

**ỦY BAN
THỂ DỤC THỂ THAO**

Số: 2077/QĐ-UBTDTT

**CỘNG HOÀ XÃ HỘI CHỦ NGHĨA VIỆT NAM
Độc lập - Tự do - Hạnh phúc**

Hà Nội, ngày 24 tháng 12 năm 2002

QUYẾT ĐỊNH

V/v ban hành Luật thi đấu Judo quốc tế

BỘ TRƯỞNG - CHỦ NHIỆM ỦY BAN THỂ DỤC THỂ THAO

- Căn cứ Nghị định số 15/CP ngày 2/3/1993 của Chính phủ về nhiệm vụ, quyền hạn và trách nhiệm quản lý Nhà nước của Bộ, cơ quan ngang Bộ;
- Căn cứ Nghị định số 03/1998/NĐ-CP ngày 06/01/1998 của Chính phủ về chức năng, nhiệm vụ, quyền hạn và tổ chức bộ máy của Ủy ban Thể dục Thể thao;
- Xét yêu cầu về phát triển và nâng cao thành tích môn Judo ở nước ta.
- Căn cứ đề nghị của Ông Vụ trưởng Vụ Thể thao thành tích cao I.

QUYẾT ĐỊNH

Điều 1: Nay ban hành Luật thi đấu Judo quốc tế gồm 30 Điều.

Điều 2: Luật thi đấu Judo được áp dụng trong các cuộc thi đấu từ cơ sở đến toàn quốc và thi đấu Quốc tế tại nước ta.

Điều 3: Các cuộc thi đấu toàn quốc có thể đề ra Điều lệ thích hợp với thực tế nhưng không được trái với các Điều ghi trong Luật này.

Điều 4: Luật này thay thế cho các Luật đã in trước đây và có hiệu lực từ ngày ký.

Điều 5: Các ông Chánh văn phòng, Vụ trưởng Vụ Tổ chức Cán bộ-Đào tạo, Vụ trưởng Vụ Thể thao thành tích cao I, Giám đốc các Sở Thể dục Thể thao chịu trách nhiệm thi hành quyết định này.

BỘ TRƯỞNG - CHỦ NHIỆM

Nguyễn Danh Thái (Đã ký)

LUẬT THI ĐẤU JUDO QUỐC TẾ

Điều 1: Diện tích thi đấu

Thảm thi đấu là một mặt phẳng hình vuông có kích thước từ 14m x 14m (tối thiểu) đến 16m x 16m (tối đa). Diện tích này phải được bao bọc bằng thảm Tatami hoặc một vật liệu tương tự có thể chấp nhận được, thông thường là màu xanh lá cây và màu đỏ (xem hình 1). Diện tích thảm thi đấu phải được chia thành hai phần phân biệt nhau là diện tích chiến đấu và diện tích an toàn.

Vùng phân chia ranh giới giữa hai phần này được gọi là "Vùng nguy hiểm" được biểu hiện bằng một băng màu đỏ có bề rộng khoảng 1 mét bao quanh suốt cả chu vi hình vuông và được xem như là một phần của diện tích chiến đấu.

Phần diện tích chiến đấu là một hình vuông có kích thước từ 8m x 8m (tối thiểu) đến 10m x 10m (tối đa). Phần thảm ở bên ngoài vùng nguy hiểm phụ thuộc vào diện tích an toàn và có bề rộng khoảng chừng 3m (không được dưới 2,5m).

Một băng keo dán màu xanh và một băng màu trắng, rộng khoảng 6cm và dài 25cm, được dán trên phần giữa diện tích chiến đấu, và cách nhau độ 4m để chỉ rõ vị trí các đấu thủ lúc bắt đầu và lúc kết thúc trận đấu. Băng keo màu xanh dán bên phải và băng keo màu trắng dán bên trái của trọng tài.

Diện tích thi đấu cần được lắp đặt trên một sàn gỗ hoặc một nền bằng phẳng có độ đàn hồi (xem ghi chú). Nếu có hai hoặc nhiều diện tích thi đấu được đặt kế cận nhau thì được phép sử dụng chung một diện tích an toàn có bề rộng tối thiểu là 3m.

Sàn gỗ có độ cao khoảng 50cm.

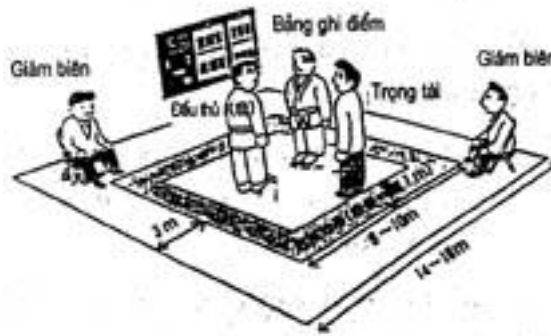
Ghi chú: Diện tích thi đấu

Thảm Tatami;

* Thông thường những tấm thảm Tatami có hình chữ nhật kích thước 183cm x 91,5cm; kích thước này có thể nhỏ hơn một chút tùy theo khu vực của Nhật Bản. Hiện nay những tấm thảm này thường có kích thước 1m x 2m, được làm bằng mút cao su hoặc mút, các thảm này phải chắc chắn và có tác dụng làm giảm nhẹ bớt chấn động lúc rơi ngã.

* Các thảm Tatami phải được phủ bởi một chất nhựa, thường có màu đỏ và xanh lá cây, không được quá trơn trượt hoặc quá nhám.

* Các tấm thảm cấu tạo thành diện tích thi đấu phải được đặt sát nhau, không có khoảng hở, để tạo thành một mặt phẳng đồng nhất và cố định sao cho không tự xô dịch được.



Sàn gỗ hoặc nền phẳng:

* Nền bằng phẳng nên làm bằng gỗ cứng và có độ nhún. Kích thước của mặt hình vuông này khoảng 18m mỗi cạnh và cao tối đa 50cm.

Điều 2: Dụng cụ

2.1 Ghế và cờ của Giám biên và Trọng tài:

Hai (02) ghế gọn nhẹ được đặt trên phần diện tích an toàn, ở hai góc đối diện nhau của thảm thi đấu. Một cờ xanh và một cờ trắng được đặt trong một túi ở mỗi ghế ngồi của giám biên. Đồng thời phải có một cờ xanh và một cờ trắng cho Trọng tài chính thức điều khiển trận đấu.

2.2 Bảng ghi điểm:

- * Mỗi thảm thi đấu cần có hai bảng ghi điểm (bằng tay hoặc điện tử).
- * Mỗi bảng có kích thước không quá 90cm chiều cao và 2m chiều ngang (các kích thước này có thể tăng giảm tùy theo khán phòng).
- * Mỗi bảng có một bên xanh và một bên trắng có thể đảo ngược.
- * Bảng ghi điểm phải được đặt bên ngoài thảm thi đấu, thông thường là ở hai cạnh đối diện nhau của diện tích này. Bảng ghi điểm cần được bố trí sao cho đảm bảo được sự trông thấy của Trọng tài điều khiển trận đấu và khán giả.
- * Trên mỗi bảng ghi điểm phải có đủ số lượng bảng số (thông thường từ số 1 đến số 10) để ghi điểm kỹ thuật và những điểm tương đương khi có các lỗi phạt.
- * Trên mỗi bảng phải có những ký hiệu của lỗi phạt.
- * Những tấm bảng nhỏ sau đây cần phải được chuẩn bị sẵn để ghi nhận những lần can thiệp của bác sĩ trong trường hợp cần thiết (xem Điều 8.1.21 và ghi chú của Điều 29):

Hai bảng nhỏ có nền màu xanh lá cây, với một chữ thập xanh trên mỗi bảng.

Hai bảng nhỏ có nền màu xanh lá cây, với một chữ thập trắng trên mỗi bảng.

Trong trường hợp sử dụng các tấm bảng ghi điểm bằng tay thì phải có một dụng cụ thủ công được dùng để chỉ cho biết thời gian còn lại của trận đấu, khi cần thiết phải ngừng trận trong quá trình diễn tiến của trận đấu.

Trong trường hợp sử dụng bảng ghi điểm bằng điện tử thì những bảng điểm ghi bằng tay phải được sử dụng song song hoặc để dự phòng.

Những điểm kỹ thuật, điểm tương đương và những lỗi phạt, kể cả lần can thiệp của bác sĩ trên diện tích thi đấu (xem Điều 29) phải được ghi ngay tức khắc trên bảng sau tiếng hô của Trọng tài (xem Điều 8.1.21).

2.3 Bảng quy ước thời gian bất động:

Những bảng này phải được người tính thời gian bất động sử dụng để chỉ cho Trọng tài biết điểm kỹ thuật đạt được trong thời gian bất động (xem các Điều 5, 13 và các ghi chú).

2.4 Đồng hồ tính thời gian:

Đồng hồ tính thời gian bằng tay gồm 04 đồng hồ phải được phân bố như sau:

Thời gian thi đấu: một (01) đồng hồ.

Đòn bất động OSAE KOMI: hai (02) đồng hồ.

Trong trường hợp sử dụng đồng hồ tính thời gian bằng điện tử thì những đồng hồ tính thời gian bằng tay phải được sử dụng song song nhằm mục đích tính thời gian.

2.5 Cờ (của những người tính thời gian):

Những người tính thời gian phải sử dụng những cờ sau:

Cờ vàng: ngừng đòn bất động.

Không cần thiết sử dụng cờ vàng và cờ xanh dương trong trường hợp tính thời gian bằng điện tử. Tuy nhiên những cờ này phải có sẵn.

2.6 Báo hiệu chấm dứt trận đấu:

Việc chấm dứt thời gian đích thực của trận đấu phải được báo cho Trọng tài biết bằng chuông hoặc là một dụng cụ kêu vang (Điều 14 và ghi chú).

Trong trường hợp cùng một lúc có nhiều diện tích thi đấu thì phải dùng những dụng cụ kêu vang khác nhau.

2.7 Dây băng xanh và trắng:

Mỗi đấu thủ phải mang một dây băng xanh hoặc trắng, có bản rộng ít nhất là 5cm và có chiều dài vừa đủ để quấn một vòng lưng ngay trên đai thắt

tương đương đẳng cấp, và dư thêm từ 20 đến 30cm ở mỗi bên thắt nơ (đầu thủ được gọi trước mang dây băng xanh, đầu thủ được gọi sau mang dây băng trắng).

Ghi chú Điều 2: Dụng cụ và sự bố trí

Vị trí những nhân viên ghi bảng điểm/tính điểm/tính thời gian:

Trong những khả năng có thể được, những nhân viên ghi điểm và những nhân viên tính thời gian phải ở vị trí đối diện với Trọng tài và được những nhân viên ghi bảng điểm nhìn thấy rõ.

Khoảng cách đối với khán giả:

Nhìn chung khán giả không được ở gần hơn 3m tính từ mép thảm thi đấu.

Bảng ghi điểm bằng tay:

Những đồng hồ tính thời gian và bảng điểm ghi bằng tay phải được sử dụng đồng thời với những thiết bị điện tử để tranh những vấn đề xảy ra do sự trục trặc của các thiết bị này.

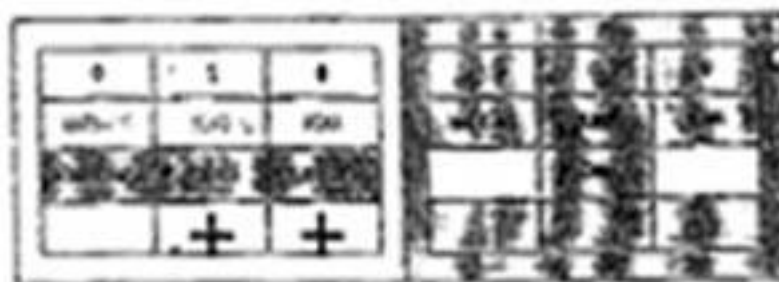
Thí dụ tương tự

Đầu thủ mang dây băng xanh đã được một điểm WAZA-ARI và cũng bị phạt một CHU thì ngay tức khắc đầu thủ mang dây băng trắng cũng sẽ nhận được tương đương một điểm YUKO.

Bảng ghi điểm điện tử



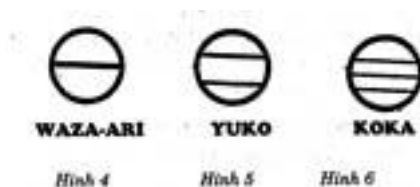
Bảng ghi điểm bằng tay



Chữ thập xanh và trắng

Nền của những tấm bảng nhỏ phải là màu xanh lá cây, những chữ thập xanh và trắng phải phù hợp với màu sắc của dây đai mà mỗi đấu thủ đang mang.

Bảng nhỏ quy ước:



Đồng hồ tính thời gian để dự phòng:

Những đồng hồ tính thời gian để dự phòng phải có sẵn cho những người tính thời gian và những người có trách nhiệm. Tình trạng hoạt động của những đồng hồ này phải được kiểm tra tốt trước khi bắt đầu thi đấu.

Dây băng xanh và trắng:

Những dây đai màu xanh và trắng được cung cấp bởi Ban tổ chức.

Điều 3: Võ phục

Các đấu thủ phải mặc võ phục Judo (JUDOGI) đáp ứng những yêu cầu sau đây:

1. Được may chắc chắn bằng vải bông (cotton) hoặc vải sợi tương tự và đang ở trong tình trạng tốt.

Các loại áo bó sát mặc ở trong của vận động viên nữ (của vận động viên thể dục hoặc diễn viên múa) như các loại áo thun tay ngắn được chấp nhận là đạt tiêu chuẩn cho phép.

2. Có màu xanh hoặc trắng

3. Những dấu hiệu được chấp nhận:

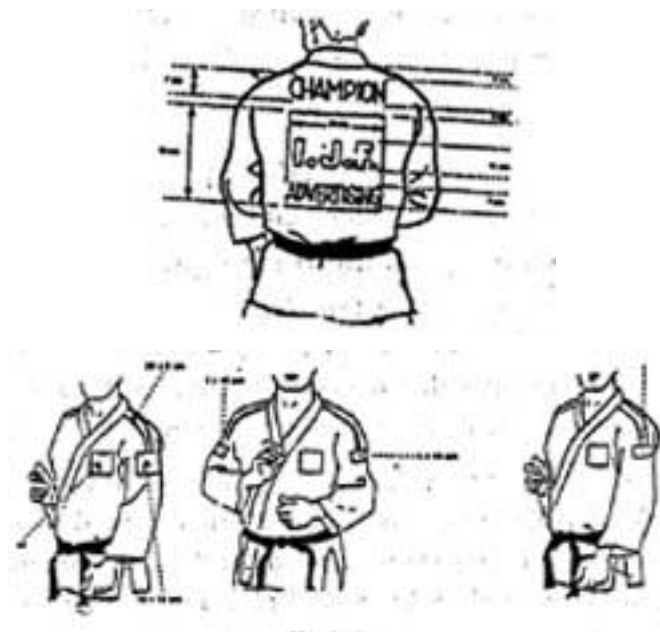
Chữ viết tắt tên Quốc gia (ở phía sau lưng áo).

Quốc huy hoặc phù hiệu (ở phía trước, bên trái phần trên áo), kích thước tối đa là 100cm².

Nhãn hiệu của nhà sản xuất (ở phía trước, phần dưới áo) kích thước tối đa là 25cm².

Dấu hiệu ở trên vai (chạy dài từ cổ áo xuống, qua hai vai, dài theo cánh tay), chiều dài tối đa là 25cm và bề rộng tối đa là 5cm.

Đấu thủ có thể để tên mình lên trên đai thắt



4. Áo võ phải khá dài để che phủ một phần đùi và ít nhất gấu áo phải ở mức ngang nắm tay khi cánh tay duỗi thẳng ra ở mỗi bên thân mình. Áo phải rộng vừa đủ sao cho hai vạt áo chéo nhau ở vị trí lồng ngực có chiều rộng tối thiểu là 20cm.

Tay áo dài tối đa tới vị trí khớp xương cổ tay và không được ngắn hơn 5cm tính từ khớp xương này trở lên.

Đường kính của tay áo phải lớn hơn đường kính của cánh tay (kể cả băng quấn) tối thiểu là từ 10cm đến 15cm trên suốt chiều dài tay áo.

5. Quần võ không được ghi dấu gì cả. Chiều dài của ống quần chỉ được phép dài đến mắt cá chân là tối đa và cũng không được ngắn hơn 5cm tính từ khớp xương mắt cá trở lên.

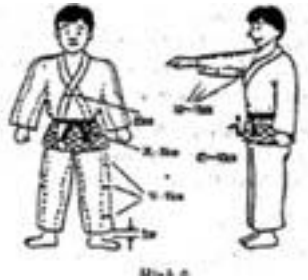
Đường kính của ống quần phải lớn hơn đường kính của chân (đùi và bắp chân) sao cho tạo ra một khoảng trống ở phía trong có độ rộng tối thiểu là từ 10cm đến 15cm suốt dọc chiều dài ống chân.

6. Một dây thắt đai có bản rộng từ 4cm đến 5cm và màu sắc tương ứng với đẳng cấp đai của đấu thủ phải được mang ở trên áo võ, được thắt lại bằng một nút nơ cao ngang hông. Đai phải khá dài để quấn sao cho đủ hai vòng lưng và dài dư thêm từ 20cm đến 30cm ở mỗi bên thắt nơ cột chặt.

7. Các đấu thủ nữ phải mặc một áo thun ngắn tay màu trắng hoặc gần trắng ở bên trong áo võ, tương đối bền chắc và khá dài để có thể bỏ vào phía trong quần võ. Không một dấu hiệu hoặc kiểu vẽ nào được quyền có trên áo thun.

Ghi chú: - Ngoại trừ những đồ lót thông thường, không được quyền mặc bất kỳ quần áo nào khác ở bên trong áo võ.

Ghi chú Điều 3: Võ phục



Nếu một đấu thủ phải rời khỏi diện tích thi đấu để thay đổi một phần y phục mà các giám biên không cùng giới tính với đấu thủ thì Ban tổ chức phải chỉ định một người cùng giới tính để đi kèm theo đấu thủ.

Nếu võ phục của một đấu thủ không hợp lệ với điều này, Trọng tài phải ra lệnh cho đấu thủ thay võ phục khác hợp lệ trong thời gian ngắn nhất có thể được.

Để bảo đảm những tay áo võ của đấu thủ đúng chiều dài quy định, trọng tài ra lệnh cho đấu thủ giơ thẳng cánh tay ra phía trước ngang tầm vai để thực hiện việc kiểm tra. Hơn nữa, để bảo đảm liên quan đến độ rộng rãi đã nêu ra trong Điều 3 này, Trọng tài ra lệnh cho đấu thủ giơ thẳng cánh tay ra phía trước và uốn cong tạo thành một góc vuông.

Đấu thủ nào không đáp ứng những yêu cầu đã nêu ra trong Điều 3 sẽ được coi như từ chối quyền thi đấu (xem Điều 28).

Điều 4: Vệ sinh

1. Võ phục phải sạch sẽ, khô ráo và không có mùi khó chịu.
2. Các móng chân và móng tay phải được cắt ngắn.
3. Thân thể của đấu thủ phải sạch sẽ.
4. Tóc dài phải được cắt ngắn hoặc buộc gọn sao cho không gây ảnh hưởng tới quá trình thi đấu của đấu thủ kia.

Ghi chú Điều 4: Vệ sinh

Đấu thủ nào không đáp ứng những yêu cầu của Điều 4 sẽ bị coi từ chối quyền thi đấu (xem Điều 28).

Điều 5. Trọng tài

Nhìn chung, ở mỗi diện tích thi đấu, trận đấu được điều khiển bởi một Trọng tài và hai Giám biên, những Viên chức này được sự trợ giúp bởi những người có trách nhiệm kỹ thuật sau đây và được giám sát bởi Hội đồng Trọng tài.

- 2 người ghi bảng điểm.
- 1 người ghi biên bản thi đấu.
- 2 người tính thời gian.
- 1 người xướng ngôn.
- Tập thể trên được giám sát và điều hành bởi một người có trách nhiệm ở bàn Thư ký.
- 1 Trưởng sàn đấu (có trách nhiệm theo dõi việc áp dụng các Điều luật của Trọng tài).

Ghi chú Điều 5: Trọng tài

Các trọng tài và trợ giúp kỹ thuật

Những người tính thời gian và những người trợ giúp khác phải là những người có kinh nghiệm cũng như hiểu biết chắc chắn về Luật thi đấu.

Ban tổ chức phải mở lớp tập huấn về Luật cho những người này trước khi giao nhiệm vụ. Phải có ít nhất là hai người tính thời gian:

1. Một (01) trọng tài có trách nhiệm về thời gian thi đấu.
2. Một (01) trọng tài có trách nhiệm về thời gian bất động.

- Trong khả năng nếu có thể, phải có một người thứ 3 giám sát hai người kia để tránh những sai sót.

Trọng tài thời gian thi đấu phải cho đồng hồ chạy lúc có tiếng hô "HAJIME" hoặc "YOSHI". Và cho đồng hồ ngưng chạy lúc có tiếng hô "MATTE" hoặc "SONOMAMA".

Trọng tài thời gian bất động thì cho đồng hồ chạy lúc có tiếng hô "OSAEKOMI" cho tiếp tục chạy lúc có tiếng hô "YOSHI". Lúc có tiếng hô "TOKETA" hoặc "MATTE" thì phải cho đồng hồ ngưng chạy và báo cho trọng tài biết thời gian bất động, nếu thời gian này khá dài đủ để được điểm kỹ thuật, tương ứng với Điều 14. Vào lúc chấm dứt thời gian bất động (25 giây nếu không có kết quả trước đó hoặc 20 giây nếu đấu thủ bị động đã thua một điểm WAZAARI hoặc bị phạm một lỗi KEIKOKU) phải được báo bằng một tín hiệu kêu vang.

Cờ màu xanh dương chứng tỏ đồng hồ tính thời gian bất động (OSAEKOMI) đã ngưng chạy. Người tính thời gian phải giơ cờ màu xanh dương lên khi thấy động tác và tiếng hô SONOMAMA. Phải hạ cờ xanh dương xuống khi thấy động tác và có tiếng hô YOSHI.

Trọng tài thời gian bất động phải hạ cờ màu xanh dương xuống khi có tiếng hô TOKETA-MATTE của Trọng tài trong trường hợp có đòn bất động ở đường biên (xem Điều 10 và ghi chú).

Trọng tài thời gian thi đấu phải giơ cờ màu vàng lên khi đồng hồ ngưng chạy lúc nghe tiếng hô và thấy động tác "MATTE" hoặc "SONOMAMA" và hạ cờ xuống khi cho đồng hồ chạy lại lúc nghe tiếng hô "HAJIME" hoặc "YOSHI".

Khi thời gian đích thực của trận đấu đã hết, trọng tài thời gian phải thông báo cho trọng tài bằng phương tiện của một tín hiệu kêu vang nghe thật rõ (xem các Điều 11 và 12).

Trong trường hợp sử dụng hệ thống điện tử thì cách tiến hành giống như đã nói ở trên. Tuy nhiên hệ thống bằng tay phải được sử dụng song song hoặc để dự phòng (theo quyết định của trưởng ban thi đấu).

Điều 6: Vị trí và nhiệm vụ của trọng tài:

Trọng tài thường đứng ở phía trong diện tích thi đấu. Trọng tài trách nhiệm điều khiển trận đấu và công bố quyết định cuối cùng. Hơn nữa trọng tài phải bảo đảm rằng các quyết định (điểm kỹ thuật, lỗi phạt, can thiệp của bác sĩ) được ghi rõ trên bảng tính điểm.

Tất cả các quyết định sẽ được căn cứ trên ý kiến đa số của ba trọng tài, đó là trọng tài chính và hai Giám biên.

Ghi chú Điều 6: Vị trí và trách nhiệm của trọng tài

Trước khi làm trọng tài trận đấu, các trọng tài và giám biên phải làm quen với các tín hiệu kêu vang được sử dụng để chỉ báo cho họ biết chấm dứt trận đấu ở trên diện tích của mình.

Khi nhận trách nhiệm ở trên diện tích thi đấu, trọng tài và các giám biên phải bảo đảm những yếu tố sau đây:

- a) Diện tích thi đấu hợp lệ với Điều 1.
- b) Tất cả dụng cụ đều ở đúng vị trí.
- c) Các Điều 3 và 4 được các đấu thủ tôn trọng.
- d) Tất cả các trọng tài (xem Điều 5) đều ở đúng vị trí và sẵn sàng nhận nhiệm vụ.

- Các trọng tài phải bảo đảm rằng khán giả, cổ động viên, nhiếp ảnh gia và những người khác không gây phiền phức cho đấu thủ hoặc bị phiền phức (xem ghi chú của Điều 2).

- Ngay sau khi có tiếng hô (điểm kỹ thuật, lỗi phạt) trọng tài phải vẫn trông thấy các đấu thủ và giữ nguyên động tác - đứng ngay vị trí để quan sát xem giám biên ở gần mình nhất có ý kiến gì khác biệt diễn tả sự bất đồng hay không.

- Trọng tài cũng phải - luôn luôn nhìn thấy các đấu thủ - bảo đảm rằng tiếng hô của mình được ghi đúng trên các tấm bảng.

- Trong trường hợp hai đấu thủ ở tư thế NE - WAZA và quay hướng ra ngoài, trọng tài có thể đứng trên diện tích an toàn để quan sát diễn biến của đòn thế.

Hội ý trọng tài

Khi cần có cuộc thảo luận giữa trọng tài và các giám biên (Điều 8.1.22) thì trọng tài đứng ở vị trí lúc ban đầu của trận đấu, gọi hai giám biên của mình bằng động tác thích hợp, hai người giám biên này đứng ở hai bên trọng tài và hợp thành một góc nhỏ sao cho có thể quan sát cả đấu thủ.

Trọng tài phải chờ cho hai giám biên đến đúng vị trí tiên liệu trước khi đi vào cuộc thảo luận.

Các ý kiến thảo luận phải thật ngắn gọn và trọng tài phải chờ cho đến khi hai giám biên trở lại chỗ ngồi ban đầu trước khi cho khởi sự lại trận đấu.

Điều 7: Vị trí và nhiệm vụ của giám biên



- Các giám biên trợ giúp trọng tài ngồi đối mặt nhau ở hai góc đối diện bên ngoài diện tích thi đấu. Mỗi giám biên phải cho biết ý kiến của mình bằng động tác chính thức tương ứng mỗi khi ý kiến của mình khác với ý kiến của trọng tài hoặc về điểm kỹ thuật, hoặc về lỗi phạt đã được hô bởi trọng tài.

• Nếu trọng tài đưa ra một ý kiến đánh giá cao hơn (Supérieure/higher degree) ý kiến đánh giá của hai giám biên về một kết quả kỹ thuật hoặc một lỗi phạt thì trọng tài phải điều chỉnh việc đánh giá của mình cho bằng với giám biên nào đã đưa ra sự đánh giá cao (La plus élevée/highest évaluation).

• Nếu trọng tài đưa ra một ý kiến đánh giá thấp hơn (Inférieure - lower degree) ý kiến của hai giám biên về một kết quả kỹ thuật hoặc một lỗi phạt thì trọng tài phải điều chỉnh sự đánh giá của mình cho bằng với ý kiến của giám biên nào đã đưa ra sự đánh giá thấp.

• Nếu một giám biên đưa ra một ý kiến đánh giá cao hơn và giám biên kia lại đưa ra một ý kiến đánh giá thấp hơn so với ý kiến của trọng tài thì trọng tài có thể giữ nguyên ý kiến của mình.

• Nếu hai giám biên đưa ra cùng một ý kiến khác biệt với ý kiến của trọng tài mà trọng tài không nhận thấy sự thể hiện bất đồng này thì lúc đó

giám biên đứng lên và giữ vững động tác của mình cho đến khi nào trọng tài nhận thấy và sửa sai việc đánh giá của mình.

- Nếu, sau một thời gian đáng kể (vài giây đồng hồ) mà trọng tài vẫn không nhận thấy các giám biên đang ở tư thế đứng thì người giám biên ở gần trọng tài nhất lúc đó phải tiến đến gần và báo cho trọng tài biết ý kiến đa số.

- Giám biên phải diễn tả bằng động tác thích hợp ý kiến của mình về hiệu lực của mọi đòn thế ở đường biên hoặc ở bên ngoài diện tích thi đấu.

- Những tham khảo bằng miệng giữa trọng tài và các giám biên là có thể được và cần thiết trong trường hợp khi mà trọng tài hoặc một trong hai giám biên là nhân chứng duy nhất của sự việc còn hai người kia không trông thấy thì có thể thay đổi được quyết định. Tuy nhiên, người có ý kiến thiếu sót phải khẳng định được điều mà mình đã đề xướng nhằm tránh mọi tranh luận vô ích. Các giám biên cũng phải kiểm tra kỹ những kết quả mà người ghi điểm đã ghi xem có phù hợp và đúng với những gì mà trọng tài đã thông báo (Điều 22).

Nếu vì một lý do mà trọng tài xét thấy cần thiết, một đấu thủ phải tạm thời rời khỏi diện tích thi đấu thì phải có một người giám biên đi kèm theo đấu thủ đó để giám sát nhằm tránh có điều bất thường xảy ra (thông thường giám biên đi kèm theo đấu thủ là người giám biên ở gần đấu thủ nhất - xem ghi chú Điều 3 đoạn thứ nhất). Việc cho phép như vậy chỉ được chấp thuận trong những trường hợp ngoại lệ. Thí dụ như để thay đổi võ phục v.v...

Ghi chú Điều 7: Vị trí và nhiệm vụ của giám biên.

Trọng tài và các giám biên phải rời khỏi thảm thi đấu theo lời mời của Trưởng ban trọng tài, lúc tạm ngưng vì nghỉ lễ, thủ tục hoặc mọi sự chậm trễ kéo dài trong chương trình.

Vị trí căn bản

- Giám biên phải ngồi trên ghế đã quy định cho mình, hai chân đặt trên diện tích an toàn và hai tay để nằm lên trên hai đùi.

- Nếu một giám biên nhận thấy điểm ghi trên bảng sai thì phải thông báo ngay tức khắc cho trọng tài, chỉ có trọng tài mới có quyền sửa đổi các điểm đã ghi trên bảng điểm.

Di chuyển của giám biên cùng với ghế ngồi

- Giám biên phải thể hiện sự nhanh nhẹn lúc di chuyển và nhắc ghế lên khi nhận thấy vị trí của mình có thể gây nguy hiểm cho các đấu thủ. Giám biên phải dùng hai tay nắm lấy hai cạnh ghế sao cho có thể buông ra ngay tức khắc một tay để cho biết ý kiến về một đòn thế ở đường biên, mà tay kia vẫn luôn giữ ghế.

- Nếu một giám biên không đồng ý với ý kiến đưa ra của trọng tài hoặc nếu trọng tài không thể hiện gì hết thì giám biên đó phải ra dấu hiệu bày tỏ ngay tức khắc ý kiến của mình.

- Giám biên không được làm trước các động tác của trọng tài về một sự đánh giá, nhưng phải giải thích ý kiến của mình nếu không đồng ý.

- Trong trường hợp một đòn thế được thực hiện ở đường biên, trước hết giám biên phải đưa ra ký hiệu xem đòn thế ở bên trong hay bên ngoài, kể đó ra ký hiệu nếu xảy ra một hoặc hai dấu thủ ở bên ngoài. Thí dụ như nếu một giám biên ra ký hiệu một đòn thế ở bên ngoài và trọng tài hô IPPON còn giám biên kia đưa ra một kết quả thấp hơn thì trước hết phải dựa vào đa số đưa ra quyết định coi đòn thế ở bên trong hay bên ngoài. Sau đó nếu đòn thế được xét ở bên trong thì mới đưa ra quyết định cuối cùng.

- Nếu một đối thủ phải thay đổi một phần của võ phục ở ngoài khu vực thi đấu mà trong hai giám biên không có ai cùng giới tính với đấu thủ thì lúc đó các giám biên phải có hành động phù hợp với ghi chú của Điều 3.

- Nếu diện tích thi đấu của mình không được sử dụng và đang có một cuộc thi đấu diễn ra ở diện tích kế bên thì người giám biên phải mang ghế ra khỏi khu vực nhằm tránh mọi rủi ro thương tích. Nếu các giám biên được trọng tài gọi để tham khảo thì phải đến và đứng ở hai bên trọng tài và hợp thành một góc nhỏ sao cho có thể quan sát các đấu thủ.

Điều 8: Động tác

8.1. Trọng tài

Khi trọng tài hô khẩu lệnh thì cùng lúc những động tác sau đây cũng được thực hiện.

1/ IPPON

Giơ thẳng cánh tay trên đầu, lòng bàn tay hướng về phía trước (hình 11)



2/ WAZA - ARI

Đưa thẳng cánh tay sang ngang một bên, lòng bàn tay hướng xuống dưới (hình 12).



3/ WAZA - ARI AWASETE IPPON

Đưa động tác WAZA - ARI tiếp theo sau là động tác của IPPON.



4/ YUKO

Đưa cánh tay chếch xuống 45 độ ở một bên, lòng bàn tay hướng xuống dưới (hình 13).



Hình 12

5/ KOKA

Giơ cánh tay gấp lại cùng với ngón tay cái hướng về hướng vai và cùi chỏ khép sát chân mình (hình 14).



6/ OSAE - KOMI

Đưa thẳng cánh tay về hướng các đầu gối, lòng bàn tay hướng xuống dưới và đứng nghiêng, mặt hướng về phía các đầu gối (hình 15).



7/ TOKETA

Đưa thẳng một cánh tay về phía trước hướng vào các đầu gối, bàn tay mở ra, ngón cái hướng lên cao và di chuyển nhanh chóng tay từ trái qua phải hai hoặc ba lần (hình 16).



8/ HIKIWAKE

Đưa thẳng cánh tay lên cao, bàn tay mở ra (ngón cái hướng lên) hạ cánh tay xuống ngang trước mặt mình và giữ vững một vài giây.

9/ MATTE

Giơ ngang một cánh tay về hướng người tính thời gian, lòng bàn tay quay về hướng người này (các ngón tay dính sát vào nhau và hướng lên trên (hình 17)).



10/ SONOMAMA

Nghiêng mình xuống về phía trước và sờ vào hai đầu gối bằng lòng bàn tay (nếu cần thiết) hình 18.



11/YOSHI

Vỗ nhẹ vào hai đầu thủ bằng lòng bàn tay (nếu cần thiết).

12/ Không có giá trị hoặc huỷ bỏ

Để chỉ một đòn kỹ thuật đòn kỹ thuật không có giá trị:

- Giơ cao bàn tay trên đầu trước mặt mình và di chuyển từ trái qua phải 2 hoặc 3 lần (hình 19).



Để huỷ bỏ một ý kiến đã đưa ra:

Động tác huỷ bỏ:

Một tay lập lại động tác của ý kiến sai lầm, giơ cao tay kia trên đầu trước mặt mình và di chuyển từ trái qua phải 2 hoặc 3 lần (xem Điều 8.7).

Để huỷ bỏ một lỗi phạt. Trọng tài lập lại động tác phạt đã cho trước đó và làm động tác huỷ bỏ (xem Điều 8.7).

13/ HANTEI

Để chỉ rằng mình sẵn sàng hô "HANTEI" trọng tài cầm cờ xanh - trắng đưa chéo ra phía trước một góc 45 độ.

Tay cầm cờ xanh đưa thẳng trên đầu nếu trọng tài muốn cho đấu thủ mang dây băng xanh thắng trận và tay cầm cờ trắng được đưa lên trong trường hợp ngược lại (hình 20).



14/ KACHI

Để chỉ người thắng trận (phù hợp với Điều 20) trọng tài sẽ phải bước tới một bước và đưa thẳng cánh tay lên ngang tầm vai về đấu thủ, bàn tay mở ra và lòng bàn tay hướng vào bên trong (hình 21).



15/ Điều chỉnh võ phục

Để ra hiệu cho các đấu thủ điều chỉnh võ phục. Trọng tài cần đặt chéo bàn tay trái lên bàn tay phải ở tầm thắt lưng, hai lòng bàn tay hướng vào bên trong và làm động tác từ trên xuống dưới (hình 22).



16/ Lỗi phạt

Để cho một lỗi phạt (SHIDO, CHUI, KEIKOKU, HANSOUKU - MAKE): Tay nắm lại chỉ ngón trở về hướng phía đầu thủ (hình 23).



Nếu lỗi phạt là HAN-SOKU-MAKE thì tiến hành như đã chỉ ở Điều 29 đoạn thứ 3.

17/ Gọi các giám biên

Để gọi các giám biên, trọng tài giơ hai cánh tay cao ngang tầm vai, bàn tay mở ra lòng bàn tay hướng lên trên, kế đó là một động tác cùng lúc gấp hai cánh tay một góc 45 độ, lòng bàn tay hướng vào bên trong.

18/ Gọi bác sĩ

Để gọi bác sĩ đến diện tích thi đấu trọng tài giơ thẳng cánh tay trên tầm vai về hướng dành riêng cho săn sóc viên (nếu có thể) bàn tay mở ra, lòng bàn tay hướng lên trên.

19/ Can thiệp của bác sĩ

Thương tích nhẹ: Xem ghi chú Điều 30: đưa thẳng một cánh tay, bàn tay mở ra, lòng bàn tay hướng lên trên, quay về hướng đầu thủ.

Ghi chú: - Trọng tài phải thông báo bằng miệng cho bác sĩ rằng đã được phép phụ giúp (không khám đầu thủ).

Khám tự do: Hai bàn tay mở ra, lòng bàn tay hướng lên trên, quay về hướng đầu thủ (xem Điều 29).

Ghi chú: Trọng tài phải thông báo bằng miệng cho bác sĩ biết là đã được phép khám cho đấu thủ.

20/ Không chiến đấu

Tay xoay nhiều vòng tròn hướng về phía trước ở ngang tầm ngực, kế đó chỉ ngón trỏ về hướng đầu thủ (hình 24).



21/ Ghi nhận sự can thiệp của bác sĩ

Trọng tài làm một dấu hiệu với bàn tay mở ra, lòng bàn tay hướng xuống dưới, hướng về phía bác sĩ và đầu thủ liên quan còn bàn tay kia hướng về phía trọng tài thời gian - giờ ngón trỏ để chỉ lần khám đầu tiên, ngón trỏ và ngón giữa để chỉ lần khám thứ hai (xem ghi chú Điều 30) (hình 25).



22/ Huỷ bỏ không còn giá trị

Giám biên phải giơ một bàn tay trên đầu và di chuyển bàn tay từ trái qua phải hai hoặc ba lần (hình 26).



Để báo hiệu sự bất đồng ý kiến với trọng tài, giám biên phải làm động tác tương ứng với ý kiến của mình phù hợp với Điều 8.

23/ Chuẩn bị để quyết định

Các giám biên - theo yêu cầu của trọng tài đưa thẳng cánh tay chếch xuống phía trước một góc 45 độ, cờ xanh ở bàn tay phải và cờ trắng ở bàn tay trái (hình 27).



24/ Ý kiến của các giám biên

Lúc trọng tài hô "HANTEI" các giám biên phải giơ cờ xanh hoặc trắng lên trên đầu chỉ dấu thủ mà mình cho rằng đáng hưởng quyết định (hình 28).



Ghi chú: để diễn tả ý kiến của mình khi có tiếng hô "HANTEI" của trọng tài, giám biên phải cầm cờ xanh ở bàn tay phải nếu đấu thủ mang dây băng xanh và đảo ngược lại trong tình huống ngẫu nhiên khác.

25/ Đứng lên

Khi giám biên bắt đồng ý kiến với trọng tài và muốn trọng tài hô MATTE (chiến đấu dưới mặt đất, thiếu sự tiến triển về kỹ thuật) thì các giám biên phải cho trọng tài biết bằng cách duỗi thẳng hai cánh tay ra trước mặt, hướng về phía thảm, lòng bàn tay hướng lên trên và thực sự cử động từ thấp lên cao nhiều lần (hình 29).



Trong trường hợp ra khỏi đòn bắt động, nếu trọng tài không can thiệp thì các giám biên phải làm động tác TOKETA phù hợp với điều khoản này.

Ghi chú Điều 8: Động tác

Sau khi đã làm một động tác chính thức, nếu cần thì trọng tài có thể chỉ vào băng keo dán màu xanh hoặc trắng (vị trí khởi đầu) để chỉ đấu thủ đã được điểm hay lỗi phạt.

Trong trường hợp việc chậm trễ trận đấu kéo dài, thì trọng tài chỉ cho các đấu thủ biết rằng có thể ngồi xếp bằng ở tại vị trí khởi đầu bằng cách dùng bàn tay mở rộng chỉ hướng về vị trí ban đầu, lòng bàn tay hướng lên trên và thực hiện động tác từ cao xuống thấp.

Trong trường hợp YUKO và WAZA - ARI, cánh tay phải bắt đầu từ phía trước ở ngang tầm ngực và duỗi thẳng ra một bên thân mình, đến vị trí cuối cùng tương ứng.

Trọng tài phải giữ nguyên động tác của điểm KOKA, YUKO và WAZA-ARI (nếu cần thiết xoay nhẹ thân người về hướng bên phải hoặc bên trái) để bảo đảm rằng kết quả được các giám biên và các viên chức trông thấy rõ. Trong lúc làm điều này, trọng tài vẫn phải theo dõi hoạt động của các đấu thủ.

Nếu cả hai đấu thủ đều phạm lỗi "không chiến đấu" cùng một lúc, mỗi lỗi phạt phải được quy cho từng cá nhân. Để quy lỗi phạt thì trọng tài phải: Thực hiện động tác tương ứng (quay tròn cánh tay).

Dùng ngón trỏ chỉ đấu thủ bị lỗi phạt, sau đó nếu xảy ra trọng tài phải lập lại cùng cách thức đối với đấu thủ kia.

Mọi động tác sửa sai phải kèm theo ngay tức khắc động tác huỷ bỏ và dĩ nhiên phải đưa ra ý kiến đánh giá mới hoặc phạt.

Huỷ bỏ một kết quả hoặc một lỗi phạt phải được thực hiện không có tiếng hô.

Tất cả những động tác phải mạnh, rõ ràng và được giữ nguyên ít nhất khoảng từ 3 đến 5 giây.

Đối với động tác "HANTEI" trọng tài phải dùng cờ xanh hoặc cờ trắng, để nói lên quan điểm hoặc ý kiến của mình với từng đấu thủ.

Để chỉ người thắng trận, trọng tài trở lại vị trí đầu trận đấu, bước tới trước một bước chỉ người thắng cuộc, sau đó lùi lại về phía sau.

26/ Hơn 5 giây trên diện tích nguy hiểm

Để chỉ đấu thủ đã ở hơn 5 giây trên diện tích nguy hiểm thì trọng tài đưa thẳng một tay lên cao, bàn tay hướng lên trên, các ngón tay mở ra, tay kia chỉ vào vùng nguy hiểm, sau đó dùng động tác quy định để quy lỗi phạt tương ứng (hình 30).



27/ Phòng thủ quá đáng

Để chỉ cho biết mình phạt một đấu thủ vì phòng thủ quá đáng, trọng tài đưa thẳng hai cánh tay ra phía trước, tay nắm lại, thân mình hơi uốn cong.

28/ Tấn công giả tạo

Trọng tài đưa thẳng hai cánh tay cao ngang tầm vai, tay nắm lại, lòng bàn tay hướng xuống dưới và làm một cử chỉ hướng xuống dưới bằng hai tay, hai cánh tay tạo một góc khoảng 45 độ (hình 31).



29/ Kéo xuống đất bị cấm

Trọng tài. ở tư thế đứng bắt chước cử chỉ kéo một đấu thủ xuống đất.

30/ Từ chối nắm võ phục

Để chỉ đấu thủ phạm lỗi từ chối chiến đấu (tránh nắm hoặc không cho đối thủ nắm). Trọng tài giơ ngang hai cánh, lòng bàn tay hướng về phía trọng tài thời gian (các ngón tay dính sát nhau hướng lên trên) cùi chỏ bẻ gấp lặp lại xen kẽ với các cánh tay, như thế là trọng tài đã diễn tả việc từ chối nắm võ phục.

31/ Nắm thắt đai bị cấm

Để chỉ rằng đối thủ đã vi phạm luật liên quan đến việc nắm thắt đai. Trọng tài làm động tác nắm thắt đai của mình.

32/ Nắm võ phục (hai tay ở cùng một bên)

Để chỉ rằng đấu thủ đã vi phạm luật liên quan đến việc nắm ống chân hoặc quần quá lâu, trọng tài ở tư thế hơi nghiêng về phía trước, bằng một hoặc hai tay, bắt chước động tác nắm hoặc móc.

33/ Ra ngoài diện tích chiến đấu

Để chỉ rằng một đấu thủ đã ra ngoài diện tích chiến đấu, trọng tài lùi một chân ra phía sau và phạt đấu thủ đó.

8.2/ Các giám biên

1/ Đòn thế ở bên trong (JOGAI)

Để chỉ việc mình cho rằng một đấu thủ đã ở bên trong diện tích chiến đấu, giám biên phải giơ cao một cánh tay, kế đó hạ thấp cánh tay thẳng xuống (bàn tay mở ra, ngón cái hướng lên trên) ngang trên vùng phân giới giữa diện tích chiến đấu với diện tích an toàn và giữ vững động tác một chút (hình 32).



2/ Đòn thế ở bên ngoài (JONAI)

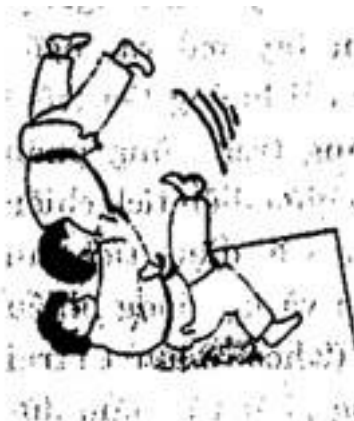
Để chỉ việc mình cho rằng một đấu thủ đã ở bên ngoài diện tích chiến đấu, giám biên phải đưa thẳng cánh tay nằm ngang, (bàn tay mở ra, ngón tay cái hướng lên trên) ngang trên vùng phân giới giữa diện tích chiến đấu với diện tích an toàn và lay động nhiều lần (2 hoặc 3 lần) từ trái sang phải và chấm dứt động tác này hướng ra ngoài (hình 33).



Điều 9: Vị trí (khu vực cho phép)

Trận đấu phải được tiến hành trên diện tích thi đấu. Không một kỹ thuật nào có giá trị nếu một trong hai đấu thủ ở bên ngoài diện tích chiến đấu. Hơn nữa, một đấu thủ được coi là ở bên ngoài nếu có bàn chân, bàn tay, đầu gối hoặc bất kỳ một phần nào của cơ thể tiếp xúc với phần bên ngoài của diện tích chiến đấu lúc tư thế đứng (TACHI-WAZA); được coi là ở bên ngoài khi một phần của thân người tiếp xúc với diện tích an toàn và không còn đụng tới diện tích chiến đấu nữa.

Nếu hơn phần nửa thân người ở ngoài diện tích chiến đấu lúc ở SUTEMI-WAZA (kỹ thuật hy sinh) hoặc NE-WAZA (kỹ thuật dưới đất) thì đấu thủ cũng được coi như ở bên ngoài (hình 34).



Ngoại lệ:

Khi một đấu thủ ném đối phương mình ra bên ngoài diện tích chiến đấu nhưng chính bản thân mình vẫn còn ở bên trong diện tích chiến đấu khá lâu, khả dĩ bảo đảm rõ ràng hiệu quả của một đòn kỹ thuật thì đòn kỹ thuật này được thừa nhận có giá trị.

Nếu một thế ném bắt đầu với hai đấu thủ còn ở bên trong diện tích chiến đấu, thế nhưng trong lúc ném thì đấu thủ bị ném di chuyển ra bên ngoài diện tích chiến đấu thì đòn thế này có thể như có giá trị để đánh giá cho điểm vì đòn thế này không bị ngắt quãng và đấu thủ thực hiện thế ném vẫn còn ở bên trong diện tích chiến đấu khả dĩ chứng minh được hiệu quả kỹ thuật của mình (hình 35).



Khi đã có tiếng hô "OSAE - KOMI", trận đấu có thể tiếp tục:

Cho đến khi chấm dứt thời gian đích thực của bất động.

Cho đến khi nào một trong các đấu thủ chịu thua.

Hoặc cho đến khi nào có tiếng hô "TOKETA".

Lúc mà một phần thân mình của một trong các đấu thủ chạm vào diện tích chiến đấu.

Nếu lúc tấn công bằng một kỹ thuật chẳng hạn như O-UCHI GARI hoặc KOUCHI GARI, bàn chân hoặc ống chân của TORI (người tấn công) rời khỏi diện tích chiến đấu và di chuyển trên diện tích an toàn thì đòn thế này

được coi như có giá trị (để đánh giá) vì rằng TORI không trợ chống bằng bàn chân hoặc ống chân ở bên ngoài diện tích chiến đấu.

Ghi chú Điều 9: Vị trí (khu vực cho phép)

Trong trường hợp bất động ở đường biên

Nếu một phần thân thể của đấu thủ (TORI hoặc UKE) còn chạm diện tích chiến đấu thì cho phép tiếp tục bất động, song nếu bỗng nhiên được nâng lên và không còn chạm diện tích chiến đấu nữa thì trọng tài phải hô "MATE" và đòn bất động coi như không còn có giá trị nữa.

Nếu trong lúc thực hiện đòn ném, TORI (người tấn công) ra khỏi diện tích chiến đấu và đang ở "trên không" (có nghĩa là TORI không còn chạm vào bất kỳ phần nào của diện tích chiến đấu nữa) kỹ thuật áp dụng được coi như có giá trị để đánh giá nếu UKE (người bị tấn công) tiếp xúc với thảm Tapis trước khi một phần thân thể của TORI chạm vào phần bên ngoài của diện tích chiến đấu.

Vì rằng "Vùng nguy hiểm" (màu đỏ) có bề rộng 1 mét, phân giới giữa diện tích chiến đấu với diện tích an toàn và vùng này lại ở ngay bên trong giới hạn của diện tích chiến đấu, do đó đấu thủ nào ở tư thế đứng mà chân vẫn còn chạm vào vùng màu đỏ này thì phải được coi như còn ở bên trong diện tích chiến đấu.

Khi thực hiện SUTEMI - WAZA (kỹ thuật hy sinh) đòn ném được coi như có giá trị nếu TORI trong lúc thực hiện kỹ thuật, còn giữ ít nhất phần nửa thân thể ở bên trong diện tích chiến đấu (các bàn chân của TORI không được rời khỏi diện tích chiến đấu trước khi lưng hoặc hông của mình chạm vào thảm Tapis). Hình 36a.



hình 36a, b

OSAEKOMI - WAZA (kỹ thuật dưới đất) một đòn thể có giá trị và có thể được tiếp tục vào lúc mà một trong hai đấu thủ còn giữ ít nhất một phần thân thể ở bên trong diện tích chiến đấu (hình 36b).

Nếu TORI rơi ra bên ngoài diện tích chiến đấu trong lúc thực hiện một kỹ thuật, đòn thể này được coi như có giá trị để đánh giá nếu thân mình của UKE chạm vào thảm_ Tapis trước TORI. Do đó nếu đầu gối, bàn tay hoặc bất kỳ một phần thân thể nào khác của TORI chạm vào diện tích an toàn trước bất kỳ phần thân thể nào khác của UKE thì kết quả đạt được không có giá trị.

Khi trận đấu đã bắt đầu, các đấu thủ chỉ có thể rời khỏi diện tích chiến đấu khi được trọng tài cho phép. Việc cho phép như vậy chỉ được chấp nhận trong những trường hợp đặc biệt (để thay đổi võ phục không phù hợp với những yêu cầu của Điều 3, hoặc bị hư rách hay dơ bẩn).

Điều 10: Thời gian thi đấu

Thời gian thi đấu là thời gian được quy định trong Điều lệ thi đấu của giải.

Ghi chú Điều 10: Thời gian thi đấu

Nam (Thanh niên - Senior): 5 phút - thời gian thi đấu chính thức.

Nữ (Thanh niên - Senior): 5 phút - thời gian thi đấu chính thức.

Trọng tài phải được thông báo thời gian thi đấu trước khi bước lên thảm.

Thời gian thi đấu và cách thức thi đấu phải được xác định bởi Điều lệ thi đấu của giải.

Ghi chú: Mọi đấu thủ đều có quyền có một thời hạn phục hồi bằng thời gian ít nhất là 10 phút.

Điều 11: Ngưng trận đấu

Thời gian trôi qua giữa tiếng hô "MATTE" và "HAJIME" hoặc giữa "SONOMAMA" và "YOSHI" không được tính vào thời gian thi đấu.

Điều 12: Dấu hiệu chấm dứt trận đấu

Việc chấm dứt thời gian chính thức của trận đấu phải được báo cho trọng tài bằng chuông hoặc một dụng cụ kêu vang vừa ý.

Ghi chú Điều 12: Dấu hiệu chấm dứt trận đấu

Dấu hiệu chấm dứt trận đấu phải đủ lớn để có thể nghe được cho dù bị ảnh hưởng bởi tiếng ồn ào của đám đông khán giả.

Điều 13: Thời gian bất động (OSAE-KOMI)

IPPON: 25 giây liên tục.

WAZA-ARI: 20 giây hoặc hơn, nhưng dưới 25 giây.

YUKO: 15 giây hoặc hơn, nhưng dưới 20 giây.

KOKA: 10 giây hoặc hơn, nhưng dưới 15 giây.

Hình 37



Bất động dưới 10 giây được coi như một ưu thế tấn công đứng (KINSA - Ưu thế).

Ghi chú Điều 13: Thời gian bất động (OSAE-KOMI)

Nếu OSAE-KOMI được hô cùng lúc với dấu hiệu chấm dứt vang lên thì thời gian chính thức của trận đấu được kéo dài cho đến khi nào đạt được điểm IPPON (hoặc tương đương) hoặc tiếng "TOKETA" hay "MATTE" bởi trọng tài. Thời gian bất động có thể được thay đổi đối với hạng cân Nhi đồng (ben-jamin) tùy theo điều lệ của Ban tổ chức giải.

Điều 14: Kỹ thuật thực hiện cùng lúc với dấu hiệu chấm dứt trận đấu

Mọi kỹ thuật thực hiện thành công cùng lúc với dấu hiệu chấm dứt trận đấu vang lên thì thời gian được coi như có giá trị.

Nếu OSAE - KOMI được hô cùng lúc với dấu hiệu chấm dứt vang lên thì thời gian chính thức của trận đấu sẽ được kéo dài cho đến khi nào đạt được IPPON (hay tương đương) hoặc tiếng hô "TOKETA" bởi trọng tài (ra khỏi bất động).

Ghi chú Điều 14: Kỹ thuật thực hiện cùng lúc với dấu hiệu chấm dứt trận đấu

Mọi kỹ thuật thực hiện sau dấu hiệu vang lên chấm dứt trận đấu thì không có giá trị, ngay cả nếu trọng tài chưa hô "SORE MADE". Thậm chí nếu một thể ném được thực hiện vào lúc dấu hiệu chấm dứt vang lên thì trọng tài cũng phải hô "SORE MADE" nếu thấy rằng không có hiệu quả tức khắc.

Điều 15: Bắt đầu trận đấu

Các đấu thủ phải vào vị trí quy định tùy theo màu dây băng đang mang (xanh hoặc trắng). Ngay lúc các đấu thủ đứng chào nhau và tiến tới một bước thì trọng tài hô "HAJIME" để trận đấu bắt đầu.

Các đấu thủ phải đứng nghiêm chào nhau trước và sau trận đấu ở trong diện tích của thảm thi đấu.

Trận đấu phải luôn luôn bắt đầu ở tư thế đứng.

Chỉ có Trưởng ban trọng tài mới có thể cho dừng trận đấu.

Ghi chú Điều 15: Bắt đầu trận đấu

Trọng tài và các giám biên phải tuân tực vào vị trí trên thảm để sẵn sàng bắt đầu trận đấu trước khi các đấu thủ có mặt trên diện tích thi đấu.

Trọng tài phải đứng chính giữa, lui về phía sau khoảng chừng 2 mét so với vị trí lúc bắt đầu và lúc chấm dứt trận đấu của các đấu thủ. Trọng tài thường phải đứng hướng mặt về phía bàn trọng tài thời gian.

Trước khi bước vào diện tích chiến đấu JOGAI các đấu thủ phải chào ở ngoài vùng đỏ. Và cuối trận đấu sau khi bước ra khỏi JOGAI phải quay lại chào lần nữa rồi mới bước ra ngoài. Nếu các đấu thủ quên thì trọng tài phải buộc các đấu thủ thi hành.

Các đấu thủ phải chào nhau lúc bắt đầu và lúc chấm dứt trận đấu. Nếu các đấu thủ quên thì trọng tài phải nhắc nhở việc này bằng cách hô "REY" (chào).

Trước khi bắt đầu trận đấu, trọng tài phải bảo đảm rằng tất cả những yêu cầu và quy định của Luật phải được tôn trọng (diện tích thi đấu, dụng cụ, võ phục, các viên chức) xem các Điều 1, 2, 3, 4 và 5.

Nghi thức chào nhau

A/ Lúc bắt đầu thi đấu:

Trước trận đấu đầu tiên của mỗi buổi (sáng, chiều, tối) ba viên chức đầu tiên - Trọng tài đứng giữa hai giám biên, phải cùng tiến lại gần diện tích an toàn, đứng ở vị trí chính giữa và đối xứng với nhau để thực hiện lần chào đầu tiên.

Sau khi đã thực hiện lần chào đầu tiên, trọng tài và các giám biên bước tới ranh giới của "vùng nguy hiểm", kế đó thực hiện một lần chào khác. Sau khi đã bước một bước tới trước trên diện tích nguy hiểm thì chào lẫn nhau, hai giám biên đứng đối mặt nhau, kế đó đi về vị trí của mình.

B/ Khi trọng tài phải thay đổi vị trí với một giám biên:

Sau khi chấm dứt trận đấu, để hoán đổi vai trò của giám biên và trọng tài, trọng tài và giám biên phải tiến lại gần nhau trên diện tích nguy hiểm,

chào nhau sau đó đi chéo nhau về vị trí của mình, trọng tài giữ nhiệm vụ ở bên trong và giám biên giữ nhiệm vụ ở bên ngoài.

C/ Những trận đấu kế tiếp:

Tổ trọng tài ra ngoài thăm đấu.

Trọng tài và các giám biên đi về ranh giới của diện tích thi đấu, thực hiện lần chào đầu tiên và đi về hướng ranh giới của diện tích thi đấu để thực hiện lần chào ra ngoài thăm.

Tổ trọng tài vào thăm đấu.

Khi thay đổi ê kíp, ê kíp vào làm việc phải thực hiện một lần chào lúc vào diện tích thi đấu, kể đó đi về hướng ranh giới của "vùng nguy hiểm" để thực hiện một lần chào thứ hai sau đó đến vị trí quy định (vị trí của trọng tài chính và hai giám biên).

D/ Trận đấu cuối cùng của buổi:

Sau khi chấm dứt trận đấu cuối cùng của buổi, ba viên chức phải thực hiện nghi thức ngược lại với nghi thức lúc bắt đầu của buổi thi đấu.

Điều 16: Kết hợp với kỹ thuật dưới đất (NEWAZA)

Các đấu thủ được quyền chuyển từ tư thế kỹ thuật đứng (TACH-WAZA) sang kỹ thuật dưới đất (NEWAZA) trong các trường hợp sau đây:

16.1. Khi một đấu thủ đã đạt được một kết quả nào đó bởi một thế ném, liền kết hợp sang kỹ thuật dưới đất và tấn công ngay không bị gián đoạn.

16.2. Khi một đấu thủ đạt được một kết quả quan trọng bằng kỹ thuật xiết cổ (SHIME-WAZA) hoặc kỹ thuật khóa tay (KANSETSU-WAZA) ở tư thế đứng và tiếp tục chuyển sang kỹ thuật dưới đất có kiểm soát và không bị gián đoạn.

16.3. Khi một đấu thủ kéo đối phương sang kỹ thuật dưới đất bằng cách thực hiện khéo léo một kỹ thuật ném của JUDO hoặc kỹ thuật tương tự.

16.4. Trong một trường hợp khác không được quy định trong điều khoản này, khi mà một đấu thủ có thể ngã hoặc trên đà ngã mà đấu thủ kia có thể nhân lúc lợi thế chuyển sang kỹ thuật dưới đất.

16.5. Ở kỹ thuật dưới đất, nếu trọng tài cho rằng kỹ thuật thực hiện không có sự liên tục thì có thể ra lệnh trở lại trận đấu ở tư thế đứng.

16.6. Một cách tổng quát, mọi đấu thủ được coi như đang ở tư thế dưới đất khi từ tư thế đứng chuyển sang tư thế ở trên hai đầu gối, ở một bên hoặc ở trên lưng trong khoảng vài giây (2 giây hoặc hơn).

Tuy nhiên, từ tư thế dưới đất nếu một đấu thủ còn chống bằng một đầu gối thì được coi như đang ở tư thế dưới đất. Ngược lại, từ tư thế đứng nếu một

đầu thủ quỳ xuống trên một đầu gối duy nhất thì sẽ được coi như ở tư thế đứng và mọi thế ném ở tư thế này sẽ có giá trị.

Nếu TORI (người tấn công) ở tư thế đứng nâng UKE lên lúc đang ở tư thế dưới đất và ném khi đầu thủ này chưa trở lại tư thế đứng thì thế ném không có giá trị.

Ghi chú Điều 16: Kết hợp với kỹ thuật dưới đất (NE WAZA)

Thí dụ (16.5): Khi áp dụng thế lăn tròn xuống thảm (HIKKOMI-GAESHI), nếu các đầu thủ tách rời ra hoặc không tách rời vào lúc chấm dứt đòn thế thì kết quả sẽ được coi như một thế ném và sẽ đánh giá tùy theo quy định (KOKA, YUKO v.v...).

Điều 17: áp dụng MATTE (Chờ đợi)

Trong tài phải hô "MATTE" để tạm ngưng trận đấu và "HAJIME" để bắt đầu trở lại, trong các trường hợp sau đây (hình 38):



hình 38

17.1. Khi các đầu thủ ra ngoài diện tích thi đấu.

17.2. Khi các đầu thủ đã thực hiện một hành động bị cấm.

17.3. Khi một hoặc cả hai đầu thủ bị thương hoặc bệnh.

17.4. Khi một hoặc cả hai đầu thủ cần phải điều chỉnh võ phục.

17.5. Khi không có một biểu hiện tiến triển nào ở "NE-WAZA" (chiến đấu dưới đất) và cả hai đầu thủ đang ở trong tư thế không có lối thoát chẳng hạn như là "ASHI-GARAMI" (vướng rồi chân).

17.6. Khi một đầu thủ đang ở kỹ thuật dưới đất chuyển lại tư thế đứng hoặc sắp đứng và đối phương đang bám níu lưng mình.

17.7. Khi một đầu thủ đang ở tư thế đứng, hoặc từ tư thế dưới đất chuyển lại tư thế đứng, nâng bổng đối thủ mình lên khỏi thảm mà đối thủ đang nằm ngửa trên lưng và hai chân quấn quanh một phần thân người của đầu thủ đang nâng.

17.8. Khi một đấu thủ thực hiện hoặc thử thực hiện một "SHIME-WAZA" (kỹ thuật xiết cổ) hay một "KANSETSU-WAZA" (kỹ thuật khóa tay) ở tư thế không có kết quả biểu hiện tức khắc.

17.9. Trong tất cả mọi trường hợp mà trọng tài xét thấy cần thiết.

17.10. Khi trọng tài hoặc hội đồng trọng tài muốn hội ý.

Ghi chú Điều 17: Áp dụng MATTE (chờ đợi)

Khi đã hô "MATTE" trọng tài phải đảm bảo rằng các đấu thủ nghe rõ tiếng hô "MATTE" và không tiếp tục trận đấu.

Trọng tài không phải hô "MATTE" để ngăn các đấu thủ ra ngoài diện tích chiến đấu miễn là tình thế không thể hiện sự nguy hiểm.

Trọng tài không phải hô "MATTE" mà không có lý do chính đáng. (Thí dụ như một đấu thủ đã ra khỏi thế "OSAE-KOMI", "SHIME-WAZA" hoặc "KANSETSU-WAZA" và biểu lộ ý muốn ngưng trận đấu).

Trọng tài phải hô "MATTE" khi một đấu thủ đang có đấu thủ ở trên lưng mình, thành công trong việc đứng dậy bằng hai chân và hai tay không còn chạm vào thảm nữa.

Nếu trọng tài hô "MATTE" do sai lầm trong lúc đang ở "NE-WAZA" và các đấu thủ tách ra hoặc buông nắm áo thì trọng tài và các giám biên có thể đặt các đấu thủ trở lại tư thế cũng gần giống như lúc hô "MATTE" và cho trận đấu tiếp tục, điều này nhằm mục đích không làm thiệt hại đến một trong hai đấu thủ.

Sau khi hô "MATTE" (tạm ngưng) các đấu thủ phải nhanh chóng trở về vị trí lúc ban đầu của trận đấu.

Khi trọng tài đã hô "MATTE" các đấu thủ phải nhanh chóng trở về tư thế đứng nếu được yêu cầu hoặc là điều chỉnh võ phục hoặc ngồi xuống (theo yêu cầu của trọng tài) nếu thời gian tạm ngưng kéo dài. Các đấu thủ chỉ được chọn một tư thế khác trong trường hợp săn sóc y tế mà thôi.

Trọng tài có thể hô "MATTE" vì có một sự cố nhỏ xảy ra cho một trong hai đấu thủ (chảy máu mũi, gãy móng tay, băng quần tuột ra, đau trong thời gian ngắn v.v...) và cho quyền bác sĩ chăm sóc một cách nhanh chóng.

Trọng tài có thể hô "MATTE" nếu một trong hai đấu thủ bị thương hoặc bị đau đớn và yêu cầu bác sĩ đến để tiến hành việc khám một cách nhanh chóng.

Trọng tài có thể hô "MATTE" nếu một đấu thủ bị thương cho biết cần khám bởi bác sĩ đã được chỉ định. Việc khám như vậy phải được thực hiện càng nhanh càng tốt.

Trọng tài phải hô "MATTE" để cho phép bác sĩ của một đội bước lên diện tích thi đấu.

Điều 18: SONOMAMA (Dừng động dậy nữa)

Trọng tài hô "SONOMAMA" cho mỗi lần tạm ngừng trận đấu (thí dụ như để ngỏ lời nói với một đấu thủ mà không phải thay đổi tư thế, hoặc xử lỗi phạt sao cho không làm mất ưu thế cho đấu thủ không bị phạt. Trọng tài phải hô "YOSHI" (tiếp tục) để tiếp tục lại trận đấu.

Ghi chú: "SONOMAMA" chỉ được áp dụng với "NE-WAZA" (kỹ thuật dưới đất).

Ghi chú Điều 18: SONOMAMA

Mỗi lần hô "SONOMAMA" thì trọng tài phải quan sát và khẳng định rằng không có sự thay đổi tư thế hoặc nắm níu của các đấu thủ, và các đồng hồ tính giờ đã được dừng.

Nếu trong lúc ở "NE-WAZA" mà một đấu thủ có những dấu hiệu chứng tỏ thương tích hoặc uể oải khó chịu (trọng tài phải đặc biệt cẩn thận khi có một thế ném được tiếp tục theo ngay tức khắc ở dưới đất). Lúc này trọng tài hô "SONOMAMA" và gọi cả giám biên đến để làm nhân chứng của tình thế, kẻ đó tách rời hai đấu thủ ra để tạo thuận tiện dễ dàng cho việc chăm sóc của bác sĩ; sau đó tùy theo ý kiến của bác sĩ mà xếp đặt các đấu thủ trở lại vị trí lúc hô: "SONOMAMA" và trọng tài sẽ hô "YOSHI" (tiếp tục).

Điều 19: Chấm dứt trận đấu

Trọng tài phải hô "SOREMADE" (chấm dứt) trong các trường hợp sau đây:

19.1. Khi một đấu thủ được điểm "IPPON" hoặc "WAZA-ARI A WASETE IPPON" (Điều 20 và 21).

19.2. Trong trường hợp "SOGO-GACHI" (thắng bằng kết hợp) (Điều 22).

19.3. Trong trường hợp KIKEN GACHI-FUSEN GACHI (Điều 28).

19.4. Trong trường hợp "HANSOKU-MAKE" (loại trừ 26.4).

19.5. Khi một đấu thủ chính thức của trận đấu đã trôi qua, trọng tài phải hô ngay tức khắc "SORE-MADE". Khi có tiếng hô "SOREMADE" của trọng tài các đấu thủ phải trở về vị trí xuất phát, sau đó trọng tài công bố thắng cuộc như sau:

Nếu đấu thủ đã được IPPON hoặc tương đương thì được công bố là người thắng cuộc.

Nếu không có điểm IPPON hoặc tương đương thì trọng tài sẽ công bố như sau:

Một WAZA-ARI có giá trị hơn bất kỳ số lần điểm YUKO.

Một YUKO có giá trị hơn bất kỳ số lần điểm KOKA.

Nếu không có kết quả hoặc trong trường hợp các kết quả hoặc trong trường hợp các kết quả giống nhau ở mỗi bên (WAZA-ARI, YUKO, KOKA) thì lúc đó trọng tài phải hô "HANTEI" (quyết định) bằng động tác thích ứng.

Trước khi hô "HANTEI" trọng tài và các giám biên phải xác định đấu thủ mà mình coi như thắng cuộc bằng cách tính đến việc khác biệt rõ ràng về ưu thế tấn công.

Trọng tài phải thực hiện động tác chuẩn bị để quyết định.

Sau khi đã hỏi ý kiến của giám biên và làm động tác "HANTEI" thì trọng tài phải cho thắng cuộc căn cứ vào đa số (về động tác, xem ghi chú của điều khoản này).

Nếu ý kiến của hai giám biên khác biệt nhau thì trọng tài phải liên kết với một trong hai giám biên và cho quyết định căn cứ vào đa số.

Đặc biệt:

Nếu trọng tài có ý kiến khác biệt với ý kiến của các giám biên sau khi hô "HANTEI" thì có thể làm chậm lại quyết định để thảo luận lại với các giám biên về những lý do. Sau đó trọng tài phải hô lại một lần nữa "HANTEI" và lần này cho quyết định căn cứ vào đa số 2/3.

Một khi trọng tài đã tuyên bố kết quả của trận đấu cho các đấu thủ và cả ê kíp đã rời khỏi diện tích chiến đấu thì không thể quyết định trở lại nữa.

Nếu trọng tài cho một đấu thủ thắng trận vì sai lầm thì hai giám biên phải bảo đảm rằng trọng tài thay đổi quyết định sai lầm này trước khi rời khỏi diện tích chiến đấu.

Sau khi trọng tài đã cho biết kết quả của trận đấu thì các đấu thủ phải lùi một bước trở về đúng chỗ ban đầu (xanh hoặc trắng) để chào nhau và rời khỏi diện tích chiến đấu.

Ghi chú Điều 19: Chấm dứt trận đấu

"SOREMADE"

Sau khi đã hô "SORE-MADE" trọng tài phải trông thấy rõ cả đấu thủ để bảo đảm rằng các đấu thủ đã nghe rõ tiếng hô và không tiếp tục trận đấu.

Trước khi cho biết kết quả, trọng tài phải ra hiệu cho các đấu thủ điều chỉnh lại võ phục nếu cần thiết. Sau đó trọng tài chính đứng về vị trí lúc ban đầu (giữa hai đấu thủ). Hình 39.



hình 39

Trước khi hô "HANTEI" trọng tài phải bảo đảm rằng các giám biên đã sẵn sàng cho biết quyết định. "YUSEI-GACHI" (thắng bằng ưu thế kỹ thuật)

Điều 20: IPPON

Trọng tài phải hô "IPPON" khi vận động viên thực hiện được một trong các kỹ thuật sau:

20.1. Khi một đấu thủ bằng sức mạnh và tốc độ ném đối phương ngã ngửa hấn lưng.

20.2. Khi một đấu thủ kìm giữ đối phương ở "OSAE-KOMI" trong 25 giây liên tục.

20.3. Khi một đấu thủ bỏ cuộc bằng cách đập tay hay chân ít nhất là 2 lần hoặc hô "MAITA" (tôi bỏ cuộc) thông thường là theo sau một thể kỹ thuật bất động, một SHIME-WAZA (siết cổ) hoặc một KANSETSU-WAZA (khóa tay).

20.4. Khi một đấu thủ không còn khả năng xoay trở bởi hiệu quả của một thể siết cổ hoặc khóa tay đã biểu hiện đầy đủ.

Tương đương: Nếu một đấu thủ bị phạt lỗi HAN-SOKU-MAKE thì đối phương đương nhiên được tuyên bố thắng trận. Trong trường hợp mà hai đấu thủ cùng một lúc đạt được điểm "IPPON" thì lúc đó trọng tài phải hô "HIKIWAKE" (trận đấu hòa) và nếu cần thì cho trận đấu tiếp tục trở lại ngay tức khắc tùy theo quyền của các đấu thủ. Nếu chỉ có một đấu thủ áp dụng quyền tiếp tục trở lại trận đấu ví đấu thủ kia từ chối thì đấu thủ muốn tiếp tục trận đấu sẽ được tuyên bố thắng cuộc bằng "KIKEN-GACHI".

Ghi chú Điều 20: IPPON

Những kỹ thuật đồng thời: khi hai đấu thủ ngã tiếp theo những thể tấn công đồng thời mà trọng tài và các giám biên không thể xác định được kỹ thuật nào đã đi trước kỹ thuật nào hoặc ưu thế hơn thì không một kết quả nào được chấp nhận.

Nếu trọng tài hô "IPPON" vì sai lầm trong lúc ở "NE-WAZA" và các đấu thủ tách rời ra hoặc buông nắm áo thì trọng tài và các giám biên có thể tùy theo ý kiến đa số mà xếp đặt các đấu thủ trở lại vị trí ngay trước đó và trận đấu được tiến hành ngay trở lại để không làm ảnh hưởng đến đấu thủ đang lợi thế.

Nếu một đấu thủ ngã sau khi bị ném nhưng đã làm "cầu" (đầu và gót chân tiếp xúc với thảm và phần còn lại của thân thể cong lại để không chạm thảm) thì trọng tài phải cho "IPPON" hoặc mọi sự đánh giá khác xét thấy tương ứng, mặc dù những tiêu chuẩn cần thiết không có đủ để nhằm mục đích là không khuyến khích một hành động như vậy.

Quan trọng:

"IPPON" chỉ được chấp nhận cho một thể ném kỹ thuật đã được khởi sự ở tư thế đứng.

Áp dụng một Kansetsu Waza để ném đối phương sẽ không có giá trị.

Điều 21: WAZA-ARI AWASETE IPPON

Nếu một đấu thủ đạt được một "WAZA-ARI" lần thứ hai trong cùng một trận đấu (xem Điều 23) thì trọng tài phải hô "WAZA-ARI AWASETE IPPON" (hai "WAZA-ARI" tạo thành "IPPON") và chấm dứt trận đấu phù hợp với điều 19.

Điều 22: SOGO-GACHI (Thắng bằng kết hợp)

Trọng tài phải hô "SOGO-GACHI" trong những trường hợp sau đây:

22.1. Khi một đấu thủ được một "WAZA-ARI" và đối phương của mình bị phạt lỗi "KEIKOKU" (xem động tác ở ghi chú của điều khoản này).

22.2. Khi đối phương của mình đã bị phạt một "KEIKOKU" (lỗi nặng) và đấu thủ được một "WAZA-ARI".

* Trong trường hợp cả hai đấu thủ cùng "SOGO-GACHI" thì trọng tài sẽ cho quyết định hòa và sau đó tiếp tục lại trận đấu. Khi trận đấu được tiếp tục mà chỉ có một đấu thủ tiếp tục trở lại trận đấu và đấu thủ kia từ chối thì đấu thủ muốn tiếp tục trận đấu sẽ được tuyên bố thắng cuộc bằng "KIKEN-GACHI".

Điều 23: WAZA-ARI

Trọng tài phải hô khi một thể kỹ thuật đáp ứng các tiêu chuẩn sau đây:

23.1. Khi một đấu thủ ném đối phương bằng một thể kỹ thuật nhưng thiếu 1 trong 4 yếu tố cần thiết để được "IPPON" (xem Điều 19 và ghi chú)

23.2. Khi một đấu thủ kìm giữ đối phương của mình ở "OSAE-KOMI" trong 20 giây liên tục hoặc hơn, nhưng ít hơn 25 giây.

Tương đương:

Nếu một đấu thủ bị phạt lỗi "KEIKOKU" (Điều 26.2) thì đối phương đương nhiên được hưởng một "WAZA-ARI" và điểm "WAZA-ARI" đó được ghi lên bảng ngay tức khắc.

Ghi chú Điều 23: WAZA-ARI

Theo quy định tổng quát trong trường hợp "WAZA-ARI", sự diễn tả việc thiếu mất phần nào của tiêu chuẩn "ngửa hấn trên lưng" được hiểu là đối phương rơi ngã ở tư thế một bên.

Nếu như những tiêu chuẩn cần thiết cho "IPPON" (ngửa hấn lưng, có điều khiển, sức mạnh và tốc độ) có thể rõ ràng khi ném như đòn TOMOE-NAGE, nhưng kết quả tối đa phải là "WAZA-ARI" nếu có một thời gian chết (gián đoạn) trong việc thực hiện đòn thế (thiếu mất phần nào sự điều khiển).

Điều 24: YUKO

Trọng tài phải hô YUKO khi cho rằng một thế kỹ thuật đã đáp ứng các tiêu chuẩn sau đây:

24.1. Khi một đấu thủ điều khiển và ném đối phương bằng một đòn thế kỹ thuật nhưng thiếu mất phần nào hai trong ba yếu tố cần thiết để được "IPPON".

Ngã không ngửa hấn trên lưng và thiếu mất một trong hai yếu tố khác là sức mạnh và tốc độ.

Ngã ngửa hấn trên lưng nhưng thiếu mất hai yếu tố cần thiết khác là: sức mạnh, tốc độ.

24.2. Khi một đấu thủ kìm giữ đối phương của mình ở OSAE-KOMI trong 15 giây liên tục hoặc hơn nhưng ít hơn 20 giây.

Tương đương:

Khi một đấu thủ đã bị phạt một "CHUI" (Điều 27.2) thì lúc đó đối phương đương nhiên được hưởng tương đương một "YUKO" và điểm đó được ghi ngay lên bảng.

Ghi chú Điều 24: YUKO

Cho dù số điểm "YUKO" đã được thông báo là bao nhiêu thì cũng sẽ không bao giờ bằng "WAZA-ARI". Số điểm tổng cộng đã được thông báo phải được ghi trên bảng.

Điều 25: KOKA

Trọng tài phải hô KOKA khi cho rằng một thế kỹ thuật đáp ứng các tiêu chuẩn sau đây:

25.1. Khi một đấu thủ điều khiển và ném đối phương ngã trên một vai hay đùi hoặc hông với sức mạnh và tốc độ.

25.2. Khi một đấu thủ kìm giữ đối phương ở OSAE-KOMI trong 10 giây liên tục hoặc hơn nhưng ít hơn 15 giây.

Tương đương:

Khi một đấu thủ đã bị phạt một "SHIDO" thì lúc đó đối phương đương nhiên được hưởng tương đương một "KOKA" và điểm đó được ghi ngay lên bảng.

Ghi chú Điều 25: KOAK

Cho dù số điểm "KOKA" đã được thông báo là bao nhiêu thì cũng sẽ không bao giờ bằng "YUKO" hoặc "WAZA-ARI". Số điểm tổng cộng đã thông báo phải được ghi trên bảng.

Hành động ném đối phương ngã xấp, trên đầu gối, bàn tay hoặc cùi chỏ thì chỉ được coi như là một sự tấn công. Cũng thế một OSAE-KOMI ít hơn 10 giây thì chỉ được coi như một ưu thế tấn công.

Điều 26: OSAE-KOMI và TOKETA

Trọng tài sẽ hô "OSAE-KOMI" khi cho rằng một thể kỹ thuật được thực hiện đáp ứng các tiêu chuẩn sau đây có dạng giống như kỹ thuật Kesa hoặc Shiho: tương tự như Kesa Gatame hoặc kami Shiho Gatame.

Đấu thủ bị bắt động phải chịu sự điều khiển của đối phương và có lưng, hoặc một hai vai tiếp xúc với thảm (Hình 40).



hình 40

26.1. Quá trình điều khiển có thể ở một bên, ở phải sau hoặc ở trên.

26.2. Khi đấu thủ thực hiện thể bắt động thì đối phương không được dùng hai chân để kìm giữ thân người và hai chân đối phương (dạng cắt kéo).

26.3. Ít nhất là một phần thân thể của các đấu thủ phải ở bên trong diện tích thi đấu để cho "OSAE-KOMI" được hô lên.

Ghi chú Điều 26: OSAE-KOMI và TOKETA

Nếu một đấu thủ đang kìm giữ đối phương của mình ở "OSAE-KOMI" thay đổi thể bắt động nhưng không mất được sự khống chế thì thời gian bắt động tiếp tục cho đến khi trọng tài hô "IPPON" (hoặc "WAZA-ARI" hay

tương đương trong trường hợp "WAZA-ARI AWASETTE IPPON") hoặc là "TOKE-TA".

Nếu một đấu thủ đang kìm giữ đối phương ở tư thế bất động mà có hành động đáng phạm lỗi thì lúc đó trọng tài phải hô "MATTE" và đưa các đấu thủ trở về vị trí lúc bắt đầu trận đấu để quy lỗi phạt (và cho kết quả của "OSAE-KOMI" nếu có), sau đó cho trận đấu tiếp tục trở lại bằng cách hô "HAJIME".

Nếu một đấu thủ bất động mà có hành động mà có hành động phạm lỗi thì lúc đó trọng tài phải hô "SONOMAMA" (thao khảm một cách nhanh chóng với các giám biên nếu lỗi lầm đáng bị phạt "KEIKOKU") để quy lỗi phạt. Sau đó cho tiếp tục trận đấu bằng cách chạm vào hai đấu thủ và hô "YOSHI". Tuy nhiên nếu lỗi phạt là "HÁNOKU-MAKE" thì trọng tài phải áp dụng cho phù hợp với Điều 27.3.

Nếu các giám biên nghĩ rằng đã có "OSAE-KOMI" nhưng trọng tài không hô thì phải chỉ báo cho trọng tài biết rằng động tác thích ứng, và trọng tài phải hô "OSAE-KOMI" phù hợp theo quy luật của đa số.

Nếu trọng tài hô "OSAE-KOMI" và các giám biên nghĩ rằng không có thể bất động thì các giám biên phải chỉ báo cho trọng tài biết rằng dấu hiệu "không có giá trị".

Trong lúc đã bị bất động, UKE có thể áp dụng một SHIME-WAZA hoặc một KANSETTU-WAZA ngay cả nếu qua nửa thân thể của mình đã ở bên ngoài diện tích chiến đấu. Tuy nhiên trọng tài phải hô "MATTE" nếu ra khỏi thể bất động hoặc nếu các đấu thủ ra khỏi hãn diện tích chiến đấu.

Trọng tài phải hô "TOKETA" nếu cho rằng đấu thủ không còn không chế đối phương của mình được nữa ở "OSAE-KOMI" (thí dụ:kìm giữ treo chân, lật ngược lại v.v...).

Trọng tài phải hô "MATTE" khi thể bất động ở đường biên mà không có phần nào của thân thể hai đấu thủ chạm vào diện tích chiến đấu.

Nếu trong lúc ở "OSAE-KOMI" đấu thủ bị bất động thành công trong việc kìm giữ treo (dạng cắt kéo) một chân của đối phương thì trọng tài phải hô "TOKETA", điều khiển không còn giá trị nữa.

Khi lưng của UKE không còn tiếp xúc với thảm (thí dụ: cầu vòng) nhưng TORI vẫn luôn luôn không chế thì "OSAE-KOMI" vẫn còn giá trị.

Điều 27: Những hành động bị cấm

Tất cả những hành động nêu dưới đây đều bị cấm:

27.1. SHIDO

Tiêu cực trong JUDO

27.1.1. Cố ý không nắm giữ đối phương để ngăn cản đòn thế (hình 41).



hình 41

27.1.2. Có thái độ phòng thủ qua đáng ở tư thế đứng.

27.1.3. Thực hiện những động tác có vẻ là tấn công nhưng không có ý định ném đối phương (tấn công giả tạo).

27.1.4. Ở tư thế đứng có hai bàn chân trên vùng nguy hiểm, trừ khi mở đầu thực hiện tấn công, chống đỡ hay phản đòn (5 giây).

27.1.5. Ở tư thế đứng cầm giữ phần cuối 1 hay 2 tay áo đối phương với mục đích phòng thủ (5') hay siết chặt tay áo của đối phương (5').

27.1.6. Nắm giữ phần cuối tay áo (1 hoặc 2 tay áo) của đối phương giữ ngón tay cái và ngón tay trỏ (hình 42).



hình 42

27.1.7. Ở tư thế đứng liên tục nắm giữ một hay nhiều ngón tay của đối phương với mục đích phòng thủ (5').

27.1.8. Có ý cời võ phục của mình. Thoát ra, thất lỵ hay cột quân mà không có lệnh của trọng tài.

27.1.9. Kéo đối phương xuống đất để kết hợp với NEWAZA nhưng không phù hợp với Điều 16 (Hình 43).



hình 43

27.1.10. Đặt một hay nhiều ngón tay trong tay áo, ống quần của đối phương hoặc móc chặt tay áo của đối phương.

KUMIKATA (kỹ thuật cầm áo)

Thông thường nắm áo đối phương được quy định tay trái nắm phần bên phải áo của đối phương trên thắt đai và tay phải nắm phần bên trái áo mặc đối phương.

Đứng ở mọi tư thế KUMI KATA khác, quá 5 giây không tấn công.

27.1.11. Ở tư thế đứng sau khi KUMI KATA được hình thành không làm bất cứ hành động tấn công nào (25').

(Xem Phụ lục không tấn công) (Hình 44).



hình 44

Hỗn hợp

27.1.12. Từ tư thế đứng dùng tay nắm một ống chân, bàn chân hoặc một ống quần, trừ phi tấn công tức thì.

27.1.13. nắm phần cuối của đai, vạt áo quấn vòng một phần thân thể của đối phương.

27.1.14. Cắn giữ võ phục trong miệng (bằng răng).

27.1.15. Đặt bàn tay, cánh tay, bàn chân, ống chân vào mặt của đối phương.

27.1.16. Đặt bàn chân, ống chân vào thắt lưng, cổ áo và vạt áo của đối phương.

27.2. Chui được quy định cho mọi đấu thủ vi phạm một lỗi nghiêm trọng (hoặc lập lại một lỗi nhẹ sau khi đã bị phạt SHIDO).

27.2.1. Áp dụng "SHIME-WAZA" bằng cách dùng đai hoặc phần cuối vạt áo của mình thực hiện kỹ thuật.

27.2.2. Sử dụng chân theo dạng cắt kéo (các bàn chân chéo nhau, ống chân duỗi ra) vòng quanh thân mình (DOJIME), cổ hoặc đầu của đối phương.

27.2.3. Vặn xoắn một hoặc các ngón tay của đối phương sẽ bắt buộc đối phương buông ra thôi nắm giữ.

27.2.4. Dùng đầu gối, bàn chân đánh vào tay hay bàn tay của đối phương làm cho đối phương không nắm áo được.

27.2.5. Ở tư thế đứng (TACHI-WAZA hoặc NE-WAZA) tự ý đi ra ngoài hoặc đẩy đối phương ra khỏi diện tích thi chiến đấu (hình 45).



hình 45

27.3. KEIKOKU được quy định cho mọi đấu thủ vi phạm một lỗi trầm trọng (hoặc lập lại một lỗi nghiêm trọng hay lỗi nhẹ sau khi đã bị phạt CHUI).

27.3.1. Ném đối phương bằng cách quăn một chân vòng quanh chân của đối phương, mặt gần như quay về cùng một hướng với đối phương và ngã lên phía sau của đối phương (KAWAZU-GAKE).

27.3.2. Áp dụng một "KANSETSU" (khóa tay) ở một khớp xương khác với cùi chỏ.

27.3.3. Áp dụng mọi đòn thế có thể gây chấn thương cổ tay hay cột sống của đối phương.

27.3.4. Nâng đối phương từ dưới thảm lên để ném xuống.

27.3.5. Móc chân trụ của đối phương từ bên trong, trong lúc đối phương đang áp dụng một thế kỹ thuật chẳng hạn như: HARAI-GOSHI (Hình 46)



hình 46

27.3.6. Không để ý đến những điều hướng dẫn của trọng tài.

27.3.7. Có những điều chỉ trích hoặc tác động vô ích hay xúc phạm đến đối phương trong trận đấu.

27.4. HANSOKU-MAKE được quy định cho mọi đấu thủ vi phạm một lỗi rất trầm trọng (hoặc lập lại bất kỳ một lỗi loại nào sau khi đã bị phạt KEIKOKU).

27.4.1. Làm mọi hành động có tính chất gây chấn thương hoặc nguy hiểm cho đối phương hoặc đi ngược lại với tinh thần của JUDO (sử dụng đòn cấm KANI-BASAMI hoặc ASHI-GARAMI). Hay kết hợp giữa Kansetsu Waza và Nage Waza (Hình 47).



hình 47

27.4.2. Tự để rơi ngã trực tiếp trên thảm trong lúc thực hiện một thể kỹ thuật chẳng hạn như: WAKI-GATAME.

27.4.3. Cắm đầu xuống trước dưới thảm trong lúc tự nghiêng mình về phái trước và thực hiện một thể kỹ thuật chẳng hạn như: UCHI-MATA, HARAI-GOCHI (Hình 48).



hình 48

27.4.4. Cố ý để ngã về phía sau trong lúc đối phương đang đeo trên lưng mình, và khi mỗi đấu thủ đã không chế và điều khiển sự chuyển động của đấu thủ kia.

27.4.5. Mang một vật cứng bằng kim loại (có bao bọc hoặc không).

27.4.6. Có những lời nói hoặc hành động nhằm xúc phạm đối phương hay trọng tài (hình 49).



hình 49

Ghi chú Điều 27: Những hành động bị cấm

27.1. SHIDO:

27.1.3. Không tấn công: Được coi như không tấn công nếu trong khoảng 25 giây không có sự tấn công của một hoặc hai đấu thủ.

Ghi chú: Không có việc cảnh cáo suông vì "không tấn công" (phải kèm theo một lỗi phạt).

Lỗi phạt vì "không tấn công"

- Trong vòng 5", 1 trong 2 đối thủ mà không tấn công đối phương thì trọng tài sẽ tạm dừng trận đấu (phạt SHIDO).

- Trong trường hợp 1 trong 2 đấu thủ nắm áo (hoặc đánh) mà trong 20" không thực hiện đòn đánh thì trọng tài sẽ tạm dừng trận đấu để cảnh cáo 1 hoặc 2 đấu thủ vì không tích cực thi đấu.

Đấu thủ tóc dài buộc bằng dây chun khi bị tuột thì chỉ được buộc lại tối đa một lần trong trận đấu. Lần thứ hai sẽ bị phạt "SHIDO".

27.1.5. Vùng nguy hiểm: Trọng tài phải chấp nhận cho các đấu thủ có một thời gian ngắn (khoảng chừng 5 giây) ở trong "Vùng nguy hiểm".

27.1.6. Ở tư thế đứng, một đấu thủ sẽ không bị phạt vì cầm giữ một cách liên tục không tấn công, khi anh ta nắm bâu áo hay cổ áo của đối phương ở một bên bằng hai tay và không thay đổi việc nắm áo (hình 50) là do bởi đối phương đã chui đầu vào dưới cánh tay của mình. Tuy nhiên nếu một đấu thủ chui đầu dưới cánh tay của đối phương thì trọng tài phải phán xét coi có phải đấu thủ này đã có một thái độ phòng thủ quá đáng hoặc từ chối thi đấu hay không (Điều 28).

Hình 50



Tay phải nắm phía sau cổ áo của đối phương cho dù có choàng qua cổ miêng là phải ở phía sau cổ đối phương.

27.1.11. - Nếu vận động viên mà dùng đai quấn vòng quanh tay, chân, cổ đối phương thì sẽ bị phạt.

- Tuy nhiên dùng đai để đè đối phương thì cho phép.

27.1.13. Khuôn mặt là phần giới hạn bởi: trán, hai tai và hàm dưới.

Khi một đấu thủ kéo đối phương của mình xuống đất (NE-WAZA) không phù hợp với Điều 16 và đối phương của mình không có được lợi thế để tiếp tục ở "NE-WAZA" thì trọng tài phải hô "MATTE" trận đấu tạm ngừng và trọng tài phải phạt "SHIDO" cho đấu thủ đã vi phạm Điều 27.2.5. Lỗi phạt phải nặng hơn nếu đấu thủ đã bị phạt lỗi trước đó.

Khi một đấu thủ kéo đối phương của mình xuống đất (NE-WAZA) trái với Điều 16 và đối phương của mình nắm bắt cơ hội này để tiếp tục trận đấu ở "NE-WAZA" thì trận đấu phải được tiếp tục ngừng và trọng tài phải hô "SONOMAMA" (dừng động đây nữa) để quy một lỗi phạt "SHIDO" cho đấu thủ đã vi phạm Điều 27.2.5. Sau đó hô "YOSHI" tiếp tục trận đấu. Lỗi phạt phải nặng hơn nếu đấu thủ đã bị phạt lỗi trước đó (hình 51).

Hình 51



27.2. Chui

Mọi đấu thủ cố ý ra khỏi diện tích chiến đấu trong lúc ở NE-WAZA phải bị phạt "CHUI".

27.3. HANSOKU-MAKE

Hành động thử một thế ném chẳng hạn như: HARAI-GOSHI, UCHIMATA với một tay nắm vào bâu áo của đối phương ở tư thế giống như là WAKI-GATAME (cổ tay bị kẹt dưới nách của người ném) và cương quyết ngã úp mặt xuống thảm thì hành động này được coi là nguy hiểm và phải được xét xử giống như là WAKI-GATAME.

Các lỗi phạt

Việc phân thành bốn nhóm các vi phạm nêu ở Điều 27 là nhằm tạo điều kiện thuận lợi cho việc tham khảo cũng như hiểu biết tốt nhất về những lỗi phạt được quy định cho các hành động bị cấm. Để trọng tài và các giám biên có thể cho các lỗi phạt tùy theo "ý đồ" tình thế và cũng vì quyền lợi tối thượng của thể thao.

Ngoại trừ trường hợp của "SONOMAMA" và ở "NE-WAZA" nếu trọng tài quyết định phạt một đấu thủ thì phải cho tạm ngừng trận đấu để đưa các đấu thủ trở lại vị trí lúc ban đầu và đưa ra lỗi phạt bằng cách chỉ vào đấu thủ bị phạt.

Trước khi phạt "HANSOKU-MAKE" trọng tài phải tham khảo các giám biên và đưa ra quyết định phù hợp theo luật của đa số và được thông qua hội đồng trọng tài (Tổng trọng tài) trước khi tuyên bố xử phạt HANSOKU-MAKE. Đấu thủ bị phạt HANSOKU-MAKE sẽ không được tiếp tục thi đấu ở

bảng B theo hệ thống REPECHAGE (IJF). Nếu cả hai đấu thủ đều vi phạm luật cùng một lúc thì mỗi đấu thủ phải bị phạt tùy theo mức độ quan trọng của lỗi đã phạm. Nếu cả hai đấu thủ bị phạt "KEIKOKU" và sau đó nhận tiếp thêm một lỗi phạt khác thì cả hai đều đáng bị phạt "HANSOKU-MAKE". Tuy nhiên cá viên chức có thể lấy một quyết định phù hợp với Điều 30 về những trường hợp không được quy định trong Luật.

Các lỗi phạt không được gộp lại. Mỗi lỗi phạt phải được cho tùy theo giá trị riêng của nó. Việc quy một lỗi phạt thứ nhì hoặc lỗi phạt kế tiếp đương nhiên hủy bỏ lỗi phạt trước đó, cũng như sự tương đương phải cho đối phương.

Thí dụ: Một lỗi "CHUI" được quy cho đấu thủ mang dây băng màu xanh và đấu thủ này đã bị phạt một "SHIDO". Nhân viên ghi bảng phải che khung "SHIDO" và mở khung "CHUI" để chỉ lỗi phạt, lấy đi điểm "KOKA" của đấu thủ mang dây lưng trắng và cho vào điểm "YUKO".

Mọi đấu thủ đã bị phạt lỗi trước đó và phạm thêm một lỗi khác thì sẽ nhận một lỗi phạt có giá trị cao hơn giá trị của lỗi phạt mà đấu thủ đó đã nhận.

Mỗi lần trọng tài quy cho một lỗi phạt thì cần phải chỉ cho biết lý do bằng một động tác đơn giản quy định.

Một lỗi phạt có thể được cho sau khi đã hô "SOREMADE" đối với mọi hành động bị cấm đã làm trong thời gian chính thức của trận đấu hoặc đối với những hành động trầm trọng vi phạm sau khi có dấu hiệu chấm dứt trận đấu, trong những trường hợp đặc biệt miễn là quyết định chưa được công bố.

Điều 28: Vắng mặt và bỏ cuộc

Quyết định "FUSEN-GACHI" (thắng do vắng mặt) phải được tính cho đấu thủ nào mà đối phương của họ không ra trình diện để thi đấu.

rước khi cho "FUSEN-GACHI" trọng tài phải bảo đảm rằng đã nhận được phép của Trưởng Ban tổ chức hoặc bất kỳ người nào khác có thẩm quyền để lấy quyết định này.

Quyết định "KIKEM-GACHI" (thắng do bỏ cuộc) phải được tính cho đấu thủ nào mà đối phương xin rút lui thi đấu vì một lý do nào đó trong quá trình của trận đấu.

Mọi đấu thủ không phù hợp với những yêu cầu của các Điều 3 và 4 sẽ coi như từ chối quyền thi đấu và đối phương của mình sẽ được tuyên bố thắng cuộc bằng "FUSEN-GACHI" phù hợp với luật của đa số.

Ghi chú Điều 28: Vắng mặt và bỏ cuộc

(Kính sát trùng mắt/ băng quần)

Khi một đấu thủ trong lúc thi đấu bị mất kính sát trùng mắt mà không tìm lại được thì phải thông báo cho trọng tài biết rằng mình không thể tiếp tục

trận đấu. Trọng tài sau khi tham khảo với các giám biên sẽ cho đối phương thắng trận bằng: "KIKEN-GACHI". Điều này cũng được áp dụng trong trường hợp băng quấn hay một dụng cụ bảo vệ bị hư hỏng. Nếu một đấu thủ có thể tìm lại được kính sát trùng mắt và băng quấn, dụng cụ bảo vệ một cách nhanh chóng không làm chậm trễ diễn tiến của trận đấu thì trọng tài sẽ cho phép việc làm này.

Một đấu thủ không có mặt ở vị trí bắt đầu trận đấu sau 3 lần gọi liên tục (mỗi lần cách nhau một phút) thì sẽ bị tuyên bố thua trận vì vắng mặt "FUSEN-GACHI").

Điều 29: Chấn thương - bệnh - tai nạn

Nếu sau khi một hoặc hai đấu thủ bị chấn thương trọng tài và các giám biên cho rằng trận đấu không thể tiếp tục thì trọng tài phải chấm dứt trận đấu và công bố kết quả phù hợp với những dự khoản của điều này.

Quyết định "KACHI" (thắng) hay "HIKIWAKE" (trận đấu hòa) phải được trọng tài công bố sau khi đã tham khảo với các giám biên khi mà một trong các đấu thủ không thể tiếp tục trận đấu vì bị chấn thương bệnh hoặc tai nạn xảy ra trong lúc đấu.

Các quyết định này phải được dựa trên cơ sở như sau:

29.1. Chấn thương

Nếu trách nhiệm của việc chấn thương là do đấu thủ bị thương gây ra thì đấu thủ này thua cuộc.

Nếu trách nhiệm của việc chấn thương là do đối phương gây ra thì đối phương sẽ là người thua cuộc.

Nếu không thể xác định được ai là người gây ra chấn thương thì quyết định "HIKIWAKE" phải được đưa ra khi đã hô "HANTEI".

29.2. Bệnh

Thông thường, nếu một tai nạn do nguyên nhân bên ngoài thì quyết định "HIKIWAKE" (trận đấu hòa) sẽ được đưa ra.

29.3. Khám y tế

- Trong mỗi trận đấu, mỗi đấu thủ được quyền khám y tế 2 lần.

- Trọng tài phải bảo đảm rằng số lần gián đoạn của trận đấu (cho mỗi lần can thiệp y tế phải được ghi nhận bằng cách ghi lên bảng ghi điểm cho các đấu thủ biết (xanh hoặc trắng).

Ghi chú Điều 29: Chấn thương - Bệnh - Tai nạn

Nếu một đấu thủ bị chấn thương trầm trọng và yêu cầu điều trị trên diện tích thi đấu hay ở bên ngoài diện tích này hoặc cần có hơn 2 lần can thiệp y tế bởi bác sĩ được ghi nhận thì sau khi tham khảo các giám biên, trọng tài phải

chấm dứt trận đấu và công bố kết quả phù hợp với những dự khoản của điều này.

Nếu bác sĩ đã được chỉ định, sau khi khám đấu thủ bị thương, thông báo cho trọng tài biết rằng đấu thủ này không thể tiếp tục trận đấu thì trọng tài sau khi tham khảo với các giám biên sẽ cho chấm dứt trận đấu và thông báo kết quả phù hợp với những dự khoản của điều này.

Trọng tài ghi điểm sẽ sử dụng những tấm bảng nhỏ có sẵn (xem Điều 2, dụng cụ và ghi chú). Lần can thiệp y tế đầu tiên sẽ được ghi lên bảng bằng cách đặt một dấu thập thứ nhất và lần can thiệp thứ hai sẽ được ghi bằng dấu thập thứ hai.

Những hành động không thể ghi nhận như là khám y tế.

1/ Việc chữa trị thực hiện bởi các bác sĩ vì chấn thương do đối phương gây ra.

2/ Chấn thương được coi như nhẹ: sự cố nhỏ nhất như chảy máu mũi, gãy móng tay, đau đớn trong thời gian ngắn v.v...

- Nếu sự can thiệp y tế là cần thiết thì việc can thiệp phải xảy ra càng nhanh càng tốt (bác sĩ có thể trợ giúp đấu thủ nhưng không được khám hoặc chữa trị).

3/ Trong trường hợp mà một đấu thủ thành công khi tự mình làm tan biến chuột rút hoặc đặt lại một cách nhanh chóng ngón tay bị sai trật.

4/ Trong trường hợp mà một đấu thủ không thể tự mình đặt một miếng thuốc dán hoặc bông gòn trong mũi thì lúc đó có thể được sự trợ giúp của bác sĩ.

Khám y tế (bác sĩ có thể khám nhưng không được chữa trị).

Nếu một đấu thủ bị chấn thương trong lúc thi đấu mà cần sự can thiệp của bác sĩ thì trọng tài phải gọi bác sĩ đến bằng một động tác thích ứng (Điều 8-1-20) sau khi đã cho tạm ngừng trận đấu. Ngay tức khắc giám biên đi ngay về phía trọng tài mà không chờ trọng tài gọi đến.

Trọng tài và các giám biên nếu cần thiết phải thảo luận xem tình trạng chấn thương nặng hay nhẹ có phải do đối phương gây ra hay không và trọng tài phải chỉ báo cho bác sĩ (bằng hành động tương ứng) xem đấu thủ có thể được khám hay chữa trị. (Điều 8-1-21).

Chữa trị một chấn thương - trường hợp đặc biệt (Khám tự do).

Trọng tài có thể cho phép bác sĩ chữa trị một đấu thủ trên thảm nếu việc chấn thương là do đối phương gây ra.

Việc chữa trị duy nhất được phép là áp dụng một băng quấn hoặc băng keo dán.

Trợ giúp đấu thủ bị chấn thương ở hạ bộ.

Tiếp theo đó trọng tài phải ghi việc khám y tế lên trên bảng điểm (Điều 8-1-22).

Trọng tài và các giám biên phải đứng ở vị trí sao cho có thể trông thấy những hành động của bác sĩ và không mất đi việc giám sát hai đấu thủ.

Mọi thương tích nhỏ nhất cần đến một lần ngưng thứ hai thì sẽ được coi như nặng và được ghi lên bảng.

Nếu chấn thương không do đối phương gây ra thì mọi sự chữa trị y tế đều không được phép. Nếu bác sĩ vi phạm luật này thì đối phương sẽ thắng trận bằng "KIEN-GACHI".

Nếu một đấu thủ gọi bác sĩ đến vì một chấn thương nhẹ thì điều này phải được ghi giống như một lần khám.

Nếu trong quá trình thi đấu, UKE bị chấn thương do một hành động của TORI và không thể tiếp tục trận đấu thì trọng tài và các giám biên sẽ hội ý để thống nhất đưa ra quyết định phù hợp với các luật. Mỗi trường hợp sẽ được coi xét tùy theo những đặc tính riêng của nó.

Thí dụ:

Nếu một hành động bị cấm là nguyên nhân gây ra chấn thương. Sau khi đã sẵn sóc vết thương, nếu bác sĩ thông báo cho trọng tài biết rằng đấu thủ có thể tiếp tục trận đấu thì sau khi tham khảo với các giám biên - trọng tài sẽ quy phạt đấu thủ đã phạm hành động bị cấm.

Nếu khi trở lại trận đấu, đấu thủ đã bị chấn thương không thể tiếp tục bởi thương tích đã bị thì đối phương không thể bị phạt một lần nữa mà trong trường hợp này thì đấu thủ bị chấn thương sẽ bị thua cuộc.

Trong trường hợp mà bác sĩ của đội hoặc Huấn luyện viên trong lúc thi đấu nhận thấy sức khỏe của đấu thủ mình bị đe dọa một cách nghiêm trọng thì có thể đến bên đường biên của diện tích thi đấu và yêu cầu trọng tài cho ngưng trận đấu ngay tức khắc. Trong trường hợp như vậy thì đấu thủ bị chấn thương đương nhiên thua trận.

Nếu trách nhiệm về một chấn thương không thể quy cho bất kỳ ai trong hai đấu thủ thì đấu thủ nào có thể tiếp tục được trận đấu sẽ được tuyên bố thắng cuộc.

Thông thường, cán Huấn luyện viên bước lên diện tích thi đấu trong trường hợp chấn thương. Ngoại trừ nếu bác sĩ cần biết thêm chi tiết về đấu thủ với sự cho phép của trọng tài.

Trong những cuộc tranh giải Vô địch của Liên đoàn JUDO Quốc tế, bác sĩ chính thức của đội phải có bằng cấp y khoa và đăng ký trước khi thi

đấu. Bác sĩ này là người duy nhất được phép ngồi vào nơi chỉ định và phải được nhận dạng là bác sĩ. Thí dụ như mang một băng tay có dấu chữ thập đỏ.

Trong những lần thi đấu khác, Ban tổ chức có thể chỉ định những người được phép can thiệp trong những trường hợp như vậy (bác sĩ vật lý trị liệu, người cứu thương và săn sóc viên...).

Khi thừa nhận một bác sĩ của đội mình, Liên đoàn quốc gia phải chịu trách nhiệm với những hành động của bác sĩ này.

Các bác sĩ sẽ được thông báo về những thay đổi và diễn biến của các quy luật. Một buổi họp, điều khiển bởi các Chủ nhiệm thể thao của Liên đoàn JUDO Quốc tế có thể được tổ chức cho các bác sĩ của đội trước khi tổ chức mọi cuộc tranh Giải vô địch của IJF. Đặc quyền này có thể được quy định cho mọi Ban tổ chức hay người đại diện y tế.

Điều 30: Những trường hợp không được Luật quy định

Nếu một tình thế không được quy định bởi các luật này xảy ra thì phải được xem xét và một quyết định sẽ được trọng tài đưa ra sau khi đã tham khảo Hội đồng trọng tài.