



JU-JITSU FIGHTING

Zasady Walki

Ogólne wytyczne dotyczące
konkurencji i podręcznik formatu
konkurencji



Ta książka została stworzona przy współpracy i wsparciu JJIF (międzynarodowej federacji ju-jitsu). Zawiera szereg zasad dotyczących Fightingu i została zaaprobowana w październiku 2022 r.

Prawa autorskie zwłaszcza fotografie należą do JJIF.

Oficjalna wersja jest jedynie anglojęzyczną wersją.

Tekst, który jest pisany czcionką Italy dotyczy dodatkowych zasad dla kategorii u 16 oraz młodszych.

www.jjif.sport

Sekcja 01 WYMOGI UBIORU I WYMAGAŃ OSOBISTYCH	5
Sekcja 02 KATEGORIE I CZAS	8
Sekcja 03 SĘDZIOWIE	10
• SĘDZIOWIE	11
• SEKRETARIAT	12
Sekcja 04 PRZEBIEG WALKI	13
Sekcja 05 UŻYCIE KOMENDY 'HAJIME', 'MATE', 'SONOMAMA' I 'YOSHI'	16
Sekcja 06 PUNKTY	19
• Faza 1	21
• Faza 2	23
• Faza 3	25
Sekcja 07 KARY / FAULE / AKCJE ZABRONIONE	28
• MAŁE FAULE	30
• DUŻE FAULE	33
• CIĘŻKIE FAULE	37
Sekcja 08 ROZTRZYGNIĘCIE WALKI	42
Sekcja 09 WALKOWER / WYCOFANIE	44
Sekcja 10 KONTUZJE\ WYPADKI\ CHOROBY	46
Sekcja 11 SYTUACJE NIEUWZGLĘDNIONE PRZEZ REGUŁY	48
Załącznik - DALSZE ZASADY I DOSTOSOWANIA	50

5
8
10
11
12
13
16
19
21
23
25
28
30
33
37
42
44
46
48
50



Zarządzenia ogólne

W Ju-Jitsu Fighting dwóch zawodników walczy przeciwko sobie w zawodach sportowych.

The Celem walki jest wygranie przez **full-ippon** (zaliczenie perfekcyjnej techniki w fazie 1, 2 i 3) lub wygranie poprzez przewagę punktową nad przeciwnikiem.

Walka Ju-Jitsu składa się z trzech części:

- Faza 1: Ciosy, uderzenia i kopnięcia (dalej podsumowane jako **atemis**).
- Faza 2: Rzuty i obalenia, a także dźwignie i duszenia.
- Faza 3: trzymania lub techniki przygwożdżenia (dalej podsumowane jako **osae-komi**).

Dalsze ograniczenia, zasady, wytyczne, dostosowania w organizacji, format i protokół dla różnych formatów zawodów, specjalne kategorie wagowe lub wiekowe można znaleźć w JJIF Kodeks Sportowy (SC) a także w załączniku.

W przypadku, gdy załącznik do niniejszego regulaminu i SC są ze sobą sprzeczne, orzeczenie SC jest ważne.

SEKCJA 01

WYMOGI UBIORU I WYMAGAŃ OSOBISTYCH

SEKCJA 01

WYMOGI UBIORU I WYMAGAŃ OSOBISTYCH

Zawodnicy muszą stosować się do regulaminu dotyczącego ubioru i wymagań osobistych umieszczonych w S.C.

Jeśli zawodnik nie zastosuje się do regulaminu nie zostanie dopuszczony do startu w walce. W przypadku niespełnienia wymagań określonych w regulaminie, zawodnik ma 2 minuty na zmianę ubioru.



1.1 Gi zawodnika musi spełniać wymagania określone w SC.

1.2 Kobiety muszą, a mężczyźni mogą nosić biały Lub rash guarg pod Gi. Dopuszcza się noszenie hijabu.

1.3 Zawodnicy muszą mieć ubrane miękkie, krótkie i lekkie ochraniacze na dłonie oraz stopy i golenie w kolorze ich pasa (czerwone lub niebieskie). Ochraniacze mają być wykonane z miękkiej pianki o grubości 1-2 cm. Ochraniacze mają być we właściwym rozmiarze i dobrym stanie.

1.4 Dopuszcza się noszenie jockstrapów i szczęk.

Zawodnicy w kategorii U18 i młodszej muszą używać szczęk. Zawodnicy płci męskiej w tej kategorii mają również używać jockstrapów.

1.5 Kobiety mają nosić ochraniacze na klatkę piersiową.

1.6 Dodatkowe ochraniacze (np. ściągacz na kolano lub bark) muszą być wykonane z miękkiego i cienkiego materiału nie utrudniającego chwyt przeciwnikowi.

1.7 Niedozwolone jest noszenie czegokolwiek co może zranić lub być zagrożeniem dla kogokolwiek.

1.8 Wszystkie ochraniacze mają być zakładane pod gi.

1.9 Zawodnicy mają mieć krótkie paznokcie u rąk i stóp.

1.10 Długie włosy mają być związane miękką gumką do włosów.

1.11 Wszystkie dodatkowe wymagania ustanowione przez SC lub określone dla zawodów muszą zostać spełnione.



SEKCJA 02

KATEGORIE I CZAS



SEKCJA02

KATEGORIE I CZAS

2.1 Kategorie są umieszczone i określone w SC.

2.2 Czas trwania walki:

- 3 minuty dla dorosłych, U21, U18 & U16
- 2 minuty dla masterów, U14 i młodszych.

2.3 Pomiędzy dwoma walkami zawodnik ma mieć przerwę 5 minut na odpoczynek a 10 minut przed walką finałową.

2.4 Dodatkowe regulacje znajdują się w SC lub załączniku.



SEKCJA 03

SĘDZIOWIE



SECTION 03

SĘDZIOWIE

3.1 Sędziowie

3.1.1 Sędzia główny w JJIF to sędzia maty (MR), który znajduje się bezpośrednio na macie i prowadzi walkę.

3.1.2 Sędzia MR jest jedynym, który wydaje decyzje dotyczące punktów, kar lub koryguje błędnie dodane punkty.

3.1.3 MR jest wspierany przez dwóch (2) **sędziów wideo** (VR) znajdujących się obok sekretariatu. Używane są dwie (2) kamery umieszczone w przeciwległych rogach maty.

3.1.4 Referent **stołowy** (TR) prowadzi sekretariat.

3.1.4.a TR podaje punkty i kary sędziom punktowym.

3.1.4.b TR rozpoczyna czas kontuzji, gdy personel medyczny rozpoczyna udzielania pomocy na macie.

3.1.4.c TR informuje MR o upływie czasu walki, czasu oase-komi i czasu kontuzji.

3.1.5 Działania, które prowadzą do kontuzji lub pełnego ipponu, będą zawsze weryfikowane przez VR.

3.1.6 Działania, które prowadzą do bezpośredniego hansoku-make, muszą zostać sprawdzone przez HR.

3.1.7 Decyzje sędziowskie mogą być podważone zgodnie z regulacjami zawartymi w dokumencie (JJIF Sporting Code).

3.1.8 Kiedy nie można skorzystać z sędziowania wideo, MR jest wspomagany przez dwóch (2) sędziów boczni (SR).

3.1.8.1 Sędziowie SR muszą jak najlepiej ustawić się po przeciwnych stronach w strefie pasa bezpieczeństwa i sygnalizować punkty.

3.1.8.2 Punkty są zaliczone na podstawie punktów przyznanych przez większość z trzech (3) sędziów.

3.1.9 HR, MR i jeden z VR są zawsze w kontakcie za pomocą oddzielnego kanału audio interkomu.

3.1.10 MR i VR (lub SR) są wspierani i nadzorowani przez sędziego głównego tatami (HR), który ocenia prace MR i VR (lub SR) i prowadzi dokumentację.

3.1.11 Obowiązkiem sędziów jest przerwanie walki, gdy uznają to za konieczne.

3.1.12 Obowiązkiem MR jest utrzymywanie zawodników w granicach obszaru walki.

3.1.13 Obowiązkiem MR jest ukaranie trenerów i poproszenie ich o opuszczenie terenu maty, zgodnie z SC.

3.1.14 Sędziowie tej samej walki powinni pochodzić z różnych krajów (lub różnych klubów, jeśli są to rozgrywki krajowe), jeśli to możliwe.

3.2 Sekretariat



3.2.1 Sekretariat składa się z co najmniej jednego sędziego zliczającego punkty współpracującego z TR.

3.2.2 Sekretariat jest umieszczony w taki sposób, aby MR był zwrócony twarzą do niego na początku walki.

3.2.3 Sędziowie punktowi są odpowiedzialni za działanie systemu tablic wyników.
Jeśli potrzebne są zapisy papierowe, drugi sędzia jest zobowiązany do ich prowadzenia.



SEKCJA 04

PRZEBIEG WALKI



SEKCJA04

PRZEBIEG WALKI

Sędziowie wezwanie zawodników

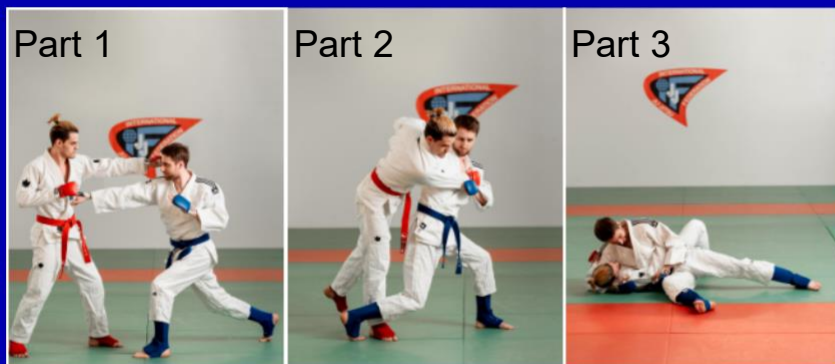
4.1 Zawodnicy zaczynają naprzeciw siebie na środku maty w odległości około dwóch (2) metrów od siebie. Zawodnik z czerwonym pasem zawsze staje po prawej stronie MR. Na znak MR zawodnicy najpierw kłaniają się sędziom, a następnie do siebie.



4.2 Po ogłoszeniu hajime przez MR, rozpoczyna się walka.

4.3 JJIF Fighting System składa się z trzech faz:

- Walka rozpoczyna się w fazie 1 i przerwanie również rozpoczyna się w fazie 1, jeśli walka została przerwana przez komendę Mate. Walka jest wznawiana w fazie 1, jeśli uchwyt w fazie 2 i trzymanie w fazie 3 zostały zerwane. Wyniki w fazie 1 osiąga się poprzez wykonywanie atemis.
- Faza 2 to sytuacja, w której chwyt został utrzymany przez któregokolwiek z zawodników i trwa do momentu, gdy obaj zawodnicy mają oba kolana na ziemi lub jeden zawodnik siedzi lub leży na tatami. Atemis są zabronione w fazie 2, z wyjątkiem sytuacji, gdy są wykonane jednocześnie z początkowym chwytem. Punkty w fazie 2 są zaliczane poprzez wykonywanie obaleń, rzutów i poddań (duszenia i dźwignie)
- Faza 3 rozpoczyna się, gdy obaj zawodnicy mają oba kolana na ziemi lub jeden zawodnik siedzi lub leży na tatami, a kończy się, gdy warunki z części 1 lub 2 ponownie mają zastosowanie.
- Atemis są zabronione w części 3, a obalenia nie są zaliczane. Wyniki w części 3 są osiąganym poprzez wykonywanie osae-komi lub poddań.



4.4 Zawodnicy muszą aktywnie starać się zdobywać punkty we wszystkich trzech fazach.

4.5 Aktywność zawodników może się zmieniać między fazami.

4.6 Po **mate** zawodnicy muszą natychmiast poprawić swoje gi i ochraniacze oraz wrócić na pozycje startową. Jeśli gi lub ochraniacze nie zostaną poprawione, MR może wydać komendę do poprawienia gi, aby dać 15 dodatkowych sekund na poprawienie gi i ochraniaczy. Jeśli zdarzy się to wielokrotnie, zawodnik zostanie ukarany shido.

4.7 Techniki, które rozpoczynają się poza obszarem walki, nie mogą być punktowane. MR powinien przerwać walkę poza polem walki i poinstruować zawodników, aby wrócili na środek maty i stanęli twarzą do siebie w pozycji początkowej.

4.8 Jeżeli zawodnik wejdzie na pas bezpieczeństwa obiema nogami tylko na krótką chwilę i natychmiast wróci do strefy walki, nie należy przerywać walki.

4.9 Na koniec walki MR ogłasza zwycięzcę i nakazuje ukłon zawodnikom najpierw do siebie, a następnie do sędziego/sędziów.

SEKCJA 05

UŻYCIE KOMENDY HAJIME, MATE, SONOMAMA & YOSHI



SECKJA05

UŻYCIE KOMENDY 'HAJIME', 'MATE', 'SONOMAMA' I 'YOSHI'



5.1 MR ogłasza hajime do rozpoczęcia walki i do wznowienia po komendzie **mate**.

5.2 MR ogłasza mate w celu przerywania walki w następujących przypadkach:

5.2.1 Jeżeli jeden lub dwóch zawodników całkowicie opuszczą pole walki w fazie 1 lub 2.

5.2.2 Jeżeli obaj zawodnicy całkowicie opuszczą pole walki w fazie 3.

5.2.3 Jeżeli kontakt w fazie 2 i fazie 3 zostanie utracony, a zawodnicy nie będą samodzielnie kontynuować walki w fazie 1.

5.2.4 Jeżeli jeden z zawodników klęczy na obu kolanach lub jest w pozycji siedzącej lub leżącej, a jego przeciwnik stosuje atemi.

5.2.5 Po upływie czasu osae-komi.

5.2.6 W trakcie trzymania, jeśli zawodnik odklepie, widać oznaki bólu krzyk lub jeden z zawodników nie jest w stanie odklepać

5.2.7 Aby przyznać kary jednemu albo obydwu zawodnikom w fazie 1

5.2.8 Jeżeli jeden lub obaj zawodnicy są kontuzjowani, nieprzytomni lub ranni.

5.2.9 W każdym innym przypadku, gdy MR uzna to za konieczne (np. Poprawienie judogi, ogłoszenie wyniku)

5.2.10 W każdym innym przypadku, jeżeli jeden z SR/VR znajduje uzasadniony przypadek poprzez kłaśnięcie ręką.

5.2.11 Kiedy Walka się zakończy

5.3 Sonomama jest wykorzystane przez MR w celu czasowego przerwania walki, w takim przypadku zawodnikom nie wolno się ruszyć, dopóki walka nie zostanie wznowiona. **Sonomama** jest ogłaszana w następujących przypadkach:

5.3.1 Aby dać jednemu lub dwojgu zawodnikom ostrzeżenie lub kare w fazie drugiej lub trzeciej.

5.3.2 W każdym innym przypadku MR uzna to za konieczne a zawodnicy są w fazie 2 lub 3.

5.4 Po ogłoszeniu **sonomama** zawodnicy będą kontynuować walkę z tej samej pozycji, w której byli przed ogłoszeniem **sonomama**.

5.5 MR ogłasza **yoshi** w celu wznowienia walki po komendzie **sonomama**.



SEKCJA 06

PUNKTY



SEKCJA 06

PUNKTY



Jeżeli skład sędziowski to MR i 2 sędziów nagrywających:

- Punkty są przyznawane przez MR
- Jeżeli co najmniej jeden sędzia nagrywający zgadza się z MR walka nie jest przerywana

•
Jeżeli 2 sędziów nagrywających nie zgadza się z MR jeden wstaje i pokazuje właściwe punkty (jeżeli Obaj sędziowie VR się zgadzają) lub zostaje przyznany punkt pośredni, jeśli wszyscy 3 sędziowie chcą przyznać inne punkty.

Jeżeli punkty są korygowane przez sędziego VR to MR musi wskazać w której części punkt zostaje zmieniony

Jeżeli skład sędziowski to sędzia maty i 2 sędziów bocznych:

- Jeżeli skład sędziowski to sędzia maty i 2 sędziów bocznych punkty są przyznawane przez wszystkich sędziów a wynik przyznany jest większością wskazań. Przykładowo MR i jeden z sędziów bocznych dają ippon.
- Jeżeli sędziowie wskazują różną punktację wówczas wynik pośredni powinien znaleźć się na tablicy wyników.



6.1 Faza 1

6.1.1 Uderzenia mają być w tors lub głowę z wyłączeniem prostych na głowę.

6.1.2 Są 3 kryteria, które uderzenie musi spełniać, aby było punktowane:



a Musi dotknąć przeciwnika, ale nie mocniej niż lekki kontakt w kategorii u16 i młodszej uderzenie na głowę powyżej linii obojczyka nie może dotknąć przeciwnika.



b Musi być wykonane hikite/hikiashi. Kopnięcie, które zostało przechwycone przez przeciwnika z hikiashi i może zostać co najwyżej jako wazari



c Technika musi być wykonana z dobrą dynamiką, balansem i kontrolą.

6.1.3 Następujące techniki mogą być punktowane:

Ippon (3 Punkty)

Ippon za 3 punkty jest przyznawany za kopnięcie w głowę pod warunkiem, że spełnia 3 kryteria i nie jest zablokowane przez przeciwnika

Ippon (2 Punkty)

Ippon za 2 punkty jest przyznawany, jeśli zostaną spełnione 3 kryteria i nie zostanie zablokowane przez przeciwnika, ale nie jest punktowany za 3 pkt

Waza-ari (1 Punkt)

Waza-ari 1 pkt jest przyznawane w fazie atemi, jeśli spełni 3 kryteria, ale jest częściowo zablokowany przez przeciwnika.
lub
atemi, spełnia 2 z 3 kryteriów i nie jest zablokowany przez przeciwnika.

6.1.4 Kontakt w fazie 1

6.1.4.a Walka rozpoczyna się, kiedy dwóch zawodników naciera względem siebie wykonując przy tym techniki atemi.

6.1.4.b Tylko jedna technika może być punktowa w trakcie zwarcia.

6.1.4.c priorytetem decydującym która technika będzie punktowana jest następujący:

1. Ippon za pierwszą technikę, która została wykonana nie ważne czy jest 2 czy 3 punktowy.
2. Pierwsze wazari za wykonaną technikę.

6.1.4.d Jeżeli oba uderzenia zostały wykonane w tym samym czasie przyznawane są te same punkty 2 lub 3 punktowy ippon lub dwa wazari nie ma przyznanych punktów w przypadku akcji równoczesnej.

6.1.4.e Wielokrotne kary mogą być przyznawane w trakcie jednego zwarcia

6.1.4.f Zwarcie kończy się, gdy:

- Zawodnicy odsuwają się od siebie i zwiększają dystans od siebie.
- zawodnicy przestają wykonywać techniki atemi
- Zawodnicy przechodzą do fazy drugiej



6.2 Faza 2

6.2.1 Następujące techniki mogą być punktowane w fazie drugiej:



Ippon (3 Punkty)

Ippon za 3 punkty jest przyznawany w przypadku wykonania techniki zmuszającej poddanie przeciwnika. Techniki wymuszające poddanie w fazie drugiej są niedozwolone w kategoriach u16 i młodszych.



Ippon (2 Punkty)

Ippon 2 punktowy jest przyznawany za rzut wykonany z pełną kontrolą i dynamiką.



Waza-ari (1 Punkt)

Waza-ari 1 punktowe jest przyznawane za częściowo kontrolowany rzut.

6.2.2 Jeżeli zawodnik nie jest w stanie odklepać może zrobić to również werbalnie, w przypadku, gdy sędzia maty uważa, że zawodnik jest w niebezpieczeństwie walka musi zostać przerwana i atakujący otrzymuje ippon 3 punktowy.

6.2.3 Rzuty, gdzie przeciwnik ląduje płasko na plecach, boku, brzuchu i klatki piersiowej zwróconej do tatami, podczas gdy tori zostaje w pozycji ponad przeciwnikiem albo jest w tej samej pozycji co przeciwnik może być punktowany w fazie drugiej.

6.2.4 Rzuty, w których przeciwnik ląduje na kolanach lub na 4 kończynach albo jest w pozycji siedzącej nie są punktowane.

6.2.5 Rzuty, w których przeciwnik ląduje na kolanach, ale także na klatce piersiowej lub brzuchu będą punktowane.

6.2.6 Jeżeli rzut jest skontrolowany i przeciwnik jak i atakujący lądują w tej samej pozycji, lecz żaden z nich nie ma przewarżającej kontroli traktowane to jest jako akcja równoczesna.

6.2.7 Jeżeli rzut został wykonany po tym jak zawodnik podniósł przeciwnika z fazy pierwszej rzut nie jest punktowany.



6.3 Faza 3

6.3.1 Następujące techniki mogą zostać punktowane w fazie 3:



Ippon (3 Punkty)

Ippon (3 Punkty) jest przyznawany w przypadku wykonania techniki zmuszającej przeciwnika do poddania.

Dla kategorii U16 i młodszych, jeżeli technika zmuszająca do poddania zostanie wykonana technicznie prawidłowo i z perspektywy odklepania przez przeciwnika sędzia musi przerwać walkę i przyznać Ippon (3 punkty). Dźwignie na nogi są zabronione w kategorii U16 i młodszych.

Ippon (2 Punkty)

Ippon jest przyznawany za efektywną kontrolę przeciwnika ogłoszone jako **osae-komi** i utrzymanie 15 sekund.

Waza-ari (1 Punkt)

Waza-ari jest przyznawane za efektywną kontrolę przeciwnika ogłoszone jako **osae-komi** i utrzymanie co najmniej 10 sekund, ale mniej niż 15 sekund.



6.3.2 Osae-komi jest ogłaszane, kiedy:

- Zawodnik kontrolowany leży na macie. Techniki kontrolowane mogą być zastosowane, kiedy przeciwnik znajduje się na plecach, boku lub na brzuchu.
- Nogi tori są wolne (w przypadku tylnej kontroli nogi tori uważane są za wolne).
- Uke jest w uchwycie i nie może się swobodnie poruszać a tori ma dobrą kontrolę nad uke.

lub

- Tori wykonuje technikę, która kontroluje górną część ciała uke (np. sankaku-jime i juji-gatame) i znajduje się w wyższej pozycji niż uke.

6.3.3 Czas Osae-Komi jest kontynuowany nawet gdy:

- Zawodnik kontrolowany jest w stanie złapać jedną nogę tori (pół garda).
- Zawodnik przesuwa się do pozycji tylnej kontroli (np. tylni chwyt) i tori utrzymuje kontrolę.
- Zawodnik kontrolowany jest na czterech kończynach, dwóch kolanach na ziemi/w pozycji żółwia w przypadku tylnego chwytu z równoczesną kontrolą przez tori.

6.3.4 Toketa zostaje ogłoszona w przypadku:

- Kontrolowany zawodnik zdoła chwycić obie nogi tori (bliska garda).
- Kontrolowany zawodnik obróci przeciwnika (z wyjątkiem tylnej kontroli).
- Kontrolowany zawodnik jest w stanie wstać na nogi lub na kolana do pozycji pionowej.
- Kontrolowany zawodnik jest w pozycji żółwia z kolanami na macie bez kontroli Tori.
- (Dla tylnego chwytu) Kontrolowana osoba jest na czterech kończynach z kolanami na ziemi.
- Obaj zawodnicy opuszczają pole walki całkowicie.

6.3.5 Jeżeli zawodnik nie jest w stanie odklepać podczas techniki może wówczas odklepać werbalnie. W każdym innym przypadku sędzia maty, jeżeli uzna, że zawodnik jest w niebezpieczeństwie musi przerwać walkę i przyznać Ippon 3 punktowy.

6.3.6 Osae-komi nie może zostać ogłoszone w przypadku, gdy zawodnik jest uwięziony w technice zmuszającej poddanie. Toketa jest ogłoszone, jeśli kontrolowana osoba przechodzi do techniki wymuszającej poddanie.

6.3.7 Punkty za różne techniki kontroli i techniki wymuszające poddanie, które następują w trakcie osae-komi nie kumulują się. Osae-komi które zostało utrzymane dłużej niż 10 sekund, ale kończy się sukcesem techniki wymuszającej poddanie nie sumuje się jako waza-ari i Ippon 3 punktowy. Sędzia maty ogłosi **toketa** dla osae-komi i przyzna 3 punktowy Ippon.

6.3.8 Jeżeli technika wymuszająca poddanie jest w trakcie osae-komi, ale nie daje rezultatu poddania się przeciwnika i wytrwa 15 sekund, wówczas sędzia maty wydaje Komendę **mate** i daje Ippon 2 punktowy dla tori.



Osae-Komi



Brak Osae Komi



SEKCJA 07

KARY \ FAULE \ AKCJE ZABRONIONE

SEKCJA07

KARY / FAULE / AKCJE ZABRONIONE

Kary są przyznawane większością sędziów.

Jeżeli zawodnik wykona akcje, która spełni kilka kryteriów dla kar, kara zostanie przyznana.

Są 3 typy fauli według następujących kategorii:

- **Mała kara** – oznacza shido i daje 1 waza-ari przeciwnikowi.
- **Duża kara** – określone jako **chui**, daje 3 waza-ari dla przeciwnika. Jeżeli zawodnik skumuluje 6 lub więcej punktów kary jest to **hansoku-make**.
- **Kumulacja kar:**
Kumulacja kar jest podzielona pomiędzy **techniczne kary** i **kary dyscyplinarne**.

Kilka technicznych kar skutkuje karą **hansoku-make** i dyskwalifikacją z walki.

Kilka kar dyscyplinarnych skutkuje karą **hansoku-make**, i natychmiastowym wydaleniem z turnieju, przegrane wszystkich walk, utrata medali, punktów kwalifikacyjnych z całego wydarzenia.



7.1 Małe faule

Małe faule to shido wówczas przeciwnikowi przyznawane jest 1 punktowe waza-ari.

Następujące akcje uznawane są za faule:

7.1.1 Mubobi

- Wykonanie akcji, która skutkuje zagrożeniem dla samego wykonywującego technikę.
- W przypadku gdy jeden zawodnik otrzymuje karę **mubobi** a następny zawodnik wykona dokładnie tą samą akcję, wówczas ten drugi zostanie ukarany utratą punktów, na korzyść przeciwnika.

7.1.2 Opuszczenie pola walki:

- W fazie 2, celowe wypchnięcie przeciwnika poza pole walki.
- W fazie 3, podczas trwania osae-komi lub techniki wymuszającej poddanie, jeśli uke aktywnie opuszcza pole walki w sposób nietechniczny powodując, że obaj przeciwnicy wydostają się poza pole walki całkowicie.
- W fazie 1 i 2, wychodzenie poza pole walki obiema nogami.
Jednakże: Jeżeli zawodnik wyjdzie w pole walki obiema nogami tylko na moment i od razu wraca do walki, wówczas kara nie obowiązuje i walka nie powinna zostać przerwana.
Jeżeli zawodnik wyjdzie poza pole walki w celu uniknięcia mocnej lub niekontrolowanej techniki kara nie zostanie przyznana.

7.1.3 Chwyty i uderzenie

- Wykonywanie technik atemi w fazie 2 lub 3.
- Jednakże: Jeżeli technika atemi została wykonana jednocześnie z chwytem przeciwnika (przejściem z fazy 1 do 2), może zostać punktowane.



7.1.4 Pasywność

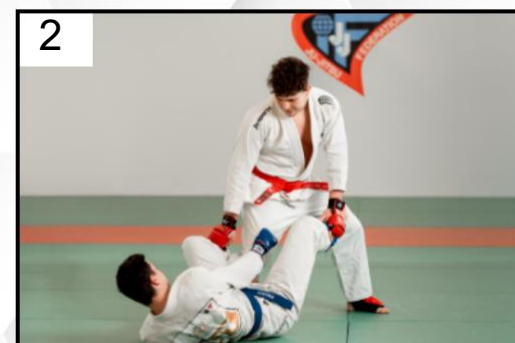
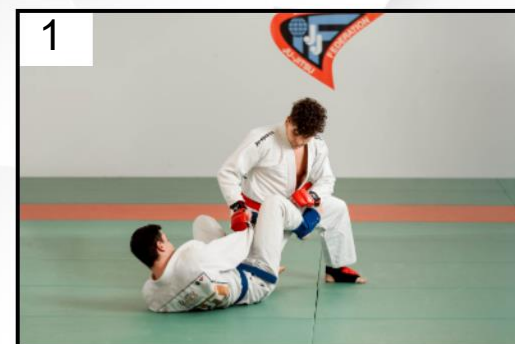
- W wszystkich fazach:
Jeżeli jeden lub obaj zawodnicy nie pokazują aktywności celem zdobycia punktów.
- W fazie 1:
Jeżeli obaj zawodnicy przechodzą do fazy 2 lub 3 bez aktywności w fazie 1.
Aktywność w fazie 1 oznacza celowe zdobycie punktów co najmniej dwoma próbami konfrontacji zanim rozpocznie się faza 2 na początku walki.
- W fazie 2:
Pasywność fazy 2 podczas aktywności fazy 1.
W takim przypadku pasywność powinna zostać ogłoszona dla zawodnika, który nie przechodzi do fazy 2 w czasie około 30 sekund. Po otrzymaniu takiej kary następny czas jest zredukowany do 15 sekund.
Aktywny zawodnik może przejść do fazy 2 po bezskutecznej próbie zdobycia punktów w fazie 1, ale nie może przejść bezpośrednio do fazy 3, to jest pasywność fazy 2.
Kiedy w fazie 2, aktywny zawodnik nie chce przejść do fazy 3 po nieudanym rzucie ponownie będzie to pasywność fazy 2, ale mogą wrócić do fazy 1.
Przejście bezpośrednio do fazy 3 markując celowo atak, aby przejść do fazy 3.
Tylko blokowanie ataku przeciwnika i poruszanie się bez aktywności w walce.
- W fazie 3:
Bezpośredni powrót do fazy 2 lub 1, unikanie walki w fazie 3.
Kiedy w fazie 3, atakujący zawodnik przechodzi do fazy 2 lub 1 po nieudanej próbie zdobycia punktów.

Kiedy kara za pasywność została przyznana zawodnikowi, który opuścił fazę 1 lub 2 lub 3 walka powinna zostać wznowiona od fazy, w której była pasywność (np. jeżeli zawodnik zamarkował atak i ominął fazę 2, żeby przejść do fazy 3, walka rozpoczyna się ponownie od fazy 2).

Wyjątkiem od zasady 7.1.4 Pasywność:

Kara za pasywność nie zostanie przyznana, jeżeli zawodnik wykorzysta okazję (np. przez przechwyt kopnięcia nie będąc aktywnym w fazie 1).

Jednakże: Jeżeli sytuacja będzie się powtarzać wielokrotnie w fazie 1 lub 2 lub 3, "shido" za pasywność zostanie przyznane.



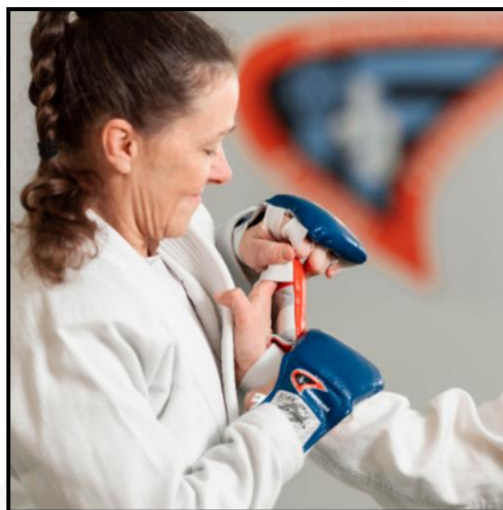
7.1.5 Marnowanie czasu

- Niepoprawienie judogi oraz ochraniaczy, kiedy wraca się do pozycji startowej przy wielokrotnym powtórzeniu sytuacji.
- Niepoprawienie judogi oraz ochraniaczy w czasie 15 sekund ogłoszonym przez sędziego maty.
- Celowe marnowanie czasu (np. poprawianie judogi poprzez ściąganie pasa, ściąganie rękawic, itp.).
- Jeżeli zawodnik przychodzi nieprzygotowany na tatami i celowo opóźnia walkę. Kara zostanie przyznana zaraz po ukłonie startowym, jeszcze przed rozpoczęciem walki i komendą **hajime**.



7.1.6 Akcje zakazane

- Rozpoczęcie akcji po komendzie **mate** lub **sonomama**.
- Wykonanie techniki atemi na nogi.
- Zakładanie dźwigni na palce rąk lub nóg.
- Kładzenie nogi lub stopy na twarz przeciwnika w fazie 2 lub 3.



7.2 Duże Faule

Duże faule będą karane karą chui i przeciwnik będzie nagradzany 3 waza-ari.

Następujące akcje są zaliczane do dużych fauli:

7.2.1 Niesłuchanie instrukcji sędziego:

- Niezastosowanie się do instrukcji sędziego maty.
- Próba poprawienia uchwytu lub pozycji po ogłoszeniu komendy **sonomama**.
- Jeżeli będą trzy wcześniejsze identyczne faule (np. **pasywność, uchwyt i uderzenie, opuszczenie tatami...**). Jeżeli zawodnik dopuści się kolejnych małych fauli sędziego maty daje ostrzeżenie, że następne identyczne przewinienie będzie skutkować karą "chui".

7.2.2 Niewłaściwe zachowania

- Rozmowa z kimkolwiek w trakcie walki (np. przeciwnik, sędzia, trener...).
- Wykonywanie gestów, ruchów, zwrotów, tańców, świętowanie zwycięstwa, które są nie sportowe względem przeciwnika, sędziów, sekretariatu, lub kogokolwiek innego, ale nie są na tyle ciężkie, aby skutkowały wydaleniem z całych zawodów (**ciężkie kary dyscyplinarne**).
- Niewłaściwe gesty dezaprobuje punktacji



7.2.3 Techniki niebezpieczne

- Techniki atemi (np. kopnięcie, pchnięcie, uderzenie w ciało przeciwnika) full contactu. Jeżeli jakiegolwiek atemi jest mocniejsze niż semi-contact, wówczas atemi będzie uważane za full contact.

Jeżeli “full contact” zajdzie w przypadku, kiedy przeciwnik zbliżył się do nas w trakcie techniki i nie zablokował się (**Mubobi**) wtedy nie ma kary chui for **Niebezpieczną technikę**.

Jeśli to możliwe stosuje się Mubobi i **Niebezpieczną technikę** równocześnie.



- Proste atemi na twarz przeciwnika, wówczas stosuje się karę nawet jeśli atak był nieskuteczny.



Brak faulu



- Wykonując niekontrolowany atak które jest nie zatrzymany, nawet jeżeli nie trafi w przeciwnika. Niekontrolowane poziome atemi (np. Uraiken, haito lub kopnięcie obrotowe), które nie jest zatrzymane, oznacza to, że technika atemi mija linię środkową przeciwnika. Niekontrolowane pionowe atemi (np. Tetsui nad głową), które nie jest zatrzymane i mija linię szczęki.

Faule



- Wykonanie rzutu, kiedy część przeciwnika poza pasem ochronnym.



- Wykonanie rzutu powodującego, że przeciwnik ląduje na twarzy, głowie lub karku.
- Wykonanie ostrego i gwałtownego rzutu.
- Dla kategorii U16 i młodszych:
 - Wykonanie atemi, które dotknie głowy przeciwnika.
 - Wykonanie dźwigni i duszeń w fazie 2.
 - Ucisk nerek i żeber przeciwnika w gardzie.



7.3 Ciężkie Faule

Wszystkie **ciężkie faule** karane są **hansoku-make**.

Jeżeli zawodnik zostanie ukarany karą **hansoku-make**, przegrywa walkę z wynikiem 0 pkt., a przeciwnik otrzymuje 50 pkt.

Jeżeli dwóch zawodników zostanie ukaranych **hansoku-make**, wówczas następuje rewanż:

- Nie ma żadnej przerwy pomiędzy rewanżem, a walką.
- Punkty, ippony oraz kary nie zostają przenoszone na rewanż.

7.3.1 Jeżeli zawodnik dopuści się Dyscyplinarnego **faulu**:

- Zostaje wydalony z całego turnieju.
- Przegrywa wszystkie walki, medale, punkty kwalifikacyjne we **wszystkich** dyscyplinach i kategoriach.

7.3.2 Następujące przewinienia uznawane są za ciężką karę dyscyplinarną:

7.3.2.a Wykonanie akcji, której zamierzeniem jest wywołanie obrażeń u przeciwnika.

7.3.2.b Pokazywanie niesportowego zachowania, które nosi znamiona **niewskazanych zachowań** (np. udawanie obrażeń celem ukarania przeciwnika, przekleństwa, rasizm, nienawiść, obraźliwe słowa i gesty).

7.3.2.c Kiedy zawodnik gryzie, ciągnie za włosy, uderza w genitalia, oczy, wykonuje uciski tych samych obszarów.

7.3.2.d Kiedy zawodnik ukazuje brak szacunku wobec przeciwnika w sposób werbalny oraz niewerbalny w trakcie walki lub po ogłoszeniu zwycięstwa.

7.3.2.e Jeśli jeden lub dwóch zawodników nie potraktuje meczu poważnie i będzie prowadziło udawany fighting.

7.3.2.f Jeżeli zawodnik okaże zachowanie nieodpowiednie bądź niesportowe względem zawodów, lub też będzie się zachowywał niewłaściwie przed albo po walce.

7.3.2.g Okazywanie zachowań niezgodnych z duchem budo lub wszystkie wymienione powyższe.





7.3.3 Następujące akcje zostają uznane jako ciężkie faule techniczne:

7.3.3.a Zgromadzenie 6 lub więcej punktów karnych w jednej walce.

7.3.3.b Dopuszczenie się technik, które mogą spowodować uszkodzenie przeciwnika.

Techniki, które spowodują krwawienie (lecz nie takie, które otworzą istniejące już rany) musi być to ocenione przez sędziego głównego, sędziów bocznych, bądź nagrywających w zależności od sytuacji; “mubobi” (shido), “niebezpieczna technika” (chui) lub “akcja, która może zranić przeciwnika” (hansoku-make).

7.3.3.c Wykonanie **Zakazanych technik**:

- Wykonanie dźwigni na kark bądź kręgosłup.



- Wykonanie kani-basami.



- Duszenie przeciwnika gołymi rękami.
- Wykonanie kombinacji rzutów z technikami zmuszających do poddania się w taki sposób, że u przeciwnika może wystąpić ryzyko obrażeń.

Faul



Faul



Brak Faulu



Jednakże, dozwolone jest obalenie przeciwnika techniką prowadzącą do poddania się:

- Jeżeli jest to wykonane techniką np. kote-gaeshi.
- Podczas przygotowań do wykonania tej techniki w fazie 2 przeciwnik schodzi do fazy 3.

- Wykonanie dźwigni skrętnej na kolano lub stopę.

Brak Faulu



Faul



Tabela kar za niedozwolone akcje

	U10 - U16	U18 / U21 / Adults / Masters	Techniki
1	S	S	Techniki atemi na nogi
2	S	S	Dźwignie na palce dłoni lub stóp
3	S	S	Położenie przeciwnikowi jednej ręki lub stopy na twarzy w fazie 2 lub 3
4	C	✓	Technika atemi dotykająca głowy przeciwnika
5	C	✓	Dźwignie lub duszenia w fazie 2
6	C	✓	Uciskanie nerek lub żeber przeciwnika w gardzie ze skrzyżowanymi nogami
7	C	C	Techniki atemi wykonane w full contact
8	C	C	Proste atemi na głowę przeciwnika
9	C	C	Niekontrolowane atemi, które nie zostaną zatrzymane
10	C	C	Obalenie przeciwnika, z tym, że przynajmniej jedna część ciała przeciwnika ląduje poza pasem ochronnym.
11	C	C	Wykonanie obalenie/rzutu, jeżeli zawodnik ląduje na twarzy, głowie lub karku.
12	C	C	Ostre, gwałtowne obalenia/rzuty.
13	H	H	Dźwignie na kark i kręgosłup.
14	H	H	Dźwignie skrętne na kolano i stopę
15	H	H	Kani-basami
16	H	H	Duszenie przeciwnika gołymi rękami.
17	H	H	Wykonanie techniki kombinowanej z techniką wymuszającą poddanie.



Akcja/Technika dozwolona

S

Akcja/Technika karana shido (Akcja Zakazana)

C

Akcja/Technika karana chui (Techniki Niebezpieczne)

H

Akcja/Technika karana hansoku-make (Techniki Zakazane)

SEKCJA 08

ROZTRZYGNIECIE WALKI

SEKCJA 08

ROZTRZYGNIECIE WALKI



8.1 Ogłoszenie zwycięzcy przed upływem czasu:

Jeżeli zawodnik osiągnie co najmniej jeden ippon w każdej z trzech faz w trybie natychmiastowym wygrywa poprzez **full-ippon**.

W tym przypadku, pokonany zawodnik ma 0 punktów, a zwycięzca otrzymuje 50 punktów.

8.2 Ogłoszenie zwycięstwa po upływie czasu:

- a. Zawodnik, który zdobył przewagę punktową wygrywa.
- b. W przypadku podpunkt a. wynik jest równy, zawodnik, który zdobył więcej ipponów w różnych fazach walki odnosi zwycięstwo.
- c. W przypadku a. i b. jednakowych, przeciwnik, który zdobył więcej ipponów wygrywa.

8.3 W przypadku impasu po upływie czasu (obaj zawodnicy mają taką samą ilość punktów, taką samą ilość ipponów we wszystkich fazach walki i taką samą liczbę ipponów):

- 8.3.1** Po minucie przerwy doliczana jest ekstra runda.
- 8.3.2** Trwanie dodatkowej rundy trwa 2/3 regularnej walki (120 sekund dla U16 – Adults, 80 sekund dla mastersów, U14 i młodszych).
- 8.3.3** Jeżeli następuje całkowity impas nawet w dodatkowej rundzie procedura jest powtarzana.
- 8.3.4** Punkty, ippony oraz kary przenoszą się na dodatkową rundę.
- 8.3.5** Wynik w drabince każdy z każdym pozostaje remisowy wówczas wynik obowiązuje z pierwszej rundy.



SEKCJA 09

WALKOWER / WYCOFANIE

SEKCJA 09

WALKOWER / WYCOFANIE

9.1 Decyzja **fusen-gachi** (wygrana poprzez walkower) zostaje ogłoszone dla każdego zawodnika, którego przeciwnik nie pojawi się na walkę po wezwaniu w czasie 3 minut, które powtórzy się 3 krotnie. Walkower przeciwnikowi daje 0 punktów, a zwycięzcy 50.

9.2 Decyzja **kiken-gachi** (wygrana przez wycofanie) zostaje ogłoszone jeżeli jeden z zawodników wycofa się z walki w trakcie jej trwania. W takim przypadku otrzymuje on 0 punktów a zwycięzca 50.



SEKCJA 10

KONTUCJE / WYPADKI / CHOROBY



SEKCJA 10

KONTUZJE\ WYPADKI\ CHOROBY

10.1 Walka zostaje przerwana w związku z kontuzją jednego lub dwóch zawodników. Sędzia maty natychmiast przerywa walkę i powiadamia personel medyczny, tak jak sędziowie VR lub TR poprzez znak dla personelu medycznego.

10.2 Maksymalny czas dla zawodnika na lekarza to 2 minuty na walkę.

10.3 Czas na lekarzy rozpoczyna się w momencie wydania komendy przez sędziego TR, kiedy personel medyczny rozpoczyna opatrywanie kontuzjowanego zawodnika.

10.4 Kiedy biegnie czas dla medyków niekontuzjowany zawodnik powinien stać co najmniej 2 metry od kontuzjowanego zawodnika twarzą zwróconą w drugą stronę podobnie jak jego trener.

10.5 Lekarz podejmuje ostateczną decyzję czy też kontuzjowany, czy chory zawodnik może walkę kontynuować lub nie.

10.6 Jeżeli zawodnik straci świadomość lub przytomność walka musi zostać przerwana i zawodnik otrzymuje zakaz kontynuowania turnieju.

10.6.1 Jeżeli utrata przytomności związana jest z urazem głowy jak np. uderzenie, kopnięcie, rzut z lądowaniem na głowę zawodnik zostaje zawieszony w zawodach JJIF na 3 tygodnie.

10.6.2 Zawodnik zachowuje wszystkie zwycięstwa, medale i punkty rankingowe jakie zdobył do tego czasu.

10.6.3 Decyzja należy do głównego lekarza

10.7 Jeśli jeden z zawodników jest niezdolny do kontynuowania walki sędzia maty oraz sędziowie VR/SR podejmują decyzję co następuje:

10.7.1 Jeżeli kontuzja zawodnika uniemożliwia mu prowadzenie walki, wówczas ogłoszone jest **kiken-gachi** (wygrania przez wycofanie) dla niekontuzjowanego zawodnika.

10.7.2 Jeżeli kontuzja przypisana jest niekontuzjowanemu zawodnikowi wówczas ogłoszone jest **kiken-gachi** (wygrania przez wycofanie) dla kontuzjowanego zawodnika. Jeżeli zdarzenia prowadzące do kontuzji wiąże się z ciężkim faulem wówczas **kiken gachi** zostaje zastąpione przez hansoku make.

10.7.3 Jeżeli zawodnik jest chory w trakcie walki i niezdolny do kontynuowania walki, wówczas jest ogłoszone **kiken-gachi** (wygrania przez wycofanie) dla przeciwnika.

10.7.4 Jeżeli zawodnik straci kontrole nad podstawowymi funkcjami organizmu (np. wymioty, niekontrolowane oddawanie moczu) **kiken-gachi** (wygrania przez wycofanie) zostaje ogłoszone dla przeciwnika.

SEKCJA 11

SYTUACJE NIEUWZGLĘDNIONE PRZEZ REGUŁY

SECTION 11

SYTUACJE NIEUWZGLĘDNIONE PRZEZ REGUŁY

Sytuacje, które nie są zawarte w regulaminie powinny być rozstrzygane przez sędziego MR jak również sędziów VR/SR biorących udział w walce – jeśli możliwe przy pomocy wideo.



ZAŁĄCZNIK

DALSZE ZASADY I DOSTOSOWANIA

Załącznik zawiera dalsze instrukcje, reguły, adaptacje zawodów, format, protokoły dla innych zawodów, specjalne wagi i kategorie wiekowe.

Te informacje są również zawarte w JJIF Sporting Code (SC).

Jeżeli załącznik tego poradnika i Sporting Code są w konflikcie wówczas stosuje się Sporting Code.

ZAŁĄCZNIK

POLE WALKI

Pole do walk musi spełnić następujące wymagania
Zawarte w dokumentacji (JJIF i Sporting Code).

I.a Obszar zawodów musi być pokryty matami w różnych
kolorach dzielących się na różne obszary.

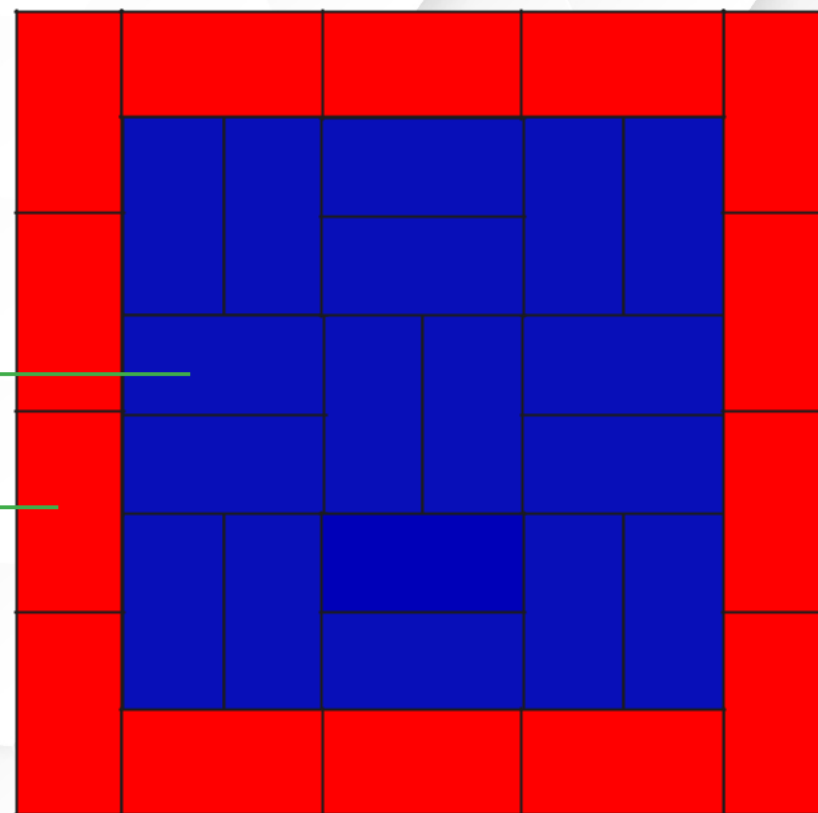
I.b Obszar znajdujący się poza **polem walki** jest nazwany **pasem ochronnym**.

I.c Pole walki i **pas ochronny** nazywamy **obszarem maty**.

Pole walki

Pas ochronny

Obszar maty

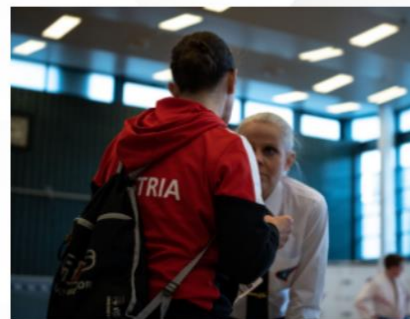


ZAŁĄCZNIK II

Trenerzy

Tylko jeden trener przypadający na zawodnika jest dopuszczony do maty.

- II.a** Trenerzy powinni siedzieć na granicy maty podczas trwania walki.
- II.b** Trener powinien zachować się wzorowo, jego zachowanie powinien odzwierciedlać kodeks sztuk walki oraz etyki.
- II.c** Trenerzy powinni być stosownie ubrani zgodnie z regulacjami zawartymi w dokumencie JJIF Sporting Code. Na niektórych zawodach może obowiązywać specjalny dress code.
- II.d** Trenerzy mogą kwestionować decyzje sędziego zgodnie z regulacjami zawartymi w JJIF dokumencie Sporting Code.
- II.e** Jeśli trener przejawia ofensywne zachowania względem zawodników, sędziów, publiczności lub kogokolwiek sędzia maty może wyprosić go z obszaru maty, który jest zarezerwowany dla oficjeli FOP na czas trwania walki.
- II.f** Jeżeli ofensywne zachowanie wciąż jest kontynuowane, the sędzia walki może podjąć decyzję o wydaleniu go z obiektu, w którym odbywa się turniej. Organizator też zastrzega sobie prawo usunięcia z obiektu kogokolwiek sprawiającego kłopoty.



ZAŁĄCZNIK III

JUDOGI/ DALSZE WYMAGANIA

III.a Na oficjalne ważenie zawodnik musi mieć na sobie minimum nieprześwitujący T-shirt i szorty zakrywające kolana. Po więcej szczegółów należy zajrzeć do sekcji **ważenie** w SC.

III.b Naszywki mogą jedynie znajdować się w określonych rejonach judogi, tak jak to jest na ilustracji na następnej stronie. Muszą być z bawełny i właściwie przyszyte. Wszystkie naszywki, które są nie przyszyte i są w nieautoryzowanym terenie judogi zostaną usunięte podczas inspekcji judogi.

III.c Rozmiar judogi musi spełniać wymagania znajdujących się na ilustracjach odnośnie do rozmiarów judogi. Ilustracje tą można również znaleźć w SC.

III.d Wśród zawodników męskich rozciągliwy lub elastyczny rashguard pod judogą jest opcjonalny. Wśród kobiet jest obowiązkowy.

III.e Wśród kobiet noszenie hijabu (szalu na głowę) jest dozwolone. Musi być związany elastyczną gumką, bez żadnych twardych materiałów, w kolorze białym lub czarnym.

III.f Używanie ochraniaczy łączonych (np. kolana, łokcie itp.) jest dopuszczalne, jeżeli nie zwiększają objętości zawodnika przez co trudniej jest złapać uchwyt przeciwnikowi za judogę.

III.g Używanie ochraniaczy wykonanych z twardych materiałów, które mogą spowodować obrażenia przeciwnika lub samego zawodnika jest zakazane.

III.h Paznokcie palców i stóp muszą być krótko obcięte.

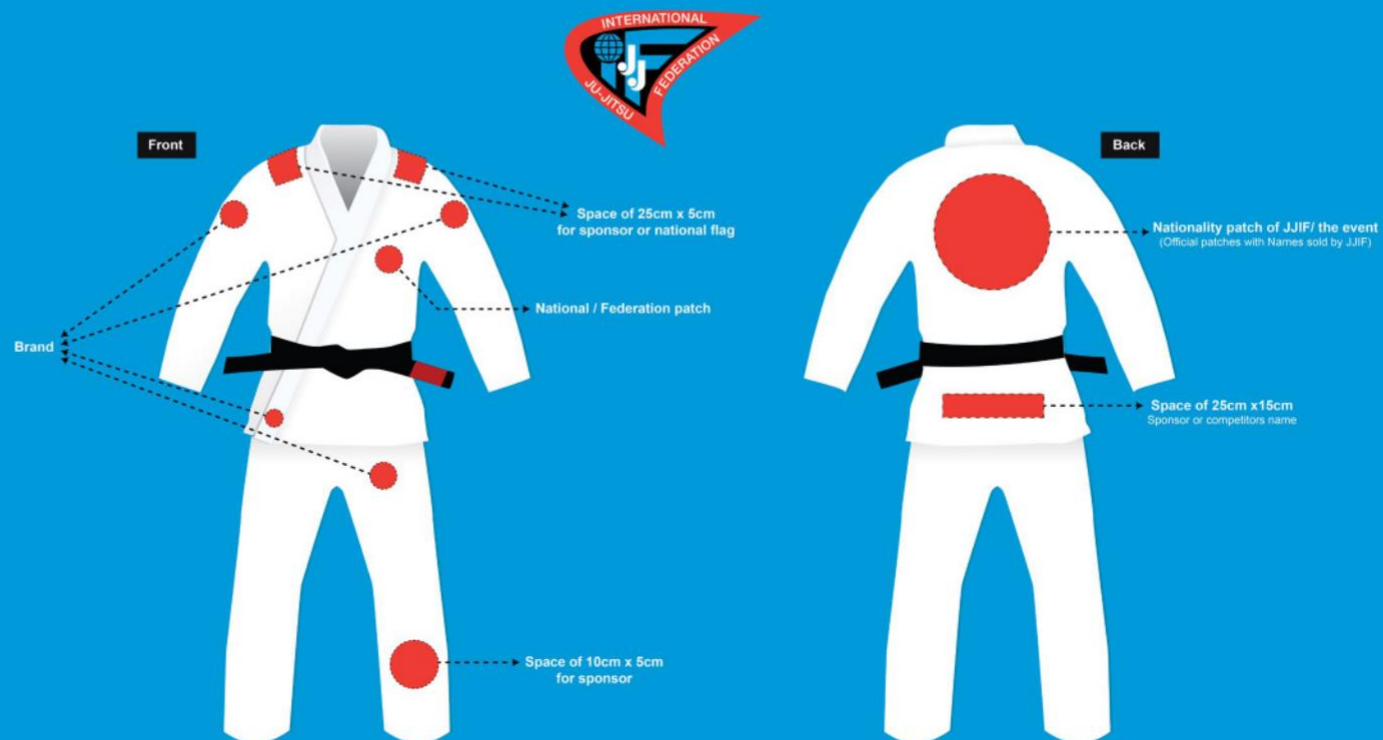
III.i Długie włosy muszą być związane gumką do włosów. Nie może ona zawierać żadnych twardych materiałów mogących wywołać krzywdę przeciwnikowi.

III.j Jeżeli na skórze zawodnika widać otwarte rany, ślady choroby, lekarz musi zostać poinformowany. Lekarz ma ostatnie słowo czy zawodnik zostanie dopuszczony do turnieju.

III.k Poza obszarem maty zawodnicy mają nosić obuwie.

III.l Judoga ma być czysta, sucha i nie śmierdząca.





Generalities:

- The "sponsor area" must not be used for religious or political statements.
- The "sponsor" must fit with the ethics of Budo and sports (no discrimination, no Alcohol, no Tobacco,...).
- The "personal sponsor" cannot be in competition with official JJIF sponsors.
- Only official equipment suppliers of JJIF are allowed on sponsor areas (additional to the brand areas).
- Only the name of Competitor can be placed at the backside of the belt.
- In *IWGA World Games* and *Sport Accord World Combat Games* NO Advertising is allowed.
- Only the brand of Equipment can be placed at the "brand" positions.



ZŁĄCZNIK IV

KATEGORIE WIEKOWE / WAGOWE / CZAS

IV.a Kategorie wiekowe i czas walki

Następujące kategorie mają określony czas walki ustalony przez JJIF:

Masters	Starsi niż 35 lat	2 minuty
Adults	Starsi niż 18 lat	3 minuty
U21	18/19/20 lat	3 minuty
U18	16/17 lat	3 minuty
U16	14/15 lat	3 minuty
U14	12/13 lat	2 minuty
U12	10/11 lat	2 minuty
U10	9 lat i młodsi	2 minuty

Zawodnicy przypisani są do kategorii wiekowych do wieku, który osiągną w obecnym roku (od 1 stycznia do 31 Grudnia).

Zawodnicy mogą startować jedynie w jednej kategorii wiekowej nawet jeśli kategorie odbywają się w inne dni tego samego turnieju.

Zawodnik nie może startować w dwóch kategoriach wiekowych.

IV.b Kategorie wagowe dla indywidualnych zawodników (ważne do 31.12.2023)

Następujące kategorie wiekowe dotyczą mistrzostw świata i niższych rangą zawodów określone są przez JJIF dla indywidualnych dyscyplin. Zawodnik nie może zostać zarejestrowany do więcej niż jednej kategorii wagowej, kategorii, do której należą lub kategorii wyższej

Mężczyźni				Kobiety			
Adults	U21	U18	U16	Adults	U21	U18	U16
							-32 kg
			-38 kg				-36 kg
			-42 kg			-40 kg	-40 kg
		-46 kg	-46 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-50 kg	-50 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-55 kg	-55 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-60 kg	-60 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-66 kg	-66 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-73 kg	-73 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-81 kg	+73 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+81 kg					
+94 kg	+94 kg						

IV.b Kategorie wagowe dla indywidualnych zawodników (ważne od 01.01.2024)

Następujące kategorie wiekowe dotyczą mistrzostw świata i niższych rangą zawodów określone są przez JJIF dla indywidualnych dyscyplin. Zawodnik nie może zostać zarejestrowany do więcej niż jednej kategorii wagowej, kategorii, do której należą lub kategorii wyższej

Mężczyźni				Kobiety			
Adults	U21	U18	U16	Adults	U21	U18	U16
							-32 kg
			-40 kg				-36 kg
			-44 kg			-40 kg	-40 kg
		-48 kg	-48 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-52 kg	-52 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-56 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-62 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-69 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-77 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-85 kg	+77 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+85 kg					
+94 kg	+94 kg						

IV.c Kategorie wagowe dla dzieci (ważne do 31.12.2023)

Dla dzieci (U14, U12 i U10) JJIF rekomenduje, żeby używać następujących kategorii wagowych.

Mężczyźni			Kobiety		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-30 kg	-24 kg	-21 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-34 kg	-27 kg	-24 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-38 kg	-30 kg	-27 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-42 kg	-34 kg	-30 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-46 kg	-38 kg	-34 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-50 kg	-42 kg	-38 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-55 kg	-46 kg	-42 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-60 kg	-50 kg	+42 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-66 kg	+50 kg		-57 kg	+48 kg	
+66kg			+57 kg		

IV.c Kategorie wagowe dla dzieci (ważne od 01.01.2024)

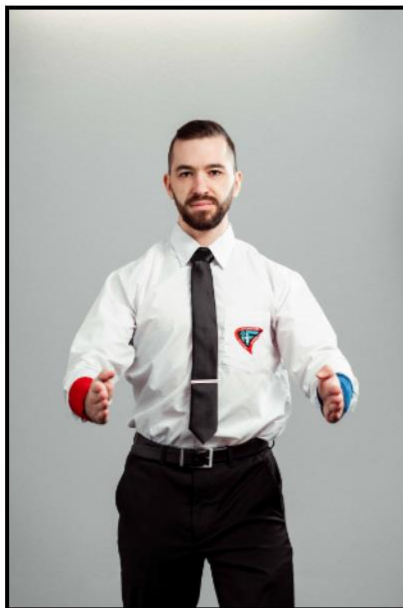
Dla dzieci (U14, U12 i U10) JJIF rekomenduje, żeby używać następujących kategorii wagowych

Mężczyźni			Kobiety		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-32 kg	-25 kg	-22 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-36 kg	-28 kg	-25 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-40 kg	-32 kg	-28 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-44 kg	-36 kg	-32 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-48 kg	-40 kg	-36 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-52 kg	-44 kg	-40 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-56 kg	-48 kg	-44 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-62 kg	-52 kg	+44 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-69 kg	+52 kg		-57 kg	+48 kg	
+69kg			+57 kg		

ZADANIA V

SYGNAŁY SĘDZIÓW

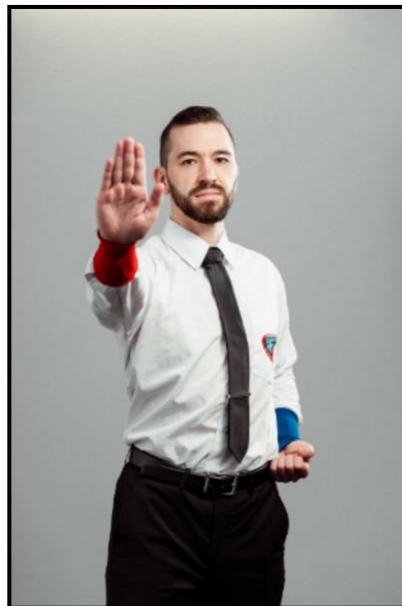
Sygnały do prowadzenia walki



Sędzia stojący pomiędzy zawodnikami, dwie ręce poziomo, ogłoszenie hajime.

Mate (Przerwanie walki)

Sędzia podnosi jedną rękę na wysokość ramienia, równoległą do tatami i pokazuje płaską dłoń palce skierowane do góry w stronę sekretariatu.



Sonomama!



Sonomama (Zatrzymanie walki)

Sędzia mocno klepie zawodników w plecy obiema rękami podczas ich walki, ogłaszane sonomama.

Yoshi (Wznowienie walki)

Po rozwiązaniu problemu i czasowego wstrzymania walki sędzia MR klepie obu zawodników w plecy ogłaszając yoshi.





Osae-komi (Kontrola w parterze)

Sędzia wskazuje prawą lub lewą ręką dłoń skierowaną do maty w stronę zawodników ogłaszając wyraźnie **osae-komi**. Ręka musi być cały czas skierowana w stronę zawodników, kiedy osae-komi jest aktywne.



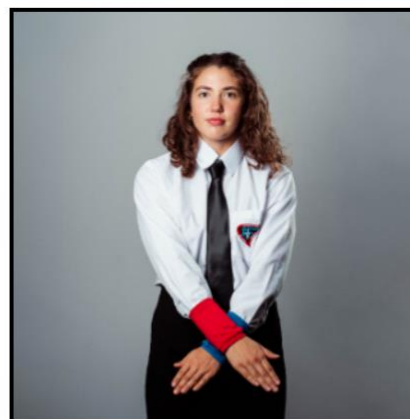
Toketa (Kontrola w parterze zakończyła się)

Sędzia macha dwukrotnie ręką lewą lub prawą, tą którą było ogłoszone osae-komi ponad zawodnikami i ogłasza **toketa**. Dłoń skierowana jest pionowo w stosunku do maty.



Odwołanie (Zmiana decyzji)

Sędzia najpierw pokazuje decyzję, którą chce anulować zanim wskaże znak odwołania. Sędzia macha dwukrotnie prostą ręką nad głową pokazując decyzję, którą chce odwołać.



Poprawa Judogi

Sędzia krzyżuje ręce z przodu ciała z otwartymi dłońmi skierowanymi do zawodnika, który ma poprawić judogę lub ochraniacze.



Potrzebny medyk/ Czas medyczny

Sędzia formułuje z dłoni literę T ten gest zawiadamia obsługę medyczną VR, SR i TR i wskazują zawodnika, który wymaga interwencji medycznej. Sędzia TR rozpoczyna czas dla lekarza, kiedy personel medyczny dojdzie do kontuzjowanego zawodnika i zatrzymuje go, kiedy opuści matę.

Znaki dla punktów



Ippon (3 Punkty)

Sędzia podnosi lewą lub prawą rękę w zależności od zawodnika niebieskiego lub czerwonego dla którego punkty mają zostać przyznane ponad głowę z jasno widocznym wskazaniem 3 palców



Ippon (2 Punkty)

Sędzia podnosi lewą lub prawą rękę w zależności od zawodnika niebieskiego lub czerwonego dla którego punkty mają zostać przyznane ponad głowę z dłonią skierowaną do przodu. Jeśli sędzia chce wskazać w której fazie jest ippon robi to przed wskazaniem ipponu ilością palców.



Waza-ari (1 Punkty)

Sędzia podnosi lewą lub prawą rękę w zależności od zawodnika niebieskiego lub czerwonego dla którego punkty mają zostać przyznane na wysokości ramienia z dłonią skierowaną do dołu. Znak musi być jasny dla sekretariatu.



Jednoczesna akcja

Sędzia na wysokości klatki piersiowej łączy zaciśnięte pięści.



Znak nie widziałem

Sędzia unosi dwie ręce do wysokości głowy z dłońmi skierowanymi do twarzy wskazując swoje oczy.

Znaki kończące walkę

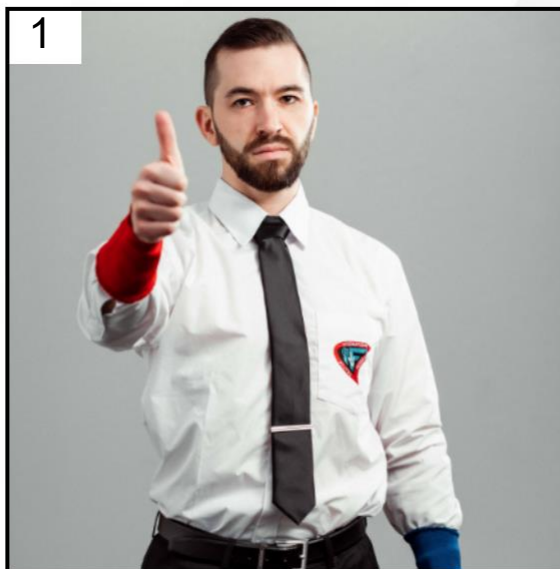


Hikiwake (Remis)

Sędzia z przodu ciała krzyżuje ręce na wysokości klatki piersiowej z wyprostowanymi dłońmi i ogłasza **hikiwake**.

Przerwa

W przypadku Hikiwake – Przed dodatkową rundą sędzia maty pokazuje kciuk w górę jako znak do sędziego tatami i wskazuje zawodników, dla których jest odliczana 1 minutowa przerwa.



Ogłoszenie zwycięstwa

Sędzia unosi rękę na wysokość ramienia a następnie tworzy kąt 45 stopni z dłonią skierowaną do wnętrza ciała a następnie ogłasza werbalnie kolor zwycięzcy.

Znaki dla niezgodności z decyzją



Prośba o odtworzenie walki/ sprzeciw trenera

Sędzia maty pokazuje duży prostokąt gestem z przodu swojego ciała palcami wskazującymi. Jeżeli jest to na prośbę trenera dodatkowo sędzia maty musi wskazać kolor. Jeżeli walka nie została zapauzowana sędzia maty powinien wskazać na słuchawkę interkomu, że oczekuje na rezultat powtórki.

Odrzucony protest trenera

Po tym jak sędzia powtórzy znak powtórki wskazuje kolor zawodnika i krzyżuje wyprostowane dłonie w literę X jak na rysunku.



Uznany protest trenera

Po pokazaniu dużego prostokąta z przodu ciała, sędzia pokazuje kciuk w górę i kolor zawodnika.

Kara (Shido / Chui / Hansoku-make)

Po pokazaniu znaku odpowiedniej kary sędzia wskazuje na zawodnika palcem wskazującym uniesionym w górę.



Znaki małych fauli



Mubobi (Niebezpieczeństwo dla zawodnika)

Sędzia z przodu ciała w pozycji horyzontalnej wyprostowuje ręce z dwukrotnie zaciśniętymi pięściami.



Opuszczenie pola walki

Sędzia pokazuje ruch w kierunku krawędzi tatami tyłem dłoni.



Marnowanie czasu

Sędzia wskazuje na zegarek na nadgarstku.

Pasywność walki

Sędzia obraca obiema dłońmi ułożonymi horyzontalnie od łokci do nadgarstków z przodu swojego ciała. Po znaku pasywności, ale przed znakiem kary sędzia pokazuje w której fazie nastąpiła pasywność poprzez wskazanie ilości palców.

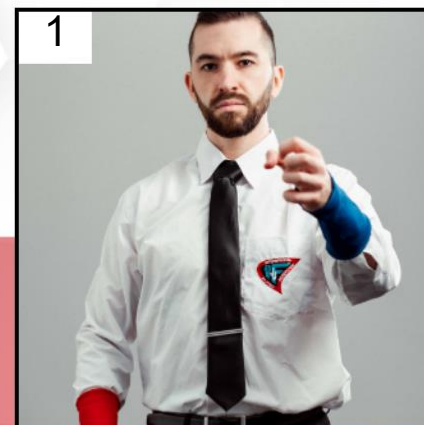


Akcja zakazana

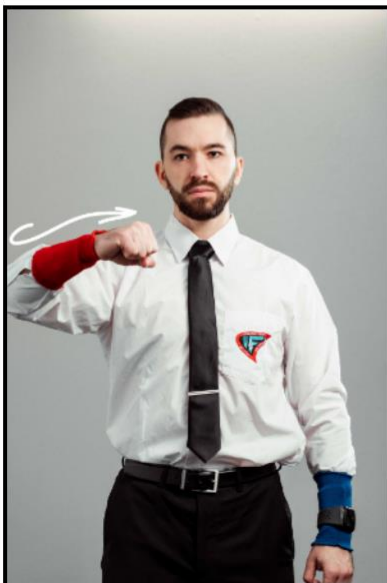
Dla wszystkich akcji i technik, które karane są shido: Sędzia pokazuje uderzenie kaniem dłoni w otwarte wewnętrzne łokcia.

Uderzenie po przechwycie

Sędzia pokazuje ruch imitujący uchwyt jedną ręką i drugą ręką ruch imitujący uderzenie pięścią wskazuje zawodnika dopuszczającego się kary.



Znaki dużych fauli



Niebezpieczna technika

Dla wszystkich technik i akcji kończących się karą chui: Sędzia unosi prawą lub lewą rękę horyzontalnie imitując uderzenie pięścią.



Niestosowanie się do instrukcji

Sędzia wskazuje palcami wskazującymi swoje uszy.



Niepotrzebne zachowanie

Sędzia przykładá palec wskazujący do swoich ust.

Znaki dla ciężkich fauli

Ciężki faul techniczny

Dla wszystkich akcji i technik kończących się hansoku-make sędzia krzyżuje swoje dłonie nad głową z zaciśniętymi pięściami. Zewnętrzna część dłoni skierowana jest za plecy sędziego.



