho soupeři okamžitě přiznává ohodnocení **waza-ari**.

---

## Článek 24 – *Yuko*

Rozhodčí v zápasu vyhlásí **yuko**, je-li názoru, že provedená akce odpovídá následujícím kritériím:

- a) Hodí-li závodník soupeře bez ztráty kontroly nad ním, ale provedenému porazu chybí částečně dva ze tří nutných požadavků pro **ippon**:

### Příklady

- 1) Chybí požadavek dopadu na „větší část zad“ a také částečně chyběla „rychlost“ nebo „síla“.
  - 2) Dopad soupeře byl na větší část zad, ale částečně chyběla „rychlost“ a současně „síla“.
- b) Udrží-li závodník soupeře v **osaekomi-waza** po dobu kratší než 20 sekund, nejméně však po dobu 15 sekund od okamžiku vyhlášení **osaekomi**, aniž by se soupeři podařilo uniknout.

### Rovnocennost

Je-li závodník potrestán dvěma **shido**, pak se jeho soupeři okamžitě přiznává ohodnocení **yuko**.

## Dodatek k článku 24 – *Yuko*

Jakýkoliv počet vyhlášených **yuko** není rovnocenný jednomu ocenění **waza-ari**. Na registrační tabuli se vyznačuje celkový počet ohodnocení **yuko**.

## Článek 25 – *Koka*

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

- a) Hodí-li závodník svého soupeře bez ztráty kontroly nad ním určitou silou a rychlostí a soupeř dopadne na zadní část ramene, na stehno (stehna) nebo hýždě.
- b) Udrží-li závodník soupeře v **osaekomi-waza** po dobu kratší než 15 sekund, nejméně však po dobu 10 sekund od okamžiku vyhlášení **osaekomi**, aniž by se soupeři podařilo uniknout.

### Rovnocennost

Je-li závodník potrestán jedním **shido**, pak se jeho soupeři okamžitě přiznává ohodnocení **koka**.

## Dodatek k článku 25 – *Koka*

Jakýkoliv počet vyhlášených **koka** není rovnocenný jednomu ocenění **yuko** nebo **waza-ari**. Na registrační tabuli se vyznačuje celkový počet ohodnocení **koka**.

Dopadne-li závodník po porazu na přední část těla, koleno (kolena), ruku (ruce) nebo loket (lokty), hodnotí se poraz jako útok. Jako útok se rovněž hodnotí **osaekomi** po dobu do 9 sekund.

---

## Článek 26 – *Osaekomi-Waza*

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

- a) Držený závodník musí být svým soupeřem dostatečně kontrolován a jeho záda, obě nebo jedno rameno se musí dotýkat **tatami**.
- b) Kontrola může být provedena ze strany, zezadu nebo shora.
- c) Noha (nohy) nebo tělo držícího závodníka nesmí být kontrolovány nohama soupeře.
- d) Alespoň jeden závodník se musí dotýkat zápasové plochy libovolnou částí svého těla.
- e) Závodník provádějící držení se musí nacházet v pozici **kesa** nebo **shiho**. Jedná se o techniky podobné **kesa-gatame** nebo **kami-shiho-gatame**.

## Dodatek k článku 26 – *Osaekomi-Waza*

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

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

Jestliže se v **osaekomi** dopustil zakázaného jednání závodník, který je v nevýhodném postavení, a zasluhuje trest, zvolá rozhodčí v zápasišti **sono-mama**, udělí trest a dotykem obou závodníků a vyhlášením **yoshi** nechá závodníky pokračovat v zápase.

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

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

Rozhodčí v zápasišti zvolá **mate** v případě **osaekomi** na okraji zápasové plochy, nadzvedne-li se nad zápasovou plochu ta část závodníkovy těla, která se jí dotýkala (nadzvednutím ztrácí kontakt oba závodníci se zápasovou plochou).

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

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

---

## Článek 27 – Zakázaná jednání a tresty

Zakázaná jednání se dělí na lehká provinění **shido** a velmi vážná provinění **hansoku-make**.

Za lehké provinění se uděluje trest **shido** a za velmi vážné provinění se uděluje trest **hansoku-make**.

Rozhodčí v zápasišti udělí trest **shido** nebo **hansoku-make** na základě závažnosti provinění.

Udělení druhého nebo dalšího trestu **shido** se automaticky projeví na technickém ohodnocení soupeře. Původní ohodnocení odpovídající minulému trestu se zruší a je okamžitě nahrazeno nejbližším vyšším ohodnocením.

Udělení přímého trestu ***hansoku-make*** má za následek diskvalifikaci závodníka a jeho vyloučení ze soutěže. Takový zápas končí v souladu s článkem 19 odst. d). Proviní-li se závodník zakázaným jednáním dle bodu 31 (diving), není vyloučen z celé soutěže.

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

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

### **SHIDO (Skupina lehkých provinění)**

a) ***Shido*** se uděluje závodníkovi, který se dopustil lehkého provinění:

- 1) Úmyslně znemožňovat úchop (***kumikata***) ve snaze zabránit akci v průběhu zápasu.
- 2) Po získání úchopu zaujmout příliš defenzivní postoj (obvykle déle než 5 sekund).
- 3) Provádět akci za účelem vzbuzení dojmu, že se jedná o útok, ale přitom je zřejmé, že závodník nemá v úmyslu svého soupeře házet (předstíraný útok, tzv. „false attack“).
- 4) V postoji neustále držet konec soupeřova rukávu (rukávů) za účelem defenzívy (obvykle déle než 5 sekund) nebo držet konec soupeřova rukávu (rukávů) zkroucený jako při ždímání.
- 5) V postoji neustále proplétat prsty jedné nebo obou rukou mezi prsty soupeře ve snaze zabránit jeho akci (obvykle déle než 5 sekund).
- 6) Úmyslně si rozhalovat své ***judogi*** nebo uvolňovat si či znovu zavazovat pás nebo tkanici kalhot bez svolení rozhodčího.
- 7) Stahovat soupeře dolů se záměrem zápasit v ***ne-waza*** v rozporu s článkem č.16.
- 8) Strkat prst nebo prsty do soupeřova rukávu nebo nohavice.
- 9) Držet v postoji bez útoku jakýkoliv jiný než „standardní“ úchop (obvykle déle než 5 sekund).
- 10) V postoji před nebo po dosažení úchopu neprovádět žádné útočné pohyby (viz dodatek - neaktivita).
- 11) Držet konec soupeřova rukávu (rukávů) mezi palcem a ostatními prsty (tzv. „pistolový úchop“).
- 12) Držet konec soupeřova rukávu (rukávů) takovým způsobem, kdy je rukáv překládán do záhybu (tzv. „kapsový úchop“ - dochází k vytvoření tzv. „kapsy“, do které pak závodník při úchopu vkládá svou ruku).

- 13) Uchopit v postoji soupeřovu nohu (nohy) nebo nohavici (nohavice) bez současného pokusu o poraz.
- 14) Obtáčet koncem pásu nebo cípem kabátce jakoukoliv část soupeřova těla.
- 15) Zachytávat vlastní nebo soupeřovo **judogi** ústy.
- 16) Pokládat ruku, paži, chodidlo či nohu přímo na obličej soupeře.
- 17) Vkládat chodidlo nebo nohu za soupeřův pás, límec nebo okraj kabátce.
- 18) Používat techniku **shime-waza** za pomoci spodku kabátce, pásu nebo samotných prstů.
- 19) Úmyslně opouštět v postoji nebo v **ne-waza** zápasovou plochu nebo úmyslně přinutit soupeře k opuštění zápasové plochy (viz článek č.9 - výjimky).
- 20) Použít **dojime** (nůžky) na soupeřův trup, krk nebo hlavu (sevření soupeřova těla pomocí zkřížených nohou s následným propnutím).
- 21) Kopnout kolenem nebo chodidlem do soupeřovy ruky nebo paže ve snaze donutit soupeře uvolnit úchop nebo kopnout do soupeřovi nohy nebo kotníku, aniž by byla použita nějaká technika.
- 22) Ohýbat soupeřův prst nebo prsty ve snaze uvolnit jeho úchop.

### **HANSOKU-MAKE (Skupina velmi vážných provinění)**

- b) **Hansoku-make** se uděluje závodníkovi, který se dopustil velmi vážného provinění nebo již obdržel tři tresty **shido** a dopustil se dalšího lehkého provinění.
  - 23) Použití techniky **kawazu-gake**, tj. nohou obtáčet soupeřovu nohu, dívat se víceméně stejným směrem jako soupeř a padat na něj zády.
  - 24) Použít techniku **kansetsu-waza** na jiný kloub než na kloub loketní.
  - 25) Zvednout ležícího soupeře z **tatami** a hodit ho zpět na zápasíště.
  - 26) Podmetat stojnou nohu soupeře zevnitř v okamžiku, kdy soupeř provádí chvat jako například **harai-goshi** apod.
  - 27) Nedbat příkazu rozhodčího.
  - 28) Během zápasu bezdůvodně křičet, dělat poznámky nebo gesta zesměšňující soupeře nebo rozhodčího.



- 29) Používat jakékoliv techniky, které by mohly vést k ohrožení nebo ke zranění soupeře, zvláště soupeřova krku nebo páteře, případně odporují zásadám judo.
- 30) Padat při chvatu nebo při pokusu o chvat jako **ude-hishigi-waki-gatame** přímo na zápasíště.
- 31) Při provádění techniky či pokusu o poraz jako je například **uchi-mata**, **harai-goshi** atd. se nejdříve opírat v předklonu hlavou o zápasíště nebo při provádění techniky či pokusu o poraz jako je **kata-guruma** z postoje nebo pokleku padat přímo vzad, tzv. „Diving“.
- 32) Úmyslně padat vzad, je-li soupeř přitisknut na závodníkových zádech, bez ohledu na možnost kontrolovat soupeřovy pohyby.
- 33) Nosit tvrdé nebo kovové předměty (zakryté i nezakryté).

Opakovaně udělené tresty **shido** se na registrační tabuli sčítají a převádí se na kladná technická ohodnocení soupeře takto:

- a) 2x **shido** = soupeř získává **yuko**
- b) 3x **shido** = soupeř získává **waza-ari**
- c) 4x **shido** = závodník je trestán **hansoku-make** = soupeř získává **ippon**

Dopustí-li se závodník opakovaně lehkého provinění a má-li být trestán čtvrtým **shido**, rozhodčí v zápasíšti se poradí s pomezními rozhodčími a udělí závodníkovi trest **hansoku-make**. To znamená, že trest za čtvrté lehké provinění již není vyhlášen jako **shido**, ale přímo jako **hansoku-make** a zápas končí v souladu s článkem č.19, odst. d).

## Dodatek k článku 27 – Zakázaná jednání a tresty

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

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

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

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

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

Udělení trestů v **ne-waza** se provádí stejným způsobem jako v případě **osaekomi** (dodatek článku č.26, odst. 2 a 3).

Rozhodne-li se rozhodčí v průběhu utkání „**golden score**“ potrestat závodníka trestem **shido**, musí se před udělením trestu poradit s pomezními rozhodčími a rozhodnout v souladu s pravidlem „rozhodnutí většiny“. (V případě, že všichni tři rozhodčí nejsou stejného názoru na udělení uvedeného trestu, doporučuje se toto prokonzultovat s instruktorem soutěže.)

#### **K bodu 8)**

Stáhne-li závodník soupeře do **ne-waza** v rozporu s čl.16 a soupeř této akce nevyužije k pokračování v **ne-waza**, zvolá rozhodčí v zápasišti **mate**, přeruší dočasně zápas a udělí závodníkovi, který porušil čl.16, trest **shido**.

#### **K bodu 10)**

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

Závodník by neměl být trestán za „nestandardní“ úchop, jestliže tato situace byla způsobena podvléknutím hlavy soupeře pod rukou držícího. Jestliže však závodník takto hlavu podvléká neustále, měl by rozhodčí v zápasišti zvážit, zda-li se nejedná o příliš defenzivní chování dle odst. 2).

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

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

#### **K bodu 11)**

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

#### **K bodu 15)**

Pojem "obtáčení" znamená, že pás nebo **judogi** je obtáčeno po celém obvodu. Použití pásu nebo **judogi** pro zablokování úchopu (bez obtočení), například při uvěznění soupeřovy paže, se netrestá.

#### **K bodu 17)**

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

#### **K bodu 24)**

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

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

### K bodu 31)

Pokusit se o hod technikou jako **harai-goshi**, **uchi-mata** apod. s úchopem límce soupeřova kabátce jen jednou rukou v pozici podobající se **ude-hishigi-waki-gatame** (přičemž zápěstí soupeře je sevřené v podpaždí házejícího) a záměrně padat na **tatami** obličejem dolů a tím může být způsobeno zranění, má být trestáno. Takové akce, kdy není úmyslem hodit soupeře čistě na záda, jsou nebezpečné a řeší se stejným způsobem jako **ude-hishigi-waki-gatame**.

---

## Článek 28 – Nenastoupení soupeře a vzdání zápasu

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

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

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

## Dodatek k článku 28 – Nenastoupení soupeře a vzdání zápasu

### Měkké kontaktní čočky

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

---

## Článek 29 – Zranění, nemoc nebo nehoda

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

### a) Zranění

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

## b) Nemoc

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

## c) Nehoda

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

## Lékařská vyšetření

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

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

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

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

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

## Krvácení

Objeví-li se krvácení, pak rozhodčí v zápasišti zavolá lékaře, aby pomohl závodníkovi krvácení zastavit a ošetřit.

V případě krvácení musí rozhodčí v zápasišti ze zdravotních důvodů přivolat lékaře, protože s krvácejícím zraněním není povoleno zápasit.

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

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

## Drobná zranění

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

## Dodatek k článku 29 – Zranění, nemoc nebo nehoda

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

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

Trenér nemá na zápasišti nikdy přístup.

Je-li přivolán lékař, pak pomezní rozhodčí zůstávají sedět na svých místech a sledují situaci. V blízkosti zraněného závodníka se nachází pouze rozhodčí v zápasišti a dohlíží nad dodržováním pravidel při poskytnutí lékařské pomoci. Vyžaduje-li si to situace, může rozhodčí v zápasišti přivolat pomezní rozhodčí a konzultovat s nimi své rozhodnutí.

## Lékařská pomoc

### a) Drobné zranění

V případě zlomeného nehtu může lékař při jeho stříhání asistovat.

Lékař může pomoci i v případě zranění šourku (varlete).

### b) Krvácející zranění

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

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

## Poznámka

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

## Případy zvracení

Dojde-li ke zvracení, pak se soupeř stává vítězem zápasu **kiken-gachi**, viz odst. b) Nemoc.

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

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

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

Po akreditaci lékaře přebírá zodpovědnost za jeho aktivity národní federace.

Lékař musí znát výklad pravidel včetně všech platných dodatků.

## Dodatek ČSJU

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

---

## Článek 30 – Situace neuvedené v těchto pravidlech

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