

Sumo

Przepisy sędziowskie w sumo

Rozdział 1 - Sędziowie

Artykuł 1

Zespół sędziowski składa się z licencjonowanych sędziów wyznaczanych przez Komisję Sędziowską Polskiego Związku Sumo.

Artykuł 2

Zespół sędziowski składa się z sześciu osób: sędziego głównego, "gyoji" (arbiter) i czterech sędziów pomocniczych.

Sędzia główny jest odpowiedzialny za wszystkie decyzje dotyczące walki.

Sędzia gyoji odpowiada za walkę od momentu wejścia zawodników na dohyo do momentu zejścia

z ringu, gdy skończy się walka.

Zadaniem czterech sędziów pomocniczych jest asystowanie sędziemu głównemu oraz pilnowanie aby nie popełniono błędów przy podejmowaniu decyzji.

Sędzia pełniący swoje obowiązki z przodu przed dohyo (shomen) powinien również mierzyć czas.

Artykuł 3

Menedżer sędziowski (shinpan kanji) jest odpowiedzialny za wyznaczanie sędziów pomocniczych

i sędziego gyoji oraz zajmuje się innymi ogólnymi sprawami dotyczącymi sędziowania.

Artykuł 4 - Ubiór

Sędzia główny i reszta sędziów powinni być ubrani w granatową marynarkę, szare spodnie, białą koszulę i krawat (jeśli Międzynarodowa Federacja Sumo wyznaczy specjalną marynarkę, spodnie lub krawat, to powinni je nosić).

Sędzia gyoji powinien nosić białe spodnie, białą koszulę i czarną muszkę oraz białe miękkie obuwie.

Artykuł 5

Jeżeli sędzia główny stwierdzi, że sędzia pomocniczy lub sędzia gyoji jest niekompetentny, to powinien on zgłosić daną osobę Komitetowi Organizacyjnemu. Następnie Komitet ocenia pracę tej osoby i Przewodniczący Komitetu ogłasza decyzję podjętą przez Komitet.

Rozdział 2 - Przepisy sędziowskie

Artykuł 6

Sędzia gyoji sygnalizuje tachi-ai (atak) poprzez komendę "Hakkeyoi!", gdy tylko obaj zawodnicy mają obie ręce na dohyo i stoją w bezruchu.

Ręce zawodników muszą dotykać dohyo przed linią startową (shikiri-sen).
Jeśli zawodnik zaatakuje nie poczekawszy na komendę, to sędzia gyoji musi krzyknąć "Matta!" (czekaj!) i od nowa rozpocząć procedurę.

Artykuł 7

Jeśli sędzia główny stwierdzi, że atak (tachi-ai) był niepoprawny, to powinien on natychmiast podnieść prawą rękę i zatrzymać walkę.

W powyższym przypadku, atak (tachi-ai) powinien rozpocząć się niezwłocznie.

Decyzja dotycząca opinii czy atak (tachi-ai) był poprawny lub nie należy do sędziego głównego.

Artykuł 8

Pomijając szczególne przypadki wymienione w regulaminie, obowiązują następujące kryteria, pozwalające na wyłonienie zwycięzcy danej walki:

- zwycięzcą zostaje zawodnik, który wypchnie swojego rywala poza pole walki wyznaczone

- kołem o średnicy 4,55 metra,

zwycięzcą zostaje zawodnik, który spowoduje, że jakakolwiek część ciała przeciwnika, oprócz spodu stóp dotknie powierzchni pola walki.

Artykuł 9

Gdy jeden zawodnik jest w pozycji shintai ("martwe ciało" pozycja upadająca, której nie jest w stanie cofnąć) a drugi, który jest w pozycji ikitai ("żyjące ciało", które kontroluje akcję) nie przegra nawet jeśli:

1. położy rękę na ziemię tuż przed upadkiem drugiego zawodnika,

2. wyjdzie poza koło na chwilę przed upadającym zawodnikiem.

Przypadek (1) nazywany jest "ochroną ręki" (kabai-te) a przypadek (2) "ochroną stopy" (kabai-ashi)

i są uznawane za akcje chroniące przegranego.

Artykuł 10

Gdy zawodnik podniósł swojego rywala nad ziemią i trzymając przed sobą wyniósł za koło, to nie przegrywa on jeśli jego stopa wyjdzie pierwsza poza koło (okuri-ashi). Jednakże, jeżeli wykona on krok do tyłu to przegrywa on walkę.

Artykuł 11

Nie ma przegranej jeśli orikomi (przednia część pasa mawashi) dotknie ziemi.

Artykuł 12

Jeśli walka została wygrana poprzez technikę rzutów (nage), to zawodnik, który wykonuje rzut nie przegra nawet jeśli jego wierzchnia część stopy obróci się i dotknie powierzchni przed upadkiem rywala.

Artykuł 13

Zawodnika uważa się za przegranego w następujących przypadkach:

- jeżeli zostanie stwierdzone, że jest on niezdolny do dalszej walki z powodu kontuzji,

- jeżeli zostanie stwierdzone, że użył on niedozwolonego chwytu (kinjite),

- jeżeli z własnej woli zakończy walkę,

- jeżeli sędziowie stwierdzą, że zawodnik rozmyślnie nie chce rozpocząć walki,

- jeżeli nie podporządkował się on instrukcjom sędziów, jeżeli maebukuro (przednia część pasa mawashi zakrywająca intymną część ciała) poluźni się i spadnie podczas walki,
- jeżeli nie pojawi się na dohyo-damari (wewnętrzna strefa ringu przeznaczona na oczekiwanie) po wcześniejszym dwukrotnym wywołaniu.

Artykuł 14

Jeśli zawodnik został kontuzjowany podczas walki, sędzia gyoji musi natychmiast przerwać walkę.

W tym przypadku sędziowie muszą skonsultować się z personelem medycznym aby zdecydować czy walka może lub nie zostać wznowiona.

Artykuł 15

Niedozwolone chwyt (kinjite) to:

- uderzenie zamkniętą pięścią lub atak palcem w oczy,
- kopanie w klatkę piersiową lub w brzuch,
- ciągnięcie przeciwnika za włosy,
- trzymanie przeciwnika za gardło,
- trzymanie przedniej części pasa mawashi (maebukuro, maetatmitsu), która chroni intymną część ciała lub wtykanie palca bokiem i ciągnięcie,
- wyginanie jednego lub dwóch palców przeciwnika,
- gryzienie,
- bicie w twarz przeciwnika otwartą ręką.

Sędzia gyoji musi natychmiast zatrzymać walkę jak tylko zauważy użycie niedozwolonego chwytu.

Artykuł 16

Sędzia gyoji musi w każdym przypadku wskazać zwycięzcę w momencie zakończenia walki.

Artykuł 17

Jeśli sędzia główny lub inny ma zastrzeżenia do decyzji podjętej przez sędziego gyoji, to musi on podnieść prawa rękę i wnieść oficjalny protest.

Jeśli sędzia nie jest w stanie potwierdzić decyzji sędziego gyoji, gdyż nie widział wyraźnie zwycięstwa ze swojej pozycji, to mimo to może on wnieść protest.

Oficjalny protest musi opierać się na kimarite (oficjalnie uznanej technice) i musi być wyrażony jasno i zwięźle.

W momencie, gdy sędzia gyoji wymówi komendę kachi-nanori (oficjalne ogłoszenie zwycięstwa), to decyzja jest ostateczna i nie można już wnieść żadnego protestu.

Artykuł 18

W przypadku wniesienia protestu, cały zespół sędziowski musi wyjść na środek koła, gdzie sędziowie przeprowadzą naradę.

Sędzia gyoji musi jasno wyjaśnić powody swojej decyzji jako punkt odniesienia do narady.

Sędzia może nie wziąć udziału w naradzie z powodu złej pozycji, która uniemożliwiła mu dokładną obserwację lub z powodu innych uzasadnionych przyczyn.

Sędzia nie może wyrażać swojej opinii zbyt kategorycznie by nie utrudniać narady.

Artykuł 19

W trakcie narady sędzia główny powiadamia o podjętej decyzji.

Z reguły, decyzja zostaje podjęta większością głosów sędziów (bez sędziego gyjoi).

Sędzia główny powinien spróbować przekonać mniejszość o słuszności decyzji podjętej przez większość.

Artykuł 20

Gdy sędzia główny lub jeden czy więcej sędziów pomocniczych jest przekonanych, że walka została rozstrzygnięta mimo, że sędzia gyjoi nie podjął decyzji i pozwolił kontynuować walkę, można podjąć następujące kroki:

- jeśli zawodnik wyszedł poza koło (fumikoshi) i pozostawił widoczny ślad na ziemi, sędzia musi podnieść prawą rękę aby zaprotestować. Jeśli tak się stanie, sędzia główny musi zasygnalizować sędziemu gyjoi aby zatrzymał walkę i rozpatrzyć zgłoszony protest.

- jeśli nie ma widocznego śladu na janome (ring zrobiony z piasku poza kołem z obrzeżami zrobionymi ze słomy) walka powinna toczyć się do końca a dopiero po jej zakończeniu można wnieść protest i go rozpatrzyć.

Artykuł 21

Jeśli sędzia gyjoi przypadkowo wymówi słowo "shobu atta" (Zdecydowano!) gdy walka trwa, sędzia główny lub inny sędzia powinien oficjalnie zaprotestować, zwołać naradę i zarządzić "Tori-naoshi" (ponowną walkę).

Artykuł 22

Jeśli walka trwa 3 minuty bez rozstrzygnięcia, to należy ją przerwać i natychmiast zarządzić nowy pojedynek.

Sędzia główny po otrzymaniu powyższej informacji od sędziego czasowego powinien polecić sędziemu gyjoi aby zatrzymał walkę.

Rozdział 3 - Obowiązki arbitrów i sędziów

Artykuł 23

Mając na uwadze fakt, że sędziowie mają duży wpływ na zawodników i publiczność poprzez sposób mówienia i zachowania, powinni oni dołożyć starań aby byli oni obiektywni i neutralni przy podejmowaniu decyzji, i aby nie przejawiali najmniejszych oznak emocji czy niepewności.

Artykuł 24

Sędziowie zajmują się sędziowaniem i podejmowaniem decyzji, oraz służeniem radą i pomocą zawodnikom.

Sędzia powinien natychmiast upomnieć zawodnika, którego sposób mówienia lub zachowania na dohyo lub na dohyo-damari (strefa oczekiwania) wydaje mu się nieodpowiedni.

Artykuł 25

Sędziowie odpowiadają za stan dohyo, które koniecznie musi być bezpieczne dla zawodników i jeśli zajdzie taka potrzeba to muszą oni przedsięwziąć odpowiednie kroki aby dohyo było bezpieczne.

Artykuł 26

Przy komendzie "Tacji-ai" sędzia gyoji musi starać się zsynchronizować swoje oraz obu zawodników działania.

Artykuł 27

Gdy pas mawashi poluźni się w czasie walki, sędzia gyoji powinien krzyknąć "Matta" (czekać) i wstrzymać tymczasowo walkę. Obaj zawodnicy muszą "zastygnąć" (pozostać) na swoich pozycjach (kumite) aż do ponownego rozpoczęcia walki.

Sędzia gyoji może nakazać tymczasowe zatrzymanie walki w przypadku, gdy zawodnicy ruszają się zbyt wolno.

Po zawiązaniu pasa mawashi i po potwierdzeniu sędziów, że żaden z zawodników nie zmienił swojej pozycji, sędzia gyoji powinien położyć ręce na plecach obu zawodników i wydać komendę "Hikimasu-yo! Hikimasu-yo!" (przygotować się, przygotować się), następnie powinien wznowić walkę poprzez lekkie klepięcie pleców obu zawodników i krzyknąć "Hakkeyoi!".

Artykuł 28

Gdy jeden z zawodników popełnił jedno z dwóch następujących przewinień, sędzia gyoji powinien nakazać mu aby puścił przeciwnika.

Chwycenie pionowej części pasa mawashi, na przedzie lub z tyłu, ściśnięcie bandaża lub opaski. Trzymanie przeciwnika w chwycie "gassho" (oba ramiona wokół przeciwnika z rękoma w kłamrze).

Artykuł 29

Działania sędziego gyoji są następujące:

Gdy zawodnicy wchodzą na dohyo i wykonują chirochozu (rytuał oczyszczania rąk), sędzia gyoji powinien ustawić się (pozycja podstawowa) na mukojomen - tył koła naprzeciwko tokudawara (specjalna belka), które znajduje się za prawdziwym kołem.

Gdy zawodnicy ruszają do środka koła, sędzia gyoji powinien w tym momencie zrobić dwa kroki do przodu.

Gdy zawodnicy zniżają się do pozycji sonkyo (kucnej) sędzia gyoji musi potwierdzić, że zsynchronizowali oni swoje oddechy i wydać komendę "Kamaete (Na miejsce, gotowi!) oraz musi cofnąć się o jeden i pół kroku a następnie stanąć w rozkroku. W tym momencie wymawia "Te o tusite. Matta nashi" (Ręce na ziemi. Bez falstartów) oraz powoli uginając kolana, z rękoma lekko wyprostowanymi, palce zwrócone do wewnątrz, inicjuje "tachi-ai" i zaczyna walkę komendą "Hakkeyoi!".

Jeśli nie będzie jednoczesnego startu, powyższa procedura musi zostać jeszcze raz powtórzona.

Jeśli jeden z zawodników położy obie ręce na ziemi szybciej niż jego przeciwnik, sędzia gyoji wydaje komendę "Mada yo, Mada yo" (jeszcze raz, jeszcze raz) aby być pewnym, że zawodnik nie popełni falstartu. Następnie sędzia gyoji nakazuje drugiemu zawodnikowi aby położył ręce na ziemi wołając "Te o tsuite, te o tsuite" i po upewnieniu się, że obaj zawodnicy trzymają ręce na ziemi, rozpoczyna on walkę komendą "Hakkeyoi"!

Gdy walka rozpoczęła się sędzia gyoji powinien ponaglać obu zawodników komendami "Nokotta" lub "Hakkeyoi". Komenda "Nokotta" (stój) jest używana, gdy zawodnicy są w ruchu, natomiast komenda "Hakkeyoi" (ruch) jest używana, gdy zawodnicy stoją w miejscu.

W momencie zwycięskiej akcji sędzia gyoji musi zawołać "Shobu atta" (Zdecydowane) i wskazać zwycięzcę wskazując ręką wschodnią lub zachodnią stronę dohyo.

Przed oficjalnym ogłoszeniem zwycięzcy (kachi-nanori) sędzia gyoji powraca do pozycji

podstawowej. Gdy sędzia gyoji zobaczy, że zarówno zwycięzca jak i przegrany kłaniają się sobie, powinien on wydać komendę "Higashi no kachi" (zwycięstwo wschodniej strony) lub "Nishi no kachi" (zwycięstwo zachodniej strony) cały czas wskazując ręką na zwycięzcę stojącego w pozycji sonkyo. Jeżeli miała miejsce narada sędziowska, "Kachi-nanori" może być podane dopiero gdy wszyscy sędziowie powrócą na swoje miejsca.

Artykuł 30

Podczas walki sędzia gyoji musi zwrócić uwagę aby:

- nie nadepnąć na shobu-dawara - bele zrobione ze słomy, które tworzą koło lub na janome - koło z piasku znajdujące się poza belami,
- nie odwrócić się tyłem do shomen (przód dohyo),
- nie wejść w drogę zawodnikom wykonując szybkie i precyzyjne ruchy, zająć prawidłową pozycję umożliwiającą dokładną obserwację walki.

Artykuł 31

Na początku i na końcu turnieju drużynowego, sędzia gyoji powinien ustawić wszystkich uczestników w rzędzie od strony wschodniej do zachodniej i wydać komendę "Rei" (ukłon).

Sędzia gyoji stoi

w pozycji podstawowej a zawodnicy w tym czasie wykonują jednocześnie ukłon.

Artykuł 32

Gdy ekipa sędziów wchodzi lub wychodzi, muszą oni ustawić się w rzędzie we wskazanych miejscach na dohyo-damari i na komendę sędziego gyoji ukłonić się.

Artykuł 33

Zmiany sędziów odbywają się w następujący sposób:

Sędziowie z pierwszej sekcji stoją i kłaniają się w wyznaczonych miejscach wokół dohyo na komendę sędziego gyoji, następnie idą na dohyo-damari gdzie ustawiają się w rzędzie.

Następna zmiana sędziów stoi na dohyo-damari, kłania się na komendę sędziego gyoji i następnie udaje się na swoje indywidualne miejsca poniżej dohyo.

Gdy wszyscy sędziowie dotarli na wyznaczone miejsca sędzia gyoji dla tej zmiany wydaje komendę "Rei" (ukłon) kończąc w ten sposób wymianę.

Wydając komendę "Rei" (ukłon) jak zostało to opisane powyżej w punkcie (1) i (3), sędzia gyoji stoi

w pozycji podstawowej.

Opracował na podstawie przepisów ISF: Andrzej Wojda