JU-JITSU SZABÁLYKÖNYV

Kézikönyv a versenyek általános irányelveiről és menetéről

www.jjif.sport

V. 4.0

Ez a kézikönyv a JJIF (Ju-Jitsu International Federation - Ju-Jitsu Nemzetközi Szövetség) baráti támogatásával készült. A Ju-Jitsu küzdelem szabályait tartalmazza, amelyek 2022 októberben kerültek jóváhagyásra. Teljes mértékben felülvizsgálva 2022-ben.

A szerzői jogok (különösen a fényképeké) a JJIF tulajdonában vannak.

A szabályok hivatalos verziója a szabálykönyv angol változata.

A dőlt betűs szövekeg az U16 és fiatalabb korcsoportokra vonatkozó további szabályokat tartalmazzák.

www.jjif.sport

01. Fejezet - Versenyöltözet és személyes követelmények 5
02. Fejezet - Kategóriák és időtartam 8
03. Fejezet - Bírók és titkárság 10
- Bírók 11
- Titkárság 12

04. Fejezet - A mérkőzés menete 13
05. Fejezet - A "Hajime", "Matte", "Sonomama" és a "Yoshi" vezényszavak alkalmazása 16
06. Fejezet - Pontozás 19
- 1. rész 21
- 2. rész 23
- 3. rész 25

07. Fejezet - Büntetések / szabálytalanságok / tiltott cselekedetek 28
- Kisebb Szabálytalanságok 30
- Nagyobb szabálytalanságok 33
- Súlyos szabálytalanságok 37

08. Fejezet - A küzdelem kimenetelének eldöntése 42
09. Fejezet - Távolmaradás és feladás 44
10. Fejezet - Sérülés / baleset / betegség 46
11. Fejezet - A szabályokban nem szereplő szituációk 48
Melléklet - További szabályok és módosítások 50

ÁLTALÁNOSSÁGOK

Egy Ju-Jitsu küzdelemben két versenyző küzd egymás ellen sportszerű keretek között a Ju-Jitsu szabályai szerint.
A küzdelem célja a győzelem **Teljes Ipponnal** (tökéletes technika elérése az 1. 2. és 3. részben) vagy az ellenfélnél több pont szerzése által.
Egy Ju-Jitsu küzdelem három részből áll:

- 1. rész: Ütések, csapások és rúgások (továbbiakban **atemik**).
- 2. rész: Dobások és leszorítások (továbbiakban **földrevitelek**), valamint feszítések és fojtások (továbbiakban **feladásra kényszerítő fogások**).
- 3. rész: Leszorítások vagy lefogási technikák (továbbiakban **osae-komi**), valamint **feladásra kényszerítő fogások**.

További korlátozások, szabályok, irányelvek, szervezeti változatok, formák és protokollok különböző eseményekhez, valamint különleges súly- vagy korcsoportokhoz megtalálhatók a JJIF Sportkódexben (SK), valamint a mellékletben.
Ha a jelen szabálykönyv melléklete és az SK ellentmondanak egymásnak, az SK rendelkezése az érvényes.

01. FEJEZET

VERSENYÖLTÖZET ÉS SZEMÉLYES KÖVETELMÉNYEK

01. FEJEZET

VERSENYÖLTÖZET ÉS SZEMÉLYES KÖVETELMÉNYEK

A versenyzőknek követniük kell a versenyöltözetre és személyes követelményekre vonatkozó előírásokat, amelyek az SK-ban szerepelnek.

Ha egy versenyző nem tartja be ezeket a szabályokat, nem vehet részt a mérkőzésen. Miután egy versenyzőt értesítenek arról, hogy a megjelenése nem felel meg az előírt követelményeknek, kap 2 percet átöltözni.

1.1 A versenyzőknek olyan gi-t kell viselniük, amely megfelel az SK-ban meghatározott előírásoknak.

1.2 A női versenyzőknek kötelező, a férfi versenyzőknek megengedett fehér tornadressz vagy rashguard viselése a gi felső alatt. A hidzsáb viselése megengedett.

1.3 A versenyzőknek az övükkel azonos színű (piros vagy kék), puha, rövid és könnyű kézvédőt és puha láb- és sípcsontvédőt kell viselniük.

A védőfelszereléseknek puha habszivacsból kell készülniük, 1-2 cm vastagnak, megfelelő méretűnek és jó állapotúnak kell lenniük.

1.4 A herevédő és a fogvédő használata megengedett.
Az U18 és fiatalabb kategóriákban induló versenyzőknek kötelező fogvédőt viselniük. A férfi versenyzőknek ezekben a kategóriákban a herevédő használata is kötelező.

1.5 A női versenyzők viselhetnek mellvédőt.

1.6 A további védőfelszereléseknek (pl. vállrögzítők, térdvédők) puhának és elég vékonyak kell lenniük, hogy ne gátolják az ellenfél fogását.

1.7 A versenyzőknek tilos olyan ruházatot viselniük, amely sérülést okozhat valakinek.

1.8 Minden védőfelszerelést a gi alatt kell viselni.

1.9 A versenyzőknek rövidre kell vágniuk a kéz- és lábkörmüket.

1.10 A hosszú hajat puha hajgumival össze kell fogni.

1.11 Az SK által meghatározott további követelményeket, illetve az eseményre vonatkozó sajátos követelményeket is be kell tartani.

02. FEJEZET

KATEGÓRIÁK ÉS IDŐTARTAM

02. FEJEZET

KATEGÓRIÁK ÉS IDŐTARTAM

2.1 A kategóriákat az SK szerint vannak meghatározza.

2.2 A mérkőzés időtartama:

- 3 perc a felnőtt, az U21, U18 és U16 korosztályok számára.
- 2 perc a mester, U14 és az annál fiatalabbak számára.

2.3 Két mérkőzés között egy versenyzőnek 5 perc pihenőidőt kell kapnia, és 10 percet a döntők előtt.

2.4 További szabályok az SK-ban és a Mellékletben találhatók.

03. FEJEZET

BÍRÓK ÉS TITKÁRSÁG

03. FEJEZET

BÍRÓK ÉS TITKÁRSÁG

3.1 Bírók

3.1.1 A JJIF Küzdelmi Rendszer főbírója a **mérkőzést vezető bíró** (MR), aki a verseny területén tartózkodik és irányítja a mérkőzést.

3.1.2 Az MR az egyetlen, aki döntéseket hozhat pontozás, büntetések, vagy helytelenül adott pontok és büntetések tekintetében.

3.1.3 Az MR-t két (2) **videóbíró** (VR) támogatja, akik a titkárság mellett helyezkednek el. A mérkőzésről két (2) kamera készít felvételt, ezek az szőnyeg ellentétes sarkaiban vannak elhelyezve.

3.1.4 A **táblabíró** (TR) felügyeli a titkárságot.

3.1.4.a A TR jelenti be a pontokat és büntetéseket a pontjegyzőnek.

3.1.4.b A TR indítja a sérülés miatti pihenőidőt tatamin történő orvosi beavatkozás kezdetekor.

3.1.4.c A TR tájékoztatja az MR-t a mérkőzés időtartamának lejáratáról, az osae-komi idejéről és a sérülés miatti pihenőidőről.

3.1.5 Azokat az eseményeket, amelyek sérülést vagy Teljes Ippon-t eredményeznek, a VR-ek mindig felülvizsgálják.

3.1.6 Azokat az eseményeket, amelyek hansoku-make-t eredményeznek, a HR vizsgálja felül.

3.1.7 A bírói döntéseket a kapcsolódó dokumentumban (JJIF Sportkódex) meghatározott szabályoknak megfelelően lehet vitatni.

3.1.8 Amikor videóbíráskodást nem lehet használni, az MR-t két (2) **oldalbíró** (SR) segíti.

3.1.8.1 Az SR-ek a biztonsági zónában helyezkednek el, a mérkőzés menetét a lehető legjobban követve, és pontoznak.

3.1.8.2 A pontok rögzítésénél a három (3) bíró által adott pontok közül a többség által megadott pontokat veszik figyelembe.

3.1.9 Az HR, MR és az egyik VR mindig külön interkom csatornán keresztül tartják a kapcsolatot.

3.1.10 Az MR és a VR-ek (vagy SR-ek) munkáját és teljesítményét a **tatami főbíró** (HR) támogatja és felügyeli, valamint nyilvántartást vezet.

3.1.11 A bíróknak kötelessége beavatkozni egy mérkőzésbe, amikor azt szükségesnek tartják.

3.1.12 Az MR kötelessége a versenyzőket a mérkőzés területének határain belül tartani.

3.1.13 Az MR kötelessége az SK szerint megbüntetni az edzőket és megkérni őket, hogy hagyják el a mérkőzés területét.

3.1.14 Azonos mérkőzésen résztvevő bírók különböző országokból (országos verseny esetében különböző klubokból) kell, hogy jöjjenek, amennyiben lehetséges.

3.2 Titkárság

3.2.1 A titkárság legalább egy pontjegyzőből áll, aki együtt dolgozik a TR-rel.

3.2.2 A titkárság a mérkőzés megkezdésekor az MR-rel szemben helyezkedik el.

3.2.3 A pontjegyzők felelősek az elektronikus pontszámláló működtetéséért. Ha szükség van papíralapú feljegyzésekre, azokért egy második pontjegyző felel.

04. FEJEZET

A MÉRKŐZÉS MENETE

04. FEJEZET

A MÉRKŐZÉS MENETE

A bíró

hívja a versenyzőket

4.1 A versenyzők a küzdőtér közepén helyezkednek el egymással szemben, egymástól körülbelül két (2) méter távolságra. A piros övű versenyző az MR jobb oldalán áll. Az MR jelére a versenyzők először a bíróknak, majd egymásnak is meghajolnak.

4.2 Az MR **"Hajime"**, vezényszavára kezdetét veszi a mérkőzés.

4.3 A JJIF Küzdelmi Rendszer egy mérkőzése három részből áll:

- A mérkőzés az 1. résszel kezdődik, és az 1. résszel folytatódik, ha **"Matte"** vezényszóval lett megállítva. A mérkőzés akkor is az 1. résszel folytatódik, ha a versenyzők közötti fogás a 2. vagy 3. részben megszakad.
  Az 1. részben atemikkel lehet pontokat szerezni.
- A 2. rész akkor kezdődik, amikor az egyik versenyző megragadja a másikat, és addig tart, amíg mindkét versenyző mindkét térde a talajon nincs, vagy az egyik versenyző a tatamin nem ül vagy fekszik.
  A 2. részben az atemik tilosak, kivéve, ha azokat a kezdő fogással egyidejűleg hajtják végre.
  Pontokat a 2. részben földrevitelekkel és feladásra kényszerítő fogásokkal lehet szerezni.
- A 3. rész akkor kezdődik, amikor mindkét versenyző mindkét térde a talajon van, vagy az egyik versenyző a tatamin ül vagy fekszik, és addig tart, amíg az 1. vagy 2. rész feltételei ismét életbe nem lépnek.
  A 3. részben az atemik tilosak, a földreviteleket pedig nem pontozzák.
  Pontokat a 3. részben osae-komival vagy feladásra kényszerítő fogásokkal lehet szerezni.

4.4 A versenyzőknek aktívan próbálkozniuk kell pontokat szerezni mindegyik részben.

4.5 A részek között változhat, hogy melyik versenyző aktív.

4.6 A **"Matte"** után a versenyzőknek azonnal meg kell igazítaniuk a gi-jüket és a védőfelszerelésüket, majd vissza kell térniük a kiindulási pozícióikba.
Ha egy versenyző gi-je és védőfelszerelése nincs megigazítva, az MR használhatja a **felszólítás a gi megigazítására** jelet, hogy további 15 másodpercet adjon a gi és védőfelszerelés megigazítására.
Ha ez többször is előfordul, a versenyző **"Shido"** büntetésben részesül.

4.7 Azokat a technikákat, amelyek a küzdőtéren kívül kezdődnek, nem pontozzák. Az MR-nek le kell állítania a küzdelmet, ha az a küzdőtéren kívül folyik, és utasítania kell a versenyzőket, hogy térjenek vissza a tatami közepére, és álljanak egymással szembe.

4.8 Ha egy versenyző rövid ideig mindkét lábával belép a biztonsági zónába, majd azonnal visszatér a küzdőtérre, a mérkőzést nem kell leállítani

4.9 A mérkőzés végén az MR kihirdeti a győztest, és elrendeli hogy a versenyzők meghajoljanak, először egymás, majd a bíró(k) felé.

05. FEJEZET

A "HAJIME", "MATTE", "SONOMAMA" ÉS A "YOSHI" VEZÉNYSZAVAK ALKALMAZÁSA

05. FEJEZET

A "HAJIME", "MATTE", "SONOMAMA" ÉS A "YOSHI" VEZÉNYSZAVAK ALKALMAZÁSA

5.1 Az MR **"Hajime"** vezényszavára indul a mérkőzés, vagy indul újra **"Matte"** után.

5.2 Az MR **"Matte"** vezényszavára a mérkőzés leáll az alábbi esetekben:

5.2.1 Ha az egyik vagy mindkét versenyző teljesen elhagyja a küzdőteret az 1. vagy a 2. részben.

5.2.2 Ha mindkét versenyző teljesen elhagyja a küzdőteret a 3. részben.

5.2.3 Ha a versenyzők közötti fogás a 2. és 3. részben megszakad, és a versenyzők nem lépnek maguktól vissza az 1. részbe.

5.2.4 Ha az egyik versenyző mindkét térdén, vagy ülő, vagy fekvő pozícióban van, és az ellenfele atemit alkalmaz.

5.2.5 Ha lejárt az osae-komi ideje.

5.2.6 Ha az egyik versenyző feladásra kényszerítő fogás közben kopogtat, egyéb megadás jeleit mutatja, sikolt, vagy ha az egyik versenyző nem tud kopogtatással jelezni.

5.2.7 Ha az egyik vagy mindkét versenyzőnek büntetést ad a 1. részben.

5.2.8 Ha az egyik vagy mindkét versenyző sérült, eszméletlen vagy rosszul van.

5.2.9 Bármely más esetben, amikor a MR szükségesnek tartja (pl. megigazítani a gi-t, vagy bejelenteni valamilyen ítéletet)

5.2.10 Bármely más esetben, amikor az egyik SR/VR szükségesnek tartja, és tapssal jelez.

5.2.11 A küzdelem befejeztével.

5.3 A **"Sonomama"** vezényszót akkor használják, amikor az MR ideiglenesen le akarja állítani a versenyzőket. Ebben az esetben a versenyzőknek nem szabad megmozdulniuk, amíg a mérkőzés nem folytatódik. A **"Sonomama"** vezényszót az alábbi esetekben használják:

5.3.1 Ha az egyik vagy mindkét versenyző figyelmeztetésben vagy büntetésben részesül a 2. vagy 3. részben.

5.3.2 Bármely más esetben, amikor az MR szükségesnek tartja leállítani a mérkőzést, és a versenyzők a 2. vagy 3. részben vannak.

5.4 A **"Sonomama"** után a versenyzők ugyanabból a pozícióból folytatják a mérkőzést, mint amiben voltak, amikor a vezényszót elhangzott.

5.5 A **"Sonomama"** után az MR a **"Yoshi"** vezényszót használja, hogy újra elindítsa a mérkőzést.

06. FEJEZET

PONTOZÁS

06. FEJEZET

PONTOZÁS

Ha a bírócsapat egy MR-ből és 2 VR-ből áll:

- Az MR pontoz.
- Ha legalább 1 VR egyetért az MR-rel, akkor nem avatkoznak közbe.

Ha egyik VR sem ért egyet az MR-rel, az egyikük feláll és megmutatja a javított pontszámot (ha mindkét VR egyetért), vagy a pontok átlagát (ha mind a 3 bíró különböző pontszámokat szeretne adni).

Ha a a VR-ek megváltoztatják a pontszámot, az MR-nek jeleznie kell, hogy melyik részben történt a változás, és a pontszám változását.

Ha a bírócsapat egy MR-ből és 2 SR-ből áll:

- Az összes bíró egyszerre pontoz, majd a pontokat többségi döntés alapján ítélik oda a versenyzőnek, például egy versenyző akkor kap pontot, ha legalább 2 bíró (1 MR és 1 SR vagy 2 SR) pontokat ad neki.
- Ha a bírók különböző pontszámokat adnak, a pontszámlálón a pontok átlagát rögzítik.

6.1 1. rész

6.1.1 Atemikkal támadható területek a torzó vagy a fej, kivétel a közvetlenül a fejre irányuló atemi.

6.1.2 Az atemiknek 3 feltételnek kell megfelelniük a pontszerzéshez:

a Érinteniük kell az ellenfelet, de csak enyhén.
Az U16 és fiatalabb korosztályok esetében a fejre célzott (kulcscsont feletti) atemik nem érinthetik meg az ellenfelet.

b Hikite/Hikiashi-val kell alkalmazni őket.
Az ellenfél által elkapott rúgást nem Hikiashi-val alkalmazták, ezért legfeljebb csak Wazaari-t érhet.

c Jó dinamikával és egyensúllyal kell végrehajtani és jól kontrolláltnak kell lennie.

6.1.3 A következő technikák érhetnek pontot az 1. részben:

Ippon (3 pont)

Ippon (3 pont) olyan a fejre irányuló rúgásokért jár, amelyek megfelelnek mindhárom feltételnek, és az ellenfél nem védi ki.

Ippon (2 pont)

Ippon olyan atemikért jár, amelyek megfelelnek mindhárom feltételnek, és az ellenfél nem védi ki (és nem jár érte 3 pontos Ippon).

Wazaari (1 pont)

Wazaari olyan atemikért jár, amelyek megfelelnek mindhárom feltételnek, de az ellenfél részlegesen kivédi

vagy

olyan atemikért, amely a 3-ból 2 feltételnek megfelelnek, és az ellenfél nem védi ki.

6.1.4 Összecsapások az 1. részben

6.1.4.a Összecsapás akkor kezdődik, amikor a két versenyző egymás felé mozog, és atemi technikákat kezd alkalmazni.

6.1.4.b Egy összecsapás során csak egy technika érhet pontot.

6.1.4.c Ahhoz, hogy eldöntsék melyik technika ér pontot, a következőket veszik figyelembe az alábbi fontossági sorrendben:

1. Az első Ippon technika (nem számít, hogy 2 vagy 3 pontos-e).
2. Az első Wazaari technika.

6.1.4.d Ha mindkét ütés egyszerre történik, és ugyanannyi pontot érnének (két - 2 vagy 3 pontos - Ippon vagy két Wazaari), akkor egyik sem ér pontot (**egyidejű cselekvés**).

6.1.4.e Egy összecsapás során több büntetés is adható.

6.1.4.f Egy összecsapásnak akkor van vége, amikor:

- A versenyzők távolodnak egymástól, és megnő közöttük a távolság.
- A versenyzők abbahagyják az atemi technikák alkalmazását.
- A versenyzők áttérnek a 2. részre.

6.2 2. rész

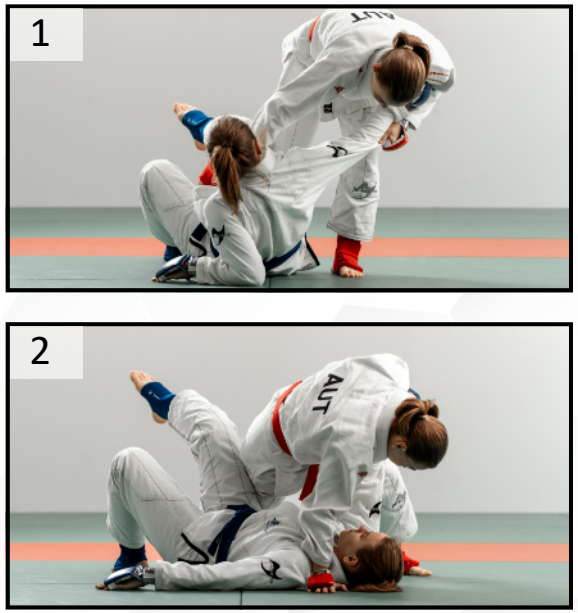
6.2.1 A 2. részben az alábbi technikák érhetnek pontot:

Ippon (3 pont)

Ippon (3 pont) olyan feladásra kényszerítő fogásokért jár, amelyek az ellenfelet feladásra kényszerítik.
Az U16 és fiatalabb korosztályokban feladásra kényszerítő fogások a 2. részben nem megengedettek.

Ippon (2 pont)

Ippon jól kontrollált és dinamikus földrevitelért jár.



Wazaari (1 pont)

Wazaari részben jól kontrollált földrevitelért jár.

6.2.2 Ha egy versenyző nem tud kopogtatással jelezni, megteheti szóban. Bármilyen esetben, amikor az MR úgy véli, hogy az egyik versenyző veszélyben van, le kell állítania a mérkőzést, és Ippont (3 pont) kell adnia az ellenfelének.

6.2.3 Olyan földrevitel, amely során az ellenfél a hátára, oldalára vagy hasára érkezik, és/vagy a mellkasa a tatamihoz ér, míg a Tori az ellenfele felett, vagy vele azonos szinten marad, pontot érhet a 2. részben.

6.2.4 Olyan földrevitel, amely során az ellenfél térdre vagy négykézlábra érkezik, vagy ülő pozícióba kerül, nem ér pontot.

6.2.5 Olyan földrevitel, amely során az ellenfél a térdére és a mellkasára vagy hasára érkezik, pontot ér.

6.2.6 Ha az ellenfél kivéd egy földrevitelt, és egyik versenyző sem kontrolláltan ér földet, **egyidejű cselekvést** kell kihirdetni.

6.2.7 Ha egy földrevitelt egy versenyző azután hajt végre, hogy a 3. részben felemeli az ellenfelét, az nem pontozható.

6.3 3. rész

6.3.1 A 3. részben az alábbi technikák érhetnek pontot:

Ippon (3 pont)

Ippon (3 pont) olyan feladásra kényszerítő fogásokért jár, amelyek az ellenfelet feladásra kényszerítik.

Az U16 és fiatalabb korosztályokban, ha a feladásra kényszerítő fogást helyes technikával hajtják végre - az ellenfél feladásának céljával - a bírónak le kell állítania a mérkőzést és megadnia az Ippont (3 pont). A lábfeszítés nem megengedett az U16 és fiatalabb korosztályokban.

Ippon (2 pont)

Ippon (2 pont) olyan sikeres kontroll technikákért jár, amelyet **osae-kominak** jelentenek ki, és 15 másodpercig tartanak.

Wazaari (1 pont)

Wazaari (1 pont) olyan sikeres kontroll technikákért jár, amelyet **osae-kominak** jelentenek ki, és 10 másodpercnél tovább, de 15 másodpercnél rövidebb ideig tartanak.

6.3.2 Osae-komit akkor jelentenek, ha:

- A kontroll alatt tartott személy a földön fekszik. Kontroll technikák akkor alkalmazhatók, amikor az ellenfél a hátán, oldalán vagy a hasán fekszik.
- A Tori lábai szabadok (ha a hátán van kontroll alatt, a Tori lábai szabadnak tekintendők).
- Az Uke nem tud szabadon mozogni, a Tori pedig kontroll alatt tartja az Uke-t

vagy

- A Tori olyan feladásra kényszerítő fogást alkalmaz, amellyel kontroll alatt tartja az Uke felsőtestét (pl. sankaku-jime vagy juji-gatame), és magasabb helyzetben van, mint az Uke.

6.3.3 Az osae-komi folytatódik, még akkor is, ha:

- A kontroll alatt tartott személy képes elkapni a Tori egyik lábát (half-guard).
- A versenyzők a földön hátsó kontrollpozícióra váltanak (pl. szemből vagy hátulról végrehajtott mountból) a Tori vezérlésével.
- A kontroll alatt tartott személy négykézláb, két térddel a földön/teknős helyzetben van, hátulról végrehajtott mount esetében.

6.3.4 Toketa-t akkor jelentenek, ha:

- A kontroll alatt tartott személy el tudja kapni a Tori mindkét lábát (zárt guard).
- A kontroll alatt tartott személy meg tudja fordítani ellenfelét (kivéve a hátsó kontrollpozíció esetében).
- A kontroll alatt tartott személy képes álló vagy térdelő pozícióba emelkedni.
- A kontroll alatt tartott személy négykézláb, két térddel a földön/teknős helyzetben van.
- (Hátulról végrehajtott mount esetében) A kontroll alatt tartott személy négykézláb van, de a térde nincs a földön.
- Mindkét versenyző teljesen elhagyja a küzdőteret.

6.3.5 Ha egy versenyző nem tud kopogtatással jelezni feladásra kényszerítő fogás közben, megteheti szóban is. Bármilyen esetben, amikor az MR úgy véli, hogy az egyik versenyző veszélyben van, le kell állítania a mérkőzést, és Ippont (3 pont) kell adnia az ellenfelének.

6.3.6 Osae-komit nem lehet jelenteni, ha a versenyzőt feladásra kényszerítő fogásba szorították. Toketa-t jelentenek, ha a kontroll alatt tartott személy feladásra kényszerítő fogást alkalmaz.

6.3.7 A különböző osae-komi-nak számító kontroll technikákért és feladásra kényszerítő fogásokért járó pontok nem adódnak össze. Egy osae-komi, amely 10 másodpercnél hosszabb, és feladással végződik, nem ér Wazaari-t és Ippon-t. Az MR **Toketa-t** jelent az osae-komi-ért, majd Ippon-t (3 pont) ad a feladásért.

6.3.8 Ha egy feladásra kényszerítő fogás, ami egyben osae-komi technika is, nem vezet megadáshoz 15 másodpercen belül, az MR **"Matte"** vezényszót használ és Ippont (2 pont) ad a Torinak.

Osae-komi

Nem osae-komi

07. FEJEZET

BÜNTETÉSEK / SZABÁLYTALANSÁGOK / TILTOTT CSELEKEDETEK

07. FEJEZET

BÜNTETÉSEK / SZABÁLYTALANSÁGOK / TILTOTT CSELEKEDETEK

A büntetéseket a bírók többségi döntés alapján szabják ki.

Ha egy versenyző olyan cselekedetet hajt végre, amely több büntetési kritériumnak is megfelel, akkor a legsúlyosabb büntetést kell megadni.

Háromféle szabálytalanság és azoknak megfelelő büntetések vannak:

- **Kisebb szabálytalanságok** - **shido-val** büntetik, az ellenfél pedig kap 1 Wazaari-t.
- **Nagyobb szabálytalanságok** - **chui-val** büntetik, az ellenfél pedig kap 3 Wazaari-t. Ha egy versenyző 6 vagy több büntetőpontot kap, az súlyos szabálytalanságnak (**hansoku-make**) számít.
- **Súlyos szabálytalanságok**
  A súlyos szabálytalanságokat **technikai** és **fegyelmi szabálytalanságokra** osztják fel.
  A **súlyos technikai szabálytalanságokat hansoku-make-vel** büntetik, és az érintett versenyzőt kizárják az adott mérkőzésből.
  A **súlyos fegyelmi szabálytalanságokat** is **hansoku-make-vel** büntetik, de az érintett versenyzőt azonnal kizárják a versenyből és elveszíti az összes mérkőzést, érmet és pontot, amit az eseményen szerzett (az összes kategóriában).

7.1 Kisebb Szabálytalanságok

A kisebb szabálytalanságokat shido-val büntetik, az ellenfél pedig kap 1 Wazaari-t.

Az alábbi cselekedetek minősülnek kisebb szabálytalanságoknak:

7.1.1 Mubobi

- Olyan cselekedet, amellyel a versenyző saját magát veszélyezteti.
- Lehetséges **mubobi-t** kiszabni az egyik versenyzőre, a másiknak pedig pontokat adni ugyanabban az akcióban.

7.1.2 A küzdőtér elhagyása

- Az ellenfél szándékos kilökése a küzdőtérről a 2. részben.
- Ha az Uke a 3. részben osae-komi vagy feladásra kényszerítő fogás közben nem technikai módon elhagyja a küzdőteret, ami miatt a másik versenyző is elhagyja a küzdőteret.
- Ha az 1. és 2. részben az egyik versenyző mindkét lába elhagyja a küzdőteret. Azonban: Ha a versenyző csak rövid időre lép be mindkét lábbal a biztonsági zónába, majd azonnal visszatér a küzdőtérre, nincs szabálytalanság, és a mérkőzést nem kell leállítani.
  Ha egy versenyző nagy erejű, kontrollálatlan támadás elkerülése érdekében hagyja el a küzdőteret, nem jár büntetés.

7.1.3 Fogás és ütés

- Atemi technikák alkalmazása a 2. vagy 3. részben.
- Azonban: Ha egy atemi technika a fogás kezdetével egyidejű (amikor az 1. részből a 2. részbe lépnek), az még pontozható.

7.1.4 Passzivitás

- Az összes részben:
  Ha az egyik vagy mindkét versenyző nem próbál aktívan pontot szerezni.
- 1. rész:
  Ha az egyik vagy mindkét versenyző közvetlenül áttér a 2. vagy 3. részbe anélkül, hogy aktívak lennének az 1. részben.
  Az 1. részben aktívnak lenni azt jelenti, hogy valódi kísérlet történik pontszerzésre legalább két összecsapásban, mielőtt a 2. részbe lépnének.
- 2. rész:
  Ha a versenyzők aktívak az 1. részben, de nem hajlandók áttérni a 2. részbe.
  Ilyen esetben Passzivitást kell kiszabni, ha a versenyzők nem lépnek át a 2. részbe kb. 30 másodpercen belül. Ilyen büntetés után a fennmaradó időt kb. 15 másodpercre csökkentik.
  Egy aktív versenyző az 1. részben tett sikertelen pontszerzésre irányuló próbálkozások után áttérhet a 2. részbe, de nem léphet közvetlenül a 3. részbe. Ez a 2. részben passzivitásnak számít.
  A 2. részben egy aktív versenyző nem léphet szándékosan a 3. részbe sikertelen pontszerzési kísérletek után (ez is passzivitásnak számít a 2. részben), de visszaléphet az 1. részbe.
  Ha egy versenyző közvetlenül a 3. részbe lép vagy támadást színlel, hogy a 3. részbe kerüljön.
  Ha egy versenyző csak blokkolja az ellenfél támadásait, anélkül, hogy megpróbálna alkalmazni valamilyen technikát.
- 3. rész:
  Közvetlenül visszatérni a 2. vagy 1. részbe, anélkül hogy részt vennének a 3. részben.
  A 3. részből egy aktív versenyző sikertelen pontszerzési kísérletek után visszatérhet a 2. vagy 1. részbe.

Ha passzivitás miatt büntetés szabnak ki, mert egy versenyző átugorja az 1. vagy 2. részt, vagy nem küzd a 3. részben, a mérkőzést abban a részben folytatják, amiért a passzivitást kiszabták (pl. ha egy versenyző támadást színlel, hogy átugorja a 2. részt, akkor a mérkőzést a 2. részben folytatják).

Kivétel a 7.1.4 Passzivitás szabály alól:

Nem szabnak ki büntetést passzivitás miatt, ha egy versenyző kihasznál egy lehetőséget (pl. elkap egy rúgást anélkül, hogy aktív lenne az 1. részben úgy, hogy előtte repülő karfeszítést alkalmaz, vagy feláll, hogy elhagyja a guard pozíciót...).
Azonban: Ha ez több alkalommal előfordul, és a versenyző nem küzd az 1, 2. vagy 3. részben, akkor passzivitás miatt shido-t szabnak ki.

7.1.5 Időhúzás

- Ha a gi és a védőfelszerelés több alkalommal nincs megigazítva, amikor a versenyző visszatér a kiinduló pozícióba.
- Ha a gi és a védőfelszerelés nincs időben megigazítva (a **felszólítás a gi megigazítására** jel után 15 másodpercen belül).
- Szándékos időhúzás (pl. a gi igazgatása, az öv, vagy a kesztyű levétele stb.).
- Ha egy versenyző felkészületlenül érkezik a tatamira, és késlelteti a mérkőzést.
  A büntetést a meghajlás után adják ki, mielőtt a mérkőzést a **"Hajime"** vezényszóval megkezdenék.

7.1.6 Tiltott cselekedet

- **"Mate"** vagy **"Sonomama"** után cselekvést végrehajtani.
- Atemi technikák alkalmazása a lábakon.
- Feszítő technikák alkalmazása az ujjakon vagy lábujjakon.
- Ha egy versenyző a kezét vagy lábát az ellenfél arcába rakja a 2. vagy 3. részben.

7.2. Nagyobb szabálytalanságok

A kisebb szabálytalanságokat chui-val büntetik, az ellenfél pedig kap 3 Wazaari-t.

Az alábbi cselekedetek minősülnek nagyobb szabálytalanságnak:

7.2.1 Bírói utasítás figyelmen kívül hagyása

- Az MR utasításának figyelmen kívül hagyása.
- Ha egy versenyző megpróbál javítani a fogásán vagy a helyzetén **"Sonomama"** után.
- Ha egy versenyző ugyanazt a kisebb szabálytalanságot harmadszor követi el (pl. **passzivitás, fogás és ütés, a tatami elhagyása**...). Ha egy versenyző másodszor is elköveti ugyanazt a kisebb szabálytalanságot, a bíró figyelmezteti, hogy ha még egyszer előfordul, chui-t fog eredményezni.

7.2.2 Felesleges megjegyzések

- A mérkőzés során bárkivel való beszélgetés (pl. ellenfél, edző, bíró...).
- Felesleges megjegyzések vagy gesztusok, táncok vagy győzelmi ünneplések, amelyek sportszerűtlenek az ellenféllel, a bírókkal, a titkársággal vagy bárki mással szemben, de nem elég súlyosak, hogy azonnali kizárást vonjon maga után (**súlyos fegyelmi szabálytalanság**).
- Elutasító, a pontozást rosszalló gesztusok.

7.2.3 Veszélyes technika

- Atemi alkalmazása (pl. rúgás, lökés, ütés vagy az ellenfél testének verése) nagy erővel.
  Ha egy atemi erősebb egy enyhe érintésnél, az erősnek számít.
  Ha csak azért lesz erős egy atemi, mert az ellenfél belelépett a technikába, és nem tudta megvédeni magát (**Mubobi**), azért nem jár chui **Veszélyes technika** miatt.
  Egy cselekmény számíthat egyszerre **Mubobinak** és **Veszélyes technikának**.

- Ha egy versenyző egy atemit egyenesen az ellenfél fejére céloz. Ezért akkor is büntetés jár, ha a támadás elvéti az ellenfelet.

Nem szabálytalan

- Ha egy versenyző kontrollálatlan támadás alkalmaz, amelyet nem szakít meg, akkor is, ha elvéti az ellenfelet.
  Egy kontrollálatlan, vízszintes atemi (pl. uraken, haito vagy köríves rúgás), amelyet nem szakítanak meg, azt jelenti, hogy az atemi túlmegy az ellenfél középvonalán.
  Egy kontrollálatlan, függőleges atemi (pl. fej fölötti tetsui), amelyet nem szakítanak meg, azt jelenti, hogy az atemi túlmegy az ellenfél állvonalán.

Szabálytalan

- Olyan földrevitel, amikor az ellenfél testének bármely része a biztonsági zónán kívül ér földet.

- Olyan földrevitel, amelynek következtében az ellenfél az arcára, a fejére vagy a nyakára érkezik.
- Erős vagy erőszakos földrevitel.
- *Az U16 és fiatalabb korosztályok számára:*
  - *Olyan atemi, ami hozzáér a fejhez.*
  - *Feszítések vagy fojtások alkalmazása a 2. részben.*
  - *Nyomást helyezni az ellenfél veséire vagy bordáira guard közben.*

7.3 Súlyos szabálytalanságok

Minden **súlyos szabálytalanságot hansoku-make-vel** büntetnek.

Ha egy versenyzőt **hansoku-make-vel** büntetnek, elveszíti a mérkőzést (lenullázzák a pontjait), az ellenfél pontszámát pedig 50-re állítják.

Ha mindkét versenyzőt **hansoku-make-vel** büntetnek, akkor lesz egy visszavágó mérkőzés:

- A mérkőzés és a visszavágó között nincs szünet.
- A pontok, Ipponok és büntetések lenullázódnak a visszavágóra.

7.3.1 Ha egy versenyző súlyos fegyelmi szabálytalanságot követ el:

- Kizárják az egész eseményről.
- Elveszíti az összes mérkőzést, érmet és pontot az ÖSSZES kategóriában.

7.3.2 Az alábbi cselekedetek minősülnek súlyos fegyelmi szabálytalanságnak:

7.3.2.a Olyan cselekedet végrehajtása, amelynek kizárólagos célja az ellenfélnek sérülést okozni.

7.3.2.b Sportszerűtlen viselkedés, amely meghaladja a **felesleges megjegyzések** kategóriáját (pl. sérülés színlelése azzal a szándékkal, hogy az ellenfelet megbüntessék szabályos cselekedetért, káromkodás, rasszista, gyűlölködő vagy egyéb illetlen, sértő szavak vagy gesztusok használata).

7.3.2.c Amikor egy versenyző megharapja a másikat, meghúzza a haját, megüti vagy túlzott nyomást gyakorol a nemi szerveire vagy a szemére.

7.3.2.d Amikor egy versenyző szóban vagy gesztusokkal tiszteletlenül viselkedik az ellenfelével vagy a nézőkkel a mérkőzés vagy a győzelmi ünneplés során.

7.3.2.e Amikor az egyik vagy mindkét versenyző nem veszi komolyan a mérkőzést, és játékot vagy színlelt harcot folytat.

7.3.2.f Amikor egy versenyző hozzáállása nem megfelelő egy versenyhez, sportszerűtlen, vagy bármilyen más sértő magatartást tanúsít a mérkőzés előtt vagy után.

7.3.2.g Olyan viselkedést tanúsít, amely nem felelnek meg a budo szellemiségének, és amelyek fentebb nincsnek felsorolva.

7.3.3 Az alábbi cselekedetek minősülnek súlyos technikai szabálytalanságnak:

7.3.3.a 6 vagy annál több büntetőpont összegyűjtése egyetlen mérkőzésen.

7.3.3.b Olyan cselekedet végrehajtása, amely sérülést okozhat az ellenfélnek.

Azokat a technikákat, amelyek vérzést okoznak (kivéve, ha egy már meglévő seb nyílik újra), az MR és az SR-ek/VR-ek felülvizsgálják, hogy megállapítsák, hogy mubobi (shido), veszélyes technika (chui) vagy ellenfélre veszélyes cselekedet (hansoku-make) helyzete áll-e fenn.

7.3.3.c **Tiltott technikák** alkalmazása:

- Feszítések alkalmazása a nyakon vagy a gerincoszlopon.

- Kani basami alkalmazása.

- Az ellenfél kézzel való fojtogatása.
- Olyan földrevitel (beleértve a kísérleteket) és feladásra kényszerítő fogás egyidejű alkalmazása, amelyben még akkor is jelentős sérülési veszély áll fenn, ha az ellenfél követi.

Szabálytalan

Szabálytalan

Nem szabálytalan

Azonban megengedett az ellenfelet feladásra kényszerítő fogással földrevinni:

- Ha a feladásra kényszerítő fogásnak vége szakad azzal, hogy az ellenfél a földre kerül (pl. kote-gaeshi).
- Ha a feladásra kényszerítő fogásra való előkészületkor a 2. részből az ellenfél a 3. részbe lép (pl. repülő karfeszítés).

- A térd vagy a lábfej csavaró feszítése.

Nem szabálytalan

Szabálytalan

Megengedett / tiltott cselekedetek táblázata

	U10 - U16	U18 / U21 / Felnőtt / Mester	Technikák
1	S	S	Lábra célzott atemik
2	S	S	Feszítő technikák az ujjakon vagy lábujjakon.
3	S	S	Ha egy versenyző a kezét vagy lábát az ellenfél arcába rakja a 2. vagy 3. részben.
4	C	✓	Atemik, amelyek érintik az ellenfél fejét
5	C	✓	Feszítések és fojtások a 2. részben
6	C	✓	Nyomást helyezni az ellenfél veséire vagy bordáira guard közben keresztbe tett lábbal
7	C	C	Nagy erejű atemik
8	C	C	Közvetlenül az ellenfél fejére irányuló atemi
9	C	C	Meg nem állított, kontrollálatlan atemik
10	C	C	Olyan földrevitel, amikor az ellenfél testének bármely része a biztonsági zónán kívül ér földet
11	C	C	Olyan földrevitel, amelynek következtében az ellenfél az arcára, a fejére vagy a nyakára érkezik
12	C	C	Erős vagy erőszakos földrevitel
13	H	H	Feszítések alkalmazása a nyakon vagy a gerincoszlopon
14	H	H	A térd vagy a lábfej csavaró feszítése
15	H	H	Kani basami
16	H	H	Az ellenfél kézzel való fojtogatása
17	H	H	Földrevitel és feladásra kényszerítő fogás egyidejű alkalmazása

✓ Megengedett művelet/technika

S Shido-val büntetendő művelet/technika (Tiltott cselekedet)

C Chui-val büntetendő művelet/technika (Veszélyes technika)

H Hansoku-make-vel büntetendő művelet/technika (Tiltott technika)

08. FEJEZET

A KÜZDELEM KIMENETELÉNEK ELDÖNTÉSE

08. FEJEZET

A KÜZDELEM KIMENETELÉNEK ELDÖNTÉSE

8.1 A győztes megállapítása a küzdelem időtartamának lejárta előtt:

Ha egy versenyző mind a 3 részben legalább egy Ippont szerez, akkor azonnal nyer **Teljes Ipponnal**.

Ebben az esetben a vesztes versenyző pontjait lenullázzák, a győztes versenyző pontszámát 50-re állítják.

8.2 A győztes megállapítása a küzdelem időtartamának lejárta után:

a. Az a versenyző nyer, aki több pontot szerzett.

b. Abban az esetben, ha a pontjaik egyformák, az a versenyző nyer, aki több különböző részben szerzett Ippont.

c. Abban az esetben, ha mind az **a.** és **b.** pontok szerint döntetlen lenne, az a versenyző nyer, aki több Ippont szerzett.

8.3 Abban az esetben, ha a küzdelem időtartamának lejárta után az eredmény döntetlen lenne (mindkét versenyző azonos számú pontot szerzett, ugyanannyi részben szerzett Ippont és ugyanannyi Ippont szerzett):

8.3.1 Egy perc szünet után tartanak még egy kört.

8.3.2 Az extra kör időtartama a rendes mérkőzés időtartamának 2/3-a (120 másodperc az U16 és a felnőttek számára, 80 másodperc a mestereknek, az U14 és az annál fiatalabbaknak).

8.3.3 Ha az extra kör után továbbra is döntetlen áll fenn, akkor a folyamat megismétlődik.

8.3.4 A pontokat, Ipponokat és büntetéseket a versenyzők továbbviszik az extra körökbe.

8.3.5 A körmérkőzéseket jegyző táblázatba az eredeti mérkőzés döntetlen pontszáma kerül.

09. FEJEZET

TÁVOLMARADÁS ÉS FELADÁS

09. FEJEZET

TÁVOLMARADÁS ÉS FELADÁS

9.1 Fusen-gachi által olyankor nyer egy versenyző, amikor az ellenfele nem jelenik meg a mérkőzésen, és már háromszor hívták 3 perc alatt. A meg nem jelent versenyző pontjait lenullázzák, a győztes pedig 50 pontot kap.

9.2 Kiken-gachi által olyankor nyer egy versenyző, amikor az ellenfele visszalép a versenytől a mérkőzés során. Ebben az esetben a visszalépő versenyző pontjait lenullázzák, a győztes pedig 50 pontot kap.

10. FEJEZET

SÉRÜLÉS / BALESET / BETEGSÉG

10. FEJEZET

SÉRÜLÉS / BALESET / BETEGSÉG

10.1 Ha egy mérkőzés az egyik vagy mindkét versenyző sérülései miatt megszakad, az MR azonnal leállítja a küzdelmet és értesíti az orvosi személyzetet, valamint a VR-t és a TR-t az orvosi kezelés jellel.

10.2 Egy mérkőzésen a maximum sérülés miatti pihenőidő 2 perc versenyzőnként.

10.3 A sérülés miatti pihenőidő a TR felszólítására kezdődik meg, amikor az orvosi személyzet megkezdi a sérült versenyző kezelését.

10.4 Amíg tart a sérülés miatti pihenőidő, az ép versenyzőnek legalább 2 méter távol kell állnia a sérült versenyzőtől, háttal neki és a saját edzőjének.

10.5 A verseny hivatalos orvosa dönti el, hogy a sérült vagy beteg versenyző folytathatja-e a versenyt.

10.6 Ha egy versenyző elveszíti az eszméletét vagy elájul, a küzdelmet le kell állítani, a versenyzőt pedig eltiltják a további részvételtől a verseny hátralévő részére.

10.6.1 Ha az ájulás fejsérülés miatt történt (pl. ütés, rúgás, dobás után fejre érkezés), a versenyzőt 3 hétre eltiltják a JJIF versenyekről.

10.6.2 A versenyző megtartja az addig szerzett győzelmeket, érmeket és pontszámokat.

10.6.3 A döntést a hivatalos orvos hozza meg.

10.7 Ha az egyik versenyző képtelen a folytatni a versenyt, az MR és a VR-ek/SR-ek a következőket figyelembe véve döntenek:

10.7.1 Ha a sérülés okát a sérült versenyzőnek tulajdonítják, vagy lehetetlen megmondani, hogy melyik versenyző okozta, az ép versenyző kiken-gachi által nyer.

10.7.2 Ha a sérülés okát az ép versenyzőnek tulajdonítják, a sérült versenyző kiken-gachi által nyer. Ha a sérülést okozó cselekedet súlyos szabálytalanság volt, akkor a hansoku-make felülírja a kiken-gachi-t.

10.7.3 Ha egy versenyző a mérkőzés során rosszul lesz, és képtelen folytatni azt, az ellenfele kiken-gachi által nyer.

10.7.4 Ha egy versenyző elveszíti az alapvető testi funkciók feletti irányítását (pl. hányás, akaratlan vizelés vagy bélműködés), az ellenfele kiken-gachi által nyer.

11. FEJEZET

A SZABÁLYOKBAN NEM SZEREPLŐ SZITUÁCIÓK

11. FEJEZET

A SZABÁLYOKBAN NEM SZEREPLŐ SZITUÁCIÓK

A szabályokban nem szereplő szituációkról az MR és a mérkőzésen jelenlévő VR/SR döntenek, és - lehetőleg videofelvétellel együtt - jelentik a JJIF Küzdelmi Bizottságnak (JJIF Fighting Committee - fighting@jjif.org).

MELLÉKLET

TOVÁBBI SZABÁLYOK ÉS MÓDOSÍTÁSOK

A melléklet további korlátozásokat, szabályokat, előírásokat, szervezeti változatokat tartalmaz, protokollokat különböző eseményekhez, és különleges súly- vagy korcsoporthoz.
Ezek az információk elérhetők a JJIF Sportkódexben (SK) is.
Ha a jelen szabálykönyv melléklete és az SK ellentmondanak egymásnak, az SK rendelkezése az érvényes.

MELLÉKLET I

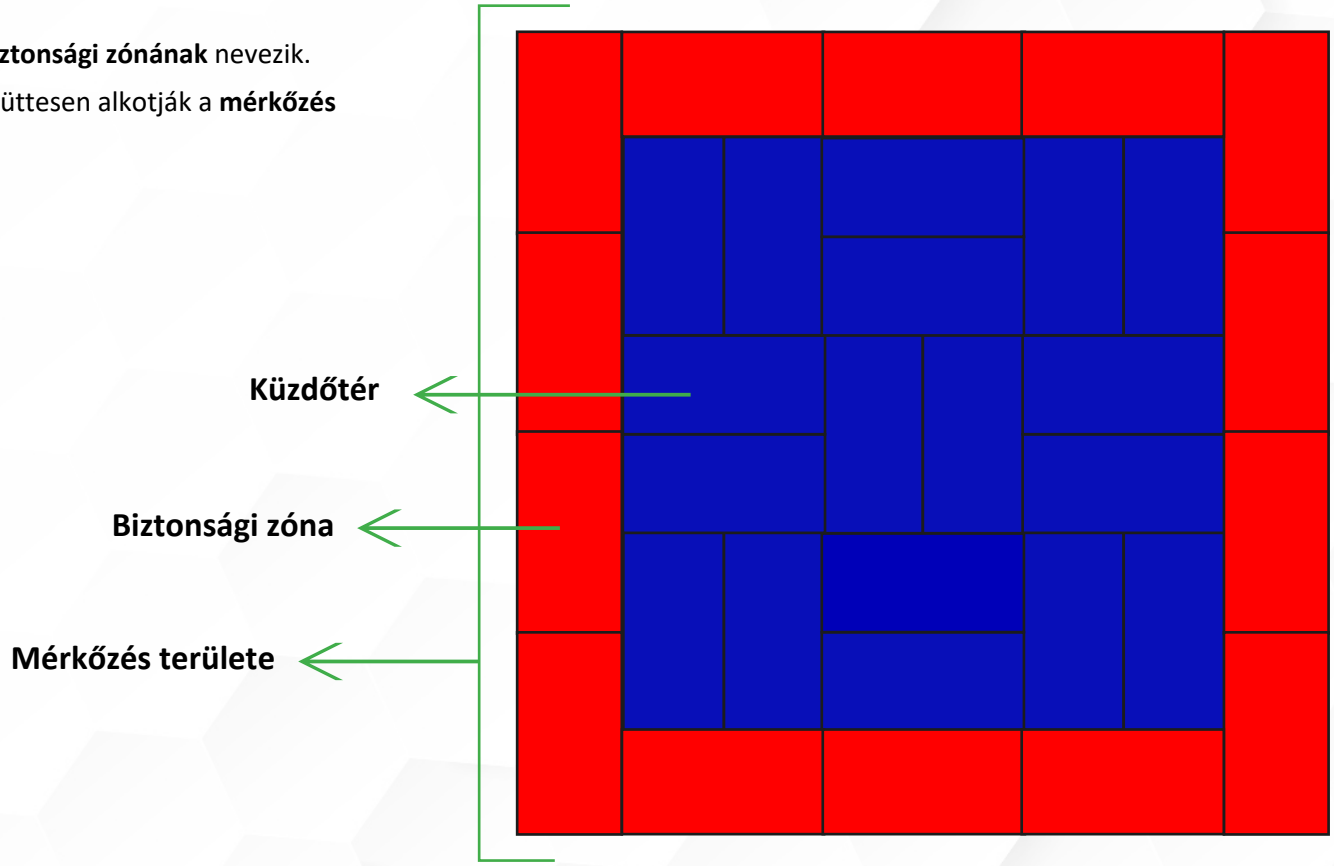
VERSENYTÉR (JÁTÉKTÉR)

A játékteret az érintett dokumentumban (JJIF Szervezeti és Sportkódex) felsorolt további előírásoknak megfelelően kell kialakítani.

I.a A versenyteret szőnyegeknek kell fednie, különböző színekkel elválasztva a területeket.

I.b A **küzdőteret** körülvevő területet **biztonsági zónának** nevezik.

I.c A **küzdőtér** és a **biztonsági zóna** együttesen alkotják a **mérkőzés területét**.



MELLÉKLET II

EDZŐK

Versenyzőnként egy (1) edző tartózkodhat a mérkőzés területén.

II.a Az edzőknek a mérkőzés területének határán kell helyet foglalniuk a mérkőzés ideje alatt.

II.b Az edzők példaképek, és viselkedésüknek tükröznie kell a harcművészetek etikai és magatartási kódexét.

II.c Az edzőknek az érintett dokumentumban (JJIF Sportkódex) foglalt előírásoknak megfelelően kell öltözniük. Bizonyos eseményeken különleges öltözködési előírások is érvényben lehetnek (pl. tengerparti játékok).

II.d Az edzők vitathatják a bírói döntéseket az érintett dokumentumban (JJIF Sportkódex) meghatározott előírások szerint.

II.e Ha az edzők sértő magatartást tanúsítanak a versenyzőkkel, a bírókkal, a közönséggel vagy másokkal szemben, akkor a mérkőzést vezető bíró (MR) kitilthatja őket a számukra fenntartott helyről (játéktér) a mérkőzés hátralévő részére.

II.f Ha a sértő magatartás folytatódik, a mérkőzés bírói dönthetnek úgy, hogy eltávolítják őket a verseny területéről. Az esemény szervezője fenntartja a jogot, hogy bárkit kitiltson a helyszínről, akit **problémásnak** talál.

MELLÉKLET III

EGYENRUHÁK / TOVÁBBI KÖVETELMÉNYEK

III.a A hivatalos mérlegelésen a versenyzőknek legalább egy térdig érő rövidnadrágot és egy nem átlátszó rövid ujjú pólót kell viselniük. További részletekért lásd a **mérlegelés** részt az SK-ban.

III.b A címkéket csak a következő oldalon látható ábrán bemutatott engedélyezett helyekre lehet felhelyezni. Pamutból kell készülniük, levarott szélekkel. Minden olyan címkét, amely nincs rendesen levarrva vagy nem engedélyezett helyen van a gi-n, eltávolítanak a gi vizsgálatakor.

III.c A gi méretének meg kell felelnie a **gi méreteit és részleteit bemutató ábrának** a Melléklet III következő oldalain. Az ábra megtalálható az SK-ban is.

III.d A férfiaknál megengedett a gi alatt elasztikus pólót (rashguard) viselni. A nőknél kötelező.

III.e A nőknél megengedett a hidzsáb (fejkendő) viselése. Rögzíteni kell, és elasztikus anyagból kell készülnie, kemény rész nélkül. Feketének vagy fehérnek kell lennie.

III.f Az ízületvédők (pl. térd-, könyökvédők, stb.) használata megengedett, de csak akkor, ha azok nem növelik a test méretét annyira, hogy az nehezítené a gi megfogását az ellenfél számára.

III.g Bármely olyan védőfelszerelés használata tilos, amelyben kemény anyag van, és kárt tehet a versenyzőben vagy ellenfelében.

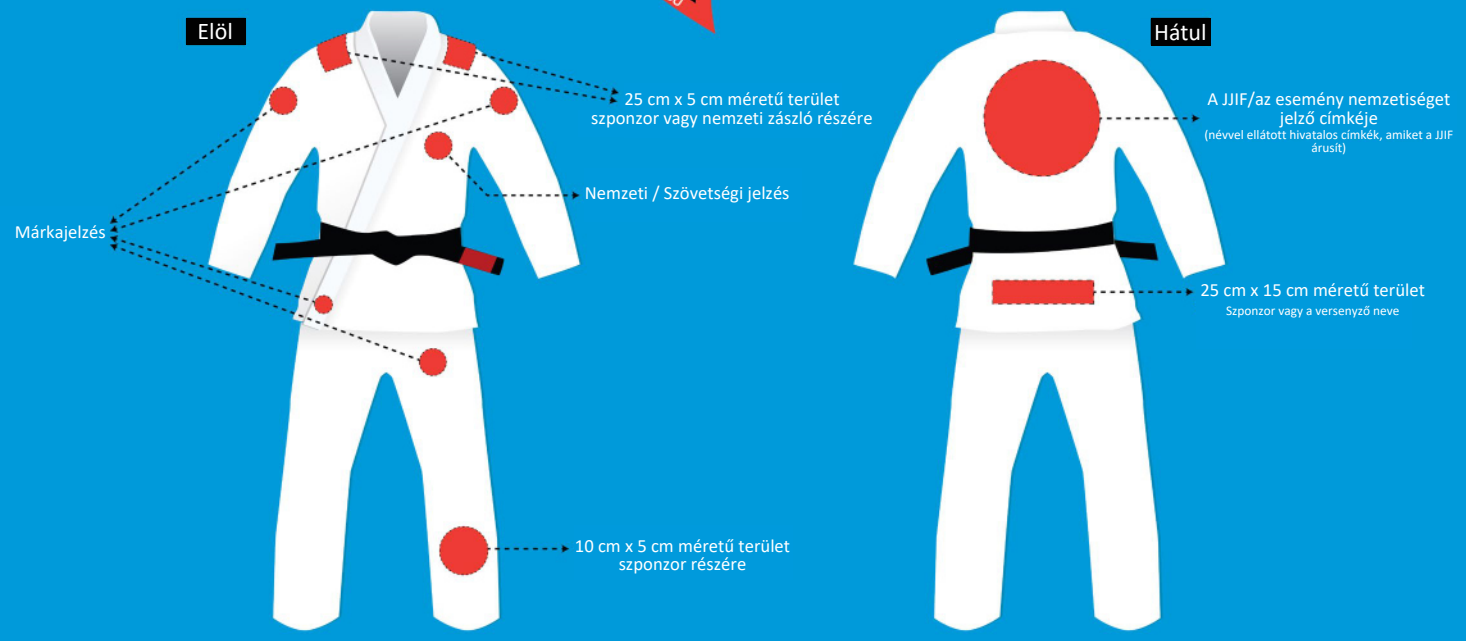
III.h A versenyzőknek rövidre kell vágniuk a kéz- és lábkörmüket.

III.i A hosszú hajat hajgumival össze kell fogni. A hajgumi nem tartalmazhat kemény anyagot, amely kárt tehetne az ellenfélben.

III.j Ha egy versenyző bőre nyitott sebekkel, kiütésekkel vagy kóros tünetekkel rendelkezik, értesíteni kell az orvost. Az orvos dönti el, hogy a sérült versenyző részt vehet-e a versenyen.

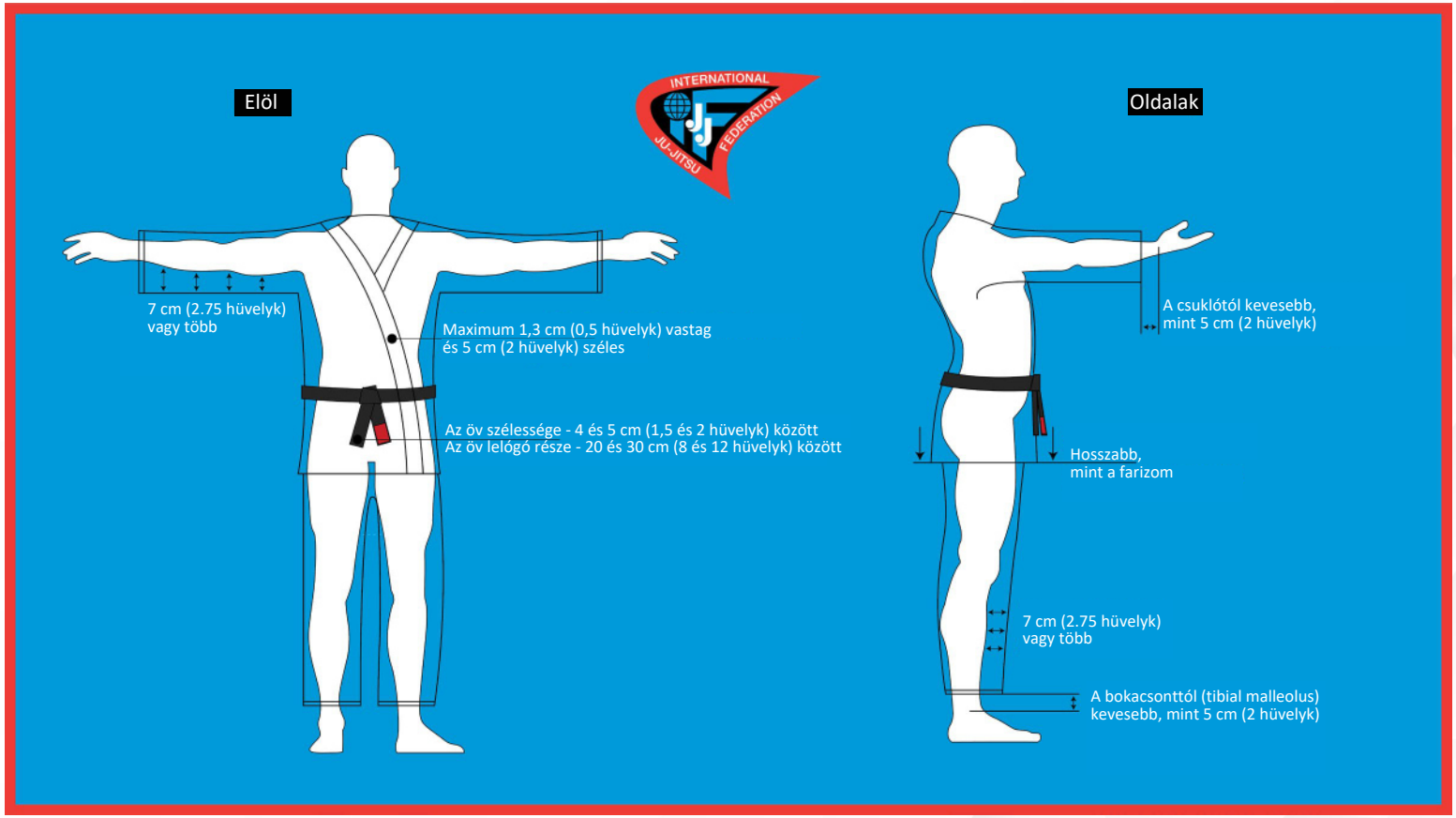
III.k A mérkőzés területén kívül a versenyzőknek lábbelit kell viselniük.

III.l A gi-nek és az összes többi felszerelésnek tisztának, száraznak és szagtalannak kell lennie.



Általánosságok:

- A "szponzor-területet" nem lehet vallási vagy politikai kijelentésekre használni.
- A "szponzornak" meg kell felelnie a budo és a sportok etikai elvárásainak (tilos a diszkrimináció, alkohol, dohányzás, stb.).
- A "személyes szponzor" nem lehet a JJIF hivatalos szponzorainak riválisa.
- Csak a JJIF hivatalos felszerelés beszállítóinak logója kerülhet rá a szponzor-területekre (a márkajelzésre fenntartott helyeken kívül).
- Egyedül a versenyző neve helyezhető el az öv hátoldalán.
- Az IWGA Világjátékokon és a SportAccord World Combat Games-en TILOS a reklám.
- A "márkajelzés" területekre csak a felszerelés márkajelzése helyezhető el.


Elöl
INTERNATIONAL
JJ
JU-JITSU
FEDERATION
7 cm (2.75 hüvelyk)
vagy több
Maximum 1,3 cm (0,5 hüvelyk) vastag
és 5 cm (2 hüvelyk) széles
Az öv szélessége - 4 és 5 cm (1,5 és 2 hüvelyk) között
Az öv lelógó része - 20 és 30 cm (8 és 12 hüvelyk) között
Oldalak
A csuklótól kevesebb,
mint 5 cm (2 hüvelyk)
Hosszabb,
mint a farizom
7 cm (2.75 hüvelyk)
vagy több
A bokacsonttól (tibial malleolus)
kevesebb, mint 5 cm (2 hüvelyk)

MELLÉKLET IV

KORCSOPORTOK / SÚLYCSOPORTOK / IDŐTARTAMOK

IV.a Korcsoportok és a küzdelem ideje

A JJIF által elismert korcsoportok és a küzdelmek ideje:

Mester	**35 év felett**	**2 perc**
Felnőtt	**18 év felett**	**3 perc**
U21	**18/19/20 évesek**	**3 perc**
U18	**16/17 évesek**	**3 perc**
U16	**14/15 évesek**	**3 perc**
U14	**12/13 évesek**	**2 perc**
U12	**10/11 évesek**	**2 perc**
U10	**9 évesek és annál fiatalabbak**	**2 perc**

A versenyzőket az alapján osztják be a különböző korcsoportokba, hogy az adott évben hány évesek lesznek (január 1-től december 31-ig).

Egy versenyző csak egy korcsoportban indulhat egy adott versenyen, akkor is, ha a különböző kategóriák különböző napokon versenyeznek, ugyanazon eseményen belül. Ugyanaz a versenyző nem indulhat mindkét korcsoportokban.

IV.b Súlycsoportok egyéni versenyzők számára (2023.12.31-ig érvényes)

A világbajnokságon és a JJIF által rendezett egyéni versenyeken az alábbi súlycsoportokat használják.

A versenyzők nem regisztrálhatnak több súlycsoportba, vagyis abba, amelybe tartoznak, és az annál eggyel magasabbikba.

Férfi				Női			
Felnőtt	U21	U18	U16	Felnőtt	U21	U18	U16
							-32 kg
			-38 kg				-36 kg
			-42 kg			-40 kg	-40 kg
		-46 kg	-46 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-50 kg	-50 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-55 kg	-55 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-60 kg	-60 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-66 kg	-66 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-73 kg	-73 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-81 kg	+73 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+81 kg					
+94 kg	+94 kg						

IV.b Súlycsoportok egyéni versenyzők számára (2024.01.01-től érvényes)

A világbajnokságon és a JJIF által rendezett egyéni versenyeken az alábbi súlycsoportokat használják.

A versenyzők nem regisztrálhatnak több súlycsoportba, vagyis abba, amelybe tartoznak, és az annál eggyel magasabbikba.

Férfi				Női			
Felnőtt	U21	U18	U16	Felnőtt	U21	U18	U16
							-32 kg
			-40 kg				-36 kg
			-44 kg			-40 kg	-40 kg
		-48 kg	-48 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-52 kg	-52 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-56 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-62 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-69 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-77 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-85 kg	+77 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+85 kg					
+94 kg	+94 kg						

Súlycsoportok gyermek eseményekhez (2023.12.31-ig érvényes)

A gyermekek (U14, U12 és U10) számára a JJIF a következő súlycsoportok használatát javasolja az országos ju-jitsu szervezeteknek.

Férfi			Női		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-30 kg	-24 kg	-21 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-34 kg	-27 kg	-24 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-38 kg	-30 kg	-27 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-42 kg	-34 kg	-30 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-46 kg	-38 kg	-34 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-50 kg	-42 kg	-38 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-55 kg	-46 kg	-42 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-60 kg	-50 kg	+42 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-66 kg	+50 kg		-57 kg	+48 kg	
+66kg			+57 kg		

IV.c Súlycsoportok gyermek eseményekhez (2024.01.01-től érvényes)

A gyermekek (U14, U12 és U10) számára a JJIF a következő súlycsoportok használatát javasolja az országos ju-jitsu szervezeteknek.

Férfi			Női		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-32 kg	-25 kg	-22 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-36 kg	-28 kg	-25 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-40 kg	-32 kg	-28 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-44 kg	-36 kg	-32 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-48 kg	-40 kg	-36 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-52 kg	-44 kg	-40 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-56 kg	-48 kg	-44 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-62 kg	-52 kg	+44 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-69 kg	+52 kg		-57 kg	+48 kg	
+69kg			+57 kg		

MELLÉKLET V

BÍRÓI JELZÉSEK

Jelzések a küzdelem levezetéséhez

Hajime (a küzdelem indítása)

A bíró a versenyzők között áll, és mindkét kezét felemelve **"Hajime"** vezényszóval elindítja a mérkőzést.

Matte (a küzdelem leállítása)

A bíró az egyik kezét vállmagasságban a tatamival párhuzamosan kinyújtja, és lapos tenyerét (ujjakkal felfelé) a titkárság felé mutatja.

Sonomama (A küzdelem felfüggesztése)

A bíró határozottan megérinti mindkét versenyző hátát a küzdelem közben, és bemondja a **"Sonomama-t"**.

Yoshi (a küzdelem folytatása)

Miután eldőlt a kérdés, ami miatt a küzdelmet leállították, az MR ismét megérinti mindkét versenyző hátát, és bejelenti a **"Yoshi-t"**.

Osae-komi (leszorítás)

A bíró jobb vagy bal kézzel, egyenes karral és tenyérrel a versenyzőkre mutat, és tiszta hangon bejelenti az **osae-komi-t**. Az osae-komi alatt a kéznek kifelé kell mutatnia.

Toketa (leszorítás vége)

A bíró jobb vagy bal kézzel (amelyikkel az osae-komi-t jelezte) kétszer int a versenyzők fölött, és bejelenti a **toketa-t**. A tenyér függőleges helyzetben van.

Visszavonás (döntés visszavonása)

A bíró először bemutatja a döntés jelét, amelyet vissza akar vonni, aztán mutatja a visszavonás jelet.

A bíró kétszer int a feje felett egyenes kézzel, mutatva, hogy a döntést vissza kell vonni.

A gi megigazítása

A bíró nyitott tenyérrel keresztbe teszi a kezét a teste előtt, afelé a versenyző felé fordulva, aki nem igazította meg időben a felszerelését.

Orvosi ellátás / orvosi időkérés

A bíró **T** betűt formál a két kezével. Ez a mozdulat felhívja az orvosi személyzet, a VR-ek/SR-ek és a TR, valamint a közönség figyelmét egy olyan sérülésre, amely ellátást igényel.
A TR indítja a sérülés miatti pihenőidőt, amikor az orvosi csapat odaér a sérült versenyzőhöz, és leállítja azt, amikor távoznak.

Jelzések a pontozáshoz

Ippon (3 Pont)

A bíró a jobb vagy bal karját (attól függően, hogy a pontot a piros vagy a kék versenyző kapja-e) magasan a feje fölé emeli, három ujját jól láthatóan mutatva.

Ippon (2 Pont)

A bíró a jobb vagy bal karját (attól függően, hogy a pontot a piros vagy a kék versenyző kapja-e) magasan a feje fölé emeli, tenyerét előre mutatva.

Ha a bíró azt is jelezni akarja, hogy melyik részért jár az ippon, akkor az ippon jele előtt megfelelő számú ujjal jelzi az adott részt.

Wazaari (1 Pont)

A bíró a jobb vagy bal karját (attól függően, hogy a pontot a piros vagy a kék versenyző kapja-e) vállmagasságba emeli, tenyérrel lefelé. A jelnek jól láthatónak kell lennie a titkárság számára.

Egyidejű cselekvés

A bíró behajlított karjait vízszintesen a teste elé emeli, és összeérinti az ökleit.

Nem láttam

A bíró felemeli a kezét, mintha a tenyerével eltakarná a szemét. (A kezek nincsenek közvetlenül a szem előtt.)

A mérkőzés végének jelzései

Hikiwake (döntetlen pontszám)

A bíró keresztbe teszi a karját a mellkasa előtt, nyitott tenyérrel. A bíró bejelenti a **hikiwake-t**.

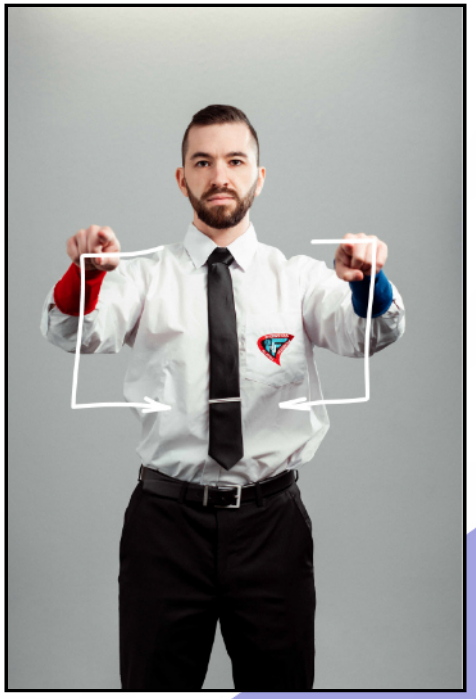
Szünet

Hikiwake esetén - az extra kör előtt - az MR felfelé fordít hüvelykujjal jelez a TR-nek, majd elküldi a versenyzőket a küzdőtérről egy 1 perces szünetre.

A győztes kihirdetése

A bíró az egyenes, nyitott tenyerű, 45 fokos szögben emelt kezével mutatja a győztest, majd tiszta hangon bejelenti, hogy **"győztes"**, valamit a színét.

Az edző általi döntés vitatásokkal és az interkommal kapcsolatos jelzések



Felülvizsgálat kérése / Edző általi döntés vitatás

Az MR két mutatóujjával egy nagy téglalapot rajzol maga előtt. Ha a felülvizsgálatot edző kérvényezi, az MR-nek a színt is jeleznie kell.

Ha a mérkőzés szünetel, az MR-nek az interkomjára kell mutatnia, miközben várja a felülvizsgálat eredményét, hogy jelezze a folyamatban lévő felülvizsgálatot.

Ha az edző által kért felülvizsgálatot elutasítják

Miután az MR megismétli a Felülvizsgálat kérése jelet, jelzi a versenyző színét, majd nyitott tenyérrel keresztbe teszi a karjait maga előtt, végül széthúzza őket.

Ha az edző által kért felülvizsgálatot megadják

Az MR még egyszer a két mutatóujjával egy nagy téglalapot rajzol maga előtt, jelzi a versenyző színét, majd megerősítésképpen feltartja a hüvelykujját.

Büntetés (shido / chui / hansoku-make)

A megfelelő büntetés jelzésének bemutatása után a bíró a mutatóujját az érintett versenyző felé emeli.

Kisebb szabálytalanságok jelzései

Mubobi (önveszélyes technika)

A bíró kétszer vízszintesen kinyújtja karjait maga elé, ökölbe szorított kézzel.

A küzdőtér elhagyása

A bíró a kézfejével a tatami széle felé mutat.

Időhúzás

A bíró a karórájára mutat az ujjával.

Passzivitás

A bíró két karjával vízszintesen köröz maga előtt.

A passzivitás jelzése után és a büntetés jelzése között a bíró jelzi, hogy melyik részben történt a passzivitás a megfelelő számú ujj felmutatásáva

Tiltott cselekedet

Minden cselekedetre és technikára, amelyeket shido-val büntetnek:

A bíró a tenyere szélét a könyökhajlatához üti.

Fogás és ütés

A bíró egyik kézzel fogást, a másikkal ütést imitál.

Az ütést végző kéz mutatja a szabálytalanságot elkövető versenyzőt.

Nagyobb szabálytalanságok jelzései

Veszélyes technika

Minden cselekedetre és technikára, amelyeket chui-val büntetnek:

A bíró a jobb vagy bal karját behajlítva vízszintesen maga elé emeli, ökölbe szorított kézzel.

Az MR utasításának figyelmen kívül hagyása

A bíró mutatóujjal a fülére mutat.

Felesleges megjegyzések

A bíró mutatóujját a szája elé teszi.

Súlyos szabálytalanságok jelzései

Súlyos technikai szabálytalanság

Minden cselekedetre és technikára, amelyeket hansoku-make-vel büntetnek:
A bíró ökölbe szorított kézzel keresztbe teszi a karját a feje fölött, majd a **büntetés** jelzéssel jelzi a a szabálytalanságot elkövető versenyzőt.

INTERNATIONAL
JU-JITSU
FEDERATION