

INTERNATIONELLA  
JUDOFEDERATIONEN

2004

**TÄVLINGSREGLER**

med kommentarer

Fastställda av IJF:s kongress i Osaka 2003

Bilagor:

Avgörande genom Hantei

Japansk ordlista

Svensk översättning av regeländringar om grepp under bältet

IJF:s information om dräktkontroll

Reglerna är uppdaterade av Svenska Judoförbundets Riksdomarkommitté  
den 29 mars 2012

## INTERNATIONELLA JUDO FEDERATIONENS TÄVLINGSREGLER 2004

<b>Innehållsförteckning:</b> .....	<b>1</b>
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 Artikeln har utgått.....	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
<b>Bilagor:</b>	
Avgörande genom hantei.....	44
Japansk ordlista .....	45-46
Svensk översättning om grepp under bältet.....	47-49
IJF:s information om dräktkontroll .....	50-53

Fastställda av Riksdomarkommittén (RDK) den 19 juni 2004

Översättning: Jan Björkman och Dick D. Johansson

Uppdaterade per den 1 januari 2012 av RDK den 29 mars 2012

## 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.

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

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

Tävlingsområdet bör 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 vitt bälte utöver sitt vanliga bälte, den andre skall bära ett rött bälte utöver sitt vanliga bälte och utrustningen (flaggor, tejp, resultattavla etc) skall vara röda eller blåa.**

## Kommentar Artikel 1 Tävlingsområdet

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

### Tatami

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

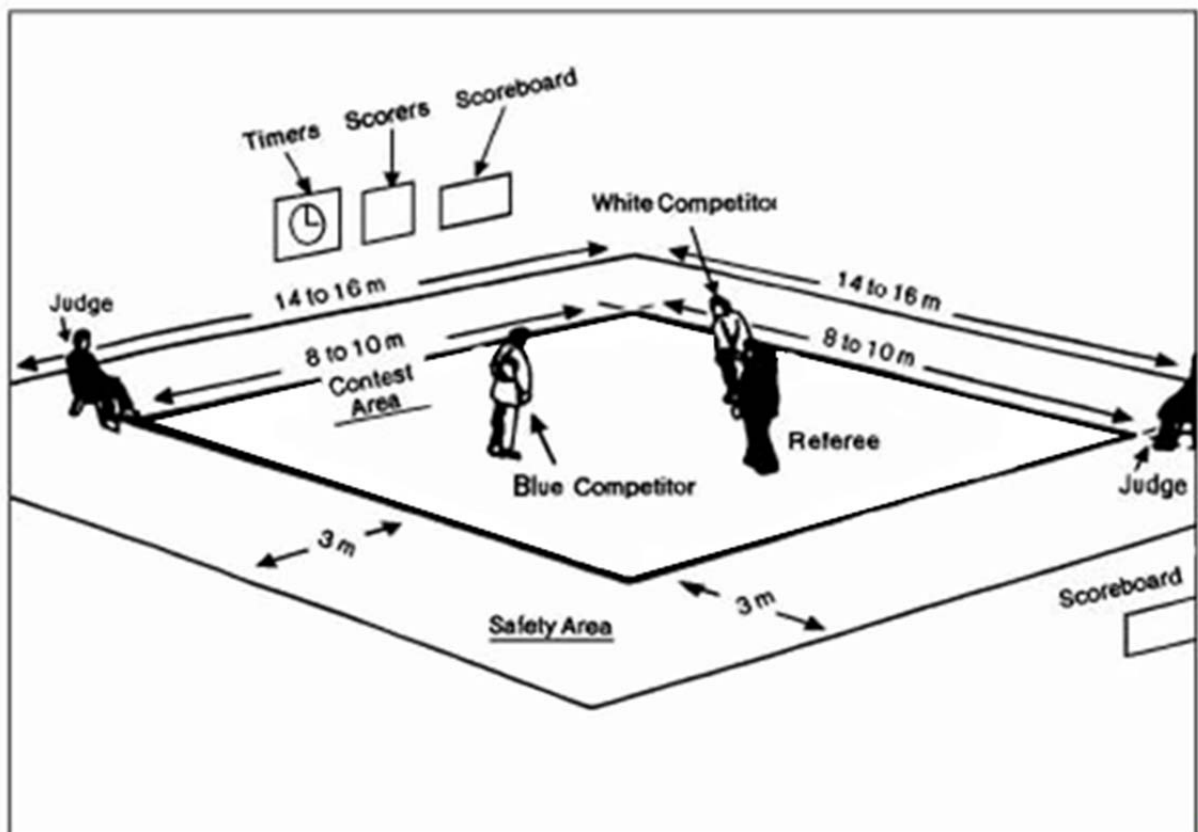
De tatamibitar som utgör ytan av tävlingsområdet skall vara placerade i linje utan sprickor emellan, ligga fast mot underlaget och fixerade på sådant sätt att de ej glider isär.

### 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 minst 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 bör 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 vit eller blå judogi (den först uppropade tävlanden bär vit judogi och den andre bär blå).

**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 klockorna 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		Waza ari	Yuko	
Shido 3	Shido 2	Shido 1	Shido 3	Shido 2	Shido 1
	BLÅ			VIT	

Exempel ovan

Vit har erhållit *waza-ari* och även blivit bestraffad med 2 *shido*. Blå erhåller en *yuko* när vit 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 vit för den först uppropade tävlanden och blå 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 bältesänden). 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 bröstorgens 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 ärmor.

**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. Vid internationella tävlingar kan en tävlande, vars judogi inte uppfyller kraven, tilldelas *hansoku-make*.

Den tävlandes reservjudogi skall medföras av tränaren.

För att förvissa sig om att den tävlandes ärmor uppfyller kraven om längd skall mattdomaren beordra den tävlande att lyfta båda armarna till skulderhöjd fullt utsträckta framåt och utföra kontrollen med hjälp av ett speciellt dräktmättningsverktyg kallat SOKUTEIKI.

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.

**RDK:s anmärkning:**

Under judobyxorna får så väl manliga som kvinnliga tävlanden bära korta underbyxor, dock ej längre än att de täcker halva låret (2009-02-11).



#### **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) Långt 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 överensstämma 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* eller *yoshi* 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 *ne-waza* 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. Utgår
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. Annullering 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)  
Gå ett steg med vänster fot först, lyfta ena armen till skulderhöjd med handflatan inåt i riktning mot segraren och därefter ta ett steg tillbaka med höger fot först.
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 pekfingret mot den tävlande.
19. Falsk attack  
Sträcka båda armarna framåt och föra dem nedåt med knuta händer.

**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.

*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 med vänster fot först, peka ut segraren och sedan ta ett steg med höger fot först 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 *Hantei* situationer skall kantdomarna hålla flaggorna i rätta händerna. Omedelbart efter det att mattdomaren annonserat *Hantei* skall kantdomarna markera sina uppfattningar genom att lyfta antingen de vita eller de blåa 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. kantdomaren**



**Kantdomaren vill ha matte**

## Artikel 9 Utrymme

Matchen skall utkämpas på matchområdet.

Alla aktiviteter (attack, försvar, förflyttningar och dylikt) är tillåtna och får fortsätta (ingen *matte*) så länge som någon av de tävlande med någon del av sin kropp berör matchområdet (samma kriterier i *tachi-waza* och i *ne-waza*).

**RDK:s anmärkning:** Gäller i Sverige sedan den 1 januari 2009.

## **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*.

Varje tävlande som befinner sig i stående ställning och vars fot/fötter vidrör matchområdet skall fortfarande anses befinna sig inne på matchområdet.

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 och Golden Scoretid

För Världsmästerskap och Olympiska Spel skall matchtiden vara:

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

En tävlande har rätt att vila 10 minuter mellan matcherna.

### Kommentar Artikel 10 Matchtid och Golden Scoretid

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

På individuella tävlingar i Sverige gäller följande match- och Golden Scoretider.

<u>Kategori</u>	<u>Matchtid</u>	<u>Golden Scoretid</u>
Seniorer	5 minuter	3 minuter
U 20 och U 17	4 minuter	2 minuter
U 15	3 minuter	2 minuter
U 13	2 minuter	1 minut
U 11 (=barn under 11 år)	2 minuter	ingen förlängning

## 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

En annonserad *osaekomi* mindre än 15 sekunder bedöms på samma sätt som en *kinsa*.

### **Kommentar Artikel 13 Osaekomitid**

När *osaekomi* annonserats samtidigt med eller före tidssignalen vid matchens slut, skall matchen 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* annonserats 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.

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.

**RDK:s anmärkning:** Om mattdomaren anser det vara lämpligt med hänsyn till de tävlandes ålder, utveckling eller dylikt skall han/hon uppmana de tävlande att ta ett normalt grepp (*kumi kata*) i motståndarens dräkt innan ”*hajime*” (börja) annonseras.

## 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 båda tävlande har lämnat matchområdet.
- 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 Domarkommissionen 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*.
3. När inga poäng finns registrerade eller när poängen är exakt lika under varje rubrik (*waza-ari* och *yuko*) skall matchen avgöras med hjälp av "Golden Score".

### Golden Score.

Matchtider i Golden Score; se kommentar till artikel 10.

När den ordinarie matchtiden är slut skall domaren annonsera *soremade* för att tillfälligt avsluta matchen och de tävlande skall återvända till sina startpositioner. Matchtiden 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 och matchen avslutas.

## 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 mattdomaren och de två kantdomarna höja korrekt vit eller blå 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, se bilaga, Avgörande genom *Hantei*. Mattdomaren skall tillkännage 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 matchklockan 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 följder 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 simultana 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 vara föremål för bedömning.



## Kommentar Artikel 20 Ippon forts...

**OBS!** 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*.

**RDK:s anmärkning:** Om en tävlande i U 17 (kadett) blir medvetslös på grund av ett halslås får denne inte fortsätta tävlingen.

### Brottnings tekniker skall inte poängbedömas.

”Nossow-kastet” är en klassisk brottnings teknik och skall inte poängbedömas utan det är bäst att annonsera *matte* direkt för att undvika skador.

## 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 motsvarande *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 andra 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 andra 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 tävlande, 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.

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 *kinsa*. Detsamma gäller för *osaekomi* upp till 14 sekunder som skall räknas som *kinsa*.

## Artikel 25 Utgår

## 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 kantomarna 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

Artikeln om bestraffningar är indelad i två huvudgrupper, 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 andra *shido* resulterar automatiskt i poäng på motståndarens del av resultattavlan och den tidigare bestraffningen tas bort. 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 (undantag; dykning, felaktig dräkt och grepp under bältet) 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 ta korsgrepp på motståndaren utan att samtidigt göra en direkt attack.
  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.
  9. Att införa ett eller flera fingrar i motståndarens ärm eller nedre byxlinning eller att fatta tag genom att "vrída 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).

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

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 en andra gång utföra ”björnkram” (att med båda armarna greppa runt motståndarens kropp).
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.
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.
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.

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

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.
35. Att direkt attackera eller blockera med en eller två händer eller armar under bältet på motståndaren om det inte sker som en kombinationsteknik eller som ett motkast, se bilaga.

**Undantag:** Grepp under bältet är tillåtet om motståndaren håller ”korsgrepp” med båda händerna på samma sida om *toris* huvud.

När det gäller poängtavlan skall bestraffningar omvandlas till poäng för motståndaren, d.v.s. en andra *shido* ger *yuko* åt motståndaren o.s.v.

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).

**Armlås är förbjudet i U 17 (kadetter).** Om någon av de tävlande försöker att göra ett armlås skall domaren stoppa matchen och påminna den tävlande om att armlås är förbjudet, men inte utdela någon varning. Om den tävlande en andra gång försöker göra ett armlås skall domaren stoppa matchen och utdela direkt *hansoku-make*, eftersom den tävlande handlar mot Judons anda (the spirit of judo), och den tävlande får inte lov att fortsätta tävlingen.

### 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 Förbjudna 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 *kumi-kata* är att greppa med vänster hand i motståndarens högra del av *judogin*, i ärmen, kragen, ovanpå skuldran eller i ryggen och med den högra handen i motståndarens vänstra del av *judogin*, i ärmen, 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 uppstått 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 *kumi-kata* 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 *osoto-gari*, *ouchi-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 tävlande 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 (i Sverige; tävlingsledaren eller supervisor) ta det slutgiltiga beslutet.

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

a) Mattdomaren skall tillkalla läkare för att se till en tävlande som har fått ett kraftig smäll i huvudet eller i nacken (ryggraden) 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 så fall avslutas matchen och motståndaren vinner på *kiken-gachi*.

c) Läkaren kan också begära att få undersöka sin tävlande, men i så fall 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 matt- domaren, efter samråd med kantdomarna, avsluta matchen av hänsyn till de tävlandes egen säkerhet och förklara motståndaren som segrare 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 möjligheten 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 uträttat 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 Domarkommittén.

## Avgörande genom "Hantei"

När ingen poäng registrerats på poängtavlan eller när poängställningen är exakt lika när det gäller *yuko* och *waza-ari* skall mattdomaren annonsera *hantei*.

Ett korrekt domslut baseras på följande kriterier i nedan nämnd ordning, attacker blir alltså endast aktuellt om de två tävlande är exakt lika när det gäller *kinsa*, o.s.v.:

1. KINSA (lägre än *yuko*) 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 *yuko*, till exempel att *uke* landar på magen/framsidan av kroppen, på ett eller båda knäna, på låret eller baken.

1.2 *Ne-waza*: En annonserad *osaekomi* 1-14 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*: Tydliga förberedelser till *osaekomi-waza*, *kansetsu-waza* eller *shime-waza*, speciellt lyckade vändningstekniker.

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

### 3. AKTIVITET (positiv)

3.1 *Tachi-waza*: Ordentliga attacker som dock inte får *uke* ur balans.

3.2 *Ne-waza*: Seriosa 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! Ett exempel när *uke* faller ner på båda knäna och *tori* börjar dra/rycka *uke* över mattan för att verka aktiv. Intrycket av en sådan aktion blir 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/neddragningsteknik
Ippon	Full poäng, motsvarande 10 poäng
Joseki	Tävlingsledning
Judogi	Judodräkt
Kachi	Segev
Katame-waza	Greppteknik
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
Kosoto-gari	Kastteknik
Kouchi-gari	Kastteknik
Kumi-kata	Greppteknik
Maitta	Jag ger upp (anges muntligt eller genom att klappa två gånger)
Matte	Vänta
Nage-waza	Kastteknik
Ne-waza	Greppteknik på mattan
Osaekomi	Fasthållning
Ouchi-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
Tomoe-nage	Kastteknik

**Ordlista över Japanska ord forts**

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

**RDK:s översättning av IJF:s nya tävlingsregler**

från den 1 januari 2010 till den 31 december 2012

Tävlingsreglerna skall av domarna tillämpas strikt enligt följande.

**FÖRBJUDET: Grepp om benen och blockering**

Alla direkta attacker eller blockeringar med en eller två händer eller armar under bältet är förbjudet.

**Bestraffning efter första attacken: HANSOKUMAKE**

Exempel:

Kuchiki-taoshi, Kibisu-gaeshi, Kata-guruma/Laatsteknik och Morote-gari

**TILLÅTET: Grepp om benen i samband med teknik**

Grepp om benen är tillåtet efter en riktig och särskiljbar teknik (En riktig teknik är en teknik med vilken avsikten är att kasta motståndaren. Det är motsatsen till en falsk attack.)

Samtidiga eller ungefär samtidiga attacker med grepp om benen är förbjudna.

**Bestraffning: HANSOKUMAKE****Exempel:**

- Ko-uchi-gari → Kibisu-gaeshi
- O-uchi-gari → Kuchiki-taoshi
- Ippon-seoi-nage → Kata-guruma på knä





### **TILLÅTET: Grepp om benen vid motkast**

Grepp om benen vid motkast är tillåtet. Dessa motkast är tillåtna endast som en kontinuerlig följd av tekniker som startats av motståndaren enligt principen Go No Sen (motkast). Utan kroppskontakt är grepp om benen förbjudna.

Exempel:

Motkast med te-guruma vid kastförsök med kubi-nage, ippon-seoi-nage och uchi-mata.



### **UNDANTAG:**

Grepp om benen är tillåtet om motståndaren håller ”korsgrepp” på ”fel sida” om toris huvud.



### **FÖRBJUDET: ” Ducky” och greppa om benen**

Vid normal greppning är det förbjudet att ”ducka med huvudet” under motståndarens arm för att fly och därefter greppa om benen.

### **Bestraffning: HANSOKUMAKE**




---

### EXTREM DEFENSIV POSITION

**Bestraffning:**                      **SHIDO**



*För att bättre förstå de nya reglerna skall mattdomaren med ett enkelt tecken förklara varför en tävlande bestraffas.*

#### **Domarsystem**

Varje match skall ledas av en mattdomare och två kantdomare som sitter diagonalt i var sin hörna av mattan.

”CARE-systemet” med två videokameror som filmar en match från två olika vinklar kommer att användas för att hjälpa domarna. Kontroll och övervakning av ”CARE-systemet” genomförs av IJF:s Domarkommitté.

#### **Golden Score**

Vid Golden Score skall samtliga markeringar på resultattavlan tas med och vad som hänt under den första delen av matchen skall tas med i domarnas bedömning om inga poäng hardelats ut under Golden Score-perioden.

#### **Handlingar mot Judons anda (the Spirit of Judo)**

Alla handlingar som strider mot Judons anda kan bestraffas direkt med HANSOKUMAKE när helst de utförs under en match.

## IJF Guidance to Judogi Control Validation

IJF has defined some technical rules for judogi and belt, which must be used at IJF Official Events. Athletes should observe these regulations. They are personally responsible to ensure compliance to the current judogi rules.

Judogi control is the responsibility of the IJF Education and Coaching Commission. Athletes need to go through judogi control prior to their fight. They will be controlled in the waiting area.

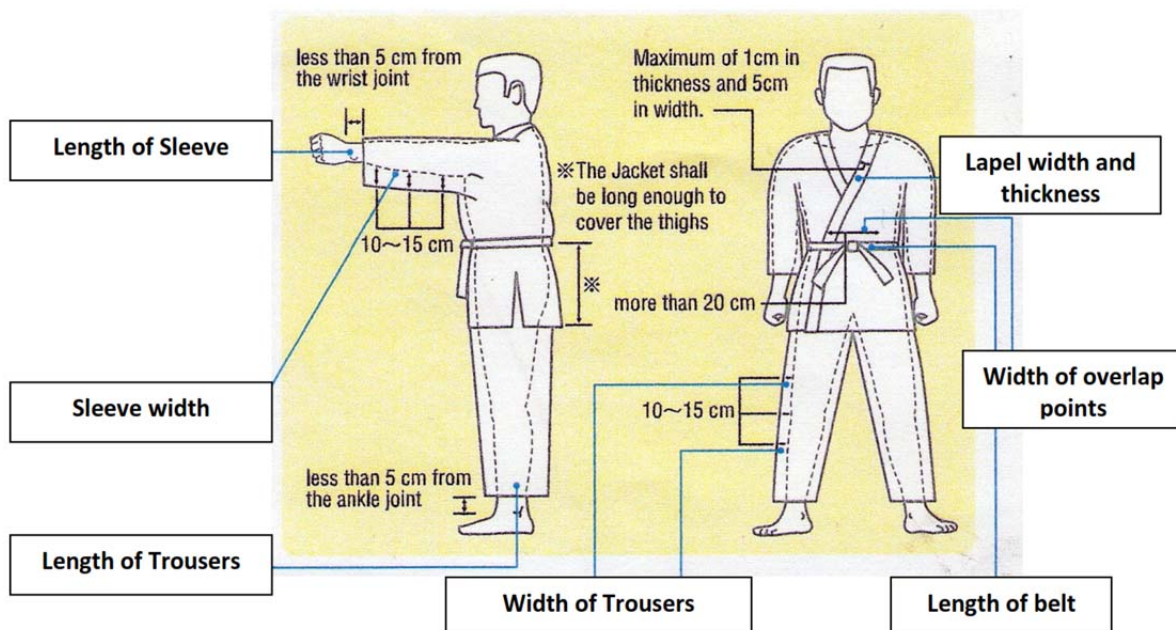
**I/ Athletes should wear exclusively judogis and belts manufactured by IJF Official suppliers listed below:**

1. GREEN HILL GMBH
2. ADIDAS Double D
3. MIZUNO
4. FIGHTING FILM
5. HAYAKAWA (KUSAKURA)
6. SFJAM - NORIS

## II/Procedure and areas of control

Judogis and belts are controlled by the Sokuteiki

1. The length of the jacket sleeve should be less than 5cm from the wrist joint, when both arms extended straight forward
2. The width of the jacket lapel must be between 4 and 5cm and its thickness should not exceed 1cm
3. The jacket length must be 2/3 of the length from hip bone to above knee cap
4. The trousers length should be less than 5cm from the ankle joint
5. The width of trousers must be loose at least 10-15cm from the actual leg
6. The width of the sleeve must be loose at least 10-15cm from the actual arm
7. The overlap points of the jacket should be more than 20cm
8. The belt ends from the knot should be between 20 – 30cm
9. The belt should have the flexibility (softness)
10. A belt using too hard or slippery materials, which is easy making knot loosening, is not allowed
11. Thickness of the belt must be between 4mm and 5mm
12. The jacket and trousers should be of identical color



### III/Manufacturer's logo

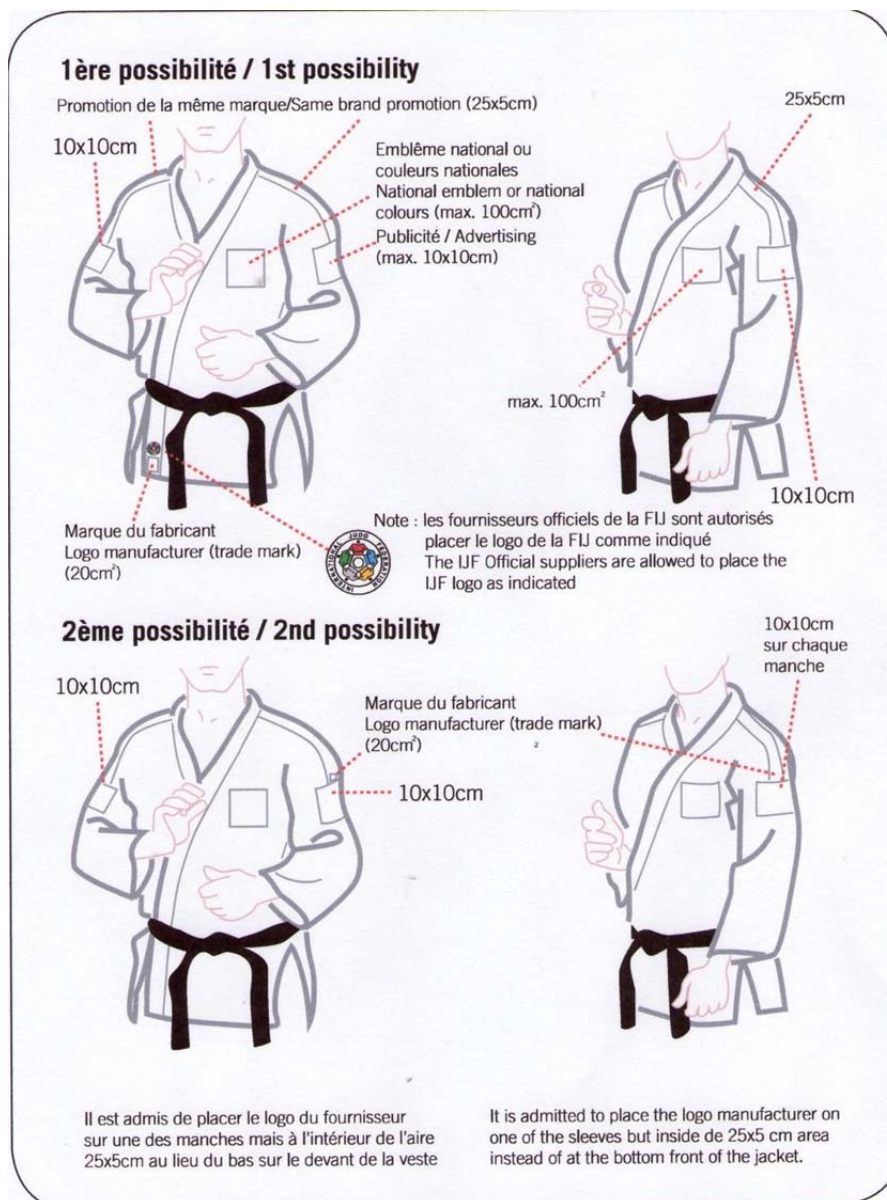
1. The manufacturer's logo should be on the jacket and on the belt (20cm<sup>2</sup>). See picture below.
2. The jacket, the trousers and belt should be of the same brand recognized by IJF.

### IV/Advertising

1. Athletes can carry an advertisement on both sleeves of the jacket in a maximum area of 100cm (10x10cm). See picture below for positioning.
2. Athletes should carry on the back of the jacket the IJF dedicated sponsor of the event
3. Official manufacturers to promote their brand can use a space of 25x5cm at the upper part of one of the sleeves. They can otherwise use their logo in an area of 20cm<sup>2</sup>. Two possibilities are offered. See picture below.

### VI/National Emblem

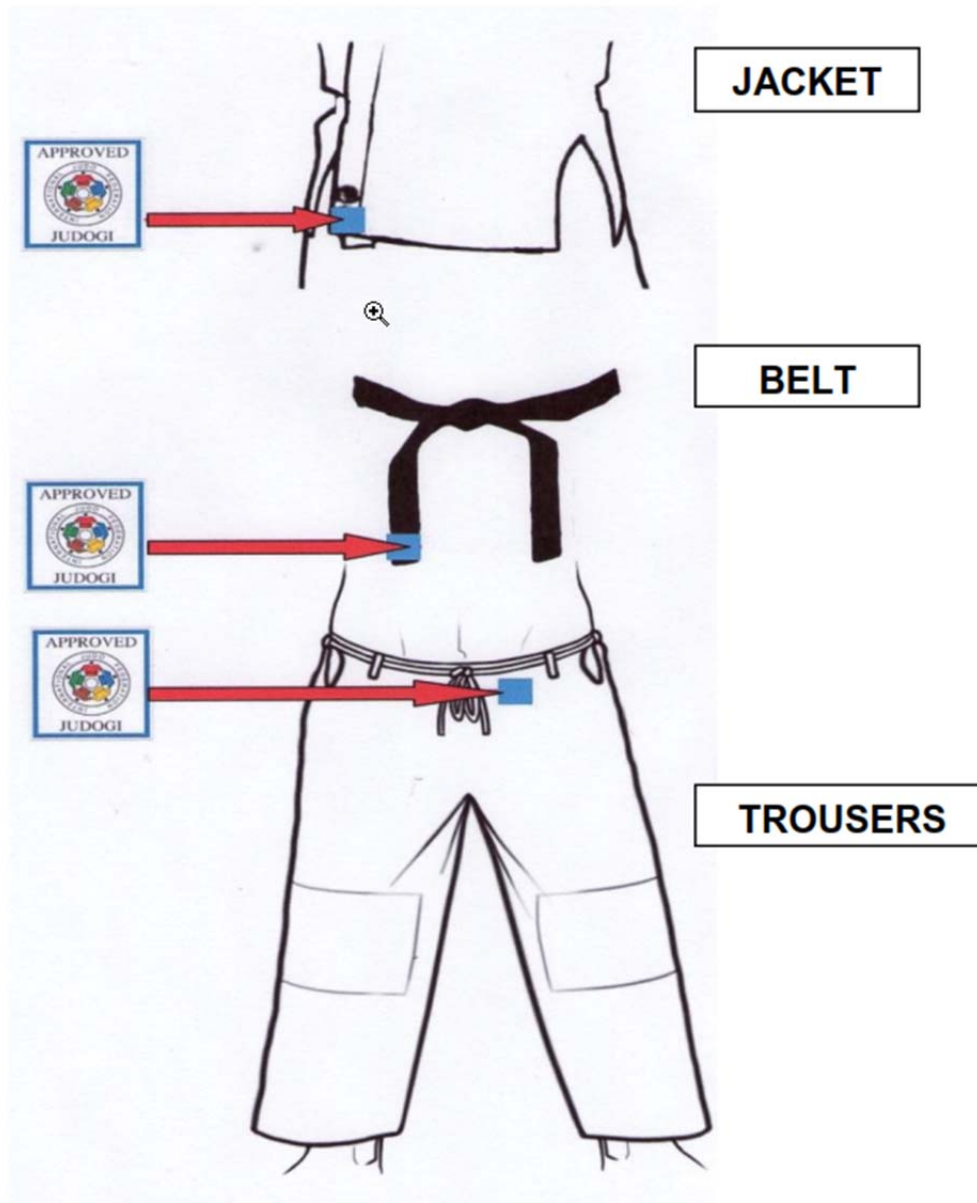
1. Athletes can have their national emblem on the left front part of the jacket, maximum 100cm<sup>2</sup> (10x10cm). See picture for positioning.





## VII/IJF logo

1. The IJF logo should be on the jacket, the trousers and belt by next Senior Worlds of Paris 2011



Athletes who do not comply with these rules are not allowed to take part to the competition.

## VIII/Backnumbers

Each competitor taking part in the IJF events is obliged to have sewn on the back of his judogi an appropriate back identification.

This back number contains surname and national Olympic Abbreviation (38cmwidth X 39cm height). The printed surname and National Olympic Abbreviation are situated in the upper 50% of the back number. The lower part, which is plain white with only light positioning lines, will be used as subsoils for self-adhesive sponsor labels or IJF event presentation, unique for each particular event. See picture below.

Competitors are strongly encouraged and urged to get their new back numbers as soon as possible and use them in IJF official events starting from 1st January 2011.

**New back number obligation to take effect starting from the Individual Senior World Championships of Paris August 2011**

