

Leikreglur í júdo

Þýðing á keppnisreglum

Alþjóðajúdosambandsins (IJF)

Þýðandi

Eysteinn Þorvaldsson

3. útgáfa, september 2002

2. útgáfa var gefin út af fræðslunefnd ÍSÍ 1989

JÚDOSAMBAND ÍSLANDS (JSÍ)

Formálsorð

Þetta er þriðja íslenska útgáfan á reglum Alþjóða-júdosambandsins (IJF) um keppni í júdo. Fyrsta íslenska útgáfan birtist 1982 og önnur árið 1989. Reglurnar eru í sífelldri endurskoðun og breytingar eru gerðar á þeim öðru hverju þótt sjaldan séu þær stórvægilegar. Ef af þessum sökum er nauðsynlegt að endurskoða og endurnýja íslensku þýðinguna á reglunum á nokkurra ára fresti og brýnt var orðið að gera það núna.

Þessi þýðing er gerð eftir hinni ensku útgáfu IJF á reglunum eins og þær eru birtar á Internetinu árið 2002.

Reglunum fylgja nokkrar skýringargreinar sem merktar eru JSÍ, svo sem einnig var í fyrri útgáfum. Í þessum greinum eru nánari skýringar og túlkanir á ákvæðum sem getur reynt á í keppni. Þær eru að mestu leyti samhljóða útgáfum ýmissa annarra evrópskra landssambanda í júdo á reglunum og eru byggðar á túlkun, venjum og framkvæmd hinna færustu alþjóðadómara og regluskýrenda.

Þessari þýðingu fylgja nú í fyrsta sinn “Leiðbeiningar um hneigingar” sem Alþjóðasambandið hefur látið taka saman og birta með leikreglunum. Nauðsynlegt var orðið að festa slíkar reglur í formi og samræma þær, enda eru kurteisissvenjur og hefðir sérkenni þessarar íþróttagreinar.

Allir helstu starfandi júdódomarar á Íslandi og nokkrir reyndir keppnismenn hafa farið yfir þessa endurskoðuðu þýðingu með mér og kann ég þeim bestu þakkir fyrir ágætar ábendingar.

Þýðingin er gerð í umboði dómáranefndar Júdosambands Íslands og ársþing sambandsins hefur ítrekað samþykkt að vinna að nýrri útgáfu reglnanna sem fyrst.

Reykjavík, á
jónsmessu 2002

Efnisyfirlit:

1. grein: Keppni- og öryggissvæði
2. grein: Búnaður
3. grein: Búningur (*judogi*)
4. grein: Þrifnaður
5. grein: Aðaldómarar og embættismenn
6. grein: Staðsetning og störf aðaldómara
7. grein: Staðsetning og hlutverk meðdómara
8. grein: Merkjakerfið
9. grein: Staðsetningar
10. grein: Lengd lotu
11. grein: Lok lotu
12. grein: Tímamerki
13. grein: Osaekomi-tími
14. grein: Bragð um leið og tímamerki er gefið
15. grein: Upphaf viðureignar
16. grein: Aðdragandi ne-wasa

17. grein: Hvenær tilkynna skal *matte!*
18. grein: Sonomama
19. grein: Lok viðureignar
20. grein: Ippon
21. grein: Wasaari awswte ippon
22. grein: Sogo-gachi
23. grein: Wasaari
24. grein: Yuko
25. grein: Koka
26. grein: Osaekomi-wasa
27. grein: Bannatriði og víti
28. grein: Fjarvist og úrganga
29. grein: Meiðsli, veikindi eða slys
30. grein: Aðstæður sem ekki eru tilgreindar í reglunum

Orðaskrá:

Japönsk orð:

Leiðbeiningar um hneigingar:

1. grein Keppni- og öryggissvæði

Keppni og öryggissvæðið samanlagt skal vera 14x14 metrar hið minnsta og ekki stærra en 16x16 metrar. Yfirborð þess skal vera þakið með "tatami" (dýnum) eða svipuðu, jafngildu efni, venjulega grænu að lit.

Þetta heildarsvæði skiptist í tvo hluta. Þeir eru aðgreindir með rauðu varúðarbelti, sem er um það bil einn metri á breidd. Þetta litaða belt, sem kallast hættusvæði, er hluti keppnisvæðisins og samsíða öllum fjórum hliðum þess.

Sjálft keppnisvæðið er því myndað af hættusvæðinu (rauða beltinu) og svæðinu innan þess. Lágmarksstærð keppnisvæðis skal vera 8x8 metrar og hámarksstærð 10x10 metrar. Svæðið utan varúðarbeltisins kallast öryggissvæði og skal það vera um 3 metra breitt.

Blátt límband og annað hvítt, um 10 sm. á breidd og 50 sm. á lengd, skulu fest á miðjan keppnisvöllinn með 4 metra millibili. Þar eiga keppendur að standa við upphaf og lok viðureignar. Bláa límbandið skal vera aðaldómara á hægri hönd og hið hvíta á vinstri.

Undir júdodýnunum skal vera fjaðrandi gólflötur eða pallur (sjá viðbótargrein).

Séu tvö eða fleiri keppnisvæði hlið við hlið skal öryggissvæðið á milli þeirra ekki vera mjórri en 4 m. á breidd.

Autt svæði, a.m.k. 50 sm. breitt, skal jafnan vera umhverfis keppnisvæðið.

Ath.: Þótt reglurnar kveði á um bláan júdobúning, blátt límband, bláar veifur, bláa stigatöflu o.s.frv., er mótshöldurum heimilt að ákveða að báðir keppendur klæðist hvítum judobúningi. Sá sem fyrr er kallaður á dýnuna gyrðir sig þá rauðu belt, auk gráðubeltisins og hinn keppandinn hvítu belt, auk gráðubeltisins. Búnaður (veifur, límband, stigatafla o.s.frv.) skal þá hafa rauðan lit í staðinn fyrir bláan.

Viðbótargrein - 1. gr.

Á ólympíuleikum, heimsmeistaramótum, heimsálfumótum og IJF-mótum skal keppnisvæðið að jafnaði vera af hámarksstærð.

Júdodýnur (tatami)

Júdodýnur eru venjulega 1x2 metrar. Þær eru gerðar úr þjöppuðum stráum eða þjöppuðum svampi sem nú er orðið algengara.

Dýnurnar verða að vera þéttar undir fæti og búnar þeim eiginleika að draga úr höggi við fall (*ukemi*).

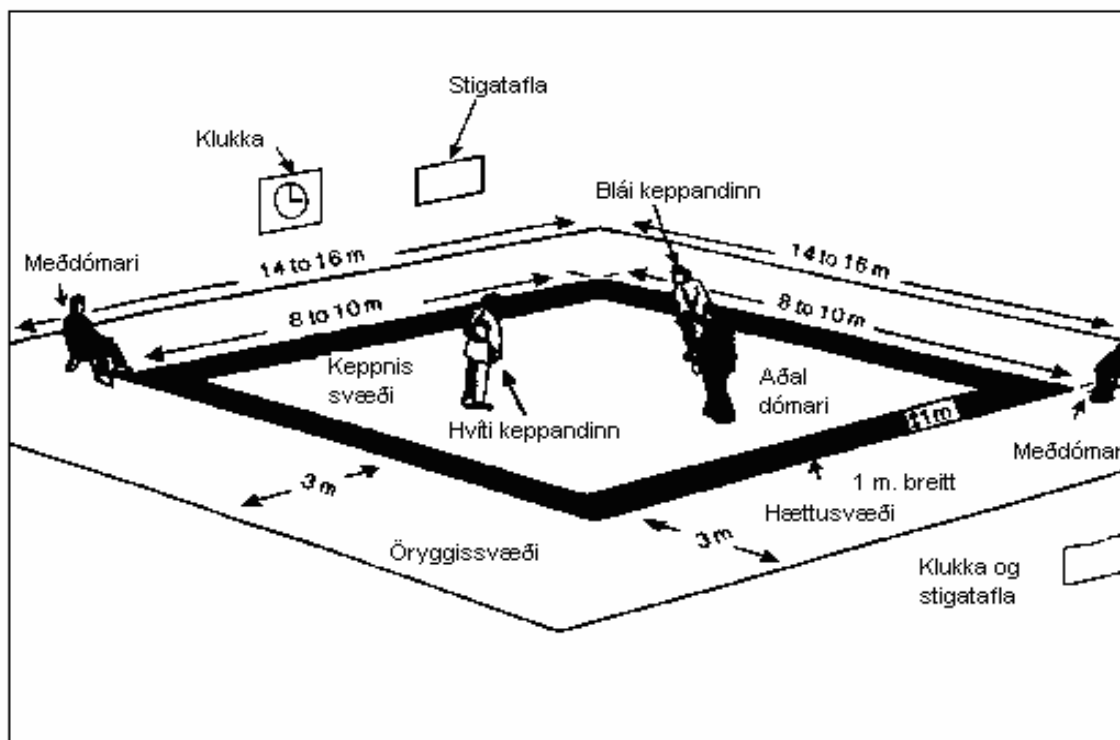
Þær mega hvorki vera of hálar né of stamar.

Þessar dýnur, sem mynda yfirborð keppnisvæðisins, verða að falla hver að annarri án þess að bil sé á milli. Yfirborð þeirra skal vera slétt og þannig gengið frá þeim að þær fari ekki úr skorðum.

Pallur

Heimilt er að láta keppa á palli. Pallinn skal smíða úr góðum viði og hann skal hafa ákveðið fjaðurmagn. Stærð hans skal vera 18 m. á hvern veg og hann skal ekki vera hærri en 50 sm.

KEPPNISVÆÐI



2. grein Búnaður

a) Stólar og veifur (meðdómarar)

Tveimur léttum stólum skal komið fyrir á öryggissvæðinu við gagnstæð horn á keppnisvæðinu þannig að staðsetning þeirra hindri ekki að meðdómarar, eftirlitsnefnd og ritarar sjái auðveldlega á stigatöfluna.

Tveimur veifum, annarri blárrí og hinn hvíturí, skal komið fyrir í slíðri sem fest er við hvorn stól.

b) Stigatafla

Við hvert keppnisvæði skulu vera tvær stigatöflur sem sýna í beinni láréttri línu hvernig stig standa. Töflurnar skulu ekki vera hærri en 90 sm. og ekki breiðari en tveir metrar. Þær skulu staðsettar utan við keppnisvæðið svo að þær blasi við meðdómurum, eftirlitsnefnd, starfsmönnum og áhorfendum.

Refsstigum skal jafnóðum snúið í skoruð stig og skráð þannig á strigatöfluna. Eigi að síður skulu töflurnar vera þannig búnar að þær sýni þær refsingar sem keppendur fá. (sjá dæmi í viðbótargrein)

Efst á stigatöflunni skulu vera tveir bláir krossar og tveir hvítir. Kveikt skal á þeim ef kveðja þarf til lækni, eftir atvikum einu sinni eða tvisvar, inn á keppnisvæðið (sjá 8.gr. og 29.gr.viðbótargrein).

Þegar tölvustýrðar stigatöflur eru notaðar verður einnig að hafa handstýrðar stigatöflur á staðnum til samanburðar og til að nota í viðlögum (sjá viðbótargrein).

c) Tímataka

Til notkunar skulu vera skeiðklukkur sem hér segir:

ein	til að mæla keppnistíma,
tvær	til að mæla <i>osaekomi</i> ,
ein	til vara.

Þegar tölvuklukkur eru notaðar verður einnig að nota handstýrðar klukkur til samanburðar og öryggis (sjá viðbótargrein).

d) Veifur (Tímaverðir)

Tímaverðir skulu nota veifur eins og nú verður greint:

gular	þegar viðureign er stöðvuð.
grænar	meðan <i>osaekomi</i> varir.

Ekki er nauðsynlegt að flagga gulu eða grænu veifunum þegar í notkun er tölvuklukka er sýnir hversu lengi viðureign hefur staðið eða hversu lengi *osaekomi* hefur varað. Eigi að síður skal alltaf hafa veifur handbærar sem búnað til notkunar í viðlögum.

e) Tímamerki

Nota skal bjöllu eða annað svipað tæki til að gefa aðaldómara til kynna hvenær lotutíma er lokið.

f) Bláir og hvítir búningar

Keppandi skal klæðast bláum eða hvítum judóbúningi. (Sá af keppendum sem fyrr er kvaddur til keppni klæðist bláum búningi en sá sem síðar er kallaður klæðist hvítum.)

Viðbótargrein - 2.gr.

Staðsetning ritara/ töflustjóra/ tímavarða

Stigabókarar og tímaverðir skulu staðsettir þannig að þeir snúi að aðaldómara og sjái vel til ritaranna.

Fjarlægð áhorfenda

Að jafnaði skal áhorfendum ekki leyft að vera nær en þrjá metra frá keppnisvæðinu (eða pallinum).

Skriðklukkur og stigatöflur

Skeiðklukkurnar skulu vera innan seilingar fyrir þá sem bera ábyrgð á því að þær séu ávallt nákvæmar. Og nákvæmni þeirra skal prófa á reglubundinn hátt fyrir keppni og meðan á henni stendur. Stigatöflurnar verða að samsvara kröfum IJF og ættu aðaldómarar að hafa aðgang að þeim eftir þörfum.

Handstýrðar skeiðklukkur og stigatöflur skal nota jafnframt hinum tölvustýrða búnaði í öryggisskyni ef tölvubúnaðurinn skyldi bregðast.

Handfærð stigtafla

0	1	0	1	0	0
W/ARI	YUKO	KOKA	W/ARI	YUKO	KOKA
Keikoku	chui	shido	keikoku	chui	shido
Hvítur			Blár		

DÆMI:

Blár hefur skorað *wasari* og einnig verið refsað með *chui*.

Hvítur fær *yuko* vegna þess að dæmt er *chui* á bláan.

Bláir og hvítir krossar

Grunnur töflunnar ætti að vera grænn og krossarnir bláir og hvítir í samræmi við litinn á búningum keppenda.

3. grein Búningur (judogi)

Keppendur skulu klæðast *judogi* (júdobúningi) er uppfylli eftirtalin skilyrði:

- Hann þarf að vera vandaður og sterkur, gerður úr bómull eða viðlíka efni og í góðu ásigkomulagi (hann má hvorki vera rifinn né trosnaður). Efnið má hvorki vera svo þykkt né svo hart að það hindri keppinautinn í að ná taki.
- Blár að lit hjá fyrra keppandanum en hvítur eða ljós hjá þeim sem seinna er kallaður inn á dýnuna.
- Leyfilegar merkingar:
 - Olympísk skammstöfun viðkomandi lands (á baki jakkans).
 - Þjóðartákn (á vinstra barmi jakkans). Hámarksstærð 100 fersm. (10x10 sm.)
 - Vörumerki framleiðandans (neðst á fremra hluta jakkans og neðst á vinstri skálm að framanverðu). Hámarksstærð: 25 fersentimetrar.
 - Merki á öxlum (frá kraga - yfir herðar - niður á ermar - á báðum hliðum jakkans). Hámarkslengd: 25 sm. og hámarksbreidd: 5 sm.
 - Tilkynning um verðlaunasæti (1. 2. 3.) á olympíuleikum eða heimsmeistarakeppni, á svæði 6x10 sm. neðst á vinstra jakkalafi.
 - Nafn keppanda má letra á beltið, neðst á vinstra boðung jakkans og efst á buxurnar framanverðar, og má ekki vera stærra en 3x10 sm. Einnig má letra nafn keppanda eða skammstöfun (prentað eða ísaumað) fyrir ofan hina olympísku skammstöfun á nafni landsins en þó alls ekki þannig að það hindri keppinautinn í að ná taki á jakkanum aftanverðum. Stærð stafanna má að hámarki vera 7 sm. á hæð og lengd nafnsins ekki meira en 30 sm. Þetta ferhyrnda svæði sem er 7x30 sm. verður að vera 3 sm. undir jakkakraganum og hina bakáletrunina verður að festa 4 sm. fyrir neðan þetta svæði.

- d) Jakkinn skal vera nægilega síður til að hylja lærin ofanverð og að lágmarki svo síður að hann nái niður að hnúum þegar hendur eru teygðar niður með síðum. Bol jakkans skal klæðst þannig að vinstri boðungur sé lagður yfir hinn hægri og jakkinn á að vera svo víður að yfirgripið sé a.m.k. 20 sm. á mótis við brjóstkassan neðanverðan. Ermarnar mega ekki ná lengra en að úlnlið og ekki styttra en 5 sm. fyrir ofan úlnlið. Milli ermarinnar að innan og framhandleggs, eða umbúða um hann, skal alstaðar vera 10-15 sm. bil.
- e) Á buxunum mega engin merki vera nema þau sem tilgreind eru í C) 3. og 6. lið. Skálmarnar skulu vera svo síðar að þær hylji fótleggina. Þær mega ekki ná lengra en að ökkalið og ekki ná skemmra en 5 sm. fyrir ofan ökkalið. Milli skálmara að innan og fótara (að umbúðum meðtöldum) skal vera 10-15 sm. bil eftir endilöngu.
- f) Sterku belti, 4-5 sm. breiðu, skal brugðið yfir jakkann um mittið og hnýtt með réttum hnút svo fast að jakkinn verði ekki of laus. Litur beltisins skal gefa til kynna gráðu keppanda. Beltið skal vera svo langt að hægt sé að bregða því tvisvar um mittið, og séu þá 20-30 sm. af hvorum enda fram yfir hnútinn.
- g) Konur skulu í keppni klæðast undir jakkanum annaðhvort:-
1. einföldum hvítum eða ljósum, ermastuttum T-ból, úr fremur sterku efni, og nógu síðum til að gyrðast niður í buxurnar. Eða:)
 2. einfaldri hvíttri eða ljósri “samfelli” (leotard) með stuttum ermum.

Viðbótargrein - 3. gr

Ef búningur keppanda er ekki í samræmi við ofanskráðar reglur, skal aðaldómari gefa honum fyriræli um að skipta um búning á sem allra skemmstum tíma og klæðast löglegum búningi.

Nýjan búning keppandans á þjálfari hans að koma með að stól sínum við brún keppnisvæðisins.

Til að ganga úr skugga um að ermar á jakka keppanda séu af réttri lengd, þá lætur aðaldómari keppanda rétta báða handleggi fram í axlahæð og kannar síðan lögmæti búningsins

4. grein Þrifnaður

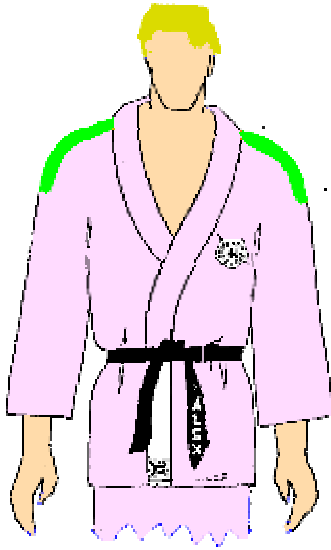
- a) Júdobúningur skal vera hreinn, að jafnaði þurr, og án óþægilegrar lyktar.
- b) Neglur á táf og fingrum skulu skulu vera stuttskornar.
- c) Sérhver keppandi skal gæta síns eigin þrifnaðar þannig að sómi sé að.

- d) Sé keppandi með sítt hár skal hann binda það svo að það valdi ekki keppinauti hans óþægindum.

Viðbótargrein - 4. gr.

Sérhver keppandi, sem ekki vill fullnægja kröfunum í 3. grein og 4. grein, verður sviptur rétti til að keppa og andstæðingnum skal þá dæmdur sigur með *kiken-gachi* samkvæmt reglunni um “meirihluta dómaranna þriggja” (sjá 28. gr.).

IJF REGLUR UM MERKI Á JUDOBÚNINGI

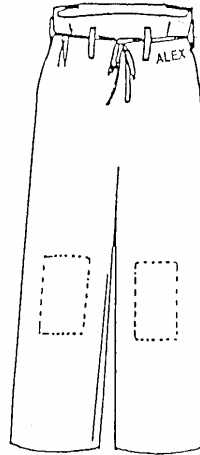


Merki á öxlum
lengd 25 sm
breidd 5 sm

Þjóðartákn
100 sm²
(10x10 sm)

Nafn keppanda
3x10 cm

Vörumerki framleiðandans
(25 sm²)



Nafn keppanda
3x10 sm

Engin merki nema nafn keppanda og vörumerki framleiðandans

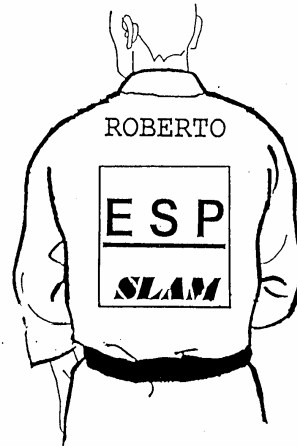
Vörumerki framleiðandans
(25 sm²)





Leyfilegt er að merki framleiðandans sé staðsett á erminni, en einungis innan 25 x 5 sm svæðisins, í stað þess að vera staðsett á neðst á framhlið jakkans.

Þá er einnig mögulegt að hafa 5x10 sm auglýsingu á hvorri ermi (í stað 10x10 sm auglýsingu á einungis annari ermi).



Bakáletur á búningi
30 x 30 sm

Nafn keppanda:
3 sm undir
jakkakraganum og
4 sm yfir hinni
bakáletruninni

Lengd 30 sm
hæð 7 cm

**Olympísk
skammstöfun á
bakáletruninni**
Hæð 11 sm

**Merki opinberlegs
stuðningsaðila**
Hæð 7 sm

5. grein Aðaldómarar og embættismenn

Að jafnaði skal viðureign hlíta stjórn og úrskurði eins aðaldómara og tveggja meðdómara en yfirmumsjón hefur eftirlits-dómaranefnd. Aðaldómari og meðdómarar njóta aðstoðar töflustjóra og tímavarða.

Viðbótargrein - 5. gr.

Tímaverðir, keppnisritarar og töflustjórar, sem og aðrir tæknilegir aðstoðarmenn, verða að hafa náð 21 árs aldri; þeir verða að hafa a.m.k. þriggja ára reynslu sem landsdómarar og góða þekkingu á leikreglum.

Skipulagsnefndin verður að sjá um að starfsmenn hafi fengið rækilega æfingu í störfum sínum fyrir mótið. Við keppnina skulu starfa tveir tímaverðir hið minnsta; annar mælir tímann meðan viðureign stendur en hinn mælir *osaekomi*-tíma. Ef hægt er að koma því við, ætti einnig að starfa yfirtímavörður til að fylgjast með tímavörðunum tveimur og fyrirbyggja skekkjur vegna mistaka eða gáleysis.

Heildartímavörður (“overall timekeeper” sem mælir keppnistímann) setur klukkuna af stað þegar hann heyrir fyrirmælin *hajime* eða *yoshi* og stöðvar hana er hann heyrir fyrirmælin *matte* eða *sonomama*.

Osaekomi-tímavörðurinn setur sína klukku af stað er hann heyrir *osaekomi*, hann stöðvar klukkuna við *sonomama*, setur hana aftur af stað þegar kallað er *yoshi*.

Ef aðaldómari kallar *toketa* eða *matte*, stöðvar tímavörðurinn klukkuna og tilkynnir dómaranum hve margar sekúndir hafi liðið. Ef *osaekomi*-tíminn hefur náð fullri lengd (25 sek. ef ekki hafa verið skoruð stig áður, en 20 sek. ef skorað hefur verið *wasari* á þann, sem haldið er, eða hann fengið á sig *keikoku-víti*), þá gefur tímavörður það til kynna með heyranlegu merki.

Osaekomi-tímavörðurinn skal halda uppi grænni veifu þegar hann hefur stöðvað klukkuna vegna tilkynningar um *sonomama*, og hann lætur veifuna falla þegar hann setur klukkuna aftur af stað eftir að *yoshi* hefur verið tilkynnt.

Heildartímavörður (keppnistími) skal hefja á loft gula veifu í hvert sinn sem hann stöðvar klukkuna vegna tilkynningar og merkis um *matte* eða *sonomama*, og hann lætur veifuna falla þegar hann setur klukkuna aftur af stað eftir að *hajime* eða *yoshi* hefur verið tilkynnt.

Þegar lotutími er liðinn skulu tímaverðir gefa aðaldómara það til kynna með skýru hljóðmerki (sjá 10, 11 og 12. gr. í leikreglunum).

Töflustjóri verður að ganga úr skugga um að hann gjörþekki öll kallmerki og allar bendingar sem notaðar eru til að gefa til kynna ákvarðanir í keppninni.

Auk ofangreindra starfsmanna skal vera keppnisritari sem skráir niður heildarframingu keppinnar.

Ef tölvubúnaður er notaður við framkvæmd keppni, er framgangur hinn sami og lýst er hér að framan. Eigi að síður skal það tryggt að handstýrður búnaður sé tiltækur á staðnum.

6. grein Staðsetning og störf aðaldómara

Aðaldómari skal að jafnaði standa inni á keppnisvæðinu. Hann stjórnar keppni og kveður upp úrskurði í öllum tilvikum. Hann skal fylgjast með því að dómari hans séu rétt skráðir.

Viðbótargrein - 6. gr.

Áður en keppni hefst skal aðaldómari ganga úr skugga um að allt sé reglum samkvæmt, t.d. keppnisvæði, búnaður, búningar, þrífnaður, starfsmenn o.s.frv.

Þegar aðaldómari tilkynnir úrskurð og gefur viðeigandi bendingar, skal hann haga staðsetningu sinni þannig að hann hafi a.m.k. annan meðdómara í sjónmáli svo að hann sjái þegar í stað ef hann er ósamþykktur úrskurðinum. Ekki má aðaldómari samt missa sjónar á keppendum sem halda viðureign sinni áfram.

Ef keppendur eru í *ne-wasa* nálægt vallarmörkum og snúa báðir andliti út frá vellinum, getur aðaldómari fylgst með viðureigninni frá öryggissvæðinu.

Áður en aðaldómari og meðdómarar hefja störf við keppni, skulu þeir kynna sér hljómbjöllunnar eða þeirra tækja sem nota á til að gefa merki um lok lotu á þeim keppnisvelli þar sem þeir dæma.

Aðaldómari og meðdómarar skulu ganga úr skugga um að yfirborð keppnisvæðis sé hreint og í góðu ástandi, að ekki séu bil milli dýna, að stólar meðdómara séu á réttum stöðum og að keppendur fari eftir fyrirmælum í 3. og 4. gr. leikreglna.

Aðaldómari ætti að sjá um að ekki séu neinir áhorfendur, stuðningsmenn eða ljósmyndarar í aðstöðu til að valda keppendum óþægindum eða hættu á meiðslum.

7. grein Staðsetning og hlutverk meðdómara

Meðdómarar skulu aðstoða aðaldómara. Þeir sitjar utan keppnisvæðisins við tvö gagnstæð horn þess, hvor andspænis öðrum. Hvor þeirra skal láta í ljós álit sitt með viðeigandi bendingamáli hvenær sem hann er á annarri skoðun en aðaldómarinn um mat á árangri í sókn eða um víti sem dómarinn úrskurðar.

Hafi aðaldómari gefið merki um hærri stigagjöf fyrir sóknarbragð eða víti en meðdómurum þykir sanngjarnt, verður hann að breyta úrskurði sínum til samræmis við álit þess meðdómara sem vill hærri stigagjöf en hinn.

Hafi aðaldómari gefið merki um lægri stigagjöf en meðdómararnir fyrir sóknarbragð eða víti, verður hann að breyta úrskurði sínum til samræmis við álit þess meðdómara sem vill lægri stigagjöf en hinn.

Ef annar meðdómarinn gefur hærri stig en aðaldómarinn en hinn meðdómarinn lægri, þá gildir úrskurður aðaldómarans.

Ef báðir meðdómarar gefa merki um að þeir séu ósamþykkir úrskurði aðaldómara og aðaldómari tekur ekki eftir því, standa þeir upp og viðhalda handamerkinu uns aðaldómari fær vitneskju um þetta og leiðréttir úrskurð sinn.

Ef nokkur tími líður (nokkrar sekúndur) án þess að aðaldómari taki eftir því að meðdómarar hafa staðið á fætur, skal sá þeirra sem nær er aðaldómaranum þegar í stað nálgast hann og kunngera honum meirihlutaálitid.

Meðdómari skal láta í ljós álit sitt með viðeigandi bendingamáli um lögmæti allra aðgerða í viðureign sem fram fer á jaðri keppnisvæðisins eða fyrir utan það.

Dómarar ættu því aðeins að ræða saman um úrskurð ef aðaldómarinn eða annar meðdómaranna hefur tekið eftir einhverju sem hinir tveir sáu ekki og breytt gæti úrskurðinum.

Meðdómararnir skulu einnig fylgjast með því að stigatölurnar sem birtar eru á stigatöflunni, séu í samræmi við þá úrskurði sem tilkynntir eru af aðaldómara.

Þurfi keppandi að yfirgefa keppnisvæðið um stund af ástæðum sem aðaldómari telur óhjákvæmilegar, verður meðdómari skilyrðislaust að fara með keppandanum til að sjá

um að ekkert óeðlilegt gerist. Leyfi til slíks er einungis gefið í sérstökum tilfellum (til að skipta um búning ef hann er ekki í samræmi við reglur).

Viðbótargrein - 7. gr.

Aðaldómari og meðdómarar ættu að fara út af keppnisvæðinu meðan á kynningu stendur eða ef einhver önnur löng töf verður á dagskránni.

Meðdómarar eiga að sitja þannig að fætur séu aðskildir á dýnunni framan við stólinn; hendur skulu hvíla á hnjám og lófar snúa niður.

Ef meðdómari tekur eftir því að taflan sé rangfærð, ætti hann að vekja athygli aðaldómara á slíkum mistökum.

Meðdómari verður snarlega að færa sig undan ásamt stól sínum, ef staðsetning hans gæti skapað hættu fyrir keppendur.

Meðdómari á ekki að gefa merki um skoruð stig á undan merki aðaldómara.

Þegar viðureign er á mörkum keppnisvæðis, skal meðdómari þegar í stað gefa merki um hvort viðureignin sé **innan** eða **utan** vallar.

Ef keppandi þarf að skipta um hluta búningsins fyrir utan keppnisvæðið, og meðdómari sem á að fylgja keppandanum er af gagnstæðu kyni, þá skal keppandanum fylgt af öðrum starfsmanni sem dómstjóri (“Refereeing Director”) tilnefni.

Meðdómari skal færa burt stól sinn ef ekki er verið að nota keppnisvöll hans en keppni hinsvegar háð á aðliggjandi velli þannig að stóllinn gæti hugsanlega orðið keppendum á þeim velli til trafala.

JSÍ-skýringargrein

Ef skipta þarf um búning í keppni hér á landi er það form. dómara nefndar JSÍ eða, í fjarveru hans, viðkomandi aðaldómari sem tilnefni fylgdarmann eða -konu keppandans.

8. grein Merkjakerfið

a) Aðaldómari

Aðaldómari skal gefa eftirgreind merki með höndunum þegar um er að ræða þær aðgerðir sem lýst er hér á eftir:

1. **IPPON:** Réttir annan handlegg lóðrétt upp yfir höfuð sér. Lófi vísi fram.

2. **WASA-ARI:** Réttir annan handlegg til hliðar beint út frá öxlinni.
Lófi snúi niður.
3. **WASA-ARI AWASET-IPPON:** Gefur fyrst wasa-ari-merki, síðan ipponmerki.
4. **YOKO:** Réttir annan handlegg út frá bolnum 45 gráður niður á við.
Lófinn snúi niður.
5. **KOKA:** Beygir annan handlegg um olnboga þannig að þumalfingur
vísi að öxlinni en olnbogi sé við síðuna.
6. **OSAEKOMI:** Teygir annan handlegginn fram og niður á við í átt að
keppendum. Snýr að keppendum og lýtur fram á við. Lófi snúi niður.
7. **OSAEKOMI-TOKETA:** Teygir annan handlegg fram og hreyfir hann hratt
tvisvar eða þrisvar frá hægri til vinstri.
8. **HIKI-WAKE:** Teygir aðra höndina hátt upp og lætur hana síðan síga niður í lárétta stöðu beint fram (þumalfingur snúi upp) og heldur henni þar kyrri smástund.
9. **MATTE:** Lyftir öðrum handlegg í axlarhæð beint fram og heldur
honum þar láréttum, en höndin er beygð um úlnlið þannig að fingur vísa upp og lófinn fram í átt að tímaverði.
10. **SONOMAMA:** Lýtur fram á við og snertir báða keppendur með lófum.
11. **YOSHI:** Snertir báða keppendur þétt með lófum og beitir nokkrum
þrýstingi.
12. Ef aðaldómari þarf að **leiðrétta uppkveðinn úrskurð**, endurtekur hann með annarri hendi merkið sem hann gaf ranglega en réttir hina upp yfir höfuð og vingsar henni frá hægri til vinstri tvisvar eða þrisvar.
13. **HANTEI:** Aðdragandi *hantei*-úrskurðar er sá að aðaldómari teygir báðar hendur

framávið í 45 gráður og hefur tilheyrandi veifu í hvorri hendi. Síðan tilkynnir hann *hantei* og réttir þá veifuna hátt yfir höfuð til að kunngera álit sitt.

- réttir
14. **KACHI** (til að gefa til kynna hvor sé sigurvegari í viðureign):
aðaldómari fram annan handlegginn í ríflega axlarhæð í átt til sigurvegarans. Lófi snúi inn á við.
 15. **Til að fyrirskipa keppanda/keppendum að hagræða búningi** sínum, krossleggur aðaldómari hendurnar í beltishæð. Lófar vísi inn á við og sá vinstri yfir þeim hægri.
 16. **Til að gefa til kynna að skráð skuli rannsókn læknis:** Til að gefa til kynna þörf á lækniaðstoð og að hún skuli skráð gefur aðaldómari merki með því að rétta fram hönd með opnum lófa í átt til keppandans, en með hinni hendinni bendir hann vísifingri í átt til ritara til merkis um að fyrstu læknisskoðunar sé þörf og vísifingri ásamt löngutöng ef um er að ræða aðra læknisrannsókn til viðbótar. (sjá 29. gr.viðbótargrein).
 17. **Frjáls snerting** (læknis á keppanda) (óskráð aðstoð): ef um er að ræða minniháttar meiðsli (blóðnasir o.þ.h.) gefur aðaldómari merki með því að rétta fram aðra hönd í átt að keppanda; hreyfing að ofan og niður á við. Opinn lófinn snúi upp.
 18. **Frjáls læknisskoðun** (óskráð lækniaðstoð): Sama merki og í 17. en nú með báðum höndum; hreyfing að ofan og niður á við.
 19. **Til að tilkynna víti** á keppanda (*shido, chui, keikoku, hansoku-make*) skal aðaldómari benda til hins brotlega keppanda með vísifingri fram úr krepptum hnefa.
 20. **Viðvörðun vegna aðgerðarleysis** í keppni: aðaldómari snýr framhandleggjunum hvorum kringum annan með hringhreyfingum fram á við í bringuhæð og bendir síðan með vísifirngi á keppandann sem of aðgerðarlítill er.
 21. **Röng sókn:** Aðaldómari teygir báða arma framávið með kreppta hnefa og færir síðan báðar hendur niðurávið.
 22. **Hættusvæðis-refsing** (Danger zone penalty): Aðaldómari bendir í átt til hættusvæðisins og lyftir hinni hendinni uppyfir höfuð, framávið, með opnum lófa; síðan bendir hann á keppandann sem refska skal.

JSÍ-skýringargrein

Varðandi 12. tölulið: Ekki á að stöðva viðureign til þess að leiðrétta úrskurð, enda er ekki stövað þegar aðaldómari tilkynnir frumúrskurði sína.

Varðandi 17. og 18. tölulið: Frjáls snerting og frjáls skoðun er gerð skv. ákvörðun aðaldómara en ekki að beiðni keppenda. (sjá viðbótargrein við 29. gr.).

Viðbógargrein - 8 gr.

Ef ekki er fyllilega ljóst hvor keppenda skoraði stig eða hlaut víti, þegar aðaldómari hefur fellt úrskurð með viðeigandi merki, getur hann bent á bláa eða rauða límbandið (upphafsstaða) til að áréttingar eftir því sem við á.

Til að gefa til kynna að keppandi/keppendur eigi að sitja með krosslagða fætur á upphafsstað, ef fyrirsjáanlegt er alllangt hlé á viðureign, þá bendir aðaldómari í átt til upphafsstaðar með framréttri hendi og snúi lófi upp.

Merki um *yuko* og *wasaari* skal hefja með því að bregða hendinni þvert yfir bringuna, síðan til hliðar til hins raunverulega merkis.

Merki um *koka*, *yuko* og *wasaari* skal haldið áfram um stund þótt aðaldómari sé á hreyfingu til þess að tryggja að meðdómarar sjái greinilega stigagjöfina. Eigi að síður skal gæta varkárni við snúning svo að keppendur séu jafnan í sjónmáli.

Ef báðir keppendur fá víti gefur aðaldómari merki um það á viðeigandi hátt og bendir fyrst til annars keppenda og síðan til hins (vinstra vísifingri að keppandanum á vinstri hönd og hægra vísifingri í átt til keppanda til hægri).

Ef leiðrétta þarf úrskurð, skal það gert eins fljótt og unnt er eftir að merki um ógildingu fyrri ákvörðunar hefur verið gefið.

Þegar ákvörðun um skorud stig eða víti er afturkölluð með viðeigandi bendingamáli, er engin tilkynning kölluð upp.

Öllum merkjum skal aðaldómari viðhalda í 3-5 sekúndur.

Þegar aðaldómari tilkynnir hvor sé sigurvegari, fer hann á upphafsstað sinn, þar sem hann stóð við byrjun viðureignar, stígur eitt skref fram, bendir til sigurvegarans og stígur síðan eitt skref aftur á bak.

MERKJAKERFIÐ. Merki og stellingar aðaldómara:

1) Ippon



2) Waza-ari

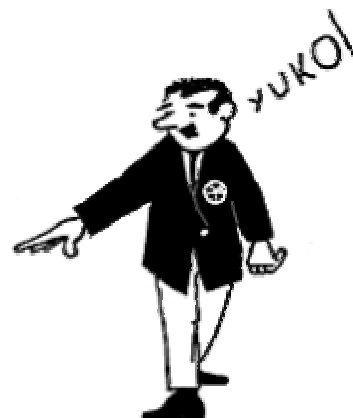


3) Waza-ari-awasete-ippou



4) Yuko

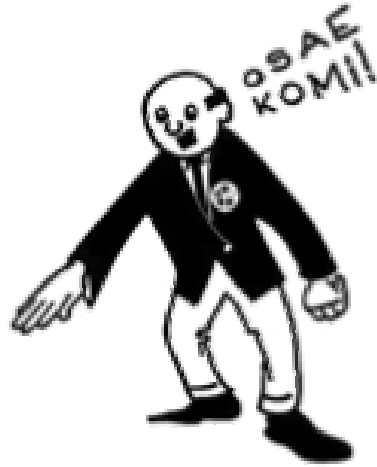
ii



5) Koka



6) Osaekomi



7) Osaekomi-toketa



8) Hiki-wake



9) Matte



10) Sonomama



11) Yoshi



12) Ef aðaldómari þarf að leiðrétta
uppkveðinn úrskurð



14) Gefur til kynna hvor sé sigurvegari í viðureign



15) Fyrirskipa keppanda/keppendum að hagræða búningi sínum



16) Gefa til kynna að skráð skuli rannsókn læknis

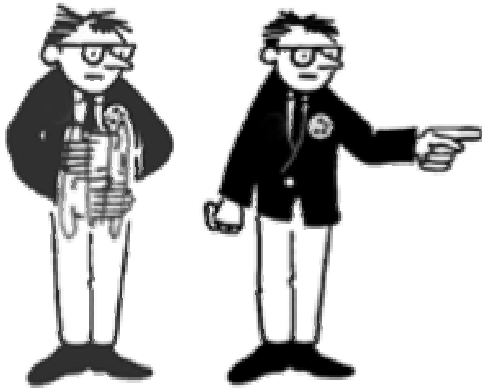


19) Tilkynna víti á keppanda



20) Viðvörðun vegna aðgerðarleysis í keppni

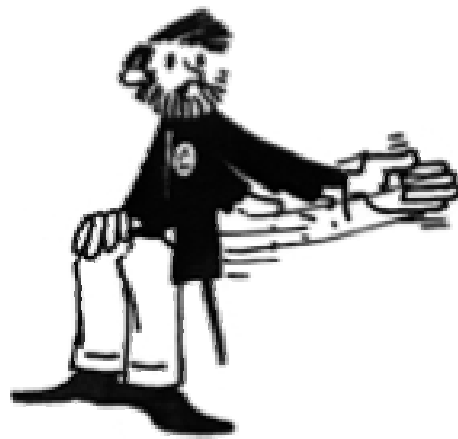
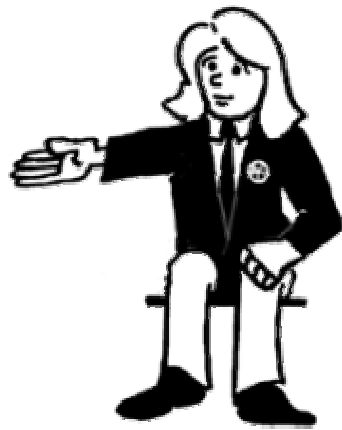
ii



b) meðdómarar

1. Ef meðdómari vill gefa til kynna að keppandi, sem beitir sóknarbragði, hafi staðið innan keppnisvæðis, teygir hann annan handlegg hátt upp, færir hann síðan niður í axlarhæð framteygðan yfir marklínunni og heldur honum þar kyrrum um stund. Þumalfingur viti upp.
2. Meðdómari, sem vill gefa til kynna að keppandi sé kominn út fyrir keppnisvæðið, lyftir öðrum handleggnum í axlarhæð og hreyfir hann nokkrum sinnum frá hægri til vinstri yfir markalínunni. Þumalfingur viti upp.
3. Vilji meðdómari gefa til kynna það álit að ákvörðun (skoruð stig, víti eða annað), sem aðaldómari hefur tekið samkvæmt 8. gr. a), sé röng og ætti að falla úr gildi, þá teygir hann aðra höndina fram og upp yfir höfuð og vingsar henni frá hægri til vinstri tvisvar eða þrisvar.
4. Vilji meðdómari gefa til kynna að hann telji rétt að haga stigagjöf öðruvísu en aðaldómari hefur gefið merki um, þá gefur hann viðeigandi merki samkvæmt a)- kafla þessarar greinar.
5. Þegar um er að ræða *hantei* skulu meðdómarar halda hvorri veifu í réttri hendi. Eftir að aðaldómari hefur kallað *hantei* skulu meðdómarar þegar í stað lyftahvítri eða blárri veifu upp yfir höfuð til merkis um hvorn keppandann þeir telji verðugri sigurvegara.
6. Ef meðdómari álitur að aðaldómari eigi að tilkynna *matte* í *ne-wasa* á hann að gefa merki um það með því að lyfta báðum örmum í axlarhæð og láta lófa snúa fram.

Merki og stellingar meðdómara:



- 1) Fyrir innan
- 2) Fyrir utan



3) [Ekki sammála aðaldómara]

6) [MATTE í newasa]

9. grein Staðsetningar (Álitamál á markalínunni)

Sérhver viðureign skal háð á keppnisvæðinu. Sé annar keppandi eða báðir utan keppnisvæðisins þegar bragð er tekið, er bragðið ógilt. Nánar til tekið: Ef annar keppenda stendur á öðrum fæti, á öðru kné eða styður annarri hendi utan keppnisvæðisins, eða ef meira en helmingur líkama hans lendir utan keppnisvæðis í *sutemi-wasa* (fórnarbrögðum), þá dæmist hann vera utan keppnisvæðis.

Undantekningar

- A. Ef sækjandi kastar andstæðingnum út fyrir keppnisvæðið en stendur sjálfur innan þess nógu lengi til þess að árangur bragðsins sjáist ótvírætt, þá skal bragðið talið gilt.

Nú er bragð tekið og báðir keppendur inni á keppnisvæðinu en *uke* fer útfyrir svæðið meðan bragðið er tekið. Eigi að síður má gefa *tori* stig fyrir kastið ef kasthreyfing hans er samfelld og hann stendur innan markanna nógu lengi til þess að árangur bragðsins sé augljós.

- B Í *ne-wasa* er viðureign í fullu gildi og má halda áfram svo lengi sem einhver líkamshluti annars keppandans snertir keppnisvæðið.
- C. Ef fótur sækjanda fer út fyrir keppnisvæðið meðan á sókn stendur, og er sópað yfir keppnisvæðið í brögðum eins og t.d. *ouchigari* eða *kouchigari*, þá skal slíkt bragð teljast gilt svo framarlega sem sækjandinn færir engan þunga yfir á fótinn sem er fyrir utan keppnisvæðið.

Viðbótargrein - 9. gr.

Þegar um er að ræða *osaekomi* á markalínunni og sá **hluti** keppanda, sem **snertir** keppnisvæðið, lyftist frá dýnunni þannig að loftar undir hann, þá verður aðaldómari að tilkynna *toketa* og síðan *matte*. Ef svo ber við að *tori* sé á lofti og kominn út fyrir keppnisvæðið í framkvæmd bragðs (þ.e. hann er á lofti og snertir ekki lengur dýnuna), þá er kast hans því aðeins gilt að *uke* falli niður áður en nokkur hluti af *tori* snertir dýnuna utan keppnisvæðisins.

Þar sem rauða hættusvæðið sem greinir keppnisvæðið frá öryggissvæðinu, er hluti keppnisvæðisins, þá telst keppandi í standandi stöðu vera innan keppnisvæðisins meðan fætur hans snerta rauða hættubeltið.

Bragð þess keppanda sem beitir *sutemi-wasa* telst gilt ef a.m.k. helmingur líkama hans er innan keppnisvæðisins. (Hinsvegar skal áréttað að hvorugur fótur hans má vera utan keppnisvæðisins áður en bak hans eða mjaðmir snerta dýnuna í kastinu.)

Ef sækjandi fellur út fyrir keppnisvæðið þegar hann tekur bragð, telst bragðið því aðeins gilt til stigagjafar að líkami andstæðingsins snerti völlinn áður en sækjandinn gerir það. Bragð er því ógilt ef hné sækjandans, hönd eða aðrir hlutar líkama hans snerta öryggissvæðið áður en andstæðingurinn kemur niður á það.

Sé keppni hafin, mega keppendur ekki yfirgefa keppnisvæðið nema aðaldómari leyfi það. Slíkt leyfi skal einungis gefa ef brýna nauðsyn ber til, s.s. ef keppandi þarf að skipta um búning í samræmi við 3. gr. eða ef búningur hans hefur rifnað eða óhreinkast.

JSÍ-skýringargrein

Ef sækjandi, sem er með viðfangsmann sinn í *osaekomi-wasa* (fastatak í gólfi), að venjulegum lotutíma liðnum, tekur jafnframt fastatakinu fullheppnað *kansetsu-wasa* eða *shimewasa*-bragð, skal það tekið gilt sem *ippon*, en þó því aðeins að hann hafi líka allan tímann vald á fastatakinu.

10. grein Lengd lotu

Í heimsmeistarakeppni og á Olympíuleikum skal lengd keppnislotu vera sem hér segir:

- * Karlar - 5 mínútna raunverulegur keppnitími
- * Konur - 5 mínútna raunverulegur keppnitími

Sérhver keppandi á rétt á tíu mínútna hvíld milli viðureigna.

Viðbótargrein - 10. gr.

Lengd viðureigna og tilhögun keppni ákvarðast af þeim reglum sem gilda um hvert mót.

Aðaldómari skal fullvissa sig um lotulengd í keppni áður en hann fer inn á keppnisvæðið.

11. grein Lok lotu

Tíminn, sem liður milli þess að aðaldómari kallar *matte* og *hajime* og milli *sonomama* og *yoshi* skal ekki teljast hluti af lotutímanum.

12. grein Tímamerki

Jafnskjótt og ákvarðaður tími lotunnar er liðinn, skal það gefið aðaldómara til kynna með bjölluhringingu eða öðru hljómmmerki.

Viðbótargrein - 12. gr.

Ef notaðir eru fleiri en einn keppnisvöllur samtímis, er nauðsynlegt að nota **mismunandi** hljómmmerki, þannig að hver völlur hafi sitt merki.

Tímahljómmmerkið verður að vera svo öflugt að það yfirgnæfi hávaðann í áhorfendum.

13. grein Osaekomi-tími

<i>Ippon:</i>	samtals 25 sekúndur.
<i>Wasaari:</i>	20 sekúndur eða meira, en minna en 25 sekúndur.
<i>Yuko:</i>	15 sekúndur eða meira, en minna en 20 sekúndur.
<i>Koka:</i>	10 sekúndur eða meira, en minna en 15 sekúndur.

Osaekomi sem, varir skemur en 10 sekúndur, er metið ásama hátt og sókn.

Viðbótargrein - 13. gr.

Ef *osaekomi* er tilkynnt um leið og tímabjallan hljómar, skal framlengja lotutímann uns annaðhvort er tilkynnt *ippon* (eða jafngildi þess) eða að aðaldómari kallar *toketa* eða *matte*.

14. grein Bragð um leið og tímamerki er gefið

Tafarlaus árangur bragðs, sem tekið er um leið og tímabjalla hljómar, skal metinn fullgildur.

Þegar *osaekomi* er tilkynnt um leið og bjallan hljómar, skal framlengja lotutímann uns annaðhvort er skorað *ippon* eða dómari tilkynnir *toketa* eða *matte*.

Viðbótargrein - 14. gr.

Bragð, sem tekið er eftir að gefið er hljómmerki um að lotutími sé liðinn, er ekki gilt, ekki heldur þótt aðaldómari hafi enn ekki kallað *sore-made*.

Þó að bragð sé tekið um leið og tímamerki er gefið, skal það ekki tekið gilt nema það beri skjótan og ótvíræðan árangur. Ef aðaldómari metur það svo að bragðið beri ekki árangur þegar í stað, skal hann tilkynna *sore-made*.

15. grein Upphaf viðureignar

Áður en hver viðureign hefst skulu aðaldómari og meðdómarar standa samhliða innan keppnisvæðisins fyrir miðju og hneigja sig í átt til *joseki* áður en hver fer á sinn stað. Þegar þeir yfirgefa keppnisvæðið hneigja þeir sig einnig í átt til *joseki*.

Keppendur skulu hneigja sig þegar þeir stíga inn á öryggissvæðið og aftur við mörk keppnisvæðis við upphaf hveirrar viðureignar, og þeir hneigja sig aftur á sömu stöðum þegar þeir ganga af velli við lok viðureignar. Eftir hneigingu við mörk keppnisvæðisins ganga keppendur hvor að sínum merkta upphafsstað og skulu samtímis hneigja sig hvor fyrir öðrum og stíga síðan eitt skref fram. Þegar viðureign er lokið og aðaldómari hefur tilkynnt úrslit skulu keppendur stíga samtímis skref aftur á bak og hneigja sig hvor fyrir öðrum. (sjá leiðbeiningar um hneigingar).

Keppendur hefja keppni alltaf standandi.

Enginn nema fulltrúar í eftirlitsnefnd dómgæslu (“refreeing commission”) mega grípa inn í viðureign. (sjá 17. grein)

Viðbótargrein - 15. gr

Aðaldómari og meðdómarar skulu alltaf vera tilbúnir að taka til starfa **áður en** keppendur ganga inn á völlinn.

Aðaldómari á að standa fyrir miðju tveim metrum fyrir aftan miðlínu milli keppendanna í upphafsstöðu. Hann skal snúa gegnt tímatökuborðinu.

Allar standandi hneigingar keppenda eiga að mynda 30 gráðu horn mælt frá mitti. Ef keppendur hneigja sig ekki bendir aðaldómari þeim á að gera það. (sjá leiðbeiningar um hneigingar)

Framgangsmáti við hneigingar: - sjá leiðbeiningar um hneigingar.

16. grein. Aðdragandi *ne-wasa* (gólfglímu)

Í eftirtöldum tilfellum geta keppendur farið úr standandi viðureign niður í *ne-wasa*, en ef bragðið, sem til þess er notað, er ekki tekið með samfelldri hreyfingu, þá fyrirskipar aðaldómari keppendum að standa upp:

- a. Ef keppandi hefur náð nokkrum árangri í kastbragði og fer viðstöðulaust niður í *ne-wasa* og heldur þar áfram sókninni.
- b. Ef annar keppenda fellur í gólfið við misheppnað kastbragð, má hinn notfæra sér jafnvægisleysi hans, færa hann í gólfið og halda áfram þar.
- c. Ef annar keppenda nær merkjanlegum árangri með *shime-wasa* (háslás) eða *kansetsu-wasa* (armlás) í uppréttri stöðu og fer viðstöðulaust niður í *ne-wasa*.
- d. Ef keppandi sviptir andstæðingnum niður í *ne-wasa* með sérstaklega snöggri og fimlegri hreyfingu þótt hún geti ekki talist kastbragð.
- e. Í sérhverju öðru tilfelli þar sem annar keppandinn fellur eða missir jafnvægið án þess að það falli undir framangreinda liði þessarar greinar, þá má hinn keppandinn notfæra sér þær aðstæður til að fara niður í *ne-wasa*.

Viðbótargrein - 16. gr.

Ef keppandi dregur andstæðing sinn niður í *ne-wasa* í ósamræmi við ákvæði 15. greinar og andstæðingurinn notfærir sér það til að fara í *ne-wasa*, þá skal aðaldómari kalla *matte*, stöðva viðureignina og dæma *shido* á keppandann sem braut gegn 27. grein (8. tölulið).

Ef keppandi dregur andstæðing sinn niður í *ne-wasa* í ósamræmi við ákvæði 15. greinar og andstæðingurinn notfærir sér það ekki til að fara í *ne-wasa*, þá skal leyfa viðureigninni að halda áfram en aðaldómari skal dæma *shido* á keppandann sem braut gegn 27. grein (8. 1.).

17. grein Hvenær tilkynna skal *matte*!

Aðaldómari tilkynnir *matte* til að stöðva keppnina um stundarsakir í eftirtöldum tilvikum, og til að láta hana hefjast að nýju kallar hann *hajime*:

- a. Ef annar keppenda eða báðir fara út af keppnisvæðinu. (Sjá “undantekningar” í 9. grein)
- b. Ef annar keppenda eða báðir viðhafa einhverja óleyfilega aðgerð.
- c. Ef annar keppenda eða báðir slasast eða verða veikir.
- d. Ef nauðsynlegt þykir að annar keppenda eða báðir lagfæri búning sinn.
- e. Ef enginn sýnilegur árangur næst í *ne-wasa*.
- f. Ef annar keppenda fer upp úr *ne-wasa* í upprétta eða hálf-upprétta stöðu með andstæðinginn á bakinu.
- g. Nú stendur annar keppenda í fæturna eða rís á fætur úr *ne-wasa*, en hinn liggur á bakinu með fætur (fót) krækta einhversstaðar utan um hann. Ef sá sem stendur í fæturna lyftir hinum liggjandi andstæðingi upp af dýnunni, skal aðaldómari kalla *matte*.
- h. Ef keppandi beitir eða reynir að beita *kansetsu-wasa* eða *shime-wasa* standandi og það ber ekki árangur þegar í stað.
- i. Í sérhverju öðru tilviki þegar aðaldómara þykir ástæða til að stöðva keppnina.
- j. Ef aðaldómari og meðdómarar eða eftirlitsdómarar óska að bera saman ráð sín.

Viðbótargrein - 17. gr.

Aðaldómari, sem tilkynnt hefur *matte*, verður að gæta þess að hafa áfram auga með keppendum ef svo skyldi fara að þeir heyrðu ekki kall hans og héldu áfram viðureigninni.

Aðaldómari á ekki að kalla *matte* í því skyni að stöðva keppanda eða keppendur sem virðast í þann veginn að fara út af keppnisvæðinu nema hann álitir að aðstæður séu hættulegar.

Aðaldómari á ekki að kalla *matte* ef keppandi, sem sloppið hefur úr t.d. *osaekomi*, *shime-wasa* eða *kansetsu-wasa*, virðist þarfnast hvíldar eða biður um hvíld.

Aðaldómari skal kalla *matte* ef keppanda, sem liggur á grúfu á dýnunni með andstæðinginn hangandi á baki sér, tekst að rísa á fætur svo að hendur sleppi gólfi sem sýnir að andstæðingurinn hefur ekki lengur vald á honum.

Nú kallar aðaldómari *matte* ranglega meðan á *ne-wasa* stendur, og keppendur sleppa tókum af þeim sökum. Þá er dómurum heimilt, ef mögulegt er og meirihluti þeirra ákveður svo, að láta keppendur, eftir því sem við verður komið, fara í sömu stellingar og þeir voru í þegar *matte* var tilkynnt og hefja keppni að nýju. Með því móti er reynt að bæta fyrir rangindi sem annar keppenda þykir hafa orðið fyrir að álitir dómara.

Eftir að *matte* hefur verið tilkynnt, skulu keppendur snúa snarlega til upphafsstaða þar sem þeir hófu viðureignina.

Þegar aðaldómari hefur kallað *matte*, skal keppandi (eða keppendur) annað hvort standa, meðan dómari ávarpar hann eða meðan keppandi lagfærir búning sinn, eða sitja með krosslagða fætur, ef um langt hlé er að ræða. Keppandi má ekki taka sér neina aðra stöðu en þessar nema verið sé að veita honum hjálp vegna meiðsla.

Aðaldómari getur tilkynnt *matte* ef keppandi er meiddur eða ber sig illa, og getur þá kvatt umsjónarlækni hans inn á keppnisvæðið til að framkvæma skyndirannsókn.

Aðaldómari getur tilkynnt *matte* ef keppandi, sem hlotið hefur meiðsli, fer fram á það við aðaldómara að hann/hún þurfi lækniástoð. Slíkri ástoð eða könnun meiðsla verður að hraða svo sem unnt er (29. grein).

Aðaldómari getur tilkynnt *matte* ef eftirlitsnefndin verður við beiðni umsjónarlæknis (“accredited doctor”) um að gera skyndikönnun á meiðslum keppanda.

18. grein Sonomama

Ef aðaldómari vill stöðva keppnina um stundarsakir, t.d. til þess að ávarpa annan keppenda eða báða án þess að staða þeirra breytist, eða til að dæma víti án þess að sá, sem brotið var á, hljóti óhagræði af, þá kallar hann *sonomama* (hreyfið ykkur ekki). Til merkis um að keppnin skuli hefjast að nýju eftir slíkt hlé kallar hann *yoshi* (haldið áfram).

Sonomama er einungis hægt að beita í *ne-wasa*.

Viðbótargrein - 18. gr.

Þegar aðaldómari beitir *sonomama* verður hann að gæta þess sérstaklega vel að engin breyting verði á tökum keppenda eða stöðu þeirra hvors gagnvart öðrum.

Ef keppandi sýnir merki um meiðsli meðan á gólfglímu stendur, getur aðaldómari tilkynnt *sonomama* ef nauðsynlegt er; síðan lætur hann keppendur taka aftur þá stöðu sem þeir höfðu áður en *sonomama* var tilkynnt og síðan kallar hann *yoshi*.

19. grein Lok viðureignar

Í lok viðureignar kallar aðaldómari *soremade* (því er lokið) til merkis um að henni sé lokið:

- a) ef annar keppenda skorar *ippon* eða *wasari-awsete-ippon* (20. og 21. gr.)
- b) ef um er að ræða *sogo-gachi* (samsettur sigur) (22. gr.)
- c) ef um er að ræða *fusen-gachi* (sigur vegna fjarvistar) eða *kiken-gachi* (28. gr.)

- d) ef um er að ræða *hansoku-make* (tap vegna vítis) (27. gr.)
- e) ef keppandi getur ekki haldið áfram keppni vegna meiðsla (29. gr.).
- f) ef lotutíma er lokið (sjá *hantei*). Þegar aðaldómari hefur tilkynnt *soremade*, skulu keppendur snúa aftur til upphafsstaða sinna.

Aðaldómari skal úrskurða um úrslit viðureignar samkvæmt eftirfarandi:

1. Ef annar keppenda hefur skorað *ippon* eða jafngildi þess, skal hann lýstur sigurvegari.
2. Ef báðir keppendur skora *ippon* eða *sogo-gachi* samtímis, skal aðaldómari tilkynna *hiki-wake* og keppendur eiga þá rétt á að heyja viðureign að nýju þegar í stað. Ef einungis annar keppenda óskar að nýta sér þann rétt en hinn hafnar réttinum, skal sá sem er bardagafús úrskurðast sigurvegari með *kiken-gachi*.
3. Ef dæmt er *hansoku-make* á báða keppendur samtímis, eða þegar *hansoku-make* er dæmt á annan keppandann en hann fær jafnframt *sogo-gachi*, skal aðaldómari tilkynna *sore-made* og hvorugur keppenda fær að halda áfram í keppninni.
4. Ef hvorugur hefur skorað *ippon* eða jafngildi þess, skal sigur ákvarðaður á eftirfarandi hátt:
eitt *wasari* vegur þyngra en eitt eða fleiri *yuko* ,
eitt *yuko* vegur þyngra en eitt eða fleiri *koka*.
5. Ef ekkert hefur verið skorað, eða ef báðir keppendur hafa skorað jafnmörg stig í hverjum stigaflokki (*wasari*, *yuko*, *koka*), skal aðaldómari tilkynna *hantei* með viðeigandi merki.
Áður en kallað er *hantei* verða aðaldómari og meðdómarar að hafa ákveðið hvorn keppandann þeir telji sigurvegara. Úrskurð sinn byggja þeir á greinanlegum mun í framgöngu keppenda í viðureigninni og á færni og árangri í brögðum og tækni.
Aðaldómari bætir álit sínu við álit meðdómaranna og tilkynnir úrslit í samræmi við meirihlutaálit dómaranna þriggja.
6. Dæma skal *hiki-wake* (jafntefli) ef hvorugur keppenda sýnir nokkra yfirburði og ógerlegt reynist að úrskurða öðrum hvorum sigurinn skv. þessari grein, á þeim tíma sem lotunni er ætlaður.

Þegar aðaldómari hefur tilkynnt úrslit viðureignar, skulu keppendur stíga eitt skref aftur á bak, hvor á sínum upphafsstað, hneigja sig standandi og yfirgefa keppnisvæðið.

Þegar aðaldómari er búinn að tilkynna keppendum úrslit viðureignar, getur hann ekki breytt úrskurðinum eftir að hann og meðdómararnir hafa yfirgefið keppnisvæðið.

Ef aðaldómara verða á þau mistök að úrskurða sigur til handa þeim keppanda sem tapar, verða meðdómarar að sjá svo um að hinn rangi úrskurður verði leiðréttur áður en aðaldómari og meðdómarar yfirgefa keppnisvæðið.

Allar gerðir og úrskurðir sem teknir eru í samræmi við meirihlutareglu dómaraþinga þriggja skulu vera endanlegar og þeim er ekki hægt að áfrýja.

Viðbótargrein - 19. gr.

Þegar aðaldómari hefur tilkynnt *soremade*, skal hann hafa glögggt auga með keppendum ef þeir skyldu ekki hafa heyrt tilkynningu hans og halda áfram viðureigninni.

Aðaldómari skal fyrirskipa keppendum að hagræða búningum sínum ef nauðsynlegt er, áður en hann tilkynnir úrslitin.

JSÍ-skýringargrein

Þegar keppendur hafa hneigt sig að lokinni keppni eru frekari kveðjur eða handabönd á dýnunni óæskilegar.

20. grein Ippon

Aðaldómari tilkynnir *ippon* ef bragð, sem beitt er, fullnægir að hans áliti eftirtöldum skilyrðum:

- a) ef keppandi leggur bragð á andstæðinginn, hefur stjórn á honum og kastar honum þannig að hann lendi að mestu leyti á bakinu með verulegum krafti og hraða.
- b) ef keppandi heldur andstæðingnum, sem getur ekki losað sig, í *osaekomi-wasa* í 25 sekúndur eftir að tilkynnt er *osaekomi*.
- c) ef keppandi gefst upp með því að slá með hendi eða fæti tvisvar eða oftar, eða segir *maitta* (ég gefst upp), venjulega vegna gólfbragðs, *shime-wasa* (hásláss) eða *kansetsu-wasa* (armlás).
- d) ef keppandi er óvígur vegna afleiðinga af háslás eða armlás.

Jafngildi: Ef öðrum keppenda er refsað með *hansoku-make*, þá er hinn keppandinn lýstur sigurvegari.

Ippon samtímis – sjá 19. gr. (f) (2)

Viðbótargrein - 20.gr.

Brögð samtímis: Ef báðir keppendur taka bragð samtímis og falla á dýnuna í gagnkvæmri sókn þannig að dómara geta ekki úrskurðað að annað bragðið hafi tekið hinu fram. Þá skulu engin stig veitt .

Nú kallar aðaldómari *ippon* ranglega meðan á *ne-wasa* stendur og keppendur sleppa tókum af þeim sökum. Þá er dómurum heimilt, ef nauðsynlegt þykir og meirihluti þeirra ákveður svo, að láta keppendur, eftir því sem við verður komið, fara í sömu stellingar og þeir voru í þegar *ippon* var tilkynnt og hefja keppni að nýju.

Með því móti er reynt að bæta fyrir rangindi sem annar keppenda þykir hafa orðið fyrir að áliti dómara.

Nú er keppanda kastað og hann lendir af ásettu ráði í "brú" á dýnuna (á höfuð og hæla án þess að meginhluti líkamans snerti völinn) þannig að honum tekst að koma í veg fyrir að andstæðingurinn skori *ippon* .

Eigi að síður skal aðaldómari að jafnaði veita *ippon*, eða aðra stigagjöf eftir því sem við á fyrir kastið, til þess að vinna gegn því að slíkri vörn sé beitt.

Ef keppandi beitir *kansetsu-wasa* til að kasta andstæðingnum er slíkt ekki metið til stiga.

Ath.: Á ólympíuleikum, í heimsmeistarakeppni, á heimsálfu- og IJF-mótum skal ofangreindri reglu beitt. Á mótum í einstökum löndum er mótshöldurum heimilt að gera þær ráðstafanir sem þeir telja heppilegar fyrir öryggi keppenda í samræmi við styrkleikakröfur mótsins. Í keppni fyrir lægri gráður geta mótshaldarar til dæmis heimilað aðaldómara að veita *ippon* ef áhrif bragðs eru nægilega augljós. Í keppni barna má banna algjörlega *shime-wasa* og *kansetsu-wasa*.

JSÍ-skýringargrein

Í sveitakeppni er úrskurðað *hikiwake* ef báðir keppendur skora *ippon* samtímis, en önnur viðureign er **ekki** látin fara fram.

Sérstaka athygli þarf að veita muninum á "háum" köstum og "lágum". Sum brögð eru þannig vaxin að köstin geta aldrei orðið stór eða há (t.d. *ouchigari*), en krafturinn í þeim getur verið nægilegur og árangurinn *ippon* þótt þau séu ekki eins áberandi og hin stóru og háu köst.

Ef keppandi slær aðeins einu sinni í gólf, telst það ekki uppgjöf. Sársaukatjáning keppanda, sem beittur er liðlás, er tilefni *ippon*úrskurðar. Úrskurði aðaldómari *ippon*, skal hann fullvissa sig um að meðdómara séu úrskurðinum sammála áður en hann kallar *soremade* .

21. grein Wasaari-awsete-ippon

Ef keppandi skorar *wasaari* öðru sinni í einni og sömu viðureign (sjá 23. grein), tilkynnir aðaldómari *wasaari awsete ippon* (tvö *wasaari* jafngilda *ippon*).

22. grein Sogo-gachi (samsettur sigur)

Aðaldómari skal tilkynna *sogo-gachi* í eftirtöldum tilvikum:

- a) Ef annar keppenda hefur skorað *wasa-ari* og síðan er dæmt *keikoku* víti á andstæðing hans (sjá 27. gr.).
- b) Ef *keikoku* -víti hefur verið dæmt á annan keppandann og hinn skorar síðan *wasa-ari*.

23. grein Wasa-ari

Aðaldómari tilkynnir *wasa-ari* þegar hann álitur að bragð, sem beitt er, fullnægi eftirtöldum skilyrðum:

- a) Ef keppandi kastar andstæðingnum af öryggi en eitthvað skortir á varðandi eitt þeirra fjögurra atriða sem eru skilyrði fyrir *ippon* (sjá 20. gr. og viðbótargrein).
- b) Ef keppandi heldur andstæðingnum í *osaekomi-wasa* svo að hann geti ekki losað sig í 20 sekúndur eða meira en þó skemur en í 25 sekúndur.

Jafngildi: Ef dæmt hefur verið *keikoku*-víti á annan keppenda, hlýtur hinn *wasa-ari* að lokinni viðureign.

Viðbótargrein - 23 gr.

Þótt skilyrðinu fyrir *ippon* -að lenda að mestu leyti á bakinu með hraða og krafti - sé augljóslega fullnægt í kastbragði eins og *tomoe-nage*, þá skal ekki veita meira en *wasa-ari* fyrir það ef eitthvert hlé eða hik verður á bragðinu áður en *uke* er kastað.

24. grein Yuko

Aðaldómari skal tilkynna *yuko* þegar hann álitur að bragð, sem beitt er, fullnægi eftirtöldum skilyrðum:

- a) Ef keppandi kastar andstæðingnum af öryggi en eitthvað skortir á að bragðið heppnist í tveimur atriðum af þeim þremur sem tilskilin eru fyrir *ippon*.

Dæmi:

1. Eitthvað skortir á atriðið "að mestu leyti á bakinu" og einnig á annað hvort hinna atriðanna, "hraða" og "kraft".
2. *Uke* lendir að mestu leyti á bakinu en nokkuð vantar á að bæði hin atriðin heppnist, þ.e. "hraði" og "kraftur".

- b) Ef keppandi heldur andstæðingnum í *osaekomi-wasa* svo að hann geti ekki losað sig í 15 sekúndur eða meira, en skemur þó en 20 sekúndur.

Jafngildi: Ef dæmt hefur verið *chui*-víti á annan keppandann, hlýtur hinn *yuko* þegar í stað

Viðbótargrein - 24. gr.

Hversu mörg *yuko* sem keppandi skorar verða þau aldrei jafngildi *wasari*. En alltaf skal skrá hversu oft skorað er í hverjum stigaflokki.

25. grein Koka

Aðaldómari skal tilkynna *koka* þegar hann álitur að bragð, sem beitt er, fullnægi eftirtöldum skilyrðum:

- a) Ef keppandi kastar andstæðingi sínum af öryggi þannig að hann lendir á annarri öxlinni, á læri eða sitjanda með hraða og krafti.
- b) Ef keppandi heldur andstæðingnum í *osaekomi-wasa* svo að hann getur ekki losað sig í 10 sekúndur eða meira en skemur þó en í 15 sekúndur.

Jafngildi: Ef dæmt hefur verið *shido*-víti á annan keppenda, hlýtur hinn *koka* þegar í stað.

Viðbótargrein - 25. gr.

Hversu mörg *koka* sem keppandi skorar verða þau aldrei jafngildi *yuko* eða *wasari*. En alltaf skal skrá hversu oft er skorað í hverjum stigaflokki.

Ef keppandi kastar andstæðingnum svo að hann fellur fram yfir sig á hné, hendur eða olnboga, skal meta það einungis sem hverja aðra sókn. Sömuleiðis er *osaekomi*, sem ekki endist í fullar 10 sekúndur, aðeins metið sem sókn.

26. grein Osaekomi-wasa

Aðaldómari skal tilkynna *osaekomi* ef hann álitur að fastatak, sem beitt er, fullnægi eftirtöldum skilyrðum:

- a) Sækjandi verður að halda andstæðingnum örugglega föstum þannig að bak hans, báðar axlir eða önnur öxl, nemi við dýnuna.
- b) Sækjandi má beita fastataki frá hlið, frá höfði andstæðingsins og ofan frá.
- c) *Osaekomi* er **ekki** tilkynnt ef *uke* hefur fætur krækta um fætur eða líkama *tori*.
- d) *Osaekomi* heldur áfram í fullu gildi svo lengi sem annar keppenda snertir keppnisvæðið.
- e) Sækjandi verður í fastataki að vera annaðhvort í *kesa*- eða *shiho*-stöðu, þ.e. svipað og í brögðunum *kesa-gatame* eða *kami-shiho-gatame*.

Viðbótargrein - 26. gr.

Ef keppandi, sem heldur andstæðingi sínum í *osaekomi*, breytir um fastatak án þess að missa stjórn á andstæðingnum, þá skal *osaekomi*-tími halda áfram þar til *ippon* er náð (eða *was-ari* eða *was-ari-awsete- ippon*) eða þar til *toketa* er tilkynnt.

Ef *osaekomi* hefur verið tilkynnt og sá sem er í betri aðstöðu brýtur af sér svo að hann verðskuldar víti, þá skal aðaldómari kalla *matte*, láta keppendur snúa aftur til upphafsstaðar og síðan tilkynnir hann vítið (og stig, ef skoruð hafa verið í *osaekomi*). Að því búnu lætur hann viðureignina hefjast að nýju með því að kalla *hajime*.

Ef *osaekomi* hefur verið tilkynnt og sá sem er í lakari aðstöðu brýtur af sér svo að hann verðskuldar víti, þá tilkynnir aðaldómari *sonomama*, tilkynnir síðan vítið og að því búnu lætur hann keppnina hefjast að nýju með því að kalla *yoshi*. Ef vítið reynist vera *hansoku-make*, þá hagar aðaldómari framkvæmd svo sem segir í 27. grein, 3. og 4. efnisgrein.

Ef báðir meðdómarar álíta að *osaekomi* sé komið á en aðaldómari hefur ekki tilkynnt að svo sé, þá eiga þeir að gefa álit sitt til kynna með *osaekomi*-merkinu og aðaldómari skal þá þegar í stað kalla *osaekomi* í samræmi við "regluna um meirihlutaúrskurð".

Aðaldómari skal kalla *toketa* þegar um er að ræða "*osaekomi* á mörkunum" ef sá líkamshluti keppandans, sem enn snertir keppnisvæðið, lyftist frá dýnunni (þ.e. loftar undir hann).

Toketa skal tilkynnt ef þeim sem haldið er í *osaekomi* tekst að beita "skærum" á annan fót keppinutarins, annaðhvort ofanfrá eða neðanfrá.

Ef tilkynnt hefur verið *sonomama* í *ne-wasa* og dæma á *hansoku-make*, þá skal tilkynna *matte* og síðan úthluta *hansoku-make* og að því búnu ljúka viðureigninni með *soremade*.

Ef svo ber við að bakið á *uke* losnar frá dýnunni (t.d. í brú), en *tori* viðheldur fullri stjórn á andstæðingnum, þá skal *osaekomi* látið halda áfram.

JSÍ-skýringargrein

Varðandi b-lið: Með fastataki frá höfði er átt við *shiho-gatame* og skyld tók. Sjá einnig e-lið 26. greinar)

27. grein Bannatriði og víti

Skiptingu brota í fjóra flokka er ætlað að vera til leiðbeiningar svo að allir geti gert sér skýra grein fyrir hvert vítið er og fyrir hvaða brot það er dæmt.

Refsstig eru ekki lögð saman. Sérhvert víti svarar til eins brots. Ef dæmt er víti á keppanda öðru sinni eða oftast fellur fyrra víti úr gildi. Hafi keppanda verið dæmt víti,

verður hvert víti sem hann hlýtur til viðbótar ætíð að vera a.m.k. næsta refsing fyrir ofan það sem hann hefur þegar hlotið.

Í hvert sinn sem aðaldómari dæmir víti ætti hann að gefa til kynna með einföldum bendingum hvert brotið var.

Dæma má víti eftir að *soremade* hefur verið tilkynnt fyrir hvaða brot sem er og framið hefur verið í viðureigninni og ennfremur, í undantekningartilfellum, fyrir vítaverða framkomu eftir að lokamerki hefur verið gefið en áður en úrslit eru tilkynnt.

Allar eftirtaldar aðgerðir eru bannaðar:

a) ***Shido*** er dæmt á hvern þann keppanda sem framið hefur minniháttar brot en þau eru:

Neikvætt júdo

1. Að forðast af ásettu ráði að taka andstæðinginn tökum eða hindra tök hans, og koma þannig í veg fyrir sóknaraðgerðir.
2. Að viðhafa óhóflega varnartilburði í uppréttri stöðu (að jafnaði lengur en 5 sekúndur).
3. Að viðhafa tilburði sem ætlað er að gefa í skyn að sókn sé í vændum en í ljós kemur að greinilega var ekki ætlunin að kasta andstæðningnum (sýndarsókn, “false attack”).
4. Að standa í báða fætur algjörlega inni á hættusvæðinu NEMA keppandinn sé að hefja sókn, hafi þegar byrjað sókn, sé að beita gagnbragði gegn sókn andstæðingsins eða að verjast sókn hans. (að jafnaði lengur en 5 sekúndur)
5. Að verjast með því að halda í sífellu fremst í ermi eða ermar andstæðingsins í uppréttri stöðu (að jafnaði lengur en í 5 sek.) eða nota handgrip til að snúa upp á ermar hans.
6. Að hindra sóknaraðgerðir í uppréttri stöðu með því að halda fingrum annarrar handar eða beggja á andstæðingnum föstum í krumlutaki. (að jafnaði lengur en 5 sekúndur)
7. Að færa eigin búning úr lagi af ásettu ráði eða að leysa eða hnýta belti eða buxur án leyfis aðaldómara.
8. Að draga andstæðinginn niður í þeim tilgangi að hefja *ne-wasa* nema það sé í samræmi við 16. gr.
9. Að grípa með einum fingri eða fleirum inn í ermar eða skálmur á búningi andstæðingsins eða nota handgrip til að snúa upp á ermar hans.

Óleyfileg tók

“Eðlileg” tók eru þau að halda að jafnaði með vinstri hendi hvar sem er í hægri hliðina á jakka andstæðingsins fyrir ofan belti og með hægri hendi hvar sem er í vinstri hliðina á jakkanum ofan beltis.

10. Að taka í uppréttri stöðu hvert það tak sem ekki telst “eðlilegt” án þess að sækja. (að jafnaði 3-5 sekúndur)

Aðgerðarleysi

11. Að sýna enga sóknartilburði í uppréttri stöðu eftir að tók hafa verið tekin. (Sjá viðbótargrein - aðgerðarleysi)

Ýmislegt

12. Að grípa í fót (fætur) andstæðingsins, buxnaskálm (skálmar) með annarri hendi eða báðum í uppréttri stöðu nema samtímis sé reynt að beita kastbragði.
 13. Að vefja beltisendanum eða jakkanum um hvaða líkamshluta andstæðingsins sem er.
 14. Að bíta í búning andstæðingsins.
 15. Að setja hönd, handlegg, fót eða fótlegg beint í andlit andstæðings.
 16. Að setja fót eða fótlegg í belti andstæðingsins, hálsmál hans eða kraga.
- b) **Chui** er dæmt á hvern þann keppanda sem gerst hefur sekur um allalvarlegt brot eða hefur áður fengið *shido*-víti og fremur öðru sinni minniháttar brot. Þessi brot eru:
17. Að beita *shime-wasa* með því að nota jakkalaf eða belti eða með því að nota einungis fingurna.
 18. Að beita fótaskærum á bol (*dojime*), háls eða höfuð andstæðingsins (“klippa” með krosslögðum fótum og teyja jafnframt á fótleggjunum).
 19. Að sparka með hné eða fæti í hönd eða handlegg andstæðingsins til þess að hann sleppi taki sínu.
 20. Að rétta upp fingur andstæðingsins til að losa tak hans.
 21. Að fara út fyrir keppnisvæðið *tachi-wasa* eða *ne-wasa* eða að þvinga af ásettu ráði andstæðinginn til að fara út fyrir keppnisvæðið (sjá 9. grein "Undantekningar").

- c) **Keikoku** er dæmt á hvern þann keppanda sem gerst hefur sekur um alvarlegt brot (eða hefur áður verið refsað með *chui* og fremur enn minniháttar eða allalvarlegt brot). Þessi brot eru:
22. Að reyna að kasta andstæðingnum með því að vefja öðrum fætinum um fótlegg hans, horfandi í sömu átt og hann, og láta sig falla aftur á bak ofan á hann (*kawasu-gake*).
 23. Að beita *kansetsu-wasa* (armlás) annarstaðar en á olnbogalið.
 24. Að lyfta upp andstæðingi sem liggur á bakinu, og keyra hann aftur af afli niður á dýnuna.
 25. Að bregða að innanverðu þeim fæti andstæðingsins sem hann stendur í, þegar hann er að taka bragð eins og t.d. *harai-goshi* o.s.frv.
 26. Að óhlýðnast fyrirmælum aðaldómara.
 27. Að vera með óþarfa köll eða hróp meðan á keppni stendur eða viðhafa athugasemdir eða tilburði í því skyni að óvirða andstæðinginn.
- d) **Hansoku Make** er dæmt á hvern þann keppanda sem gerst hefur sekur um mjög alvarlegt brot (eða hefur áður verið refsað með *keikoku* og brýtur enn af sér, og gildir þá einu í hvaða refsistigaflokkið vítið er).
28. Að viðhafa nokkra þá aðgerð sem gæti slasað eða skaðað andstæðinginn, einkum háls hans eða hrygg eða brotið í bága við anda júdoíþróttarinnar.
 29. Að láta sig falla beint á gólfið þegar beitt er eða reynt að beita brögðum eins og t.d. *waki-gatame*.
 30. Að "stinga sér", þ.e. að beygja sig fram og niður þannig að höfuðið lendi fyrst í dýnuna, þegar tekin eru brögð eins og t.d. *uchi-mata*, *harai-goshi* o.s.frv.
 31. Að láta sig falla aftur á bak af ásettu ráði ef andstæðingurinn hefur krækt sig fastan á bak manns og báðir keppendur geta haft stjórn á hvors annars hreyfingu.
 32. Að hafa á sér einhvern hlut úr málmi eða öðru hörðu efni (hvort sem vafið er um hann eða ekki).

Viðbótargrein - 27. gr.

Aðaldómarar og meðdómarar hafa vald til að dæma víti í samræmi við ásetning eða aðstæður og í samræmi við anda íþróttarinnar.

Ákveði aðaldómari að dæma víti á keppanda eða keppendur (nema um sé að ræða *sonomama* í *ne-wasa*), stöðvar hann viðureignina um stundarsakir, skipar keppendum á byrjunarstað og tilkynnir vítið jafnframt því sem hann bendir á keppandann sem braut af sér.

Áður en dæmt er *hansoku-make* verður aðaldómari að ráðfæra sig við meðdómarana og ákvarða í samræmi við meirihlutaálit þeirra þriggja. Ef báðir keppendur brjóta keppnisreglur samtímis, skal hvorum um sig dæmt víti í samræmi við brotið. Ef dæmt hefur verið *keikoku* á báða keppendur og báðir vinna enn til refsingar, skal dæmt *hansoku-make* á þá báða. Eigi að síður geta embættismenn mótsins tekið lokaákvörðun í slíku máli í samræmi við 30. grein, "aðstæður sem ekki eru tilgreindar í reglunum".

Ef dæmt er *Keikoku* eða *hansoku-make* í *ne-wasa* skal það gert á sama hátt og í *osae-komi* (26. gr. viðbót 3.gr.).

Ef keppandi togar andstæðinginn niður í *ne-wasa* þannig að það er ekki í samræmi við 16. grein og andstæðingurinn notfærir sér þetta ekki til þess að halda áfram í *ne-wasa*, skal aðaldómari kalla *matte*, stöðva viðureignina um stundarsakir og dæma *chui* á þann sem braut gegn 16. grein.

Varðandi 10. lið:

Seilingartak ("high grip") á kraga andstæðingsins er álituð "eðlilegt" jafnvel þótt höndin grípi yfir í kragann á hinni hlið jakkans, að því tilskyldu að hendinni sé smeygt fyrir aftan hnakka andstæðingsins.

Keppanda skal ekki refsað fyrir að halda óeðlilegum tókum ef það gerist vegna þess að andstæðingurinn hefur brugðið höfði undir handlegg hans. Ef keppandi hinsvegar endurtekur í sífellu slíkar "dýfingar", ætti aðaldómari að hyggja að því hvort ekki sé um að ræða óhóflega varnarstöðu (28. grein, 2 liður.).

Varðandi 11. lið:

Líta má svo á að óhæfilegt aðgerðarleysi sé ríkjandi ef um það bil 25 sekúndur líða án þess að keppandi eða keppendur beiti nokkurri sókn. Víti skal þó ekki dæma þótt engar sóknaraðgerðir standi yfir ef aðaldómari álitur að keppandi sé svikalaust að leita færís til sóknar.

Varðandi 13. lið:

Með því að "vefja" er átt við að jakkanum eða beltinu sé vafið alveg utanum. En þó að belti eða jakklafi sé "brugðið" yfir t.d. handlegg ("akkeri") til að festa hann (án vafnings), eiginlega til að halda handlegg andstæðingsins í gildru, þá er slíkt ekki refsivert.

Varðandi 15. lið:

Með orðinu "andlit" er átt við svæði innan línu sem dregin er utan um enni, fyrir framan eyru og eftir kjálkabörðum.

Varðandi 28. lið:

Dæmi: *kani-basami*, Flétta: *kansetsu-wasa* og *nage-wasa*.

Varðandi 29. lið:

Ef menn reyna köst á borð við *harai-goshi*, *uchi-mata* o.s.frv. og grípa einungis annarri hendi í jakka (kragahorn "lapel") andstæðingsins í stöðu sem líkist *waki-gatame* (þar sem úlnliður andstæðingsins er lokaður inni í handarkrika sækjanda) og láta sig falla af ásettu ráði á grúfu á dýnuna, þá er slíkt líklegt til að valda meiðslum og fyrir slíkt skal dæma víti. Þar sem slíkum köstum er ekki ætlað að varpa andstæðningnum hreinlega á bakið eru þau hættuleg og skal meðhöndla þau eins og *waki-gatame*.

JSÍ-skýringargrein

Varðandi 12. tölulið:

Morotegari er því aðeins leyfilegt að sækjandi reki ekki höfuð sitt í líkama andstæðingsins. Grípi keppandi í fótlegg andstæðingsins og beiti einnig *ouchigari*, verður það að gerast í samfelldri hreyfingu.

Varðandi 18. tölulið:

Leyfilegt er að krækja saman fótum utan um andstæðinginn, en skæraþrýstingi má ekki beita. Háslás með hnúum fellur einnig undir þetta sama ákvæði.

Varðandi 19. tölulið:

Hæg og sparklaus beiting fótar til að losa tak er leyfileg. Hið sama gildir varðandi *udehishigijujigatame*. Bannað er að spenna úlnlið til þess að rjúfa handkrækju andstæðings og ná honum í armlás.

Varðandi 21. tölulið:

Keppanda er bannað að fara út fyrir markalínuna til að forðast sókn andstæðings. Ef keppendur fara hinsvegar út af vegna óhjákvæmilegra sviptinga í sókn eða vörn, er engin refsing.

Varðandi 23. tölulið:

udegarami, sem tvímælalaust orsakar lásatak á axlarlið, er leyft þrátt fyrir þetta ákvæði í reglunum.

Varðandi 28. tölulið:

Bannað er að grípa báðum höndum aftur fyrir hnakka andstæðings til þess að slöngva honum niður í gólflið. "Tvöfaldur Nelson" er bannaður. Bannað er að beita fastatak á höfuð andstæðings eingöngu. Beinu átaki á hnakkann fylgir *keikoku* þegar í stað. Ef losnar um löglegt fastatak þannig að einungis höfuðið verður eftir í takinu, verður sækjandi þegar í stað að breyta um tak, ella tilkynnir aðaldómari *toketa* og *matte* og dæmir *keikoku* á þann sem heldur haustakinu. Hliðarfastatak um höfuð og fót

samtímis dæmist *osaekomi*, en sækjandi má ekki þvinga höfuð og fót hvort í áttina að öðru.

Varðandi 31. tölulið:

Hér er átt við þegar beitt er *seoinage*.

28. grein Fjarvist og úrganga

Úrskurður um *fusen-gachi* (sigur vegna fjarvistar) skal felldur og keppanda dæmdur sigur ef andstæðingur hans kemur ekki til keppni. Keppandi sem kemur ekki til upphafsstaðar eftir þrjár kvaðningar á einnar mínútu fresti hefur fyrirgert rétti sínum til viðureignarinnar.

Áður en aðaldómari úrskurðar *fusen-gachi* verður hann að ganga úr skugga um að dómaraeftirlit mótsins (“Refreeing Commission”) hafi heimilað honum að gera svo. Keppanda er úrskurðað *kiken-gachi* (sigur vegna úrgöngu) ef andstæðingur hans hverfur úr keppni áður en henni er lokið.

Viðbótargrein - 28. gr.

Mjúkar augnlinsur: - Ef keppandi, sem missir augnlinsur sínar meðan á viðureign stendur og getur ekki fundið þær þegar í stað, tilkynnir aðaldómara að hann geti ekki haldið áfram keppni án augnlinsa, skal aðaldómari dæma andstæðingi hans sigur með *kiken-gachi* eftir að hafa ráðfært sig við meðdómarana.

29. grein Meiðsli, veikindi eða slys

Í eftirtöldum tilfellum kveður aðaldómari upp úrskurð um *kachi* eða *hiki-wake* ef annar keppenda getur ekki haldið áfram vegna meiðsla, veikinda eða óhapps meðan á viðureign stendur. Áður skal aðaldómari ráðfæra sig við meðdómarana:

a) Meiðsli

1. Ef meiðslin eru hinum slasaða sjálfum að kenna, þá tapar hann viðureigninni.

2. Ef meiðslin eru sök þess sem ómeiddur er, þá tapar sá ómeiddi viðureigninni.

3. Ef hvorugan keppenda er hægt að saka um meiðslin, er heimilt að úrskurða *hiki-wake*.

b) Veikindi

Keppandi, sem veikist í keppni og getur ekki haldið henni áfram, tapar að jafnaði viðureigninni.

c) Slys eða óhapp

Ef slys verður af utanaðkomandi ástæðum, skal úrskurðað hiki-wake .

Læknisaðstoð

Hver keppandi á rétt á læknisaðstoð tvisvar í hverri viðureign.

Aðaldómari verður að fylgjast með því að skráð sé hversu oft gert er hlé á viðureign vegna læknisaðstoðar fyrir hvorn keppanda. Á töflu skal birtur einn kross fyrir fyrstu aðstoðina og tveir krossar ef veitt er önnur til viðbótar.

Ef skráður liðslæknir (“accredited team doctor”), sem kannað hefur meiðsli keppanda, tilkynnir aðaldómara að keppandi (eða keppendur) geti ekki haldið áfram keppni, þá skal aðaldómari segja viðureigninni lokið, eftir að hafa ráðfært sig við meðdómarana, og tilkynna úrslit í samræmi við önnur ákvæði þessarar greinar.

Ef meiðsli keppanda eru þess eðlis eða svo alvarleg að gera þurfi að þeim utan keppnisvæðisins, eða ef læknir þarf að kanna meiðsli keppanda oftar en tvisvar, þá skal aðaldómari segja viðureigninni lokið, eftir að hafa ráðfært sig við meðdómarana, og tilkynna úrslit í samræmi við önnur ákvæði þessarar greinar.

Ef meiðsli keppanda eða keppenda er þess eðlis að skráður liðslæknir þurfi að gera að þeim á keppnisvæðinu, þá skal aðaldómari segja viðureigninni lokið, eftir að hafa ráðfært sig við meðdómara, og tilkynna úrslit í samræmi við önnur ákvæði þessarar greinar.

Ef annar keppandi eða báðir verða fyrir meiðslum og aðaldómari og meðdómarar álíta að ekki sé hægt að halda viðureigninni áfram, þá skal aðaldómari segja viðureigninni lokið og tilkynna úrslit í samræmi við önnur ákvæði þessarar greinar.

Viðbótargrein - 29. gr.

Að jafnaði er einungis einum lækni hleypt inn á keppnisvæðið fyrir hvern keppanda. Ef læknirinn þarfnast frekari aðstoðar verður hann fyrst að láta aðaldómara um það vita. Þjálfara er aldrei leyft að fara inn á keppnisvæðið. Ef viðvist læknis á að skrá sem læknisaðstoð (“medical examination”), tilkynnir aðaldómari töfluverði það jafnskjótt og læknirinn kemur til keppandans.

Undantekningar - Minniháttar meiðsli (sjá 8. grein, 17. lið, “frjáls snerting”)

Ef læknisaðstoðar er þörf vegna minniháttar meiðsla (blóðnasa, brotinnar naglar o.s.frv.) verður slíkt að gerast innan einnar mínútu með leyfi aðaldómara.

Ath.: læknirinn má snerta keppandann en ekki framkvæma læknisskoðun.

Læknisskoðun (Sjá 8. grein, 16. lið)

Ef sömu minniháttar meiðsli endurtaka sig, verður að kveðja til lækni og skrá læknisskoðunina.

Ef keppandi óskar læknisaðstoðar vegna minniháttar meiðsla, verður að skrá það sem læknisskoðun.

Ef keppandi slasast vegna óhapps, þ.e. hvorugur keppenda á sök á því en þörf er á læknisskoðun, þá verður að skrá slíka skoðun.

Ath.: Læknirinn má snerta keppandann við framkvæmd skoðunarinnar allt að einni mínútu ef aðaldómari ákvarðar svo.

Meiðsli - frjáls skoðun (sjá 8. grein, 18. lið)

Frjáls læknisskoðun er einungis leyfð ef andstæðingur hins meidda hefur valdið meiðslunum að áliti aðaldómara.

Meðan á slíkri skoðun stendur má læknirinn snerta keppandann og skoða hann eftir þörfum (“freely”), og hann má:

- setja umbúðir ef það er nauðsynlegt,
- gera að meiðslum á hreðjum keppanda.

Ath.: Að framangreindum tilvikum frádregnum og ef læknir fyrirskipar frekari meðferð, er hinum ómeidda keppanda dæmdur sigur með *kiken-gachi*.

Ef *uke* meiðist í viðureign vegna tilverknaðar *tori* og getur ekki haldið áfram keppni, eiga dómarnir að greina og meta tilfellið og felle úrskurð samkvæmt reglum. Sérhvert tilfelli er metið á eigin forsendum þess (on its own merit).

Dæmi:

Meiðslin verða vegna óleyfilegrar aðgerðar. Eftir athugun á meiðslunum tilkynnir læknir aðaldómara að keppandinn geti haldið áfram keppni. Aðaldómari ráðfærir sig við meðdómara og dæmir síðani víti á þann sem olli meiðslunum.

Þegar viðureignin er hafin að nýju og meiddi keppandinn getur ekki haldið áfram vegna fyrri meiðsla, er ekki hægt að refsa andstæðingi hans frekar fyrir sömu sakir. Í slíku tilfelli tapar meiddi keppandinn viðureigninni.

Ef ábyrgur læknir keppanda er þess fullviss - einkum ef um er að ræða háslás - að heilsu skjólstæðings hans er alvarlega ógnað, getur hann gengið að mörkum dýnunnar og hvatt aðaldómara til að stöðva viðureignina þegar í stað. Aðaldómarar verða að gera allar nauðsynlegar ráðstafanir til að aðstoða lækninn. Slík íhlutun hefur þær afleiðingar að skjólstæðingur læknisins tapar viðureigninni og því skyldi ekki beita slíkri stöðvun nema í sérstökum tilfellum.

Ef ekki er unnt að skera úr um það hvor keppenda hafi valdið meiðslunum og ef hvorugur á sök á þeim, þá vinnur sá sem haldið getur viðureigninni áfram.

Á IJF-meistaramótum skal opinber liðslæknir (“official team doctor”) hafa læknispróf og það verður að skrá hann áður en keppni hefst. Honum einum er leyft að sitja á merktu svæði og skal hann vera auðkenndur, t.d. bera rauðakrossmerki á handleggnum.

Þegar júdosambönd einstakra landa tilnefna liðslækni verða þau að taka ábyrgð á öllum aðgerðum læknisins.

Læknir verða að vera uppfræddir um lagabreytingar og túlkanir á leikreglum.

Dæmgæslustjóri IJF skipuleggur og stjórnar fundi fyrir liðslækna áður en IJF-meistaramót hefjast.

30. grein Aðstæður sem ekki eru tilgreindar í reglunum

Ef um tilvik er að ræða sem þessar reglur ná ekki til, skal um það fjallað og úrskurður felldur af aðaldómara eftir að hann hefur ráðfært sig við eftirlitsnefnd dómgæslunnar (“Refreeing Commission”).

ORDASKRÁ.

Aðaldómari: keppni (e. referee)	Dómari sem stendur inni á keppnisvæðinu, stjórnar og kveður upp úrskurði í júdokeppni.
Fastatak:	Það er fastatak í gólfglímu ef keppandi heldur (jap. <i>osaekomi-wasa</i>) andstæðingnum föstum þannig að bak hans, báðar axlir eða önnur öxl nema við dýnuna.
Heildartímavörður: (e. overall timekeeper)	Tímavörður sem mælir raunverulegan keppnitíma.
Hættusvæði: (e. danger area)	Rautt varúðarbelti, 1 metri á breidd, ysta brún keppnisvæðis og hluti af því.
IJF: (e. International Judo Federation)	Alþjóða júdosambandið.
Kastbragð:	Bragð sem tekið er standandi í því skyni að varpa andstæðingnum (jap. <i>tachi-wasa</i>) til jarðar.
Keppnisvæði: 16 m. á (e. competition area)	Svæðið sem júdokeppni er háð á; ferhyrndur flötur, 14-hvern veg, lagður sérstökum júdodýnum.

Japönsk orð:

Ashi-garami:	Fætur keppenda vafðir saman í gólfviðureign.
Chui:	Víti, - 5 stig fyrir brot á leikreglum.
Dojime:	Fóta-skæri (á líkama andstæðings).
Fusen-gachi;	Sigur vegna fjarvistar keppinautarins.
Hajime: hefjast.	“Byrjið”. Fyrirskipun aðaldómara um að viðureign skuli hefjast.
Hansoku-make:	Tap í viðureign vegna vítis.
Hantei:	Fyrirmæli aðaldómara sem hann beinir til meðdómaranna um að þeir, ásamt honum, úrskurði sigurvegara í viðureign þegar keppendur eru jafnir að stigum.
Hiki-wake:	Jafntefli í viðureign.
Hikkomi-gaeshi: gólfglímu.	Veltihreyfing keppenda sem eru kræktir saman í
Ippon:	Fullnaðarsigur, 10 stig, í viðureign. Keppandi fær <i>ippon</i> annaðhvort fyrir fullkomið kastbragð eða fyrir að halda andstæðingnum í fastatak í 25 sek. í gólfviðureign.

Joseki:	Einskonar háborð þar sem stjórnendur og ýmsir starfsmenn júdomóta sitja og einnig oft gamlir heiðursmenn íþróttarinnar. Ýmsum kurteisiskveðjum en beint í átt til joseki meðan júdomót fer fram.
Judogi:	Júdobúningur.
Kachi:	Sigur í viðureign.
Kansetsu-wasa:	Armlás.
Keikoku:	Víti, 7 stig, fyrir brot á leikreglum.
Kiken-gachi:	Sigur í viðureign vegna þess að keppinauturinn gengur
úr keppni eða hættir.	
Koka:	Árangur sem gefur þrjú stig en það er lægsta stigagjöf fyrir bragðataekni. Koka fær keppandi annaðhvort fyrir kastbragð eða fyrir að halda andstæðingnum í osaekomi í 10 sek. eða lengur en þó skemur en 15 sek.
Kumiza:	Heiðurssæti á júdomóti þar sem sitja heiðursgestir úr
hópi júdomanna.	
Maitta:	“Ég gefst upp”. Upphrópun keppanda; jafngildir því að slá tvisvar með hendi eða fæti.
Make:	Tap í viðureign.
Matte:	Orð sem aðaldómari notar til að stöðva viðureign um
stundarsakir.	
Ne-wasa:	Brögð sem notuð eru í gólfviðureign.
Osaekomi:	Orð sem aðaldómari notar til að gefa til kynna að annar keppenda hafi náð fastataki á hinum í gólfviðureign.
Osaekomi-wasa:	Fastatak í gólfglímu.
Rei:	Hneiging.
Shiai:	Keppni.
Shido:	Víti, 3 stig, fyrir brot á leikreglum.
Shime-wasa:	Háslásar.
Sogo-gachi:	Samsettur sigur, - fullnaðarsigur sem keppandi vinnur ef hann skorar wasaari og keikoku-víti er dæmt á andstæðinginn.
Sonomama:	Orð sem aðaldómari notar til að fyrirskipa keppendum í gólfglímu að þeir megi ekki hreyfa sig né breyta tókum.
Sore-made:	Fyrirmæli aðaldómara um, að viðureign sé lokið.
Sutemi-wasa:	Einskonar fórnarbrögð; sækjandi lætur sig falla um leið og hann leggur bragð á andstæðinginn.
Tatami:	Hefðbundnar japanskar júdodýnur, gerðar úr þjöppuðum stráum hrísgrjónajurtarinnar.
Toketa:	Orð sem aðaldómari notar til að tilkynna að fastatak
hafi rofnað (osaekomi toketa)	
Tori:	Sækjandi í viðureign.
Uke:	Keppandi sem verður fyrir sókn andstæðings og þarf að
verjast henni.	
Ukemi:	Aðferðir sem notaðar eru við fall og miða að því að draga úr höggáhrifum og forðast meiðsli.
Wasa-ari:	Árangur sem getur 7 stig og keppandi nær annaðhvort með góðu kastbragði eða með því að halda andstæðingnum í 20 sekúndur eða meira í ne-wasa en þó skemur en 25 sekúndur.

“Tvö wasaari jafngilda ippon”; úrskurður sem aðaldómari tilkynnir “Wasaari awasete ippon” ef keppandi skorar wasaari öðru sinni í einni og sömu viðureign.

Yoshi: “Haldið áfram”. Fyrirmæli aðaldómara þegar keppendur skulu hefja keppni að nýju að loknu sonomama.

Yuko: Árangur sem gefur 5 stig og keppandi fær annaðhvort með kastbragði eða með því að halda andstæðingnum í osaekomi í 15 sekúndur eða meira en þó skemur en 20 sekúndur.

Leiðbeiningar um hneigingar

Eftirfarandi leiðbeiningar eru teknar úr hneiginga-leiðbeiningum IJF.

Ein af kurteisissvenjum júdo-íþróttarinnar, *rei*-kveðjan, er hefð sem á rætur að rekja til þeirrar virðingar og þess aga sem einkennir hinar einstæðu athafnir íþróttar okkar. Leiðbeiningum um hneigingar ætti því að fylgja rftir með virðulegum hætti.

Sérhvert standandi *rei* ætti að vera 30 gráður miðað við mitti.

1. Upphafs *rei* - opunarathöfn

1.1 Það er síðasta atriði opunarathafnar að keppendur standa í röð á keppnisvæðinu. Og þá skulu allir dómaraar mótsins raða sér upp hlið við hlið fyrir framan keppendur og starfsmenn keppnisliða - og snúa í átt til *joseki*.

1.2 Við skipunina *kiotskue, rei*, hneigja sig allir þessir hópar í átt til *joseki*.

1.3 Strax að því loknu snúa dómaraar sér rangsælis í hálfhring þannig að þeir standa andspænis keppendum, og samkvæmt *rei*-skipun hneigja allir sig.

1.4 Síðan yfirgefa dómaraar, keppendur og starfsmenn keppenda keppnisvæðið í samræmi við áætlaða framkvæmd mótsins, og getur keppni þá hafist.

2. Loka *rei* - Lokaathöfn

2.1 Það er síðasta atriði lokaathafnar móts að keppendur standa í röð á keppnisvæðinu. Og allir dómaraarnir skulu raða sér upp hlið við hlið fyrir framan keppendur - og snúa í átt til *joseki*.

2.2 Við skipunina *kiotskue* snúa dómaraar sér í hálfhring rangsælis þannig að þeir standa andspænis keppendum, og samkvæmt *rei*-skipun hneigja allir sig.

2.3 Síðan snúa dómaraar sér enn í hálfhring rangsælis í átt til *joseki*, og samkvæmt *rei*-skipun hneigja þeir sig í átt til *joseki*.

2.4 Að svo búnu yfirgefa dómara og keppendur keppnisvæðið í samræmi við áætlaða framkvæmd mótsins, og lýkur mótinu þannig.

AÐALDÓMARI OG MEÐDÓMARAR

3. Við upphaf einstaklingskeppni

3.1 Áður en fyrsta viðureign í hverjum dómahluta mótsins (“session of the shiai”) hefst, gengur fyrsti dómarahópurinn meðfram ytri mörkum keppnisvæðisins í einfaldri röð (meðdómari/aðaldómari/meðdómari) uns þeir staðnæmast fyrir miðju keppnisvæðisins og snúa að *joseki*; síðan stíga þeir inn á keppnisvæðið.

3.2 Þegar þeir hafa staðsett sig fyrir miðju keppnisvæðinu, standa dómarnir þrír hlið við hlið og hneigja sig í átt til *joseki*.

3.3 Síðan ganga dómarnir þrír áfram inn á hættusvæðið og eru þá komnir inn á keppnisvæðið, og þar hneigja þeir sig öðru sinni í átt til *joseki*.

3.4 Þarna á hættusvæðinu hneigja dómarnir sig síðan hver fyrir öðrum. Aðaldómari stígur eitt skref aftur á bak en meðdómarar snúa sér hvor gegn öðrum til hneigingar.

3.5 Strax á eftir taka aðaldómari og meðdómarar stöður sínar. Sá meðdómaranna, sem fyrr kemur að stól sínum, stendur fyrir framan stólinn og bíður uns hinn meðdómarinn nær stól sínum en þá setjast þeir samtímis. Sami framgangsmáti við að setjast skal viðhafður ef dómara hafa ráðfært sig hver við annan.

3.6 Á undan fyrstu viðureigninni í hverjum dómahluta mótsins á aðaldómari að ganga úr skugga um að fyrstu tveir keppendurnir fullnægi ákvæðum í grein 9.2.

3.7 Fyrsta dómaraþrenningin á að yfirgefa keppnisvæðið samkvæmt farmgangi hneiginga í grein 6.

3.8 Sá meðdómaranna sem nær er aðaldómara ætti að ganga hægar og hinn meðdómarinn hraðar svo að báðir meðdómararnir mæti aðaldómara samtímis.

4. Næstu dómara

4.1 Eftir að fyrsta dómaraþrenningin, sem dæmir fyrstu viðureignina, hefur lokið störfum, eiga allar dómaraþrenningar sem á eftir koma að fylgja sama framgangsmáta við hneigingar og lýst er í 3.1, 3.2 og 3.5.

4.2 Sérhver dómaraþrenning sem á eftir kemur, að þeirri síðustu undanskilinni, á síðan að yfirgefa keppnisvæðið samkvæmt þeim siðareglum sem lýst er í grein 6.

5. Hlutverkaskipti aðaldómara og meðdómara

5.1 Ef aðaldómari þarf að skipta hlutverkum við meðdómara að lokinni viðureign, þá gerist það á eftirfarandi hátt: Eftir að úrslit hafa verið tilkynnt og

keppendur hafa yfirgefið keppnisvæðið, skulu báðir dómarnir mætast á rauða hættusvæðinu. Þegar þeir standa hvor andspænis öðrum, hneigja þeir sig og taka sér síðan hina nýju stöðu. Þegar þeir ganga hvor framhjá öðrum gengur nýi aðaldómari innar á dýnunni, hina skemmri leið, til *hajime*-stöðunnar.

6. Dómaraprenning yfirgefur keppnisvæðið

6.1 Þegar aðaldómari og meðdómarar eiga að yfirgefa keppnisvæðið að lokinni viðureign, þá gerist það á eftirfarand hátt: Eftir að úrslit hafa verið tilkynnt og keppendur hafa yfirgefið keppnisvæðið ganga dómarnir í átt að ytri mörkum keppnisvæðisins. Þeir staðnæmast fyrir miðju, aðaldómari í miðið, snúa í átt til *joseki* og hneigja sig samtímis og yfirgefa síðan keppnisvæðið.

7. Dómaraprenning við lok móts

7.1 Að lokinni síðustu viðureign í hverjum hluta (“session”) og eftir að úrslit hafa verið tilkynnt og eftir að hafa fullnægt grein 9.6, skulu dómarnir ganga á rauða hættusvæðið. Þar skulu þeir snúa í átt til *joseki* hlið við hlið, aðaldómari í miðið, og hneigja sig í átt til *joseki*.

7.2 Þarna á hættusvæðinu stígur aðaldómari eitt skref aftur á bak en meðdómarar snúa sér hvor andspænis öðrum og síðan hneigja þeir sig allir þrír hver fyrir öðrum í þessari stöðu

7.3 Aðaldómari og meðdómarar ganga síðan að mörkum keppnisvæðisins, staðnæmast þar fyrir miðju, snúa í átt til *joseki*, aðaldómari í miðið. Þarna hneigja þeir sig í átt til *joseki* og yfirgefa síðan keppnisvæðið.

8. Innganga keppenda og útganga af keppnisvæðinu

8.1 Þegar keppendur ganga inn á keppnisvæðið og yfirgefa það skulu þeir hneigja sig í átt til *joseki*.

9. *Tachi rei* keppenda

Þess er krafist að keppendur fari eftir leiðbeiningunum í þessum leiðarvísi og í leikreglum IJF. Keppendur sem fara ekki eftir þessum leiðbeiningum skulu beðnir að fylgja þeim. Ef þeir neita að verða við þeim tilmælum skal það tilkynnt íþróttastjóra (“Sports Director”) IJF eða mótstjóra. Stjórnandur móts víkja þá viðkomandi keppanda úr keppni og skal hann einnig sviptur verðlaunum eða, eftir atvikum, úrslitasæti.

9.1 Keppendur skulu ganga fram að mörkum keppnisvæðisins fyrir miðju og hneigja sig. Síðan ganga þeir áfram inn á keppnisvæðið, hvor að sínu merki, og hneigja sig.

9.2 Áður en fyrsta viðureign hvers dags á júdomóti hefst skal framganga fyrstu tveggja keppendanna vera sem hér segir:

1. Þar sem þeir standa hvor andspænis öðrum við upphafsmerki sín, skulu þeir snúa sér í átt til *joseki* að skipun aðaldómara.
2. Þegar gefin er *rei*-skipun, skulu þeir hneigja sig.

3. Síðan skulu þeir snúa sér aftur hvor gegn öðrum og framfylgja ákvæðum greinar 9.3 hér á eftir.

9.3 Keppendurnir standa hvor aftan við sitt merki og án skipunar hneigja þeir sig samtímis hvor fyrir öðrum, stíga síðan eitt skref áfram og standa þar í eðlilegri stöðu meðan þeir bíða þess að aðaldómari gefi skipunina *hajime*.

9.4 Þegar viðureign er lokið og aðaldómari hefur kallað *soremade*, skulu keppendur standa fyrir framan upphafsmerkin og bíða eftir tilkynningu um úrslit. Í þessari stöðu skulu keppendur lagfæra búninga sína sé þess þörf.

9.5 Aðaldómari stígur eitt skref fram á við, tilkynnir úrslitin og stígur síðan eitt skref aftur á bak. Þá stíga keppendur samtímis eitt skref aftur á bak og hneigja sig hvor fyrir öðrum.

9.6 Síðustu tveir keppendur hvers dags á júdomóti skulu að viðureign lokinni hegða sér svo sem hér segir:

a). Eftir að hafa fylgt fyrirmælum í 9.4 og 9.5 snúa þeir sér í átt til *joseki* samkvæmt skipun aðaldómara og framfylgja fyrirmælum 1. og 2. liðs í grein 9.2 og síðan 9.7.

9.7 Keppendur ganga út að mörkum keppnisvæðisins, nema þar staðar fyrir miðju og hneigja sig. Síðan yfirgefa þeir keppnisvæðið samkvæmt fyrirmælum 8. greinar.

10. Sveitakeppni

10.1 Sérhver viðureign milli tveggja sveita er talin sérstakur dómara hluti móts (session of a *shiai*).

10.2 Áður en hver viðureign sveita hefst skulu aðaldómari og meðdómarar framfylgja greinum 3.1, 3.2, 3.3 og 3.4; síðan 10.4, 10.5, 10.6, 10.7 og að lokum 3.5 í þessum leiðbeiningum.

10.3 Að lokinni hverri viðureign sveita skulu aðaldómari og meðdómarar framfylgja greinum 10.9, 10.10, 10.11 og 10.12 í þessum leiðbeiningum. Síðan eiga þeir að ganga inn á hættusvæðið fyrir miðju, snúa í átt til *joseki* og hneigja sig samtímis. Að lokinni hneigingu halda þeir áfram samkvæmt gr. 7.2 og 7.3 í leiðbeiningum þessum.

10.4 Áður en sveitakeppni hefst standa dómarnir þrír hlið við hlið, aðaldómari í miðið, og snúa allir að *joseki*. Sveitirnar tvær stíga inn á keppnisvæðið og hneigja sig samtímis. Síðan ganga þær áfram hvor að sínu upphafsmerki og standa hvor andspænis annarri. Dómari gefur þeim skipun um að snúa sér í átt að *joseki* með því að rétta fram báða arma, lófar snúi upp. Keppendur snúa sér þá í átt til *joseki* í einföldum röðum.

10.5 Að svo búnu gefur aðaldómari skipunina *rei* og keppendur hneigja sig.

10.6 Strax á eftir lætur aðaldómari keppendur snúa sér aftur þannig að sveitirnar standi hvor andspænis annarri.

10.7 Enn gefur aðaldómari skipunina *rei*, sveitirnar hneigja sig hvor fyrir annarri og ganga að mörkum keppnisvæðisins og hneigja sig þar, og þær hneigja sig enn við endimörk keppnisvæðisins áður en þær stíga út af því.

Í sérhverri viðureign sveitakeppninnar skulu keppendur fylgja greinum 9.1, 9.4, 9.5, 9.6 og 9.7 í leiðbeiningum þessum.

10.9 Þegar lokið er öllum viðureignum einstaklinga í sveitakeppni, raða báðar sveitirnar sé inni á keppnisvæðinu við upphafsmerkin og snúa hvor gegn annarri. Dómarar standa hlið við hlið, aðaldómari í miðið, gegnt *joseki* og röðum sveitanna. Aðaldómari stígur eitt skref fram og tilkynnir úrslitin.

10.10 Aðaldómari stígur eitt skref aftur á bak í sína fyrri stöðu og kallar *rei*. Sveitirnar hneigja sig hvor fyrir annarri.

10.11 Aðaldómari lætur keppendur snúa sér í átt til *joseki* með sömu bendinum og í 10.4. Keppendur standa í einföldum röðum.

10.12 Að svo búnu kallar aðaldómari *rei* og keppendur hneigja sig samtímis í átt til *joseki*.

10.13 Eftir þetta skulu keppendur ganga að mörkum keppnisvæðisins og hneigja sig, og þeir hneigja sig enn í átt til *joseki* við endimörk keppnisvæðisins.

10.14 Að svo búnu hneigja dómarar sig í átt til *joseki* þar sem þeir standa á hættusvæðinu, hneigja sig síðan hver fyrir öðrum, og samkvæmt þeim framgangsmáta sem lýst er í gr. 7 ganga þeir að mörkum keppnisvæðisins, staðnæmast þar fyrir miðju, aðaldómari í miðið, snúa í átt til *joseki* og hneigja sig. Síðan yfirgefa þeir keppnisvæðið.

Niðurstaða

Kurteisisvenjur hneiginganna greina júdoiþróttina frá öðrum alþjóðlegum íþróttum. Allt látbragð mótast af háttvísi, virðingu, og kurteisi. Aðaldómara og meðdómurum ber öðrum fremur að sjá um að þessum reglum sé fylgt og tryggja þannig að þetta sérstæði íþróttarinnar varðveitist.