



الجودو



الجودو لعبة رياضية رصينة تستخدم للدفاع عن النفس بجانب استخدامها كرياضة هادفة، عرفها مؤسسها الأستاذ جيجوروكانو بأنها الطريقة الشاملة والأكثر فعالية لاستخدام الفكر والجسد في الهجوم والدفاع بشكل دقيق وفعال .

وهي " تستعمل لبلورة وتحسين عمل وتنمية أعضاء الجسم، وزيادة القوة الفكرية والأخلاقية في العمل الإيجابي، وفي المساعدة على تحمل أعباء الحياة العامة ."

والجودو لعبة اشتق اسمها من اللغة اليابانية، ونحت من لفظتين جو وتعني المرونة و دو وتعني الفن أو الطريقة

غير أن هذا لا يعني أنها يابانية الأصل أو النشأة. فقد عرفت خارج اليابان، ومورست زمنا طويلا قبل أن تنتقل إلى اليابان، وتنتشر في ربوعها .

اسمها القديم جوكوتسو عرفت سنة 660 ق.م. خارج اليابان ولا نستطيع تحديد المكان الذي نشأت فيه نظرا لتعدد الروايات وتناقضها .

المهم أنها انتقلت إلى اليابان، وجرت إحدى منازلها حوالي سنة 230 ق.م وبحضور الإمبراطور الياباني سوينين بين متنافسين شهيرين في ذلك الزمن هما نومي سوكوم و تيماكوياما من غير أن تكون لها قواعد تنظمها، أو توقيت ينهيها فهي لا تنتهي إلا بقتل أحد المتنافسين .

أما الفائز في هذه المباراة فكان نومي سوكوم الذي قتل منافسه بعد عراك طويل وشاق بضربة من القدم . واستمرت اللعبة على ما هي عليه من الخشونة والخطورة حتى سنة 1871، عندما عكف الدكتور جيجورو كانو على دراستها فاختار بعض الحركات الفنية المناسبة وحذف بعض الحركات الخشنة والخطورة وباشر بوضع القوانين والأسس الجديدة لها وسماها الجودو . ثم افتتح عام 1882 أول مدرسة لتعليم لعبة الجودو، فتطورت فيما بعد وأصبحت معهدا يعرف حاليا بمعهد الكودوكان في طوكيو عاصمة اليابان .

والجودو كلعبة رياضية لم تمارس على نحو جدي ومُعترف به إلا عام 1882 ولقد انتظرت طويلا حتى استطاعت الدخول منهاج الألعاب الأولمبية في دورة سنة 1964 في اليابان لكنها غابت عن هذه الألعاب في الدورة التالية التي جرت في موسكو سنة 1968، لتعود من جديد وبشكل نهائي في دورة ميونخ في ألمانيا عام 1972. ولعبة الجودو رياضة يمارسها الرجال والنساء بشكل واسع، عدد لاعبيها يناهز العشرة ملايين لاعب، ويحملون أربعمائة ألف حزام أسود .

طريقة اللعب



تعتمد لعبة الجودو على التماسك والتلاحم بين فردين متنافسين والهدف هو إخلال توازن الخصم عن طريق الحركات الفنية ثم طرحه على الأرض .

تحتسب النقاط على أثر المسك والإلقاء على الأرض أما في حال استخدامها كوسيلة للدفاع عن النفس فإن اللاعب يلجأ إلى الضغط على الخصم للإخلال بتوازنه وطرحه أرضا.

و تسمى الحركات ب -الكاتا وهي مثلا

Stroke-No-kata

وهي تظل دائماً الكاتا الأساسية في الجيدو، وهي تقدم المبادئ الأساسية أو الأشكال الأساسية في تكنيكات وحركات الرمي أو الإسقاط، وتقسم إلى خمس مجموعات كل مجموعة تتكون من نوع مشابهة من الحركات من الشمال أو اليمين بحسب وضعية اللاعب، حيث تعتمد على إفقاد توازن الخصم بالإضافة إلى وضعيته و كيفية سقوطه أو طرحه أرضاً، و هذه الكاتا مهمة جداً لمن يريد الحصول على الحزامين الأسود 1 دان و 2 دان.

2- Katame-No-kata

هذه الكاتا تشكل قدرة لاعب الجودو على الأرض و هي تحتوي على خمسة عشر تكنيك مختلف يجب إتقانها جميعاً مثل Osaekomi-waza ، Kata-ha-jime ، و Shime-waza.

3- Kime-No-kata

تتألف هذه الكاتا من مجموعتين من التكنيكات المختلفة، المجموعة الأولى تتكون من ثمانية تكنيك مختلف و الثانية من اثنا عشر ، وهذه الكاتا تظهر مدى صعوبة اللاعب في اتخاذ قرار سريع في الهجوم و بسبب صعوبتها يتم الخضوع لها عند التقدم للحصول على الدان الرابع، فيتم توجيه الضرب مثلاً إلى معدة الخصم، أو إلى رأسه ثم تثبيته.

4- Ju-No-kata

وهذه معروفة في اليابان على أنها كاتا الليونة القصوى، ف تتميز بالإضافة إلى ليونة اللاعب، بالبطء عند التنفيذ أي يجب تنفيذها بایقاع بطيء، و لكنها لا تحتوي أي تكنيك من تكنيكات الرمي.

5- Koshiki-No-kata

تتألف هذه الكاتا من 16 تكنيك مختلف ، أول مجموعة يتم تطبيقها ببطء لأنه من المفروض أن يكون اللاعب يلبس درعاً، أما المجموعة الثانية فتطبق لسرعة من دون توقف، و قليلاً من اللاعبين من يطبقها ببراعة.

6- Itsutsu-No-kata

تعتبر هذه الكاتا من أقصر الكاتا المعروفة على الإطلاق إلا أنها تظهر خمسة تكنيكات مختلفة و هذه التكنيكات تعكس المبادئ الأساسية للجيدو وهي -جميع القوة وتعبئتها.

-القوة الكامنة.

-المقاومة.

-الفراغ.

-التتابع.

Kokumi-taiiku-No-kata -7 هذه من أوسع الكاتا إنتشاراً وتدرّس في معظم مدارس العالم حتى أنها تدرس في جميع مدارس اليابان والنوادي.

تدرج الرتب والمراتب
يعتبر الدكتور كانو أول من وضع نظاماً للترقى في هذه اللعبة عن طريق الأحزمة والرتب الممنوحة للاعب حسب المهارة التي يمتلكها، والمدة الزمنية التي مارس خلالها هذه الرياضة .
فاللاعب يترقى في الأحزمة بعد كل سنتين على الأقل في البداية ويتدرج حسب صعوبة الرتب وطبقاً لقانون معهد الكودوكان الياباني .

وتقسم الأحزمة بالنسبة للممارسين إلى قسمين

القسم الأول كيو ويضم ست رتب هي

1. روكي كيو الأبيض الدرجة السادسة .

2. كوكيو الأبيض الدرجة الخامسة .

3. يون كيو الأخضر الدرجة الرابعة .

4. سان كيو البني الدرجة الثالثة .

5. ني كيو البني الدرجة الثانية .

6. إيك كيو البني الدرجة الأولى .

القسم الثاني حزام أسود

ويقسم إلى عشرة أقسام متدرجة كما يلي 1 - شادون. 2 - ني دان. 3 - سان دان. 4 - يودان. 5 - غودان. 6 - روكي دان. 7 - شيشي دان. 8 - كاشي دان. 9 - كودان . 10 - جودان .

المباريات

تقام مباريات الجودو حسب الأوزان كما في المصارعة وتقسم إلى فئات وهي

1. وزن الخفيف للاعبين الذين لا تزيد أوزانهم عن 64 كغ .

2. وزن نصف المتوسط للاعبين الذين لا تزيد أوزانهم عن 70 كغ .

3. وزن متوسط للاعبين الذين لا تزيد أوزانهم عن 80 كغ .

4. وزن نصف ثقيل للاعبين الذين لا تزيد أوزانهم عن 93 كغ .

5. وزن ثقيل للاعبين الذين تزيد أوزانهم عن 93 كغ .

6. الوزن المفتوح ولا يتقيد بأي وزن ولجميع الفئات.

مدة المباراة

تقام مباريات الجودو في الأدوار التمهيديّة على حلبة مربعة الشكل طول ضلعها عشرة أمتار، مغطاة بقطع من التتامي. ومدة المباريات في هذا الدور ست دقائق أما المدة في الدور النصف النهائي فمدته ثماني دقائق وفي الدور النهائي تصبح مدة المباراة عشر دقائق .

لباس اللاعب

يجب على اللاعب أن يرتدي بدله الجودو أثناء التدريب أو المباراة وتسمى جودوجي أو كيمونو وهي مؤلفة من سترة طويلة تكفي لتغطية الوركين ويجب أن تكون فضفاضة وطويلة الأكمام . والبنطلون ويجب أن يكون طويلا يغطي القسم الأكبر من الساقين.

أحزمة التلاميذ

الرتبة	Kyu .9	Kyu .8	Kyu .7	Kyu .6	Kyu .5	Kyu .4	Kyu .3	Kyu .2	Kyu .1
الإسم	Ku-kyū	Hachi-kyū	Shichi-kyū	Roku-kyū	Go-kyū	Shi-kyū	San-kyū	Ni-kyū	Ichi-kyū
اللون	أبيض	أبيض-أصفر	أصفر	أصفر-أرجواني	أرجواني	أرجواني-أخضر	أخضر	أزرق	بنّي

أحزمة المعلمين

الرتبة	.1 Dan	.2 Dan	.3 Dan	.4 Dan	.5 Dan	.6 Dan	.7 Dan	.8 Dan	.9 Dan	.10 Dan
الإسم	Sho-dan	Ni-dan	San-dan	Yon-dan	Go-dan	Roku-dan	Nana-dan	Hachi-dan	Ku-dan	Jū-dan
اللون	أسود	أسود	أسود	أسود	أسود	أبيض-أحمر	أبيض-أحمر	أبيض-أحمر	أحمر	أحمر

قانون لعبة الجودو

المادة 1 - مساحة الملعب

ستكون مساحة الملعب 14م 14م كحد ادنى و16م 16م كحد اقصى وستغطي بقطع التاتامي او اي ماده مشابهه مقبوله يكون لونها اخضر بشكل عام.

تنقسم مساحة الملعب الى منطقتين يدعى الخط الفاصل بينهما بالمنطقة الخطره وتظهر عادة ملونه حمراء اللون وعرضها 1م مشكلا قسما من البساط وموازيا جوانب ساحه الملعب الاربعه.

اما النطقه التى تقع داخلا بما فيه المنطقه الخطره فتسمى منطقه المباريات وتكون 9م 9م كحد ادنى و 10م 10م كحد اقصى اما المنطقه التى تقع خارج المنطقه الخطره فتدعى بمنطقه الامان التى يكون عرضها ثلاثه امتار تقريبا.

كما سيثبت شريط احمر لاصق واخر ابيض عرض كل واحد منهما 6سم وطول كل واحد 25سم تقريبا في وسط ساحه المباريات على بعد 4م لأظهار المكان الذي سيبدأ منه المتسابقين المباراهوسيقع الشريط الاحمر على يمين الحكم والابيض على يساره.

المادة 2 - المعدات والتجهيزات

1-كرسيي وعلمي القاضيين

يجب وضع كرسيين خفيفي الوزن في منطقه الامان بشكل قطري على زاويتين متواجهتين بمكان لا يحجب رؤيه القاضيين والمسجلين على لوحه التسجيل ويثبت على كل كرسي علم احمر واخر ابيض.

2-لوحه التسجيل

ستوضع لوحات التسجيل بشكل قطري/ مائل خارج منطقه اللعب في مكان يتسنى للقاضيين منه الرؤيا الجيده.
وعندما تستخدم لوحات التسجيل الالكترونيه يجب توفير لوحات تسجيل عاديه وذلك لأجل التدقيق والضبط والاحتياط

3-ساعات التوقيت

يجب تجهيز لجنه المسابقات بالاتي

1 -ساعه لتوقيت مده المباراه

2 -ساعتان للتبيت

2 -ساعتان للأصابه واحد للاعب الاحمر واخرى للابيض

1 -ساعه للأحتياط

وعندما تستخدم ساعات التوقيت الكهربائيه يجب ان تكون ساعات التوقيت اليدويه جاهزه للتدقيق والضبط والاحتياط

4- اعلام الميقاتيين

سيستخدم الميقاتيون اعلامهم على الشكل التالي-
العلم الاصفر ؛ لتوقيت مده المباراة
العلم الازرق؛ للتثبيت
العلم الاخضر ؛ للأصابة

وليس من الضروري استخدامها في حاله وجود لوحات تسجيل الكترونيه وعلى كل يجب ترفير هذه الاعلام
للأحتياط

5- اشارة انتهاء الوقت

سيكون هناك جرس او اي وسيله مسموعه مماثله لتنبيه الحكم بان المده المخصصه للمباراه قد انتهت

6- الاشرطه الحمراء والبيضاء

سيرتدي المتسابق شريطا احمر او ابيض اللون بطول يكفي لفه حول وسط المتسابق وحزامه الاصلى
وعند ربطه يجب ان يبقى منه 20سم الى 30 سم متدليا من كل طرف ويرتدي من ينادي عليه اولا من
اللاعبين الشريط الاحمر والاخر الابيض

التعليق على المادة 2

اماكن مسجلين النقاط ,المباراة والميقاتيين
سيتمركز مسجلين النقاط والميقاتيين بعيدا عن الحكم ومواجهين له ويجب ان يكونوا مرئيين ومنظورين
من قبل مسجلين نتيجة المباراة

ابتعاد الجماهير عن البساط

يجب ان يكون الجمهور بعيدا بشكل عام ثلاثة امتار عن البساط ولا يسمح لهم بالاقتراب اكثر من ذلك

ساعات التوقيت اليدويه الاحتياطيه

يجب ان تكون الساعات متوفرة لدى الميقاتيين الذين سيقومون بضبط دقتها قبل بدايه المباريات

لوحات التسجيل اليدويه الاحتياطيه

يجب ان تتوفر في لوحات التسجيل اليدويه الاحتياطيه جميع المواصفات الموضوعه من قبل الاتحاد الدولى
للجودو ويجب ان تكون جاهزة تحت تصرف الحكام في حاله الحاجه الماسه اليها.

المادة 3 - ملابس الجودو

يرتدي المتنافسين في لعبه الجودو زي خاص يسمى جودوجي ويجب ان يكون مطابق للمواصفات التاليه

1مصنوعه صناعه جيده من القطن او من ماده مشابهه وان تكون في حاله جيده لابلاليه ولا ممزقه ولا
مثقوبه

2بيضاء او مائله للبياض بدون علامات زائده اضافيه

ملاحظه يسمح القانون الان بان يرتدي اللاعبين بدله زرقاء وفي هذه الحاله لن يضطروا الى ارتدا

الاحزمة الحمراء او البيضاء

- 3 ان تكون السترة طويلة بشكل يكفى لتغطيه اكثر من نصف فخذي المتسابق
- 4 ان تكون الاكمام طويله بشكل يكفى لتغطيه اكثر من نصف الساعدين وبدون تغطيه مفاصل المعصمين ويجب ان تكون هنالك فتحة قياسها من 5 - 8 سم بين الكم والساعده على الطول الكامل للمساعد
- 5 ان يكون السروال بدون ايه علامات طويلا بشكل يكفى لتغطيه اكثر من نصف بطه الساق وبدون تجاوز الكاحل كما يجب ان تكون هناك فتحة قياسها 5 - 8 سم بين ساق المتسابق وبين السروال
- 6 يجب ارتداء حزام قوي يتراوح عرضه من 4 الى 5 سم ويتلائم لونه مع درجه المتسابق ويربط فوق السترة عند وسط الالعاب مشكلا عقده مربعه قويه بحيث تمنع السترة من الانفلات اثناء اللعب كما يجب ان يكون طويلا بشكل يكفى لينف حول وسط المتسابق ويبقى منه من 20 الى 30 سم من كل طرف
- 7 يجب على المتسابقيات الاناث ارتداء قميصا لونه ابيض او مائل للبياض ذو اكمام قصيره تحت السترة وان يكون طويلا بشكل يكفى وضعه تحت البنطال

التعليق على المادة 3 - ملابس الجودو

- اذا حدث وتعين على متسابقه من الاناث تغيير قسم من ملابس الجودو خارج حبله الصراع ولم يكن القاضيين اثناءها من الاناث فيجب تعيين اداريه من قبل اللجنه المنظمه مصاحبه اللاعبه خارج حبله الصراع لتغيير ملابسها.
- اذا لم تكن ملابس الجودو مطابقه لجميع المواصفات المذكوره فعلى الحكم امر المتسابق بتغيير ملابس الجودو وباقرب وقت ممكن الى ملابس تتوافق فيها الشروط التي جاءت في هذه ماده.
- اذا اعتقد الحكم بان اكمام المتسابق قصيره او ضيقه فعليه اصدار التعليمات للمتسابق برفع ذراعيه الى الامام بارتفاع الكتفين وعندها يقوم بالتدقيق.
- واذا اخل اي متسابق بما جاء فيالمادتين 3 . 4 فلن يسمح له بالاشتراك في المباراه.

المادة 4 - النظافه والصحه العامه

- 1 يجب ان تكون بدله الجودو بشكل عام نظيفه غير رطبه وبدون ايه رائحه كريهه.
- 2 يجب ان تكون اظافر اليدين والقدمين مقلنه.
- 3 يجب ان تكون نظافه المتسابق الصحيه مقبوله للصالح العام
- 4 يجب ربط الشعر الطويل حتى لا يحدث ازعاجا الى المتسابق الاخر

التعليق على المادة 4 - النظافه والصحه العامه

- يحرم ويمنع اي متسابق الاشتراك في المنافسات اذا لم يطبق جميع المتطلبات التي جاءت في المادتين 3 .

4

المادة 5 - الاداريون

- تدار المباراه بشكل عام بواسطه حكم وقاضيين اثنين يساعدهم مسجلين للمباراه للنقاط والميقاتيين.

التعليق على المادة 5 - الإداريون

يجب ان تكون اعمار العاملين في اللجنتين الفنيه للمسابقات كحد ادني 21 سنه مثل الميقاتيين ، مسجلين المباراة والنقاط والمساعدين الفنيين.

كما يطلب من العاملين في اللجان الفنيه او لجان المسابقات خبرة ثلاث سنوات على الاقل في مجال التحكيم من الدرجه الاولى وفهم جيد كامل لجميع قوانين المباريات وفقا لما جاء في القانون الدولي للاتحاد الدولي للجودو

على اللجنة المنظمه العليا التأكد قبل اختيار واستخدام لجان المسابقات من تدريبها التدريب الجيد التام قبل الشروع في المباريات الرسميه,

اما لجنة المسابقات فتتألف من 1 ميقاتي عام لضبط مده المباراة

1 -ميقاتي متخصص لضبط مده التثبيت

واذا امكن ميقاتي ثالث للأشراف على الميقاتيين لتجنب ايه اخطاء او سهو يمكن حدوثه

سيبدأ الميقاتي العام المتخصص في الوقت المحدد للمباراة الوقت عند سماعه اعلان هاجمي اي ابدأ

او يوشي استمر في اللعب

كما سيوقف الميقاتي العام الوقت عند سماعه اعلان الحكم ماته انتظر او سونوماما توقف في مكانك لا تتحرك

اما ميقاتي التثبيت فسيبدأ بالتوقيت لدي سماعه اوسايكومي اي التثبيت صالح وقائم وسيوقف التوقيت

لدى سماعه سونوماما توقف وسيبدأ التوقيت ثانيه لدى سماعه يوشي استمر في اللعب

كما سيوقف ميقاتي التثبيت الوقت عندما-

1-يسمع توكيتا وتعني التثبيت ملغي او غير صالح ويشير الحكم بعدد الثواني التي سجلت

2-ينتهي وقت التثبيت ويشير الى الميقاتي عن طريق استخدام وسيله مسموعه

3-كما سيوقف ميقاتيون التثبيت لدى سماعهم سونوماما اي توقف مكانك لاتتحرك , ويبدأ التوقيت ثانيه

عند سماعهم يوشي استمر في اللعب

4-عندما ينتهي الوقت المخصص للمباراة سيشرح الميقاتيون الحكم بانتهاء الوقت عن طريق اعلان

وسيله مسموعه

يجب ان يتأكد مسجل المباراة من انه يعرف تماما جميع الاشارات والعلامات المعمول بها لتمكنه من

اعلان نتيجة المباراة

بالاضافه الى العاملين المذكورين آنفا يجب وجود كاتب لتسجيل النتائج النهائية للمباريات

سيشار الى وقت الاصابه بنفس الطريقه المشروحه لميقاتي التثبيت

اذا استخدمت لوحات تسجيل الالكترونيه فستكون الاجراءات نفسها كما شرحت , كما يجب التأكد من ان

لوحة التسجيل اليدويه جاهزة ومتوفرة للأستعمال

اذا لم يتواجد المتسابق في ساحه الملعب بعد اعلان اسمه ثلاث مرات متعاقبه وفي خلال دقيقه فانه

سيخسر المباراة

المادة 6 - مكان ووظيفه الحكم

سيتمركز الحكم بوجه عام داخل منطقه اللعب ليدير ويضبط المباراة وهو مسئول مسؤوليه كامله عن صنع

القرارات كما يجب عليه التأكد من صحه جميع القرارات التي اتخذت وسجلت لدى المسجلين اي مراجعه

القرارات والنقاط المسجله على لوحة التسجيل من حين لأخر

التعليق على المادة 6 - مكان ووظيفه الحكم

عندما يعلن الحكم عن قرار ما عليه اعطاء الاشاره المناسبه لذلك بمتابعه المتسابقين من مكان يستطيع منه رؤيه القاضي القريب منه لمساعدته في اتخاذ القرار الافضل اذا كان في ذلك الوقت اختلاف في الرأي

عندما يكون المتسابقين على وشك الخروج من المنطقه الخطرة في حاله اللعب الارضي يستطيع الحكم عندها متابعه وملاحظه اللعب من منطقه الامان.

يجب على الحكم والقاضيين قبل الشروع في التحكيم التعرف على نوعيه صوت الجرس او الوسيله التي ستستعمل لانهاء المباراه على منطقه البساط الخاصه بهما المقامه عليها المباريات.

عندما يختار الحكم مع مساعديه بإداره مباراة ما عليهم التأكد من التالى

1-نظافه جودة البساط ,يعني عدم وجود ثغرات بين قطع البساط.

2-وجود كرسي القاضيين في المكانين المحددين.

3-تطبيق المتسابقين المادتين 3 , 4 من قوانين المباريات.

4-التأكد من عدم اقتراب الجمهور ,المشجعين او المصورين من البساط بحيث يحدث ذلك ازعاجا او يسبب خطورة لأصابه المتنافسين.

المادة 7 - مكان ووظيفه القاضيين

-يجب على القاضيين مساعده الحكم بالجلوس في زاويتين متقابلتين خارج منطقه اللعب ويحق لكل قاض الاعراب عن رأيه باتخاذ الاشارة الرسميه المناسبه عندما يختلف بقراره عند تقويم نقطه فنيه او عقوبه اعلنها الحكم.

-اذا اتخذ الحكم قرارا اعلى او اقوي من قرار القاضيين المختلفين حول نتيجه فنيه او عقوبه ما عليه تعديل قراره وموافقه القاضي الذي اتخذ قرارا اعلى او اقوي من قرار القاضي الاخر.

-اذا اتخذ الحكم قرارا اقل من قرار القاضيين المختلفين حول نتيجه فنيه او عقوبه ما عليه تعديل قراره وموافقه القاضي الذي اتخذ القرار الاوفاي / الاقل من قرار القاضي الاخر.

-اذا اتخذ القاضي قرارا اعلى من قرار الحكم واتخذ القاضي الاخر قرارا اقل من قرار الحكم فسيستكيع الحكم عندها المحافظه على قراره وسيعتبر الاقوى.

-اذا اتخذ القاضيين قرارا موحدًا يختلف عن رأي الحكم ولم يلاحظهما الحكم عند اداء اشارتهما فعليهما الوقوف مشيرين بذلك حتى يلتفت ويبلغ الحكم ليعدل قراره حسب رأي القاضيين.

-واذا لم ينتبه الحكم لوقوف القاضيين بعد مرور عدة ثواني يجب على القاضي الاقرب مسافه من الحكم التوجه اليه فورا وابلاغه بقرار الاغلبيه.

-على القاضي الادلاء برأيه باعطاء الاشاره المناسبه بخصوص صلاحية اي فن او حركه كانت قد نفذت داخل او خارج الملعب , ويمكن النفاش ويعتبر ضروريا فقط اذا رأى الحكم او احد القاضيين حركه فنيه او عقوبه لم يرهما الاثنان معا نعتي اما الحكم وقاضي او القاضيين والتي بواسطتها يمكن تغيير النتيجه.

-ولكن على الحكم او احد القاضيين الذي يطرح على بساط البحث رأيه الضعيف التأكد من ذلك قبل الشروع ويتجنب مناقشات غير ضروريه , كما يجب على القاضيين مراقبه لوحه التسجيل من قبل المسجل والتأكد من صحه النقاط التي اعلنها الحكم.

-اذا اضطر المتسابق الخروج لمدته مؤقتة من منطقه اللعب لسبب يعتبره الحكم ضروري , فسيعتبر احد القاضيين ملزما باصطحاب المتسابق نفسه , وذلك ليمنع حدوث اي شئ خارج عن القانون ويعطي هذا

التصريح بالخروج خارج البساط فقط في الاحوال الاستثنائية لتغيير بدله الجودو والتي لا تتوافق مع قوانين اللعب.

التعليق على المادة 7 - مكان ووظيفه القاضيين

يجب على القضاة والحكام مغادره منطقه اللعب اثناء اداء العروض او اي تأخير يطرأ على برنامج المباريات.

يجب على الاقضي الجلوس وقدميه متباعدتين على البساط امام كرسيه واضعا يديه / باطن اليدين على ركبته .

لا يحق للقاضي اجراء اي تغيير على لوحه التسجيل ما لم يوجه ذلك من قبل الحكم - وعلى كل حال , اذا وجد احد القاضيين خطأ ما على لوحه التسجيل فيجب عليهم لفت نظر الحكم الى ذلك لتصحيحه. يجب على القاضي التصرف والتحرك السريع من مكانه حاملا كرسيه اذا اعتقد بان المتسابقين متوجهين نحوه لتجنب اي خطر.

اذا اختلف القاضي برأيه عن رأي الحكم او اذا لم يعلن الحكم عن اي رأي كان بخصوص حركه , فن او عقوبه فعلى القاضي المختلف معه بالرأي الاشاره والاعلان عن رأيه فورا وبدون اي تأخير. يجب على القاضي ان لا يستبق الحكم في اعلان ايه نتيجة او نقطه.

وفي حاله تطبيق الفنون على حافه الملعب الخط الاحمر فيجب على القاضي الاشاره اولا والتأكد فيما اذا خرج المتسابقين من منطقه اللعب داخلا ام خارجا ويعلن بعدها القاضي مشيرا اذا كان ذلك ضروريا فيما اذا كانت الحركه داخلا صالحه او خارج الملعب غير صالحه.

اذا وجب على متسابقه ما تبديل احد اجزاء بدله الجودو وخارج منطقه اللعب ولم يكن القاضيين عندها من الاناث فعلى الاداريه الانثى المعينه خصيصا من قبل اللجنه المنظمه مصاحبه المتسابقه لتلك المهمه. اذا كان القاضي في مكانه والمباراة متوقفه لسبب ما على بساطه ولكن المباراة في الملعب المجاور مستمره فعليه لذلك التصرف والتحرك السريع من مكانه حاملا كرسيه اذا اعتقد بان المتسابقين متوجهين نحوه من البساط المجاور لتجنب اي خطر.

اذا اشار القاضي بأن المتسابق قد نفذ فنا خارج الملعب , واعلن الحكم عن نفس الفن بنقطه ايبيون ثم اشار القاضي الاخر بنفس الوقت عن نفس الفن بنقطه تقل عن ايبيون فعندها يجب عمل الاتي -1التشاور واخذ رأي الاغلبيه فيما اذا كان تنفيذ الفن داخل او خارج منطقه اللعب.

-2اذا قرر الحكم مع القاضيين بأن المتسابق نفذ الفن من داخل منطقه اللعب فيجب اعلان النقطه المناسبه حسب قانون اغلبيه الثلاثه.

هيئه التحكيم العليا تتألف من اعضاء لجنه التحكيم في الاتحاد الدولي للجودو والمسئوله عن اداره مسابقات البطولات

مهامها يقوم الحكام بالتشاور معها لأعطاء رأيها و تقوم بالتشاور مع الحكام لأعطاء رأيها ويجب ان تتم المشاوره في كلتي الحالتين باقصر وقت ممكن وفي الحالات المعقده جدا وفي كل الحالات فان القرار النهائي سيتم اعلانه من قبل القاضيين وحكم المباراة.

المادة 8 - الاشارات

-1اشارات الحكم

سيقوم الحكم باداء الاشارات التاليه عند اعلانه النقاط التاليه

ايبيون وتعني نقطه كامله

سيرفع الحكم ذراعه موجهها باطن يده الى الامام عاليا فوق رأسه

وازارى او استه ايبيون وتعني 2 اثنان من ازارى تعادل نقطه كامله

سيرفع الحكم مشيرا بوازاى ثم يحولها الى اشارة نقطه الايبون
يوكو وتعني تقريبا وازاري
سيرفع الحكم احد ذراعيه موجه باطن اليد نحو الاسفل مشكلا زاويه 45 درجه عن جسمه
كوكا وتعني تقريبا يوكو
سيرفع الحكم احد ذراعيه موجه ابهام يده نحو كتفه ومرفقه الى جانب جسمه
اوسايكومي وتعني التثبيت
سيشير الحكم بذراعه بعيدا عن جسمه الى الامام نحو المتسابقين حانيا جسمه نحوهم
اوسايكومي توكيتا وتعني التثبيت غير صالح
سيرفع الحكم احد ذراعيه الى امامه ويلوح بها يمنه ويسرى بسرعه مرتين او ثلاث مرات معلنا توكيتا
هيكي واكي وتعني التعادل
سيرفع الحكم احدى يديه عاليا في الهواء وينزلها امام جسمه الابهام الى الاعلى ويستقر بها امام جسمه
لفتره وجيزه
ماته وتعني انتظر
سيرفع الحكم احدى يديه الى ارتفاع كتفه وذراعه تقريبا متوازيه مع البساط وموجه باطن كفه جميع
اصابع يده الى الاعلى و نحو الميقاتي
سونوماما لا تتحرك
سينحني الحكم الى الامام ويلمس كلا المتسابقين بباطن يديه الاثنين
يوشي وتعني استمر في اللعب
سيلمس الحكم كلا المتسابقين بباطن يديه بقوه
الغاء فن او اعتبار حركه ما غير صحيحه
سيرفع الحكم احدى يديه فوق رأسه للأمام ويلوح بها يمنه ويسرى مرتين او ثلاث مرات
الاشارة بالغاء قرار خاطئ
شيشير الحكم مكررا بيد واحدة نفس القرار الخاطئ ويرفع اليد الاخرى فوق رأسه للأمام ملوحا بها يمنه
ويسرى مرتين او ثلاث مرات
هانتى استشارة القاضيين في صنع القرار
سيرفع الحكم احدى ذراعيه موجه باطن اليد للداخل عاليا فوق رأسه
اعلان الفوز بواسطه يوسي جاتشي اي الفوز بالتفوق
كيكن جاتشي اي الفوز بالانسحاب
فوسن جاتشي اي الفوز بالغياب
سوجو جاتشي اي الفوز المركب
سيرفع الحكم يدا واحدة باطنها للداخل وفوق كتفه موجه نحو الفائز
التعليق على المادة 8 - الاشارات
اذا حصل التباس في اعطاء النقطه المسجله للاعب الاحمر او الابيض بعد اعلانها فعلى الحكم الاشارة الى
الشريط الاحمر او الابيض الملصق على البساط وهو المكان الذي بدأ منه المتسابقين المباراة وذلك ليؤكد
الحكم من هو المتسابق الذي سجل النقطه وايهما قد عوقب
في حاله توقف المباراة لمدة طويله فسيشير الحكم الى المتسابق / المتسابقين بالجلوس متربعين في
المكان الذي بدأ / بدؤا منه المباراة بيد مفتوحة وباطن اليد الى الاعلى
يجب ان تبدأ اشارتي يوكو و وازاري بالذراع عبر الصدر وبعدها الى الجانب نحو اتمام الوضع الصحيح
يجب استقرار اشارات كوكا , يوكو , وازاري مشكله زاويه 90 درجه عند الدوران للتأكد من اظهار

النقطة المشار اليها من قبل الحكم والقاضيين وعلى كل حال يجب توخي الحرص عند الدوران بمتابعه النظر الى المتسابقين

إذا قرر الحكم تحذير المتسابقين بعدم اللعب الجدي فعليه عمل ذلك كل على حده مشيراً بالسبابة اليسرى نحو المتسابق الذي يقف على يساره وبالسبابة اليمنى نحو المتسابق الذي يقف على يمينه إذا تطلب الأمر تعديل إشارته أو نقطة ما يجب القيام بذلك بسرعة بعد إلغاء الإشارة يجب عدم لفظ النقطة أو العقوبة الملغاة يجب يجب الحفاظ على جميع الإشارات لمدة ثلاثة ثواني على الأقل للإشارة للاعب الفائز سيرجع الحكم إلى مكانه الذي بدأ منه المباراة يتقدم بخطوة إلى الأمام ويشير إلى الفائز وبعدها يوجه خطوة إلى الوراء

2- إشارات القاضيين

لكي يشير القاضي بأن المتسابق ما يزال داخل الملعب أي على الخط الأحمر وليس خارجه فعليه رفع إحدى يديه في الهواء وينزلها إلى ارتفاع كتفيه موجهاً الإبهام إلى الأعلى وماداً ذراعيه على طول الخط الأحمر الخط الفاصل لحدود منطقة اللعب ويبقيها لمدة لحظات

لكي يشير القاضي بأن المتسابق قد خرج من منطقة اللعب فعليه رفع إحدى يديه في الهواء بارتفاع كتفه الإبهام للأعلى وماداً ذراعه على طول الخط الأحمر وملوحاً به من اليمين إلى اليسار أو بالعكس عدة مرات

لكي يشير القاضي بأنه لا يوافق الحكم بخصوص نقطة ، نتيجته ، عقوبته اتخذها أو أعلنها فيرفع القاضي يده فوق رأسه ويلوح بها يمينه ويسري مرتين أو ثلاثة

لكي يشير القاضي / القاضيين باختلاف الرأي مع الحكم فعليهما أداء الإشارات المعمول بها في المادة 8
فقرة 1

بعد إعلان الحكم هانتي أي استشارة القاضيين في صنع القرار فيجب على القاضيين رفع أماً الراية البيضاء أو الحمراء فوق رأسيهما مباشرة وبسرعة لكي يشيرا إلى المتسابق الذي يستحق قرار الفوز

بعد إعلان الحكم هانتي أي استشارة القاضيين في صنع القرار فيجب على القاضيين رفع الرايات الحمراء و البيضاء بنفس الوقت للإشارة لنتيجته التعادل هيكي واكي

المادة 9 - المباراة وموقعها , قرارها وضبطها

سيدور ويقام النزاع على منطقة اللعب ارجع الى المادة 1 , وتضبط وتحكم وفقاً لجميع القوانين والشروط التي جاءت في جميع المواد

المادة 10 - الموقع ومناطق اللعب القانونيه

ستقام المباراة داخل منطقة اللعب ولن يحتسب تسجيل ايه حركه لأي من المتسابقين اذا طبقت خارج منطقة اللعب.

وبعبارة اخرى يمكننا القول بانه اذا خرج المتسابق بقدمه ,بيده او ركبته خارج منطقة اللعب من وضع الوقوف او خرج ايضا باكثر من نصف جسمه خارج المنطقة اثناء تطبيق فنون القذف الخلفي او اللعب الارضي سوتيمي وازا او ني وازا فيعتبر المتسابق هنا خارج اللعب حسب ماجاء في قانون المباريات.

الاستثناءات

- 1- اذا رمى المتسابق خصمه خارج منطقة اللعب بينما بقي هو داخل منطقة اللعب مده كافيه ليظهر فعاليه الحركه فعندها تعتبر الحركه صالحه وتحتسب وتسجل لصالحه
- 2- وعندما يعلن الحكم اوسايكومي التثبيت قائم فستستمر المباراة حتى ينتهي وقت التثبيت المحدد /المتعارف عليه , او يستسلم احد المتسابقين او تعلن توكيتا اي التثبيت غير صالح كما يعابر التثبيت صالحا طول مدة ملامسه اي عضو من جسمي المتسابقين لمنطقه اللعب اي الخط الاحمر
- 3- اما اثناء القيام بهجوم فنون مثل او اوتشي جاري , او كواتشي جاري فنود توضيح الاتي- اذا خرج المتسابق بقدمه او بساقه اثناء تأديه مثل تلك الفنون وتحركت فوق البساط في منطقه الامان فان الحركه تعتبر صحيحه من حيث تسجيل النقاط اي تحتسب مادام لايوجد هناك اي ارتكاز واضح لقدم / لساق المتسابق اثناء تنفيذ مثل تلك الفنون خارج منطقه اللعب

التعليق على المادة 10 - الموقع ومناطق اللعب القانونيه

يحق للمنفذ به اوكه تطبيق فنون الخنق شيمي وازا او فنون اطباق المفاصل كانتسوازا اذ كان التثبيت قائم على البساط حتى اذا كان اكثر من نصف جسمه خارج منطقه اللعب القانونيه وعلى كل حال , يجب على الحكم اعلان ماته اذا فك التثبيت او غادر المتسابقين منطقه اللعب تماما

اذا اعلن الحكم اوسايكومي التثبيت تماما على حافه منطقه اللعب وحصل بان جسم المتسابق الممسوك مازال ملامسا لمنطقه اللعب ولكنه استطاع رفع جسمه بحيث انه فقد الاتصال بالبساط فعلى الحكم عندها اعلان توكيتا التثبيت غير صالح وبعدها ماته توقف

واذا قام توري المهاجم بتنفيذ حركه ما وطار كليا من على البساط مع خصمه اوكه الى خارج منطقه اللعب فستحتسب وتسجل النقطه هنا فقط اذا هبط ووقع الخصم اوكه قبل ان يلمس اس قسم من جسم توري المهاجم البساط خارج منطقه اللعب

مادامت المنطقه الكونه الحمراء الخطرة تحدد وتفصل منطقه اللعب عن منطقه الامان كما تعتبر المنطقه الخطرة الحمراء مرتبطه مباشرة داخل حدود منطقه اللعب فسيعتبر اي متسابق يلمس بقدميه الخط الاحمر المنطقه الخطرة من وضع الوقوف كما لو انه داخل منطقه اللعب

اداء فنون القذف او التضحيه الخلفيه مثل سوتيمي وازا على الخط الاحمر تعتبر اداء هذه الفنون صحيحه وتسجل اذا كان نصف او اكثر من نصف جسم المهاجم داخل منطقه اللعب ولذلك لن يحتسب تسجيل ايه نقطه اذا خرج المهاجم باحدى قدميه خارج منطقه اللعب قبل ان يلمس ظهره او قاعدته البساط

ني وازا اللعب الارضي على حدود الخط الاحمر

يعتبر اللعب الارضي صالحا مادام اكثر من نصف جسمي المتسابقين على الاقل داخل منطقه اللعب

اداء فنون او اتشي جاري او كواوتشي جاري على الخط الاحمر

إذا خرج المتسابق بقدمه او بساقه اثناء تأديه هذه الفنون من على الخط الاحمر وتحركت فوق البساط في منطقه الامان فتعتبر الحركة صحيحة من حيث تسجيل النقاط اي تحتسب مادام لا يوجد هناك اي ارتكاز واضح لقدم / او ساق المتسابق اثناء تنفيذ هذه الفنون خارج منطقه اللعب مغادرة البساط

بمجرد ابتداء المباراة فلن يسمح ابدا للمتسابقين مغادرة البساط الا باذن من الحكم ويعطي اذن مغادرة البساط فقط في حالات استثنائية مثل ضرورة تغيير بدله الجودو التي لا تتوافق موافاتها مع المادة 3 مثال اذا تمزقت او اتسخت...

المادة 11 – مدة المباراة

تحدد مدة المباراة لبطولات العالم والالعاب الاولمبية تمشياً مع قانون العرف الرياضي للاتحاد الدولي للجودو

مدة المباريات

الرجال خمس دقائق لعب

الناشئون تحت 21 سنة خمس دقائق لعب

النساء اربع دقائق لعب

• يجب على الحكم ان يكون حريصاً في معرفه مدة المباراة قبل الشروع والقدوم الى منطقه اللعب للتحكيم , كما يجب عليه معرفه جميع التغيرات التي تطرأ على مدة التصفيات التمهيدية , قبل النهائية والنهائية .
• تنتهي المباراة عند نهاية الوقت المخصص لها وليس عند اعلان الحكم سوري مادي أي انتهت المباراة.

• سيحدد وقت ونوعيه المباريات وفقاً لشروط الدورات او البطولات.

• يحق لكل متسابق ان يأخذ قسط من الراحة بين المباريات لمدة تعادل نفس مدة المباراة المحددة القادمة التي سيشترك فيها

المادة 12 – الوقت الضائع

لا يحتسب الوقت المستغرق بين اعلان ماته انتظر , و هاجمي ابدأ اللعب وبين سونوما توقف لا تتحرك و يوشي تابع التثبيت او اللعب الأرضي من الوقت الاصلي للمباراة.

المادة 13 – اشارة انتهاء الوقت

سيشار الى الحكم انتهاء الوقت المحدد للمباراة بقرع جرس او ايه طريقه مماثله مسموعه اخري

• التعليق على المادة 13 – اشارة انتهاء الوقت

عند استخدام اكثر من منطقه لعب بساط لاقامة المباريات فمن الافضل استعمال وسائل مختلفه مسموعة لانهاء الوقت , ويجب ان تكون وسيله انهاء الوقت مسموعة جدا بحيث تغطي على ضجيج جمهور المتفرجين.

المادة 14 - وقت الاوسايكومي التثبيت

- ايبون تحتسب النقطة الكاملة , عند تسجيل اجمالي 30 ثلاثين ثانية.
- وازاري تحتسب النقطة التقريبية عند تسجيل اجمالي 25 ثانية او اكثر لكن اقل من 30 ثانية.
- يوكو تحتسب يوكو تقريبا وازاري عند تسجيل 20 ثانية او اكثر لكن اقل من 25 ثانية.
- كوكا تحتسب كوكا تقريبا يوكو عند تسجيل 10 ثواني او اكثر لكن اقل من 20 ثانية.
- اذا سجل اللاعب تثبيتا اقل من 10 ثواني فيعتبر ذلك كما لو انه هجوما.

التعليق على المادة 14 - وقت الاوسايكومي التثبيت

عندما يعلن التثبيت بنفس وقت اعلان جرس انتهاء الوقت , فسيمدد الوقت المخصص للمباراة حتى يسجل المتسابق نقطة كامله او مايعادلها , او يعلن الحكم توكيتا التثبيت غير صالح , او كلمة ماته انتظر.

المادة 15 - اداء الفنون مع انتهاء الوقت

يسجل ويعتبر كل فن صالحا اذا بدأ او صادف تنفيذه تماما مع اعلان انتهاء وقت المباراة.
واذا اعلن التثبيت اوسايكومي عند انتهاء الوقت المحدد لمباراة فسيمدد الوقت المخصص للمباراة حتى تسجل النقطة الكاملة ليبون او يعلن الحكم توكيتا التثبيت غير صالح.

التعليق على المادة 15 - اداء الفنون مع انتهاء الوقت

أي فن يطبق بعد قرع الجرس او ايه وسيله اخرى للاشارة بانتهاء الوقت لن يسجل ويعتبر لاغيا حتى اذا لم يعلن الحكم سوري مادي انتهى الوقت.
وبالرغم من تنفيذ فن من فنون الرمي بنفس وقت قرع الجرس فاذا ارتأى الحكم بأن الفن غير فعال بشكل مباشر , عندها يجب عليه اعلان سوري مادي لنتهى الوقت

المادة 16 - بدأ المباراة

سيقف المتسابقان وجها لوجه في منطقه النزال في المكان المخصص لكل منهما اللاعب ذو الحزام الاحمر على الشريط الاحمر واللاعب ذو الحزام الابيض على الشريط الابيض.
كما سيعلن الحكم بدأ المباراة بعد تحية المتسابقين لبعضهما البعض وان يخطو كل منهما خطوة الى الامام

كما ستبدأ المباراة دائما من وضع الوقوف ويجب ان يكون كل شيء على مايرام قبل بدأ المباراة
سيقف الحكم والقاضيان في وسط حلبه الصراع قبل بداية المباراة داخل حدود منطقه الصراع وسيؤدوا التحية الى المنصة قبل اخذ اماكنهم المخصصة لهم.

التعليق على المادة 16 - بدأ المباراة

• يجب على الحكم والقاضيين التواجد في الاماكن المخصصة لهم داخل الحلبه قبل وصول المتنافسين اليها

• يجب على الحكم الوقوف في الوسط , بعيدا مسافه المترين عن الخط الموجود بين المتسابقين وعليه مواجهه طاوله تسجيل الوقت لجنه المسابقات.

• اذا لم يتم المتسابقان بأداء التحية , فعلى الحكم توجيههما لأدائها ومن ثم بدء المباراة , باعلان هاجمي ابدأ اللعب.

• يجب على الحكم ان لا ينحني مع او الى المتسابقين عند اداء التحية قبل بدأ المباراة.

• يجب على المتسابقين اداء التحية لبعضهما عند بدء وانتهاء المباراة.

• على الحكم التأكد التام بأن كل شئ على ما يرام قبل بدء المباراة , فعلى سبيل المثال جودة حلبه المصارعه , جميع التجهيزات , بدل الجودو , الصحة العامة والنظافة , الاداريون.

المادة 17 - حالات الدخول الى اللعب الارضي ني وازا

يمكن للمتسابقين التغيير من اللعب واقفا ناجي وازا الى اللعب الارضي ني وازا في الحالات التالية ولكن اذا لم تكن الفنون مستمرة فسيوجه الحكم تعليماته بايقاف اللعب واستمراره من جديد من وضع الوقوف.

- عندما يستطيع المتسابق رمي خصمه بفن من فنون الرمي ويغير ويباشر بدون انقطاع الى اللعب الارضي اخذا زمام المباراة.

- عندما يقع احد المتسابقين الى الارض نتيجة تطبيق فن غير ناجح فيحقق للمتسابق الاخر المتابعه الى الارض والشروع في اللعب الارضي , او عندما يفقد احد المتسابقين توازنه وعلى وشك السقوط على الارض من جراء تطبيق فن من الفنون الرمي فبحق للمتسابق الاخر الاستفادة من وضع خصمه المهزوز والشروع والدخول الى اللعب الارضي.

- عندما يطبق احد المتسابقين احد فنون الخنق شيمي وازا او فنون اطباق المفاصل من وضع الوقوف كاستسوا وازا ويكون فعلا جدا مما يمكنه من الدخول والتغيير مباشره الى اللعب الارضي ني وازا.

- عندما يستطيع المتسابق اجبار المتسابق الاخر للنزول ارضا للعب الارضي ني وازا عن طريق تطبيق حركه فنيه خاصه ومع انها تشبه فنا من فنون الرمي فاننا لا نستطيع اعتبارها كذلك.

- في ايه حاله اخرى لم تذكر في فقرات هذه المادة - يكون فيها المتسابق على وشك السقوط او معرض للسقوط - يحق للمتسابق الاخر الاستفادة من وضع خصمه للشروع في اللعب الارضي ني وازا.

المادة 18 - تطبيق ماته انتظر

سيعلن الحكم ماته انتظر لكي يوقف المباراة مؤقتا الى حين في الحالات التاليه ولاتبدأ المباراة ثانيه حتى يقول الحكم هاجمي ابدأ اللعب

- عندما يخرج المتسابق / المتسابقان خارج منطقه النزال.

- عندما يقوم المتسابق / المتسابقان بأداء فعل من الافعال الممنوعه.

- عندما يصاب / يسقط المتسابق / المتسابقان من جراء المرض.

- عندما يكون من الضروري للمتسابق / المتسابقان ضبط زي الجودو.

- عندما يصل اللعب الارضي الى طريق مسدود بتشابك ساقي المتسابقين اش جارامي.

- عندما يستطيع احد المتسابقين حمل او رفع خصمه على ظهره ويكون على وشك الوقوف.

- عندما يتعلق متسابق بخصمه في اللعب الارضي , ويستطيع المتسابق الاخر الوقوف ورفه او حمل خصمه الذي يحيط بساقيه أي جزء من جسم المتسابق الاخر الواقف على قدميه , بحيث يرتفع الاثنان من على البساط.

- عندما يؤدي متسابق او يحاول تطبيق فنون اطباق المفاصل كاستسوازا او فنون الخنق شيمي وازا من وضع الوقوف ويصل الى طريق مسدود أي لا يوجد هناك نتيجة ايجابية.
- في أي حاله اخرى يترأى الحكم بأنه من الضروري جدا استخدام ماته.
التعليق على المادة 18 - تطبيق ماته انتظر

يجب على الحكم متابعة النظر الى المتسابقين عند اعلان ماته وفي حاله عدم سماع المتسابقين لذلك , حيث في كثير من الحالات يستمر المتسابقان في اللعب ولا ينتبهان لذلك.
يجب على الحكم عدم اعلان ماته , لمنع المتسابق / المتسابقين من الخروج من منطقه اللعب فقط اذا ماتطلبت الظروف ذلك.

يجب على الحكم عدم اعلان ماته عندما يهرب المتسابق ؛ مثال من حركه تثبيت شيمي وازا خنق , كاستسو وازا اطباق المفاصل ويحتاج عندها المتسابق الهارب الى الراحة.
يجب على الحكم اعلان ماته عندما يستطيع المتسابق الذي يتركز على الارض ووجهه باتجاه البساط ويتعلق به خصمه على ظهره بالنهوض تماما ويحرر يديه من على البساط.
يجب على الحكم عدم اعلان ماته في حاله يمكن ان تسبب الخطر للمتسابقين.
اذا اعلن الحكم ماته عن طريق الخطأ في اللعب الارضي ونتيجة لذلك تفرق المتسابقان فعندها سيقوم الحكم والقاضيان بارجاع المتسابقين الى اقرب وضع صحيح كانا فيه بالاصل وبعدها تستمر المباراة وهذا الاجاء يعتبر بمثابة تصحيح الظلم واعطاء العدل الى المتسابقين.

على المتسابقين الرجوع بسرعه الى المكان الذي بدأ منه المباراة بعد اعلان ماته.
عندما يعلن الحكم ماته للمتسابق / المتسابقين فعليهما الوقوف لتعديل ملابسهما , او الجلوس اذا كان هناك تأخير واضحا كما يسمح للمتسابق اتخاذ أي وضع اخر اذا كان اللاعب الاخر يتلقى الرعاية الطبية .
يمكن للحكم اعلان ماته في اعقاب حادث حصل للمتسابق مثال نزيف في الانف , انكسار الظفر, انفكك الرباط , مصاحبه الم لمدة قصيرة ويسمح للمتسابق الاهتمام ومعالجه ذلك.

يستطيع الحكم اعلان ماته اذا اصيب او مرض المتسابق وعندها يطلب حضور الطبيب المعتمد لفريق المتسابق المصاب الى حلبة الجودو لكي يقوم بالفحوصات اللازمة السريعة.
يستطيع الحكم اعلان ماته اذا اشار المتسابق المصاب بطلب الطبيب المعتمد لفريقه , ويجب إجراء ذلك الفحص الطبي بسرعة كبيرة.

يستطيع الحكم اعلان ماته اذا سمحت وخولت لجنة المحلفين / اللجنة الفنية العليا الطبيب المعتمد بناء على طلبه لاجراء الفحص اللازم السريع للمتسابق المصاب .

الماده 19 - ""سونوماما"" توقف/ لا تتحرك

تعلن ""سونوماما"" توقف لا تتحرك عندما يرغب الحكم في ايقاف المباراة الى حين مثل-

-لمخاطبه المتسابق او المتسابقين بدون احداث تغيير في وضعهما0

-لاعطاء عقوبه و المحافظه على وضع المتسابقين ولكي لا يضيع حق المتسابق المتمكن من وضع معين

-ولإعادة المباراة يجب على الحكم اعلان "يوشي" وتعني استمر 0

-تطبق "سونوماما" توقف لا تتحرك فقط في نطاق ني وازا اللعب الارضي 0

التعليق على المادة 19 - "سونوماما" توقف لا تتحرك

كلما اعلن الحكم سونوماما توقف لا تتحرك عليه ان يعمل جاهدا بالمحافظة على وضع المتسابقين وعدم تغيير التماسك الاصلي لهما.

اذا حدث خلال اللعب الارضي ني وازا اصابه لاحد المتسابقين يستطيع الحكم عندها اعلان سونوماما ويسمح بتسجيل الاصابه للعلاج اذا كان ذلك ضروريا, كما يعيد الحكم المتسابقين بعدها الى وضعهما الاصلي الذي كانا عليه قبل اعلان سونوماما ويجب على الحكم اعلان "يوشي" استمر بعدها لمتابعه المباراة.

المادة 20 - انتهاء المباراة

سيعلن الحكم سوري مادي انتهى وينهي المباراة اذا حصل التالي

- 1- اذا احرز المتسابق ايون نقطه كامله او وازاري او اوسته ايون 2 وازاري يعادل ايون.
- 2- في حاله سوجواتشي الريح المركب.
- 3- في حاله فوسن جاتشي الفوز نتيجة الغياب او كيكن جاتشي الفوز بالانسحاب.
- 4- في حاله هانسوكوماكي الشطب و الطرد لعدم الكفاءة.
- 5- عندما لا يستطيع احد المتسابقين الاستمرار بسبب الاصابه.
- 6- عندما ينتهي الوقت المخصص للمباراة.

يرجع المتسابقان الى مكان بدايه المباراة عند سماعهم سوري مادي انتهى من الحكم.

وسيعلن الحكم قراره على النحو التالي-

- 1- عندما يحصل المتسابق على نقطه كامله ايون او مايعادلها فعندها يقوم الحكم باعلان الفائز.
- 2- عندما لا يكون هناك تسجيل نقطه ايون او مايعادلها , فسيعلن الحكم عن المتسابق الفائز وفقا للاتي-
أ - تفوق وازاري النقطه التقريبيه على اي عدد من نقاط يوكو.
ب- تفوق يوكو تقريبا وازاري على اي عدد من نقاط كوكا.
ج- عندما لا يوجد اي نقاط على لوحه التسجيل , او ما يتعادل المتسابقان في النقاط على لوحه التسجيل حسب التدرج , وازاري , يوكو , كوكا يعلن الحكم عندها هانتي استشاره القضاة في اعلان النتيجة.

قبل اعلان هانتي استشاره القضاة في اعلان النتيجة

يجب على الحكم و القاضيين الانتباه الكامل الى تقويم المتسابقين اخذين بعين الاعتبار الاختلاف المميز في الوضعيه , ومهارة وفاعليه الفنون لكل متسابق.
وسيضيف الحكم رأيه الى رأي القاضيين بعد اعلان هانتي وسيعلن عن النتيجة طبقا لقانون اغلبيه الثلثه . واذا اختلف القاضيان في الرأي فسيخذ الحكم القرار.
عندما يختلف الحكم برأيه عن القاضيين بعد ان اعلن هانتي يستطيع عندها تاخير اعطاء قراره لكي يناقش مع القاضيين . ما هي حجتهم وتبريرهم لقرارهما , وبعد ذلك يعلن الحكم هانتي مره اخرى ليتخذ ويعطى عندها قراره المبني و المتمشي مع قانون اغلبيه الثلثه.
عندما ينتهى الحكم من اعلان نتيجة المباراه , لن يكون ممكنا للحكم ولا باي حال من الاحوال اعاده او تغيير قراره اذا ما غادر حلبة المصارعه.
اذا اعطى الحكم قرار الفوز الى المتسابق الخاسر عن طريق الخطأ فعلى القاضيين التأكد من تغيير الحكم لقراره قبل مغادرته حلبة المصارعه .

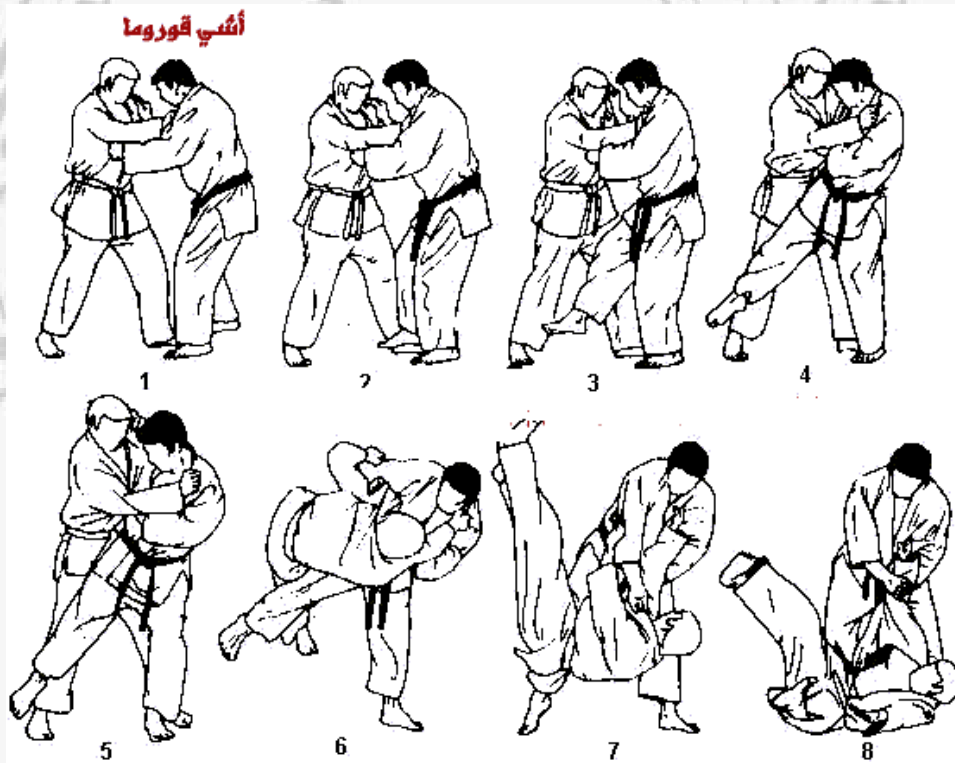
د- سيعطي قرار هيكي واكي التعادل عندما لا يوجد هناك تسجيل ايه نقاط على لوحه التسجيل وعندما يكون غير ممكن لاتخاذ قرار من هو المتسابق الافضل او المتفوق على الاخر- طبقا لما جاء في هذه الماده- خلال المده المقررة والمخصصه للمباراة.

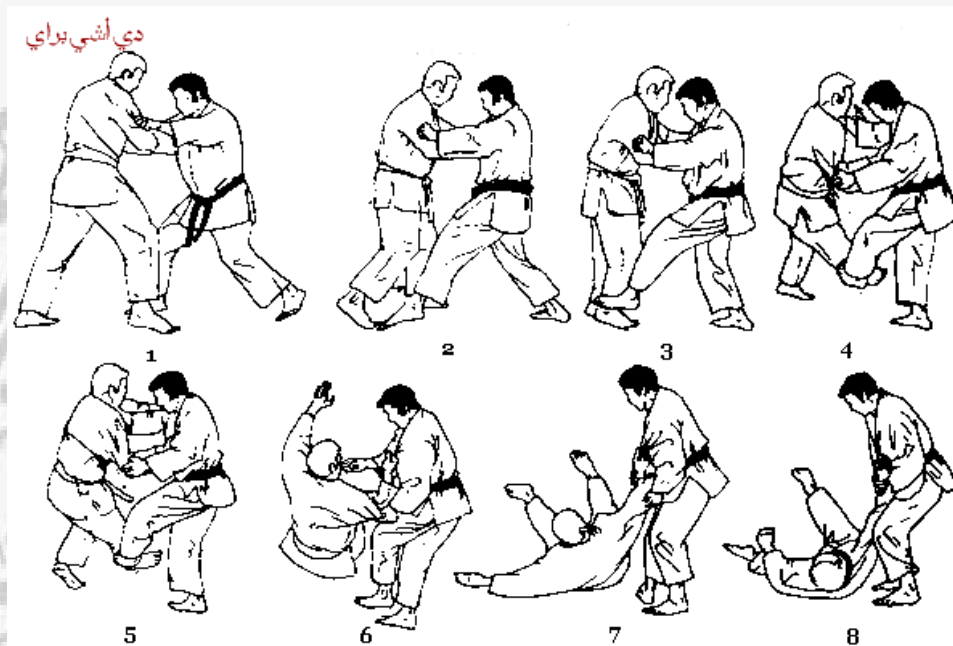
وبعد اعلان الحكم نتيجة المباراة , يرجع كل المتسابقين خطوة الى الوراء الى مكان بدايه المباراة الشريط الاحمر والابيض ليؤديا التحية ويغادرا حلبة المصارعه.

التعليق على الماده 20 - انتهاء المباراة

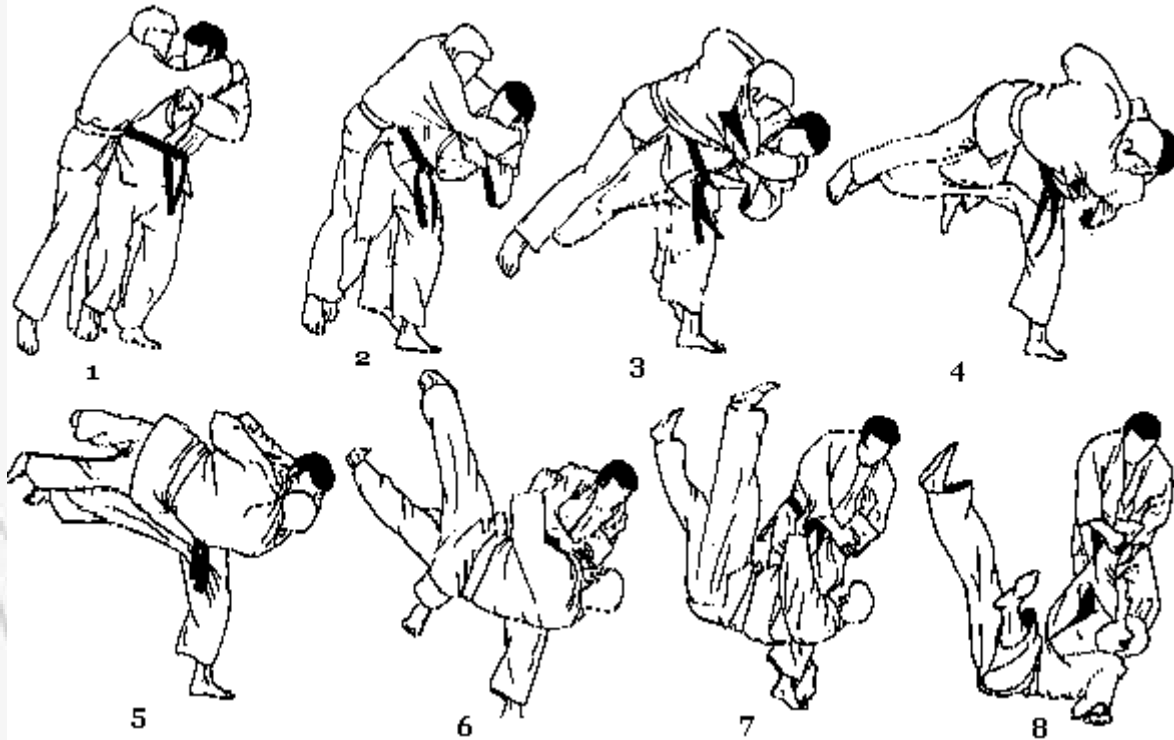
عندما ينتهى الحكم من اعلان سوري مادي انتهى عليه متابعه مراقبه المتسابقين خشيه ان لا يسمعه المتسابقين ويتابعا النزال.
يجب على الحكم اصدار التعليمات للمتسابقين بتعديل زي الجودو اذا تطلب الامر ذلك قبل اعطاء نتيجة المباراة.
ومع انه من الممكن تصادف تنفيذ فن او حركه تماما مع انتهاء قرع الجرس , فيجب على الحكم اعلان سوري مادي انتهى اذا ارتأى واعتقد بان هذا الفن لا يتصف بالفاعليه المباشرة اي لا يحتسب.

و نعرض بعض التدريبات بالصور للفائدة :





Hanegosh



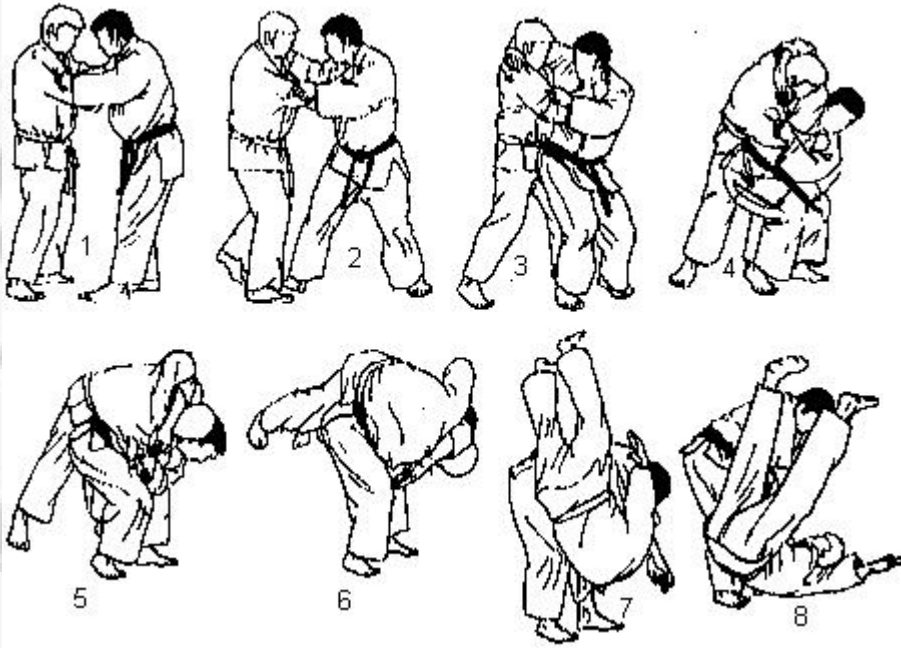
HARAI TSU



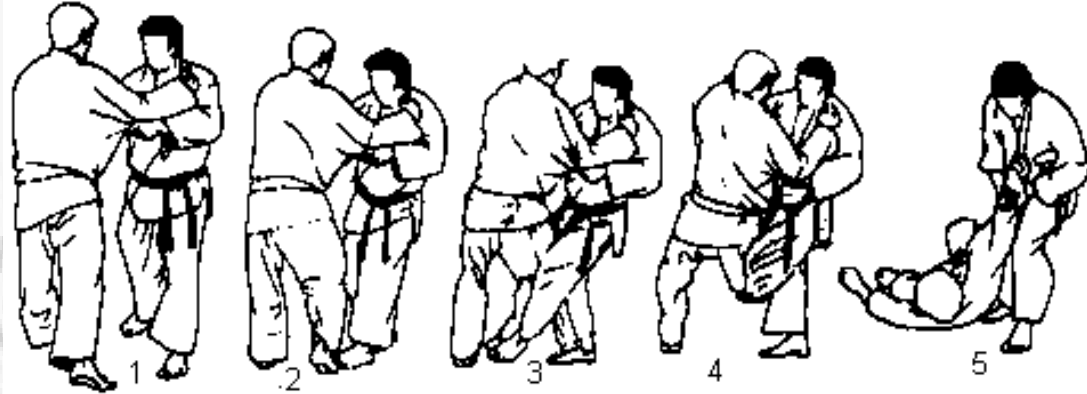
HIZAGURU



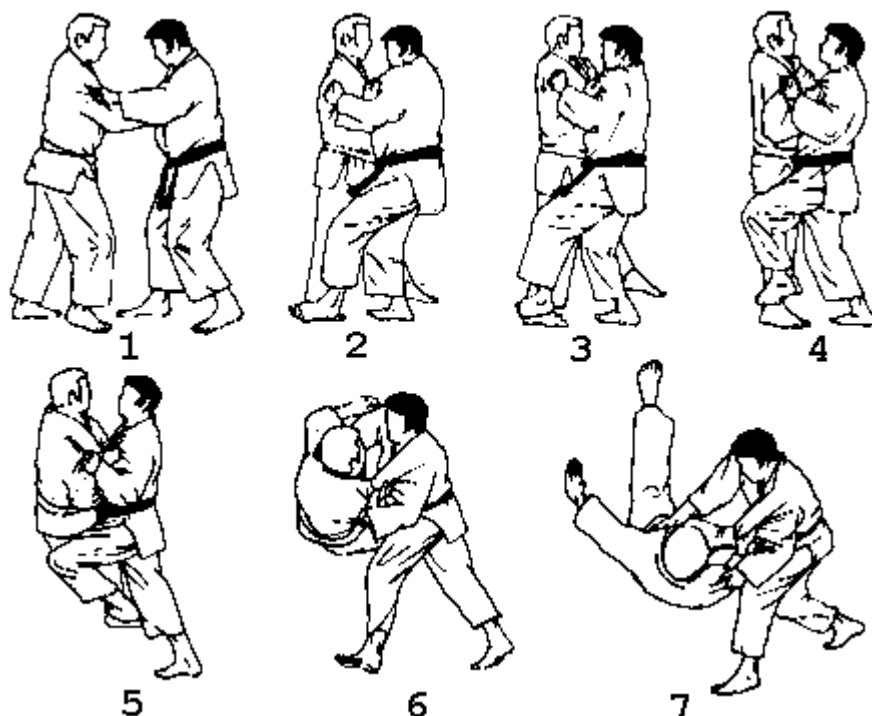
KOSHIGURU



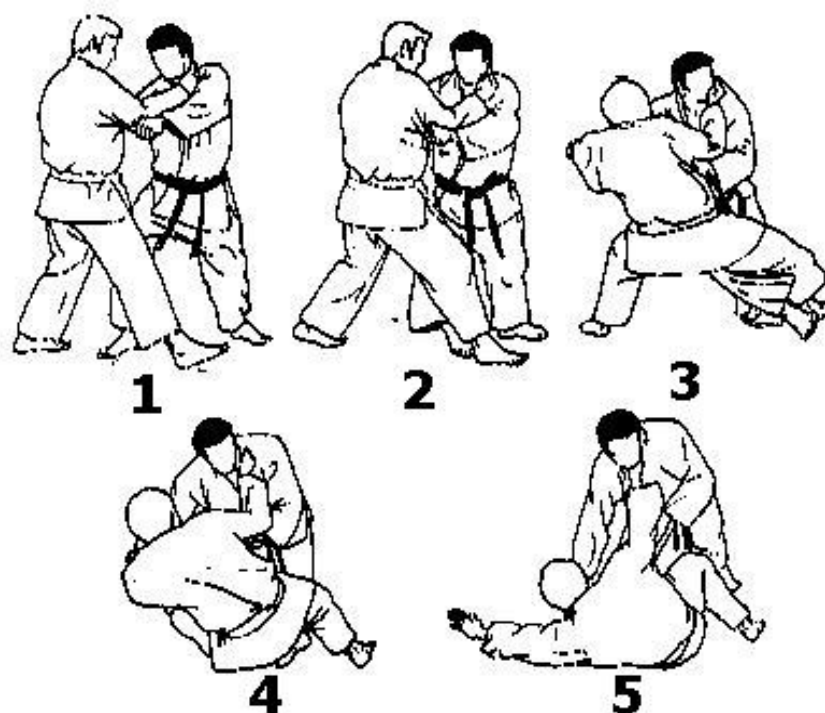
KOSOTOGA



KOSOTOGK



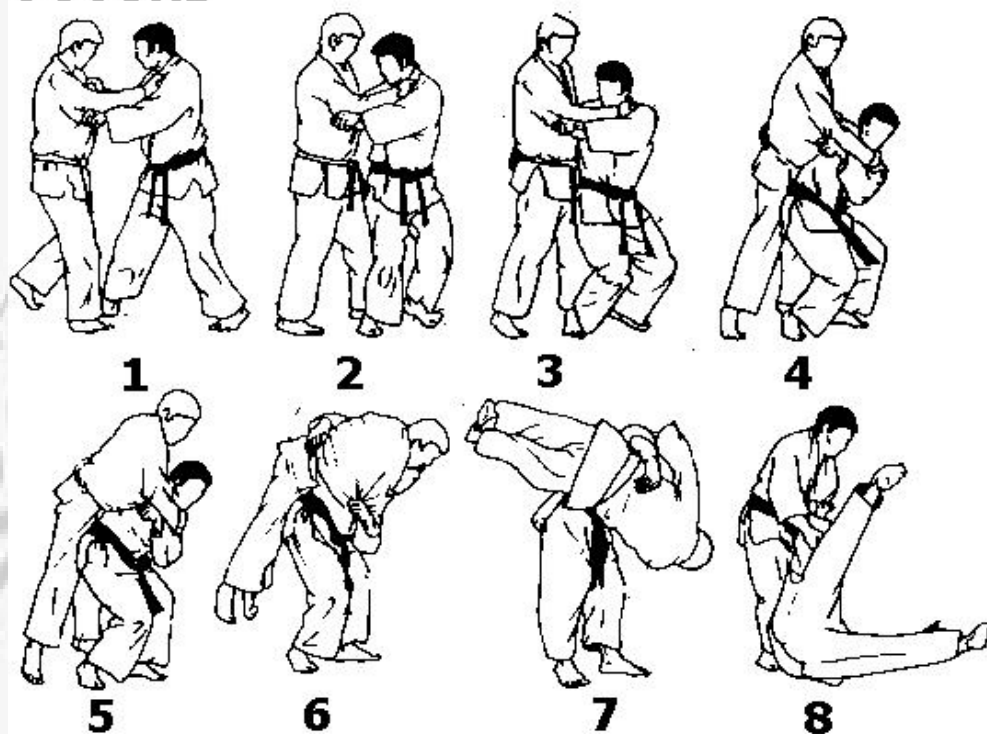
KOUCHIGA



MOROTSE



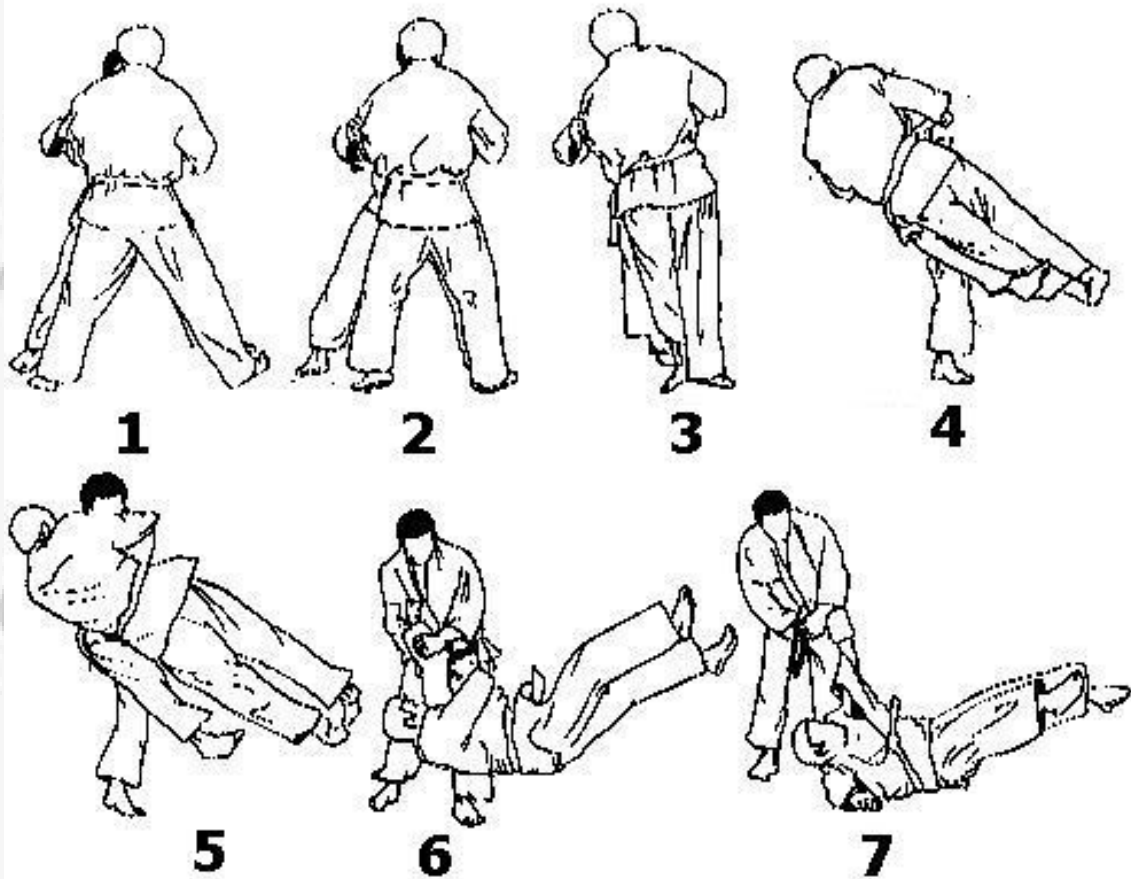
OGOSHI



OGURUMA

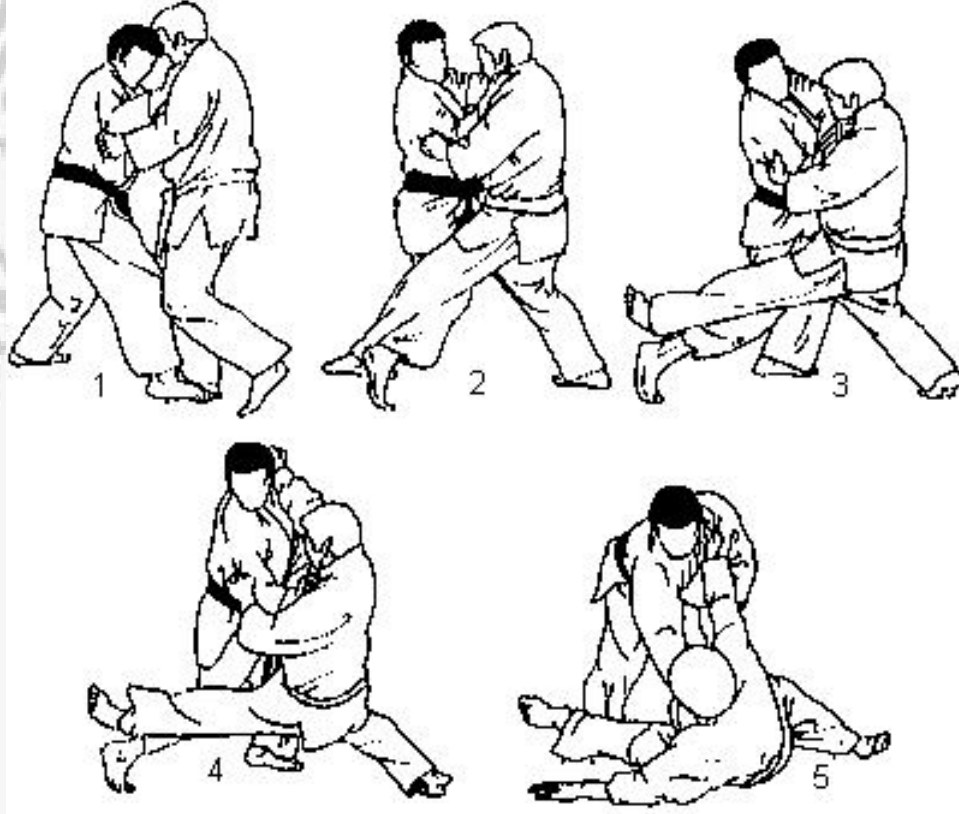


OKURIAH

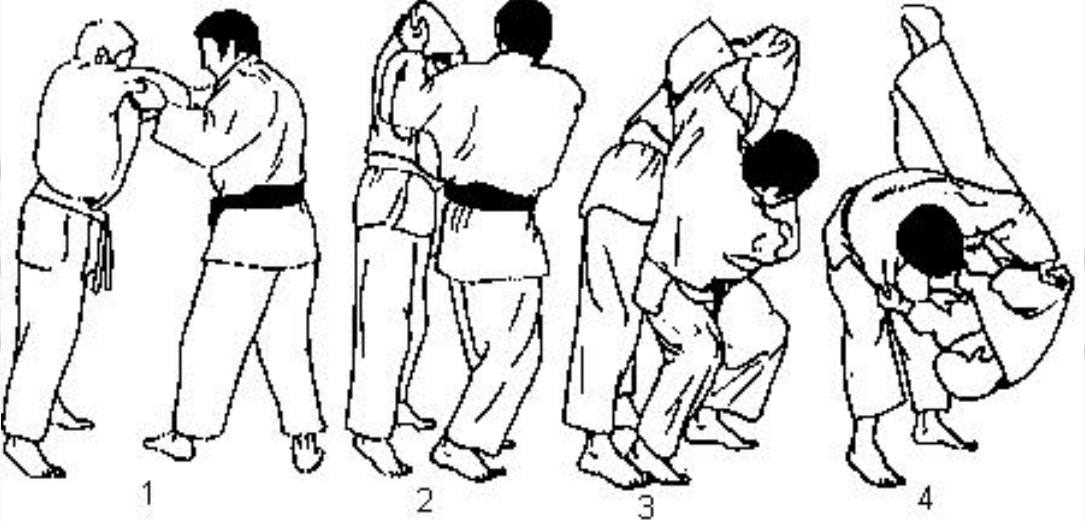


OSOTOOTO

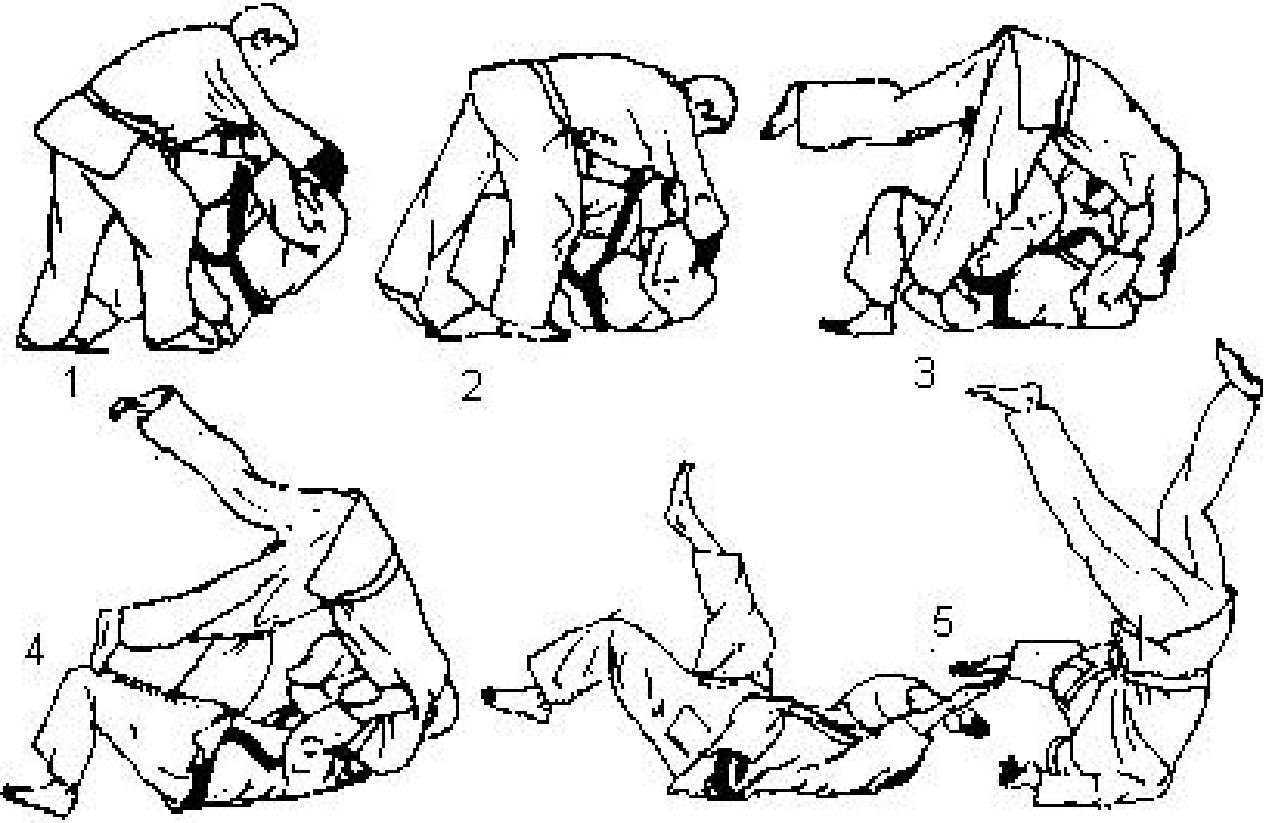
OUCHIGAR



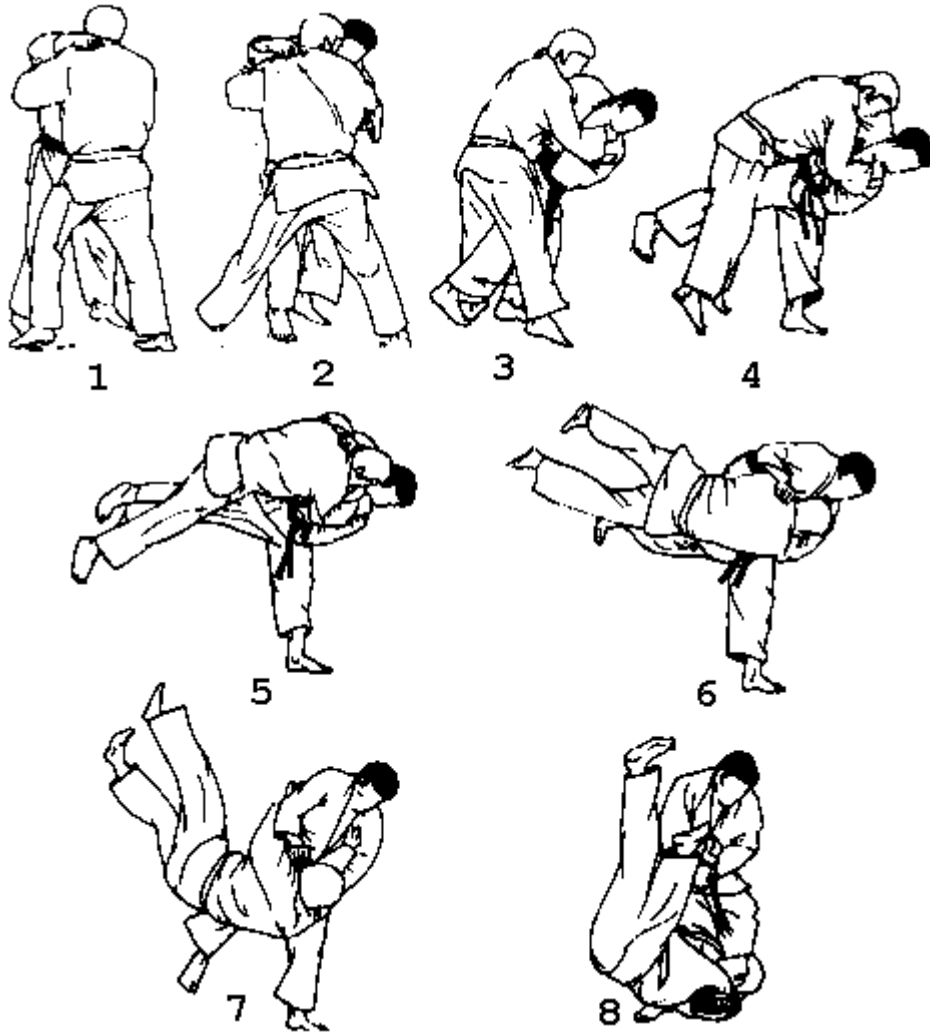
SODETSUR



TOMEONAG



UCHIMATA



YOKOOTOS

