

MAGYAR SPORT JU-JITSU SZAKSZÖVETSÉG



FIGHTING SYSTEM VERSENYSZABÁLYOK

(Érvényes 2020.01.02.)

Tagság: JJIF
Ju-Jitsu International Federation



SPORTACCORD
International Federations' Union



IWGA
International World Games Association



FIGHTING SYSTEM VERSENYSZABÁLYZAT

Tartalom

I. Általános előírások.....	4
1. A szabálykönyv alkalmazási területe.....	4
2. A Fighting System korosztályainak meghatározása.....	4
3. A Fighting System versenyszám.....	4
4. A versenyterület.....	4
5. A versenyrendezés egyéb eszközei.....	5
6. Versenyzők öltözete és személyi feltételek.....	5
7. Védőfelszerelés.....	5
8. Edzők, versenyzők.....	6
9. A Fighting System általános versenyszabályainak ismertetése.....	6
9.1. Általánosságok:.....	6
9.2. Elhelyezkedés és a versenyzők mozgása a küzdőtéren.....	7
9.3. A "Hajime", "Matte", "Sonomama" és a "Yoshi" vezényszavak alkalmazása.....	8
9.4. Leszorítás (Osae komi) értelmezése.....	9
9.5. A mérkőzés pontjainak számolása.....	9
9.6. Távolmaradás és feladás.....	10
9.7. Sérülés, betegség vagy baleset.....	10
9.8. Csapatverseny.....	10
9.9. Tartalékcsapat versenyzői.....	10
II. Fighting System korosztályos szabályai (U10-U16).....	11
Fighting System korosztály szabályai – Kölyök U10.....	11
Fighting System– Gyerek U12 korosztály szabályai.....	13
Fighting System–U14 korosztály szabályai.....	15
Fighting System–U16 korosztály szabályai.....	16
Fighting System U18-as, U21-es Adult és Masters korosztály szabályai.....	18
III. Büntetések.....	20
Shido.....	20
Chui.....	21
Hansoku-make.....	22
Kontroll nélkül végrehajtott dobástechnika az U10-U12 korcsoportoknál.....	22
IV. A játékvezetők.....	23

Játékvezetők.....	23
Titkárság	23
A vezetőbíró karjelzései.....	23

FIGHTING SYSTEM

küzdő versenyszám

I. Általános előírások

1. A szabálykönyv alkalmazási területe

Ezeket a szabályokat kell alkalmazni a Magyar Sport Ju-Jitsu Szakszövetség Fighting System versenyszámaiban, valamint a JJIF nemzetközi versenyein.

2. A Fighting System korosztályainak meghatározása

A versenyző korosztályának meghatározásakor a születési évszám az irányadó. Korosztály szerinti kategóriák:

U8 - 6/7 évesek

U10 - 8/9 évesek

U12 - 10/11 évesek

U14 - 12/13 évesek

U16 - 14/15 évesek

U18 - 16/17 évesek

U21 - 18/19/20 évesek

ADULT 21 év felettek

MASTERS

3. A Fighting System versenyszám

Fighting System versenyszám megegyezik a Ju-Jitsu International Federation szabályaival és ajánlásaival.

4. A versenyterület

a.) A versenyterületet 12 m x 12 m tatamival fedett felületen kell kialakítani.

b.) A versenyterületet két zónára kell osztani: a közdelem színterére és a biztonsági zónára. A küzdőtér és a biztonsági zóna között színeltérésnek kell lennie.

c.) A küzdőtér 8 m x 8 m.

d.) A küzdőteret legalább 2 m (tatamival fedett) biztonsági zónával kell körülvenni.

e.) Amennyiben kettő vagy több verseny zajlik szomszédos területeken, a közös biztonsági terület nem megengedett.

f.) Kivételes esetekben, a nemzeti versenyeken a küzdőterület minimálisan megengedett 6 m x 6 m. (Ez csak abban az esetben engedélyezett, ha a rendelkezésre álló csarnok túl kicsi.)

g.) Kivételes esetekben engedélyezhető, hogy a küzdőtereket elválasztó közös biztonsági sáv 3

m legyen. (Ez csak abban az esetben engedélyezett, ha a rendelkezésre álló csarnok túl kicsi.)
h.) A versenytitkárok asztalától a versenyterületnek legalább 2 m távolságra kell lennie. A versenyterület és a közönség távolsága legalább 3 m.

5. A versenyrendezés egyéb eszközei

A versenyszervezőknek kell biztosítaniuk a verseny tárgyi eszközeit: Az eredményjelzőket, a hangosítást, a versenyzők listáját és az adminisztrációs papírokat.

Egy külön helységet kell biztosítani a játékvezetőknek és a technikai bizottságnak.

6. Versenyzők öltözete és személyi feltételek

a.) A versenyzők jó minőségű, fehér színű „ju-jitsu gi-t” viselhetnek. Az öltözetnek tisztának és jó állapotúnak kell lennie. A versenyszabály szerint a versenyzők kék vagy piros övet használhatnak, amelyek biztosítása a versenyző feladata.

b.) A kabát (uwagi) legyen elég hosszú ahhoz, hogy övvel megkötött állapotban takarja a csípőt.

c.) A kabát ujjai legyenek lazák és olyan hosszúak, hogy takarja az alkart, de a csuklót szabadon hagyják. A kabát ujjait nem szabad feltekerni.

d.) A nadrág (sitabaki) legyen laza és elég hosszú ahhoz, hogy legalább takarja el a sípcsontot. Nadrágszárat nem szabad feltekerni.

e.) Az övet úgy kell megkötni egy négyzet alakú csomóval, ami elég szoros ahhoz, hogy megakadályozza a kabát szétnyílását. Az övnek olyan hosszúnak kell lennie, amit kétszer körül lehet tekerni a testen és a csomó megkötése után mindkét irányban 15 cm –t kiáll.

f.) A női versenyzők kötelesek viselni a gi felső alatt egy sima fehér pólót vagy fehér színű tornadresszt. A férfiak nem viselhetnek semmit, a gi felső alatt.

g.) A versenyezni rövidre vágott körmökkel szabad.

h.) A versenyzők nem viselhetnek olyan kiegészítőt, ami sérülést okoz vagy veszélyezteti saját magát, vagy az ellenfelét. (hajcsat, ékszer, stb.)

i.) Szemüveget nem lehet viselni. Kontaktlencsék viselése saját kockázatra engedélyezett.

j.) A hosszú hajat el kell kötni vagy be kell fonni.

Ha a versenyző nem tesz eleget a fenti szabályoknak, akkor nem indulhat a mérkőzésen. Lehetősége van, hogy módosítsa a kifogásolt felszerelést, de 2 percen belül meg kell jelennie a vezetőbíróknál. Ebben az esetben a mérkőzés késleltetése miatt „Shido” büntetésben részesül.

7. Védőfelszerelés

a.) A versenyzők kötelesek viselni az öv színével azonos színű (piros vagy kék) puha, rövid és könnyű kesztyűt, valamint puha láb- és sípcsontvédőt. (JJIF előírásai szerint.)

b.) A védőeszközöknek habosított anyagot kell tartalmazniuk és legalább 1 cm vastagságúaknak kell lenniük. A vastagság felső határa 2 cm.

c.) Védőfelszerelésnek megfelelő méretűnek és jó állapotúnak kell lennie.

d.) Megengedett a herevédő és a fogvédő. Női versenyzők viselhetnek mellvédőt.

e.) A lábszárvédőt, a herevédőt és a mellvédőt a gi (ruházat) alatt kell viselni.

Ha egy versenyző öltözete és védőfelszerelése nem követi a szabályokat, a versenyző nem indulhat a küzdelemben. Amennyiben 2 perc várakozási időn belül pótolni tudja a hiányosságokat, akkor tatamira léphet. Ebben az esetben a mérkőzés késleltetése miatt „Shido” büntetésben részesül.

8. Edzők, versenyzők

a.) A mérkőzés alatt csak a versenyzőhöz tartozó (egy) edző tartózkodhat a versenyterület mellett a számára fenntartott helyen. (A szőnyegen kívüli területen a versenyfelület azon sarkában, ahol a versenyző szín szerint bevonul.)

b.) Az edző a mérkőzés teljes ideje alatt adhat utasításokat a páston versenyzőnek.

c.) Ha az edző a sportolók, a bírók, a közönség (vagy bárki más) irányában elfogadhatatlan viselkedést tanúsít, akkor a mérkőzést vezető bíró dönthet úgy, hogy az edzőt kitiltja – a mérkőzés idejére – a számára fenntartott helyről.

d.) Ha az edző helytelen viselkedése folytatódik, a mérkőzést vezető bíró dönthet úgy, hogy kitiltja az edzőt az egész verseny területéről.

e.) Amennyiben az edző nem tesz eleget a mérkőzést vezető bíró döntésének, úgy az edző versenyzője végső lépésként leléptethető az adott küzdelemben.

f.) Ha egy versenyző sportszerűtlenül viselkedik a küzdelem alatt (vagy a küzdelem után, bírói döntés után, stb.) a játékvezetők egyhangúan úgy dönthetnek, hogy a versenyző tovább nem vehet részt a versenyen. Döntésükről tájékoztatják a Rendezőt aki hivatalosan megállapítja a kizárás tényét.

g.) A versenyből sportszerűtlen magatartás miatt kizárt versenyző összes mérkőzését (a már lejátszott mérkőzéseit is beleértve) „vesztes mérkőzésnek” kell tekinteni. Ezzel a megszerzett eredményeit (helyezéseit) is elveszti.

9. A Fighting System általános versenyszabályainak ismertetése

Az alábbi szabályok a Fighting System minden kategóriájában érvényesek. Az U10-U18 kategóriákban az eltérések a Korosztályos szabályoknál részletezve vannak.

9.1. Általánosságok:

a.) A Fighting System két versenyző egymás elleni küzdelme az elfogadott ju-jitsu szabályok szerint.

b.) A Fighting System versenyszám három részből áll:

1. részben engedélyezettek az ütések, csapások és rúgások

2. részben engedélyezettek a dobások, feszítések és fojtások

3. részben engedélyezettek a földharc technikák, leszorítások, feszítések és fojtások.

A három küzdelmi résznek egyenlő súllyal kell szerepelni a küzdelemben.

Érvényes pontot akkor szerez egy versenyző, ha a kivitelezett technika egyértelműen felismerhető és általa irányított a kombináció.

A mérkőzést nem állítják meg az egyes részek közötti átmenetkor. A küzdelem folyamatos.

Az 1. részből fogás nélkül a 3. részbe nem lehet átmenni. A 2. részben, ha a versenyzők közötti fogás megszakadt, akkor megállás nélkül az 1. résszel folytatódik a küzdelem. Ha a 3. részben a kapcsolat megszakadt a versenyzők között, akkor az 1. résszel folytatódik tovább a mérkőzés az újraindítás után.

Lekopogtatni a 2. és 3. részt lehet. Lekopogtatással a mérkőzés nem ér véget. Lekopogtatás után a mérkőzés az 1. résszel folytatódik.

Kombinációk értelmezése:

1. részében a kombinációkat ütésekkel, csapásokkal és rúgásokkal kell végrehajtani. Támadható felületek: övtől felfelé test, fej, kivéve az arc frontális támadása.

Fejre a köríves technikák érvényesek.

Testre köríves és egyenes technikák érvényesek.

2. részben az aktív versenyző próbálja dobni, fojtani, feszíteni az ellenfelét. (A fojtás és feszítés technikákat állásban is végre lehet hajtani!).

3. részében leszorításra kell törekedni vagy a másik versenyzőt feladásra kell kényszerítenie a korosztályos szabályozások figyelembevételével. Általában minden fojtás megengedett, kivéve a marokfojtásokat. (fojtás az ujjakkal)

c.) A dobás végrehajtása közben ügyelni kell arra, hogy a dobást elszenvedő versenyzőnek lehetősége legyen szabályosan tompítani, kigurulni. Ha ez nem teljesül, az veszélyeztetés (Hansoku-make).

d.) A mérkőzés eredményét a vezetőbíró dönti el, miután konzultált az oldalbírókkal. Ha az utolsó támadás egyidőben indul a menetidő végét jelző bírói vezényszó elhangzásával és a támadás értékelhető pontot ér, a találatot meg kell adni és azt a végeredménybe bele kell számolni.

9.2. Elhelyezkedés és a versenyzők mozgása a küzdőtéren

a.) A versenyzők a küzdőtér közepén helyezkednek el egymással szemben, kb. 2 m távolságra egymástól. A piros övet viselő versenyző a vezetőbíró jobb oldalán áll. A vezetőbíró felszólítására először a vezetőbírónak, majd egymás felé fordulva egymásnak meghajlással köszönnek.

b.) A vezetőbíró "Hajime", vezényszavára kezdetét veszi a mérkőzés 1. része. Az 1. részből az első kombinációt követően lehet átmenni a 2. részbe.

c.) Amint az egyik versenyző megfogja a másikat, elkezdődik a mérkőzés 2. része.

Ilyenkor az ütések, csapások és rúgások már nem engedélyezettek, kivéve, ha azok a megragadással egyidejűleg történtek.

d.) Ha mindkét versenyző mindkét térdje a földön van, vagy az egyik versenyző ül, vagy fekvő helyzetbe kerül a tatamin, a mérkőzés folytatódik a 3. résszel.

Ha egy versenyző a 2. részben többször is szándékosan lemegy a térdelő helyzetbe, akkor passzivitásért büntető pontot kap. Nem megengedett, hogy ezzel a módszerrel akadályozza az ellenfél dobástechnikáját. Ebben az esetben a vezetőbíró megállítja a küzdelmet.

- e.) A versenyzőknek aktívnak kell lenniük minden mérkőzésrész váltásakor.
(Nem szabad, az ellenfelet megütni, megrúgni, ha annak mindkét térde a szőnyegen van. Ilyenkor a vezetőbíró megállítja a mérkőzést, ami állásból folytatódik.)
- f.) Ha egy versenyző valós technika nélkül „csak lerohanja” az ellenfelét, vagy önmagára nézve is veszélyes technikát alkalmaz, akkor technikai hibapontot kap ("Mubobe") és a mérkőzés az 1. résszel folytatódik tovább.
- g.) Dobást kezdeményezni a küzdőtéren lehet. Az ellenfelet lehet dobni a biztonsági területre is, feltéve, hogy a dobás nem jelent sérülési kockázatot az ellenfél számára.
- h.) A mérkőzés végén a vezetőbíró győztest hirdet és elrendeli a köszönést. A versenyzők először egymásnak, majd a játékvezetőknek meghajlással köszönnek.

9.3. A "Hajime", "Matte", "Sonomama" és a "Yoshi" vezényszavak alkalmazása

- a.) A vezetőbíró "**Hajime**" vezényszavára indul a mérkőzés és a „Matte” vezényszóval állítja meg azt.
- b.) A vezetőbíró "**Matte**" vezényszavára átmenetileg megáll a mérkőzés az alábbi esetekben:
1./ Az 1. vagy 2. részben, ha az egyik vagy mindkét versenyző elhagyta részben vagy teljesen a küzdőteret.

Ha az egyik versenyző mindkét lábával csak rövid ideig hagyja el a küzdőteret, akkor a mérkőzést nem kell megállítani.

- 2./ A 3. részben, ha mindkét versenyző teljesen elhagyja a küzdőteret,
3./ A egyik oldalbíró tapssal jelez a vezetőbíróknak,
4./ ha az 1. részben egyik vagy mind a két versenyző büntetést kap.
5./ ha egyik vagy mindkét versenyző megsérül.
6./ ha az egyik versenyző olyan helyzetbe kerül (fojtás, leszorítás) amikor nem tud kopogtatással jelezni.
7./ amikor az **osae-komi** (leszorítás) ideje lejárt
8./ ha a versenyzők között a 2. és a 3. részben a kapcsolat (az összekapaszkodás) megszakad és a versenyzők nem folytatják a küzdelmet az 1. résszel.
9./ minden olyan esetben, amikor azt szükségesnek ítéli meg. (pl ruházat igazítása, stb.)
10./ amikor azt az egyik oldalbíró szükségesnek véli. (Az oldalbíró tapssal jelez a vezetőbíróknak.)

A vezetőbíró és az oldalbírók közösen pontoznak és döntenek. Ha kétség fűződik ahhoz, hogy az utolsó akció a mérkőzés ideje alatt vagy utána történt, a vezetőbíró és az oldalbírók csak a táblabíróval való egyeztetés után döntenek arról, hogy az utolsó akció a mérkőzés befejezése előtt vagy után történt.

- 11./ A küzdelem végén.
12./ Ha a versenyző kopogással jelez.

c.) A vezetőbíró **"Sonomama"** vezényszót alkalmaz,
(A küzdelmet ideiglenesen megállítja. A küzdő feleknek mozdulatlanul kell megvárniuk a következő vezényszót.)

1./ ha a 2. és 3. részben, ha az egyik vagy mindkét versenyzőt figyelmeztetésben részesíti.

2./ ha a 2. és 3. részben, ha az egyik vagy mindkét versenyzőt büntetésben részesíti.

3./ Minden egyéb esetben, ha a vezetőbíró ezt szükségesnek tartja.

d.) Miután "Sonomama" vezényszóra a versenyzők pontosan ugyanabban a helyzetben maradtak, a mérkőzés folytatásához a vezetőbíró a „Yoshi” utasítást adja.

9.4. Leszorítás (Osae komi) értelmezése

Osae-Komi ha:

- Tori az Uke felett van.
- a Tori lábai szabadok,
- az Uke jól megterhelt és nem tud szabadon mozogni.

Ha mindkét fél teljesen kívül került a küzdőtéren az Osae-Komi során, a vezetőbíró „Toketa” vezényszóval jelzi a leszorítás végét amennyiben az nem éri el a 10, illetve 15 másodpercet, ha meghaladja ezt az időt akkor „Matte” vezényszóval állítja meg a mérkőzést, kiosztja a pontot és a mérkőzés az első résszel folytatódik újra.

Ha az Uke lábai szabadok és kontroll alatt tartja a Tori (juji gatame, sangaku), ezt Osae Komi-nak kell tekinteni. Ha a Tori elveszíti a kontrollt az Uke felett (Uke behúzza kettőjük közé a lábát) a Toketa vezényszóval jelzi a vezetőbíró a leszorítás végét. Különböző kontrolpozíciók váltogatásával nem lehet pontokat felhalmozni (Nincsen „csiki-csuki”, pl Osae-Komi, amikor a leszorítás (kesha gatame) tart 10 másodpercig, majd a kar befogásával (tate kesha gatame) vált a Tori. Ezért nem jár wazaari+ippon.

Osae-Komi időmérése akkor is tart, ha:

- a kontroll alatt tartott személy képes átkulcsolni a Tori egyik lábát
- a kontroll alatt tartott személy oldalra vagy a hátára fordul.
- ha mindkét fél teljesen kívül került a küzdőtéren az Osae-Komi során, a vezetőbíró „Toketa” vezényszóval megállítja a mérkőzést.

9.5. A mérkőzés pontjainak számolása

a.) A versenyző a játékidő letelte előtt megnyeri a mérkőzést, ha a mérkőzés mind a három részében IPPON –t szerzett. Ezt nevezik „Full-Ipponnak”. Ebben az esetben a vesztes versenyző 0 pont kap, a győztes 50 pontot kap (kivéve, ha a pontszáma már magasabb 50 pontnál.)

b.) Amennyiben nincs Full-Ippon, az a győztes versenyző, aki a menetidő alatt a legtöbb pontot elérte.

c.) Pontazonosság esetén az a versenyző nyer, aki a mérkőzés 3 részéből több részben ért el Ippont.

d.) Ha az eredmény egyenlő az b.) és c) pontok alapján, akkor az nyer, aki több Ippont ért el.

e.) Ha az eredmény egyenlő az b.) c.) és d.) pontok alapján akkor 1 perces hosszabbítás következik.

A hosszabbítás előtt 1 perc szünet van. A küzdelem alatt elért pontok és büntetések a hosszabbítás alatt érvényesek.

A hosszabbítások addig folytatódnak, míg a küzdelemnek végeredménye nem születik.

9.6. Távolmaradás és feladás

a.) „Fusen-gachi” (Walk-over) - Győzelem az ellenfél távolmaradása esetén, ha az ellenfél 3 perc alatti 3 felhívásra nem jelenik meg a játéktéren.

b.) "Kiken-gachi" (Withdrawal) - Győzelem, ha az ellenfél feladja a mérkőzést. Ebben az esetben a vezetőbíró mérkőzést feladó versenyzőnek 0 pontot ad, míg a győztes 14 pontot kap. (kivéve, ha a győztes pontszámai magasabbak 14 pontnál.)

9.7. Sérülés, betegség vagy baleset

Minden esetben, amikor a küzdelmet meg kell szakítani egyik vagy mindkét versenyző sérülése miatt, a vezetőbíró engedélyezhet versenyzőnként összesen 2 perc szünetet.

A szünet megkezdését és befejeztét a vezetőbíró jelzi az asztalbíróknak.

Ha a sérült versenyző nem tudja folytatni a mérkőzést, az vezetőbíró és a két oldalbíró döntenek a győztesről a következő módon:

1./ Ha a sérülés oka annak tulajdonítható, hogy a sérült versenyző hibájából történt, akkor a sérült versenyző 0 pontot, az ellenfél 14 pontot kap. (kivéve, ha a győztes pontszámai magasabbak 14 pontnál.)

2./ Ha a sérülés a sértetlen versenyző hibájából történt, akkor a sérült versenyző 14 pontot, az ellenfél 0 pontot kap. (kivéve, ha a győztes pontszámai magasabbak 14 pontnál.)

3./ Ha lehetetlen kideríteni, hogy ki okozta a sérülést, akkor a sértetlen versenyző nyeri a mérkőzést. A sérült versenyző 0 pontot, az ellenfél 14 pontot kap. (kivéve, ha a győztes pontszámai magasabbak 14 pontnál.)

d.) Ha az egyik versenyző megbetegszik a verseny ideje alatt és nem tudja folytatni a versenyt, akkor elveszíti a versenyt. Az érintett személy 0 pontot kap, míg az ellenfele 14 pontot.

e.) Sérülés esetén a verseny hivatalos orvosának kell eldöntenie, hogy a sérült versenyző folytathatja-e a versenyt.

f.) Ha egy versenyző elveszti eszméletét, a küzdelmet le kell állítani és a versenyzőt kizárják a további versenytől.

g.) Ha egy versenyző már második alkalommal nyer küzdelmet úgy, hogy az ellenfele hibájából sérül meg, úgy a további versenyzéstől el kell tiltani.

9.8. Csapatverseny

Csapatverseny esetén a szabályok ugyanazok, mint az egyéni versenyeken.

9.9. Tartalékcsapat versenyzői

a.) A tartalékversenyzők helyettesíthetik azokat a versenyzőket, akik sérültek vagy betegek.

b.) A tartalék legyen az azonos súlycsoportban (vagy alacsonyabb súlycsoportban) mint az, akit kell cserélni.

c.) A tartalék versenyző csak egy súlykategóriával indítható feljebb, mint amibe mérlegelt. d.) A

tartalék versenyző csak a saját korcsoportjában indítható.

e.) Tartalékok nem helyettesíthetik a kizárásra ítélt versenyzőket.

f.) Tartalékversenyzőket be kell jelenteni és mérlegelni kell ugyanabban az időben, mint a rendes versenyzőket.

II. Fighting System korosztályos szabályai (U10-U16)

Dobástechnika korosztályos szabályozása

(U18, U21, Adults, Masters korosztályokra nem vonatkozik)

Az általános dobásszabályoknál leírt szabályokon kívül az alábbi korosztályos szabályok a mérvadók a dobások végrehajtásánál.

A dobás végrehajtásánál tilos a nyak két kézzel való átkarolása anélkül, hogy belefognának legalább egy kart. (Nyak-, gerinc feszítés megelőzése érdekében)

A kontroll nélkül végrehajtott dobástechnikák, melynél a dobást indító versenyző teljes súlyával ráesik az ellenfelére, veszélyeztetésnek számít, ami Hansoku-make büntetéssel sújtandó.

Amennyiben a versenyző kontroll nélkül dob, vagy nem biztosítja ellenfele szabályos esésének lehetőségét és ezért sérülést okoz, a verseny adott versenyszámából kizárásra kerül.

Fighting System korosztály szabályai – Kölyök U10

Életkor:

Az U10 korosztályban 8-9 éves gyerekek indulhatnak. Az életkor meghatározásánál a születési évszámot kell alapul venni.

Súlykategóriák:

A súlykategóriát a JJIF nemzetközi szabályzata határozza meg. Ezek:

Lányok: -20 kg, -22 kg, -25 kg, -28 kg, -32 kg, -36 kg, -40 kg, +40 kg

Fiúk: -21 kg, -24 kg, -27 kg, -30 kg, -34 kg, -38 kg, -42 kg, +42 kg

Amennyiben súlykategóriák összevonása szükséges, úgy az egy súlykategóriába összevont legkönnyebb és legnehezebb versenyző súlya között nem lehet több fiúknál 4 kg-nál, lányoknál 3 kg-nál.

Fiúk és lányok indulhatnak azonos kategóriában, de a szervezőknek törekedniük kell az azonos nemű kategóriák kialakítására.

A mérkőzés menetideje

A mérkőzés menetideje 2 perc. Ha az órát megállítják, a közben eltelt idő nem számít bele a menetidőbe. Pontazonosság esetén 1 perc a hosszabbítás.

Két mérkőzés között maximum 5 perc pihenőidőt kell biztosítani.

A mérkőzés szabályai

1. rész: ütések, csapások, rúgások.

a.) az ütések, csapások, rúgások nem irányulhatnak a fej felé.

b.) támadható területek: a törzs öv és nyak közötti része egyenes, illetve köríves technikákkal. A gerinc nem támadható.

c.) azok a támadások érvényesek, amelyek 10 cm-en belül megközelítik a találati felület „skin touch” lágy érintés jelleggel.

2. rész: dobások, földre vitelek

a.) Szabályosak a kar segítségével és/vagy a csípőn történő átforgatással végrehajtott dobások a kézzel lábra támadások, lábfelszedés kézzel, lábsöprések, lecsavarások.

b.) Szabályosak a láb segítségével végrehajtott dobástechnikák, amennyiben az az ellenfél lábát nem hozza feszített helyzetbe. Ha az ellenfél lábát feszített helyzetbe hozza, az veszélyeztetés, a bíró Hansoku-make büntetést ítél.

Tilosak azok a technikák, melyek az ellenfél teljes kiemelésével valósulnak meg (Tomoe-nage).

c.) kizárólag olyan dobások szabályosak, melyek nem párosulnak feszítéssel (nyak, gerinc, kar, láb)

3.rész: földharc technikák

a.) csak leszorítások hajthatók végre

b.) a fojtás és feszítés technikák tilosak

Pontozás

Pont akkor adható, ha azt egy versenyzőnek legalább kettő játékvezető jelzi. Az a pont érvényes, amit két bíró egyszerre jelez. Ha egy versenyző akciójára a bírók különböző pontokat ítélnek, az alacsonyabb került bejegyzésre.

1.részében adható pontok:

Csak kontrollált ütésekkel, csapásokkal és rúgásokkal lehet pontot szerezni (Hikite/Hikiashi). Az ütközésekből adódó rúgásért/ütésért nem jár pont vagy intés.

a.) a ki nem védett ütésért, csapásért vagy rúgásért **2 pont** (Ippon)

b.) a részlegesen kivédett ütésért, csapásért vagy rúgásért **1 pont** (Wazaari)

2.részben adható pontok:

a.) a nem tökéletes dobásért vagy földre vitelért **1 pont** (Wazaari)

b.) a tökéletes dobásért és földre vitelért **2 pont** (Ippon)

Ippon értékű az a dobás is, amikor az ellenfél a hasával ér tatamit.

3.részben adható pontok:

Csak szabályos leszorításért adhatók pontok.

a.) 0-6 másodperc leszorításért nem jár pont

b.) 7-9 másodperc **1 pont** (Wazaari)

c.) 10 másodperc **2 pont** (Ippon)

d.) lekopogtatásért **3 pont** (Ippon)

Büntetések

A mérkőzés alatt elkövetett szabálytalanságok csak akkor szankcionálhatók, ha arra legalább két bíró beleegyezését adta.

A nem engedélyezett cselekményt **shido-val** kell büntetni, és az ellenfél kap **1 pontot** (Wazaari-t):

a.) ha a támadás a fejre irányul

A tiltott cselekményt **chui-val** kell büntetni és az ellenfél kap **2 pontot** (2 wazaari-t):

- a.) ha a rúgások és ütések eltalálják a fejet
- b.) ha veszélyes a dobás
- c.) ha feszítés- vagy fojtástechnika a támadás

Leléptetés jár az 1. részben nagy erővel bevitt, kontrollálatlan támadásért. Továbbá tiltott az ellenfél teljes kiemelésével megvalósuló dobások (pl: Tomoe-nage)

Fighting System– Gyerek U12 korosztály szabályai

Életkor

Az U12 korosztályban 10-11 éves gyerekek indulhatnak. Az életkor meghatározásánál a születési évszámot kell alapul venni.

Súlykategóriák

Lányok: -22 kg, -25 kg, -28 kg, -32 kg, -36 kg, -40 kg, -44 kg, -48 kg, 48+ kg

Fiúk: -24 kg, -27 kg, -30 kg, -34 kg, -38 kg, -42 kg, -46 kg, -50 kg, 50+ kg

Amennyiben súlykategóriák összevonása szükséges, úgy az egy súlykategóriába összevont legkönnyebb és legnehezebb versenyző súlya között nem lehet több fiúknál 4 kg-nál, lányoknál 4 kg-nál.

A mérkőzés menetideje

A mérkőzés menetideje 2 perc. Ha az órát megállítják, a közben eltelt idő nem számít bele a menetidőbe. Pontazonosság esetén 1 perc a hosszabbítás.

Két mérkőzés között maximum 5 perc pihenőidőt kell biztosítani.

A mérkőzés szabályai

1.rész: ütések, csapások, rúgások.

a.) támadható a fej köríves ütésekkel, csapásokkal, rúgásokkal, de a támadás nem érheti el a fejet (no contact)

b.) támadható területek: a törzs öv és nyak közötti része egyenes, illetve köríves technikákkal. A gerinc nem támadható.

c.) azok a támadások érvényesek, amelyek 10 cm–en belül megközelítik a fejet. A „skin touch” lágy érintés a törzsön pontszerző technika, de az ettől erősebben kivetített technikáért büntetés (Chui) jár.

2.rész: dobások, földre vitelek

a.) Az U10 dobástechnikáin kívül végrehajthatók a test vetődésével végrehajtott dobások, de csak lesodrás szerűen, biztosítva az uke szabad leérkezését a földre. Amennyiben ez nem teljesül, az Hansoku-make büntetéssel sújtandó. Tilosak azok a technikák, melyek az ellenfél teljes kiemelésével valósulnak meg (Tomoe-nage).

b.) kizárólag olyan dobások szabályosak, melyek nem párosulnak feszítéssel

3.rész: földharc technikák

a.) csak leszorítások hajthatók végre

b.) a fojtás és feszítés technikák tilos

Pontozás

Pont akkor adható, ha azt egy versenyzőnek legalább kettő játékvezető jelzi. Az a pont érvényes, amit két bíró egyszerre jelez. Ha egy versenyző akciójára a bírók különböző pontokat ítélnék, az alacsonyabb került bejegyzésre.

1.részében adható pontok:

Csak kontrollált ütésekkel, csapásokkal és rúgásokkal lehet pontot szerezni (Hikite/Hikiashi). Az ütközésekből adódó rúgásért/ütésért nem jár pont vagy intés.

- a.) a ki nem védett ütésért, csapásért vagy rúgásért **2 pont** (Ippon)
- b.) a részlegesen kivédett ütésért, csapásért vagy rúgásért **1 pont** (Wazaari)

2.részben adható pontok:

- a.) a nem tökéletes dobásért vagy földre vitelért **1 pont** (Wazaari)
- b.) a tökéletes dobásért és földre vitelért **2 pont** (Ippon)

Ippon értékű az a dobás is, amikor az ellenfél a hasával ér tatamit.

3.részben adható pontok:

Csak szabályos leszorításért adhatók pontok.

- a.) 0-6 másodperc leszorításért nem jár pont
- b.) 7-9 másodperc **1 pont** (Wazaari)
- c.) 10 másodperc **2 pont** (Ippon)
- d.) lekopogtatásért **3pont** (Ippon)

Büntetések

A mérkőzés alatt elkövetett szabálytalanságok csak akkor szankcionálhatók, ha arra legalább két bíró beleegyezését adta.

A nem engedélyezett cselekményt **shido-val** kell büntetni, és az ellenfél kap **1 pontot** (Wazaari-t):

- a.) ha a támadás a fejre irányul
- b.) kontrollálatlan (vak) technikáért – ha a támadó nem néz a támadás irányába

A tiltott cselekményt **chui-val** kell büntetni és az ellenfél kap **2 pontot** (2 wazaari-t):

- a.) ha a rúgások és ütések eltalálják a fejet
- b.) ha veszélyes a dobás
- c.) ha feszítés- vagy fojtástechnika a támadás

Leléptetés jár az 1. részben nagy erővel bevitt, kontrollálatlan támadásért. Továbbá tiltott az ellenfél teljes kiemelésével megvalósuló dobások (pl: Tomoe-nage)

Fighting System–U14 korosztály szabályai

Életkor

Az U14 korosztályban 12-13 éves gyerekek indulhatnak. Az életkor meghatározásánál a születési évszámot kell alapul venni.

Súlykategóriák:

Lányok: -25 kg, -28 kg, -32 kg, -36 kg, -40 kg, -44 kg, -48 kg, -52 kg, -57 kg, +57 kg

Fiúk: -30 kg, -34 kg, -38 kg, -42 kg, -46 kg, -50 kg, -55 kg, -60 kg, -66 kg, +66 kg

A mérkőzés menetideje

A mérkőzés menetideje U14-ben 3 perc. Csak a tiszta küzdelmi idő kerül mérésre, az órát minden olyan esetben meg kell állítani, amikor a küzdelem valamiért megszakad (pl. bírói intézkedés, orvosi ellátás, értékelés, stb.). Pontazonosság esetén 1 perc pihenőt követően 1 perc a hosszabbítás következik. A mérkőzés befejezési idejét módosíthatja, ha a normál menetidő elérésekor egy versenyző leszorítást hajt végre.

Két mérkőzés között maximum 5 perc pihenőidőt kell biztosítani.

A mérkőzés szabályai

1. rész: ütések, csapások, rúgások.

a.) támadható a fej köríves ütésekkel, csapásokkal, rúgásokkal, no contactt jelleggel.

b.) támadható területek: a törzs öv feletti része (has, mellkas) egyenes, illetve köríves technikákkal.

c.) azok a támadások érvényesek, amelyek 10 cm-en belül megközelítik a fejet no contact jelleggel, pontszerző technika, de az ettől erősebben kivitelezett technikáért büntetés jár. A testre olyan közepes erejű találat érvényes, ami az ellenfelet nem billenti ki az állásából. Ennél erősebb találat azonnali Chui-val jár.

2. rész: dobások, földre vitelek

a.) Tilos az ura-nage, kata guruma, kani basami.

b.) kizárólag olyan dobások szabályosak, melyek nem párosulnak feszítéssel

3. rész: földharc technikák

a.) a feszítő és fojtástechnikákat csak el kell indítani, de befejezni (erővel meghúzni) tilos

b.) a boka és a csukló feszítése tilos.

c.) a fojtás csak a gi használatával engedélyezett

Pontozás

Pont akkor adható, ha azt egy versenyzőnek legalább kettő játékvezető jelzi. Az a pont érvényes, amit két bíró egyszerre jelez. Ha egy versenyző akciójára a bírók különböző pontokat ítélnek, az alacsonyabb került bejegyzésre.

A játékvezető megállítja a mérkőzést, ha megítélése szerint a feszítés vagy a fojtás technika folytatása veszélyes a technikát elszenvető versenyzőre. Ebben az esetben a mérkőzés állásból folytatódik.

1. részében adható pontok:

Csak kontrollált ütésekkel, csapásokkal és rúgásokkal lehet pontot szerezni (Hikite/Hikiashi). Az ütközésekből adódó rúgásért/ütésért nem jár pont vagy intés.

- a.) a ki nem védett ütésért, csapásért vagy rúgásért **2 pont** (Ippon)
 b.) a részlegesen kivédett ütésért, csapásért vagy rúgásért **1 pont** (Wazaari)
- 2.részben adható pontok:
 a.) a nem tökéletes dobásért vagy földre vitelért **1 pont** (Wazaari)
 b.) a tökéletes dobásért és földre vitelért **2 pont** (Ippon)

Ippon értékű az a dobás is, amikor az ellenfél a hasával ér tatamit.

3.részben adható pontok:

Csak szabályos leszorításért adhatók pontok.

- a.) 0-9 másodperc leszorításért nem jár pont
 b.) 10-14 másodperc **1 pont** (Wazaari)
 c.) 15 másodperc **2 pont** (Ippon)
 d.) lekopogtatott fojtásért **3 pont** (Ippon)
 e.) lekopogtatott feszítésért **3 pont** (Ippon)

Ha a fojtás és/vagy a rögzítés technikailag korrekt formában van végrehajtva, és feladással végződhet, akkor a bírónak a küzdelmet „Matte” vezényszóval meg kell állítani és 3 pontos Ippont kell ítélni.

Büntetések

A mérkőzés alatt elkövetett szabálytalanságok csak akkor szankcionálhatók, ha arra legalább két bíró beleegyezését adta.

A nem engedélyezett cselekményt **shido-val** kell büntetni, és az ellenfél kap **1 pontot** (Wazaari-t):

- a.) ha az **egyenes ütés**, rúgás a fejre irányul
 b.) kontrollálatlan (vak) technikáért – ha a támadó nem néz a támadás irányába

A tiltott cselekményt **chui-val** kell büntetni és az ellenfél kap **2 pontot** (2 wazaari-t):

- a.) ha a rúgások és ütések eltalálják a fejet (ellentmondás: skin- touch az a.) pontban)
 b.) ha veszélyes a dobás, **gáncsolás, lábakasztással** végrehajtott dobás
 c.) bármilyen kulcs vagy fojtás végrehajtásáért a 2. részben
 d.) a nem engedélyezett feszítés- vagy fojtástechnikáért
 e.) bármilyen lábkulcs végrehajtásáért, amely engedélyezett az U18 és a fölötte lévő korcsoportoknál **(Ez mit jelent?)**

***Leléptetés jár** az 1. részben nagy erővel bevitt kontrollálatlan támadásért, valamint a 3. részben a kontrol nélküli feszítés technikáért.*

Fighting System–U16 korosztály szabályai

Életkor

Az U16 korosztályban 14-15 éves gyerekek indulhatnak. Az életkor meghatározásánál a születési évszámot kell alapul venni.

Súlykategóriák:

Lányok: -32 kg, -36 kg, -40 kg, -44 kg, -48 kg, -52 kg, -57 kg, -63 kg, 63+ kg

Fiúk: -38 kg, -42 kg, -46 kg, -50 kg, -55 kg, -60 kg, -66 kg, -73 kg, +73 kg,

A mérkőzés menetideje

A mérkőzés menetideje U16 kategóriában 3 perc. Csak a tiszta küzdelmi idő kerül mérésre, az órát minden olyan esetben meg kell állítani, amikor a küzdelem valamiért megszakad (pl. bírói intézkedés, orvosi ellátás, értékelés, stb.). Pontazonosság esetén 1 perc pihenőt követően 1 perc a hosszabbítás. A mérkőzés befejezési idejét módosítja, a normál menetidő elérésekor egy versenyző leszorítást hajt végre.

Két mérkőzés között maximum 5 perc pihenőidőt kell biztosítani.

A mérkőzés szabályai

1.rész: ütések, csapások, rúgások.

a.) támadható a fej köríves ütésekkel, csapásokkal, rúgásokkal, skin- touch (érintés!) erősséggel.

b.) támadható területek: a törzs öv feletti része (has, mellkas) egyenes, illetve köríves technikákkal.

c.) azok a támadások érvényesek, amelyek 10 cm–en belül megközelítik a találati felület. **A „skin-touch”** lágy érintés a fejen pontszerző technika, de az ettől erősebben kivitelezett technikáért büntetés jár. A testre olyan közepes erejű találat érvényes, ami az ellenfelet nem billenti ki az állásából. Ennél erősebb találat azonnali Chui-val jár.

3.rész: dobások, földre vitelek

a.) Tilos az ura-nage, kata guruma, kani basami és minden olyan technika, ami a JJIF általános szabály-leírásában is tilos.

b.) kizárólag olyan dobások szabályosak, melyek nem párosulnak feszítéssel

3.rész: földharc technikák

a.) a feszítő és fojtástechnikákat csak el kell indítani, de befejezni (erővel meghúzni) tilos

b.) a boka és a csukló feszítése tilos.

c.) a fojtás csak a gi használatával engedélyezett

Pontozás

Pont akkor adható, ha azt egy versenyzőnek legalább kettő játékvezető jelzi. Az a pont érvényes, amit két bíró egyszerre jelez. Ha egy versenyző akciójára a bírók különböző pontokat ítélnek, az alacsonyabb került bejegyzésre.

A játékvezető megállítja a mérkőzést, ha megítélése szerint a feszítés vagy a fojtás technika folytatása veszélyes a technikát elszenvedő versenyzőre. Ebben az esetben a mérkőzés állásból folytatódik.

1.részből adható pontok:

Csak kontrollált ütésekkel, csapásokkal és rúgásokkal lehet pontot szerezni (Hikite/Hikiashi). Az ütközésekből adódó rúgásért/ütésért nem jár pont vagy intés.

a.) a ki nem védett ütésért, csapásért vagy rúgásért

2 pont (Ippon)

b.) a részlegesen kivédett ütésért, csapásért vagy rúgásért

1 pont (Wazaari)

2.részből adható pontok:

a.) a nem tökéletes dobásért vagy földre vitelért

1 pont (Wazaari)

b.) a tökéletes dobásért és földre vitelért

2 pont (Ippon)

Ippon értékű az a dobás is, amikor az ellenfél a hasával ér tatamit.

3.részben adható pontok:

Csak szabályos leszorításért adhatók pontok.

a.) 0-9 másodperc leszorításért nem jár pont

b.) 10-14 másodperc

1 pont (Wazaari)

c.) 15 másodperc

2 pont (Ippon)

d.) lekopogtatott fojtásért

3 pont (Ippon)

e.) lekopogtatott feszítésért

3 pont (Ippon)

Ha a fojtás és/vagy a rögzítés technikailag korrekt formában van végrehajtva, és feladással végződhet, akkor a bírónak a küzdelmet „Matte” vezényszóval meg kell állítani és 3 pontos Ippont kell ítélni.

Büntetések

A mérkőzés alatt elkövetett szabálytalanságok csak akkor szankcionálhatók, ha arra legalább két bíró beleegyezését adta.

A nem engedélyezett cselekményt **shido-val** kell büntetni, és az ellenfél kap **1 pontot** (Wazaari-t):

a.) ha az **egyenes ütés**, rúgás a fejre irányul

b.) kontrollálatlan (vak) technikáért – ha a támadó nem néz a támadás irányába

A tiltott cselekményt **chui-val** kell büntetni és az ellenfél kap **2 pontot** (2 wazaari-t):

a.) ha veszélyes a dobás, **gáncsolás, lábakasztással** végrehajtott dobás

b.) bármilyen kulcs vagy fojtás végrehajtásáért a 2. részben

c.) a nem engedélyezett feszítés- vagy fojtástechnikáért

d.) bármilyen lábkulcs végrehajtásáért

***Chui jár** az 1. részben nagy erővel bevitt kontrollálatlan támadásért, valamint a 3. részben a kontrol nélküli feszítés technikáért.*

Fighting System U18-as, U21-es Adult és Masters korosztály szabályai

Életkor

Az U18 korosztályban 15-17 éves korú versenyzők indulhatnak. Az U21 korosztályban 18-20 éves korú versenyzők indulhatnak. Az U+21 korosztályban 21 éves kor elért versenyzők indulhatnak. Az életkor meghatározásánál a születési évszámot kell alapul venni.

Súlykategóriák

Súlykategóriák az U18 korosztályban:

Lányok: -35 kg, -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, -70 kg, 70+ kg

Fiúk: -35 kg, -40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, 75+ kg

Súlykategóriák az U21 és az U+21 korosztályokban:

Nők: -49kg, -55kg, -62kg, -70kg, 70+ kg

Férfiak: -56kg, -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, 94+ kg

A mérkőzés menetideje

A mérkőzés menetideje 3 perc. Csak a tiszta küzdelmi idő kerül mérésre, az órát minden olyan esetben meg kell állítani, amikor a küzdelem valamiért megszakad (pl. bírói intézkedés, orvosi ellátás, értékelés, stb.). Pontazonosság esetén 1 perc pihenőt követően 2 perc a hosszabbítás. A mérkőzés befejezési idejét módosítja, a normál menetidő elérésekor egy versenyző lezoritást hajt végre.

Két mérkőzés között maximum 5 perc pihenőidőt kell biztosítani.

A mérkőzés szabályai

1. rész: ütések, csapások, rúgások.

- a.) támadható a fej köríves ütésekkel, csapásokkal, rúgásokkal
- b.) támadható területek: a törzs öv feletti része (has, mellkas) egyenes, illetve köríves technikákkal.
- c.) azok a támadások érvényesek, amelyek 10 cm-en belül megközelítik a találati felület. A „skin-touch” lágy érintés a fejen pontszerző technika, de az ettől erősebben kivitelezett technikáért büntetés jár. A testre olyan közepes erejű találat érvényes, ami az ellenfelet nem billenti ki az állásából. Ennél erősebb találat azonnali chui büntetéssel jár.

2. rész: dobások, földharc technikák (feszítések, fojtások)

- a.) kizárólag olyan dobások szabályosak, melyek nem párosulnak feszítéssel

3. rész: földharc technikák, lezorítások, feszítések és fojtások

- a.) tilos a marokkal fojtás
- b.) a boka és a csukló feszítése tilos c.) tilos a láb csavaró feszítése
- d.) a pusztakezes és a gi-vel végzett fojtás engedélyezett, a marokfojtás tilos.

Pontozás

Pont akkor adható, ha azt egy versenyzőnek legalább kettő játékvezető jelzi. Az a pont érvényes, amit két bíró egyszerre jelez. Ha egy versenyző akciójára a bírók különböző pontokat ítélnek, az alacsonyabb került bejegyzésre.

1. részében adható pontok:

Csak kontrollált ütésekkel, csapásokkal és rúgásokkal lehet pontot szerezni (Hikite/Hikiashi). Az ütközésekből adódó rúgásért/ütésért nem jár pont.

- a.) a ki nem védett ütésért, csapásért vagy rúgásért **2 pont** (Ippon) b.) a részlegesen kivédett ütésért, csapásért vagy rúgásért **1 pont** (Wazaari)

2. részben adható pontok:

- a.) a nem tökéletes dobásért vagy földre vitelért **1 pont** (Wazaari)
- b.) a tökéletes dobásért és földre vitelért **2 pont** (Ippon)

Ippon értékű az a dobás is, amikor az ellenfél a hasával ér tatamit.

- c.) fojtásért, feszítésért, ha a versenyző nem kopog és a vezetőbírónak kell megállítania a mérkőzést

„Matte” vezényszóval	2 pont (Ippon)
d.) fojtás, feszítés esetén, kopogtatással	2 pont (Ippon)
3. részben adható pontok:	
a.) Fojtások és feszítések esetén ha a versenyző nem tud lekopogni, és a vezetőbírónak „Matte” vezényszóval kell megállítania a mérkőzést	3 pont (Ippon)
b.) Fojtások, feszítések és leszorítások lekopogással	3 pont (Ippon)
c.) A leszorítás (Osae-komi), ha az 15 másodperc.	2 pont (Ippon)
d.) A leszorítás (Osae-komi), ha az 10-14 másodperc	1 pont (Wazaari)

Osae-Komi mérése elindul, ha:

- a leszorított személy a tatamin fekszik,
- a Tori lábai szabadon vannak,
- az Uke jól lefogott és nem tud szabadon mozogni, a Tori kontroll alatt tartja az Uke-t.

Sankaku-jime végrehajtása a keresztbetett lábon belül a Tori egy karjának segítségével kell történjen.

A Sankaku-jime és a Juji-gatame is Osae-komi technikának számít, amíg a Tori teljes kontroll alatt tartja az Uke felsőtestét, de nincs olyan jól végrehajtva, hogy le kelljen kopogni vagy meg kellene állítani a mérkőzést. Ha az Uke felsőtestét egyenes láb kulcsolásával kontroll alatt tartja a Tori, ezt Osae-komi-nak kell tekinteni. Ha az Uke képes forgatni a felsőtestét, akkor elhangzik a „Toketa” vezényszó.

Különböző kontrollpozíciókat lehet váltogatni egy leszorítás alatt, fontos hogy a kontroll ne szűnjön meg. Kontrollpozíciók váltogatásával nem lehet pontokat felhalmozni (Nincsen „csiki-csuki”). Ha egy leszorítás (pl. kesa gatame) 10 másodpercig tart, majd a Tori karfeszítést kivitelez, ebben az esetben csak a karfeszítésért jár ippon (nem jár wazaari+ippon).

III. Büntetések

A mérkőzés alatt elkövetett szabálytalanságok csak akkor szankcionálhatók, ha arra legalább két bíró beleegyezését adta.

Shido

A nem engedélyezett cselekményt shido-val kell büntetni, és az ellenfél kap **1 pontot** (Wazaari):

- a.) ha az egyik vagy mindkét versenyző passzivitást mutat, illetve kisebb technikai szabálytalanságokat követ el.

Passzivitás az 1. részben: Az egyik vagy mindkét versenyző nem törekszik pontszerzésre. Az egyik vagy mindkét versenyző nem aktív, hogy a kapott pontjait megőrizze.

Egy vagy mindkét versenyző inaktív közvetlenül a 2. küzdelmi rész vagy a 3. küzdelmi rész előtt. Egyik vagy mindkettő versenyző nem mutatnak kombinációkat, mielőtt belemennének a következő küzdelmi részbe.

Szándékos „kifordulás”, ami a védekező versenyző a támadásokkal szemben a találati felületét védi (eltakarja), közben 180 fokos fordulatot tesz, és igyekszik úgy is maradni.

Passzivitás a 2. részben: Az egyik vagy mindkét versenyző nem aktív, hogy a kapott pontjait megőrizze.

Ha az egyik vagy mindkét versenyző csak blokkolja a támadásokat vagy elmozog a támadások elől. Ha az egyik, vagy mindkét versenyző direkt „földre megy”.

(Önszántából leül, lefekszik.)

Ha a versenyzők nem hajlandók a 2. küzdelmi részt elkezdni, de továbbra is aktívak az 1. küzdelmi részben.

Valótlan támadást színelve a földre esni, hogy ezzel a fogást megtörje a versenyző, vagy ezzel menekül át a 3. részbe.

Passzivitás a 3. részben: Az egyik vagy mindkét versenyző nem aktív, hogy a kapott pontjait megőrizze. a.) Ha a versenyzőt már két alkalommal shido büntetéssel sújtották, és megint meg kell inteni ugyanazért a vétségért, akkor automatikusan CHUI büntetést kap. (pl. a passzivitás első két alkalommal történő büntetése shido, harmadik büntetése chui lesz.)

b.) Kisebb technikai szabálytalanságokat követ el, akit "Mubobe" – technikai hibaponttal büntetnek. c.) A szándékos kilépés a küzdőtérrel. Ha a játékos rövid időre elhagyja a küzdőtérrel (és azonnal visszalép) a mérkőzést nem lehet megállítani!

d.) Szándékosan tolja kis az ellenfelét a küzdőtérrel kívüli területre. e.) Szándékos rúgásért vagy ütésért a 2.

küzdelmi rész kezdetekor.

f.) Ha figyelmen kívül hagyja a "Matte" vagy "Sonomama" vezényszavakat. g.) Ütni, rúgni fogás után.

h.) Ütni, rúgni a fekvő ellenfelet.

j.) Kontrollálatlan (Vak) technikáért – ha a támadó nem néz a támadás irányába k.) A kéz és a láb ujjainak a feszítésért.

l.) Befejezett (feszített) veseollóért (do jime). m.) Ujjakkal történő fojtásért.

n.) Ha a versenyző készületlenül érkezik a tatamira és késlelteti a mérkőzés elkezdését. A vétkes versenyző a küzdelmet büntetőponttal kezdi még a „Hajime” vezényszó elhangzása előtt.

o.) Időhúzásért (Gi igazítása, övkötés, leveszi a kesztyűt, stb.)

Chui

A tiltott cselekményt chui-val kell büntetni és az ellenfél kap

2 pontot (2 wazaari):

a.) Ha az ütések, rúgások, csapások nagy erővel, kontroll nélkül kivitelezettek. Olyan technika különösen erős:

- amely megállítja az ellenfél szervezetének működését (például a fej kontroll nélküli támadása).

- amelyek vérzést okozhatnak (ez alól kivétel, a meglévő seb újravérzése) Az Vezető bíró és az oldal bírók állapítják meg, hogy a technika kevésbé

vagy teljesen tiltott technika volt.

Azok a technikák érvényesek (kivéve az egyenes technikák), amelyek 10 cm-en belül megközelítik a találati felületet. A „skin-touch” (érintés) pontszerző technika a fejen, de az ettől erősebben kivitelezett technikáért büntetés jár.

(Meg kell vizsgálni, hogy a támadás véletlenül volt-e erősebb. Lehet, hogy a támadás azért volt nagyobb erejű, mert az ellenfél „belelépett” a támadásba. Ebben az esetben nem lehet szándékosságról beszélni. Az is felmerülhet, hogy az ellenfél felelőtlen magatartásáért „Mubobe” (technikai hibapontot) kaphat.)

b.) Ha a versenyző az ellenfelet a biztonsági területen kívülre dobja.

c.) Figyelmen kívül hagyja a vezetőbíró utasításait.

d.) Ha feleslegesen beszél, mutogat, észrevételeket tesz az ellenfél felé, bírónak titkárságnak vagy bárki másnak.

e.) Ellenőrizetlen technika kivitelezéséért, (pl. köríves rúgás, köríves ütés) amit időben nem állít le, ha a mérkőzést dobástechnikával kellene folytatni. Ezzel megakadályozza, hogy az ellenfele dobásokkal folytassa a mérkőzést.

f.) Egyenes ütésért és rúgásért, ami a fej felé irányul.

Hansoku-make

Kettő tiltott cselekmény után a küzdelemnek a játékvezető "**Hansoku-make**" vezényszóval - azaz leléptetéssel véget vet.

„Súlyos szabálytalanságnak” számítanak és azonnali leléptetéssel büntetendők a következők:

1. Minden olyan szabálytalan technika, amely sérülést okozhat az ellenfélnek.
2. Olyan dobások, melyek feszítéssel, fojtással párosulnak. (Ilyen dobás pl. a kote geashi, ami csukló feszítésével párosul.)
3. A nyakcsigolya és a gerincoszlop feszítése
4. A láb ízületeinek (boka, térd) csavaró feszítése.
5. Kani-basami (Hasami gaeshi) dobástechnika

Az első alkalommal, amikor egy versenyző súlyos szabálytalanságot követ el, „Hansoku-make” (leléptetéssel) veszíti el a mérkőzést, 0 pontot kap, az ellenfele 14 pontot kap. (kivéve, ha az elért pontszámait 14 pontnál magasabbak)

Ha a második alkalommal a versenyzőt leléptetik, nem folytathatja a versenyt.

Ha mindkét versenyző „Hansoku-make”, büntetést kap, a mérkőzést meg kell ismételni.

Kontroll nélkül végrehajtott dobástechnika az U10-U12 korcsoportoknál

Kontroll nélkül végrehajtott dobástechnikáról akkor beszélünk, ha a tori az engedélyezett dobástechnikát úgy hajtja végre, hogy a tatamira való leérkezéskor teljes lendülettel és teljes súlyával ráesik a partnerére, ezzel veszélyeztetve annak testi épségét.

A kontroll nélkül végrehajtott technika, mivel sérülést okozhat, azonnali leléptetéssel jár együtt. Ha egy versenyző egy versenyen a második alkalommal követi el a vétséget, az adott kategóriából kizárásra kerül.

IV. A játékvezetők

Játékvezetők

- a.) A mérkőzésvezető bíró (**MR** – Mat Referee), aki a verseny területén vezeti a mérkőzést.
- b.) Kettő oldalbíró (**SR** – Side Referee) teljes joggal pontozzák a mérkőzést a mérkőzésvezetővel egyidőben. A két oldalbíró a biztonsági zónában helyezkedik el. Úgy kell elhelyezkedjenek, hogy a mérkőzés menetét a legjobb szögből követhessék.
- c.) A táblabíró (**TR** – Table Referee) felelős a titkárság munkájáért. Ő diktálja a pontokat, büntetéseket a titkárok számára és jelzi a mérkőzésvezető bírónak a menetidő lejártát, a leszorítási idő és a sérülés miatti szünetidő lejártát.
- d.) Ha megoldható, akkor a döntő mérkőzéseken kettő táblabírót kell alkalmazni.

Titkárság

- a.) A titkárság a mérkőzésvezető bíróval szemben helyezkedik el. A küzdelem megkezdésekor és befejezésekor a vezetőbíró feléjük fordulva jelez.
- b.) A titkárság két fő pontszámlálóból és egy fő időmérő személyből áll.
- c.) Az egyik titkár papíron vezeti a verseny pontjainak nyilvántartását; a másik titkár kezeli az elektronikus eredményjelzőt.
- d.) Ha pontszámkülönbség van a két nyilvántartás között, akkor a papíron vezetett nyilvántartást kell tekinteni helyesnek.

A vezetőbíró karjelzései

Hajime



A mérkőzés kezdete / küzdés megkezdése

A játékvezető a versenyzők között áll és mindkét kezével jelez. A vezényszó hangos és határozott.

Matte



A mérkőzés megállítása / küzdelem vége

A játékvezető egyik kezét vállmagasságban a tatamival párhuzamosan kinyújtja, a tenyere merőleges a karjára, ujjai felfelé állnak. A vezényszó hangos és határozott.

Ippon



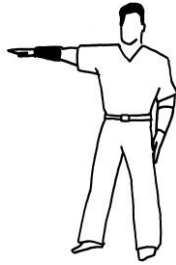
A játékvezető azt a karját szemből nyitott tenyérrel a magasba emeli, amelyik övszínű versenyző kapja a pontot.

Ippon 3 pont



A játékvezető azt a karját emeli magasba az ujjával a pontszámot mutatva, amelyik övszínű versenyző a pontot kapja.

Wazaari



A játékvezető azt a karját emeli vízszintesen oldalra vállmagasságban nyitott tenyérrel lefelé, amilyen övszínű versenyző a pontot kapja.

Megszűntetés



Korábbi döntés visszavonása:

A játékvezető a feje fölött néhányszor behajlítja a karját. A Jelzés a asztali bírónak szól.

Passzivitás



A játékvezető a teste előtt vízszintesen körözi a karjait könyöktől csuklóig.

Kontroll nélküli technika



A játékvezető vízszintesen vállmagasságba emeli a behajlított bal vagy jobb karját, tenyerét ökölbe szorítva a cselekvés irányába fordulva.

Mubobi



Veszélyes vagy önvészélyes technika.

A játékvezető a maga elé vállmagasságban kinyújtott kezével néhány imitált ökölütést végez.

Egyenes ütés a fejre



A játékvezető az ökle felé mozzgatja a fejét.

Erős találat



A játékvezető ököllel a tenyerébe üt.

Fogás közben ütés



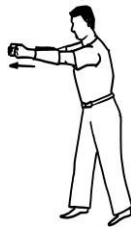
A játékvezető egyik kezével fogást, a másikkal ütést imitál.

Küzdőtér elhagyása



oldalbíró jelzése

Kitolás



A játékvezető jelzi mindkét kezével toló mozdulatot imitál.

Kidobás a játéktéren kívülre



A bíró azzal a kezével jelez, amelyik színű játékos a szabálytalanságot elkövette.

„Szét” (break)



(Abban az esetben, ha a Hikiwake előtt van további forduló)

Az mérkőzésvezető bíró mutatja az 'OK' jelet a titkároknak, majd a versenyzők felé széttoló mozdulatot tesz.

Leszorítás



Leszorítás (osae komi) kezdetének jelölése.

A bíró kinyújtott kezével, tenyerét lefelé fordítva jelzi a leszorítás kezdeti időpontját.

Toketa



A kontrollpozíciónak vége jelzés.

Az vezető bíró a kinyújtott kezét vízszintesen mozgatja.

Egyidejű cselekvés mindkét oldalon



(Aiuchi)

A játékvezető az ökleit összeüti.

Büntetés



(Shido, Chui, Hansoku-make)

A játékvezető a vétkes játékos felé fordulva, mutatóujját felemelve jelez.

„Nem láttam” jelzés



A játékvezető a két tenyerével eltakarja a szemét.

Felszólítás a gi megigazítására



A játékvezető az öv megkötését imitálja keresztbe tett karokkal.

Teljes Ippon



A játékvezető háromszöget formál a karjaival.

Hikiwake



Pontazonosság.

A játékvezető mellmagaságban keresztbe teszi az alkarjait.

Győztes kihirdetése



A játékvezető azt a karját emeli fel 45°-szögben, amelyik oldalán a győztes versenyző áll. A karjelzéssel együtt a „winner” azaz „győztes” szót határozottan közli.

Felesleges beszéd



Vezető bíró a mutató ujját a szája elé helyezi

Sonomama



(freeze – mozdulatlanul maradni)

A vezető bíró határozottan megérinti a mindkét versenyzőt és határozottan mondja: „Sonomama”. Mozdulatlan helyzetben kell maradni.

Yoshi



Az átmeneti leállást követően az vezető bíró megérinti mind a két versenyzőt, majd határozott „Yoshi” vezényszóval újraindítja a mérkőzést.

Orvosi időkérés



Az vezetőbíró „T” betűt formáz a karjaival.

Időhúzás



Az vezetőbíró a karójára mutat. Az időhúzás miatt hosszabbítani fog.

Tiltott technika



Technikák, amelyekért Shido büntetés jár (ujjak feszítése, veseolló, ütések, csapások és rúgások, stb.) A játékvezető a kinyújtott karjának a könyökéhez teszi a másik kezének kinyitott tenyerét.

Figyelmen kívül hagyják a vezetőbíró jelzéseit



A játékvezető rámutat mindkét fülére.