



Regulamin sędziowski – gesty i komendy Fighting i Duo

Gesty sędziowskie

Hajime

Rozpoczęcie walki:



Sędzia stoi pomiędzy zawodnikami i przy pomocy obu rąk ogłasza „Hajime”

Głos musi być mocny i władczy.

Matte

Zatrzymanie walki:



Sędzia podnosi jedną z rąk do wysokości barku równoległe do tatami i kieruje spód dłoni z palcami uniesionymi ku górze w stronę Sekretariatu. Głos musi być mocny i władczy.

Ippon



Sędzia podnosi lewe lub prawe ramię

(w zależności czy przyznaje punkty zawodnikowi czerwonemu czy niebieskiemu), wysoko nad głowę, z dłonią skierowaną do przodu.

Ippon 3 pkt.



Sędzia podnosi lewe lub prawe ramię

(w zależności czy przyznaje punkty zawodnikowi czerwonemu czy niebieskiemu), wysoko ponad głowę, z wyraźnie pokazanymi trzema palcami.

Wazaari



Jeden punkt:

Sędzia podnosi lewe lub prawe ramię (w zależności czy przyznaje punkty zawodnikowi czerwonemu czy niebieskiemu), z dłonią skierowaną ku dołowi. Sygnalizacja musi być czytelna dla Sekretariatu.

Cancel



Odwołanie decyzji:

Sędzia macha kilka razy wyprostowaną ręką nad głową, aby odwołać poprzednio pokazaną decyzję.

Pasywność



Sygnalizacja pasywności:

Sędzia obraca poziomo przed sobą obiema rękami od łokcia do nadgarstka tworząc tzw. młynek.

Niekontrolowana technika



Sędzia unosi poziomo lewą lub prawą rękę z zaciśniętą pięścią i wykonuje skrętny ruch do przodu. (Opisana sygnalizacja musi być pokazana przed udzieleniem kary).

Mubobi



Nieprzygotowana , niebezpieczna akcja:
Sędzia przez krótki czas trzyma
wyprostowane ręce z zaciśniętymi
pięściami poziomo przed sobą. Po tym
geście głośno ogłasza „Mubobi”.

Proste uderzenie na głowę



Sędzia zamkniętą pięść przykłada
do skroni.

Zbyt mocny kontakt



Sędzia pokazuje uderzenie pięścią
w otwartą dłoń.

Uderzenie po przechwycie



Sędzia pokazuje przed sobą jedną r
ęką złapanie Gi, a drugą ręką symuluje
uderzenie.

Wyjście poza pas ostrzegawczy



(Sygnalizuje Sędzia Boczny)
SB sygnalizuje daną sytuację
Sędziemu Maty.

Wypchnięcie poza pas ostrzegawczy



Sędzia sygnalizuje obiema rękami
wypchnięcie z pasa ostrzegawczego
na pas bezpieczeństwa.

Rzut na zewnątrz pasa bezpieczeństwa lub obszaru konkurencji (Maty)



Sędzia sygnalizuje lewą lub prawą ręką
(w zależności czy akcja była stosowana
przez czerwonego czy niebieskiego
zawodnika), ruch z pasa ostrzegawczego
na zewnątrz.

Niepotrzebne gesty, uwagi



Sędzia tworzy między palcami dłoni a
kciukiem symbol (kwa-kwa), ręką
skierowaną w stronę czerwonego lub
niebieskiego zawodnika.

Osae-komi



Kontrolowanie w parterze:
Sędzia wskazuje lewą lub prawą wyprostowaną ręką i dłońią w stronę zawodników i wyraźnym głosem ogłasza „Osae-komi”. Ręka musi wskazywać przez cały czas trwania Osae-komi.

Toketa



Przerwanie kontroli w parterze:
Sędzia macha prawą lub lewą ręką (w zależności, który zawodnik kontrolował trzymanie), ponad zawodnikami ogłaszając „Toketa”
Dłoń jest w pozycji pionowej.

Jednoczesna akcja



Sędzia łączy poziomo przed sobą ramiona tak, aby pięści stykały się ze sobą.

Kary



(Shido, Chui, Hansoku-make):
Sędzia wskazuje w stronę zawodnika karanego palcem wskazującym i ogłasza odpowiednią karę.

Sygnalizacja „Nie widziałem”



Sędzia zakrywa oczy otwartymi dłońmi przez krótki czas.

Poprawianie Gi



Sędzia krzyżuje ręce przed sobą z wyprostowanymi dłońmi, następnie wskazuje zawodnika, który ma poprawić Gi.

Pełny Ippon



Sygnalizuje Sędzia Stołu:
SS sygnalizuje Sędziemu Maty, oraz wskazuje kolor zwycięzcy.

Hantei



Sygnalizacja w systemie duo:
Sędzia podnosi jedną rękę z grzbietem dłoni skierowanym przed siebie, ponad głowę.

Hikiwake



Remis:
Sędzia krzyżuje ramiona przed sobą na piersi, dłonie otwarte. Sędzia musi ogłosić „Hikiwake”.

Ogłoszenie zwycięzcy



Sędzia wskazuje zwycięzcę, podnosząc wyprostowaną rękę z otwartą dłonią pod kątem 45° i ogłasza wyraźnym głosem „zwycięża...” i odpowiedni kolor.

Sonomama



Unieruchomienie:
SM musi mocno klepnąć obiema rękami obu zawodników w okolicę pleców podczas walki i ogłosić wyraźnie mocnym głosem „Sonomama”.

Yoshi



Po unieruchomieniu zawodników SM wznawia walkę jeszcze raz klepiąc zawodników w okolicę pleców, wyraźnie i mocno ogłaszając „Yoshi”.

Czas dla lekarza



Sędzia tworzy literę „T” za pomocą obu dłoni.

Celowe trwonienie czasu



Sędzia przykłada palec wskazujący w okolice nadgarstka.

Niedozwolona technika



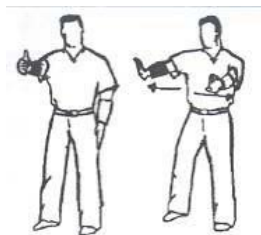
Techniki karane karą shido (dźwignie na palce rąk i nóg, zaciskanie zaplecionych nóg wokół nerek, zadawanie uderzeń lub kopnięć przeciwnikowi, który leży, kopnięcie na nogi). Sędzia przykłada grzbiet otwartej dłoni do przedramienia.

Lekceważenie poleceń SM



Sędzia przykłada palce wskazujące do swoich uszu.

Przerwa



W przypadku remisu przed dogrywką:
Sędzia unosi kciuk do góry, następnie ruchem obu rąk nakazuje zawodnikom opuścić obszar walki.

