

# PRAVIDLA JUDA

Platná od 1. 1. 2015

Překlad anglického originálu  
„Judo refereeing rules IJF 2014–16“



Překlad

Ing. VĚRA PELANTOVÁ

PATRIK TONAR

Zpracování

Ing. MARIÁN HEFKA    Ing. VĚRA PELANTOVÁ

Jazyková úprava

Mgr. ANDREA ŠÁLOVÁ

Technické články pravidel

ROMAN KALOUS

# Obsah

ÚVOD .....	3
Článek 1 - Zápasiště.....	4
Článek 2 – Vybavení.....	7
Článek 3 – Závodní úbor .....	10
Článek 4 – Hygiena .....	11
Článek 5 – Rozhodčí a oficiální činovníci .....	12
Článek 6 – Umístění a funkce rozhodčího v zápasišti .....	13
Článek 7 – Umístění a funkce rozhodčích care systému (table referee).....	14
Článek 8 – Gestikulace rozhodčích.....	15
Článek 9 – Akce na okraji zápasové plochy .....	17
Článek 10 – Doba trvání zápasu .....	18
Článek 11 – Přerušování zápasu.....	19
Článek 12 – Časové znamení .....	19
Článek 13 – Časy osaekomi .....	20
Článek 14 – Techniky provedené současně s časovým znaméním .....	20
Článek 15 – Zahájení zápasu .....	21
Článek 16 – Přejít do ne-waza .....	23
Článek 17 – Aplikace Mate .....	23
Článek 18 – Sono-mama .....	25
Článek 19 – Konec zápasu .....	26
Článek 20 – Ippon .....	29
Článek 21 – Waza-ari .....	31
Článek 22 – Waza-ari-awasete-ippón .....	31
Článek 23 – Yuko .....	31
Článek 24 – Osaekomi-Waza .....	32
Článek 25 – Zakázaná jednání a tresty.....	33
Článek 26 – Nenastoupení soupeře a vzdání zápasu.....	39
Článek 27 – Zranění, nemoc nebo nehoda .....	40
Článek 28 – Situace neuvedené v těchto pravidlech.....	43
obrazová příloha	

## 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. 2015. Současně se ruší Pravidla judo platná od 1. 1. 2008.

---

## Článek 1 – Zápasště

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

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

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

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

Použijí-li se dvě nebo více spojených zápasšť, pak jejich společná bezpečnostní plocha musí být široká nejméně 4 m.

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

### Poznámka

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

### Dodatek k článku 1 – Zápasště

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

#### Tatami

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

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

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

#### Pódium

Jeho instalování je možné, musí být zhotoveno ze dřeva s dostatečnou pevností, musí však

být zachována určitá pružnost. Rozměr pódia je přibližně 18 m x 18 m a nesmí být vyšší než 1 m (zpravidla 50 cm nebo méně).

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

### **Dodatek ČSJu k článku 1 – Zápasště**

Zápasště je vytvořeno z **tatami** nebo podobného přijatelného materiálu libovolné barvy.

Zápasště se dělí na dvě plochy vzájemně odlišné barvy. Prostor uvnitř zápasště se nazývá zápasová plocha. Prostor vně zápasové plochy se nazývá bezpečnostní plocha.

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

#### **Tatami**

Obecně se skládá z dílů o rozměrech 1m x 2m nebo 1m x 1m, 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 zápasště, musí být složeny bez mezer a upevněny tak, aby nedošlo k jejich posunutí.

#### **Tatami pro soutěže řízené KSJu**

- a) Pro soutěže řízené krajskými svazy a nemistrovské soutěže je povolena zápasová plocha o minimálních rozměrech 5m x 5m. Bezpečnostní plocha musí být široká nejméně 2 m (i mezi spojenými zápasšti).
- 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) Tatami může být složeno z tzv.puzzle.

#### **Tatami pro 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 3 m (i mezi spojenými zápasšti).
- b) Pro věkové kategorie dorostu musí mít zápasová plocha rozměr minimálně 7mx7m, bezpečnostní plocha musí být široká minimálně 3 m a mezi dvěma zápasšti 3 m.
- c) Tatami nesmí být složeno z tzv.puzzle.

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

**Pódium**

Jeho instalování je možné, musí být zhotoveno ze dřeva s dostatečnou pevností, musí však být zachována určitá pružnost. Rozměr pódia musí být o 1 m větší než na něm instalované tatami. Nesmí být vyšší než 1m (zpravidla 50cm nebo méně).

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

Viz *Obrazová příloha* – Obrázek 3, Obrázek 4

---

## Článek 2 – Vybavení

### a) Registrační tabule

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

Zařízení musí však být upravena tak, aby se zaznamenávaly i tresty udělené závodníkům (viz příklad v dodatku).

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

### b) Měření času

K dispozici musí být stopky, nebo elektronická časomíra:

- Pro trvání zápasu: 1 x
- Pro osaekomi: 2 x
- Záložní: 1 x

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

### c) Praporky pro časoměřiče

Časoměřiči musí používat následující praporky:

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

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

### d) Časový signál

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

### e) Modré a bílé judogi

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

## 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.

### Časomíra a registrační tabule

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

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

### Příklad:

Grafika vzoru ruční registrační tabule



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

Grafika vzoru elektronického ukazatele



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

## Dodatek ČSJu k článku 2 – Vybavení

### f) Registrační tabule

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

Zařízení musí být upravena tak, aby se zaznamenávaly i tresty udělené závodníkům (viz příklad v dodatku).

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

### g) Měření času

K dispozici musí být stopky nebo elektronická časomíra:

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

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

### h) Modré a bílé judogi

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

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

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

### Článek 3 – Závodní úbor

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

- a) Pevné, z bavlny nebo podobného materiálu, v dobrém stavu (bez trhlin nebo poškozených míst). Tloušťka, tvrdost nebo kluzkost materiálu nesmí znemožňovat soupeři získat úchop.
- b) Bílé, nebo téměř bílé barvy, pro prvního vyhlášeného závodníka a modré barvy pro druhého závodníka.
- c) Dovolená jsou tato označení: viz směrnice pro judogi IJF a EJU
- d) Kabátec je tak dlouhý, aby kryl stehna a dolní okraj dosahoval minimálně k pěstím připažených rukou. Kabátec judogi má být oblečen tak, že jeho levý límec překrývá pravý a musí být tak široký, aby ve výši dolního okraje hrudního koše bylo překrytí klop minimálně 20 cm. Zároveň se límce kabátce nesmí překrývat dále než 10 cm od vrcholku hrudní kosti.

Rukávy musí zakrývat celé paže až k zápěstí. Mezi rukávem a paží (včetně bandáží) musí být po celé délce rukávů mezera 10 – 15 cm. Tloušťka klopky a límce nesmí být větší než 1 cm a jejich šířka nesmí překročit 5 cm.

- 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 ke kotníkům, mezi nohavicí a nohou (včetně bandáží) musí být po celé délce nohavice mezera 10 – 15 cm.
- f) Kolem boků se přes kabátec uvazuje pevný pás šířky 4 – 5 cm, jehož barva odpovídá stupni technické vyspělosti závodníka. Pás se váže do čtvercového uzlu dostatečně pevně, aby zabraňoval uvolňování kabátce. Pás musí být dostatečně dlouhý, aby po jeho ovinutí 2x zbyly za uzlem ještě po obou stranách 20 – 30 cm 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 ČSJu k článku 3 – Závodní úbor**

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

Viz *Obrazová příloha* s. 45

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

### Dodatek k článku 4 – Hygiena

Závodníkovi, který nesplňuje podmínky čl. 3 a 4 Pravidel judo, není povolen start a jeho soupeř vyhrává zápas **fusen-gachi**, pokud zápas nebyl ještě zahájen. Byl-li již zápas zahájen, soupeř vyhrává **kiken-gachi** v souladu s pravidlem „rozhodnutí většiny“ (viz článek č. 26).

---

## Článek 5 – Rozhodčí a oficiální činovníci

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

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

Rozhodčím asistují činovníci obsluhující registrační tabuli, časoměřiči a zapisovatelé.

Rozhodčí musí být oděni v souladu s pravidly IJF.

Instruktoři soutěže, kteří případně mohou zasáhnout do probíhajícího zápasu, mají k dispozici vlastní stanoviště s CARE systémem, které musí být napojeno na rozhodčí pomocí komunikačního zařízení. Jejich působení je popsáno v Článku 19.

### Dodatek k článku 5 – Rozhodčí a oficiální činovníci

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

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

Časoměřič pro držení spustí stopky, jakmile uslyší povel **osaekomi** a zastaví je při povelu **sono-mama** a opět je spustí na povel **yoshi**. Uslyší-li povel **toketa** (držení přerušeno) nebo **mate**, zastaví stopky a nahlásí rozhodčímu počet naměřených sekund platného držení. Konec **osaekomi** oznámí stanoveným zvukovým signálem, trvalo-li držení 20 sekund, nebo 15 sekund, získal-li před tím držící závodník **waza-ari**.

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

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 měřením času musí být prováděno i manuální měření pomocí stopek. K dispozici musí být i rezervní manuální ukazatel skóre.

### **Dodatek ČSJu k článku 5 – Rozhodčí a oficiální činovníci**

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

---

## **Článek 6 – Umístění a funkce rozhodčího v zápasišti**

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

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

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

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

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

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

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

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

---

## **Článek 7 – Umístění a funkce rozhodčích u CARE systému**

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

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

Rozhodčí CARE systému nesmí předbíhat rozhodčího v zápasšti v oceňování akcí.

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

Pokud závodník potřebuje přechodně opustit zápasovou plochu v průběhu trvání zápasu z důvodů, které uzná rozhodčí v zápasšti za opodstatněné, musí jeden z rozhodčích CARE systému 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).

V případě, že rozhodčí CARE systému není stejného pohlaví jako zmíněný závodník, pak hlavní rozhodčí určí činovníka stejného pohlaví, který rozhodčího CARE systému nahradí, a závodníka doprovodí.

---

## Článek 8 – Gestikulace rozhodčích

### Rozhodčí v zápasu

Pro níže uvedená rozhodnutí používá rozhodčí v zápasu 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 ippon.
- 4) **Yuko** – upaží níže dlaní dolů asi 45° od těla.
- 5) **Osaekomi** – předpaží šikmo dolů směrem k závodníkům, obrácený směrem k nim a mírně se předkloní.
- 6) **Toketa** – předpaží šikmo níže malíkovou hranou dolů a 2-3 x paží rychle zamává zprava doleva, při gestikulaci se předklání směrem k závodníkům.
- 7) **Hikiwake** – ze vzpažení (malíkem vpřed) předpaží šikmo dolů ke středu zápasu a chvíli ponechá paži v této poloze.
- 8) **Mate** – předpaží, dlaní vpřed, prsty vzhůru směrem k časoměři.
- 9) **Sono-mama** – předkloní se, dlaněmi se dotkne obou závodníků a přitlačí je směrem k zápasu.
- 10) **Yoshi** – dlaněmi se dotkne obou závodníků a přitlačí.
- 11) **Zrušení vyhlášeného ohodnocení** – opakuje původní gestikulaci pro ocenění a současně druhou paží ve vzpažení malíkem vpřed zamává 2-3 x zprava doleva.
- 12) **Vyhlášení vítěze zápasu** – zvedne paži s otevřenou dlaní směrem k vítězi.
- 13) **Vyzvání závodníka k úpravě judogi** – zkříží levou paži přes pravou, dlaněmi k tělu ve výši opasku.
- 14) **Přivolání lékaře** – nejprve vztáhne paži směrem ke stanovišti lékaře, dlaní vzhůru, a poté ji plynule vztáhne směrem ke zraněnému závodníkovi.
- 15) **Udělení trestu (shido, hansoku-make)** – ukazovákem ukáže na trestaného závodníka, ostatní prsty jsou sevřeny v pěst.
- 16) **Neaktivita** – předpaží obě ruce pokrčené v předloktí a ve vodorovné poloze provede rotaci směrem dopředu, poté ukáže ukazovákem na trestaného závodníka, ostatní prsty jsou sevřeny v pěst.
- 17) **Předstíraný útok (false attack)** – předpaží oběma rukama se sevřenými pěstmi a pak naznačí pohyb stažení dolů.

### Dodatek k článku 8 – Gestikulace rozhodčích

Není-li jasné, kterému závodníkovi bylo ohodnocení nebo trest určen, musí rozhodčí v zápasu 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 **yuko** a **waza-ari** musí být podržené v trvání 3-5 sekund, aby jeho hodnocení bylo zřetelně viditelné i pomezním rozhodčím. Při tomto obratu však rozhodčí musí závodníky stále sledovat.

Gesto **hikiwake** se používá v souladu s odst. 7 tohoto článku pouze při soutěži družstev.

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.

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

Při rušení dříve vyhlášeného ohodnocení se nic nevyhlašuje.

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

Gestikulace má být ponechána po dobu 3 až 5 sekund.

Ukázka gest viz *Obrazová příloha* s. 45 – 50.

---

## Článek 9 – Prostor pro uznání akce – okraj zápasové plochy

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

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

### Výjimky

- a) Je-li při zahájení porazu alespoň jeden závodník uvnitř zápasové plochy, ale během provádění techniky se **uke** nebo **tori** pohybují mimo zápasovou plochu, je technika uznána za platnou v případě, pokračuje-li bez přerušení.

Obdobně okamžité provedení kontra techniky, kdy **uke** stojící mimo zápasovou plochu přebírá aktivitu, je akce platná tehdy, pokud byla provedena bez přerušení.

- b) V **ne-waza** je akce platná a může pokračovat, pokud bylo držení vyhlášeno uvnitř zápasové plochy.

- c) Techniky **osaekomi**, **shime-waza** anebo **kansetsu-waza** aplikované již mimo zápasovou plochu jsou platné pouze v případě, že následují okamžitě po dokončení hodu mimo zápasovou plochu. V případě, kdy **tori** nebo **uke** převezme iniciativu v jedné ze zmíněných technik bez zjevného přerušení, jsou tyto techniky uznávány za platné.

Techniky **shime-waza** a **kansetsu-waza** započaté uvnitř zápasové plochy mohou být ponechány bez přerušení i v případě přesunu závodníků mimo zápasovou plochu pouze za předpokladu viditelné účinnosti.

### Dodatek k článku 9 – Zápasová plocha

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.

## Článek 10 – Doba trvání zápasu

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

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

- Muži: 5 minut čistého času zápasu
- Ženy 4 minuty čistého času zápasu
- Junioři a juniorky: 4 minuty čistého času zápasu
- Dorostenci a dorostenky: 4 minuty čistého času zápasu

Mezi zápasy má každý závodník právo na 10 minut odpočinku.

### Dodatek k článku 10 – Doba trvání zápasu

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

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

Minimální věk pro účast na oficiálních soutěžích pořádaných IJF je 15 let.

### Dodatek ČSJu k článku 10 – Doba trvání zápasu

- Starší žactvo 3 minuty čistého času zápasu
- Mladší žactvo 2 minuty čistého času zápasu
- Kategorie mláďat 2 minuty čistého času zápasu

## 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.

### Dodatek ČSJu k článku 11 – Přerušení zápasu

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

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

Použití tohoto pravidla musí být oznámeno v rozpisu dané soutěže.

## Článek 12 – Časové znamení

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

### 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 20 sekund
- **Waza-ari** 15 a více, ale méně než 20 sekund
- **Yuko** 10 a více, ale méně než 15 sekund

### Dodatek ČSJu

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

---

## Článek 14 – Techniky provedené současně s časovým znamením

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

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

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

Bylo-li současně s časovým znamením vyhlášeno **osaekomi**, prodlužuje se zápas až do dosažení ohodnocení **ippon** nebo do okamžiku, kdy rozhodčí v zápasišti zvolá **toketa**, nebo **mate** (viz článek č.13).

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

---

## Článek 15 – Zahájení zápasu

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

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

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

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

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

Po vstupu na tatami by měli oba závodníci dojít k zápasové ploše zároveň.

Potřesení rukou není před zahájením zápasu dovoleno.

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

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

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

Delegovaný doktor může požádat rozhodčího o zastavení zápasu v určených případech a s příslušnými následky předepsané v článku č. 27.

Trenéři musí respektovat pravidlo IJF o chování trenérů na soutěžích.

Trenéři musí zaujmout pro ně vyhrazenou pozici ještě před zahájením zápasu.

- a) Trenéři nemají dovoleno dorozumívat se se závodníkem v průběhu boje
- b) Pouze v čase mimo zápas (mezi **mate** a **hajime**) mají povoleno se s závodníkem dorozumívat
- c) Po ukončení přestávky (zvolání **hajime**) trenéři opět musí zůstat potichu bez gestikulací
- d) Trenér porušující tyto pravidla bude napoprvé napomenut
- e) V případě neuposlechnutí výzvy bude podruhé napomenut a zároveň je vykázán ze stanoviště trenérů a nesmí být nahrazen v průběhu tohoto zápasu
- f) Pokud trenér bude pokračovat ve svém nevhodném chování i mimo oblast žíněnky bude potrestán. Sankce mohou obsahovat zrušení akreditace.

Zápas mohou přerušit instruktoři soutěže. (refereeing commision)

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

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

- chyba rozhodčích – nesprávně určení toriho
- při vyhlášení hansoku make
- výjimečné případy

Člen KR IJF musí být jiné národnosti než závodník.

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

---

## 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**.

## Výjimky – Přejít do ne-waza

Jestliže závodník stáhne soupeře do **ne-waza** v rozporu s článkem č. 16 a jeho soupeř toho nevyužije k pokračování v **ne-waza**, zvolá rozhodčí **mate**, zastaví zápas a udělí trest **shido** závodníkovi, který porušil článek č. 25, bod 7, viz i dodatek k článku č. 25.

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

---

## Článek 17 – Aplikace Mate

V následujících případech rozhodčí v zápasišti dočasně přeruší zápas zvoláním **mate**, závodníci se následně musí urychleně vrátit do úvodní pozice a rozhodčí jej opět zahájí zvoláním **hajime**.

Rozhodčí udělí shido za opuštění zápasové plochy.

Rozhodčí udělí 4. shido – hansoku make.

Rozhodčí nařídí úpravu judogi.

Jeden ze závodníků potřebuje lékařské ošetření.

Udělení **shido** bez nutnosti navrácení závodníků do jejich úvodních pozic.

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

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

- a) Opustí-li jeden, nebo oba závodníci zápasovou plochu.
- b) Jedná-li jeden, nebo oba závodníci zakázaným způsobem – čl. č. 25.
- c) Onemocní-li nebo je-li zraněn jeden, nebo oba závodníci.
- d) Je-li nutné, aby si jeden, nebo oba závodníci upravili závodní úbor **judogi**.
- e) Nepokračuje-li zápas v **ne-waza** plynule a evidentně pokračuje technika.
- f) Jestliže se jeden závodník dostává z **ne-waza** zpět do postoje, přitom zvedá soupeře na zádech a zároveň se nedotýká rukama **tatami**. Z toho je zřejmé, že jeho soupeř nad ním ztratil kontrolu.
- g) Je-li závodník v postoji, nebo se do postoje z **ne-waza** dostává, přitom zřetelně zvedá soupeře na svých zádech a ten má obtočenou nohu (nohy) kolem libovolné části těla vstávajícího závodníka a zároveň se již nedotýká **tatami**.
- h) Jestliže závodník v postoji provádí, nebo se snaží, provést techniku **kansetsu-waza**, nebo **shime-waza** a účinek není dostatečně zřejmý.
- i) Pokud jeden ze závodníků začne s přípravou zápasových, anebo wrestlingových (nikoliv judo) technik, rozhodčí musí okamžitě zvolat **mate** a zabránit v provedení a ukončení dané akce.
- j) Ve všech ostatních případech, kdy to rozhodčí považuje za nezbytné.

### **Dodatek k článku 17 – Aplikace Mate**

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

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

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

## Článek 18 – Sono-mama

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

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

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

Zápas pokračuje zvoláním **yoshi**.

### Dodatek k článku 18 – Sono-mama

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

Jeví-li v **ne-waza** některý ze závodníků známky zranění, čl. č. 27, rozhodčí může závodníky od sebe oddělit a změnit jejich původní polohu i po zvolání **sono-mama**. Poté vrátí závodníky do původní polohy, ve které se nacházeli před zvoláním **sono-mama** a následně zvolá **yoshi**. Vše v souladu s pravidlem většiny.

---

## Článek 19 – Konec zápasu

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

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

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

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

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

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

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

- a) Dosáhne-li jeden ze závodníků **ippon** nebo **waza-ari awasete-ippon** (viz články č. 20, 21).
- b) V případě **kiken-gachi** (viz článek č. 26).
- c) V případě **hansoku-make** (viz článek č. 25).
- d) Nemůže-li jeden ze závodníků pokračovat v zápase z důvodu zranění (viz článek č. 27).
- e) Uplyne-li stanovený čas zápasu.

Rozhodčí ohodnotí zápas následujícím způsobem:

- 1) Docílí-li jeden závodník ocenění **ippon**, nebo jemu rovnocenného 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**.
- 3) Pokud na registrační tabuli není vyznačeno žádné ocenění nebo ocenění v jednotlivých

ukazatelích (**waza-ari**, **yuko**) jsou přesně stejná, závodník s menším počtem trestů **shido** vyhrává. V opačném případě o vítězi rozhodne zápas „Golden Score“ (zlaté skóre). To platí i pro soutěž družstev.

## Dodatek ČSJu k článku 19 – Konec zápasu

### Procedura při hantei – pouze v kategorii mláďat a žáků

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

### Kritéria pro hantei

Správné rozhodnutí musí odpovídat následujícím kritériím:

#### Kinsa

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

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

Vítězí ten, kdo má více **kinsa**.

#### Útoky

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

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

Vítězí ten, kdo má více útoků.

#### Kladná aktivita

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

**Newaza** – účinné vážné pokusy o technické přetočení atd., ale ve skutečnosti neúspěšné.

Vítězí ten, kdo má více kladných útoků.

#### Kladné judo

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

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

Vítězí ten, kdo má více kladného ocenění.

### Zápas v „Golden Score“

Uplyne-li stanovený čas zápasu způsobem popsáním v odstavci e-3 tohoto článku, pak

rozhodčí v zápasišti vyhlásí **sore-made** a dočasně ukončí zápas. Závodníci se vrátí do svých pozic jako při zahájení zápasu.

Pokud jiné ustanovení ČSJu nestanoví jinak, pak pro zápas „Golden Score“ není stanoven časový limit a je na ukazatelích ponecháno hodnocení z předchozí části zápasu.

Rozhodčí v zápasišti znovu 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 (vítěz), anebo udělením trestu shido (poražený) a rozhodčí vyhlásí **sore-made**.

První závodník ohodnocený **shido** prohrává, respektive technické hodnocení vyhrává.

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

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

V případě, že se rozhodčí rozhodne trestat jednoho ze závodníků, je nutné se nejprve poradit s oběma postranními rozhodčími v souladu s pravidlem o „rozhodnutí většiny“.

#### Specifické případy „Golden score“:

- 1) 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**.
- 2) V případě, že oba závodníci dosáhli ohodnocení **ippon** současně v průběhu základní doby zápasu, pak o vítězi rozhoduje zápas „Golden Score“. V případě dosažení současného hodnocení **ippon** v průběhu „Golden score“ rozhodčí vyhlásí **mate** a nechá zápas dále pokračovat, aniž by bral v potaz tyto akce.
- 3) V případě, že jsou oba závodníci současně potrestáni postupným trestem **hansoku-make** (výsledek vícenásobného trestu **shido**), pak o vítězi rozhoduje zápas „Golden Score“.
- 4) V případě, že jsou oba závodníci současně potrestáni přímým trestem **hansoku-make**, pak rozhodne jury. (Hlavní rozhodčí, instruktoři a rozhodčí, kteří řídí zápas)

## Článek 20 – Ippon

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

- a) Hodí-li závodník soupeře značnou silou a rychlostí s reálným dopadem na záda, aniž by nad ním ztratil kontrolu. V případě rolovaného dopadu bez přímého dopadu na záda není možné vyhlásit **ippon**.

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

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

- b) Udrží-li závodník soupeře v **osaekomi-waza** po dobu 20 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 na ippon.

## Dodatek k článku 20 – Ippon

Současné provedené techniky

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

Pokud oba závodníci dosáhnou současně hodnocení **ippon**, postupuje se dle článku č. 19.

Zvolá-li rozhodčí v zápasu v průběhu **ne-waza** omylem **ippon** a závodníci změň z tohoto důvodu vzájemnou polohu, může rozhodčí v zápasu 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**.

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

<b>Dodatek ČSJu</b>
---------------------

S platností od 1. 1. 2014 se soutěže mládežnických kategorií v rámci ČSJu řídí úpravou pravidel pro mládežnické kategorie – samostatný materiál.

---

## Článek 21 – 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 20 sekund, nejméně však po dobu 15 sekund od okamžiku vyhlášení **osaekomi**, aniž by se soupeři podařilo uniknout.

---

## Článek 22 – Waza-ari-awasete-ippon

Pokud závodník docílí v jednom zápase druhé **waza-ari** (viz článek č. 22), vyhlásí rozhodčí v zápasu **waza-ari-awasete-ippon**.

---

## Článek 23 – 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.

Hod bez ztráty kontroly na bok vrchní části těla by měl být hodnocený yuko.

### 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 15 sekund, nejméně však po dobu 10 sekund od okamžiku vyhlášení **osaekomi**, aniž by se soupeři podařilo uniknout.

### Dodatek k článku 23 – Yuko

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

## Článek 24 – 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**, **shiho** nebo **ura**. Jedná se o techniky podobné **kesa-gatame**, **kami-shiho-gatame** nebo **ura-gatame**.

### Dodatek k článku 24 – 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 ho nevyhlásil, pak oba informují rozhodčího a rozhodčí v zápasišti podle pravidla „rozhodnutí většiny“ musí **osaekomi** ihned vyhlásit.

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

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

## Článek 25 – Zakázaná jednání a tresty

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

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

Během zápasu je možné uložit závodníkovi tři tresty shido, čtvrté shido odpovídá **hansoku-make** (tři varování a následně diskvalifikace). **Shido** neuděluje bodové rovnostní hodnocení druhému závodníkovi, tak mohou činit pouze technické akce.

Pokud je na konci zápasu bodové hodnocení závodníků shodné, závodník s menším počtem trestů **shido** vyhrává. V případě „Golden Score“ první závodník ohodnocený **shido** prohrává, respektive první technické hodnocení vyhrává.

Udělení přímého trestu **hansoku-make** má za následek diskvalifikaci závodníka a jeho vyloučení ze zápasu (turnaje). Takový zápas končí v souladu s článkem č. 19, odst. d).

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

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

V případě přímého hansoku-make za diving nebo postupného udělení 4x shido, závodník může pokračovat v turnaji.

### 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“). Jmenovitě jde o případy:

**tori** nemá úmysl skutečně hodit

**tori** útočí bez úchopu, případně jej okamžitě uvolňuje

**tori** provede jeden, anebo několik, útoků bez narušení rovnováhy **ukeho**

**tori** vkládá nohu mezi nohy **ukeho** a brání tak možnosti útoku

- 4) V postoji neustále držet konec soupeřova rukávu (rukávů) za účelem defenzivy (obvykle déle než 5 sekund) nebo držet konec soupeřova rukávu (rukávů) zkroucený jako při ždímání.
- 5) V postoji neustále proplétat prsty jedné nebo obou rukou mezi prsty soupeře ve snaze zabránit jeho akci (obvykle déle než 5 sekund). Obdobně držet zápěstí anebo ruce soupeře pouze za účelem vyhnout se úchopu anebo útoku.
- 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“). „Pistolový“ a „kapsový“ úchop na spodní části rukávu bez okamžitého útoku jsou trestány shido.
- 13) Obejmout soupeře za účelem hodů (Bear hug). Pokud tori nebo uke mají úchop alespoň jednou rukou, mají oba možnost obejmout soupeře (Bear hug) za účelem hodů – bez penalizace.
- 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, límeček 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).

Vyšlápnutí mimo zápasovou plochu jednou nohou bez okamžitého útoku anebo návratu je trestáno **shido**. Vyšlápnutí oběma nohama se trestá **shido**. V případě

vytlačení závodníka soupeřem je soupeř trestán **shido**.

(pokud závodníci opustí zápasovou plochu v průběhu akce a útok byl zahájen uvnitř zápasové plochy, nejsou trestáni **shido**)

- 20) Použití **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 soupeřovy nohy nebo kotníku, aniž by byla použita nějaká technika.
- 22) Ohýbat soupeřův prst nebo prsty ve snaze uvolnit jeho úchop.
- 23) Uvolňovat úchop soupeře dvěma rukama.
- 24) Zakrývat okraj kabátce ve snaze zabránit úchopu.
- 25) Jednou anebo oběma rukama nutit soupeře do předkloněné polohy bez okamžitého útoku – blokování.

### **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.
- 26) Použití techniky **kawazu-gake**, tj. nohou obtáčet soupeřovu nohu, dívat se víceméně stejným směrem jako soupeř a padat na něj zády.
  - 27) Použít techniku **kansetsu-waza** na jiný kloub než na kloub loketní.
  - 28) Zvednout ležícího soupeře z **tatami** a hodit ho zpět na zápasíště.
  - 29) Podmetat stojnou nohu soupeře zezadu zevnitř v okamžiku, kdy soupeř provádí chvat jako například **harai-goshi**, apod.
  - 30) Nedbat příkazu rozhodčího.
  - 31) Během zápasu bezdůvodně křičet, dělat poznámky nebo gesta zesměšňující soupeře nebo rozhodčího.
  - 32) Používat jakékoliv techniky, které by mohly vést k ohrožení nebo ke zranění soupeře, zvláště soupeřova krku nebo páteře, případně odporující zásadám judo.
  - 33) Padat při chvatu nebo při pokusu o chvat jako **ude-hishigi-waki-gatame** přímo na zápasíště.
  - 34) Při provádění techniky či pokusu o poraz jako je například **uchi-mata**, **harai-**

**goshi**, atd. se nejdříve opírat v předklonu hlavou o zápasíště, nebo při provádění techniky či pokusu o poraz padat přímo vzad, tzv. „diving“.

- 35) Úmyslně padat vzad, je-li soupeř přitisknut na závodníkových zádech, bez ohledu na možnost kontrolovat soupeřovy pohyby.
- 36) Nosit tvrdé nebo kovové předměty (zakryté i nezakryté).
- 37) Všechny útoky a blokace pod soupeřův pás jednou nebo oběma rukama případně pažemi provedené v **tachi-waza** (postoj) jsou trestané **hansoku-make**. Úchop pod pasem je možný pouze v jasné pozici **ne-waza**, kdy již není možné pokračovat v **tachi-waza**.
- 38) Jakékoli akce odporující duchu juda mohou být potrestány přímým **hansoku-make**, závodník nemůže pokračovat v turnaji (mohou následovat sankce IJF).

### **Dodatek k článku 25 – 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.)

Závodník, který třikrát uvolní soupeřův uchop, je trestán **shido**.

**K bodu 8)**

Stáhne-li závodník soupeře do **ne-waza** v rozporu s čl. č. 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. č. 16, trest **shido**. (bez nutnosti vracet závodníky na jejich pozice za začátku zápasu).

**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 ruce však drží vždy nad pásem soupeře.

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

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

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

**K bodu 14)**

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 16)**

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

**K bodu 18)**

V případě užití **shime-waza** specifikované v bodu 18 není možné použít vlastní ani soupeřův pás, spodní část kimona nebo prsty.

**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, čímž 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 26 – 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.

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

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

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

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

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

## Dodatek k článku 26 – 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 27 – 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

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

### 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 zápase. 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 27 – Zranění, nemoc nebo nehoda

Zraní-li se závodník v průběhu zápasu kvůli akci soupeře a nemůže již dále v zápase 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.

V případě zranění je ošetření vykonáváno vždy mimo zápasové plochy za asistence rozhodčího care systému.

## 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 zpozoruje, 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.

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

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

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

## Dodatek ČSJu k článku 27 – Zranění, nemoc nebo nehoda

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

## Článek 28 – Situace neuvedené v těchto pravidlech

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

## Článek 29 - CARE system

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

### Stanovené situace využití:

- a. Člen komise rozhodčích zakročí, zastaví zápas a poradí se s rozhodčími v situacích specifikovaných níže.
- b. Člen komise rozhodčích může vyjádřit souhlasné stanovisko s rozhodčími, aniž by bylo nutné zápas přerušit. Učiní tak po zhlédnutí přímé akce následované záznamem na CARE systému.

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

- a. Jakékoliv rozhodnutí ovlivňující výsledek zápasu během stanovené doby zápasu jakožto i „Golden Score“.
- b. Komplexní techniky kontra technik, kdy je nutné správně určit závodníka kontrolujícího závěr této akce, což má vliv na výsledek zápasu.

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

## Obrazová příloha



Obrázek 3 – Zápasíště



Obrázek 4 – Zápasová plocha

**1er possibilité / 1st possibility**

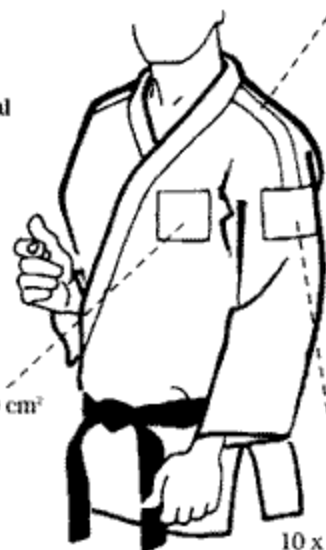
Promotion de la même marque/Same brand promotion(25x5cm)

10 x 10 cm

Emblème national ou couleurs nationales  
National emblem or national colours(max. 100 cm<sup>2</sup>)Publicité / Advertising  
(max. 10 x 10 cm)Marque du fabricant  
Logo manufacturer (trade mark)  
(20 cm<sup>2</sup>)

Note: Les fournisseurs officiels de la FIJ sont autorisés à placer le logo de la FIJ comme indiqué  
The IJF Official suppliers are allowed to place the IJF logo as indicated

25 x 5 cm

max. 100 cm<sup>2</sup>

10 x 10 cm

**2e possibilité / 2nd possibility**

10 x 10 cm

Marque du fabricant  
Logo manufacturer (trade mark)  
(20 cm<sup>2</sup>)

10 x 10 cm

10 x 10 cm  
sur chaque  
manche

Il est admis de placer le logo du fournisseur sur une des manches mais à l'intérieur de l'aire 25 x 5 cm au lieu du bas sur le devant de la veste.

It is admitted to place the logo manufacturer on one of the sleeves but inside the 25 x 5 cm area instead of at the bottom front of the jacket.

Obrázek 5 – Vyobrazení dovolených označení kabátce



Pozdrav při vstupu a odchodu z tatami



Postoj před zápasem



Výzva závodníků ke vstupu do tatami



Ippon



Waza-ari



Waza-ari-awasete-ippon



Yuko



Osaekomi



Toketa



Mate



Mate



Sono-mama / yoshi



Úprava judogi



Rušení gesta



Neplatné



Hajime/sore-made



Vyhlášení vítěze



Udělení trestu



Pasivita



Stahování



Přivolání lékaře



Trest za blokování



Trest za jednostranný úchop



Trest za bránění v kumikata /zakrývání judogi



Trest za opouštění zápasové plochy



Pokyn ke zvednutí



Trest za pistolový úchop



Trest za vkládání prstů dovnitř rukávu



Trest za chytání nohou



Udělení trestu



Trest za opouštění zápasové plochy



Pokyn ke zvednutí



Osaekomi



Toketa



Sonomama



Přivolání lékaře



Rušení gesta

False attack

Vyhlášení vítěze