

**INTERNATIONELLA  
JUDOFEDERATIONEN**

**2004**

**TÄVLINGSREGLER**

med kommentarer

Fastställda av IJF:s kongress i Osaka 2003

**Bilagor:**

Anvisning för bugning

Bedömning av en match vid Hantei



Svenska Judoförbundet  
Riksdomarkommittén

**INTERNATIONELLA JUDO FEDERATIONENS TÄVLINGSREGLER 2004**

<b>Innehållsförteckning:</b>	1
Artikel 1 Tävlingsområde	2-3
Artikel 2 Utrustning	4-5
Artikel 3 Judodräkt (Judogi)	6-7
Artikel 4 Hygien	8
Artikel 5 Domare och funktionärer	9
Artikel 6 Mattdomarens position och funktion	10
Artikel 7 Kantdomarnas position och funktion	11-12
Artikel 8 Tecken	13-19
Artikel 9 Utrymme	20-21
Artikel 10 Matchtid	22
Artikel 11 Matchavbrott/Sono-mama/Matte	22
Artikel 12 Tidssignal	22
Artikel 13 Osaekomitid	22-23
Artikel 14 Teknik samtidigt med tidssignal	23
Artikel 15 Matchens början	24
Artikel 16 Ingång i Ne-waza	25
Artikel 17 Användande av Matte	26-27
Artikel 18 Sonomama	27
Artikel 19 Matchens slut	28-30
Artikel 20 Ippon	31-32
Artikel 21 Waza-ari-awasete-ippou	32
Artikel 22 Sogo-gachi (sammansatt vinst)	32
Artikel 23 Waza-ari	32
Artikel 24 Yuko	33
Artikel 25 Koka	34
Artikel 26 Osaekomi-waza	34-35
Artikel 27 Förbjudna handlingar och bestraffningar	36-39
Artikel 28 Utebliven inställelse och tillbakadragande	40
Artikel 29 Skada, sjukdom eller olyckshändelse	40-43
Artikel 30 Situationer som inte täcks av dessa regler	43
 Ordlista över Japanska ord	 44-45

**Fastställda av Riksdomarkommittén den 19 juni 2004**

**Översättning: Jan Björkman och Dick D Johansson**



**Svenska Judoförbundet  
Riksdomarkommittén**

## Artikel 1 Tävlingsområde

Tävlingsområdet skall vara minst 14 x 14 m och högst 16 x 16 m samt täckas av *tatami* eller liknande godtagbart material, normalt i grön färg.

Tävlingsområdet skall indelas i två zoner. Zonerna skall avgränsas av ett område, en meter brett och i rött, kallat riskområde. Detta område skall utgöra en fast del av mattan eller vara fäst vid mattan samt löpa parallellt med matchområdets fyra sidor.

Det inre området, inklusive riskområdet, kallas matchområdet och skall alltid vara minst 8 x 8 m eller högst 10 x 10 m. Området utanför det röda riskområdet kallas säkerhetsområdet och skall vara 3 m brett.

För att markera de tävlandes position vid matchens början respektive slut, skall en blå och en vit tejpbit, 10 x 50 cm, fästas med 4 meters mellanrum på matchområdets mitt. Den blåa tejpbiten skall fästas till höger och den vita till vänster om matchdomarens utgångsposition.

Tävlingsområdet måste ligga på ett fjädrande golv eller plattform (se kommentar)

När två eller flera sammanhängande tävlingsområden används är ett gemensamt säkerhetsområde på 3-4 m tillåtet mellan matchområdena.

Ett fritt utrymme på minst 50 cm skall finnas runt hela tävlingsområdet.

**Notera: Där Tävlingsreglerna hänvisar till blå judodräkt, blå tejp, blå resultattavla etc, är det vid svenska tävlingar tillåtet för tävlingsledningen att bestämma att båda de tävlande skall bära vit judodräkt, den först uppropade tävlanden skall då bära ett rött bälte utöver sitt vanliga bälte, den andre skall bära ett vitt bälte utöver sitt vanliga bälte och utrustningen (flaggor, tejp, resultattavla etc) skall vara röda istället för blåa.**



## Kommentar Artikel 1 Tävlingsområdet

Vid OS, VM, kontinentala mästerskap och IJF tävlingar skall matchområdet normalt vara 8 x 8 m.

### Tatami

*Tatami* mäter idag normalt 1 x 2 m och tillverkas av pressad halm eller mer vanligt pressat skummaterial. Den måste vara fast under foten och ha egenskapen att absorbera stötar vid ukemi och inte vara för hal eller ojämn.

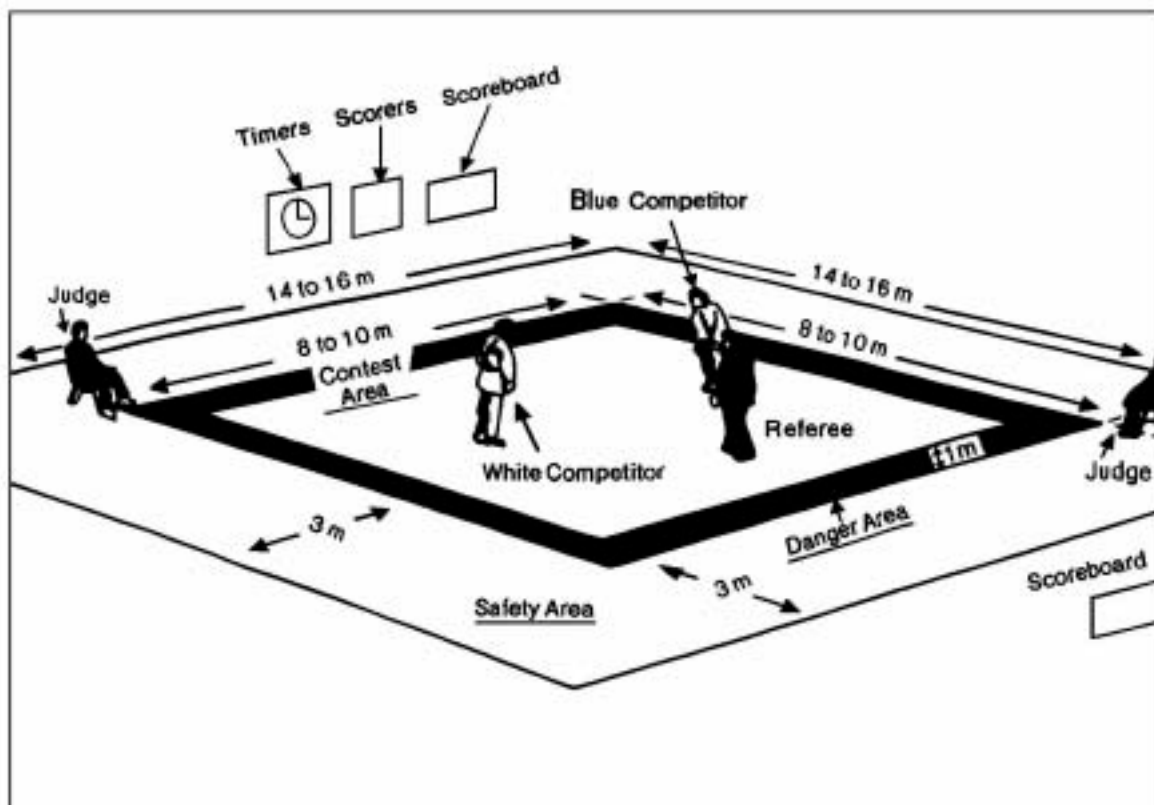
De Tatamibitar som utgör ytan av tävlingsområdet skall vara placerade i linje utan sprickor emellan, ligga fast mot underlaget och fixerade på sådant sätt att de ej glider isär.

### Plattform

Om man väljer att använda plattform, skall den vara fristående och tillverkad av solitt trä med vissa elastiska egenskaper och vara 18 m i kvadrat och aldrig högre än 50 cm.

När man använder plattform bör säkerhetsområdet vara 4 m runt hela tävlingsområdet.

Tävlingsområde



## Artikel 2 Utrustning

### a) Flaggor (mattdomaren)

En blå och en vit flagga som mattdomaren skall använda vid *Hantei* efter en ”Golden Score” match skall finnas tillgängliga nära tävlingsområdet (på tidtagningsbordet).

### b) Stolar och flaggor (kantdomarna)

Två lätta stolar placeras på säkerhetsområdet, diagonalt mot varandra i var sitt hörn på ett sådant sätt att kantdomarna och resultatregistrerarna klart kan se resultattavlan.

En blå och en vit flagga skall finnas i en hållare fäst vid varje stol.

### c) Resultattavlor

För varje tävlingsområde skall finnas två resultattavlor, som visar matchresultatet horisontellt. Tavlorna skall vara placerade utanför tävlingsområdet på så sätt att de är väl synliga för domare, domarkommission, funktionärer och åskådare. Tavlorna skall vara maximalt 90 cm höga och maximalt 2 m breda.

Bestraffningspoängen skall omedelbart omvandlas till poäng och registreras på resultattavlorna. Resultattavlorna skall vara tillverkade på sådant sätt att bestraffningarna markeras och kvarstår hos den tävlande som blivit bestraffad. (Se exempel i kommentarerna).

När elektroniska resultattavlor används skall det finnas manuella tavlor för kontroll (se kommentarer).

### d) Tidtagarur

Följande tidtagarur skall finnas:

*	Matchtid	1 styck
*	Osaekomi tid	2 stycken
*	Reserv	1 styck

När elektronisk tidtagning används skall det också finnas manuella klockor för kontroll (se kommentarer).

### e) Flaggor (tidtagare)

Tidtagarna skall använda följande flaggor:

- \* Gul flagga - markerar att *matchtiden* stoppats
- \* Grön flagga - markerar att *osaekomitiden* löper

Det är inte nödvändigt att använda flaggor vid elektronisk tidtagning, dessa skall dock finnas tillgängliga i reserv.



**Artikel 2 Utrustning forts...****f) Tidssignal**

Den stipulerade matchtidens slut skall meddelas mattdomaren med en ringsignal eller annan ljudsignal.

**g) Blå och vit judogi**

De tävlande skall bära blå eller vit *judogi* (den först uppropade tävlanden bär blå *judogi* och den andre bär vit).

**Kommentarer Artikel 2 Utrustning****Placering av funktionärer**

Tidtagarna och matchregistrerarna måste vara placerade så att en god kontakt med mattdomaren kan upprätthållas samt så att de har en god översikt av resultattavlorna

**Avstånd till åskådarna**

I allmänhet skall avståndet mellan åskådarna och tävlingsområdets yttre kant vara minst 3 m.

**Klockor och resultattavlor**

Klockorna måste vara behändiga för den som skall använda dom. Innan tävlingen startar skall klockarna kontrolleras så att de går rätt.

Resultattavlorna skall vara konstruerade i enlighet med IJF:s krav och vid behov vara disponibla för domarna.

Manuell tidtagning och resultattavla skall användas parallellt med den elektroniska utrustningen för den händelse ett fel uppstår på den elektroniska utrustningen.

**c) Manuella resultattavlor**

0	1	0	1	0	0
Waza ari	Yuko	Koka	Waza ari	Yuko	Koka
Shido 3	Shido 2	Shido 1	Shido 3	Shido 2*	Shido 1
	VIT			BLÅ	

Exempel ovan

Blå har erhållit *waza-ari* och även blivit bestraffad med 2 *shido*. Vit erhåller en *yuko* när blå bestraffas med sin andra *shido*.



### Artikel 3 Judodräkt (*Judogi*)

#### Den tävlande skall bära en *judogi* som uppfyller följande villkor:

- a) Tillverkad av stark bomull eller liknande material i gott skick (utan revor eller hål). Tyget får inte vara så tjockt eller hårt att det hindrar motståndaren från att ta grepp.
- b) Dräkten skall vara blå för den först uppropade tävlanden och vit eller vitaktig för den andre (se kommentarer)
- c) Godtagbara märken/markeringar
  1. Nationell Olympisk förkortning (bak på jackan) Max höjd på bokstäverna är 11 cm.
  2. Nationellt emblem (på vänster sida i brösthöjd). Storleken får vara max 100 kv. cm.
  3. Tillverkarens varumärke (på jackans nedre kant och framsida samt på vänstra byxbenets nedre framkant samt i den ena bältesändan). Storleken får vara max 20 kv.cm.  
Det är tillåtet att placera tillverkarens varumärke på ena ärmen (dock inte större än 25x5 cm) istället för på jackans nedre kant och framsida. IJF:s officiella leverantörer får placera IJF:s logo ovanför sitt varumärke (i direkt kontakt med varumärket).
  4. Skuldermarkeringar (från kragen över skuldran ner mot armen på båda sidor av jackan) max 5 cm i bredd och 25 cm i längd (samma reklam eller nationsfärger på bägge sidor).
  5. Reklam på ärmarna, 10 x 10 cm på varje ärm (olika reklambudskap är tillåtna). De måste placeras direkt under och i kontakt med de 25x5 cm långa skuldermarkeringarna som nämns i pkt.4.
  6. Markering av placering (1:a, 2:a, 3:a) vid Olympiska Spel eller VM, inte större än 6x10 cm på vänstra nedre delen av jackan.
  7. Den tävlande får ha sitt namn broderat på sitt bälte, på jackans nedre, främre del, på byxornas övre del och namnet får vara max 3-10 cm. Även den tävlandes namn eller klubbmärke får bäras (tryckt eller broderat) bak på jackan, ovanför det nationella Olympiska märket, dock får det under inga omständigheter förhindra motståndarens grepp bak i jackan. Texten får vara max 7 cm högt och längden på namnet får max vara 30 cm. Denna rektangulära yta skall vara placerad 3 cm under kragens kant och ryggidentifiering skall vara placerad 4 cm under denna yta.  
Obs! Vid IJF-tävlingar och OS finns namnen på den 30x40 cm stora rygglappen.

### Artikel 3 Judodräkt (*Judogi*) forts....

d) Jackan skall vara tillräckligt lång för att täcka låren och skall som minimum nå till handlederna när armarna hänger ned utefter kroppens sidor. Jackans slag skall bäras med vänster slag över det högra och skall överlappa varandra med minst 20 cm vid bröstkorgens nedre del. Ärmarna skall vara tillräckligt långa för att nå till handlederna eller max 5 cm ovanför dessa. Ett spelrum på 10-15 cm skall finnas mellan armen och ärmen, inkl. eventuella bandage, utefter hela ärmens längd.

Slagen och kragen får vara max 1 cm tjocka och 5 cm breda.

e) Byxorna får inte vara behäftade med märken (förutom c3 och c7 ovan) och skall vara tillräckligt långa för att nå ned till fotleden eller max 5 cm ovanför denna. Ett spelrum på 10-15 cm skall finnas mellan benet, inkl. eventuella bandage, och byxbenets hela längd.

f) Ett starkt bälte, 4-5 cm brett, där färgen anger graden, skall bäras utanpå jackan i midjehöjd och knyts med råbandsknop tillräckligt hårt för att förhindra att jackan sitter för löst. Bältet skall vara tillräckligt långt för att nå två varv runt midjan samt lämna fria ändar, 20-30 cm långa, på båda sidor efter att bältet är knutet.

g) Kvinnliga tävlanden skall under jackan bära antingen:

1. en helvit eller vitaktig, kraftig kortärmad, T-shirt, som är tillräckligt lång för att kunna stoppas innanför byxorna, eller.
2. en helvit eller vitaktig gymnastikdräkt med korta ärmar.

### Kommentar Artikel 3 Judodräkt (*Judogi*)

Om en tävlande bär en *judogi* som inte uppfyller kraven enligt denna artikel skall mattdomaren beordra den tävlande att på kortast möjliga tid byta till en *judogi* som uppfyller de angivna kraven.

Den tävlandes reservjudogi skall medföras av tränaren till dennes plats vid mattkanten.

För att förvissa sig om att den tävlandes ärmar uppfyller kraven om längd skall mattdomaren beordra den tävlande att lyfta båda armarna till skulderhöjd fullt utsträckta framåt och utföra kontrollen.

b) Den officiella färgcoden för blå judogi är mellan Pantone nummer n 18-4051 och n 18-4039 på TP Pantone skalan och mellan n 285 och n 286 på Pantones tryckskala.





#### **Artikel 4 Hygien**

- a) *Judogin* skall vara ren, torr och utan dålig lukt.
- b) Fot- och fingernaglar skall vara kortklippta.
- c) Den tävlande skall ha en god personlig hygien.
- d) Lång hår skall fästas på ett sådant sätt att det inte medför olägenhet för motståndaren.

#### **Kommentar Artikel 4 Hygien**

Varje tävlande som inte uppfyller kraven i artiklarna 3 och 4 i dessa regler förlorar rätten att tävla och motståndaren skall vinna matchen på *Fusen-gachi*, om matchen inte startat, eller *Kiken-gachi*, om matchen redan startat, enligt regeln om majoritetsbeslut (se artikel 28).



## Artikel 5 Domare och funktionärer

Vanligen skall en match ledas av en mattdomare och två kantdomare under överinseende av domarkommissionen. Matt- och kantdomarna skall assisteras av resultatregistrerare och tidtagare.

Domarnas klädsel skall överensstämja med de klädesregler som gäller för IJF vid aktuell tävling.

### Kommentar Artikel 5 Domare och funktionärer.

Tidtagare, resultatregistrerare och protokollförare samt övriga tekniska assistenter måste vara minst 21 år gamla, ha minst tre års erfarenhet som nationella domare och ha goda kunskaper om tävlingsreglerna.

Organisationskommittén måste försäkra sig om att funktionärerna blivit vederbörligen förberedda. För varje matta skall det finnas minst två tidtagare, en som registrerar matchtiden och en speciellt för Osaekomitiden.

Om möjligt skall det finnas en tredje person med överinseende för att undvika att eventuella fel begås.

Matchtidtagaren startar sin klocka när han hör kommandot *hajime* eller *yoshi* och stoppar den när han hör *matte* eller *sonomama*.

Osaekomitidtagaren startar sin klocka och höjer en grön flagga när han hör *osaekomi* och stoppar klockan och sänker flaggan när han hör *sonomama*. Även vid *toketa* eller *matte* stoppar han klockan och sänker flaggan samtidigt som han tydligt visar antalet sekunder som förflutit under osaekomitiden till domaren.

När osaekomitiden löpt ut (25 sekunder när inget annat resultat uppnåtts eller 20 sekunder när tävlande som fasthålls i *osaekomi* har *waza-ari* mot sig eller har blivit bestraffad med tre *shido*) markeras slutet av *osaekomi* med hjälp av en tydlig signal.

Matchtidtagaren (faktisk tid) skall höja en gul flagga varje gång han har stoppat klockan på kommandot *matte* eller *sonomama* och skall sänka flaggan när han återstartar klockan på kommandot *hajime* eller *yoshi*.

När den stipulerade matchtiden är slut skall matchtidtagaren meddela mattdomaren detta genom en tydlig signal. (se artiklarna 10, 11 och 12).

För att utföra rätt registrering måste resultatregistreraren ha fullständig kännedom om förekommande tecken och signaler.

Förutom nämnda personer skall det finnas en protokollförare som har till uppgift att registrera matchens händelser.

Om elektronisk utrustning användes är proceduren densamma som här beskrivits. En manuell utrustning skall dock alltid finnas till hands.

**RDK:s anmärkning: I Sverige motsvaras domarkommissionen av tävlingens Supervisor eller huvuddomare.**



## **Artikel 6 Mattdomarens position och funktion.**

Mattdomaren skall i allmänhet hålla sig inom matchområdet. Han skall leda matchen och verkställa bedömningen. Han skall även försäkra sig om att domslutet blir rätt registrerat.

### **Kommentar Artikel 6 Mattdomarens position och funktion.**

Matchdomaren skall se till att allt är i ordning, t. ex. tävlingsområde, utrustning, dräkter, hygien och funktionärer före start av tävling.

När mattdomaren annonserar en bedömning skall han, utan att förlora de tävlande ur sikte behålla sitt tecken och placera sig så att han kan observera den bäst placerade kantdomaren, vars position möjligen kan ge upphov till en annan bedömning.

I de fall där de båda tävlande befinner sig i newaza med ansiktena utåt, får mattdomaren observera denna situation från säkerhetsområdet.

Innan tävlingen börjar skall domarna förvissa sig om vad för slags ljud som anger matchens slut på deras matchområde.

Vid kontroll av tävlingsområdet skall domarna övertyga sig om att mattan är ren och hel och att inga mellanrum mellan mattbitarna är synliga samt att kantdomarnas stolar är på plats och att de tävlande motsvarar kraven som anges i artiklarna 3 och 4.

Domarna skall se till att inga åskådare, fotografer eller supporters är så nära tävlingsområdet att de kan förorsaka olägenheter eller risk för skada för de tävlande.

## Artikel 7 Kantdomarnas position och funktion

Kantdomarna skall biträda mattdomaren och placeras diagonalt mitt emot varandra i var sitt hörn utanför matchområdet. Kantdomarna måste markera sin uppfattning genom att göra officiellt godkända tecken när deras uppfattning ifråga om tekniska bedömningar eller bestraffningar skiljer sig från mattdomarens.

Skulle mattdomaren uttrycka en högre bedömning än de två kantdomarna när det gäller ett tekniskt resultat eller en förbjuden handling skall han anpassa sig efter den kantdomare som har uttryckt den högre bedömningen.

Skulle mattdomaren uttrycka en lägre bedömning än de två kantdomarna när det gäller ett tekniskt resultat eller en förbjuden handling skall han anpassa sig efter den kantdomare som har uttryckt den lägre bedömningen.

Skulle en kantdomare uttrycka en högre bedömning och den andre kantdomaren en lägre bedömning än mattdomarens skall denne bibehålla sin egen uppfattning.

Skulle båda kantdomarna uttrycka en annan bedömning än mattdomarens och mattdomaren inte observerar deras tecken skall de resa sig från sina stolar och behålla tecknet tills mattdomaren observerar detta och ändrat sin egen bedömning. Om mattdomaren efter några sekunders tidsrymd inte har observerat de stående kantdomarnas tecken skall den kantdomare som befinner sig närmast mattdomaren omedelbart gå fram till denne och upplysa om majoritetens bedömning.

Kantdomaren måste med ett korrekt tecken uttrycka sin egen uppfattning om giltighet i varje aktion vid matchområdets kant eller utanför.

Varje diskussion kan vara möjlig och nödvändig bara om mattdomaren eller en av kantdomarna har klart sett något, som de andra två inte har sett, och som kan ändra den slutliga bedömningen.

Kantdomarna måste också observera att de resultat som registrerats är i överensstämmelse med de resultat som annonserats av mattdomaren.

Skulle en tävlande vara tvungen att lämna matchområdet temporärt på grund av att mattdomaren anser det nödvändigt måste alltid en kantdomare följa med den tävlande för att observera att inget otillåtet förekommer. Tillåtelse att lämna matchområdet skall endast ges under exceptionella omständigheter (byte av *judogi* eller en del därav, om denna inte överensstämmer med angivna normer).

**Kommentar Artikel 7 Kantdomarnas position och funktion.**

Matt- och kantdomarna bör lämna matchområdet under presentationer eller längre uppehåll i programmet.

En kantdomare skall sitta på en stol, placerad på säkerhetsområdet utanför matchområdet, med fötterna något isär och med händerna vilande på låren med handflatorna nedåt.

Om kantdomarna upptäcker något fel på resultattavlan skall han uppmärksamma mattdomaren på felet.

Om kantdomarens placering utgör en olägenhet eller fara för de tävlande måste han snabbt kunna förflytta sig själv och stolen.

En kantdomare skall inte föregripa mattdomarens bedömning och tecken.

I en aktion vid kanten skall kantdomaren genom tecken omedelbart visa om aktionen ifråga är inne (*Jonai*) eller ute (*Jogai*).

Måste en kvinnlig tävlande byta någon del av klädseln utanför matchområdet och kantdomaren inte är av kvinnligt kön skall en kvinnlig funktionär utses av organisationskommittén för att följa med den tävlande.

Om kantdomarnas matta inte används och match pågår på den angränsande mattan skall kantdomarna flytta sina stolar om de utgör olägenhet eller fara för de tävlande på den angränsande mattan.

## Artikel 8 Tecken

### a) Mattdomaren

#### Mattdomaren skall göra följande tecken:

1. *Ippon*  
En arm lyfts med handflatan framåt, högt ovanför huvudet.
2. *Waza-ari*  
En arm lyfts med handflatan nedåt rakt utåt sidan till axelhöjd.
3. *Waza-ari-awasete-ippou*  
Först signaleras waza-ari och därefter ippou tecknet.
4. *Yuko*  
En arm lyfts med handflatan neråt i 45 graders vinkel från kroppen.
5. *Koka*  
En arm lyfts böjd med tummen riktad mot skuldran och med armbågen vid sidan av kroppen.
6. *Osaekomi*  
En arm sträcks ut pekande mot de tävlande med handflatan nedåt, medan han med lätt framåtböjd kropp observerar de tävlande.
7. *Osaekomi-toketa*  
En arm lyfts framåt och viftas snabbt i sidled två till tre gånger med lätt framåtböjd kropp över de tävlande.
8. *Hiki-wake*  
En arm lyfts högt, förs ned framför kroppen (med tumsidan upp) och hålls stilla en kort stund.
9. *Matte*  
En arm lyfts till axelhöjd, ungefär parallellt med mattan. Armen skall vara utsträckt och handflatan (med fingrarna uppåt) skall vara riktad mot tidtagaren.
10. *Sonomama*  
Skall, lätt framåtböjd, med handflatorna vidröra de båda tävlande.
11. *Yoshi*  
Skall böja sig framåt och vidröra de båda tävlande med visst tryck av handflatorna.
12. *Annulering* av en gjord bedömning  
Med ena armen upprepas den gjorda bedömningen, medan den andra armen lyfts ovanför huvudet och viftas i sidled två till tre gånger.
13. *Hantei*  
Som förberedelse för *Hantei* skall mattdomaren sträcka båda händerna rakt fram i 45 grader med rätt flagga i varje hand. Vid utropandet av *Hantei* lyfts en flagga högt ovanför huvudet för att visa mattdomarens bedömning.
14. *Kachi* (markering av segraren)  
Lyfta ena armen till skulderhöjd med handflatan inåt i riktning mot segraren.
15. Befalla de tävlande att rätta sin *Judogi*  
Vänster hand korsas över höger hand med handflatorna inåt i bälteshöjd.



## Artikel 8 Tecken forts....

16. *Kalla på läkare*  
Vänd mot läkarbordet visar domaren med rak arm, handflatan uppåt, han för sedan armen snett neråt och bort mot den tävlande som behöver tillsyn.
17. Utdelning av bestraffning (*shido eller Hansoku-make*)  
Peka med utsträckt finger från knuten hand mot den tävlande.
18. *Inaktivitet*  
Underarmarna roteras framåt i brösthöjd därefter peka med pekfingeret mot den tävlande.
19. *Falsk attack*  
Sträcka båda armarna framåt och föra dem nedåt med knuta händer.
20. *Riskzonsbestraffning*  
Peka mot riskområdet med den ena handen medan den andra handen lyfts ovanför huvudet med handflatan framåt med utspärrade fingrar. Därefter peka på den tävlande som skall bestraffas.

## Kommentar Artikel 8 Tecken

När det inte är uppenbart, kan mattdomaren, efter det han gjort att det officiella tecknet, peka mot den blåa eller vita markeringen på mattan (startpositionen) för att visa vem av de tävlande som erhållit poäng eller bestraffning.

När ett längre matchuppehåll är att vänta kan mattdomaren beordra den/de tävlande att sitta med korsade ben på den plats vederbörande hade vid matchens början genom att ge tecken mot respektive plats med öppen hand med handflatan uppåt.  
Tecknen för *yuko* och *waza-ari* skall starta med armen korsad över bröstkorgen och därifrån föras till korrekt slutposition.

*Koka*, *yuko* och *waza-ari* tecken skall behållas under mattdomarens rörelse för att bedömningen skall vara klart synlig för kantdomarna, men de tävlande måste behållas i sikte.

8. Tecknet för *Hiki-wake* används endast i lagtävling

13. Hanteisituation kan endast uppstå om matchen är oavgjord efter att "Golden Score" genomförts.

Om mattdomaren skall tilldela båda tävlande varning skall han peka omväxlande mot båda tävlande (med vänster pekfinger till vänster och med höger pekfinger mot den tävlande till höger om sig).

Korrigerig av felaktigt givna poäng skall göras så snabbt som möjligt.

Ingen muntlig annonsering skall ske när felaktigt givna poäng annulleras.

Samtliga tecken skall hållas i 3-5 sekunder.

När vinnaren skall pekas ut skall mattdomaren gå tillbaka till sin ursprungsposition, ta ett steg framåt, peka ut segraren och sedan ta ett steg tillbaka igen.



Kommentar Artikel 8 Tecken





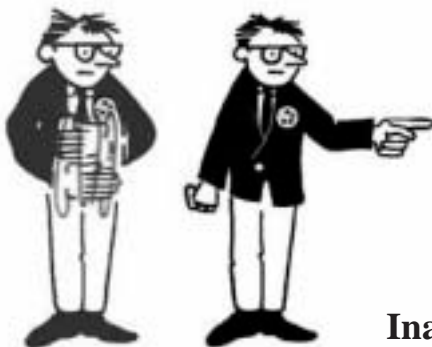




xiv. Kachi



xv. Rätta till judogi



Inaktivitet

## Artikel 8 Tecken forts...

### b) Kantdomarna

#### Kantdomarna skall göra följande tecken:

1. *Jonai/Inne*  
För att markera uppfattningen att en tävlande som utfört en kastteknik har förblivit inom matchområdet skall han lyfta ena armen högt och föra den ned i axelhöjd med tummen uppåt i riktning utmed matchområdets gränslinje och hålla den i detta läge ett ögonblick.
2. *Jogai/Ute*  
För att markera uppfattningen att en tävlande har lämnat matchområdet skall han lyfta ena armen till axelhöjd med tummen uppåt i riktning utmed matchområdets gränslinje och vifta i sidled flera gånger.
3. För att markera att ett resultat, bestraffning eller uppfattning utdelad av mattdomaren enligt artikel 8 saknar giltighet enligt kantdomarens uppfattning skall han lyfta ena armen högt ovanför huvudet och vifta i sidled två till tre gånger.
4. För att markera att hans uppfattning avviker från mattdomarens skall kantdomaren visa någon av de signaler som anges i artikel 8 (a).
5. Vid Hanteisituationer skall kantdomarna hålla flaggorna i rätta händerna. Omedelbart efter det att mattdomaren annonserat *Hantei* skall kantdomarna markera sina uppfattningar genom att lyfta antingen de blåa eller de vita flaggorna högt ovanför huvudena.
6. När kantdomaren vill att mattdomaren skall annonsera matte i *ne-waza* (t.ex. ingen framgång) skall kantdomaren signalera genom att lyfta båda händerna uppåt till axelhöjd med handflatorna uppåt.



Inne



Ute



Ej giltigt enl. kantomaren



Kantomaren vill ha matte

## Artikel 9 Utrymme

Matchen skall utkämpas på matchområdet. Varje teknik som utförs när en eller båda tävlande befinner sig utanför matchområdet skall inte godkännas. Till exempel om en tävlande i stående har minst en av sina fötter, händer eller knän, eller har mer än halva kroppen utanför matchområdet i *sutemi-waza*, skall den tävlande anses befinna sig utanför detta.

### Undantag:

- a. När en tävlande kastar motståndaren utanför matchområdet, men själv förblir inom detta tillräckligt lång tid för att kastets effektivitet klart skall framgå, skall tekniken godkännas.

När en kastteknik påbörjats med båda de tävlande innanför matchområdet, men under teknikens utförande, den som blir kastad hamnar/förflyttar sig utanför matchområdet, så skall tekniken godkännas för poängbedömning om kasttekniken fortsätter oavbruten och om den som kastar stannar kvar innanför matchområdet tillräckligt länge för att effektiviteten av tekniken klart skall framgå.

- b. I *ne-waza* är tekniken tillåten och får fortsätta så länge som en av de tävlande med någon del av kroppen vidrör matchområdet.
- c. Om foten eller benet på den som kastar under utförandet av en attack av typ *O-uchi-gari* eller *Ko-uchi-gari* lämnar matchområdet och foten eller benet förs över säkerhetsområdet med avsikt att kasta, skall kastet anses godkänt för poängbedömning så länge som den kastande inte placerar sin kroppsvikt på foten eller benet utanför matchområdet.

## Kommentar Artikel 9 Utrymme

I fall av *osaekomi* vid mattkanten: skulle någon del av de tävlande, vars kroppsdel fortfarande är i kontakt med matchområdet, lyftas upp från mattan och därigenom inte längre vara i kontakt med matchområdet måste mattdomaren annonsera *matte*.

Då det med rött markerade riskområdet är en del av matchområdet, skall varje tävlande som befinner sig i stående ställning och vars fötter vidrör det med rött markerade området fortfarande anses befinna sig innanför matchområdet.

När en tävlande utför *sutemi-waza* är tekniken godkänd om *tori* har halva kroppen eller mer innanför matchområdet. Därför får ingen av *toris* fötter lämna matchområdet innan hans höfter eller rygg vidrör *tatamin*.

När matchen en gång börjat får de tävlande inte lämna matchområdet annat än om mattdomaren givit dem tillåtelse till detta. Tillåtelse ges endast i synnerligen exceptionella fall, som då en *judogi* måste bytas till följd av att den inte överensstämmer med artikel 3 eller om den rivits sönder eller smutsats ned.

## Artikel 10 Matchtid

För Världsmästerskap och Olympiska Spel skall matchtiden vara:

Senior:	män och kvinnor	5 minuter effektiv matchtid
Junior:	män och kvinnor	4 minuter effektiv tid

En tävlande har rätt att vila 10 minuter mellan matcherna.

### Kommentar Artikel 10 Matchtid

*RDK:s anmärkning: Matchernas längd och tävlingssystemet skall vara i överensstämmelse med vad som stadgas i SJF:s Tävlingsbestämmelser och i inbjudan till tävlingen.*

Mattdomaren skall känna till matchtiden innan han kommer in på tävlingsområdet.

## Artikel 11 Matchavbrott

Tidsrymden mellan mattdomarens order *matte* och *hajime* och mellan *sonomama* och *yoshi* skall inte räknas som matchtid.

## Artikel 12 Tidssignal

Matchtidens slut skall meddelas till mattdomaren med en ring- eller ljudsignal.

### Kommentar Artikel 12 Tidssignal

När flera tävlingsområden används samtidigt skall olika ljudsignaler användas. Tidssignalen måste vara tillräckligt stark så att den hörs över ljudet från åskådarna.

## Artikel 13 Osaekomi tid

<i>Ippon</i>	totalt 25 sekunder
<i>Waza-ari</i>	20 sekunder eller mer men mindre än 25 sekunder
<i>Yuko</i>	15 sekunder eller mer men mindre än 20 sekunder
<i>Koka</i>	10 sekunder eller mer men mindre än 15 sekunder

En annonserad *osaekomi* mindre än 10 sekunder bedöms på samma sätt som en attack.



**Kommentar Artikel 13 Osaekomitid**

När *osaekomi* annonserats samtidigt med eller före tidssignalen vid matchens slut, skall matchtiden förlängas till *ippon* eller likvärdigt resultat är annonserat eller tills mattdomaren annonserat *toketa* eller *matte*.

**Artikel 14 Teknik samtidigt med tidssignal**

Varje omedelbart resultat av en kastteknik som utförs samtidigt med tidssignalen för matchens slut skall gälla.

Om *osaekomi* annonserats samtidigt med tidssignalen för matchens slut skall matchen fortsätta tills antingen *ippon*, *toketa* eller *matte* annonsertas av mattdomaren.

**Kommentar Artikel 14 Teknik samtidigt med tidssignal**

Varje teknik utförd efter tidssignalen för matchens slut eller annan tänkbar anordning för angivande av matchtidens slut, är ogiltig även om mattdomaren inte annonserat *soremade* vid denna tidpunkt.

Även om kastteknik utförs samtidigt med tidssignalen skall mattdomaren, om han anser att tekniken inte ger omedelbar effekt, annonsera *soremade*.



## **Artikel 15 Matchens början**

Före matchens början skall matt- och kantdomarna stå tillsammans i mitten vid tävlingsområdets kant och utföra hälsning mot *joseki* innan de intar sina respektive platser. Även när de lämnar tävlingsområdet skall de utföra hälsning mot *joseki*.

De tävlande skall buga när de går på eller lämnar tävlingsområdet före och efter varje match.

De tävlande skall sedan gå mot mitten, vid kanten av matchområdet på respektive sida (först uppropad på höger sida och den andre på vänster sida om mattdomaren) och sedan vänta där. På domarens tecken skall de tävlande gå till sina respektive startpositioner, buga samtidigt mot varandra och sedan ta ett steg framåt med vänster fot först. När matchen är över och mattdomaren pekat ut segraren skall de tävlande ta ett steg bakåt med höger fot först och sedan buga mot varandra.

De tävlande får gärna buga när de går in på respektive lämnar matchområdet även om detta inte är något tvång (se guiden för bugning).

Matchen skall alltid börja i stående ställning.

Endast medlemmar av Domarkommissionen får avbryta matchen (se artikel 17).

### **Kommentar Artikel 15 Matchens början**

Matt- och kantdomarna skall alltid vara på sina respektive platser innan de tävlande beträder matchområdet. Mattdomaren skall stå i mitten, två meter bakom linjen mellan de tävlande. Han skall stå vänd mot tidtagningsbordet.

Det är mycket viktigt att bugningar utförs på ett korrekt sätt.

När de tävlande går till sina startpositioner och står mot varandra skall de buga mot varandra under domarens kontroll. Denna procedur skall upprepas efter matchens slut. Om en tävlande inte bugar skall mattdomaren beordra honom att göra det.

Alla stående bugningar (*Ritsu Rei*) av de tävlande skall vara i en vinkel av 30 grader mätt vid höften.

**Hur, var och när bugningar utförs framgår av Bugningsguiden.**



## Artikel 16 Ingång i Ne-waza

De tävlande kan växla från stående position till *ne-waza* i följande angivna fall, men om övergången i tekniken inte sker kontinuerligt skall mattdomaren beordra de tävlande att återgå till stående position.

- a) När en tävlande erhållit ett visst resultat med en kastteknik och, utan avbrott i tekniken övergår till *ne-waza* och där tar initiativet.
- b) När en tävlande faller mot mattan som följd av ett försök till en kastteknik får den andre tävlanden dra fördel av sin motståndares obalans och följa denne ner i mattan.
- c) När en tävlande uppnår avsevärd effekt genom *shime-waza* eller *kansetsu-waza* i stående och utan avbrott omedelbart växlar till *ne-waza*.
- d) När en tävlande tar ned sin motståndare till *ne-waza* genom en särskilt skickligt utförd rörelse och denna rörelse liknat en kastteknik, men inte helt uppfyller kraven på en sådan.
- e) I varje annat fall, som inte angetts ovan, där en tävlande kan falla eller vara på väg att falla, och hans motståndare kan utnyttja detta och gå ned till *ne-waza*.

### Kommentar Artikel 16 Ingång i Ne-waza

När en tävlande drar ner sin motståndare till *ne-waza* med något som inte överensstämmer med artikel 16 och motståndaren inte tar fördel av detta för att fortsätta till *ne-waza* skall domaren annonsera *matte*, stoppa matchen och utdela *shido* till den tävlande som har brutit mot artikel 27 (8) (se även artikel 27, kommentarer).

När en tävlande drar ner sin motståndare till *ne-waza* med något som inte överensstämmer med artikel 16 och motståndaren tar fördel av detta och fortsätter till *ne-waza* skall matchen få fortsätta, men domaren skall utdela *shido* till den tävlande som har brutit mot artikel 27.

### Artikel 17 Användande av matte

Mattdomaren skall beordra *matte* för att temporärt stoppa matchen och beordra *hajime* för att sedan återuppta matchen i följande fall:

- a) När en eller båda tävlande lämnat matchområdet (se undantag under artikel 9).
- b) När en eller båda tävlande utfört en förbjuden handling.
- c) När en eller båda tävlande skadats eller visar sjukdomssymptom.
- d) När det är nödvändigt för en eller båda tävlande att justera klädseln.
- e) När i *ne-waza* ingen synbar framgång uppnås.
- f) När en tävlande från *ne-waza* återgår till stående eller halvstående position med motståndaren på ryggen.
- g) När en tävlande förblir i, eller från *ne-waza* återgår till, stående position och lyfter sin motståndare, som befinner sig på rygg med ett eller båda benen runt någon del av den stående, klart upp från mattan.
- h) När en tävlande utför eller är på väg att utföra en *kansetsu-waza* eller *shime-waza* i stående position och resultatet inte ger omedelbar och uppenbar effekt.
- i) När i varje annat fall mattdomaren bedömer det nödvändigt.
- j) När mattdomaren och kantdomarna eller Domarkommisionen önskar överlägga.

## **Kommentar Artikel 17 Användande av matte.**

Har mattdomaren annonserat *matte* måste han rikta sin uppmärksamhet åt de tävlande i fall de inte har uppfattat *matte* och fortsätter matchen.

Mattdomaren skall inte annonsera *matte* med avsikt att stoppa de tävlande från att lämna matchområdet, utom när situationen visar sig vara farlig.

Mattdomaren skall inte annonsera *matte* när en tävlande som just försvarat sig mot t.ex. *osaekomi-waza*, *shime-waza* eller *kansetsu-waza* förefaller vara i behov av vila.

Mattdomaren skall annonsera *matte* när en på magen liggande tävlande med motståndaren klängande på sin rygg, har lyckats resa sig till halvstående ställning med båda händerna klart lyfta från mattan, visande att motståndaren har förlorat kontrollen över honom.

Om mattdomaren beordrat *matte* av misstag i *ne-waza* och de tävlande på grund av detta skilt sig åt, kan domarna om det är möjligt i enlighet med majoritetsregeln beordra de tävlande att återgå till ett läge som i möjligaste mån överensstämmer med deras position före *matte* och starta matchen på nytt, om därigenom en orättvisa mot någon av de tävlande kan korrigeras.

Efter mattdomarens order om *matte* skall de tävlande snabbt återgå till den position de hade vid matchens början.

När mattdomaren beordrat *matte* skall de tävlande stå om de tilltalas eller beordrats justera sin klädsel eller sitta om ett längre uppehåll i matchen är att vänta. Endast vid eventuell läkarundersökning skall en tävlande tillåtas inta någon annan position.

Mattdomaren skall annonsera *matte* för att tillkalla läkare antingen när den tävlande eller läkaren själv begär det eller när mattdomaren bedömer att det behövs (se artikel 29).

## **Artikel 18 Sonomama**

När mattdomaren temporärt önskar stoppa matchen, t.ex. för att tilltala en eller båda tävlande utan att skapa några förändringar i deras inbördes positioner, eller för att tilldela en bestraffning på så sätt att den tävlande som inte bestraffas inte förlorar en fördelaktig position, skall han annonsera *sonomama*. För att starta matchen igen skall han annonsera *yoshi*. *Sonomama* kan bara tillämpas i *ne-waza*.

## **Kommentar Artikel 18 Sonomama**

När mattdomaren annonserar *sonomama* skall han se till att ingen som helst förändring i de tävlandes position eller grepp sker. Om en av de tävlande i *ne-waza* skulle visa sjukdomssymptom kan mattdomaren om så är nödvändigt annonsera *sonomama* och därefter beordra de tävlande åter till samma positioner de hade innan *sonomama* samt sedan annonsera *yoshi*.



## Artikel 19 Matchens slut

### Mattdomaren skall beordra *soremade* och avsluta matchen:

- a) när en tävlande uppnår *ippon* eller *waza-ari-awasete-ippon* (Artikel 20 och 21).
- b) i fall av *sogo-gachi* (Artikel 22).
- c) i fall av *kiken-gachi* (Artikel 28).
- d) i fall av *hansoku-make* (Artikel 27).
- e) när en av de tävlande inte kan fortsätta matchen på grund av skada (Artikel 29).
- f) när den stipulerade matchtiden är slut.

När mattdomaren beordrat *soremade* skall de tävlande gå tillbaka till samma positioner de hade vid matchens början.

### Mattdomaren bedömer matchen enligt följande:

1. När en tävlande har uppnått *ippon* eller likvärdigt resultat skall han förklaras som segrare.
2. När ingen av de tävlande uppnått *ippon* eller likvärdigt resultat skall segraren utses på basis av att en *waza-ari* räknas mer än alla uppnådda *yuko* och att en *yuko* räknas mer än alla uppnådda *koka*.
3. När inga poäng finns registrerade eller när poängen är exakt lika under varje rubrik (*waza-ari, yuko och koka*) skall matchen avgöras med hjälp av "Golden Score".

### Golden Score.

Matchtiden i *Golden Score* skall vara densamma som i den match som just avslutats.

När den ordinarie matchtiden är slut skall domaren annonsera *soremade* för att tillfälligt avsluta matchen och de tävlande skall återvända till sina startpositioner. Resultattavlor och matchklockor skall återställas och sedan skall mattdomaren omedelbart annonsera *hajime* för att starta matchen som vanligt. Någon paus mellan den ordinarie matchen och "Golden Score" skall inte förekomma.

Den första poängen mellan de två tävlande under "Golden Score" skall avgöra matchen. Matchen avslutas så snart någon av de tävlande uppnått en fördel.



## Artikel 19 Matchens slut forts...

Om en "Golden Score" match går tiden ut utan att någon av de tävlande får något poängövertag skall matchen avgöras genom *hantei*.

När mattdomaren beordrar *hantei* skall både mattdomaren och de två kantdomarna höja korrekt blå eller vit flagga över sina huvuden för att markera sin uppfattning om vilken tävlande de anser skall vinna matchen. I sin bedömning skall mattdomaren och kantdomarna endast ta hänsyn till *attityden, kinsa, tekniskt kunnande och effektivitet* under "Golden Score" matchen. Den ursprungliga matchen skall inte räknas överhuvudtaget. Mattdomaren skall tillkänna resultatet enligt majoritetsregeln.

Om endast en tävlande utnyttjar sin rätt att tävla i "Golden Score" och den andre avstår skall den tävlande som önskar tävla vinna matchen på *kiken-gachi*.

4. Om bägge tävlande tilldelas *ippon* eller *sogo-gachi* samtidigt skall matchen avgöras med "Golden Score".

5. Om bägge tävlande bestraffas med *hansoku-make* (ej en direkt utan som ett resultat av upprepade bestraffningar med *shido*) samtidigt, eller där den ene tävlanden bestraffas med *hansoku-make* (ej direkt) och samtidigt tilldelas *sogo-gachi*, skall matchen avgöras med "Golden Score".

6. Om bägge tävlande bestraffas med direkt *hansoku-make* samtidigt skall bägge tävlandena uteslutas från vidare tävlande i turneringen.

7. *Hiki-wake* skall annonseras om inga poäng registrerats för någon av de tävlande inom den stipulerade matchtiden (se kommentarerna).

Efter att mattdomaren har tillkännagett resultatet av matchen skall de tävlande ta ett steg bakåt till sina respektive startpositioner, göra en stående bugning och sedan lämna tävlingsområdet.

När mattdomaren en gång har tillkännagivit matchresultatet för de tävlande är det inte möjligt för mattdomaren att ändra beslutet efter det att mattdomaren och kantdomarna lämnat tävlingsområdet.

Skulle mattdomaren av misstag ge segern till fel tävlande måste kantdomarna tillse att han ändrar det felaktiga beslutet innan de lämnar tävlingsområdet.

**Alla beslut som tagits av mattdomaren och kantdomarna enligt majoritetsprincipen är slutgiltiga och kan ej överklagas.**

## **Kommentar Artikel 19 Matchens slut**

När mattdomaren har annonserat *soremade* skall han fortfarande ha de tävlande i sikte ifall de inte har uppfattat hans order och således fortsätter matchen.

Mattdomaren skall beordra de tävlande att rätta till sin klädsel, om det är nödvändigt, innan han tillkännager resultatet.

Före ”*Golden Score*” matchen skall matchklockorna och resultatavslorna återställas som om det vore en helt ny match.

I en ”*Golden Score*” match och en av de tävlande hålls fast i *ne-waza* och *osaekomi* har annonserats skall mattdomaren låta matchen fortsätta i 25 sekunder, *ippon*, tills det blir *toketa* eller *matte*, eller tills *shime-waza/kansetsu-waza* appliceras av någon av de tävlande med omedelbart resultat. I detta fallet utses vinnaren efter uppnått resultat.

Om en tävlande bestraffas med *hansoku-make* under en ”*Golden Score*” match får detta resultat samma följd för den bestraffade som om det vore en vanlig match.

7. Hiki-wake kan endast beslutas i lagtävlingar.

Under den första matchen skall *hiki-wake* användas vid behov. Om det, efter första matchen, står lika mellan lagen både i antalet vunna matcher och poäng, skall den match som slutat med *hiki-wake* gå om för att det vinnande laget skall kunna utses. Denna eller de matcher som går om skall avgöras med ”*Golden Score*” om så behövs, dock skall vinnaren endast få 1 poäng oavsett hur matchen avgjorts.

## Artikel 20 Ippon

**Mattdomaren skall annonsera *ippon* när en utförd teknik enligt hans uppfattning överensstämmer med följande kriterier:**

- a) När en tävlande med kontroll kastar den andre tävlanden huvudsakligen på rygg med avsevärd fart och kraft.
- b) När en tävlande håller fast med *osaekomi-waza* den andre tävlanden, så att denne inte kan undkomma under 25 sekunder efter det att mattdomaren tillkännagivit *osaekomi*.
- c) När en tävlande ger upp genom att klappa med en hand eller fot två eller flera gånger, eller när han säger *maitta* som resultat av en fasthållningsteknik, *shime-waza* eller *kansetsu-waza*.
- d) När en tävlande är oförmögen att fortsätta efter effekten av *shime-waza* eller *kansetsu-waza*.

Likvärdighet:

Bestraffas en tävlande med *hansoku-make* skall den andre tävlanden förklaras som segrare.

**Samtidig ippon - se artikel 19 punkten 4.**

### Kommentar Artikel 20 Ippon

Samtidigt utförda tekniker:

Om de båda tävlande faller på mattan efter vad som synes vara samtidiga attacker och om domarna inte kan avgöra vilken teknik som varit den dominerande skall det inte dömas resultat för någondera.

Om mattdomaren av misstag annonserat *ippon* under pågående *ne-waza* och de tävlande på grund därav skiljer sig åt, kan domarna, om en orättvisa mot någon av de tävlande härigenom kan korrigeras, i enlighet med majoritetsregeln, beordra de tävlande att återgå till ett läge som i görligaste mån överensstämmer med deras position före *ippon*, och därefter starta matchen på nytt.

Även om en tävlande, som avsiktligt landar i brygga (på huvud och hälar med större delen av kroppen lyft från mattan) efter att ha blivit kastad kan sägas ha hindrat kastet att motsvara de nödvändiga kriterierna för *ippon*, skall mattdomaren, för att inte uppmuntra användandet av denna teknik, i allmänhet döma *ippon* eller annat resultat, beroende på vilka kriterier tekniken innehåller.

Att använda *kansetsu-waza* i avsikt att kasta motståndaren skall inte var föremål för bedömning.





## Kommentar Artikel 20      Ippon forts...

### Observera!

Vid Olympiska Spel, Världsmästerskap, kontinentala mästerskap och IJF-tävlingar skall reglerna tillämpas enligt ovan. Vid nationella tävlingar har den egna organisationen tillåtelse att vidtaga lämpliga åtgärder för säkerheten för de tävlande beroende på vilken nivå de tävlande har. Som exempel i tävlingar för lägre graderade kan den egna organisationen ge tillåtelse till domarna att utfärda *ippon* när tekniken är tillräckligt uppenbar, eller vid barntävlingar att helt förbjuda *shime-waza* och *kansetsu-waza*.

## Artikel 21 Waza-ari-awasete-ippon

Om en tävlande erhåller en andra *waza-ari* i tävlingen (se artikel 23) skall mattdomaren annonsera *waza-ari-awasete-ippon*.

## Artikel 22 Sogo-gachi (sammansatt vinst)

**Mattdomaren skall annonsera *sogo-gachi* i följande fall:**

- a) När en tävlande har erhållit *waza-ari* och hans motståndare därefter erhåller sin tredje *shido* (se artikel 27 a).
- b) När en tävlande, vars motståndare redan erhållit sin tredje *shido*, uppnår ett resultat mot svarande *waza-ari*.

Samtidig *sogo-gachi*; se artikel 19 punkten 4.

## Artikel 23 Waza-ari

**Mattdomaren skall annonsera *waza-ari* när en utförd teknik enligt hans uppfattning överensstämmer med följande kriterier:**

- a) När en tävlande med kontroll kastar den andre tävlanden, men tekniken delvis saknar ett av de övriga tre elementen som är nödvändiga för *ippon* (se artikel 20 (a) och kommentaren).
- b) När en tävlande med *osaekomi* håller fast den andre tävlanden, som är oförmögen att komma loss, i 20 sekunder eller mer men mindre än 25 sekunder.

Likvärdighet: skulle en tävlande bestraffas med en tredje *shido* skall den andre tävlanden omedelbart erhålla *waza-ari*.



## Artikel 24 Yuko

**Mattdomaren skall annonsera *yuko* när en utförd teknik enligt hans uppfattning överensstämmer med följande kriterier:**

a) När en tävlande med kontroll kastar den andre tävlanden, men tekniken delvis saknar två av de övriga elementen som är nödvändiga för *ippon*.

Exempel:

1. Delvis avsaknad av "huvudsakligen på rygg" och delvis avsaknad av ett av de två andra elementen med "kraft" eller "fart".
  2. Huvudsakligen på rygg, men med delvis avsaknad av båda de andra två elementen "kraft" och "fart".
- b) När en tävlande med *osaekomi* håller fast den andre tävlanden, som är oförmögen att komma loss, i 15 sekunder eller mer men mindre än 20 sekunder.

Likvärdighet: Skulle en tävlande bestraffas med sin andra shido skall den andre tävlande omedelbart erhålla *yuko*.

### **Kommentar Artikel 24 Yuko**

Oavsett hur många *yuko* som dömts skall de aldrig anses sammanlagt motsvara en *waza-ari*. Det totala antalet *yuko* som har annonserats registreras.

## Artikel 25 Koka

**Mattdomaren skall annonsera *koka* när en utförd teknik enligt hans uppfattning överensstämmer med följande kriterier:**

- a) När en tävlande med kontroll kastar den andre tävlanden på hans ena skuldra, lår eller säte med kraft och fart.
- b) När en tävlande med *osaekomi* håller fast den andre tävlanden, som är oförmögen att komma loss, i 10 sekunder eller mer, men mindre än 15 sekunder.

Likvärdighet: Skulle en tävlande bestraffas med en första *shido* skall den andre tävlanden omedelbart erhålla en *koka*.

### Kommentar Artikel 25 Koka

Oavsett hur många *koka* som dömts skall de aldrig anses sammanlagt motsvara en *yuko* eller en *waza-ari*. Det totala antalet *koka* som har annonserats registreras.

Att kasta en motståndare på framsidan av kroppen (magen), på knä, på en hand/händerna eller armbågen/armbågarna, är ej poänggivande, men skall räknas som varje annan attack. Detsamma gäller för *osaekomi* upp till 9 sekunder som skall räknas som en attack.

## Artikel 26 Osaekomi-waza

**Mattdomaren skall annonsera *osaekomi* när en utförd teknik enligt hans uppfattning överensstämmer med följande kriterier:**

- a) Den tävlande som hålles fast måste ha ryggen, dvs en eller båda skuldrorna i kontakt med mattan och vara kontrollerad av sin motståndare.
- b) Kontrollen kan ske från sidan, bakifrån eller uppifrån.
- c) Den tävlande som håller fasthållningen får inte ha sitt ben eller sina ben eller sin kropp kontrollerad av sin motståndares ben.
- d) Åtminstone en av de tävlande måste ha någon del av sin kropp i kontakt med matchområdet när *osaekomi* annonseras.
- e) Den tävlande som utför fasthållningen måste ha sin kropp i antingen *kesa-* eller *shiho-* position, liknande teknikerna *kesa-gatame* eller *kami-shiho-gatame*.



**Kommentar Artikel 26 Osaekomi-waza**

Skulle den tävlande, som kontrollerar sin motståndare med *osaekomi*, utan att tappa kontrollen växla till en annan *osaekomi*-teknik, skall den påbörjade fasthållningstiden fortsätta tills mattdomaren annonserar *ippon* (eller *waza-ari* eller likvärdigt i ett fall som t.ex. *waza-ari-awasete-ippon*) eller *toketa* eller *matte*.

När *osaekomi* har påbörjats och om den tävlande, som är i en gynnsam position, gör sig skyldig till en förbjuden handling skall mattdomaren annonsera *matte*, beordra de tävlande att återta stående utgångsläge, utdöma bestraffning och eventuellt resultat av *osaekomi*, samt därefter starta matchen igen genom att annonsera *hajime*.

När *osaekomi* har påbörjats, och den tävlande som är i en ogynnsam position, gör sig skyldig till en förbjuden handling, skall mattdomaren annonsera *sonomama*, snabbt utdela bestraffningen och fortsätta matchen genom att vidröra de båda tävlande samt annonsera *yoshi*. Om bestraffningen däremot är *hansoku-make*, skall mattdomaren förfara i enlighet med vad som sägs i artikel 27, kommentaren tredje och fjärde stycket.

Om båda kantdomarna anser att *osaekomi* har påbörjats, men mattdomaren inte har annonserat *osaekomi*, skall båda tydligt visa tecknet för *osaekomi*. Mattdomaren måste därigenom enligt majoritetsregeln annonsera *osaekomi* omedelbart.

I fall med *osaekomi* vid matchområdets kant skall mattdomaren annonsera *matte* när den delen av den tävlandes kropp, som fortfarande vidrör matchområdet, lyfts upp i luften, dvs ingen del av de tävlandes kroppar längre är i kontakt med matchområdet.

*Toketa* skall annonseras om den tävlande som fasthålls med *osaekomi*, med sina ben lyckas med att koppla grepp runt motståndarens ben, såväl ovan- som underifrån benet.

Om, i en *ne-waza* situation, *sonomama* annonserats och mattdomaren tilldelar en tävlande *hansoku-make*, skall han beordra *matte* och sedan avsluta matchen med *soremade*.

I de fall där den tävlandes (*ukes*) rygg inte längre är i kontakt med mattan (t.ex. i brygga), men den andre tävlande (*tori*) behåller kontrollen, skall annonserad *osaekomi* fortsätta.

## Artikel 27 Förbjudna handlingar och bestraffningar

Artikel om bestraffningar är indelad i två huvugrupper, lindriga förseelser (*shido*) och allvarliga förseelser (*hansoku-make*).

Lindriga förseelser bestraffas med *shido*

Allvarliga förseelser bestraffas med direkt *hansoku-make*

Mattdomaren skall bestraffa en tävlande med *shido* eller *hansoku-make* beroende på hur allvarlig förseelsen är.

Utdelandet av en *shido* resulterar automatiskt i poäng på motståndarens del av resultattavlan. Den tidigare poängen som motsvarar den tidigare utdelade bestraffningen tas bort och nästa högre poäng skall registreras omedelbart.

Utdelandet av en direkt *hansoku-make* betyder att den bestraffade är diskvalificerad och därmed utesluten från fortsatt deltagande i turneringen och att matchen skall avslutas enligt artikel 19 (d). Se kommentarerna.

Varje gång mattdomaren utdelar en bestraffning skall han, med en enkel gest, beskriva orsaken till bestraffningen.

En bestraffning kan utdelas efter *soremade* för varje överträdelse av reglerna som skett under matchtiden eller, i exceptionella fall, för allvarliga överträdelser som gjorts efter slutsignalen så länge matchresultatet inte annonserats och segraren pekats ut.

### SHIDO - lindriga förseelser

a) *Shido* delas ut till varje tävlande som begår en lindrig förseelse:

1. Att avsiktligt undvika att greppa för att på så sätt motverka aktivitet i matchen.
2. Att i stående position inta en överdrivet defensiv attityd (normalt mer än 5 sekunder).
3. Att utföra en aktion som ger intryck av att vara en attack, men där det klart framgår att avsikten med aktionen inte är att försöka kasta motståndaren (falsk attack).
4. Att i stående med båda fötterna stå på riskområdet UTOM - när en attack påbörjas, när en attack utföres, för att kontra motståndarens attack eller för att försvara sig mot motståndarens attack (normalt mer än 5 sekunder).
5. Att i stående position kontinuerligt hålla i motståndarens ärmkant/kanter i defensivt syfte (normalt mer än 5 sekunder) eller greppa för att "skruva upp" ärmkanten.
6. Att i stående position kontinuerligt hålla motståndarens ena hand eller båda händernas fingrar låsta för att motverka aktivitet i matchen (normalt mer än 5 sekunder).
7. Att avsiktligt oordna sin egen judogi eller att knyta upp eller knyta om bältet eller byxorna utan mattdomarens tillåtelse.
8. Att dra ner motståndaren för att börja i *ne-waza* utom när det sker i enlighet med artikel 16.

**Artikel 27 Förbjudna handlingar och bestraffningar forts....**

9. Att införa ett eller flera fingrar i motståndarens ärm eller nedre byxlinning eller att fatta tag genom att "vrida upp" hans ärm.
10. Att i stående position ta något annat grepp än " normalt grepp" utan att attackera (normalt mer än 5 sekunder).
11. Att i stående position, efter att *kumi-kata* har etablerats, inte utföra några attacker (se i kommentarerna om inaktivitet).
12. Att hålla motståndarens ärmkant/er mellan tummen och fingrarna sk. "pistolgrepp.
13. Att hålla motståndarens ärmkant/er eller linningen genom att "vika upp" kanten sk. "pocket grip".
14. Att från stående position gripa motståndarens fot/fötter, ben eller byxben med en eller båda händerna utan att samtidigt försöka utföra en kastteknik.
15. Att linda änden av bälte eller jacka runt någon del av motståndarens kropp.
16. Att ta *judogin* i munnen (gäller både den egna och motståndarens).
17. Att placera en hand, arm, fot eller ett ben direkt i motståndarens ansikte.
18. Att placera en fot eller ett ben innanför motståndarens bälte, krage eller slag.
19. Att utföra *shime-waza* med nederdelen av jackan eller bältet, eller att endast använda händerna.
20. Att från *tachi-waza* eller *ne-waza* lämna matchområdet eller tvinga motståndaren att lämna matchområdet (se artikel 9, undantag).
21. Att utföra bensax mot motståndarens bål (*Dojime*), hals eller huvud (sax med korsade fötter medan benen sträcks ut).
22. Att med ett knä eller en fot sparka mot motståndarens hand eller arm för att förmå motståndaren att släppa sitt grepp eller att sparka mot motståndarens ben eller ankel utan att försöka någon teknik samtidigt.
23. Att bända motståndarens finger eller fingrar bakåt i syfte att bryta hans grepp.

**HANSOKU-MAKE - allvarliga förseelser**

b) *Hansoku-make* delas ut till en tävlande som har begått en allvarlig förseelse (eller har bestraffats med tre *shido* och begår ännu en lindrig förseelse):

24. Att försöka kasta motståndaren genom att linda ett ben runt motståndarens ena ben medan blicken är mer eller mindre riktad åt samma håll som motståndarens blick och falla bakåt ovanpå honom (*Kawazu-gake*).
25. Att använda sig av *kansetsu-waza* mot andra leder än armbågsleden.
26. Att lyfta en motståndare, som ligger på mattan, och kasta honom tillbaka på mattan.
27. Att svepa motståndarens stödjeben från insidan när han använder en teknik som t.ex. *Harai-Goshi*.
28. Att ignorera mattdomarens tillsägelser.
29. Att avge onödiga utrop och anmärkningar eller utföra gester för att förolämpa motståndaren eller mattdomaren under matchens gång.



## Artikel 27 Förbjudna handlingar och bestraffningar forts...

30. Att utföra varje handling som kan skada motståndaren, speciellt motståndarens ryggrad eller hals/nacke, utsätta honom för risk eller som kan strida mot judons anda.
31. Att falla direkt på mattan medan man gör eller försöker göra en teknik som *waki-gatame*.
32. Att dyka med huvudet före i mattan genom att böja sig framåt och nedåt medan man utför eller försöker utföra tekniker såsom *uchi-mata*, *harai-goshi* eller liknande, samt att med avsikt falla bakåt under utförandet, eller försök till utförande, av tekniker som *kata-guruma* antingen stående eller knästående.
33. Att med avsikt falla bakåt då motståndaren klängt sig fast på ryggen och då någon av de tävlande har kontroll över den andres rörelser.
34. Att bära metallföremål eller andra hårda föremål, dolda eller synliga.

När det gäller poängtavlan skall bestraffningar omvandlas till poäng för motståndaren, dvs en *shido* ger *koka* åt motståndaren osv.

När en tävlande har begått upprepade lindriga förseelser och skall tilldelas sin fjärde *shido*, skall mattdomaren, efter att ha överlagt med sina kantdomare, utdela *hansoku-make*. Detta innebär att mattdomaren inte skall annonsera *shido* utan skall direkt säga ”*hansoku-make*”. Matchen skall sedan avslutas enligt artikel 19 (d).

### Kommentar Artikel 27 Förbjudna handlingar och bestraffningar

**Domarna är bemyndigade att utdela bestraffningar i enlighet med situationen och avsikten och på sätt som bäst gagnar sportens intresse.**

Skulle mattdomaren bestämma sig för att utdela en bestraffning till någon av de tävlande, skall han temporärt stoppa matchen, (utom vid *sonomama* i *ne-waza*) och beordra de tävlande tillbaka till de positioner de hade vid matchens början och utdela bestraffningen genom att peka med pekfingeret mot den tävlande som gjort sig skyldig till den förbjudna handlingen.

Innan *hansoku-make* tillkännages skall mattdomaren konsultera kantdomarna och därefter göra sin bedömning enligt majoritetsregeln. Överträder båda tävlande reglerna på samma gång skall var och en bestraffas i enlighet med graden för respektive överträdelse.

Har båda tävlande redan tilldelats tre *shido* och sedan bägge får ännu en bestraffning skall bägge bestraffas med *hansoku-make*.

En bestraffning i *ne-waza* skall behandlas på samma sätt som i *osaekomi* (se artikel 26, kommentarernas paragraf 2 och 3).





**Kommentar Artikel 27 Förbjudan handlingar och bestraffningar forts...**

8. Drar en tävlande ned sin motståndare i *ne-waza* på ett sätt som strider mot artikel 16 och motståndaren inte drar någon fördel av detta för att fortsätta i *ne-waza*, skall mattdomaren beordra *matte*, temporärt stoppa matchen och bestraffa den tävlande som överträtt artikel 16 med *shido*.

10. Normal *kumikata* är att greppa med vänster hand i motståndarens högra del av *judogin*, i armen, kragen, ovanpå skuldran eller i ryggen och med den högra handen i motståndarens vänstra del av *judogin*, i armen, kragen, ovanpå skuldran eller i ryggen och alltid ovanför bältet.

En tävlande bör inte bestraffas för att han håller ett onormalt grepp när denna situation uppstår genom att motståndaren dykt med huvudet under hans armar. Om en tävlande upprepade gånger dyker med huvudet under motståndarens armar skall mattdomaren överväga om det är en överdrivet defensiv attityd (2).

Om en tävlande fortsätter att greppa onormalt kan den tillåtna tiden efterhand reduceras till att slutligen bestraffas med *shido* direkt.

Att kroka ett ben mellan motståndarens ben utan att samtidigt försöka en kastteknik är inte att betrakta som normal *kumikata* och den tävlande måste då attackera inom fem sekunder, annars bestraffas han med *shido*.

11. Inaktivitet skall anses föreligga när ca 25 sekunder förflutit utan att den ena eller den andra eller båda av de tävlande utfört eller försökt utföra en attack. Inaktivitet skall inte anses föreligga när mattdomarna är av den uppfattningen att den tävlande verkligen letar efter en möjlighet till att kunna attackera.

15. Att "linda" betyder att bältet eller jackan skall vara snurrad ett varv. Att använda bältet eller jackan som t.ex. ett ankare (utan att snurra) för att kontrollera motståndarens arm skall inte medföra bestraffning.

17. Med ansiktet menas huvudets framparti framför öronen utmed hakan.

24. Även i de fall när *tori* under kastet vrider och lyfter *uke* gäller förbudet mot *Kawazu-gake* och skall bestraffas.

Tekniker som *O soto-gari*, *O uchi-gari* och *Uchi-mata* där *tori* kastar med sitt ben "virat" runt *ukes* ben är tillåtna och skall bedömas som kast.

31. Att försöka utföra kast såsom *Harai-goshi*, *Uchi-mata* m.fl med endast ett enhandsgrepp i motståndarens krage från en position som liknar *Waki-gatame* (när motståndarens handled är låst i kastarens armhåla) och därefter avsiktligt falla framåt ned på mattan är farligt, kan skada *ukes* arm och måste vederbörligen bestraffas. Att inte försöka få sin motståndare (*uke*) att huvudsakligen hamna på rygg när en kastteknik utförs är farligt. Dessa försök skall behandlas på samma sätt som *Waki-gatame*.





## **Artikel 28 Utebliven inställelse och tillbakadragande**

*Fusen-gachi* skall tilldömas tävlande vars motståndare inte infinner sig till matchen. En tävlande som inte infinner sig till sin startposition efter tre upprop med en minuts intervall, förlorar matchen.

Mattdomaren måste ha tillåtelse av Domarkommissionen innan han utpekar segraren efter *Fusen-gachi*.

Vinst på *Kiken-gachi* skall tilldelas en tävlande, vars motståndare av någon anledning drar sig tillbaka från matchen.

### **Kommentar Artikel 28 Utebliven inställelse och tillbakadragande**

#### **Kontaktlinser**

När en tävlande, som under pågående match tappar sin kontaktlins och den inte omedelbart går att finna och på grund av förlusten av kontaktlinsen meddelar mattdomaren att han inte kan fortsätta matchen utan kontaktlins, skall mattdomaren, efter samråd med kantdomarna, förklara den andre tävlanden som segrare med *kiken-gachi*.

## **Artikel 29 Skada, sjukdom eller olyckshändelse**

Avgörandet i en match där en tävlande inte kan fortsätta matchen på grund av skada, sjukdom eller olyckshändelse skall fattas av mattdomaren efter samråd med kantdomarna i enligt följande:

### **a) Skada**

1. När skadan anses orsakad av den skadade själv skall denne förlora matchen.
2. När skadan anses orsakad av den oskadade skall den oskadade förlora matchen.
3. När orsaken till skadan inte kan tillvitas någondera av de tävlande skall den tävlande som inte kan fortsätta förlora matchen.

### **b) Sjukdom**

När en tävlande insjuknar under en match och inte kan fortsätta skall denne i regel förlora matchen.

### **c) Olyckshändelse**

När en olyckshändelse inträffar av utanförliggande omständigheter (*force majeure*) skall matchen, efter samråd med Domarkommissionen, ställas in eller skjutas upp. I sådana fall av ”*force majeure*” skall Sport Directorn eller Sportkommissionen inom IJF ta det slutgiltiga beslutet.



## Artikel 29 Skada, sjukdom eller olyckshändelse forts....

### Läkarundersökning

a) Mattdomaren skall tillkalla läkare för att se till en tävlande som har fått ett kraftig smäll i huvudet eller i nacken (rygggraden) eller närhelst mattdomaren befarar att en allvarlig skada kan ha inträffat. Läkaren skall undersöka den tävlande på kortast möjliga tid och ge besked om den tävlande kan fortsätta eller inte.

Om läkaren, efter undersökning av den skadade, meddelar mattdomaren att han inte anser att den tävlande kan fortsätta matchen skall mattdomaren, efter att ha konsulterat kantdomarna, avsluta matchen och förklara motståndaren som segrare med *kiken-gachi*.

b) En tävlande kan be mattdomaren att kalla på läkaren, men i såfall avslutas matchen och motståndaren vinner på *kiken-gachi*.

c) Läkaren kan också begära att få undersöka sin tävlande, men i såfall är matchen avslutad och motståndaren vinner på *kiken-gachi*.

Närhelst mattdomaren och kantdomarna anser att en match inte längre skall fortsätta, skall mattdomaren avsluta matchen och utse vinnaren enligt reglerna.

### Blödande skador

Om en tävlande får en skada som blöder skall mattdomaren tillkalla läkaren som skall stoppa blödningen och förbinda såret.

Vid varje fall av blödande sår skall mattdomaren, av hälsoskäl, tillkalla läkaren, eftersom det inte är tillåtet att tävla med ett blödande sår. Samma skada (som gett upphov till blodvite) får behandlas av läkaren två gånger. Den tredje gången samma skada kräver tillsyn av läkare skall mattdomaren, efter samråd med kantdomarna, avsluta matchen av hänsyn till de tävlandes egen säkerhet och förklara motståndaren som segare med *kiken-gachi*.

I varje fall då en blödning inte kan stoppas och förbindas skall motståndaren vinna på *kiken-gachi*.

### Mindre skador

En mindre skada får behandlas av den skadade själv. Ett exempel kan vara när ett finger hoppar ur led. Mattdomaren skall då stoppa matchen (med hjälp av *matte* eller *sonomama*) och ge den tävlande möjlighet att rätta till fingret. Detta skall göras omedelbart och utan hjälp från mattdomaren eller läkaren, den tävlande kan då fortsätta matchen. Den tävlande skall tillåtas att rätta till fingret två gånger. Om fingret hoppar ur led en tredje gång skall den tävlande inte anses vara i stånd att fortsätta matchen. Mattdomaren skall då, efter att ha konsulterat kantdomarna, avsluta matchen och förklara motståndaren som segrare med *kiken-gachi*.



## **Kommentar Artikel 29 Skada, sjukdom eller olyckshändelse**

Om en tävlande skadas under en match på grund av en aktion från motståndaren skall domarna analysera vad som skett och fatta beslut enligt reglerna. Varje fall skall avgöras utifrån sina egna specifika omständigheter (se paragraf a) skada 1, 2 och 3).

Normalt sett tillåts endast en läkare per tävlande beträda matchområdet. Om läkaren behöver en assistent skall mattdomaren först informeras.

Coachen får aldrig beträda matchområdet.

När läkaren tillkallas skall kantdomarna sitta kvar på stolarna och observera vad som händer. Endast mattdomaren skall hålla sig nära den skadade och försäkra sig om att det läkaren utråder är enligt reglerna.

Mattdomaren har dock rätt att kalla på kantdomarna om han har behov att överlägga om ett beslut.

### **Läkarhjälp**

#### **a) Vid mindre skador**

Om en tävlande bryter en nagel får läkaren hjälpa till med att klippa den. Läkaren får också hjälpa till i händelse av en skada (smäll) i skrevet.

#### **b) Blödande sår**

Av säkerhetsskäl måste blödande sår alltid förbindas fullständigt av läkaren med hjälp av bandage, självhäftande tape, nästamponger, (det är tillåtet att använda tamponger försedda med blodstillande medel) eller dylikt.

När läkaren tillkallats för att bistå en tävlande skall läkaren utföra sitt arbete så snabbt som möjligt.

**Observera: Med undantag för ovan nämnda situationer, skall motståndaren vinna på *kiken-gachi* om läkaren behandlar den tävlande.**

### **Kräkning, uppkastning**

Varje form av uppkastning/kräkning av en tävlande skall resultera i att motståndaren vinner på *kiken-gachi* (se paragraf b) Sjukdom).



## **Kommentar Artikel 29 Skador, sjukdom eller olyckshändelse forts....**

Om en tävlande, genom en avsiktlig aktion, orsakar en skada på sin motståndare skall bestraffningen vara en direkt *hansoku-make*, förutom andra disciplinära åtgärder som kan vidtagas av Sports Directorn eller Sportkommissionen inom IJF.

I det fall den tävlandes ansvarige läkare klart kan konstatera, speciellt i samband med halslås-tekniker, att det föreligger fara för hans tävlandes hälsa kan läkaren, från tävlingsområdets kant, påkalla mattdomarens uppmärksamhet för att få denne att omedelbart stoppa matchen. Mattdomaren skall vidta alla nödvändiga åtgärder för att assistera läkaren. Konsekvensen av en sådan inblandning är att vederbörande tävlande förlorar matchen, varför ovan nämnda tillvägagångssätt endast bör tillämpas i verkligt allvarliga fall.

Vid IJF:s mästerskapstävlingar skall den officielle lagläkaren ha medicinsk behörighet och skall registreras före tävlingen. Han är den ende person som tillåts sitta på avsedd plats vid tävlingsområdets kant och skall vara identifierad som läkare och bära en "Röda Korsbindel" runt armen.

Det nationella förbundet bär det yttersta ansvaret för alla handlingar som den av förbundet ackrediterade läkaren företager sig under tävlingen.

Läkarna är skyldiga att informera sig om gällande regler samt tolkningarna av dessa.

## **Artikel 30 Situationer som inte täcks av dessa regler**

Om situationer som inte täcks av dessa regler uppkommer skall de behandlas och beslutas av domarna efter samråd med Domarkommissionen.

## Bedömning av en match vid "Hantei"

När ingen poäng registrerats eller när poängen är exakt desamma under rubrikerna *waza-ari - yuko - koka* skall mattdomaren annonsera *hantei*.

Ett korrekt domslut skall grunda sig på följande kriterier i nedan nämnd ordning.

1. *KINSA* (lägre än en *koka*) i *tachi-waza* och *ne-waza*.
2. *ATTACKER* (som får uke ordentligt ur balans) i *tachi-waza* och *ne-waza*.
3. *AKTIVITET* (positiv) i *tachi-waza* och *ne-waza*.
4. *POSITIV JUDO* i *tachi-waza* och *ne-waza*.

### 1. *KINSA*

- 1.1 *Tachi-waza*: Ett kast som inte riktigt uppfyller kraven för *koka*, till exempel att uke landar på magen, på ett knä eller bägge knäna eller på händer och knän.
- 1.2 *Ne-waza*: En annonserad *osaekomi* 1-9 sekunder, *kansetsu-waza* eller *shime-waza* där uke tar sig loss i allra sista ögonblicket.

**Vinnare är den som har flest *Kinsa*.**

### 2. *ATTACKER*

- 2.1 *Tachi-waza*: *Attacker* som får uke ordentligt ur balans och där uke nätt och jämt undgår att falla.
- 2.2 *Ne-waza*: Klara förberedelser till *osaekomi-waza*, *kansetsu-waza* eller *shime-waza* särskilt till exempel lyckade vändningstekniker.

**Vinnare är den som har flest *attacker*.**

### 3. *AKTIVITET (positiv)*

- 3.1 *Tachi-waza*: Ordentliga *attacker* som dock ej får uke ur balans.
- 3.2 *Ne-waza*: Seriösa försök till vändningar och andra *attacker* som dock inte lyckas.

**Vinnare är den som har flest *positiva attacker*.**

#### **OBS:**

Det är också möjligt att vara negativt aktiv, till exempel när uke faller ner på båda knäna och efter det tori börjar dra uke över mattan för att verka aktiv. Med sådan aktion blir skådespelet mycket negativt och skall stoppas så snart som möjligt med *matte*.

### 4. *POSITIV JUDO*

- 4.1 *Tachi-waza*: Att vara aktiv med försök till god *kumi-kata* samt att visa en bra attityd och stil.
- 4.1 *Ne-waza*: Vara aktiv med *attackerande judo*, utan stopp och väntande på att domaren skall säga *matte*.

**Vinnare är den som har den mest *positiva attityden*.**

**Ordlista över Japanska ord**

Ashi-garami	Låsta ben
Dojime	Bensax
Fusen-gachi	Utebliven inställelse
Hajime	Börja
Hansoku-make	Diskvalificering
Hantei	Begäran om domslut
Harai-goshi	Svepande höftkast
Hiki-wake	Oavgjort
Hikomi-gaeshi	Ihophållande, rullande aktion/judoteknik/neddragnings teknik
Ippon	Full poäng, motsvarande 10 poäng
Joseki	Tävlingsledning
Judogi	Judodräkt
Kachi	Segev
Katame-waza	Grepptechnik
Kami-shiho-gatame	Fasthållningsteknik
Kani-basami	Kastteknik
Kansetsu-waza	Armlås
Kawazu-gake	Förbjuden handling, ben lindas runt motståndarens ben
Kiken-gachi	Tillbakadragande
Koka	Tekniskt resultat, motsvarande 3 poäng
Ko-soto-gari	Kastteknik
Ko-uchi-gari	Kastteknik
Kumi-kata	Grepptechnik
Maitta	Jag ger upp (anges muntligt eller genom att klappa två gånger)
Matte	Vänta
Nage-waza	Kastteknik
Ne-waza	Grepptechnik på mattan
Osaekomi	Fasthållning
O-uchi-gari	Kastteknik
Rei	Bugning, hälsning
Shido	Tillsägelse
Shime-waza	Lås mot halsen
Sogo-gachi	Sammanfatt matchvinst
Sonomama	Ligg stilla
Soremade	Det är allt
Sutemi-waza	Offerkastteknik
Tachi-waza	Stående kastteknik
Tatami	Matta
Toketa	Fasthållning bruten
Tori	Den som utför tekniken



**Ordlista över Japanska ord forts**

Tomoe-nage	Kastteknik
Uchi-mata	Kastteknik
Uke	Den som tekniken utförs på
Ukemi	Fallteknik
Yoshi	Fortsätt
Yuko	Tekniskt resultat, motsvarande 5 poäng
Yusei-gachi	Vinst på överlägsenhet
Waza-ari	Tekniskt resultat, motsvarande 7 poäng
Waza-ari-awasete-ippon	Två waza-ari ger full poäng
Waki-gatami	Armlåsteknik