

# VERSENYSZABÁLY CONTACT JU-JITSU



Verzió 2.0

Érvényes 2021.01.01-től





# TARTALOMJEGYZÉK

|                                                                     |    |
|---------------------------------------------------------------------|----|
| 1. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK                                              | 2  |
| 2. VERSENYRUHÁZAT                                                   | 3  |
| 3. KÖTELEZŐ VÉDŐFELSZERELÉSEK                                       | 4  |
| 4. MÉRKŐZÉS IDŐTARTAMA                                              | 5  |
| 5. ENGEDÉLYEZETT KÜZDELMEK SZÁMA                                    | 7  |
| 6. A VERSENY MENETE                                                 | 7  |
| 7. VERSENYSZABÁLYOK                                                 | 7  |
| 7.1. A résztvevők pozíciói.                                         | 7  |
| 7.2. Mérkőzések menete                                              | 8  |
| 7.3. A dobás és söprés technikái                                    | 8  |
| 7.4. Fojtások és submission-technikák.                              | 8  |
| 7.5. Támadások                                                      | 9  |
| 7.6. A küzdelem eredménye és értékelése                             | 9  |
| 7.6.1. Tiszta győzelem.                                             | 9  |
| 7.6.2. Győzelem az első hatékony (effektív) vagy aktív technikával. | 10 |
| 7.6.3. Győzelem bírói döntéssel                                     | 11 |
| 7.6.4. Győzelem visszalépés vagy kizárás esetén                     | 11 |
| 7.6.5. Győzelem az ellenfél szándékos menekülésével                 | 12 |
| 7.6.6. A versenyzők értékelése, ha a pást széléhez közel küzdenek   | 12 |
| 8. TILTOTT TECHNIKÁK                                                | 13 |
| 9. FIGYELMEZTETÉSEK ÉS BÜNTETÉSEK                                   | 14 |
| 10. EREDMÉNYHIRDETÉS                                                | 15 |
| 11. EGYEDI SZABÁLYOK                                                | 16 |



# 1. ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

A Contact Ju-Jitsu egy olyan versenyszám, melyben két versenyző vagy csapatok versenyzői mérkőznek meg egymással jelen szabályzat, illetve a JJIF Contact Ju-Jitsu Technikai Bizottságának szabályzatai alapján.

A Contact Ju-Jitsu egy dinamikus, innovatív kombinációja azon alapvető Ju-Jitsu technikáknak, melyeket a Fighting System, Jiu Jitsu/Ne-waza System, illetve a Duo System megenged az adott versenyszám küzdelmeiben. A mérkőzések során meghatározott idő rendelkezésre állása mellett folyamatos, full contact küzdelem engedélyezett az ellenfél legyőzéséhez, de különös figyelmet kell fordítani a versenyzők biztonságára és a fair play szabályainak betartására.

A versenyzők számára megengedett minden Contact Ju-Jitsu technika alkalmazása, így a no-contact (szimulált vagy imitált) technikák is az ellenfél legyőzésére. A kezek, könyökök, térdek, a sípcsont és a lábak használata is engedélyezett. Ütések, rúgások, könyök ütések, térd rúgások, dobások, ledöntések, rögzítések, feszítések, fogások, földre vitelek, fojtások és feladásra kényszerítő technikák is engedélyezettek.

Minden technika kivitelezése során a versenyzőknek a lehető legnagyobb körültekintéssel kell eljárniuk annak érdekében, hogy ne okozzanak sérülést egymásnak álló vagy földön lévő helyzetekbe. Jelen szabályzat enged minden Jiu Jitsu/Ne-waza System, Fighting System és néhány Duo System során alkalmazott technikát, ütést, csapást, rúgást, dobást, minden lehetséges fogást, húzást, csavarást a test vagy a Ju Jitsu Gi meghatározott részein.

„Nyomásponstos” technikák, fojtások, leszorítások, feszítések és feladásra készítő technikákat mindaddig lehet alkalmazni, amíg nem érintenek tiltott területeket a testen és amíg nem okoznak szándékos sérüléseket az ellenfélnek. Ezen technikákat csak kontraként vagy feladás kikényszerítése céljából lehet alkalmazni.

A meghatározott engedélyezett területek: a fej (kivéve a fej hátsó részét), a nyak (csak fojtás technika esetén), karok, vállak, hát területe (kivéve a gerincoszlopot és a medencék területét), karok, láb ízületei, has, mellkas és a bordakosár területe. Könyök technikák alkalmazása a fej nem védett területeire (ahol nincs fejtő) tilos!



Teljes erejű ütések és rúgások, illetve támadások a fejre és a testre engedélyezettek, amíg versenyzők álló pozícióban vannak.

Előkészített támadások, rúgások és minden szándékos támadás vagy dobás, mely a nyakat (nem számítva a fojtás technikákat), fej hátsó részét, torkot, gerincoszlopot, veséket, ágyékot, nemi szerveket, feneket, térd, könyök és boka ízületeket, ujjakat és lábujjakat és létfontosságú szerveket támadja tilos.

## 2. VERSENYRUHÁZAT

Minden Contact Ju-Jitsu versenyző egy JJIF által engedélyezett jó állapotú, tiszta kék vagy fehér Ju-Jitsu Gi-ben kell megjelenjen, ahogy azt a JJIF Szervezeti és Versenyszabályzatának 1.4. fejezete leírja.

A versenyzőknek ezen felül a JJIF által elfogadott piros vagy kék fejkendő, kék vagy piros kesztyűt és lábszárvédőt kell viselniük.

Mindenféle bőrt borító anyag, kéz vagy csukló letapasztása, géz vagy bandázs használata, illetve minden védőeszköz használata csak akkor engedélyezett, ha a Verseny Orvosa azokat jóváhagyta.

A versenyruházatot a Versenybírók ellenőrzik még tatamira lépés előtt, melynek során meg kell győződniük arról, hogy versenyzők nem viselnek semmilyen tiltott elemet, melyeket a JJIF szabályzatai tiltanak.

### 3. KÖTELEZŐ VÉDŐFELSZERELÉSEK

Minden Contact Ju-Jitsu sportolónak gondoskodnia kell a saját személyes biztonságáról, illetve védenie kell önmagát a küzdelmek során a JJIF Contact Ju-Jitsu versenyszámhoz meghatározott védőfelszerelésekkel, amelyeket az alábbiakban részletezünk:



1. Fogvédő a fogak védelmére



2. Szuszpenzor (férfiaknak)



3. Mellvédő (nőknek)



4. Fejvédők (zárt ökölvívó sisakok) piros és kék színben



5. JJIF által engedélyezett kesztyűk: piros és kék színű öv szerint megfelelőt (Nytított ujjas, fogásra alkalmas kesztyű, 6-8 oz, elastikus szíjazattal, kézfejre csavart bandázs nélkül).

6. JJIF által engedélyezett sípcsont és lábfej védők piros vagy kék színekben (testre simuló változat).

## 4. MÉRKŐZÉS IDŐTARTAMA

A felnőtt versenyzők küzdelmei 2 perc vagy maximum 5 perc időtartamúak lehetnek az alábbiak szerint:

- negyeddöntő és a negyeddöntőt megelőző küzdelmek hossza 2 perc és 1 perc ("Aranyperc") hosszabbítás, ha a mérkőzésvezető bíró úgy ítéli meg, hogy a mérkőzés során a felek egyenlő mértékben értek el hatékony és eredményes technikákat, támadásokat;
- elődöntő és döntő mérkőzések hossza 3 perc és maximum 2 perc ("Aranyperc") hosszabbítást kell ítélni a mérkőzésvezető bíró és az oldalbírók konszenzusos döntése alapján, ha a felek egyenlő mértékben értek el hatékony és eredményes technikákat, támadásokat (Az első aranypercről a mérkőzésvezető bíró és az oldalbírók együttesen döntenek, a második aranyperchez a főbíró/helyettes főbíró bevonása is szükséges).



Két mérkőzés között legalább 20 perc pihenőidőt kell biztosítani az érintett versenyzőknek.

Az óra azonnal indul, mihamarabb a mérkőzésvezető **“Fight”** utasítással felszólítja a versenyzőket a küzdelem megkezdésére.

Az órát meg kell állítani, ha a mérkőzésvezető kézzel és hangbeli **“Stop”** utasítással jelez ezt a versenyzőknek. A küzdelem megállítása és újra indítása között eltelt idő nem számít bele a mérkőzés időtartamába.

A versenyzők a küzdelem alatt a mérkőzésvezető külön engedélye nélkül nem hagyhatják el a pástot.

Bármely negyedöntő vagy negyedöntőt megelőző küzdelem esetén, ha a felek egyenlő mértékben értek el hatékony és eredményes technikákat, támadásokat, akkor a mérkőzésvezető bíró jogosult a küzdelmi idő 1 perccel (**“Aranyperc”**) történő meghosszabbítására, melynek során a küzdő felek pontokat, előnypontokat és büntetéseket gyűjthetnek.

Ha az Aranyperc leteltével még mindig nincs egyértelmű győztes a pontok alapján, akkor a mérkőzésvezető és a két oldalbíró többségi döntés alapján választja ki a győztest szigorúan csak az Aranyperc alatt nyújtott teljesítmény alapján. Figyelembe kell venni, hogy melyik versenyző volt aktívabb vagy domináns az arany percben.

Ha az elődöntő, vagy a döntő alatt lenne pontegyezés a mérkőzésidő leteltével, akkor a mérkőzésvezető és az oldalbírók közös döntése alapján lehet adni 1 extra Aranypercet, és ha ennek a végén sincs pontkülönbség, akkor egy második Aranyperc adható a főbíró vagy a főbíró helyettesének engedélyével.

Abban az esetben, ha az eredmény még a második Aranyperc után is döntetlen lesz, akkor a győztes az lesz, aki a második Aranyperc alatt előbb szerzett sikeres technikáért pontot vagy kapott ellenfele büntetéséből kifolyólag előnypontot.

Ha nincs értékelhető technika, pont, büntetés vagy előnypont a második arany percben az elődöntő vagy döntő mérkőzések során, akkor a mérkőzésvezető, a két oldalbíró és a főbíró/helyettes főbíró többségi döntése alapján azt a versenyzőt hirdetik ki győztesnek, aki határozottan aktívabb vagy domináns volt az utolsó Aranypercben.

Minden versenyző küzdelmenként összesen 3 perc orvosi idővel rendelkezik. Ha ez az idő nem elegendő a versenyzőknek, akkor a mérkőzésvezető lelépteti orvosi okokból.



## 5. ENGEDÉLYEZETT KÜZDELMEK SZÁMA

Ha a verseny időtartama 8 óra egy nap, a küzdelmek száma versenyzőnként nem lehet több, mint 8 mérkőzés ezen a napon.

Ha a verseny több mint egy napig tart, akkor a küzdelmek maximális száma egyik versenyző számára sem haladhatja meg az 5 küzdelmet naponta.

Az egyes versenyzők egymást követő küzdelmei között eltelt idő soha nem lehet kevesebb, mint 20 perc.

## 6. A VERSENY MENETE

A mérkőzésvezető és az oldalbírók a szőnyeg szélén helyezkednek el, mielőtt felveszik helyüket a páston meghajolnak egymásnak.

A mérkőzésvezetőnek a küzdőtér közepén kell állnia, az oldalbíróknak pedig a pást jobb és bal oldalain, a küzdőterületen kívül.

Eredményhirdetés, büntetés, figyelmeztetés vagy kizárás bejelentése után az érintett versenyző meghajlással kell jelezze a döntés elfogadását a mérkőzésvezető felé.

Abban az esetben, ha egy versenyzőnek ki kell lépnie a pástról, hogy orvosi segítségben részesüljön, a fennmaradó versenyző a pást közepére megy és háttal az orvosi segítséget kapó ellenfelének letérdel.

A verseny végén és a győztes bejelentése után a versenyzők előbb egymásnak, majd a mérkőzésvezetőnek hajolnak meg, mielőtt kilépnének a pástról, azon az útvonalon, amelyen beléptek.

## 7. VERSENYSZABÁLYOK

### 7.1. A résztvevők pozíciói.

„Álló” - egy versenyző pozíciója úgy definiálható, hogy csak a lába érinti a pástot (két lábon áll a páston).

„Fekvő” vagy „Föld” pozíció - amikor a versenyző lábán kívül bármely más testrésze is



érinti a talajt.

## 7.2. Mérkőzések menete

A versenyzők a küzdelem megkezdésekor a versenyterület közepén egymás felé néznek, körülbelül két méterre egymástól. A piros fejbédős, piros kesztyűs, piros öves versenyző a Mat Refere (mérkőzésvezető) jobb oldalán marad. A mérkőzésvezető bíró jelzésére a versenyzők először a mérkőzésvezető bíró felé, majd egymás felé hajolnak meg.

Amint az mérkőzésvezető bíró bemondja a "Fight" parancsot, a küzdelem álló helyzetből indul. A mérkőzés órát meg kell állítani, ha a mérkőzésvezető bíró részéről elhangzik a STOP vezényszó.

A versenyzők különböző pozíciókban maradhatnak és közöttük válhatnak, de mindegyiknek aktívnak kell lennie.

## 7.3. A dobás és söprés technikái

A söprés és a dobás olyan technikát jelent, ahol az ellenfél elveszti egyensúlyát és elesik, vagyis a versenyterületet érint a test bármely részével a lábától függetlenül, azaz "fekvő" vagy "föld" helyzetben van.

Dobásnak számít az is, amikor a védő versenyző elkapja és ellenáll az ellenfél kezdeményezésének, és az ellenfelét mozgásának és útjának megváltoztatására kényszeríti, az ellenfél esésének karakterét és folyását megváltoztatja, vagyis kontrázik.

Bármilyen dobás vagy söprés, mely az ellenfél fejének, nyakának vagy gerincének, az ellenfél karjának, lábának és térdének ízületeit sérülését okozza tilos.

## 7.4. Fojtások és submission-technikák.

A submission technika a láb, a kar, a boka vagy az ellenfél kezének tartása vagy rögzítése, amely lehetővé teszi a versenyző számára, hogy fájdalmat okozó hajlítást/feszítést hajtson végre (pl. nyújtott kar- vagy lábfeszítés), illetve ízületi feszítést, lábkulcs, karkulcs, bokakulcs vagy inak, izmok fogását (nyomáspont támadás), és az ellenfelet kopogásra vagy kiáltásra kényszerítse.

A fojtások a légzés és a vérkeringés rendszerének mechanikusan alkalmazott korlátozása, az ellenfelek nyakának és véredényeinek szorítása vagy összenyomása révén, amely az ellenfél kopogását, a feladásának jelzését vagy az eszméletvesztését eredményezi.



## 7.5. Támadások

A csapások olyan technikák, amelyeket a láb, a térd, a kéz vagy könyök végez a test megengedett célterületein.

Csak a pontos támadó technikák számítanak hatékonynak (dinamikus alkalmazással és megfelelő nyomatékka, megfelelő távolságra, megfelelően végrehajtva), amelyek egyensúlyvesztést okoznak, vagy amelyek miatt a versenyző 3 másodpercnél hosszabb ideig nem tudja tovább folytatni a versenyt.

## 7.6. A küzdelem eredménye és értékelése

Egy küzdelem eredménye lehet egy versenyző győzelme és a másik veresége, valamint lehet mindkét versenyző veresége / kizárása.

A felnőtt versenyzők küzdelménél [Aranypercek nélkül] a mérkőzésvezető bíró nem ítél oda semmilyen pontot hatékony technikákért, rúgásokért, földre vitelekért, fogásokért kivéve, ha az említett technikák submission-t, leütést vagy kiütést eredményeznek.

A győzelem a versenyben az alábbiak szerint sorolható:

- A versenyző tiszta győzelme
- Győzelem a másik fél büntetése vagy orvosi diszkvalifikációja miatt
- Győzelem bármelyik versenyző visszalépésével
- Győzelem a bírák döntésével.

### 7.6.1. Tiszta győzelem.

Tiszta győzelmet ítélnék annak versenyzőnek:

- aki sikeres submission-t, vagy fojtást, vagy kiütést hajt végre;
- aki egyértelműen dominálta a küzdelmet;
- akinek ellenfele visszalépett vagy kizárásra került;
- abban az esetben, ha a küzdelem nem folytatható.<sup>1</sup>

Fojtás esetén Tiszta győzelmet kell hirdetni, ha a fojtott versenyző jelzést ad a mérkőzés feladására (lekopogja) vagy elveszti eszméletét.

A submission technika tiszta győzelemnek számít, abban az esetben, ha a feladásra kényszerítő technikát elszenvedő versenyző egy kar- vagy egy lábfeszítést esetén jelzi feladási szándékát (lekopog), ezzel azt jelezve, hogy nem képes folytatni a küzdelmet.

---

<sup>1</sup> A mérkőzés nem folytatható: egy versenyző ki nem állása vagy nem megjelenése esetén; a Verseny Orvosának döntése vagy a versenyző képviselőjének döntése nyomán a versenyző visszalép; vagy a 3 perces orvosi idő túllépése esetén.



Feladást vagy lekopogást (Tap out) jelent: a dupla taps, a kopogás (kézzel vagy lábbal) a páston, az ellenfél testén vagy a saját testen. Bármely versenyző kiáltása, ha submission technika vagy fojtás közben történik, feladásnak minősül.

A kiütés [KO] tiszta győzelemnek számít abban az esetben, ha az egyik résztvevő 5 másodpercen belül nem tudja folytatni a mérkőzést a támadás/csapás, dobás vagy bármely más megengedett technika miatt.

Bármely sportoló, aki kiütés (knock out) következtében a kötelező 5 másodperces számolás után nem tudja folytatni a mérkőzését, az adott versenyen nem vehet részt más mérkőzéseken, valamint további megfigyelésre szoros orvosi felügyelet alá kell vonni.

Az első kiütés (knock down) hatékony technikának számít, mely során a versenyző (uke) a földre esik vagy zavarttá válik az ütés, vagy dobás, vagy bármely engedélyezett technika következtében, de fel tud állni vagy képes folytatni a küzdelmet az 5 másodperces rászámoláson belül. Az egy küzdelmen belüli második kiütést (knock down) Tiszta Győzelemnek kell hirdetni, ha az egyik versenyző az ütés, dobás vagy engedélyezett technika következtében a földre kerül vagy zavarttá válik egy pillanatra is és nem tud felállni vagy folytatni a küzdelmet 3 másodperces rászámoláson belül.

Bármelyik sportoló, aki egy második kiütést (knock down) szenved, és a kötelező 3 másodperc után nem folytathatja a mérkőzést, további versenyzését erősen meg kell fontolni, emellett pedig szoros orvosi megfigyelés alá kell vonni.

Minden olyan találat, amely véletlenül az ellenfélen nyílt sebet eredményez, automatikusan technikai KO-nak [TKO] kell tekinteni. Bármely szándékos kísérlet ilyen sebek okozására, az okozó versenyző azonnali diszkvalifikációjával jár.

Bármely sportoló, aki olyan nyílt sebet szerez, amit a mérkőzésvezető bíró súlyosnak ítél, nem folytathatja a mérkőzést, további versenyzését pedig erősen meg kell fontolni, a versenyzőt szoros orvosi megfigyelés alá kell vonni.

Egyértelmű fölény vagy dominancia esetén, tiszta győzelmet kell hirdetni - ha a verseny során az egyik versenyző egyértelműen azt mutatja, hogy elvesztette ambícióját a harc folytatására, vagy nem védi magát az ellenfele támadásával szemben, avagy nem reagál, vagy nem védekezik a submission ellen több mint öt másodpercig. Ilyenkor a mérkőzésvezető bíró leállítja a harcot és az ellenfélnek egy tiszta győzelmet ad a nyilvánvaló dominancia miatt.

Az a versenyző, aki ellenfelét a küzdőtéren kívül üti ki (knock down), vagy aki ellenfelét a küzdőtéren kívül tovább támadja vagy a páston kívülre dobja büntetésben részesül. Ha az ellenfelet mindkét kezével a páston kívülre lökik, akkor az nem tekinthető támadásnak, és a támadót figyelmeztetéssel kell büntetni.

#### **7.6.2. Győzelem az első hatékony (effektív) vagy aktív technikával.**

A győzelem a kitűzött küzdelmi idő végén [ha nincs tiszta győzelem] nyerhető az aktív technikák alapján, vagy a további Aranyperc alatt, az első aktív technika végrehajtása alapján.



Az aktív vagy hatékony támadást a következőképpen kell meghatározni:

- Bármilyen csapást követő kiegyensúlyozatlanság vagy egyensúlyvesztés az ellenfél részéről;
- egy nagyívű dobás esetén, melynek során az elszenvedő fél mindkét lába elhagyja a talajt;
- Egy dobás, amelynél az ellenfél a hátára esik és legalább 3 másodperc után is fekvébe marad;
- Ha a védekező nem véd vagy áll ellen egy hosszan tartó támadásnak;
- ha a versenyző támadások vagy dobások sorozatával kiszorítja vagy kivezeti ellenfelét a pástról.

**Megjegyzés: Minden támadás, ami érinti a gerincet vagy bármely tiltott területet vagy földön lévő helyzetben térdel, könyökkel a fejre, arcra irányuló támadás vagy olyan támadás, mely érinti a fejet, arcot rögzített pozícióban automatikusan leléptetést von maga után.**

#### **7.6.3. Győzelem bírói döntéssel**

Amennyiben a nyertes nem állapítható meg egyértelműen a küzdelmi idő és az aranypercek után sem, akkor a bírók egyéni megítélésük alapján, de egyszerre jelzik a győztest figyelembe véve az összteljesítményt, aktivitást, valamint az alkalmazott védő és támadó technikák sikerességét és minőségét. Bírói döntés esetén versenybírói konszenzus szükséges minden Döntő esetében a győztes kihirdetésére.

#### **7.6.4. Győzelem visszalépés vagy kizárás esetén**

A versenyzőt visszaléptethetik, visszahívhatják vagy kizárhatják a Főbíró vagy helyettese döntésére, és ezzel párhuzamosan Tiszta győzelmet kell hirdetni a következő esetekben:

- ha egy versenyző folytatólagosan vagy szándékosan elhagyja a küzdőterületet vagy a szabályokkal ellentétes cselekedetet hajt végre;
- ha a versenyző nem tudja folytatni a versenyt orvosi döntés alapján a mérkőzésen történt sérülés miatt;
- ha az ápolás túllépi az ápolásra engedélyezett 3 perces időtartamot;
- ha nem jelenik meg valamelyik versenyző a tatamin az első pástra hívást követő 2 percen belül;
- ha a versenyző nem áll készen a küzdelemre. az első pástra hívást követő 2 percen belül (nem rendelkezik vagy nem vette fel a szükséges védőfelszereléseket vagy a küzdelemnek megfelelő ruházatot);
- ha két büntetése után megkapja a harmadik figyelmeztetést a mérkőzésvezető bíró és az oldalbírók egyhangú döntése alapján, vagy ha versenybírók többségi döntését a Főbíró is támogatja.

A résztvevő kizárható a versenyből Főbírói döntés alapján, ha küzdelem során szerzett



sérülés, betegség, nyílt seb esetén orvosi utasításra nem folytathatja a versenyt.

A versenyzőt leléptetheti vagy kizárhatja a Főbíró vagy annak helyettese, ha a versenyző:

- viselkedése durva, etikátlan az ellenfelével vagy bármely résztvevővel vagy bármely versenybíróval vagy a közönséggel szemben;
- visszautasítja a versenynek megfelelő kötelező formai elemeket (meghajlások, tatamira való fellépés stb.), vagy az ellenfelének üdvözlését vagy az üdvözlést helytelen módon teszi meg;
- többször tiltott technikákat hajt végre, vagy ha szándékos sérülést okoz ellenfelének úgy, hogy az lehetetlenné teszi ellenfele számára, hogy folytassa a versenyen való részvételt (orvosi utasítás nyomán);
- nem megjelent meg küzdelemhez;
- nem mond igazat vagy megpróbálja félrevezetni a versenybírókat, vagy bármely hivatalos személyt.

Ha mindkét versenyző egyidejűleg megsérti a versenyszabályokat, és kizárásra kerülnek, akkor mindkét versenyzőt vesztesnek hirdeti ki a mérkőzésvezető bíró.

#### **7.6.5. Győzelem az ellenfél szándékos menekülésével**

A menekülés a következőket takarja:

- A versenyző szándékosan, ismételten elhagyja a pástot álló vagy földön lévő helyzetben, hogy elkerüljön egy támadást;
- Az orvosi idő pihenésre történő használata - hamis sérülés bejelentése időhúzás céljával
- fogások használata védekezés céljából - ha nincs azt követő támadási cél
- szándékos időhúzás ruha szétzilálásával; illetve időhúzás a ruha, védőfelszerelések vagy haj igazgatásával stb.

Azok a versenyzők, akiket a végső küzdelemből eltávolítottak a harc elkerülésére miatt, nem kaphatnak érmet.

#### **7.6.6. A versenyzők értékelése, ha a pást széléhez közel küzdenek**

A versenyző "Páston kívül" helyzetének minősül:

- ha az egyik versenyző „álló” pozícióban mindkét lábával elhagyta a pástot;
- amikor az egyik résztvevő teste fekvő [föld] pozícióban elhagyja a pástot;
- „Páston kívül” pozíció értékelése a mérkőzésvezető bíró döntése - vitatható esetben a mérkőzésvezető bíró és az oldalbírók többségi döntése határozza meg.



Ha bármelyik versenyző a „Páston kívüli” helyzetbe kerül, a mérkőzésvezető bíró utasítására visszatérnek a pást közepére és álló helyzetből indítják a küzdelmet. A versenyzők nem állhatnak meg maguktól a küzdelemben, akkor se, ha a pást szélén vannak csak a mérkőzésvezető bíró utasítására.

Minden technika, ami „Páston kívül” pozícióban történik, nem értékelhető.

A versenyterületen elkezdett dobás akkor is számít, ha a „Páston kívül” pozícióban végződik.

A páston elindított fojtások, feszítések, imitált támadások megengedettek, és akkor is érvényesek, **ha azok a „páston kívül”** helyzetben fejeződnek be, feltéve, hogy bármely versenyző minimum egy testrésze a páston belül van

## 8. TILTOTT TECHNIKÁK

A Contact Ju-Jitsu versenyen tilos minden versenyzőnek végrehajtani az alábbi tiltott és illegális technikák egyikét:

- dobás, ahol az ellenfél a fejére esik; pile driving (fejjel lefelé földbe ejtés) vagy suplex dobás elindítása, vagy a fej mindkét kézzel történő fogásából indított dobása (anélkül, hogy megragadná a támadó kezét vagy ruháját);
- veszélyes dobás végrehajtása, mint például a Kani Basami;
- az ellenfél szemének eltakarása, szájának vagy orrának szándékos befogása;
- karcolás, harapás, csípés, szem nyomása, kampózás bármely testrészbe;
- a nyak vagy a gerinc hátrafelé fordítása vagy hajlítása;
- fej, test vagy torok nyomása térdel vagy könyökkel;
- a fej (szemöldökök között vagy száj), lágyék megragadása, kezekkel vagy lábakkal történő nyomása;
- az ujjak, a haj, vagy fülek megragadása, vagy csavarása;
- térd vagy boka feszítése a természetes hajlás iránnyal ellentétben;
- fojtás vagy submission technika végrehajtása rángatással;
- az öv végének bármely testrész köré tekerése;
- szándékos szökés a pástról, vagy ellenfél szándékos kinyomása a pástról
- támadása a nemi szerveknek, ágyékrégióknak, análrégióknak, gerincnek, életfontosságú szerveknek, kisagynak, és feszítése az ízületeknek hajlás iránnyal ellentétben;
- az ujjakkal, a tenyérrel, a tenyér szélével, a nyitott kesztyűvel az arcra vagy szemekre támadni;



- támadás fejre, ha az ellenfél fekvő vagy „föld” helyzetben van, térd, könyök vagy láb használatával;
- ellenfelet megrúgni, amíg az ellenfél fekvő vagy „föld” helyzetben van;
- ellenfél fejét szándékosan a földre ütni;
- szándékosan magas és erős „body slam” [ellenfél testének teljes kiemelése vállmagasság fölé merőlegesen, majd ellenfél hátára dobása];
- nyitott fejre könyökkel támadni;
- az ellenfél fojtása csak kézzel, ujjakkal, vagy csak alkarral;
- ellenfél támadása, ha a védőfelszerelése lejött.

Ha a versenybírók nem észlelik a versenyzők tiltott technikáinak végrehajtását, az ellenfél hanggal vagy gesztussal jelezhet, hogy tiltott technikát alkalmaznak ellene. Tilos a téves vagy megtévesztő jelzés, ha erre pedig mégis sor kerülne, tiltott cselekményként büntetendő.

A következő cselekményeket is tiltott cselekményeknek tekintjük:

- a mérkőzésvezető bíró utasításainak vagy parancsainak betartásának megtagadása;
- a szőnyeg szélének megragadása a versenyterületen belülről;
- az ruha szándékos szétzilálása, bármely részének levétele vagy eldobása, a védőfelszerelés vagy ruha igazgatása, öv kötözgetése a mérkőzésvezető bíró külön engedélye nélkül;
- beszélgetni egymás között vagy a páston kívül állókkal.

## 9. FIGYELMEZTETÉSEK ÉS BÜNTETÉSEK

A Versenyszabályok megszegése esetén a szabálytalanság mértékének függvényében a mérkőzésvezető bíró szóbeli figyelmeztetéssel megróhatja a versenyzőt, első - második megrovással majd diszkvalifikálhatja. A figyelmeztetett versenyző köteles a mérkőzésvezető bírónak meghajolni miután megkapta a figyelmeztetést, büntetést vagy leléptették.

A mérkőzésvezető bírónak jogában áll a versenyzőt megróni vagy figyelmeztetni olyan technikákért is, amelyek szabálytalansághoz vezethetnek.

A megrovások nincsenek számhoz kötve - egy versenyző bármennyit össze gyűjthet.

Büntetést kell kiszabni a versenyzőre, aki a mérkőzésvezető bírótól már kapott szóbeli figyelmeztetést a versenyszabályok megszegéséért vagy a figyelmeztetés ismételt megszegéséért.



Szabályszegéskor szóbeli figyelmeztetésben, büntetésben, illetve a mérkőzésről vagy a versenyről történő leléptetésben részesül a versenyző:

- időhúzás/lassúság pástra híváskor;
- minden a küzdelem elkerülésére irányuló kísérletért (jelen szabályoknak megfelelően) és más tiltott cselekmények miatt;
- minden szabályszegés esetén;
- minden az edzőkkel vagy másik résztvevővel folytatott beszélgetés esetén a mérkőzések alatt;
- etikátlan viselkedésre felhívó beszólások esetén bármely jelenlevő, hivatalos személy, edző vagy versenyző felé;
- az mérkőzésvezető bíró utasításának megtagadása esetén;
- etikátlan viselkedés esetén;

A behívást követően az első 30 másodpercben nem megjelenő versenyző figyelmeztetést kap a mérkőzés kezdetekor. Büntetést (első büntetés) kell ítélni 1 percen belüli késés követően a pástra hívást után.

1 percnél hosszabb távolmaradás esetén második büntetést kell ítélni. Ha a versenyző 2 percnél többet késik, az diszkvalifikációt von maga után a mérkőzésvezető bíró és az oldalbírók egységes döntése alapján.

Abban az esetben, ha a versenyző leszorítás, fojtás vagy feszítés technika hatása alatt el akarja hagyni a pástot az első, vagy második alkalommal, büntetéssel vagy diszkvalifikációval büntetendő - attól függően ez hányadik vétsége a versenyzőnek.

## 10. EREDMÉNYHIRDETÉS

A győztes kihirdetését a következőképpen kell megtenni kiütés (knock out), Submission, fojtás, vagy egyéb dominanciát egyértelműen igazoló küzdelem eredményt esetén: győztes kék, vagy piros (név és ország hirdetésével).

Visszalépés, diszkvalifikáció vagy leléptetés esetén a következőképp kell hirdetni a győztest: az ok megjelölésével győztes kék, vagy piros (név és ország hirdetésével).

Győztes kihirdetése bírói döntés következtében: bírói döntéssel győztes kék, vagy piros (név és ország hirdetésével).



## 11. ELTÉRŐ RENDELKEZÉSEK

Ippon értékű találatok álló küzdelemben, tökéletes dobások, földre vitelek pontozása a Fighting System szabályainak megfelelően.

'Fighting System' chui alkalmazása a büntetéseknél (3. chui esetén leléptetés).

Figyelmeztetések esetén a mérkőzésvezető bíró a Fighting System kézjeleit használja.

Aranyperc elkerülése bírói döntésnél a megadott pontok függvényében.