



SUOMEN JUDOLIITTO OTTELUSÄÄNNÖT 2011

Suomen judoliiton tuomarikomissio

Sisällys

1 § KILPAILUALUE.....	3
2 § VÄLINEET	4
3 § JUDOPUKU (judogi).....	6
4 § HYGIENIA	9
5 § TUOMARIT JA TOIMITSIJAT	9
6 § MATTOTUOMARIN TOIMINTA JA SIJAINTI.....	10
7 § KULMATUOMAREIDEN TOIMINTA JA SIJAINTI	11
8 § MERKIT	12
9 § OTTELUALUE (HUOMIOITAVA ALUE)	17
10 § OTTELUN KESTO	17
11 § OTTELUAIKAAN KUULUMATON AIKA.....	18
12 § AIKAMERKKI.....	18
13 § OSAEKOMI-AIKA	18
14 § AIKAMERKIN KANSSA SAMANAIKAINEN SUORITUS	19
15 § OTTELUN ALOITTAMINEN.....	19
16 § SIIRTYMINEN NE-WAZAAN (MATTOTYÖSKENTELY)	20
17 § MATTE-TILANTEET.....	21
18 § SONO-MAMA.....	22
19 § OTTELUN LOPETTAMINEN	22
20 § IPPON	25
21 § WAZA-ARI-AWASETE-IPPON	26
22 § SOGO-GACHI (Yhdistetty voitto)	26
23 § WAZA-ARI	26
24 § YUKO	26
25 § OSAEKOMI.....	27
26 § KIELLETYT TOIMENPITEET JA RANGAISTUKSET	28
27 § POISJÄÄMINEN JA LUOVUTTAMINEN	32
28 § LOUKKAANTUMINEN, SAIRASTUMINEN TAI ONNETTOMUUS	33
29 § TILANTEET, JOITA SÄÄNNÖT EIVÄT KATA.....	36
KUMARRUSOHJE	37
JAPANILAISTEN TERMIEN SANASTO	40
KANSALLISIA SÄÄDÖKSIÄ	46
E-junioreiden säännöt	46
Ne-waza kilpailusäännöt	48
Näkövammaisten ottelusääntöjen erityispiirteitä	49

Sääntöjen perustana ovat Kansainväliset ottelusäännöt 2003, jotka British Judo Association on päivittänyt ja joista suomalainen versio on käännetty.

1§ KILPAILUALUE

Kilpailualueen tulee olla vähintään 14 m x 14 m ja se saa olla enintään 16 m x 16 m. Sen tulee olla peitetty *tatamilla* tai vastaavalla hyväksyttävällä materiaalilla.

Kilpailualueen tulee olla jaettu kahteen vyöhykkeeseen.

Sisempää aluetta kutsutaan ottelualueeksi. Sen tulee olla aina vähintään 8 m x 8 m ja enintään 10 m x 10 m. Ottelualueen ulkopuolelle jäävää aluetta kutsutaan suoja-alueeksi ja sen tulee olla 3 m levyinen.

Ottelualueen on oltava eri väriä kuin kilpailualueen. Värejä ei ole määrätty.

Liimateipit, väreiltään sininen/punainen ja valkoinen, leveydeltään 10 cm ja pituudeltaan 50 cm kiinnitetään kilpailualueen keskelle 4 m etäisyydelle toisistaan merkitsemään paikkoja, joista kilpailijat aloittavat ja lopettavat ottelun. Valkoisen teipin tulee olla tuomarin oikealla ja sinisen/punaisen vasemmalla puolella.

Kilpailualue tulee kiinnittää kimmoisalle lattialle tai alustalle. (Katso liitettä.)

Käytettäessä kahta tai useampia kilpailualueita vierekkäin, pitää niiden välisen suoja-alueen olla 4 m.

Vähintään 50 cm vapaa alue tulee säilyttää kilpailualueen ympärillä.

LIITE: 1 § KILPAILUALUE

Olympialaisissa, maailmanmestaruuskilpailuissa, maanosan ja IJF:n tapahtumissa kilpailualueen tulee yleensä olla 8 m X 8 m.

Tatamit

Ovat yleensä metri kertaa kaksi metriä ja tehdyt puristetuista oljista tai vielä yleisemmin puristetusta vaahdosta.

Niiden tulee olla tukevat jalan alla ja niillä tulee olla ominaisuus vaimentaa putoamisen aiheuttamaa iskua *ukemin* aikana ja ne eivät saa olla liukkaita tai liian karkeita.

Näiden kilpailualueen pinnan muodostavien kappaleiden tulee liittyä yhteen ilman rakoja, niiden tulee muodostaa pinnaltaan tasainen alue ja ne täytyy kiinnittää siten, että ne pysyvät paikallaan.

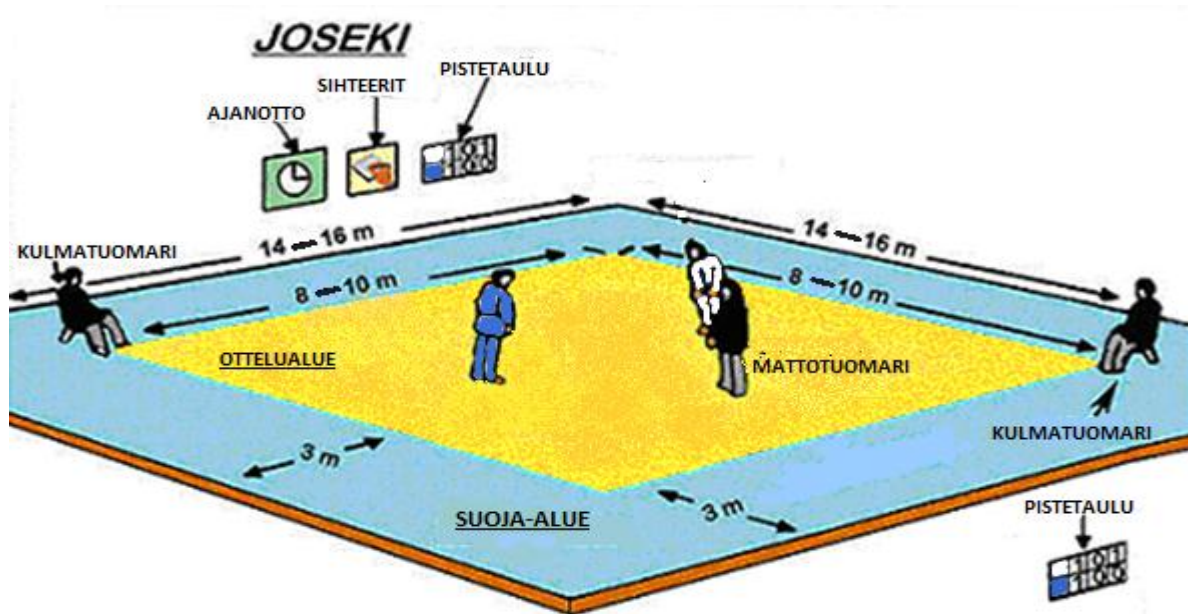
Koroke

Korokkeen käyttö on sallittua. Sen täytyy olla tehty puusta, jolla on jonkin verran kimmoisuutta. Sivun pituuden tulee olla noin 18 m. Sen korkeus saa olla 50 cm tai vähemmän.

(Kun käytössä on koroke, on suositeltavaa, että suoja-alueen tulee olla koko kilpailualueen ympärillä neljän metrin levyinen.)

Kansallisissa kilpailuissa tatamin koko saa olla minimissään 6 x 6 m, tosin 7 X 7 m kokoinen tatami on kuitenkin suositeltava.

KILPAILUALUE



2 § VÄLINEET

(a) Mattotuomarin liput. Hänen käyttöönsä tarkoitettujen Golden scoren jälkeisen hanteihin tarvittavien valkoisen ja sinisen lipun tulee olla lähellä kilpailualuetta (esim. teknisten avustajien pöydällä).

(b) Kulmatuomareiden tuolit ja liput

Kaksi kevyttä tuolia on sijoitettava suoja-alueelle ottelualueen vastakkaisiin kulmiin siten, etteivät ne estä mattotuomaria, tuomarikomissiota tai pöytäkirjanpitäjiä näkemästä pistetaululle. Yksi valkoinen ja yksi sininen äänestyslippu voidaan laittaa tuoliin kiinnitettyyn koteloon.

(c) Pistetaulut

Kutakin ottelualuetta varten varataan kaksi pistetaulua, jotka ilmoittavat pisteet vaakasuojaan, ja joiden korkeus on enintään 90 cm ja pistetaulun leveys ei saa ylittää kahta metriä. Pistetaulut sijoitetaan kilpailualueen ulkopuolelle siten, että tuomarit, komission jäsenet, toimitsijat ja yleisö näkevät ne hyvin.

Rangaistuspisteet tulee välittömästi kirjata suorituspisteiksi ja kirjata pistetauluille. Tauluissa pitää kuitenkin olla laite, joka kirjaa ottelijoille annetut rangaistukset. (Katso liitteen esimerkki.)

Elektronisia pistetauluja käytettäessä tulee aina olla varmuuden vuoksi myös käsikäyttöiset pistetaulut saatavilla. (Katso liitettä).

(d) Ajanottokellot

Ajanottokelloja tulee olla seuraavasti

Otteluaika	1 kpl
<i>Osaekomi</i> -aika	2 kpl
Varalla	1 kpl

Milloin elektronisia ajanottokelloja käytetään, tulee aina tarkistuksen vuoksi käyttää käsikäyttöisiä kelloja. (Katso liitettä).

(e) Ajanottajien liput

Ajanottajien tulee käyttää seuraavanlaisia lippuja

Keltainen	ottelun keskeytyessä
Vihreä	<i>osaekomin</i> aikana

Näiden lippujen käyttö ei ole tarpeellista käytettäessä pistetaulun elektronisia kelloja, jotka osoittavat ottelun kestoajan sekä *osaekomin* kestoajan. Kuitenkin näiden lippujen tulee olla saatavilla.

(f) Aikamerkki

Käytössä pitää olla soiva kello tai vastaava äänilaite, jolla voidaan ilmoittaa tuomarille otteluajan päättyminen.

(g) Valkoinen ja sininen judogi

Ottelija käyttää valkoista tai sinistä *judogia*. (Ensin mainittu kilpailija käyttää valkoista *judogia*, toinen käyttää sinistä *judogia*)

C-juniorit ja heitä nuoremmat eivät saa käyttää sinistä *judogia*. (Kansallinen sopimus)

LIITE: 2 § VÄLINEET

Sihteerien, pistetaulunhoitajien ja ajanottajien sijainti:

Pistetaulunhoitajien ja ajanottajien tulee olla kasvot mattotuomaria kohti.

Etäisyys katsojista:

Yleensä katsojien ei pitäisi sallia olevan 3 m lähempänä kilpailualueita (tai koroketta).

Ajanottokellot ja pistetaulut:

Kellojen tulee olla helppokäyttöiset ja niiden tarkkuus on tarkistettava ennen kilpailujen alkua ja kilpailun aikana.

Pistetaulujen täytyy vastata IJF:n asettamia vaatimuksia ja niiden on oltava tuomareiden käytettävissä tarpeen mukaan.

Käsikäyttöisiä kelloja ja pistetauluja tulee käyttää samanaikaisesti elektronisten laitteiden kanssa siltä varalta, että elektronisissa laitteissa ilmenee vikoja. Käsikäyttöisten pistetaulujen tulee olla myös saatavilla.

(b) Käsikäyttöinen pistetaulu

SININEN				VALKOINEN			
0	1	0		0	0	1	
Ippon	Waza- ari	Yuko		Ippon	Waza- ari	Yuko	
			Shido 1		Shido 3	Shido 2	Shido 1

Esimerkki:

Valkoisella on *yuko* ja häntä on myös rangaistu kolmella *shidolla*.

Sininen saa välittömästi *waza-arin* valkoisen kolmannen *shidon* tuloksena. Sinisellä on yksi shido.

3 § JUDOPUKU (judogi)

Ottelijoiden tulee käyttää *judogia*, joka täyttää seuraavat vaatimukset:

(a) Vahvatekoinen, materiaalina puuvilla tai vastaava, hyväkuntoinen (ei repeämiä). Kangas ei saa olla niin paksua tai kovaa, että se estää vastustajan saamasta otetta.

(b) Väriltään valkoinen tai luonnonvalkoinen ensin mainitulla ja sininen toisella ottelijalla. (Katso liite.)

(c) Hyväksyttävät merkinnät:

- 1) Olympialaisissa käytettävä kansallisuuslyhenne (takin selkämyksessä). Kirjainten koko 11 cm.
- 2) Kansallistunnus (takin rintamuksessa vasemmalla). Maksimikoko 100 cm².
- 3) Valmistajan nimi / tuotemerkki (takin etuhelmassa ja vasemman jalan lahkeen päässä ja yksi vyön päässä). Maksimikoko 20 cm².
On sallittua sijoittaa valmistajan merkki toiseen hihaan 25 cm x 5 cm alueelle takin etuhelman sijaan. IJF:n viralliset tukijat saavat sijoittaa IJF:n logon valmistajan merkin yläpuolelle (siihen koskettaen).
- 4) Olkapäämerkinnät (kauluksesta - olkapään yli - käsivartta pitkin - takin molemmat sivut). Maksimipituus 25 cm ja maksimileveys 5 cm. (Sama mainostaja tai kansallisvärit molemmin puolin.)
- 5) Mainostaminen hihoissa, 10 cm X 10 cm kummassakin hihassa (eri mainostajat sallitaan). Näiden 100 cm alueiden tulee olla sijoitettuna 25 cm x 5 cm olkapäämerkintöjen

alapuolelle niihin koskettaen.

- 6) Merkintä sijoittumisesta (1.,2.,3.) olympialaisissa tai maailmanmestaruuskilpailuissa, 6 cm x 10 cm takin helman vasemmassa etuliepeessä.
- 7) Ottelijan nimi voi olla vyössä, takin etuhelmassa ja housujen etupuolen yläosassa eikä saa olla 3 cm x 10 cm:ä suurempi. Ottelijan nimi tai lyhenne saa olla (painettuna tai ompelena) kansallisen olympialyhenteen yläpuolella takin selässä, mutta ei missään tapauksessa siten, että se estää vastustajan saamasta otetta takista. Kirjainten korkeus saa olla enintään 7 cm ja nimen pituus enintään 30 cm. Tämän suorakaiteen muotoisen alueen, 7 cm x 30 cm tulee olla 3 cm kauluksesta ja kansallinen tunnus 4 cm tämän alueen alapuolella.

(d) Takin tulee olla niin pitkä, että se peittää ottelijan lonkat, ulottuen lyhimmillään ottelijan nyrkkeihin, kun kädet ovat ojennettuina alaspäin pitkin kylkiä. Takin miehustan tulee olla niin väljä, että etukappaleet voidaan asettaa, vasen lieve päällimmäisenä, rintakehän alaosan kohdalla vähintään 20 cm päällekkäin. Takin hihojen tulee ulottua enintään ranneniveleen saakka ja vähintään 5 cm ranneniveleen yläpuolelle. Hihan ja käsivarren (siteet mukaan lukien) välillä tulee olla tilaa 10 -15 cm hihan koko pituudella. Kaulus saa olla paksuudeltaan korkeintaan 1 cm ja leveydeltään korkeintaan 5 cm. Kauluksen ompeluksien tulee olla samansuuntaisia ja niitä olisi hyvä olla noin viisi, tasaisin välein.

(e) Housuissa ei saa olla merkintöjä (lukuun ottamatta c3 ja c4), ja niiden tulee peittää jalat niin, että ne ulottuvat enintään nilkkaniveleen saakka ja vähintään 5 cm nilkkaniveleen yläpuolelle. Housun lahkeen ja jalan (siteet mukaan lukien) välillä tulee olla tilaa 10 -15 cm lahkeen koko pituudelta.

(f) Ottelijan tulee käyttää vahvaa, n. 4 - 5 cm levyistä vyötä, jonka väri vastaa hänen graduointiarvoaan, kiedottuna vyötärölle takin päälle. Vyön tulee olla solmittu merimiessolmulla kyllin lujasti, niin että takki ei pääse irtoamaan. Vyön täytyy olla riittävän pitkä, niin että se menee kaksi kertaa vyötärön ympärille ja kun solmu on solmittu, vyön päitten tulee olla 20 - 30 cm pitkät.

(g) Naispuolisten kilpailijoiden tulee käyttää *judoginsa* alla joko;

- 1) housuihin työnnettyä vahvaa, valkoista tai luonnonvalkoista, pitkähköä, lyhythihaista T- paitaa tai
- 2) valkoista tai luonnonvalkoista lyhythihaista bodya.

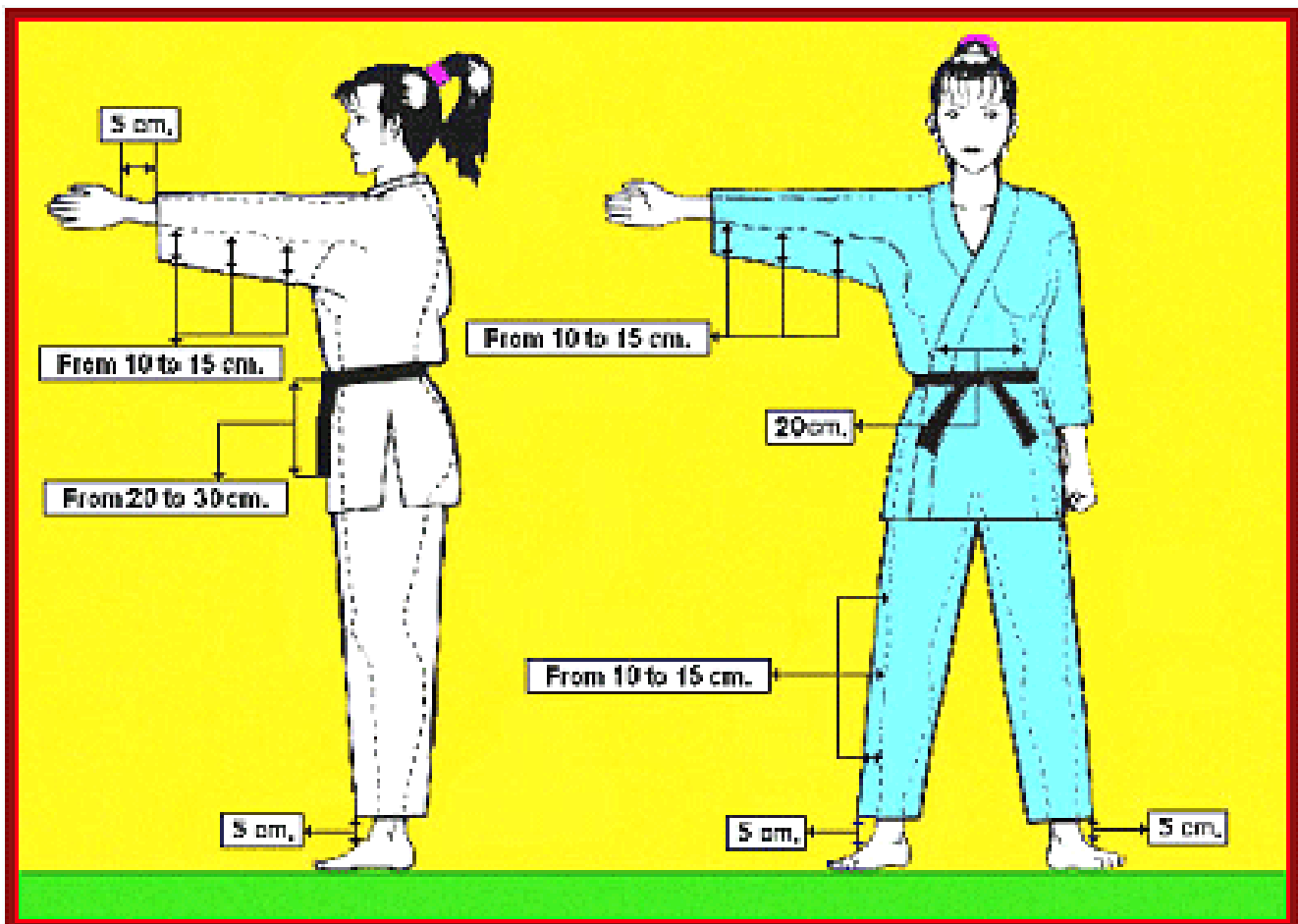
LIITE: 3 § PUKU (*judogi*)

Mikäli kilpailijan *judogi* ei ole tässä pykälässä mainittujen määräysten mukainen, julistetaan sääntöjen vastaisella *judogilla* ottelualueelle tulleelle ottelijalle hansokumake. Kansallisesti on sovittu, että *judogin* saa vaihtaa kerran. Tällöin on hänen vaihdettava lyhimmässä mahdollisessa ajassa päälleen *judogi*, joka vastaa määräyksiä.

Valmentajan on tuotava ottelijan varajudogi tuolilleen ottelualueen laidalle.

Varmistuaan siitä, että ottelijan takin hihat ovat vaaditun pituiset, tuomarin tulee käskää ottelijaa kohottamaan molemmat käsivartensa täysin ojennettuina eteenpäin hartioiden tasalle tämän tarkistamiseksi.

b) Sinisen *judogin* virallinen värikoodi Pantone numeroina on 18-4051 ja 18-4039 TP Pantone asteikolla ja 285-286 painetulla Pantone asteikolla.



4 § HYGIENIA

- (a) *Judogin* tulee olla puhdas, yleisesti ottaen kuiva ja ilman epämiellyttäviä hajuja.
- (b) Sormien ja varpaiden kynsien tulee olla leikatut lyhyiksi.
- (c) Ottelijan henkilökohtaisen hygienian tulee olla korkeaa tasoa.
- (d) Pitkän tukan tulee olla sidottu niin, ettei se aiheuta haittaa toiselle kilpailijalle.

LIITE: 4 § HYGIENIA

Mikäli ottelija ei vastaa pykälien 3 ja 4 vaatimuksia, hän menettää oikeutensa kilpailla ja vastustaja voittaa *fusen-gachilla*, mikäli ottelu ei ole vielä alkanut tai *kiken-gachilla* jos ottelu on jo alkanut, säännön "enemmistö kolmesta" mukaisesti. (Katso liite 28.)

5 § TUOMARIT JA TOIMITSIJAT

Yleensä ottelua johtavat mattotuomari ja kaksi kulmatuomaria, tuomarikomission valvonnassa. Mattotuomaria ja kulmatuomareita avustavat pistetaulun hoitajat ja ajanottajat.

Tuomarin asun tulee olla järjestäjien pukuvaatimusten mukainen.

LIITE: 5 § TUOMARIT JA TOIMITSIJAT

Ajanottajien, ottelulistojen kirjoittajien ja sihteereiden samoin kuin muilla teknisillä avustajilla on oltava riittävä kokemus judosta tehtävässä sujuvasti toimiakseen.

Järjestelytoimikunnan tulee varmistaa, että heidät on kunnolla koulutettu ennen tapahtumaa. Käytössä tulee olla vähintään kaksi ajanottajaa, toinen kilpailuajan ja toinen *osaekomi*-ajan ottamiseen.

Mikäli mahdollista, tulee vielä käyttää kolmatta henkilöä ajanottajien valvojana, jotta vältettäisiin erehdyksen tai unohdusten aiheuttamat virheet.

Otteluajanottaja käynnistää kellonsa kuullessaan käskyt *hajime* tai *yoshi* ja pysäyttää sen kuullessaan *matte* tai *sono-mama* tai nähdessään vastaavan merkin.

Osaekomi-ajanottaja käynnistää kellonsa kuullessaan *osaekomi* ja pysäyttää sen kuullessaan *sono-mama*, ja käynnistää sen jälleen kuullessaan *yoshi*. Kuullessaan komennon *toketa* tai *mate* hän pysäyttää kellonsa ja ilmoittaa kuluneiden sekuntien määrän mattotuomarille tai ilmoittaa *osaekomin* päätymisen (25 sekuntia mikäli ei ole aikaisempia pisteitä tai 20 sekuntia mikäli sidonnan pitäjä on saanut *waza-arin* tai hänen vastustajansa saatua kolmannen *shidon*) ilmoitus annetaan äänimerkillä.

Osaekomi-ajanottaja kohottaa vihreän lipun aina käynnistäessään kellon havaitessaan *osaekomin* tai *yoshin* julistuksen. Hänen tulee laskea lippu kun hän pysäyttää kellon kuullessaan *toketan*, *matten*, *sono-maman*, tai sidonta-ajan täytyessä.

Otteluajanottaja kohottaa keltaisen lipun aina, kun hän on pysäyttänyt kellonsa kuullessaan komennon tai nähdessään merkin *matte* tai *sono-mama* ja laskee lipun käynnistäessään kellonsa kuullessaan *haji-me* tai *yoshi*.

Otteluajan päätyttyä ajanottaja ilmoittaa siitä mattotuomarille selvästi kuuluvalla merkillä (katso kilpailusääntöjen pykälät 10,11 ja 12).

Pistetaulun hoitajan tulee varmistua, että hän on täysin selvillä mattotuomarin voimassaolevista merkeistä ja signaaleista voidakseen merkitä oikein ottelun edistymisen ja tuloksen.

Edellä mainittujen henkilöiden lisäksi tulee käytössä olla ottelulistojen täyttäjät kirjaamassa koko kilpailun kulkua.

Elektronista systeemiä käytettäessä käytäntö on sama kuin ylläkuvattu. Käsikäyttöisiä kelloja on kuitenkin käytettävä samanaikaisesti elektronisten laitteiden kanssa ja käsikäyttöinen pistetaulu on oltava saatavilla.

6 § MATTOTUOMARIN TOIMINTA JA SIJAINTI

Mattotuomarin tulee yleensä pysytellä ottelualueella. Hän johtaa ottelua ja julistaa tuomiot. Hänen tulee varmistua, että hänen päätöksensä ovat oikein kirjatut.

LIITE: 6 § MATTOTUOMARIN TOIMINTA JA SIJAINTI

Mattotuomarin tulee varmistaa, että esim. ottelualue, välineet, puvut, hygienia, tekniset avustajat jne., ovat kunnossa ennen ottelun aloittamista.

Kun mattotuomari tuomitsee suorituksen, hänen tulee, ilman että hän menettää katseyhteyttään ottelijoihin ja käsimerkinsä säilyttäen sijoittua siten, että huomaa sen kulmatuomarin mahdollisen eriävän mielipiteen, jonka sijainti on mattotuomarille helpommin nähtävissä.

Tilanteissa kuten esim. molemmat ottelijat ovat *ne-wazassa* kasvot kohti ottelualueen reunaa, mattotuomari voi tarkkailla tilannetta suoja-alueelta.

Ennen kilpailujen alkua sekä matto- että kulmatuomareiden tulee tutustua ottelun päättymistä ilmaisevien merkinantolaitteiden ääneen tai muihin ilmoituskeinoihin omalla mattoalueellaan sekä lääkärin tai lääketieteellisen avustajan sijaintiin. Ottaessaan kilpailualueen hallintaansa matto- ja kulmatuomareiden tulee varmistaa, että maton pinta on puhdas ja hyvässä kunnossa ja ettei palojen välissä ole rakoja. Heidän tulee myös tarkistaa että kulmatuomareiden tuolit ovat paikoillaan ja että ottelijat vastaavat pykälien 3 ja 4 vaatimuksia.

Tuomareiden täytyy myös varmistaa, ettei katsojia, kannattajia tai valokuvaajia ole paikoissa, joista he voisivat aiheuttaa häiriötä tai loukkaantumisen vaaraa ottelijoille, tai estä toimitsijoita, yleisöä tai tuomareita näkemästä pistetaulua.

7 § KULMATUOMAREIDEN TOIMINTA JA SIJAINTI

Kulmatuomareiden tulee avustaa mattotuomaria. Heidän tulee istua vastakkaisissa kulmissa ottelualueen ulkopuolella. Kulmatuomarin tulee ilmaista mielipiteensä virallisella käsimerkillä milloin hänen mielipiteensä eroaa mattotuomarin näyttämästä teknillisestä suorituksesta tai rangaistuksesta.

Mikäli mattotuomarin näyttämä mielipide on korkeampi kuin kummankin kulmatuomarin koskien teknistä suoritusta tai rangaistusta, on hänen muutettava lopullinen päätöksensä sen kulmatuomarin mukaiseksi jonka arvostelu on korkeampi.

Mikäli mattotuomarin näyttämä mielipide on alempi kuin kummankin kulmatuomarin koskien teknistä suoritusta tai rangaistusta, on hänen muutettava lopullinen päätöksensä alimman kulmatuomarin näytön mukaiseksi.

Mikäli toisen kulmatuomarin näyttämä mielipide on korkeampi ja toisen alempi kuin mattotuomarin näyttämä, jää mattotuomarin näyttämä mielipide lopulliseksi.

Mikäli molemmat kulmatuomarit näyttävät eriävää mielipidettä, mutta mattotuomari ei ole huomannut heidän merkkejään, heidän on noustava ylös käsimerkkinsä säilyttäen, kunnes mattotuomari havaitsee tilanteen ja muuttaa lopullisen päätöksen. Mikäli mattotuomari ei kohtuullisessa ajassa (muutaman sekunnin kuluttua) ole huomionnut seisaallaan olevia kulmatuomareita, tulee häntä lähinnä olevan kulmatuomarin välittömästi lähestyä häntä ja ilmoittaa enemmistömielipiteestä.

Kulmatuomarin täytyy asiaankuuluvalla merkillä ilmaista mielipiteensä jokaisen toimenpiteen pätevydestä ottelualueen rajalla. Keskustelu on mahdollista ja tarpeellista vain, jos mattotuomari tai toinen kulmatuomareista on nähnyt jotakin, jota kaksi muuta eivät ole nähneet ja joka saattaisi muuttaa päätöksen. Kulmatuomareiden täytyy myös tarkkailla, että pistetauluun rekisteröidyt pisteet ovat mattotuomarin julistamien mukaiset.

Mikäli ottelija joutuu hetkellisesti jättämään ottelun alueen syystä, jonka mattotuomari on harkinnut tarpeelliseksi, tulee toisen kulmatuomarin ehdottomasti mennä ottelijan mukaan valvomaan, ettei tapahdu mitään sääntöjen vastaista. Tällainen lupa voidaan antaa vain poikkeuksellisissa olosuhteissa (*judogin* vaihtamiseen, ellei se ole sääntöjen mukainen).

LIITE: 7 § KULMATUOMAREIDEN TOIMINTA JA SIJAINTI

Mattotuomarin ja kulmatuomareiden tulee poistua kilpailualueelta esittelyjen tai muiden pidempien viivytysten ajaksi.

Kulmatuomareiden tulee istua jalat erillään ottelun alueen ulkopuolella kädet sijoitettuina kämmenpuolet alaspäin reisien päällä.

Mikäli kulmatuomari havaitsee pistetaulun näyttämän vääräksi, hänen tulee kiinnittää mattotuomarin huomio virheeseen.

Kulmatuomarin tulee olla valmis nopeasti siirtymään tuoleineen, mikäli hänen sijaintinsa on vaaraksi ottelijoille.

Kulmatuomari ei saa ennakoida näyttämällä omaa mielipidettään ennen mattotuomaria.

Rajalla tapahtuvassa suorituksessa kulmatuomarin on näytettävä onko suoritus SISÄLLÄ (*Jonai*) vaiko ULKONA (*Jogai*).

Mikäli ottelijan on vaihdettava joku *judogin* osa kilpailualueen ulkopuolella, eikä kulmatuomari jonka pitäisi seurata häntä ole hänen kanssaan samaa sukupuolta, on järjestelytoimikunnan määrättävä joku kilpailijan kanssa samaa sukupuolta oleva toimitsija valvomaan ottelijaa.

Mikäli kilpailualue ei ole käytössä, mutta sen viereisellä kilpailualueella on ottelu, kulmatuomarin tulee siirtää tuolinsa niin, ettei se aiheuta vaaraa viereisen kilpailualueen ottelijoille.

Mikäli kulmatuomari näyttää ”ulkona” ja mattotuomari on sisällä lähteneen heiton kannalla, pitää ensin kolmikon päättää kokouksessa, oliko tilanne sisällä vai ulkona. Jos tilanteen päätettiin lähteneen sisältä, tehdään päätös suorituspisteestä.

8 § MERKIT

(a) Mattotuomari

Mattotuomari käyttää alla esitettyjä käsimerkkejä seuraavien suoritusten yhteydessä:

- 1) *Ippon*: kohottaa toisen kätensä kämmen eteenpäin korkealle pään yläpuolelle.
- 2) *Waza-ari*: kohottaa toisen kätensä vaakasuoraan sivulle olkapään tasalle, kämmen alaspäin.
- 3) *Waza-ari-awasete-ippon*: ensin *waza-arin*, sitten *ipponin* merkki.
- 4) *Yuko*: kohottaa toisen kätensä sivulle kämmenpuoli alaspäin, 45 asteen kulmassa alaspäin vartaloon nähden.
- 5) *Osaekomi*: ojentaa toisen kätensä eteenpäin, kämmen alaspäin, osoittaen kohti ottelijoita, kääntyneenä heihin päin taivuttaen kehoaan heidän suuntaan.
- 6) *Osaekomi-toketa*: kohottaa kätensä eteensä kämmen levynä peukalopuoli ylöspäin ja liikuttaa sitä nopeasti oikealta vasemmalle kaksi tai kolme kertaa taivuttaen kehoaan heitä kohden.
- 7) *Hiki-wake*: kohottaa toisen kätensä korkealle ilmaan ja laskee sen alas vartalon eteen, peukalo ylöspäin, ja pitää kättä hetken siinä lausuen *hiki-wake*.
- 8) *Matte*: kohottaa kätensä olkapään korkeudelle, käsivarsi yhdensuuntaisena tatamin kanssa, ja osoittaa kädellään (kämmenlevyllä) sormet ylöspäin ajanottajiin päin.
- 9) *Sono-mama*: kumartuu eteenpäin ja koskettaa molempia ottelijoita kämmenillään.
- 10) *Yoshi*: koskettaa kämmenillään kunnollisesti molempia ottelijoita painaen heitä.
- 11) Ilmoittaakseen julistetun tuomion peruutuksen: toistetaan erheellisesti näytetty merkki toisella kädellä samalla kun toinen käsi nostetaan eteen pään yläpuolelle ja liikutetaan oikealta vasemmalle kaksi tai kolme kertaa.
- 12) *Hantei*: valmistautuessaan sanomaan *hantei*, mattotuomari nostaa molemmat kätensä 45°- kulmaan liput ao. -käsissä. Julistaessaan *hantei*, hän nostaa lipun korkealle pään yläpuolelle,

osoittaakseen mielipiteensä.

- 13) Voittajan osoitus *eli Kachi*: nostaa toisen kätensä kämmen sisäänpäin olkapään yläpuolelle kohti voittajaa.
- 14) Määrätäkseen ottelijan (ottelijat) korjaamaan *judoginsa*: asettaa vasemman kätensä ristiin oikean käden päälle vyön korkeudelle, kämmenet sisäänpäin.
- 15) Kutsuakseen lääkärin tuomari kääntyy kohti lääkärin paikkaa ja heiluttaa käsivartta (kämmen ylöspäin) lääkärin pöydästä loukkaantunutta ottelijaa kohden
- 16) Antaa rangaistus (*shido* tai *hansoku-make*): osoittaa ottelijaa etusormella kämmen nyrkissä.
- 17) Ottelemattomuus: pyörittää eteenpäin suuntautuvalla liikkeellä käsiään rinnan korkeudella sitten osoittaen etusormella ottelijaa.
- 18) Valehyökkäys: ojentaa molemmat käsivarret eteenpäin, kädet nyrkissä ja vie ne sitten alas.
- 19) Ulosastuminen: osoittaa ulosmenopaikkaa sormellaan ja astuu jalallaan takaviistoon.

LIITE: 8 § MERKIT

Milloin asia ei muuten ole täysin selvä, mattotuomari voi virallisen merkin jälkeen osoittaa ottelun aloituskohdan sinistä/punaista tai valkoista teippiä (aloituskohtaa) täsmentääkseen, kumpi ottelijoista sai suorituspisteet tai varoituksen.

Varoitusten syyn näytössä on tärkeää, että ottelija ja yleisö ymmärtävät varoituksen syyn, ei niinkään merkin oikeaoppisuus.

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

Yuko ja *waza-ari* merkkien tulee alkaa rinnan päältä sivuttain oikeaan loppuasentoon.

Yuko ja *waza-ari* merkit tulee säilyttää samanaikaisesti liikkuen sen varmistamiseksi, että merkki on tullut selvästi kulmatuomareiden näkyviin. Kuitenkin on huolehdittava siitä, ettei kääntymisen aikana menetä näköyhteyttä ottelijoihin.

8) *hiki-wake* merkkiä käytetään ainoastaan joukkuekilpailuissa.

13) *hanteita* eli tuomaräänestystä tarvitaan ainoastaan jos suorituspisteet ovat tasan *Golden score* -ottelun loputtua.

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

Mikäli oikaisumerkki on tarpeellinen, se on annettava niin pian kuin mahdollista peruutusmerkin jälkeen.

Suorituksen peruutuksesta ei julisteta suullisesti.

Kaikki merkit säilytetään kolmesta viiteen sekuntia.

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

MATTOTUOMARIN MERKIT, ELEET JA KOMENNOT



IPPON



WAZA-ARI



WAZA-ARI-AWASETE-IPPON



YUKO



OSAEKOMI



SONOMAMA - YOSHI



TOKETA



VAROITUS



OTTELEMATTOMUUS



VALEHYÖKKÄYS

LÄÄKÄRIN
KUTSUMINEN

KORJAA JUDOGI



SUORITUKSEN PERUMINEN

NOUSE YLÖS,
ISTU ALAS

EI ARVOSTELLA



HAJIME⇒SORE-MADE



MATE

KACHI - VOITTAJAN
JULISTAMINEN

HIKIWAKE

HANTEI
(GOLDEN SCOREN
PÄÄTTYESSÄ)KACHI
VOITTAJAN JULISTUS
HANTEIN JÄLKEEN

b) Kulmatuomareiden käsimerkit

- 1) *Jonai*: Osoittaakseen ottelijan, suorittaessaan heiton, pysyneen ottelualueella tulee kulmatuomarin nostaa kätensä ilmaan laskien se hartiatasolle. Käden tulee olla ojennettuna ottelualueen rajan suuntaisesti peukalo ylöspäin. Käsi tulee pitää hetken tässä asennossa.
- 2) *Jogai*. Osoittaakseen, että hänen mielestään ottelija on ylittänyt ottelualueen, kulmatuomari nostaa toisen kätensä olkapään tasalle osoittamaan pitkän ottelualueen rajaa ja heiluttaa kättä oikealta vasemmalle tai päinvastoin useita kertoja, peukalo ylöspäin.
- 3) Osoittaakseen, että hänen mielestään mattotuomarin antama piste, rangaistus tai mielipide (§ 8 a) on aiheeton, kulmatuomari kohottaa kätensä pänsä yläpuolelle ja heiluttaa sitä oikealta vasemmalle kaksi tai kolme kertaa.
- 4) Osoittaakseen, että hänen mielipiteensä eroaa mattotuomarin näyttämästä, kulmatuomari (-tuomarit) näyttää jonkin merkeistä § 8 (a).
- 5) *Hantei*-tilanteessa, kulmatuomareilla tulee olla liput ao. käsissä. Kun mattotuomari on julistanut *hantei*, kulmatuomarit kohottavat välittömästi valkoisen tai sinisen lipun päänsä yläpuolelle osoittaakseen kumpi ottelija heidän mielestään ansaitsee voiton.
- 6) Kun kulmatuomarit haluavat, että mattotuomari julistaa *matte ne-waza*-tilanteessa (esim. ei edistymistä), heidän tulee ilmoittaa se kohottamalla molemmat kätensä kämmenet ylöspäin harjoitoiden korkeudelle.

KULMATUOMARIN
ISTUMA-ASENTO

SISÄLTÄ - JONAI



ULKOA - JOGAI

NOUSKAA YLÖS, MATE
NE-WAZASSAKULMATUOMARI
PERUISI TUOMIONKULMATUOMARI
NÄYTTÄÄ ERIÄVÄN
MIELIPITEENSÄ

HANTEI-LIPUTUS

9 § OTTELUALUE (HUOMIOITAVA ALUE)

Ottelu käydään ottelualueella. Heitto on hyväksyttävissä, mikäli jompikumpi ottelijoista koskettaa ottelualuetta. Mitään tekniikkaa, joka on tehty molempien ottelijoiden ollessa ottelualueen ulkopuolella, ei hyväksytä.

Kaikkien tekniikoiden pitää antaa jatkoa niin kauan kuin ottelijoiden joku osa koskettaa kilpailualuetta.

POIKKEUKSET:

- A. Kun heiton alkaessa toinen ottelija on ottelualueen sisällä, mutta hyökkäyksen aikana molemmat siirtyvät ottelualueen ulkopuolelle, voidaan hyökkäys katsoa päteväksi, jos se tapahtuu keskeytyksettä.

Samalla lailla, jokainen ulkona olevan ottelijan välittömästi tekemä vastateknikka tulee arvioida, jos hyökkäys jatkuu keskeytyksettä.

- B. *Ne-wazassa* toiminta on hyväksyttävää ja saa jatkoa niin pitkään kuin vähintään toisen ottelijan jokin ruumiinosa koskettaa ottelualuetta.

LIITE: 9 § OTTELUALUE (HUOMIOITAVA ALUE)

Mikäli *osaekomi* on rajalla ja ottelijan jokin paikka koskettaa vielä ottelualuetta, tulee julistaa *matte*, mikäli tämä paikka kohoaa ilmaan ja menettää kosketuksen mattoon.

Ottelun alettua saavat ottelijat poistua kilpailualueelta vain, mikäli mattotuomari on antanut siihen luvan. Lupa voidaan antaa vain erittäin poikkeuksellisissa olosuhteissa, sellaisissa kuin *judogin* vaihtamisen tarpeellisuus, mikäli *judogi* ei vastaa § 3:a tai se on vahingoittunut tai likaantunut.

10 § OTTELUN KESTO

Maailmanmestaruuskilpailuiden ja olympialaisten otteluajat ovat:

Miehet ja naiset	5 minuuttia tehollista otteluaikaa
Alle 23 ja 20 miehet ja naiset	4 minuuttia tehollista otteluaikaa

Jokainen ottelija on oikeutettu lepäämään otteluiden välillä 10 minuuttia.

Kansallisissa kilpailuissa käytetään usein kilpailun nopeuttamiseksi otteluajan mittaista lepoaikaa.

LIITE 10 § OTTELUN KESTO

Ottelun kesto-aika ja kilpailujärjestelmä on sen mukainen, mitä on ilmoitettu kilpailujen järjestämissäännöissä.

Mattotuomarin pitää ennen matolle tuloaan olla tietoinen otteluajasta.

11 § OTTELUAIKAAN KUULUMATON AIKA

Aikaa, joka kuluu mattotuomarin komentojen *matte* ja *hajime*, komentojen *sono-mama* ja *yoshi* välillä, ei lasketa osaksi tehollista otteluaikaa.

12 § AIKAMERKKI

Ottelulle määrätyn otteluajan päättymisen ilmoitetaan mattotuomarille soittamalla kelloa, tai muulla vastaavalla kuultavalla tavalla.

LIITE 12 § AIKAMERKKI

Käytettäessä useampia kilpailualueita yhtä aikaa, tulee merkinantovälineiden olla ääneltään erilaisia. Aikamerkin tulee olla voimakkuudeltaan sellainen, että se on kuultavissa yleisön aiheuttaman melun ylitse.

Paikoissa, joissa yleisön melu ylittää tuomarin komennot, voidaan käyttää äänimerkin lisänä tatamille heitettävää pehmeää esinettä kuten hernepusiä.

13 § OSAEKOMI-AIKA

<i>Ippon:</i>	täydet 25 sekuntia
<i>Waza-ari:</i>	20 sekuntia tai enemmän, mutta vähemmän kuin 25 sekuntia
<i>Yuko:</i>	15 sekuntia tai enemmän, mutta vähemmän kuin 20 sekuntia

Vähemmän kuin 15 sekuntia kestävä *osaekomi* lasketaan samaksi kuin hyökkäys.

LIITE 13 § OSAEKOMI-AIKA

Jos *osaekomi*- aika on julistettu yhtä aikaa otteluajan loppumista ilmaisevan äänimerkin kanssa, ottelu-aika jatkuu, kunnes *ippon* (tai sitä vastaava) komento on annettu, tai mattotuomari komentaa *toketa* tai *matte*.

14 § AIKAMERKIN KANSSA SAMANAIKAINEN SUORITUS

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

Jos *osaekomi* ilmoitetaan samanaikaisesti äänimerkin kanssa, ottelu-aika jatkuu, kunnes *ippon* on saavutettu tai mattotuomari julistaa *toketa* tai *matte*.

LIITE 14 § AIKAMERKIN KANSSA SAMANAIKAINEN SUORITUS

Mitään suoritusta, joka on aloitettu äänimerkin jälkeen tai muuta otteluajan päättymistä osoittavaa laitetta käyttäen, ei huomioida, vaikka mattotuomari ei vielä sillä hetkellä olisikaan julistanut *soremade*. Vaikka suoritus olisikin alkanut yhtä aikaa äänimerkin kanssa, mutta mattotuomari päättää, ettei se tule johtamaan välittömästi tulokseen, hänen tulee julistaa *soremade*.

15 § OTTELUN ALOITTAMINEN

Ennen jokaisen ottelun alkua matto- ja kulmatuomarit seisovat yhdessä kilpailualueen reunassa (keskellä) ja kumartavat *josekille*, ennen kuin menevät paikoilleen. Jättäessään kilpailualueen he kumartavat myös *josekille*.

Ottelijan on kumarrettava astuessaan kilpailualueelle ja siltä pois ja jokaisen ottelun alussa ja lopussa.

Ottelijoiden tulee sitten kävellä ottelualueen rajan keskikohdalle (turva-alueelle) määrätylle paikalleen (ensiksi mainittu oikealle ja toiseksi mainittu vasemmalle tuomarista katsoen) ja jäädä sinne seisomaan. Mattotuomarin merkistä ottelijat siirtyvät aloituspaikoilleen ja kumartavat samanaikaisesti toisilleen ja ottavat askelen eteen vasemmalla jalalla aloittaen. Kun ottelu on päättynyt ja mattotuomari on julistanut tuloksen, ottelijoiden tulee ottaa samanaikaisesti askel taakse oikealla jalalla aloittaen ja kumartaa toisilleen.

Ottelijat saavat kumartaa saapuessaan ja lähtiessään ottelualueelta, vaikkakaan se ei ole pakollista (katso ”Kumarrusohje”).

Ottelu alkaa aina pystyasennosta

Vain tuomarikomission jäsenet voivat keskeyttää ottelun.(katso pykälä 17)

LIITE 15 § OTTELUN ALOITTAMINEN

Matto- ja kulmatuomareiden täytyy aina olla paikoillaan valmiina aloittamaan ottelu ennen kuin ottelijat saapuvat ottelualueelle. Mattotuomarin tulee seistä keskellä, kaksi metriä taaksepäin linjalta, jolta ottelijat aloittavat. Hänen kasvojensa tulee olla kohti ajanottajien pöytää.

On erittäin tärkeää kumartaa oikealla tavalla. Kun ottelijat kävelevät aloituspaikoilleen ja seisovat kasvokkain, täytyy heidän kumartaa huolellisesti mattotuomarin valvonnassa, toistaen tämän jälleen otte-

lun päättyessä. Jos ottelijat eivät kumarra, tuomari vaatii tekemään sen.

Ottelijoiden pystykumarruksien pitää olla 30 asteen kulmassa vyötäröltä mitattuna.

Kumarruskäytäntö, katso ”Kumarrusohje”.

16 § SIIRTYMINEN NE-WAZAAN (MATTOTYÖSKENTELEY)

Ottelijat voivat siirtyä pystyasennosta *ne-wazaan* seuraavissa tapauksissa, mutta mikäli suoritus ei ole jatkuva, mattotuomari voi komentaa molemmat ottelijat palaamaan pystyasentoon.

- (a) Kun ottelija saatuaan tuloksen heittosuorituksella jatkaa ilman keskeytystä *ne-wazaan* ja on hyökkäävä.
- (b) Kun toinen ottelijoista putoaa maahan epäonnistuneen heittoyrityksen seurauksena, toinen voi seurata häntä mattoon, tai kun toinen ottelijoista on epäonnistuneen heittoyrityksen seurauksena menettänyt tasapainonsa ja altis mattoon kaatumiselle, vastustaja voi hyödyntää hänen tasapainottoman tilansa ja viedä hänet mattoon.
- (c) Kun toinen ottelija saavuttaa merkittävän tehon tekemällä *shime-wazan* tai *kansetsu-wazan* pystyasennossa, ja sitten vaihtaa ilman keskeytystä *ne-wazaan*.
- (d) Kun toinen ottelijoista vie vastustajansa alas *ne-wazaan* erikoisen taidokkaalla liikkeellä, joka, vaikka muistuttaakin heittotekniikkaa, ei ole laadultaan sellainen.
- (e) Jokaisessa muussa tapauksessa, jossa toinen ottelija saattaa pudota mattoon tai on lähellä putoamista tavalla, jota ei ole mainittu tämän pykälän aikaisemmissa osissa saa vastustaja käyttää hyödykseen tilanteen ja mennä *ne-wazaan*.

LIITE 16 § SIIRTYMINEN NE-WAZAAN

Kun toinen ottelija vetää vastustajansa alas *ne-wazaan* tavalla, joka ei ole pykälässä 16 kuvattujen tapausten mukainen, ja mikäli alasvedetty vastustaja ei käytä tilaisuutta hyödykseen jatkaakseen *ne-wazassa*, tuomarin tulee komentaa *matte*, keskeyttää ottelu ja antaa *shido* ottelijalle, joka on rikkonut § 27 (8) vastaan. (Katso pykälän 27 liite, 5. kappale).

Kun toinen ottelija vetää vastustajansa alas *ne-wazaan* tavalla, joka ei ole pykälässä 16 kuvattujen tapausten mukainen, ja alasvedetty vastustaja käyttää tilanteen hyväkseen jatkaen *ne-wazaan*, mattotuomarin tulee antaa *shido* ottelijalle, joka on rikkonut § 27 (8) vastaan. (Katso pykälä 27 liite, 5. kappale).

17 § MATTE-TILANTEET

Mattotuomari komentaa *matte* (odottakaa) halutessaan keskeyttää ottelun väliaikaisesti seuraavissa tapauksissa ja komentaa *hajime* halutessaan ottelun jälleen jatkuvan.

- (a) Kun molemmat ottelijat menevät ulos ottelualueelta.
(katso Poikkeukset § 9)
- (b) Kun toinen tai molemmat ottelijat tekevät jonkin kielletyn teon.
- (c) Kun toinen tai molemmat ottelijat ovat loukkaantuneet tai sairastuneet.
- (d) Kun toisen tai molempien ottelijoiden on tarpeen korjata *judogiaan*.
- (e) Kun *ne-wazan* aikana ei tapahdu mitään selvää edistymistä.
- (f) Kun toinen ottelija jää tai *ne-wazasta* nousee seisovaan tai puoliseisovaan asentoon kannattaen vastustajaa selässään.
- (g) Kun toinen ottelija *ne-wazasta* nousee seisovaan asentoon nostaen selällään olevan vastustajan, jonka jalka/jalat ovat seisaallaan olevan ottelijan minkä tahansa ruumiinosan ympärillä, selvästi ylös matosta.
- (h) Kun ottelija suorittaa tai aikoo suorittaa *kansetsu-wazan* tai *shime-wazan* pystyasennossa, mutta tulos ei ole heti ilmeinen.
- (i) Missä muussa tilanteessa tahansa, jossa mattotuomari katsoo sen tarpeelliseksi.
- (j) Kun tuomarit tai tuomarikomissio haluavat neuvotella

LIITE 17 § MATTE-TILANTEET

Kun mattotuomari on komentanut *matte*, hänen täytyy säilyttää ottelijat näköpiirissään, siltä varalta, että he eivät ole kuulleet komentoa, vaan jatkavat ottelua.

Mattotuomarin ei tule komentaa *matte* estääkseen ottelijaa tai ottelijoita menemästä ulos ottelualueelta, ellei hänen harkintansa mukaan tilanne ole vaarallinen.

Mattotuomarin ei tule komentaa *matte*, milloin ottelija on päässyt pakoon esimerkiksi *osaekomista*, *shime-wazasta* tai *kansetsu-wazasta* ja näyttää olevan tauon tarpeessa tai pyytää sitä.

Mattotuomarin tulee komentaa *matte*, kun ottelija on kasvot alaspäin matossa vastustaja tarrautuneena hänen selkäänsä, onnistuu nousemaan puoliseisovaan asentoon ja hänen molemmat kätensä irtoavat matosta, osoittaen näin vastustajan menettäneen kontrollin.

Jos mattotuomari erehdyksessä komentaa *matte ne-wazan* aikana ja ottelijat siitä syystä irtautuvat, mattotuomari ja kulmatuomari voivat, mikäli se on mahdollista, ja käyttäen "enemmistö kolmesta" -sääntöä, sijoittaa ottelijat takaisin niin lähelle ennen komentoa vallinnutta tilannetta kuin mahdollista ja jatkaa ottelua siitä tilanteesta, mikäli niin toimimalla voidaan korjata toiselle ottelijalle aiheutettu vääräryys.

Matte-komennon jälkeen ottelijoiden tulee nopeasti palata ottelun aloituspaikoilleen.

Kun mattotuomari on komentanut *matte*, ottelijoiden tulee seistä, mikäli heitä puhutellaan tai he korjaavat *judogiaan*. He voivat istua, mikäli pitempi viivytys on ilmeinen. Vain lääkärin tarkastaessa heitä, he voivat olla jossakin muussa asennossa.

Mattotuomarin tulisi komentaa *matte* kutsuakseen lääkärin, mikäli joko ottelija tai lääkäri niin vaatii tai milloin se on mattotuomarin mielestä tarpeellista. (Katso pykälä 29.)

18 § SONO-MAMA

Sellaisessa tapauksessa, jossa mattotuomari haluaa hetkellisesti pysäyttää ottelun esim. puhutellakseen toista tai molempia ottelijoita aiheuttamatta muutosta heidän asentoonsa, tai antaakseen varoituksen siten, ettei varoituksen saavan ottelijan vastustaja menetä edullista tilannettaan, hän komentaa *sono-mama*. Ottelu jatkuu hänen komennettuaan *yoshi*. *Sono-mama* komentoa voi käyttää vain *ne-wazassa*.

LIITE 18 § SONOMAMA

Milloin mattotuomari komentaa *sonomama*, hänen tulee huolehtia siitä, ettei kummankaan ottelijan asennossa tai otteessa tapahdu muutosta.

Mikäli *ne-wazan* aikana ottelija osoittaa merkkejä loukkaantumisesta, mattotuomari voi komentaa *sonomama*, mikäli tarpeellista, sitten palauttaa ottelijat asentoihin, jotka heillä oli ennen *sonomama*-komentoa, ja sitten komentaa *yoshi*.

19 § OTTELUN LOPETTAMINEN

Mattotuomari ilmoittaa *soremade* ja lopettaa ottelun:

- (a) Kun toinen ottelija saa *ipponin* tai *waza-ari awasete ipponin* (pykälät 20 ja 21).
- (b) *Sogo-gachi*-tilanteessa (pykälä 22).
- (c) *Kiken-gachi*- tilanteessa (pykälä 28).
- (d) *Hansoku-make*- tilanteessa (pykälä 27).
- (e) Mikäli ottelija ei voi jatkaa loukkaantumisen takia (pykälä 29).
- (f) Kun ottelun aika päättyy.

Tuomari julistaa ottelun tuloksen seuraavasti:

- (1) Milloin toinen ottelija on saanut *ipponin* tai vastaavan, hänet julistetaan voittajaksi.
- (2) Milloin ei ole saatu *ipponia* tai vastaavaa, voittaja julistetaan seuraavin perustein: yksi *waza-ari* voittaa minkä tahansa määrän *yukoja*.
- (3) Mikäli kummallakaan ottelijalla ei ole suorituspisteitä tai ne ovat tarkalleen samat kussakin pistelajissa (*waza-ari*, *yuko*), ottelun voitto ratkaistaan *Golden score* -ottelulla.

Golden score -säännöstö

Golden score -ottelun otteluaika on 3 minuuttia.

Kun varsinaisen otteluaika loppuu, julistaa mattotuomari *soremade* keskeyttääkseen ottelun hetkellisesti, jolloin ottelijat palaavat aloituspaikoilleen ja korjaavat heidän judoginsa. Ajanotto nollataan, mutta pisteet ja varoitukset säilytetään, jonka jälkeen mattotuomari välittömästi julistaa *hajime* aloittaakseen ottelun normaaliin tapaan. Varsinaisen ottelun loppumisen ja *Golden score* -ottelun aloittamisen välillä ei ole lepoaikaa.

Ensimmäinen *Golden scoren* ajalla tehty suoritus ratkaisee ottelun. Ottelu loppuu niin pian kuin ottelija saavuttaa minkä tahansa piste-edun.

Ensimmäinen shido on huomautus, eikä se lopeta ottelua. Mattotuomarin on saatava varmistus molemmilta kulmatuomareilta ennen toisen shidon julistamista. Jos päätös on yksimielinen, julistetaan toinen ottelija voittajaksi.

Mikäli *Golden score* -ottelu päättyy täyden otteluajan jälkeen tasan, ratkaistaan voittaja *hanteilla*. Mattotuomarin komennettua *hantei*, kohottavat mattotuomari ja kulmatuomarit ehdottamansa voittajan värisen lipun korkealle pänsä päälle osoittaakseen voittajan. Tässä tapauksessa tulee tuomareiden ennen *hantein* julistamista arvioida kumman ottelijan he katsovat olevan voittajan, ottaen huomioon havaittavan eron asenteessa ottelun aikana tai suoritettujen tekniikoiden taidossa ja tehossa (*kinsat*) koko ottelun ajalta. Varsinaisen ottelukin siis huomioidaan. Mattotuomari julistaa tuloksen tuomion enemmistö kolmesta säännön pohjalta.

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

- (4) Tapauksessa, jossa molemmat ottelijat saavat *ipponin* tai *sogo-gachin* samanaikaisesti, ratkaistaan ottelu *Golden score* -ottelun perusteella.
- (5) Tilanteessa, jossa molempia ottelijoita rangaistaan kertautuneella *hansoku-makella* (joka on aiheutunut kasaantuneista *shidoista*) samanaikaisesti tai kun toista ottelijaa rangaistaan kasaantuneella *hansoku-makella* ja samanaikaisesti hänelle julistetaan *sogo-gachi*, ottelu ratkaistaan *Golden score* -ottelulla.
- (6) Tilanteessa, jossa kumpaakin ottelijaa rangaistaan suoralla *hansoku-makella* yhtäaikaisesti, suljetaan kumpikin ottelija kilpailusta.

Kun mattotuomari on ilmoittanut ottelun tuloksen, ottelijat ottavat yhden askelen taaksepäin, kumpikin oman sinisen tai valkoisen aloituskohtaa ilmaisevan teippinsä kohdalla, kumartavat pystyasennossa ja poistuvat ottelualueelta.

Kun mattotuomari on ilmoittanut ottelun tuloksen, ei hän voi muuttaa päätöstä sen jälkeen kun hän ja kulmatuomarit ovat poistuneet ottelualueelta.

Mikäli mattotuomari erehdyksessä julistaa väärän ottelijan voittajaksi, tulee kulmatuomareiden varmistaa, että hän oikaisee päätöksen ennen tuomareiden poistumista ottelualueelta.

Kaikki mattotuomarin ja kulmatuomareiden toiminnat ja päätökset, jotka on tehty enemmistö kolmesta säännön mukaan, ovat lopullisia ilman valitusoikeutta.

LIITE 19 § OTTELUN LOPETTAMINEN

Julistettuaan *sore-made*, mattotuomarin tulee edelleen pitää ottelijoita silmällä siltä varalta, etteivät he ole kuulleet hänen ilmoitustaan, vaan jatkavat ottelua

Mattotuomarin tulee, mikäli tarpeen, kehottaa ottelijoita korjaamaan *judoginsa*, ennen tuloksen julistamista.

Ennen jokaista *Golden score* -ottelua, tulee ajanottokellot nollata, kuten uuden ottelun alkaessa tehdään.

Golden score -ottelun sidontatilanteessa *osaekomin* julistettuaan tulee mattotuomarin antaa sidonnan jatkua 25 sekuntiin (*ippon*) saakka tai kunnes sidonta rikkoontuu (*toketa*) tai julistetaan *matte* tai kunnes käsilukko tai kuristus on tehonnut. Tässä tapauksessa ottelija voittaa saavutetuilla suorituspisteillä.

Golden score -ottelun aikana tuomitun *hansoku-maken* vaikutus on sama kuin normaalillakin otteluaikana.

(Sidonnan rikkoontuessa ottelija voittaa niillä pisteillä, jotka on sidonnallaan saavuttanut.)

20 § IPPON

Mattotuomarin tulee julistaa *ippon*, milloin hänen mielestään suoritettu tekniikka täyttää seuraavat vaatimukset:

- (a) Kun ottelija hallitusti heittää vastustajansa suureksi osaksi selälleen huomattavalla voimalla ja nopeudella.
- (b) Kun ottelija pitää vastustajaansa *osaekomi-wazassa*, ja tämä ei onnistu pääsemään siitä pois 25 sekunnin kuluessa *osaekomi-wazan* julistamisesta.
- (c) Kun ottelija luovuttaa taputtamalla kahdesti tai useammin kädellään tai jalallaan, tai sanoo maitta, yleensä *osaekomi-wazan*, *shime-wazan* tai *kansetsu-wasan* tuloksena.
- (d) Kun ottelija on toimintakyvytön *shime-wazan* tai *kansetsu-wazan* tuloksena.

Samanarvoisuus: Mikäli toista ottelijaa rangaistaan *hansoku-makella*, hänen vastustajansa julistetaan voittajaksi.

Samanaikainen *ippon* - katso §19 (f) (4).

LIITE 20 § IPPON

Samanaikaiset suoritukset: Kun molemmat ottelijat putoavat mattoon samanaikaisten hyökkäysten seurauksena, ja kun matto- ja kulmatuomarit eivät kykene päättämään kumman suoritus oli määräävämpi - ei tule antaa mitään pisteitä.

Mikäli mattotuomari ilmoittaa *ippon* erehdyksessä *ne-wazan* aikana ja ottelijat sen seurauksena irrottautuvat, matto- ja kulmatuomarit saattavat, mikäli mahdollista, ja säännön "enemmistö kolmesta" puitteissa, sijoittaa ottelijat takaisin niin lähelle kuin mahdollista heidän ilmoitusta edeltänyttä tilannettaan, ja antaa sitten ottelun jatkaa, mikäli niin tehden voidaan oikaista toista ottelijaa kohtaan tapahtunut vääryys.

Mikäli toinen ottelijoista tarkoituksellisesti tekee "sillan" (pää ja yksi tai molemmat jalkaterät kosketuksessa mattoon) tultuaan heitetyksi - vaikka hän sillä on saattanutkin välttyä *ipponille* tarpeelliselta ominaisuudelta, tuomari voi siitä huolimatta julistaa *ipponin*, tai minkä muun arvoisen suorituksen tahansa, jonka hän katsoo aiheelliseksi, siten mitätöiden tällaisen puolustuksen.

Mikäli *kansetsu-wazaa* käytetään heittotarkoituksessa, ei siitä voida antaa pisteitä.

- (d) Olympialaisissa, MM-kilpailuissa, maanosan ja IJF:n tapahtumissa sääntöjä noudatetaan sellaisenaan. Kansallisissa kilpailuissa järjestäjillä on oikeus tehdä sellaisia säännöksiä, jotka ovat tarkoituksenmukaisia ottelijoiden turvallisuuden kannalta. Esimerkiksi alempien väiden kilpailuissa järjestäjä voi määrätä tuomarin julistamaan *ipponin* kun tekniikan vaikutus on kyllin il-

meinen, tai lasten kilpailuissa ei sallita *shime-waza* eikä *kansetsu-waza* tekniikoita ollenkaan.

21 § WAZA-ARI-AWASETE-IPPON

Mikäli ottelija saavuttaa toisen *waza-arin* samassa ottelussa (katso § 23), mattotuomarin tulee julistaa *waza-ari-awasete-ippon*.

22 § SOGO-GACHI (Yhdistetty voitto)

Mattotuomarin tulee julistaa *sogo-gachi* seuraavissa tapauksissa:

- (a) Milloin ottelija on saavuttanut *waza-arin* ja hänen vastustajansa sen jälkeen saa rangaistuksena kolmannen *shidon* (katso § 27 a).
- (b) Milloin ottelija, jonka vastustajaa on aikaisemmin rangaistu kolmella *shidolla*, saavuttaa *waza-arin*.

Samanaikainen *sogo-gachi*- katso § 19 (f) (4).

23 § WAZA-ARI

Mattotuomari julistaa *waza-ari*, milloin hänen mielestään suoritettu tekniikka täyttää seuraavat vaatimukset:

- (a) Kun ottelija heittää vastustajansa hallitusti, mutta suorituksesta puuttuu osin yksi kolmesta *ipponin* ominaisuudesta (katso § 20 (a) ja liite).
- (b) Kun ottelija pitää *osaekomi-wazassa* vastustajaansa, joka ei onnistu pääsemään siitä pois 20 sekunnissa, mutta onnistuu ennen 25 sekuntia.

Samanarvoisuus: Mikäli toista ottelijaa rangaistaan kolmannella *shidolla*, saa hänen vastustajansa välittömästi *waza-arin*.

24 § YUKO

Mattotuomari julistaa *yuko*, milloin hänen mielestään suoritettu tekniikka täyttää seuraavat vaatimukset:

- (a) Kun ottelija heittää vastustajansa hallitusti, mutta suorituksesta puuttuu osin kaksi kolmesta *ipponin* ominaisuuksista:

Esimerkit:

- (1) Osittainen puute määritelmästä "suureksi osaksi selälleen" ja myös osin puuttuu yksi elementeistä nopeus tai voima.
 - (2) Suurimmaksi osaksi selällään, mutta osittain puuttuu molemmat muut, nopeus ja voima.
- (b) Kun ottelija pitää *osaekomi*-tilanteessa vastustajaansa, joka ei onnistu pääsemään siitä pois 15 sekunnissa, mutta onnistuu ennen 20 sekuntia.

Samanarvoisuus: Mikäli toista ottelijaa on rangaistaan toisella *shidolla*, saa hänen vastustajansa välittömästi *yukon*.

LIITE 24 § *Yuko*

Riippumatta siitä montako *yukoa* on julistettu, mikään määrä ei vastaa *waza-aria*. Julistettujen *yukojen* määrä kirjataan

Vastustajan heittäminen pyllylleen, vatsalleen, polvelle/polvilleen, käden/käsien tai kyynärpään, -päitten varaan lasketaan samaksi kuin mikä tahansa hyökkäys. Samoin *osaekomi* 15 sekuntiin asti lasketaan hyökkäykseksi (= kinsaksi).

25 § OSAEKOMI

Mattotuomari julistaa *osaekomi*, milloin käytetty tekniikka vastaa seuraavia ominaisuuksia:

- (a) Kun ottelija pitää hallinnassaan vastustajaansa, joka on selällään molemmat tai toinen hartia koskettaen mattoa.
- (b) Hallinta voidaan ottaa sivulta, päältä tai pään suunnasta.
- (c) *Osaekomia* pitävän ottelijan jalka (tai jalat) tai vartalo ei saa olla vastustajan jalkojen hallinnassa.
- (d) Vähintään jommankumman ottelijan jokin ruumiinosan on kosketettava ottelualuetta, kun *osaekomi* julistetaan.
- (e) *Osaekomia* pitävän ottelijan pitää olla joko *kesa*- tai *shiho*-asennossa ts. samalla tavalla kuin *kesa-gatamessa* tai *kami-shiho-gatamessa*.

LIITE 25 § OSAEKOMI

Mikäli ottelija, joka hallitsee vastustajaansa *osaekomi* tilanteessa, vaihtaa hallintaa menettämättä toiseen *osaekomi*-tilanteeseen, *osaekomi*-aika jatkuu, kunnes julistetaan *ippon* (tai vastaava *waza-ari awasete ipponin* yhteydessä), *toketa* tai *matte*.

Kun *osaekom*in aikana ottelija, joka on edullisemmassa asemassa, tekee rangaistuksen arvoisen rikkeen, mattotuomari julistaa *matte*, palauttaa ottelijat heidän aloituspaikoilleen, julistaa rangaistuksen (ja mahdolliset pisteet *osaekomista*) ja antaa sitten ottelun jatkua komennolla *hajime*.

Kun *osaekom*in aikana ottelija, joka on epäedullisemmassa asemassa, tekee rangaistuksen arvoisen rikkeen, mattotuomari julistaa *sono-mama*, julistaa rangaistuksen ja antaa sitten ottelun jatkua kosketamalla molempia ottelijoita ja komentamalla *yoshi*. Kuitenkin, mikäli julistettu rangaistus on *hansoku-make*, tulee mattotuomarin, *sono-maman* julistettuaan, konsultoida kulmatuomareita, julistaa *matte* palauttaakseen ottelijat aloituspaikoilleen ja sitten julistaa *hansoku-make* ja lopettaa ottelu julistamalla *soremade*.

Mikäli molemmat kulmatuomarit ovat sitä mieltä, että *osaekomi*-tilanne on olemassa, mutta mattotuomari ei ole sitä julistanut heidän tulee näyttää *osaekomi*-merkkiä, ja "enemmistö kolmesta"-säännön mukaisesti mattotuomarin tulee julistaa välittömästi *osaekomi*.

Mattotuomarin tulee julistaa *matte* rajalla tapahtuvassa *osaekomi*-tilanteessa, milloin toisen ottelijan vielä kilpailualueella koskettava ruumiinosa kohoaa ilmaan (ts. kohoaa ja menettää kosketuksen tатаmiin).

Toketa on julistettava, jos sidonnassa oleva ottelija *osaekom*in aikana onnistuu jaloillaan ottamaan pihittimäisen otteen vastustajan jaloista (*tai ylävartalosta*).

Tilanteessa, jossa *uken* hartiat eivät enää kosketa mattoa (esim. silta-tilanne), mutta *tori* säilyttää hallinnan, *osaekomi* jatkuu.

Mikäli alla oleva kuristaa sidonnassa pitäjän, julistetaan voittajaksi kuristaja.

Jos tori tekee Golden score ottelussa pistesiin riittävänä sidonnan, mutta tekee shidon arvoisen virheen, komentaa mattotuomari matten, julistaa pisteet *osaekomista* ja antaa varoituksen ja päättää ottelun voittajan julistukseen.

26 § KIELLETYT TOIMENPITEET JA RANGAISTUKSET

Kielletyt toimet on jaettu kahteen ryhmään: pienet rikkeet (*shido*) ja vakavat rikkeet (*hansoku-make*)

Pienet rikkeet: Niiden suorittamisesta rangaistaan *shidolla*.

Vakavat rikkeet: Niiden suorittamisesta rangaistaan *hansoku-makella*.

Mattotuomarin tulee julistaa rikkomuksesta julistaa *shido* tai *hansoku-make* riippuen rikkeen vakavuudesta.

Ensimmäinen *shido* on huomautus.

Toisen *shidon* tai jälkimmäisen *shidon* julistaminen vaikuttaa automaattisesti vastustajan suorituspisteisiin. Aiempi pistesuoritus, joka vastasi aiempaa varoitusta poistetaan ja korkeampi suorituspiste kirjataan välittömästi.

Suoran *hansoku-maken* julistaminen *judon hengen vastaisesta toiminnasta tai vastustajalle vaarallisesta liikkeestä* tarkoittaa, että ottelija diskataan ja suljetaan ulos kilpailusta ja ottelut päättyvät pykälän 19 (d) mukaisesti. (Katso liite.)

Aina kun mattotuomari antaa rangaistuksen hänen tulee yksinkertaisella tavalla osoittaa rangaistuksen syy.

Rangaistus voidaan julistaa *soremade* julistuksen jälkeen mistä tahansa kielletystä teosta, joka on tehty otteluajan kuluessa tai poikkeuksellisessa tilanteessa vakavasta rikkomuksesta, joka on tehty otteluajan päättymisen jälkeen - ellei tuomiota ole julistettu.

Pienien rikkeiden ryhmä, joista rangaistaan *shidolla*.

(a) *Shido* annetaan ottelijalle, joka on tehnyt sellaisen lievän taktisen rikkeen, joka ei ole vastustajalle vaarallinen tai judon hengen vastainen.

1. Välttää tahallisesti ottamasta otetta tarkoituksena toiminnan estäminen ottelussa.
2. Ottaa pystyasennossa liiallisen puolustava asento. (Tavallisesti pitempään kuin 5 sekuntia.)
3. Tehdä liike antaakseen kuvan hyökkäyksestä, vaikka on selvästi havaittavissa, ettei tarkoitus ole ollut heittää vastustajaa. (Valehyökkäys).
4. Pystyssä pitää kiinni vastustajan hihansuusta/suista puolustautumistarkoituksessa (yleensä pitempään kuin viisi sekuntia) tai kietomalla tarttua vastustajan hihasta.
5. Pitää pystyasennossa jatkuvasti vastustajan toisen tai molempien käsien sormia lukittuina tarkoituksena toiminnan estäminen ottelussa (tavallisesti pitempään kuin 5 sekuntia).
6. Tarkoituksellisesti saattaa oma puku epäjärjestykseen. Avata ja sitoa vyö tai housut ilman tuomarin lupaa.
7. Vetää vastustaja mattoon aloittaakseen *ne-wazan* ellei § 16 kuvatulla tavalla.
8. Työntää yhden tai useampia sormia vastustajan hihaan tai housunlahkeen sisäpuolelle tai tarttua hänen hihaansa sitä kiertäen.
9. Pystyasennossa ottaa jokin muu kuin normaali ote hyökkäämättä. (Yleensä kauemmin kuin viisi sekuntia).
10. Seisoma-asennossa, kun *kumikata* on vakiintunut, olla tekemättä hyökkäysliikettä. (Katso liite ottelemattomuus).

11. Pistooliote. Pitää hihan suun ylä- tai alapuolelta kiinni peukalon ja sormien välisellä nk. pistooliotteella.
12. Taskuote. Pitää kiinni hihan suusta taittamalla hiha kaksinkerroin.
13. Suorittaa heitto kietomalla käsivartensa vastustajan ympäri rintakehät vastakkain (karhun haalauskaato) (Shido annetaan vasta toisesta hyökkäyksestä)
14. Kietoa vyön pää tai takin helma vastustajan jonkin ruumiinosan ympärille.
15. Ottaa *judogi* suuhunsa. (Oma tai vastustajan).
16. Laittaa käsi, käsivarsi tai jalka suoraan vastustajan kasvoille.
17. Laitaa jalka tai sääri vastustajan vyöhön, kaulukseen tai takin käänteeseen.
18. Tehdä *shime-waza* käyttämällä takin helmaa, vyötä tai pelkkiä sormia.
19. Mennä *tachi-wazassa* tai *ne-wazassa* ulos ottelualueelta tai pakottaa vastustaja ulos ottelualueelta. (Katso § 9 poikkeukset).
20. Ottaa jalkasakset vastustajan vartalosta (*dojime*), kaulasta tai päästä (sakset jalat ristissä samalla puristaen jalkoja).
21. Potkaista polvella tai jalalla vastustajan kättä tai käsivartta tarkoituksena saada hänet irrottamaan otteensa.
22. Taivuttaa vastustajan sormea (sormia) taaksepäin tarkoituksena rikkoa hänen otteensa.
23. Ottaa cross grip - ristikahvaote ja olla tekemättä hyökkäystä siitä välittömästi.

HANSOKU-MAKE (Vakavien rikkeiden ryhmä)

(b) *Hansoku-make* annetaan ottelijalle, joka on suorittanut sellaisen vakavan rikkeen, joka vaarantaa tai voi vammauttaa vastustajan tai on judon hengen vastainen tai hänelle on jo annettu kolme *shidoa* lievien rikkeiden ryhmästä.

24. Suorittaa *kawazu-gake*. (Heittää vastustaja kietomalla oman jalkansa vastustajan jalan ympärille kasvot suunnilleen samassa suunnassa kuin vastustajalla ja kaatuu taaksepäin hänen päälleen.
25. Tehdä *kansetsu-waza* (nivellukko) muualle kuin kyynärnivelen.
26. Nostaa matossa makaava vastustaja irti matosta ja sitten heittää hänet takaisin.
27. Pyyhkäistä vastustajan tukijalka sisäpuolelta hänen suorittaessaan sellaista heittoa kuin, *harai-goshi* jne.
28. Jättää huomioimatta tuomarin ohjeet.
29. Käyttää ottelun aikana tarpeettomia, vastustajaa tai tuomaria halventavia huutoja, merkkejä tai eleitä.
30. Tehdä liike, joka saattaa vaarantaa tai vahingoittaa vastustajaa, erityisesti hänen niskaansa tai selkärankaa tai on judon hengen vastainen.
31. Kaatua suoraan mattoon suorittaen tai yrittäen suorittaa *waki-gatamen* kaltaisia tekniikoita.
32. Sukeltaa pää edellä mattoon kumartuen eteenpäin ja alaspäin suorittaen tai yrittäen suorittaa sellaisia heittoa kuin *uchi-mata*, *harai-goshi* jne. tai tippua suoraan taaksepäin suorittaessaan tai yrittäessään sellaisia tekniikoita kuten *kata-gurumaa* joko seisten tai polviltaan tai suoraan eteenpäin.
33. Tarkoituksellisesti kaatua taaksepäin, kun vastustaja on selässä, ja molemmat ottelijat hallitsevat toistensa liikkeit.
34. Pitää kovaa tai metallista esinettä (Peitettyä tai ei).
35. Pystyasennossa ottaa ote vastustajan jalasta (jaloista), housun lahkeesta (lahkeista) kädellä (käsillä), ellei tekniikkaa tehdä joko jatkoliikkeenä tai vastaliikkeenä.

36. Kaikista ottelun aikana tehdyistä judon hengen vastaisista teoista rangaistaan ottelijaa hansokumakella. Esim. paeta vastustajansa ottamatta otetta erityisesti ottelun loppuhetkillä.

Pistetaulun kannalta *shidot* ovat kasautuvia ja ne muutetaan vastustajan suorituspisteiksi.

Pistetaululla toistuvista <i>shidoista</i> tulee:		
Kaksi <i>shidoa</i> = <i>Yuko</i> vastustajalle	Kolme <i>shidoa</i> = <i>Waza-ari</i> vastustajalle	Neljä <i>shidoa</i> = <i>Hansoku-make</i> = <i>Ippon</i> vastustajalle.

Kun ottelijaa rangaistaan toistuvista pienistä rikkeistä neljännen kerran *shidolla*, tulee mattotuomarin, tuomarineuvottelun jälkeen, julistaa ottelijalle *hansoku-make*. Neljättä *shidoa* ei siis julisteta *shidona* vaan *hansoku-makena*. Ottelu päättyy siten pykälän 19 (d) mukaisesti.

LIITE 26 § KIELLETYT TOIMENPITEET

Kulma- ja mattotuomareilla on valtuutus antaa rangaistus jokaisen aikomuksen tai tilanteen johdosta urheilullisuutta edistääkseen.

Kun mattotuomari päättää rangaista ottelijaa (ottelijoita), (paitsi *sono-mama*-tilanteessa *ne-wazassa*) hänen tulee hetkellisesti keskeyttää ottelu, palauttaa ottelijat heidän aloituspaikkoihinsa ja julistaa rangaistus samalla osoittaen kohti ottelijaa (ottelijoita), joka syyllistyi kiellettyyn tekoon.

Ennen kuin julistaa *hansoku-make*, mattotuomarin tulee neuvotella kulmatuomareiden kanssa ja tehdä päätöksensä "enemmistö kolmesta"-säännön perusteella. (Nykyään vaaditaan *hansoku-makeen* yksimielinen päätös) Mikäli molemmat ottelijat rikkovat sääntöjä samanaikaisesti, kumpaakin tulee rangaista hänen rikkomustensa mukaisesti.

Mikäli molempia ottelijoita on rangaistu kolmella *shidolla* ja jälkeenpäin kumpikin saa jatkorangauksen, heille kummallekin tulee julistaa *hansoku-make*. (Molemmille yhdenaikaisesti annettava *hansoku-make* -tilannetta on vältettävä. Mikäli on suinkin mahdollista, on tuomareiden valittava esim. vähemmän passiivinen ja valita tämä voittajaksi).

Rangaistus annetaan *ne-wazassa* samalla tavoin kuin *osaekomissa*. (liitteen 26 § kappaleet 2 ja 3.)

(7) Mikäli toinen ottelija vetää vastustajansa alas *ne-wazaan* tavalla, joka ei ole § 16 mukainen, ja hänen vastustajansa ei käytä tilaisuutta hyväkseen jatkaen *ne-wazaan*, mattotuomarin tulee komentaa *matte*, keskeyttää ottelu hetkeksi ja rangaista *shidolla* ottelijaa, joka on rikkonut § 16 vastaan.

(9) Normaalisissa otteissa tartutaan vasemmalla kädellä vastustajan takin oikeasta puoliskosta hihasta, kauluksesta, rinnan alueelta, olkapään yläosasta tai selästä ja vyön yläpuolelta ja oikealla kädellä vastustajan takin vasemmasta puoliskosta hihasta, kauluksesta, rinnan alueelta, olkapään yläosasta tai selästä vyön yläpuolelta.

Ottelijaa ei rangaista puutteellisesta otteesta, mikäli hänen vastustajansa on aiheuttanut tilanteen kiertämällä päänsä otteen pitäjän käsivarren alitse. Kuitenkin, mikäli ottelija jatkuvasti sukeltaa tällä tavoin, mattotuomarin on harkittava, ottaako hän näin liian puolustavan asennon/asenteen (2).

Jos ottelija jatkaa epänormaalin *kumikatan* ottamista, sallitun ajan pituuden tulee vähetä asteittaisesti jopa suoraan *shidoon* saakka.

- (10) Ottelemattomuuden (*non-combativity*) voidaan katsoa yleensä täyttyvän, jos toinen tai kumpikaan ottelijoista ei ole tehnyt hyökkäviä liikkeitä noin minuuttiin. Passiivisuudesta ei tule tuomita rangaistusta, vaikka hyökkäviä liikkeitä ei ole suoritettu, jos tuomari katsoo, että ottelija aidosti hakee tilaisuutta hyökkäämiseen.
- (14) Kietominen tarkoittaa, että vyöllä tai takilla kiedotaan kokonaan. Vyön tai takin käyttäminen otteen "ankkuroimiseen" (ilman kietomista) esim. vastustajan käsivarren lukitsemiseen ei ole rangaistavaa.
- (16) Kasvoilla tarkoitetaan aluetta, jonka rajaavat otsa, korvien etupuoli ja leuka.
- (24) Vaikka heittäjä kiertää/kääntyy heiton aikana, tämä tulee silti tulkita *kawazu-gakeksi* ja siten julistaa rangaistus.

Tekniikat, kuten *osoto-gari*, *ouchi-gari* ja *uchi-mata*, joissa jalka on kietoutunut vastustajan jalan ympäriille, tulee sallia ja ne tulee arvostella.

- (31) *Harai-goshin*, *uchi-matan* tms. heiton yrittäminen pitämällä kiinni vain toisella kädellä vastustajan rinnuksesta *waki-gatamea* muistuttavasta asennosta, (jolloin vastustajan ranne on vangittuna heittäjän kainalon alla) ja kaatumalla tahallaan vatsalleen mattoon voi johtaa loukkaantumiseen, on rangaistava toimenpide. Ilman aikomustakaan, että vastustaja tulisi selälleen, heittää tämä. Tällaiset liikkeet ovat vaarallisia ja pitää tuomita kuten *waki-gatame*.

Mattotuomarin on ilmoitettava toimitsijoille, saako ottelija jatkaa otteluitaan. Mikäli ottelijaa rangaistetaan hansoku-makella kohtien 32 ja 35 mukaisesta toimenpiteestä, saa hän jatkaa otteluitaan, mikäli hänellä niitä kaavion mukaan vielä on. Mikäli ottelijaa rangaistetaan hansoku-makella muusta kuin kohtien toimenpiteistä, loppuvat hänen ottelunsa siihen.

27 § POISJÄÄMINEN JA LUOVUTTAMINEN

Voitto *fusen-gachilla* annetaan ottelijalle, jonka vastustaja ei saavu otteluunsa. Ottelija, joka ei ole aloituspaikallaan kolmen (3) yhden(1) minuutin välein tehdyn kuulutuksen jälkeen, häviää ottelun.

Ennen *fusen-gachin* julistamista mattotuomarin tulee olla varma, että hän on saanut siihen oikeuden tuomarikomissiolta.

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

LIITE 27 § POISJÄÄMINEN JA LUOVUTTAMINEN

Pehmeät piilolinssit: Jos ottelija ottelun aikana kadottaa piilolinssinsä, eikä löydä sitä heti sekä ilmoittaa tuomarille, ettei pysty jatkamaan ottelua ilman piilolinssiä, tuomarin tulee, neuvoteltuaan kulmatuomareiden kanssa, julistaa vastustaja voittajaksi antamalla tuomio *kiken-gachi*.

28 § LOUKKAANTUMINEN, SAIRASTUMINEN TAI ONNETTOMUUS

Päätöksen *Kachi*'sta, milloin toinen ottelija ei kykene jatkamaan ottelua loukkaantumisen, sairauden tai onnettomuuden takia, antaa mattotuomari neuvoteltuaan kulmatuomarien kanssa seuraavien kohtien mukaisesti:

a) Loukkaantuminen

- (1) Mikäli loukkaantumisen syy on loukkaantuneen ottelijan, hän häviää ottelun.
- (2) Mikäli loukkaantumisen syy on loukkaantumattoman ottelijan, loukkaantumaton ottelija häviää ottelun.
- (3) Mikäli loukkaantumisen aiheuttajana ei voida pitää kumpaakaan ottelijaa, ottelija joka ei pysty jatkamaan ottelua häviää ottelun.

b) Sairastuminen

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

c) Onnettomuus

Jos tapahtuu ulkopuolisen tekijän aiheuttama onnettomuus, voidaan tuomarikomission konsultoinnin jälkeen ottelu peruuttaa tai siirtää myöhäisempään ajankohtaan. Tällaisissa tilanteissa lopullisen päätöksen tekee kilpailun johtoryhmä.

Lääkärin tutkimus

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

Mikäli lääkäri, loukkaantuneen ottelijan tutkimisen jälkeen antaa mattotuomarille ohjeen, ettei ottelija voi jatkaa ottelua, tulee mattotuomarin tuomarineuvottelun jälkeen päättää ottelu ja julistaa vastustaja voittajaksi *kiken-gachilla*.

- (b) Ottelija voi pyytää tuomarilta lääkärin tutkimusta, mutta siinä hänet julistetaan hävinneeksi *Kiken-gachilla*.
- (c) Lääkäri voi myös pyytää tutkimusta ottelijalleen, mutta siinä tapauksessa ottelija julistetaan hävinneeksi *Kiken-gachilla*.

LIITE § 28 LOUKKAANTUMINEN, SAIRASTUMINEN TAI ONNETTOMUUS

Jos ottelija loukkaantuu ottelussa vastustajan toiminnan seurauksena, eikä pysty jatkamaan ottelua, tulee tuomareiden analysoida tapaus ja tehdä päätös sääntöjen mukaisesti. Kukin tapaus käsitellään erikseen. (Katso pykälä a) Loukkaantuminen 1, 2 ja 3).

Yleensä vain yhden lääkärin sallitaan hoitaa yhtä ottelijaa ottelualueella. Mikäli lääkäri tarvitsee apua, tulee hänen ensin ilmoittaa siitä mattotuomarille.

Valmentaja ei saa koskaan olla ottelualueella.

Kun lääkäri on kutsuttu, istuvat kulmatuomarit paikoillaan tilannetta tarkkaillen. Ainoastaan mattotuomarin tulee olla lähellä loukkaantunutta varmistamassa, että lääkärin toimenpiteet ovat sääntöjen mukaiset.

Joka tapauksessa mattotuomari voi kutsua kulmatuomarit, mikäli hän tarvitsee kommentointia päätöksiinsä.

Missä tahansa tilanteessa mattotuomari ja kulmatuomarit ovat sitä mieltä, ettei ottelun tule jatkua, tulee mattotuomarin lopettaa ottelu ja julistaa tulos sääntöjen perusteella.

Lääketieteellinen avustaminen

- (a) Vähäinen loukkaantuminen
Lääkäri voi leikata katkenneen kynnen.
Lääkäri voi myös avustaa kivesvammoissa.
- (b) Verenvuotovamma
Aina verenvuodon tapahtuessa tulee turvallisuussyistä tukkia vuoto lääkärin avustuksella läpäisemättömällä teipillä, siteellä tai nenätamponilla, (on sallittua käyttää verta hyydyttäviä ja verenvuotoa tyrehtyttäviä aineita).

Mikäli verenvuotoa ilmenee, tulee mattotuomarin kutsua lääkäri avustamaan ottelijaa verenvuodon pysäyttämässä ja tyrehdyttämässä.

Verenvuototapauksissa tulee, terveystarkoituksiin viitaten, mattotuomarin kutsua lääkäri matolle. Vertavuotavana ei saa kilpailla.

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

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

Kun lääkäri, tuomarin kutsusta, on tekemisissä ottelijan kanssa, tulee avustaminen tehdä niin nopeasti kuin mahdollista.

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

Oksentaminen matolle

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

Pieni loukkaantuminen tai vamma

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

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

Sellaisessa tilanteessa, jossa *tori* tarkoituksellisesti aiheuttaa *ukelle* vamman, tulee *torille* langetettavan varoituksen olla suora *hansoku-make*, elleivät kilpailun jury tai kilpailun johtaja muuta ratkaisua esitä.

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

Kansainvälisen judoliiton mestaruuskilpailuissa virallisella joukkueen lääkäriellä tulee olla lääketieteellinen loppututkimus ja hänen tulee ilmoittautua ennen kilpailua. Hän on ainoa henkilö, jolla on lupa is-

tua tarkoitukseen varatulla alueella ja hänellä tulee olla jokin tätä osoittava tunnus, esimerkiksi punaisella ristillä varustettu käsinauha.

Valtuuttaessaan lääkärin joukkueelleen, tulee kansallisten liittojen sitoutua vastaamaan lääkäreidensä toimenpiteistä.

Lääkäreille tulee tiedottaa säännöistä ja sääntöjen tulkinnoista.

29 § TILANTEET, JOITA SÄÄNNÖT EIVÄT KATA

Jos syntyy tilanne, jota nämä säännöt eivät kata, se käsitellään ja mattotuomari antaa päätöksen neuvoteltuaan ensin tuomarikomission kanssa.

KUMARRUSOHJE

Tämä kumarrusohje on muotoiltu I.J.F:n vastaavasta ohjeesta.

Rei on perinteikäs osa judon etikettiä ja osoittaa arvonantoa ja se koskettaa kaikkia urheilulajimme toimintoja. Tämän vuoksi kumarrusohjetta pitää noudattaa kunnioittavasti. Pystyrein pitää olla 30 astetta mitattuna vyötäröstä.

Juhlallisuudet

Aloituseri – alkujuhlallisuudet

I Kilpailijat järjestäytyvät riviin kilpailualueelle alkujuhlallisuuksien päätteeksi. Tuomarien tulee olla rivissä kilpailijoiden ja joukkueiden toimitsijoiden edessä kasvot josekiin päin.

II Kiotsuken rei -komennon mukaan kaikki kumartavat josekin suuntaan.

III Tuomarit tekevät välittömästi 180 asteen käännöksen vastapäivään, jolloin he ovat kasvokkain kilpailijoiden kanssa. Rei -komennolla kumartavat kaikki toisilleen.

IV Ohjelman mukaisesti tuomarit, joukkueiden toimitsijat ja kilpailijat poistuvat kilpailualueelta, jolloin kilpailu voi alkaa.

Loppurei – loppujuhlallisuudet

I Kilpailijat järjestäytyvät riviin kilpailualueelle loppujuhlallisuuksien päätteeksi. Tuomarien tulee olla rivissä kilpailijoiden edessä kasvot josekiin päin.

II Kiotsuken komennosta tuomarit kääntyvät 180 astetta vastapäivään, jolloin he ovat kasvokkain kilpailijoiden kanssa. Rei -komennolla kaikki kumartavat toisilleen.

III Tuomarit kääntyvät puolikierrosta vastapäivään ja rei -komennolla kumartavat josekille.

IV Ohjelman mukaisesti tuomarit ja kilpailijat poistuvat kilpailualueelta, joka päättää tapahtuman.

Matto- ja kulmatuomarit

Yksilökilpailun alussa

I Ennen kilpailun (kilpailun vaiheen) ensimmäistä ottelua, ensimmäinen tuomariryhmä kävelee kilpailualueen ulkoreunaa pitkin peräkkäin (mattotuomari keskellä) keskelle maton sivua kasvot josekin suuntaan ja tuomarit astuvat kilpailualueelle.

(Kilpailuissa, joissa kunniakatsomo (joseki) tai katsomo on vain toisella puolella kilpailualueetta kumartavat tuomarit kohden katsomoa.)

II Kilpailualueen reunalla ja keskellä tuomarit seisovat rinnakkain ja kumartavat josekin tai katsomon suuntaan.

III Tuomarit astuvat suoja-alueelle (ja ovat siis ottelualueella) ja kumartavat uudelleen josekin suuntaan.

IV Ollessaan edelleen suoja-alueella tuomarit kumartavat toisilleen. Mattotuomari astuu askeleen taaksepäin ja kulmatuomarit kääntyvät kasvokkain kumarrusta varten.

V Tuomarit siirtyvät välittömästi paikoilleen. Kulmatuomari, joka ehtii tuolilleen ensiksi, jää seisomaan tuolinsa eteen odottaen toista kulmatuomaria ja he istuutuvat yhtäaikaisesti. Tätä samaa istuutumistapaa tulee noudattaa jokaisen tuomarineuvottelun jälkeen.

VI Tuomarineuvotteluun saapuessa ja matolta poistuessa on kulmatuomarin, jolla on lyhyempi matka, käveltävä hitaammin kuin toisen kulmatuomarin, jotta he kohtaavat mattotuomarin samanaikaisesti.

Seuraavat tuomarit

- I Ennen asettumistaan paikoilleen ensimmäisen tuomariryhmän jälkeen tulevat seuraavat ryhmät kävelevät kilpailualueen ulkoreunaa pitkin peräkkäin (mattotuomari keskellä) keskelle maton sivua kasvot jusekin suuntaan ja tuomarit astuvat kilpailualueelle.
- II Kilpailualueen reunalla ja keskellä tuomarit seisovat rinnakkain ja kumartavat jusekin suuntaan. Tuomarit asettuvat välittömästi paikoilleen. Kulmatuomari, joka ehtii tuolilleen ensiksi, jää seisomaan tuolinsa eteen odottaen toista kulmatuomaria ja he istuutuvat yhtäaikaaisesti.
- III Tuomariryhmät poistuvat kilpailualueelta, viimeistä ryhmää lukuun ottamatta, kohdan ”Tuomariryhmän poistuminen kilpailualueelta” mukaisesti.

Matto- ja kulmatuomarien tehtävien vaihtaminen

Ottelun jälkeen, kun tulos on julistettu ja ottelijat ovat poistuneet ottelualueelta, voivat matto- ja toinen kulmatuomari vaihtaa tehtäviä. Tällöin tuomarit kävelevät toisiaan kohti, kohtaavat punaisella suoja-alueella, kumartavat ja asettuvat paikoilleen. Ohittaessaan toisensa uusi mattotuomari kulkee sisäpuolta eli lyhyempää reittiä hajime -asemaan.

Tuomariryhmän poistuminen kilpailualueelta

Jos on tuomariryhmän vaihtovuoro, ja kun ottelun tulos on julistettu ja ottelijat ovat poistuneet ottelualueelta, tuomarit kävelevät kilpailualueen ulkoreunalle keskelle. Mattotuomari keskellä tuomarit kumartavat jusekin suuntaan ja poistuvat kilpailualueelta.

Tuomariryhmä kilpailun päättyessä

- I Kilpailun (kilpailuvaiheen) viimeisen ottelun jälkeen, kun tulos on julistettu ja ottelijat ovat poistuneet kilpailualueelta, tuomarit kävelevät punaiselle suoja-alueelle, asettuvat rinnakkain mattotuomari keskellä kasvot jusekiin päin ja kumartavat.
- II Edelleen suoja-alueella mattotuomari astuu askeleen taaksepäin ja kulmatuomarit kääntyvät kasvokkain ja kaikki kolme kumartavat toisilleen.
- III Tuomarit kävelevät kilpailualueen reunan keskelle, asettuvat rinnakkain mattotuomari keskellä, kumartavat jusekille ja poistuvat ottelualueelta.

Ottelijat

Pystykumarrus ottelijoiden kesken

Ottelijoiden tulee noudattaa tämän ohjeen kumarrussääntöjä ja IJF:n kilpailusääntöjä. Jos ottelija ei kumarra näiden ohjeiden mukaisesti, häntä kehoitetaan noudattamaan niitä. Jos ottelija kieltäytyy, hänestä ilmoitetaan IJF:n urheilujohtajalle tai kilpailun johtajalle. Kilpailun johdon päätöksellä ottelijalta evätään mahdollisuus jatkaa kilpailua. Jos on kyseessä mitaliottelu, ottelijalta evätään mitali ja sijoitus.

- I Ottelijat siirtyvät keskelle ottelualueen reunaan ja siirtyvät tuomarin käsimerkistä eteenpäin ottelualueelle oman merkinsä luokse.
- II Seistessään omien merkkiensä takana ottelijat kumartavat toisilleen ilman erillistä komentoa, astuvat askeleen eteenpäin ja seisovat luonnollisessa seisoma-asennossa odottaen mattotuomarin hajime -komentoa.
- III Ottelun päättyttyä ja mattotuomarin komennettua soremade, ottelijat asettuvat seisomaan omien merkkiensä eteen odottamaan tulosta. Tässä vaiheessa judogin tulee olla kunnossa.
- IV Mattotuomari astuu askeleen eteenpäin, julistaa tuloksen ja astuu askeleen takaisin. Julistuksen aikana ottelijat astuvat yhtäaikaaisesti askeleen taaksepäin ja kumartavat toisilleen.
- V Ottelijat siirtyvät takaisin keskelle ottelualueen reunalle ja poistuvat kilpailualueelta.

Joukkuekilpailut

- I Joukkueiden välistä ottelua pidetään aina kilpailun vaiheena.

- II Ennen jokaista joukkueottelua tuomarit asettuvat rinnakkain mattotuomari keskellä kasvot josekiin päin. Joukkueet siirtyvät ottelualueen ulkorajalta yhtenäisinä rintamina vastakkain aloitusmerkin kohdalle ja ovat siis kasvokkain. Mattotuomari komentaa ottelijoita kääntymään josekin suuntaan osoittamalla kädet suorina ja kämmenet ylöspäin. Tällä komennolla ottelijat kääntyvät josekin suuntaan ja ovat jonossa.
- III Mattotuomari komentaa rei ja ottelijat kumartavat.
- IV Mattotuomari ohjaa välittömästi ottelijoita kääntymään kasvokkain.
- V Mattotuomari komentaa jälleen rei, joukkueet kumartavat toisilleen, siirtyvät ottelualueen reunalle ja poistuvat kilpailualueelta.
- VI Ennen yksittäistä ottelua ottelijat toimivat tämän ohjeen kohdan ”Ottelijat” mukaisesti.
- VII Kaikkien yksittäisen otteluiden jälkeen joukkueet asettuvat ottelualueen sisäpuolelle omalle merkilleen kasvotusten. Tuomarit asettuvat riviin, mattotuomari keskelle ja kasvot josekiin päin. Mattotuomari astuu askeleen eteenpäin ja julistaa tuloksen.
- VIII Mattotuomari astuu askeleen takaisin ja komentaa rei. Joukkueet kumartavat toisilleen.
- IX Mattotuomari ohjaa eleellä ottelijat kääntymään josekin suuntaan ja pysymään jonossa.
- X Mattotuomari komentaa välittömästi rei ja ottelijat kumartavat yhtäaikaisesti josekin suuntaan. Tämän jälkeen ottelijat poistuvat ottelualueelta.
- XI Samanaikaisesti tuomarit asettuvat suoja-alueelle ja kumartavat josekin suuntaan sekä toisilleen. Sen jälkeen tuomarit kävelevät kilpailualueen reunalle keskelle, kasvot josekiin päin ja mattotuomari keskellä ja sitten kumartavat ja poistuvat kilpailualueelta.

Yhteenveto

Kumarrusetiketti erottaa judon ainutlaatuisesti muista kansainvälisistä urheilulajeista. Nämä eleet osoittavat kunnioitusta, arvostusta ja kohteliaisuutta. Tuomareilla on oleellinen rooli tämän ainutlaatuisuuden säilyttämisessä ja sen varmistamisessa, että kumarrukset tehdään näiden ohjeiden mukaisesti.

JAPANILAISTEN TERMIEN SANASTO

ANZA	Sitting cross-legged	Jalat ristissä istuminen
ASHI-WAZA	Foot or leg techniques	Jalkatekniikat
ATEMI-WAZA	Striking techniques	Lyöntitekniikat
AWASE-WAZA	Combination of two Waza-aris	Kahden <i>waza-arin</i> yhteistulos
DAN'I	Dan grade	<i>Dan</i> -aste
DOJO	Training hall	Harjoitussali
ENCHO-SEN	Extended match (e.g. Golden Score Contest)	Jatkoaikaottelu (<i>Golden score</i>)
FUKUSHIN	Judge	Kulmatuomari
FUSEN-GACHI	Win by default	Voitto luovutuksella (ennen ottelua)
HAISHA	Loser	Hävinnyt
“HAJIME!”	“Start!”	Aloittakaa!
HANSOKU	Violation	Rikkomus
HANSOKU-MAKE	Defeat by grave infringement or accumulated light penalties	Häviö joko yhden ison sääntörikkkeen takia tai pienten rik- keiden kerääntyessä
HANTEI	Decision /Judging	Antaa tuomio, tuomariäänestys
HIDARI-JIGO-TAI	Left defensive posture	Vasen puolustusasento
HIDARI-SHIZEN-TAI	Left natural posture	Vasen luonnollinen asento
HIKITE	Pulling hand	Vetävä käsi
HIKI-WAKE	Draw	Tasapeli
IPPON	Complete point	Täydellinen suoritus/piste
JIGO-HONTAI	Straight defensive posture	Suora puolustusasento
JIGO-TAI	Defensive posture	Puolustusasento
JIKU-ASHI	Support leg	Tukijalka
JOGAI	Outside contest area	Ottelualueen ulkopuolella
JONAI	Inside contest area	Ottelualueen sisäpuolella
JOSEKI	Upper Seats	Kutsuvieraskatsomo
JUDOGI	Judo uniform	Judopuku
KACHI	Winner	Voittaja
KAESHI-WAZA	Counter techniques	Vastatekniikat
KAKE	Execution of techniques	Tekniikan suorittaminen vrt. heitto
KANSETSU-WAZA	Joint locks	Lukkotekniikat
KAPPO	Resuscitation method	Elvytysmetodi
KATA	Forms	Muodollinen tekniikkasarja
KATAME-WAZA	Grappling techniques	Sidontatekniikat
KATSU	Technique of Kappo	Eräs elvystysmuodoista
KEIKO	Training / Practice	Harjoitus
KIKEN-GACHI	Win by withdrawal	Voitto luovutuksella
KIME	Complete execution	Voiman keskittäminen
KINSA	Slight superiority or inferiority	Pieni paremmuus tai huonomuus
KINSHI-WAZA	Prohibited techniques	Kielletyt tekniikat

“KIOTSUKE!”	“Attention!” (Word of command to make persons Stand straight up, closed heels)	Huomio!
KOKA	Effect / Minor score	Vaikutus/ Pieni pistesuoritus
KOSHI-WAZA	Hip techniques	Lonkkatekniikat
KUMIKATA	Taking grips	Käsiote
KUZUSHI	Balance breaking	Horjutus
KYUSHO	Vital point	Hermopiste
MA’AI	Distance between two contestants	Kahden kilpailijan välinen etäisyys
“MAITTA!”	“I give up!”	“Luovutan!”
MA-SUTEMI-WAZA	Supine sacrifice techniques	Uhrautumistekniikat selän kautta
MATTE	Wait	Odottakaa
MIGI-JIGO-TAI	Right defensive posture	Oikea puolustusasento
MIGI-SHIZEN-TAI	Right natural posture	Oikea luonnollinen asento
NAGEKOMI	Repetitive throwing practice	Jatkuva heittoharjoitus
NAGE-WAZA	Throwing techniques	Heittotekniikat
NEWAZA	Ground work	Mattotekniikat
OSAEKOMI-WAZA	Hold down techniques	Sidontatekniikat
“OSAEKOMI!”	“Hold is on!”	”Sidonta on päällä!”
“OTAGAI-NI-REI!”	“Bow to each other!”	“Kumartakaa toisillenne!”
RANDORI	Free sparring	Vapaa otteluharjoitus
RENRAKU-WAZA	Combination of several techniques	Heittoyhdistelmä
REI	Bow	Kumarrus
RITSU-REI	Standing bow	Pystykumarrus
SEIZA	Sitting square / Formal sitting	Muodollinen istuma-asento
SHIAI	Match / Bout	Ottelu
SHIAI-JO	Competition area	Kilpailualue
SHIDO	Instruction / Light penalty	Ohje, opetus/ Pieni varoitus
SHIME-WAZA	Strangling techniques	Kuristustekniikat
SHIMPAN	Refereeing	Tuomarointi
SHIMPAN’IN	Referees	Tuomarit
SHIMPAN RIJI	Refereeing Director	Vastaavatuomari
SHISEI	Posture	Asento
SHIZEN-TAI	Natural posture	Luonnollinen asento
SHIZEN-HONTAI	Straight natural posture	Normaali perusasento
SHOMEN	Dojo front / Upper Seats	Salin keskusta
“SHOMEN-NI-REI!”	“Bow towards Shomen!”	“Kumartakaa kohti salin keskusta!”
SHOSHA	Winner	Voittaja
SHUSHIN	Referee	Mattotuomari
SOGO-GACHI	Combined win	Yhdistetty voitto (eli alla on <i>wazari</i> ja vastustaja saa varoituksia 3. shidoon asti)
“SONO-MAMA!”	“Do not move / Hold positions!”	“Liikkumatta! /Pitäkää asento!”
“SORE-MADE!”	“Time is up!”	“Aika!”
SUTEMI-WAZA	Sacrifice techniques	Uhrautumistekniikat
TACHI-WAZA	Standing techniques	Pystytekniikat

TAI-SABAKI	Body shifting / Body control	Kääntyminen
TATAMI	Mat	Matto
TE-WAZA	Hand techniques	Käsitekniikat
“TOKETA!”	“Hold-down broken!”	“Sidonta on rikki!”
TORI	Player executing technique	Tekniikan suorittaja
TSUKURI	Set-up to execute technique	Otollinen hetki tekniikan suorittamiseen
TSURITE	Lifting hand	Nostava käsi
UCHIKOMI	Repetition training	Horjutusharjoitus/ Toistoharjoitus
UDE-GAESHI	Arm locking throw / Arm reverse	Käsilukkoheitto
UKE	Player receiving opponent’s attack	Tekniikan vastaanottaja
UKEMI	Break fall	Kaatuminen
WAZA	Techniques	Tekniikat
WAZA-ARI	Technique exists / Great advantage	Tekniikka on näkyvissä/ Suuri etu
WAZA-ARI-AWASETE-IPPON	Two Waza-aris score <i>Ippon</i>	Kaksi <i>wazaria</i> on yhteenlaskettuna <i>ippon</i>
YAKUSOKU-RENSHU	Agreed-upon practice	harjoitus
YOKO-SUTEMI-WAZA	Side sacrifice techniques	Uhrautumisheitot kyljen kautta
“YOSHI!”	“Continue!”	“Jatkakaa!”
YUKO	Effective / Moderate advantage	Tehokas/ Kohtalainen etu
YUSEI-GACHI	Win by superior performance	Voitto paremmuuden perusteella
ZA-REI	Seated bow	Polvikumarrus



JUDOTEKNIKOIDEN NIMET

Nage-waza tachi-waza

Seoi-nage	Shoulder throw	SON	Olkavarsiheitto
Tai-otoshi	Body drop	TOS	Vartalon pudotus
Kata-guruma	Shoulder wheel	KGU	Olkapyörä
Sukui-nage	Scooping throw	SUK	Kahmaisuheitto
Uki-otoshi	Floating drop	UOT	Laijuva pudotusheitto
Sumi-otoshi	Corner drop	SOT	Kulma pudotus
Obi-otoshi	Belt drop	OOS	Vyöpudotus
Seoi-otoshi	Shoulder drop	SOO	Selkä/Olkapää pudotus
Yama-arashi	Mountain storm throw	YAS	Vuorten myrsky
Morote-gari	Two-hands reap	MGA	Kahden käden lakaisu
Kuchiki-taoshi	One-hand drop	KTA	Puunkaato/ Yhden käden kahmaisu
Kibisu-gaeshi	Heel trip	KIG	Käsikoukkaus kantapäätä
Uchi-mata-sukashi	Inner thigh reaping throw slip	UMS	<i>Uchi-matan</i> vastaliike
Kouchi-gaeshi	Small inner reaping throw counter	KOU	<i>Ko-uchi-garin</i> vastaliike
<i>Ippon-seoi-nage</i>	One-armed shoulder throw	ISN	Yhden käden olkaheitto
<i>Obitori-gaeshi</i>	Belt-grab throw	OTG	Vyöheitto
Uki-goshi	Floating hip throw	UGO	Leijuva lonkkaheitto
O-goshi	Large hip throw	OGO	Suuri lonkkaheitto
Koshi-guruma	Hip wheel	KOG	Lonkkapyörä
Tsurikomi-goshi	Lift-pull hip throw	TKG	Veto-nosto lonkkaheitto
Harai-goshi	Hip sweep	HRG	Lonkkalakaisu
Tsuri-goshi	Lifting hip throw	TGO	Nostava lonkkaheitto
Hane-goshi	Hip spring	HNG	Jousilonkka
Utsuri-goshi	Hip shift	UTS	Vaihtuva lonkka
Ushiro-goshi	Back hip throw	USH	Lonkkaheitto takaa
Sode-tsurikomi-goshi	Sleeve lift-pull hip throw	STG	Hihaotteinen veto-nosto lonkkaheitto
De-ashi-barai (-harai)	Forward foot sweep	DAB	Etenevän jalan pyyhkäisy
Hiza-guruma	Knee wheel	HIZ	Polvipyörä
Sasae-tsurikomi-ashi	Supporting foot lift-pull throw	STA	Jalan pysäytys-veto-nosto
Osoto-gari	Large outer reap	OSG	Suuri ulkopuolinen lakaisu
Ouchi-gari	Large inner reap	OUG	Suuri sisäpuolinen lakaisu
Kosoto-gari	Small outer reap	KSG	Pieni ulkopuolinen lakaisu
Kouchi-gari	Small inner reap	KUG	Pieni sisäpuolinen lakaisu
Okuri-ashi-barai (-harai)	Foot sweep	OAB	Liukuva jalkapyyhkäisy
Uchi-mata	Inner-thigh reaping throw	UMA	Haaraheitto sisäpuolelta nostaen
Kosoto-gake	Small outer hook	KSK	Pieni ulkopuolinen murto
Ashi-guruma	Leg wheel	AGU	Jalkapyörä
Harai-tsurikomi-ashi	Lift-pull hoot sweep	HTA	Lakaisu-veto-nosto jalkaheitto

O-guruma	Large wheel	OGU	Suuri pyörä
Osoto-guruma	Large outer wheel	OGR	Suuri ulkopuolinen pyörä
Osoto-otoshi	Large outer drop	OSO	Suuri ulkopuolinen pudotus
Tsubame-gaeshi	Swallow counter	TSU	Pääskysheitto
Osoto-gaeshi	Large outer reaping throw counter	OGA	<i>O-soto-garin</i> vastaliike
Ouchi-gaeshi	Large inner reaping throw counter	OUC	<i>O-uchi-garin</i> vastaliike
Hane-goshi-gaeshi	Hip spring counter	HGG	<i>Hane-goshin</i> vastaliike
Harai-goshi-gaeshi	Hip sweep counter	HE	<i>Harai-goshin</i> vastaliike
Uchi-mata-gaeshi	Inner thigh reaping throw counter	UMG	<i>Uchi-matan</i> vastaliike

Sutemi-waza

Tomoe-nage	Circular throw	TNG	Kaariheitto
Sumi-gaeshi	Corner throw	SUG	Kääntöheitto nurkkauksesta
Ura-nage	Back throw	UNA	Takaheitto
Hikikomi-gaeshi	Pulling-down sacrifice throw	HKG	Uhrautumisheitto alas vetäen
Tawara-gaeshi	Bag of rice throw	TWG	Riisipaaliheitto

Yoko-otoshi	Side drop	YOT	Sivupudotus
Tani-otoshi	Valley drop	TNO	Laaksoon pudotus
Hane-makikomi	Springing wraparound throw	HNM	Jousi kiertoheitto
Soto-makikomi	Outer wraparound throw	SMK	Ulkopuolinen kiertoheitto
Uki-waza	Floating throw	UWA	Leijuva heitto/tekniikka
Yoko-wakare	Side separation	YWA	Kylki eroaminen
Yoko-guruma	Side wheel	YGU	Sivupyörä
Yoko-gake	Side body drop	YGA	Vartalon sivu pudotus
Daki-wakare	Rear trunk turnover	DWK	
Uchi-makikomi	Inner wraparound throw	UMK	Sisäpuolinen kiertoheitto
Osoto-makikomi	Large outside wraparound throw	OSM	Suuri ulkopuolinen kiertoheitto
Uchi-mata-makikomi	Inner thigh wraparound throw	UMM	Uchi-mata kiertoheitto
Harai-makikomi	Hip sweep wraparound throw	HRM	Harai kiertoheitto
Kouchi-makikomi	Small inner wraparound throw	KUM	

Katame-waza

Kesa-gatame	Scarf hold	KEG	Kaulaliinasidonta
Kuzure-kesa-gatame	Modified scarf hold	KKE	Muunnelma kaulaliinasidonnasta
Ushiro-kesa-gatame	Reverse scarf hold	UKG	Käännetty kaulaliinasidonta
Kata-gatame	Shoulder hold	KAG	Olkavarsisidonta
Kami-shiho-gatame	Top four-corner hold	KSH	Neljän pisteen sidonta vastakkain
Kuzure-kami-shiho-gatame	Modified top four-corner hold	KKS	Muunnelma neljän pisteen sidonnasta vastakkain
Yoko-shiho-gatame	Side four-corner hold	YSG	Neljän pisteen sidonta sivulta
Tate-shiho-gatame	Straight four-corner hold	TSG	Neljän pisteen sidonta samansuuntaisesti
Uki-gatame	Floating hold	UGT	Leijuva sidonta

Nami-juji-jime	Normal cross strangle	NJJ	Normaali ristikuristus
Gyaku-juji-jime	Reverse cross strangle	GJJ	Ristikuristus kädet nurinpäin
Kata-juji-jime	Half cross strangle	KJJ	Puoliristikuristus
Hadaka-jime	Naked strangle	HAD	Kuristus paljain käsin
Okuri-eri-jime	Sliding collar strangle	OEJ	Liukuva kauluskuristus
Kataha-jime	Single-wing strangle	KHJ	Yhden siiven kuristus
Kata-te-jime	One-hand strangle	KTJ	Yhden käden kuristus
Ryo-te-jime	Two-hands strangle	RYJ	Kahden käden kuristus
Sode-guruma-jime	Sleeve wheel strangle	SGJ	Hihan pyöräytyskuristus
Tsukkomi-jime	Thrusting strangle	TKJ	Suora työntökuristus
Sankaku-jime	Triangular strangle	SAJ	Kolmiokuristus
Ude-garami	Entangled arm lock	UGR	Kiedottu käsilukko
Ude-hishigi-juji-gatame	Cross lock	JGT	Ristilukko
Ude-hishigi-ude-gatame	Arm lock	UGA	Käsilukko/ Käsivarren ojennuslukko
Ude-hishigi-hiza-gatame	Knee lock	HIG	Polvilukko
Ude-hishigi-waki-gatame	Armpit lock	WAK	Lukko kainaloon
Ude-hishigi-hara-gatame	Stomach lock	HGA	Lukko vatsalla
Ude-hishigi-ashi-gatame	Leg lock	AGA	Jalkalukko
Ude-hishigi-te-gatame	Hand lock	TGT	Käsilukko
Ude-hishigi-sankaku-gatame	Triangular lock	SGT	Kolmiolukko
Katame-waza			
Kani-basami (Yoko-sutemi-waza)	Scissors throw	KBA	Jalkasakset
Kawazu-gake (Yoko-sutemi-waza)	One-leg entanglement drop	KWA	Jalan kietomisheitto
Do-jime (Shime-waza)	Body scissors	DOJ	Vartalosakset
Ashi-garami (Kansetsu-waza)	Entangled leg lock	AGR	Jalkalukko

KANSALLISIA SÄÄDÖKSIÄ

E-junioreiden säännöt

Lasten ja nuorten kilpailujen erityissääntöjä noudatetaan kaikissa E-juniorien Judoliiton alaisissa kilpailuissa alkaen 1.1.2005. Säännöt on imuroitavissa Judoliiton nettisivuilta materiaalikansioista osoitteesta www.judoliitto.fi.

Nämä erityissäännöt on tarkoitettu lähinnä alle 10-vuotiaiden eli E-junioreiden kilpailuihin. Sääntöjä suositellaan kuitenkin käytettäväksi myös vanhempien mutta kokemattomien judokoiden kilpailuissa.

Sääntöjen soveltamisohjeet kilpailukohtaisesti selviävät Judoliiton kilpailumääräyksistä tai kilpailukohtaisesta kutsusta.

Kielletyt toimenpiteet

- a) Niskan ympäriottoa ei sallita. Ote hihasta ja niskasta kuitenkin on sallittu
- b) Otteita vyön alapuolelta ei sallita
- c) Hyökkäyksiä polviltaan ei sallita
- d) Ei sutemi-wazoja

Huomioita kielletyistä toimenpiteistä

- a) Säännöllä pyritään suojelemaan lapsen kaularangan ja niskan aluetta. Täten kiellettyjä tekniikoita ovat: sidonta pelkästään päästä tai niskasta pitäen, heittäminen pelkästään niskan ympäriotteesta, honkesa-gatame kädellä niskan ympäri rutistaen (sidonnan voi tehdä peukalo kauluksen sisällä rutistamatta) ja goshi-guruma käsi niskan ympäri ottamatta otetta olkapäästä.
- b) Säännöllä pyritään luomaan valmiudet isoihin perustekniikoihin. Vastaavasti pyritään estämään tarpeetonta jaloissa roikkumista.
- c) Tarpeettomia polvilleen hyppäämisiä muine negatiivisine judon merkkeineen ei sallita. Huonosti tehdyssä polvi-seoi-nagessa on vaara, että uke tulee alas päälleen.
- d) Mattoon vetoja ei sallita. Uhrautumisheittoja voidaan opettaa myöhemmin. Säännöllä pyritään luomaan perusta perustekniikoiden, otteluasennon ja -asenteen opettamiselle. Poikkeuksena ovat esim. tani-otoshin tapaiset tekniikat, joissa uke tulee ennen toria alas tatamiin. Ne tulee sallia ja pisteyttää.

Säännöt pakottavat ohjaajat opettamaan perustaksi ns. isoja heittoja ja jalkatekniikoita perusotteista.

Rangaistukset ja huomautukset

Lasten ja nuorten rikkeissä noudatetaan samoja pääsääntöjä kuin yleisissä kilpailusäännöissä, tosin lapsille annetaan ensin huomautus, jota ei merkitä pistetauluun. Joka tapauksessa tuomarin tulee huolehtia, että lapsi ymmärtää varoituksen merkityksen.

Tuomarin tulee keskeyttää ottelu vaara- tai riketilanteessa ehdottomasti ja nopeasti, jotta loukkaantumiset vältetään.

Jos rikkeellä ei ole ottelun tuloksen kannalta oleellista merkitystä, voidaan rikkeestä huomauttaa selkeästi ilman varoitusta. Rikkeen toistuessa voidaan antaa varoitus.

Kohtien a) - d) rikkomisesta annetaan varoitus rikkeen toistuessa. Jos ukelle ei ole etua, keskeytetään ottelu heti. Varoitus voi olla joskus paikallaan erityisen vaaran vuoksi ja/tai kasvatuksellisesta syystä.

Sidonta-ajat E-nuorten (9-10 vuotiaat) otteluissa

E-nuorten otteluaika on yleensä 2 minuuttia. Niissä noudatetaan seuraavia sidonta-aikoja:

Pisteet	Vähintään (s)	Alle (s)
Yuko	5	10
Waza-ari	10	15
Ippon	15	

Jalkaotteista annetaan E-junioreille (myös D- ja C-junioreille) ensin shido, toisesta kerrasta Hansokumake.

Ne-waza kilpailusäännöt

1. Aloitus

Ottelijat astuvat aloituspaikalle, jossa he suorittavat mattokumarruksen. Tämän jälkeen asettuvat keskelle ottelualuetta ja odottavat hajime -komentoa.

2. Ottelu

Ottelu tapahtuu koko ajan matossa niin, että ottelija on joko selällään, vatsallaan tai kyljellään matossa tai hänellä on vähintään toinen polvi koko ajan kiinni tatamissa. Poikkeuksena ovat tekniikan vaatimat kontrolloidut hyökkäystilanteet ja käännöt.

Esimerkki 1: Tori hyökkää uken jalkojen välistä painaen käsillä polvista ja irrottamatta käsiotetta, ohittaa uken jalat, "juosten" ja kiertyen uken sivulle sidontatilanteeseen.

Esimerkki 2: Tori nostaa kilpikonna-asennossa olevaa ukea vyöstä tarkoituksena ottaa jaloilla hallinta uken lantiosta.

3. Tuomitseminen

Ottelu voi loppua sidontaan, kuristukseen tai lukkoon. Käännöistä matossa saa kinsoja. Myös osittain onnistuneet käsilyöt, kuristukset ja sidonnat tuovat kinsoja. Jos ei ottelussa tule pistesuorituksia, voittaja ratkaistaan aktiivisuuden avulla.

4. Rangaistukset

Tilanne jossa tori hyökkää ylösnousten mutta vastustajan hallinta puuttuu aiheuttaa hyökkääjälle shidon. Ns. kilpikonnapuolustus tulkitaan sen kestäessä yli 15 sekuntia passiivisuudeksi. Rangaistus kuten passiivisuussäännöt sen määräävät.

Pakenemisesta suoraan ulos ottelualueelta esim. konttaamalla rangaistaan shidolla.

Puolustava ottelija ei saa nousta polviasennosta ylös irrottautuakseen vastustajan hallinnasta, kuristuksesta tai lukosta. Noususta tai nostosta rangaistaan shidolla (esim. tori tekee tai yrittää tehdä altopäin lukon tai kuristuksen ja uke pakenee seisaalleen nostaen torin matosta irti). Jos uke kuitenkin pystyy suorittamaan noston toinen polvi matossa seuraa matte!

Näkövammaisten ottelusääntöjen erityispiirteitä

Kirjoittanut Matti Tiekola

IBSA

- * International Blind Sport Association
- * luokitukset:
 - kilpailuja edeltävänä päivänä kaikkien osanottajien luokitus tarkistetaan
 - B1: ei näe, punainen ympyrä hartiassa
 - B2. erottaa alueet jos kontrastit ovat selvät ja valaistus sopiva
 - B3: paras näkö näistä kolmesta, putkinäkö
- * erikoissäännöt:
 - B1: - aina autetaan paikalle niin alussa kuin kesken matsin
- ei anneta varoitusta ulosastumisesta
 - tuomari sanoo aina ao=sininen tai shiro=valkoinen kun tulee suoritus/varoitus
 - B2 ja B3 ulosastumisesta annetaan shido, mutta ei niin tiukasti kuin näkevien otteluissa
- * tilastoja Paralympics Games

	osanottajia	S1	S2	S3	hansoku-make
Soul	33	5	1	0	0
Barcelona	52	20	4	3	0
Atlanta	67	34	8	2	2
Sydney	83	63	17	5	2
Ateena	83	69	23	9	2

IBSA EM-kisat Vlaardingen:

-60: 6	-52: 7
-66: 13	-57: 6
-73: 11	-63: 7
-81: 16	-70: 4
-90: 8	+70: 4
-100: 8	
+100: 5	

- * doping-tapaukset
 - Soul B1 Rus
 - ? Kub, voidetta käsissä, ei diskattu

- * Jos lisäksi deaf eli kuuro? (valmentaja kertoo)
- hajime = yksi taputus
 - matte = kaksi taputusta
 - osakomissa ei kosketeta, sonomama kosketus otsaan, samoin yoshi
 - kulmatuomari auttaa kumarruksessa
 - päätuomarin asema aika lähellä, jotta ehtii taputtaa
 - päätuomari auttaa B1:n ja kuuron paikalleen

Omia kommentteja Vlaardingenista 2-3.4.05:

- eka matsissa kulmana en heti muistanut hakea ottelijaa
- etäisyyden säilyttäminen vaikeampaa
- ei kerrottu että ottelija on kuuro!
- ottelija otti aina aloituksessa kumaran asennon – olisi pitänyt antaa shido
- B2 ja B3 näkevät aloituspaikat
- jos D ja B1 ottelee B1 vastaan niin ulosastumisesta ei kummallekaan
- D:lle piirretään kämmeneeseen suoritus ja tekijä tai varoitus ja saaja
- yhdessä ottelussa muutettiin koka yukoksi (miten ?)

Muutamia kohtia säännöistä

Paralympialaiset ja maailman mestaruuskilpailut

- B1, B2 ja B3 ottelevat yhdessä
- otteluajat 5 min miehillä ja naisilla
- taukoa 10 min

Henkilökohtaiset maaosan mestaruuskilpailut

- jokainen maa saa asettaa kaksi osanottajaa/painoluokka
- B1, B2 ja B3 ottelevat yhdessä
- otteluajat kuten edellä
- taukoa 10 min

Kansainväliset turnaukset

- osanottajamäärät kilpailukutsussa
- kestoajat kutsussa

Miesten joukkuekilpailut

- viisi miestä: 66,73,81,90 ja +90
- maa saa asettaa kaksi kilpailijaa/painoluokka
- joukkueessa oltava kolme ottelijaa
- ottelija saa otella yhtä ylempänä tai omassa luokassaan
- ottelija saa palata alempaan luokkaan seuraavassa joukkueottelussa
- voittajajoukkue haetaan samoilla säännöillä kuin näkevilläkin

Naisten joukkuekilpailut

- kolme naista: 52,57 ja 63
- joukkueessa oltava kaksi ottelijaa

LISÄÄ SÄÄNNÖISTÄ:

Kilpailualue:

- ei erityistä

Puku:

- B1: punainen ympyrä 7cm halkaisijaltaan molemmissa hihossa olkapään kohdalla
- deaf eli kuuro: sininen ympyrä 7 cm halkaisijaltaan selässä

Kulmatuomarit:

- opastavat molemmat oman ottelijansa ottelupaikalleen
- hakevat matsin päätyttyä ottelijat takaisin kun päätuomari on näyttänyt voittajan
- auttaa kuuroa kumartamaan

Merkit:

- ilmoittaakseen että ottelijat voivat istua tuomari asettaa kätensä hartialle ja painaa kevyesti alaspäin
- aina kun tuomari julistaa suorituksen hän sanoo ao = sininen tai shiro = valkoinen
- jos ottelija on lisäksi kuuro, kirjoittaa tuomari kirjaimet K = koka, Y = yuko, W=waza-ari tai I = ippon ottelijan kämmeneeseen. Lisäksi hän ojentaa ottelijan kämmenen sitä ottelijaa kohti kumpi on saanut suorituksen. Mikäli molemmat ovat kuuroja ele toistetaan toisellekin ottelijalle
- mikäli hän peruu suorituksen hän julistaa näytön lisäksi ao/shiro
- mikäli tuomari peruu suorituksen hän kirjoittaa suuren X:n kämmeneeseen ja osoittaa kummalta se perutaan
- voittajan näytössä tuomari julistaa myös ao/shiro
- judogin korjaus käsiin tarttumalla
- passiivisuusmerkki: kämmenen alla sormien pyöritys
- jos lisäksi kuuro: eka shido: yksi sormi kämmeneeseen
- toka shido: kaksi sormea
- kolmas shido: kolme sormea

Huomautuksia:

- ottelijat eivät saa liikkua ennen hajime-komentoa
- eikä otteesta saa myöskään vapautua ennen komentoa
- jalkojen asentoakaan ei saa muuttaa
- ottelijoiden pitää seistä shisen-hontaissa
- jos tuomari julistaa matte, tulee hänen taputtaa kuuroa ottelijaa kaksi kertaa
- mikäli kuuro ottelija saa ipponin tuomari julistaa ipponin, sanoo värin ja kirjoittaa I kuuron kämmeneeseen ja osoittaa kumpi sen sai
- mikäli ottelu päättyy sidontaan, käsilukkoon tai kuristukseen, tuomari taputtaa kaksi kertaa suorittajaa hartiaseudulle
- mikäli tekniikasta on tulossa suoritus koka, yuko tai waza-ari, tuomari odottaa sopivan hetken ilmoittaessaan kuurolle tuloksen
- shido annetaan
 - ottelemattomuudesta
 - otteen irrottamisesta
 - ulosastumisesta B2 ja B3
- mikäli hansoku-makeen johtaneissa ottelussa on toinen osapuoli kuuro kirjoittaa tuomari H-kirjaimen ja osoittaa kumpi sen sai