

REGULAMENT DE CONCURS

GROUND FIGHT

I. GENERALITĂȚI.

Articolul 01: Domeniul de aplicare.

- a) Acest regulament se aplică tuturor turneeleor și campionatelor recunoscute de FRAM.
- b) Toate referirile din prezentul document la "el" trebuie interpretate și ca "el sau ea".
- c) Pentru turneele locale, fiecare club este liber să adapteze regulamentul.

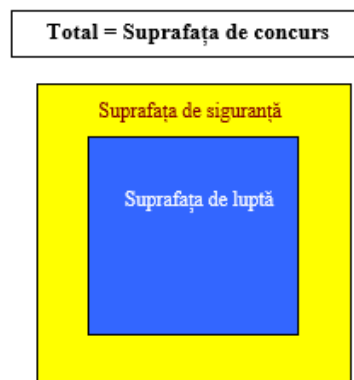
Articolul 02: Echipament de concurs și obligații personale.

- a) Participanții trebuie să poarte un ju-jitsu gi alb de bună calitate, care trebuie să fie curat și în bună stare. De asemenea, ei poartă o centură roșie sau albastră.
- b) Jacheta trebuie să fie suficient de lungă pentru a acoperi umerii și să fie legată în jurul taliei cu o centură.
- c) Mânele jachetei trebuie să fie suficient de largi pentru a permite prinderea și suficient de lungi pentru a acoperi mai mult de jumătate din antebrațe, fără a depăși articulația încheieturii mâinii. Mânele trebuie să nu fie rulate.
- d) Cracii pantalonilor trebuie să fie lași și suficient de lungi pentru a acoperi mai mult de jumătate din partea inferioară a piciorului. Cracii pantalonilor trebuie să nu fie răsuciți.
- e) Centura se leagă cu un nod plat, suficient de strâns pentru a împiedica jacheta să atârne liber și trebuie să fie suficient de lungă pentru a se potrivi de două ori în jurul corpului, lăsând 15 cm pe fiecare parte a nodului.
- f) Participanții trebuie să poarte un tricou sau un maiou alb sub jachetă. Participanților de sex masculin nu li se permite să poarte nimic sub jachetă.
- g) Participanții trebuie să aibă unghiile de la mâini și de la picioare tăiate scurt.
- h) Participanților nu le este permis să poarte nimic care ar putea răni sau pune în pericol adversarul.
- i) Purtarea ochelarilor nu este permisă. Lentilele de contact pot fi purtate pe propriul risc.
- j) Părul lung trebuie să fie legat împreună cu un elastic moale.

Dacă un participant nu respectă aceste reguli, nu i se va permite să înceapă concursul. Cu toate acestea, i se va oferi posibilitatea de a corecta elementul (elementele) incorect(e) în termen de 2 minute.

Articolul 03: Suprafața de concurs.

- a) Fiecare suprafață de concurs măsoară 10 m x 10 m (sau 12 m x 12 m) și trebuie să fie acoperită cu tatami în culori acceptabile (de obicei galben și albastru).
- b) Suprafața de concurs trebuie împărțită în două zone.
- c) Suprafața de luptă măsoară 6 m x 6 m (sau 8 m x 8 m).
- d) Zona din afara spațiului de luptă se numește suprafață de siguranță și este lată de cel puțin 2 m.
- e) Atunci când două sau mai multe suprafețe de concurs sunt adiacente, nu este permisă o zonă de siguranță comună.
- f) Există posibilitatea folosirii în comun a suprafeței de siguranță, dar între două suprafețe de luptă trebuie să existe un spațiu de cel puțin 3 m.
- g) Este posibil să se utilizeze zona de siguranță în comun, dar trebuie să existe cel puțin între cele două zone de luptă



Notă

Distanța dintre secretariat și zona de concurs trebuie să fie de cel puțin 2 m.

Distanța dintre public și zona de concurs trebuie să fie de cel puțin 3 m.

Articolul 04: Antrenori.

- a) Participanții pot fi asistați de un singur antrenor. În timpul concursului, antrenorul **stă** pe scaunul prevăzut la marginea zonei de concurs.
- b) Exercițierea funcției de antrenor, îmbrăcat în gi, nu este permisă.
- c) În caz de comportament neadecvat față de participanți, arbitri, public sau oricine altcineva, arbitrul de centru poate decide să îndepărteze (sau să facă să fie îndepărtat) antrenorul pentru acest meci.
- d) În cazul în care comportamentul necorespunzător nu încetează, arbitrul de centru poate face acest lucru pentru întregul turneu.

Articolul 05: Generalități.

- a) În Groundfight, doi participanți se luptă între ei într-o manieră athletică, conform regulilor modificate de ju-jitsu.
- b) Groundfight își propune să fie o formă de competiție ușoară cu o configurație spre sistemul de luptă
- c) Lupta la sol include tehnici la sol, tehnici de fixare, chei și strangulări.
- d) Toate strangulările sunt permise, cu excepția strangulărilor cu mâna / degetele / picioarele (fără un braț între ele).
- e) Timpul de luptă pentru fiecare meci este de 1 rundă de 3 minute. Arbitrul de centru, după consultarea arbitrului de masă, stabilește dacă ultima acțiune a avut loc în cele trei minute.
- f) Dacă același concurent trebuie să dispute mai multe meciuri imediat unul după altul, acesta are dreptul la 6 minute de odihnă între aceste meciuri.

Articolul 06: Echipamente.

- a) Organizatorul va pune la dispoziție centuri roșii și albastre, fișe de scor, tabele de marcaj, liste și documente administrative, loc și mese pentru arbitri și comisia tehnică.
- b) Nu este permisă purtarea de protecții genitale (cochilii) și/sau de protecții toracice (pieptare).

Articolul 07: Categoriile de greutate și de vârstă.

Următoarele categorii de vârstă se aplică pentru categoriile de tineret la turneele naționale desfășurate sub supravegherea FRAM: U8, U10, U12, U14, U16, U18, U21, Adulți.

Se folosesc categoriile de greutate din sistemul Fighting al JJIF. Se pot face excepții numai cu permisiunea antrenorilor participanților.

Sunt permise categoriile mixte (băieți și fete în aceeași categorie).

Sportivii se cântăresc în tricou și pantaloni scurți.

Articolul 08: Arbitri.

- a) Arbitrul de centru (MR), care se află în suprafața de luptă, va conduce meciul.
- b) Arbitrul de masă (TR) este responsabil de secretariat. El notează punctele și le afișează pe tabela de marcaj digitală. De asemenea, el informează MR cu privire la evoluția timpului de joc, a timpului de osae-komi și a timpului de odihnă.

Dacă este posibil, arbitrii provin de la cluburi diferite.

Articolul 09: Secretariatul.

- a) Secretariatul este situat chiar vizavi de MR, la începutul meciului.
- b) Munca de secretariat este efectuată de arbitru de masă, care poate fi asistat de un cronometror, dacă este necesar.

Articolul 10: Desfășurarea meciurilor.

- a) Participanții stau față în față în centrul suprafeței de concurs, la o distanță de aproximativ doi metri unul de celălalt. Participantul cu centura roșie stă la dreapta MR. La indicația MR, participanții salută în picioare, mai întâi arbitru și apoi între ei.
- b) Apoi se deplasează în poziția de plecare: așezat pe genunchiul drept, cu spatele mâinii stângi atingându-se. Mâna dreaptă este pe spate.
- c) După ce MR anunță "Hajime", meciul începe.
- d) În timpul meciului, este permisă ridicarea sportivilor pe ambele picioare, timp de maxim 3 secunde, pentru orice tranziție.
Sportivii nu se ridică în picioare la semnalul lui Hajime. Ridicarea în picioare pe ambele picioare este menită să efectueze o înclinare sau să faciliteze trecerea la o tehnică, nu pentru a exercita o forță suplimentară.
- e) La sfârșitul meciului, MR anunță învingătorul și dă semne de salut în picioare: mai întâi unul către celălalt și apoi către arbitru de centru.

Articolul 11: Aplicarea comenzilor "Hajime", "Matte", "Sonomamma" și "Yoshi".

- a) MR anunță "Hajime" pentru a începe sau relua meciul după "Matte".
- b) MR îl anunță pe "Matte", pentru a opri temporar meciul în următoarele cazuri:
 - 1. Dacă **ambii** participanți ies complet din spațiul de luptă
 - 2. Dacă unul sau ambii participanți sunt răniți, bolnavi sau nu se simt bine.
 - 3. Dacă unul dintre participanți nu se poate retrage singur în timpul unei strangulări sau a unei chei.
 - 4. Odată ce timpul Osae-komi expiră.
 - 5. În orice alt caz în care MR consideră că este necesar (de exemplu, punerea în ordine a Gi sau consultanță).
 - 6. Când se termină meciul.
- c) "Sonomamma" este anunțat atunci când MR dorește să oprească temporar meciul. Acest lucru se face prin atingerea simultană a ambilor participanți. În acest caz, participanții nu mai au voie să se miște. "Sonomamma" este anunțată în următoarele cazuri:
 - 1. Pentru a da unuia sau ambilor participanți un avertisment.
 - 2. Pentru a acorda unuia sau ambilor participanți o penalizare.
 - 3. În orice alt caz pe care MR îl consideră necesar.
- d) După "Sonomamma", participanții continuă exact în aceeași poziție ca atunci când arbitru a anunțat "Sonomamma". Aceasta se face prin atingerea de către MR a ambilor participanți și anunțarea "Yoshi".

Articolul 12: Puncte.

Punctajul trebuie să fie indicat de arbitru de centru. Pot fi acordate următoarele puncte:

- 1. Chei și strangulări, în cazul în care concurentul nu se poate retrage singur, iar MR însuși trebuie să oprească lupta anunțând "Matte". (Ippon = 4 puncte)
- 2. Strangulări, chei și fixări cu cedare. (Ippon = 4 puncte)
- 3. Un control la sol eficient, anunțat ca "Osae-komi", timp de 15 secunde. = (Ippon 2 puncte)
"Osae-komi" poate fi anunțat doar dacă:
 - 1) Sportivul controlat este întins pe saltea.

- 2) Picioarele lui Tori sunt libere.
- 3) Când Uke este bine sub control și nu se mai poate mișca liber.

Osae-komi continuă, chiar dacă:

- 1) Sportivul controlat poate prinde un picior al lui Tori.
- 2) Sportivul controlat se poate răsuși pe burtă, pe spate sau pe o parte.

Când ambele corpuri sunt complet în afara spațiului de luptă, timpul de Osae-komi este oprit, prin comanda "Toketa".

Sankaku Jime trebuie executat cu un braț între picioarele încrucișate.

Sankaku Jime și Juji Gatame contează ca fixare, atât timp cât există un control deplin al părții superioare a corpului lui Uke!

Cheile cu picioare întinse cu controlul părții superioare a corpului lui Uke ar trebui să fie, de asemenea, considerate Osae-komi. Când Uke este capabil să își întoarcă partea superioară a corpului, se anunță "Toketa"!

4. Un control la sol eficient, anunțat ca "Osae-komi", timp de 10 secunde (Waza-ari = 1 punct)
5. Un control la sol eficient, anunțat ca "Osae-komi", timp de mai puțin de 10 secunde (Avantaj)
(Fiecare al treilea, al șaselea... avantaj pentru un Osae-komi de mai puțin de 10 secunde, duce un waza-ari!!!)

Un control la sol eficient inițiat în timpul de trei minute al meciului poate fi efectuat până la sfârșitul fixării (chiar dacă timpul efectiv de trei minute al meciului expiră în timpul celui Osae-komi). Dacă fixarea este întreruptă înainte de expirarea celor 15 secunde, MR anunță "Toketa".

Dacă se înscrie un al doilea waza-ari, acesta se adaugă la primul și împreună contează ca ippon.

Articolul 13: Sancțiuni.

- a) "**Actele interzise ușoare**" sunt pedepsite cu "**Shido**", iar adversarul primește **1 avantaj**. Începând cu al treilea act ușor interzis, Shido devine de fiecare dată un **waza-ari** pentru adversar!

Următoarele acțiuni sunt considerate "acte interzise ușoare":

- 1) Atunci când unul sau ambii sportivi sunt pasivi sau pentru erori tehnice minore.
Pasivitate: - Unul sau ambii sportivi nu face/nu fac niciun efort pentru a obține puncte.
În cazul în care un competitor rămâne în mod repetat pasiv (după ce a primit deja sancțiuni pentru acest lucru), acesta poate să fie pedepsit cu Chui. (Ignorarea instrucțiunilor MR).
- 2) Ieșirea deliberată din suprafața de siguranță.
- 3) Împingerea intenționată a adversarului în afara suprafeței de siguranță.
- 4) Efectuarea unei acțiuni suplimentare după ce a fost anunțat "Matte" sau "Sonomamma".
- 5) Aplicarea de chei pe degetele de la mâini sau de la picioare.
- 6) Strângerea în jurul rinichilor adversarului, cu picioarele întinse (Do Jime).
- 7) Inițierea unei strangulări cu mâinile / degetele / picioarele (fără un braț în mijloc).
- 8) Atunci când un concurent vine la saltea nepregătit, iar acest lucru provoacă o întârziere a competiției.
Penalizarea este acordată după salutul în picioare, înainte ca MR să înceapă meciul cu "Hajime".
- 9) Atunci când un concurent pierde timp în mod deliberat (de exemplu, punându-și Gi în ordine, scoțându-și centura etc.).
- 10) Atunci când un sportiv stă pe ambele picioare pentru mai mult de 3 secunde.
- 11) Atunci când un concurent se ridică imediat pe ambele picioare după ce se anunță "Hajime".

- b) "**Actele interzise**" sunt pedepsite cu "**Chui**", iar adversarul primește 1 punct (1 Waza-ari).

Următoarele acțiuni sunt considerate "acte interzise":

- 1) Ignorarea instrucțiunilor MR.
 - 2) Efectuarea de comentarii, aluzii și gesturi inutile la adresa adversarului, a arbitrilor, a secretariatului sau a publicului.
- c) Două acte interzise înseamnă pierderea meciului cu "Hansoku-make".
- d) Următoarele acte sunt considerate "acte interzise grave":
- 1) Aplicarea unei acțiuni care poate răni adversarul.
 - 2) Executarea de chei pe gât sau pe coloană.
 - 3) Executarea de chei răsucite pe genunchi sau de chei pe picior.
- e) Prima dată când un concurent face un act interzis grav, acesta este penalizat cu "Hansoku-make". El pierde meciul cu 0 puncte, iar adversarul primește 2 puncte.
- f) A doua oară în turneu când un participant pierde cu "Hansoku-make", acesta va fi descalificat și i se va interzice să mai participe la turneu.
- g) Dacă un participant manifestă un comportament nesportiv după un meci, echipa de arbitri de la saltea poate decide, în unanimitate, excluderea celui participant pentru restul turneului. Arbitrii îl vor informa pe arbitrul principal cu privire la decizia lor. Ulterior, oficialul turneului (care trebuie să respecte această decizie) va fi rugat să anunțe oficial decizia respectivă. În consecință, concurentul exclus va pierde toate meciurile deja câștigate, inclusiv medaliile.
- h) Dacă ambii participanți sunt penalizați cu "Hansoku-make", meciul va fi rejucat.

Articolul 14: Rezultatul meciului.

- a) Un sportiv poate câștiga un meci înainte de sfârșitul timpului de concurs, dacă a acumulat 4 puncte.
 - b) Concurentul cu cel mai mare număr de puncte, la sfârșitul meciului, câștigă meciul respectiv.
 - c) Dacă sportivii au obținut același număr de puncte la sfârșitul meciului (Hiki-wake), câștigă cel care are cele mai multe avantaje
 - d) Dacă și acest scor este egal, urmează imediat o rundă suplimentară de **2 minute**. Punctele și penalizările marcate continuă să conteze. Dacă nu se poate desemna un câștigător, după runda suplimentară, arbitrul de centru trebuie să ia o decizie.
- Atunci când rezultă un număr egal de victorii într-un sistem de tip turneu, meciul direct dintre concurenții cu același număr de victorii este luat în considerare pentru a determina clasamentul. Abia apoi se va lua în considerare diferența totală de puncte.

Articolul 15: Neprezentare și retragere.

- a) Decizia "Fusen Gachi" (câștigător prin neprezentare) este dată de MR concurentului al cărui adversar nu se prezintă. Câștigătorul primește 4 puncte, după ce adversarul a fost chemat de 3 ori, în cel puțin 3 minute.
- b) Decizia "Kiken Gachi" (învingător prin retragere) este dată de MR concurentului al cărui adversar se retrage în timpul meciului. Concurentul care se retrage primește 0 puncte, iar câștigătorul primește 4 puncte.

Articolul 16: Răniri, boli sau accidente.

- a) În cazul în care unul sau ambii sportivi sunt răniți în timpul meciului și meciul este oprit, MR permite un timp maxim de recuperare de **2 minute**. Timpul total de recuperare per participant per meci nu trebuie să depășească 2 minute.
- b) Cronometrarea timpului de accidentare începe la comanda MR.
- c) În cazul în care unul dintre participanți nu mai poate continua meciul, MR trebuie să ia decizia de câștig sau pierdere, luând în considerare următoarele cazuri.
 - 1) În cazul în care cauza rănii este imputabilă concurentului accidentat, concurentul accidentat pierde meciul cu 0 puncte, iar adversarul primește 4 puncte (Ippon).

- 2) În cazul în care cauza rănii este imputabilă sportivului care nu este accidentat, sportivul care nu este accidentat pierde meciul cu 0 puncte, iar concurentul accidentat câștigă cu 4 puncte (Ippon).
- 3) Dacă nu este posibil să se atribuie accidentarea unuia dintre sportivi, concurentul care nu este accidentat câștigă meciul, cu 4 puncte (Ippon).
- d) Dacă un sportiv se simte rău în timpul meciului și nu poate continua meciul, acesta pierde meciul cu 0 puncte, iar câștigătorul primește 4 puncte (Ippon).
- e) Medicul oficial (sau ofițerul de prim ajutor) este cel care decide dacă sportivul accidentat poate continua sau nu competiția.
- f) În cazul în care un concurent își pierde cunoștința sau leșină, meciul trebuie oprit, iar concurentul respectiv va fi exclus din restul turneului.

Articolul 17: Contestație (Challenge)

- a) Antrenorii pot solicita o contestare a deciziilor arbitrilor. Antrenorul se ridică în picioare și arată arbitrilor acreditarea sa de antrenor. Arbitrul îl ascultă pe antrenor la următorul "Matte" sau "Sonomamma".
- b) O contestație este posibilă numai în prezența unui arbitru video.
- c) O contestație solicitată în timpul regulamentar al meciului poate contesta doar acțiunile efectuate în timpul regulamentar al meciului.
- d) O contestație solicitată în timpul suplimentar poate contesta doar acțiunile efectuate în timpul suplimentar al meciului.
- e) În cazul în care contestația este pozitivă, decizia este ajustată, iar participantul păstrează opțiunea de a solicita o contestație.
- f) Dacă contestația este soluționată negativ, sportivul pierde dreptul de challenge pentru restul turneului. O nou drept de challenge este acordat la finală (aur) sau la meciul pentru medalia de bronz.

Articolul 18: Competiții pe echipe.

Sunt posibile concursuri pe echipe. În cadrul acestora, se aplică aceleași reguli ca în cazul competițiilor individuale.

Articolul 19: Rezerve în competițiile pe echipe.

- a) Rezervele pot înlocui participanții care sunt răniți sau bolnavi.
- b) Rezervele trebuie să aparțină aceleiași clase de greutate sau unei clase mai mici decât cea pe care o înlocuiesc.
- c) Un concurent descalificat nu poate fi înlocuit de o rezervă.
- d) Rezervele ar trebui să fie anunțate și cântărite în același timp cu participanții obișnuiți.

II. OBSERVAȚII FINALE.

Articolul 20: Situații care nu sunt descrise în regulament.

- a) Orice situație care nu este acoperită de aceste reguli va fi decisă de către MR al meciului în cauză.
- b) TR nu are putere de decizie; el poate doar să asiste.

Anexa 1 Rezumatul sancțiunilor

Acte interzise ușoare SHIDO	Acte interzise CHUI	Acte interzise grave HANSOKU-MAKE
Pasivitate sau erori tehnice minore.	Ignorarea instrucțiunilor arbitrului de centru.	Aplicarea unei acțiuni care poate răni adversarul.
Ieșirea intenționată din zona de siguranță.	Comentarii, aluzii și gesturi inutile.	Chei pe gât sau pe coloană.
Împingerea intenționată a adversarului în afara zonei de siguranță.		Chei răsucite pe genunchi sau chei pe picioare.
Efectuarea unei acțiuni după "Matte" sau "Sonomamma".		
Chei pe degetele de la mâini sau de la picioare.		
Strângere în jurul rinichilor cu picioarele întinse (Do Jime).		
Strangularea cu mâinile / picioarele.		
Venirea la saltea nepregătit și astfel provocând întârzierea meciului.		
Pierdere de timp deliberată.		
Stând pe ambele picioare pentru mai mult de 3".		
Ridicare în picioare imediat după comanda "Hajime"		de 2 ori CHUI = HANSOKU-MAKE

Anexa 2 Ajustări Tineret

1. Acte interzise

În plus față de actele interzise enumerate în anexa 1, următoarele sunt interzise în seria pentru tineret.

U8, U10, U12, U14 7 U16
Chei (kansetsu-waza), chiar și cu control : CHUI
Strangulări (jime-waza) : CHUI
Prinderea capului fără a cuprinde un braț (cravașă pe gât) : CHUI
Tehnici de control al triunghiului cu picioarele (sankaku waza) : CHUI
Rezumat : Doar fixările sunt permise.

2. Durata meciului

Durata meciului pentru categoriile de vârstă U8-U14 este de **2 minute** cu o posibilă prelungire (în caz de egalitate).

Prelungirea durează **80 de secunde** la U8-U14.

Anexa 3 Glosar

Hajime	Start - Start cronometru general
Matt	Stop - Oprește cronometrul general
Sonomamma	Înghețare - Oprește cronometrul general
Yoshi	Dezghețare - Începeți cronometrul general
Osaekomi	Control eficient - Start cronometrul Osaekomi de culoarea relevantă
Toketa	Control spart - Oprește cronometrul Osaekomi de culoarea relevantă
Shido	Act ușor interzis - Oponentul primește avantaj
Chui	Acțiune interzisă - Oponentul primește Waza-ari
Hansoku-make	Act puternic interzis - Oponentul primește 2 puncte
Fusen Gachi	Învingător prin walk-over - Oponentul primește 2 puncte
Kiken Gachi	Învingător prin capitulare - Oponentul primește 2 puncte

Anexa 4 Semnalele arbitrilor



Hajime

Începe meciul:

Arbitrul stă în picioare între sportivi, cu ambele mâini înainte. Mâinile sunt îndepărtate și, cu o voce puternică care emană autoritate, este anunțat "Hajime".



Matte

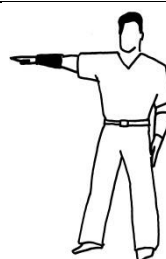
Oprirea meciurilor:

Arbitrul aduce unul dintre brațe la înălțimea umerilor, aproximativ paralel cu tatami și îndreaptă palma spre masă (degetele în sus). Cu o voce puternică, care emană autoritate, el anunță "Matte".



Ippon

Arbitrul ridică brațul stâng sau drept (în funcție de acordarea punctului pentru roșu sau albastru), sus deasupra capului, cu palma îndreptată înainte. Pentru un ippon de 2 puncte, degetele arătător și mijlociu sunt întinse; pentru un ippon de 4 puncte, cele patru degete.



Waza-ari

Un punct:

Arbitrul își ridică brațul stâng sau drept la înălțimea umerilor (în funcție de faptul dacă scorul este acordat roșu sau albastru), cu palma îndreptată spre tatami. Semnalul trebuie să fie clar vizibil pentru secretariat.



Anulează

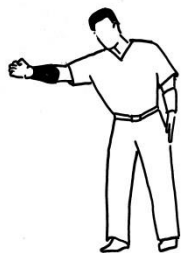
Anularea unei decizii:

Arbitrul face semn de câteva ori cu brațul întins deasupra capului după ce a luat o decizie, care trebuie apoi anulată în acest moment. Semnalul trebuie să fie clar îndreptat către arbitrul de masă.



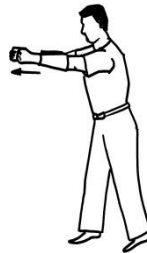
Pasivitate

Arbitrul folosește antebrățele în fața corpului pentru a efectua mișcări orizontale de rotire ("moară").



Îeșirea din suprafața de luptă

Mutați mâna orizontal din interior spre exterior.



Împingerea în exterior

Aduceți ambele mâini de la piept în întindere în fața corpului.



Aranjarea Gi-ului

Arbitrul încrucișează ambele mâini deschise în fața corpului și apoi indică participantului care trebuie să își pună Gi în ordine.



Observații inutile

Arbitrul își pune degetul arătător în fața gurii.



Osae-komi

Arbitrul le arată participanților, cu brațul stâng sau drept întins, că începe fixarea. Anunță acest lucru tare și clar cu comanda "Osae-komi". Brațul rămâne întins pe toată durata fixării.



Toketa

Sfârșitul controlului la sol:
Arbitrul flutură brațul stâng sau drept (cel al osae-komi) orizontal deasupra participanților de mai multe ori și anunță "Toketa". Degetul mare este îndreptat în sus.



Penalizare

(Shido, Chui, Hansoku-make)

Arbitrul arată cu degetul arătător întins și cu pumnul închis sportivul care primește penalizarea și apoi anunță penalizarea respectivă.



Ignorarea instrucțiunilor MR

Arbitrul arată spre cele două urechi ale sale cu ambele degete arătătoare întinse și cu pumnii strânși.



Hiki-wake (Scor egal)

Arbitrul încrucișează ambele brațe în fața pieptului, cu mâinile întinse. Arbitrul spune "Hiki-wake".



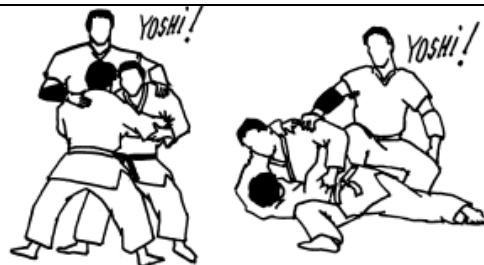
Indicarea câștigătorului

Arbitrul arată câștigătorul cu brațul drept/stâng. Ridică astfel brațul întins cu palma deschisă la 45° și anunță "câștigător" și culoarea respectivă cu o voce puternică.



Sonomama (*"Înghețare"*)

MR va bate clar pe spatele ambilor concurenți cu ambele mâini în timp ce aceștia se luptă și va anunța tare și clar "Sonomama".



Yoshi

(*"Dezghețare"*)

Odată ce motivul temporar pentru înghețarea meciului se termină, MR va bate din nou pe spatele ambilor participanți și va anunța "Yoshi" tare și clar



Timp medical

Arbitrul formează un "T" cu ambele mâini



Pierdere timpului

Arbitrul își indică "ceasul de mână" cu degetul arătător și cu pumnul închis.



Tehnică interzisă

Tehnici pedepsite cu un Shido pentru care nu există alt simbol. Arbitrul dă o lovitură cu o mână deschisă pe antebraț.



Avantaj

Arbitrul își ridică brațul la un unghi de 45° cu palma îndreptată spre tatami. Aceasta cu culoarea respectivă. În timpul acestei mișcări, arbitrul spune clar "culoarea avantajului (*roșu sau albastru*)".