

# VERSENYSZABÁLY FIGHTING SYSTEM

Verzió 2.1

Érvényes 2021.01.01-től





## TARTALOMJEGYZÉK

1.	BEVEZETÉS .....	3
2.	VERSENYTERÜLET (FIELD OF PLAY – FOP).....	3
3.	EDZŐK .....	3
4.	VERSENYRUHÁZAT ÉS SZEMÉLYES KÖVETELMÉNYEK .....	4
5.	KATEGÓRIÁK ÉS IDŐ .....	4
6.	BÍRÓK ÉS ADMINISZTRÁTOROK.....	5
6.1	Bírók .....	5
6.2	Adminisztráció .....	5
7.	A MÉRKŐZÉS MENETE .....	6
8.	“HAJIME”, “MATTE”, “SONOMAMA” ÉS “YOSHI” HASZNÁLATA .....	6
9.	PONTOZÁS.....	7
9.1	1. Rész.....	8
9.2	2. Rész.....	8
9.3	3. Rész.....	9
10.	BÜNTETÉSEK / SZABÁLYTALANSÁGOK / TILTOTT TECHNIKÁK .....	10
10.1	Kisebb szabálytalanságok (“Shido”) .....	10
10.2	Nagyobb szabálytalanságok (“Chui”).....	12
10.3	Súlyos szabálytalanságok .....	13
11.	A MÉRKŐZÉS GYŐZTESÉNEK MEGÁLLAPÍTÁSA.....	14
12.	KÉSÉS ÉS A MÉRKŐZÉS FELADÁSA .....	14
13.	SÉRÜLÉS, BALET ÉS ROSSZULLÉT .....	14
14.	MELLÉKLET.....	16
14.1	Bírói karjelzések .....	16
14.2	Versenyterület felállítása .....	22
14.3	Korosztályos szabályok .....	23
15.	A DOKUMENTUM KELETKEZÉSE .....	24



## 1. BEVEZETÉS

A Fighting System két versenyző sportszerű küzdelme az elfogadott Ju-Jitsu szabályok szerint. A küzdelmet azonnal megnyeri, aki full ippont ér el (egy-egy tökéletes technika kivitelezésével 1. 2. és 3. részben) vagy aki a mérkőzés idő lejártáig több pontot ér el.

A JJIF Fighting-System versenyszáma három részből áll:

1. rész: Ütések, csapások és rúgások (“atemi”)
2. rész: Dobások és levitelek (“takedowns”), fojtások és feszítések.
3. rész: Földharc technikák, leszorítások, fojtások és feszítések.

## 2. VERSENYTERÜLET (FIELD OF PLAY – FOP)

Az FOP-t az alábbi dokumentumban<sup>1</sup> listázott további szabályok szerint kell felállítani.

A versenyterület méretéről és felállításának módját a dokumentum végén a 14.2-es számú melléklet taglalja.

A versenyterületet különböző színű tatamikkal kell lefedni a területek megkülönböztetésének céljából. A ‘küzdőtér’ körül található a ‘biztonsági zóna’.

A ‘küzdőtér’ és a ‘biztonsági zóna’ együtt alkotja a ‘versenyterületet’.

## 3. EDZŐK

A küzdelem közben egyetlen edző segítheti a versenyzőt. Az edző a versenytér szélén foglal helyet és ülve marad a mérkőzés ideje alatt. Az edzők megóvhatják a bírói döntéseket az alábbi dokumentum<sup>2</sup> szabályainak megfelelően.

Az edző egy példakép és mint példakép, a viselkedésének tükröznie kell a küzdősportok etikai kódexében foglalt magatartási követelményeket.

Az edzőnek az alábbi dokumentum<sup>3</sup> szabályainak megfelelően kell öltözködni. Bizonyos eseményeken egy alternatív öltözködési szabályzat alkalmazható (pl. Beach Games).

Ha az edző sértő magatartást tanúsít a versenyzőkkel, a bírókkal, a közönséggel vagy bárki mással szemben, a vezetőbíró (MR) eltávolíthatja őt a képviselők számára fenntartott helyről (FOP) a mérkőzés hátralévő idejére.

Amennyiben nem hagy fel a sértő magatartással, a mérkőzésvezető bíró akár ki is tilthatja a küzdőterek mellől. A rendező/házigazda joga, hogy bárkit kitiltson a helyszínről, akinek a viselkedését ‘nyugtalanítónak’ találja.

<sup>1</sup> JJIF ORGANIZATION & SPORTING CODE version 3.2 (01.01.20); lásd 2. oldal, 3.3 Requirements for the Field of Play

<sup>2</sup> A bírói döntéseket meg lehet óvni a JJIF ORGANIZATION & SPORTING CODE Version 3.2; 16. oldal, 1.5 Challenge & Appeal-ben leírt módon

<sup>3</sup> JJIF ORGANIZATION & SPORTING CODE Version 3.2; lásd 15. 8, 1.4.1 Dressing for coaches and other officials.56



## 4. VERSENYRUHÁZAT ÉS SZEMÉLYES KÖVETELMÉNYEK

A versenyzőnek ügyelnie kell arra, hogy betartsa a versenyruházatra és a személyes követelményekre vonatkozó szabályokat, amelyek megtalálhatóak az alábbi dokumentumban.<sup>4</sup>

A versenyzőknek puha, rövid és könnyű kézvédőket és puha lábfej- és sípcsontvédőket kell viselniük az övük színének megfelelő színben (pirosat vagy kéket).

A védőfelszereléseknek puha habból kell készülniük és 1-2cm vastagnak kell lenniük.

A védőfelszereléseknek megfelelő méretűnek és állapotúnak kell lenniük.

Megengedett szuszpenzort és fogvédőt hordani. A női versenyzők mellvédőt is viselhetnek. Szabályosnak minősül hijab-ot hordani.

A további védőfelszereléseknek (pl. vállmerekítő, térdmerekítő) annyira vékonynak és puhának kell lenniük, hogy ne akadályozzák meg az ellenfelet a fogásban.

Minden védőfelszerelést a gi alatt kell viselni.

Ha egy versenyző nem tartja be ezen szabályokat, nem indulhat el a mérkőzésen. Miután a versenyzőt értesítették, hogy a megjelenése nem felel meg a meghatározott elvárásoknak, 2 perc áll rendelkezésére, hogy a szabályoknak<sup>5</sup> eleget tegyen.

## 5. KATEGÓRIÁK ÉS IDŐ

Az alábbi dokumentum<sup>6</sup> által meghatározott kategóriákat kell alkalmazni.

Az életkor meghatározásánál a születési év számít.

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

A mérkőzés ideje felnőtteknek illetve U21, U18, U16 kategóriában 3 perc, masters kategóriában 2 perc, U14 és fiatalabbak számára szintén 2 perc.

**A korosztályos szabályokat a dokumentum végén lévő 14.3 számú melléklet tartalmazza.**

<sup>4</sup> JJIF ORGANIZATION & SPORTING CODE Version 3.2; lásd 13. & 14. oldal, 1.4 Competition Dressing and Personal Requirements

<sup>5</sup> Ha felfedezik a "COMPETITION DRESSING & PERSONAL REQUIREMENTS" szabályok megsértését a küzdelemre szánt idő elindítása után, a versenyzőt kizárják

<sup>6</sup> JJIF ORGANIZATION & SPORTING CODE Version 3.2; lásd 10. oldal, 1.3.2 Age Categories 11. oldal, 1.3.4 Weight Categories



Ha egy versenyző két egymást követő mérkőzésen vesz részt, akkor a versenyző kategóriájának megfelelő kettő (2) teljes, szabályos mérkőzés időtartamával megegyező pihenőidőt kell számára biztosítani a két mérkőzés között.

## 6. BÍRÓK ÉS ADMINISZTRÁTOROK

### 6.1 *Bírók*

Fightingban a vezetőbíró (MR) a küzdőtéren tartózkodik és vezeti a mérkőzést.

Az MR az egyetlen személy, aki a pontozásra, büntetésekre, ápolási időre, vagy javításra vagy nem kihirdetett eredményekre vonatkozó döntéseket kézjelzéssel mutatja.

Az MR-t kettő (2) videóbíró (VR) segíti, akik az 'asztal' mellett helyezkednek el. Kettő (2) videófelvevő kamerát alkalmaznak, amelyek a pást két átellenes sarkában helyezkednek el.<sup>7</sup>

Mind az MR-t és a VR-t segíti és felügyeli a pást főbírója (HR), aki értékeli az MR munkáját és nyilvántartást vezet.

Lehetőség szerint az HR, az MR és az egyik VR folyamatosan kapcsolatban vannak egy különálló intercomon keresztül.

Az óvásokat az alábbi dokumentum<sup>7</sup> szerint kell kezelni.

Az akciókat, amelyek sérüléshez vagy full-ipponhoz vezetnek, mindig vissza kell nézni a VR-nek. Az akciókat, amelyek közvetlen hansoku-make-hoz vezetnek, a HR-nekkötelező felülvizsgálnia.

Amikor nincs lehetőség videóbíró használatára, az MR-t kettő (2) oldalbíró (SR) segíti, akiknek a biztonsági zónában kell elhelyezkedniük (a mérkőzés területének két különböző oldalán) oly módon, hogy a mérkőzés eseményeit a lehető legjobban tudják követni és pontozni.

Az MR-t és az SR-eket a HR segíti és felügyeli, aki értékeli az MR-k és az SR-k munkáját és nyilvántartást vezet.

A pontozás és büntetés közben vétett hibákat a három bírónak és a felelős asztalbírónak kell javítania.

A bírók feladata beavatkozni a mérkőzésbe, amikor az szükséges. A bírók feladata a versenyzőket a küzdőtér határain belül tartani.

A bírók feladata megbüntetni az edzőket és felszólítani őket arra, hogy hagyják el a mérkőzés terét, a bírói szabályoknak megfelelően.

### 6.2 *Adminisztráció*

Az asztal az MR-rel szemben helyezkedik el a küzdelem kezdetekor és két pontszámlálóból kell állnia; az egyik az elektronikus kijelző működtetéséért felelős és a másik a papír alapú pontvezetésért (ha szükséges).

Az asztalbíró (TR) az adminisztráció felelőse. Ő közli a pontokat és a büntetéseket a pontszámlálókcal, ő indítja az ápolási időt (amikor az orvosi személyzet megkezdi az ápolást a

<sup>7</sup> Ha lehetséges, a bírónak különböző országokból, országos verseny esetén különböző egyesületekből kell származniuk.



páston) és értesíti az MR-t a küzdelemre rendelkezésre álló idő végéről, a leszorítás idejéről és az ápolás idejéről.<sup>8</sup>

## 7. A MÉRKŐZÉS MENETE

A küzdelem kezdetén a versenyzők egymástól kb. 2 méter távolságra, egymás felé nézve helyezkednek el a versenytér közepén. A piros övű versenyző az MR jobb oldalán áll. Az MR jelzésére a versenyzők meghajolnak először a bírók felé majd egymás felé.

Az MR "hajime" vezényszava után elindul a mérkőzés az 1. résszel.

Amint a kontaktus létrejött az ellenfél megfogásával, elkezdődik a 2. rész. Az ütések, csapások és rúgások tiltottak kivéve, ha ez egyszerre történik a fogással.

Amint mindkét versenyző mindkét térdé a földön van vagy az egyik versenyző ül vagy fekszik a földön, a mérkőzés a 3. részben folytatódik.

A versenyzőknek aktívnak kell lenniük azzal, hogy mindegyik részben próbálnak pontot szerezni.

Az aktív versenyzők válhatnak a részek között.<sup>9</sup>

A "matte" vezényszó után a versenyzőknek azonnal meg kell igazítaniuk a gijüket és a védőfelszereléseiket és vissza kell állniuk a kiinduló helyükre.<sup>10</sup>

A biztonsági zónából indított technikákat nem lehet értékelni. Az MR-nek meg kell állítania minden küzdelmet a küzdőtérén kívül és utasítania kell a versenyzőket, hogy térjenek vissza a pást közepére és egymással szemben álljanak fel.<sup>11</sup>

A mérkőzés végén az MR kihirdeti a győztest, utasítja a versenyzőket, hogy először egymás, majd a bíró(k) felé hajoljanak meg.

## 8. "HAJIME", "MATTE", "SONOMAMA" ÉS "YOSHI" HASZNÁLATA

Az MR "hajime" vezényszóval elindítja a mérkőzést és a "matte" vezényszóval megállítja azt.

Az MR-nek a következő esetekben kell megállítania a mérkőzést a "matte" vezényszó használatával:

- ha egyik vagy mindkét versenyző teljesen elhagyja a küzdőtér 1. vagy 2. részben<sup>10</sup>
- ha mindkét versenyző teljesen elhagyja a küzdőtér 3. részben
- ha megszűnt a kontaktus 2. vagy 3. részben és a versenyzők maguktól nem 1. részben folytatják a küzdelmet
- ha az egyik versenyző két térdén van, ül vagy fekszik és az ellenfele atemi technikát alkalmaz

<sup>8</sup> Az MR-nek használnia kell az "ápolási idő" karjelzést amikor hívják az orvosi személyzetet.

<sup>9</sup> Lásd lejjebb: Passzivitás

<sup>10</sup> Ha a versenyzők nem igazították meg a gijüket és a védőfelszereléseiket, az MR használhatja a "gi igazítás" kézjelet és ad további 15 másodpercet, hogy megigazítsák gijüket és védőfelszereléseiket. Amennyiben ez többször is megtörténik a versenyző 'shido' büntetést kap.

<sup>11</sup> Amennyiben egy versenyző csak egy rövid pillanatra hagyja el két lábbal a küzdőtér és azonnal visszatér, a mérkőzést nem kell megállítani



- ha a leszorítás ideje letelt
- ha lekopogtatásnál (az egyik versenyző kopog vagy máshogy jelzi, hogy feladja, kiált vagy a versenyző nem képes a lekopogásra egy fojtás vagy feszítés közben)
- azért hogy az egyik vagy mindkét versenyzőt megbüntesse az MR az 1. részben
- ha egyik vagy mindkét versenyző sérült, eszméletlen vagy nem érzi jól magát
- bármilyen más esetben, amikor az MR szükségesnek tartja (pl. gi igazításához vagy döntések közléséhez)
- bármilyen más esetben, amikor az SR-k/VR-k egyike szükségesnek ítéli és ennek jelzésére tapsol a kezével
- ha vége a mérkőzésnek.<sup>12</sup>

Az MR "sonomama" után csak "yoshi" vezényszóval indíthatja újra a mérkőzést.

A "sonomama" vezényszót akkor kell használni, ha az MR-nek ideiglenesen meg kell állítania a versenyzőket. Ebben az esetben a versenyzők nem mozdulhatnak meg, amíg a mérkőzést nem folytatják.

"Sonomama" vezényszót kell használni:

- egyik vagy mindkét versenyző figyelmeztetése vagy büntetése a 2. vagy 3. részben.
- bármilyen más alkalommal, amikor az MR szükségesnek találja a mérkőzés megállítását amikor a versenyzők a 2. vagy 3. részben vannak

A "sonomama" vezényszó után a versenyzők ugyanabból a pozícióból folytatják a mérkőzést, amilyenben voltak, amikor a vezényszó elhangzott.<sup>13</sup>

## 9. PONTOZÁS

Ha a bírói csapat egy MR-ből és 2 VR-ből áll:

a pontokat az MR ítéli meg

ha legalább 1 VR egyetért az MR-rel, nem avatkoznak közbe.

Ha egyik VR sem ért egyet az MR-rel, egyikük feláll és karjával jelzi a javított pontszámot (ha mindkét VR egyetért) vagy középértékre javítják át (ha mind a 3 bíró egymástól eltérő pontot adna).<sup>14</sup>

Ha a bírói csapat egy MR-ből és 2 SR-ből áll:

- a bírók egyidejűleg pontoznak és a versenyző a 'többség dönt' elv szerint kapja a pontokat, vagyis a versenyző akkor kap pontot, ha legalább 2 bíró (1 MR és 1 SR vagy 2 SR) ugyanazt a pontot adta neki

<sup>12</sup> Miután egyeztettek az TR-rel, az MR-nek az SR-nek közösen kell eldöntenie, hogy az utolsó akció a küzdelemre rendelkezésre álló idő vége előtt vagy után történt.

<sup>13</sup> Amikor passzivitásért büntetést osztanak ki, mert egy versenyző átugrotta az 1. vagy 2. részt vagy nem volt hajlandó 3. részbe továbbmenni, a mérkőzést abban a részben kell folytatni, amelyikre a büntetés vonatkozott

<sup>14</sup> Ha a VR-k megváltoztatnak egy pontot, az MR-nek mutatnia kell, hogy melyik részben történt a változás és a pont változását (melyik pontról melyikre változott).



- amikor mindegyik bíró egymástól eltérő pontszámot ad, középítő értéket kapja a versenyző.

## 9.1 1. Rész

A következő technikákra lehet pontot adni 1. részben

- ki nem védett találat Ippon (2 pont)
- részben védett talált<sup>15</sup> Waza-ari (1 pont)

A támadásokat (atemi) csak testre és fejre szabályos irányítani (kivéve az egyenes atemiket, amelyeket nem lehet fejre).

A támadásoknak dinamikusnak kell lenniük, érinteniük kell az ellenfelet, nem lehetnek erősebbek semi-kontaktnál és hikitével/hikiashival kell végrehajtani jó egyensúllyal és kontrollal.

**Az U14 és U16 korosztályokban a támadások nem érinthetik a fejet.**

A bírók nem adhatnak pontot mindkét versenyzőnek egy összecsapáson belül és nem adhatnak egynél több pontot (Waza-ari vagy Ippon) egy versenyzőnek összecsapásonként. Amikor a versenyzők az 1. részben küzdenek, a bíróknak figyelmen kívül kell hagyniuk az olyan waza-ari technika pontozását amelyet ippon technika követ.<sup>16</sup> Az összecsapásoknak vége, ha mindkét versenyző teljesen eltávolodott a másiktól.

## 9.2 2. Rész

A következő technikákra lehet pontot adni 2. részben:

- feszítésekre és fojtásokra, amik az ellenfél feladásához vezetnek<sup>17</sup> Ippon (2 pont)  
Az U16 és alatta lévő korosztályokban a feszítések és a fojtások tilosak.  
Szintén U16 és alatt lévő korosztályokban, a kontroll nélkül végrehajtott dobástechnikák, melynél a dobást indító versenyző teljes súlyával ráesik az ellenfelére, veszélyeztetésnek számít, ami Hansoku-make büntetéssel jár.
- teljes kontrollal és dinamikával végrehajtott dobás vagy földre vitel Ippon (2 pont)
- részben kontrollált dobás vagy földre vitel Waza-ari (1 pont)

Egy földre vitelt ahol az ellenfél a háttal, oldallal, hassal vagy mellkassal érkezik a tatamira és ahol a támadó fölötte vagy az ellenfelével egy szintben marad értékelhető

Nem lehet dobásként pontozni, ha a tori támadó felemeli az ukét a 3. részből és földre viszi.

<sup>15</sup> Ha egy rúgást megfog az ellenfél, az részben kivédett technikának számít, ezért legfeljebb waza-ari jár a technikára.

<sup>16</sup> Ha mindkét versenyző egyszerre indít egy atemi technikát, amit a szabályok szerint ipponnak kell értékelni, a pontot annak a versenyzőnek kell adni, amelyik először viszi be a támadását. Ha mindkét találat egyidejűleg talált, nem lehet pontot adni (aiuchi).

<sup>17</sup> Ha egy versenyző nem tud kopogni, szóban is megteheti. Abban az esetben, ha az MR úgy ítéli, hogy egy versenyző veszélyben van, meg kell állítania a mérkőzést és ippont kell adnia az ellenfelének.





Azokat a dobásokat, amelyek végén az ellenfél a térdeire, négykézlábra vagy ülő pozícióba érkezik, nem lehet pontozni. Lehet pontozni azokat a dobásokat, amelyek után az ellenfél a térdeiről a hasára vagy a mellkasára érkezik.

Ha az egyik versenyző dobását az ellenfele megkontrázza és mindkét versenyző úgy ér földet, hogy egyikük sincs kontroll pozícióban, "aiuchi"-t kell ítélni (egyikük se kap pontot).

### 9.3 3. Rész

A következő technikákra lehet pontot adni 3. Részben

- leszorításokra vagy fojtásokra és feszítésekre, amelyek az ellenfél feladásához vezetnek<sup>18</sup> Ippon (3 pont)
- Az U14 és U16 korosztályokban, amennyiben egy feszítés és/vagy fojtás technikailag helyesen van kivitelezve, az ellenfél lehetséges feladásával, a bírónak kötelező megállítania a küzdelmet és megítélnie az Ippont (3 pont). Lábkulcsok és -feszítések tilosak.
- egy leszorítás "osae-komi" ami 15 mp időtartalmú Ippon (2 pont)
- egy leszorítás "osae-komi" ami 10 és 15 mp időtartalmú Waza-ari (1 pont)

A küzdésből hátralévő időn belül indított leszorítás ideje akkor is folytatódik, ha a küzdelemre rendelkezésre álló idő már letelt. Ha a kontroll 15 másodpercen belül megszűnik, az MR "toketa" jelzéssel jelzi.

Osae-komi/leszorítás a következő esetekben ítélni lehet:

- a leszorított versenyző a földön fekszik. Kontroll technikákat lehet alkalmazni, amikor az ellenfél a hátán, oldalán vagy hasán van
- tori lábai szabadok<sup>19</sup>
- az uke jól le van terhelve és nem tud szabadon mozogni. Torinak jó kontrollja van az uke felett.

A leszorítás ideje folytatódik akkor is, ha:

- a kontrollált versenyző képes elkapni tori egyik lábát (pl. half guard)
- a versenyző a földön back control pozícióra vált (pl. back mountból vagy mountból) és tori kontrollja megmarad
- a kontrollált versenyző négykézlábra/teknős pozícióba kerül (pl. back mountból) és tori kontrollja megmarad.

"Toketa"-t kell bejelenteni, ha:

- a kontrollált versenyző képes elkapni tori mindkét lábát pl. closed guard
- a kontrollált versenyző képes átfordítani az ellenfelét (kivéve a back-controllt)

<sup>18</sup> Ha egy versenyző nem tud kopogni, szóban is megteheti. Abban az esetben, ha az MR úgy ítéli, hogy egy versenyző veszélyben van, meg kell állítania a mérkőzést és ippont kell adnia az ellenfelének.

<sup>19</sup> Back-controll esetén tori lábai szabadnak minősülnek.



- a kontrollált versenyző képes felállni a térdeire vagy a lábaira függőleges pozícióban
- Mindkét versenyző teljesen elhagyja a küzdőteret

A technikák, amelyek az uke felsőtestét leterhelik és ezzel feladásra kényszerítik (azaz sankaku-jime és juji-gatame, ukéval a földön) osae-kominak minősülnek.

Nem lehet pontokat halmozni a különböző kontroll technikákkal és lekopogtatásokkal, amelyek egy osae-kominak számítanak (azaz egy juji-gatamét vagy egy sankaku-jimét 10 másodpercnél tovább tartanak és feladással végződik) nem ér waza-arit és ippont egyszerre. Az MR "matte"-t jelent be leállítva az osae-komit és ippont ad (3 pont) a lekopogtatásért.

Ha egy lekopogtatásra szolgáló technika, ami osae-komi is, nem végződik kopogással 15 másodpercen belül, az MR a "matte" vezényszót használja és ippont (2 pont) ad torinak.

## 10. BÜNTETÉSEK / SZABÁLYTALANSÁGOK / TILTOTT TECHNIKÁK

A büntetésekkel a bírók többségének egyet kell értenie. Ha egy akció több szabálysértés kritériumát is kielégíti, a súlyosabb büntetéssel járót kell figyelembe venni.

### 10.1 Kisebb szabálytalanságok ("Shido")

A "kisebb szabálytalanságokat" "shido"-val büntetik és az ellenfél 1 waza-arit kap. A következő akciók minősülnek kisebb szabálytalanságnak:

- "Passzivitás"<sup>20</sup>
  - Mindhárom részben: Nem aktív, nem törekszik pontszerzésre.
  - Passzivitás 1. részben: Azonnal 2. vagy 3. részbe megy anélkül, hogy aktív lenne 1. részben.  
Akkor számít 1. részben aktívnak egy versenyző, ha úgy megy át a 2. részbe, hogy legalább két összecsapás során megpróbált pontszerzési akciót végrehajtani. Ez minden alkalommal érvényes, amikor a küzdelem a hajime vezényszóval el- vagy újraindul.
  - Passzivitás 2. részben: Nem megy tovább a 2. részbe a versenyző, de aktív 1. részben<sup>21</sup>  
Az 1. részben aktív versenyző tovább mehet 2. részbe sikertelen pontszerzési kísérletek után, de nem mehet közvetlen a 3. részbe. Ez passzivitás a 2. részben.

<sup>20</sup> Egy kivétel az általános szabály alól: nem lehet passzivitásért shidot adni, ha a versenyző egy lehetőséget használ ki (pl. elkap egy rúgást, anélkül hogy előtte aktív lett volna 1. részben vagy flying armbar alkalmaz, vagy feláll, hogy átjusson az ellenfél guard-ján). Ha ez többször is megismétlődik és látszódik, hogy a versenyző nem akar küzdeni 1. 2. vagy 3. részben, shidot kell kapnia passzivitásért.

<sup>21</sup> Passzivitásért büntetést kell adni, ha a versenyzők nem jutnak tovább 2. részbe kb. 30 másodpercen belül. Miután egy ilyen büntetést már kiosztottak, ez az idő kb. 15 másodpercre csökken



Egy 2. részben aktív versenyző szándékosan nem mehet tovább a 3. részbe sikertelen pontszerzés után, mert ez passzivitás. Első részbe viszont szabályos visszamenni az aktív versenyzőnek.

Ha a versenyző közvetlen a 3. részbe megy vagy támadást imitál azzal a szándékkal, hogy 3. részbe kerüljön, az passzivitásnak minősül.

Ha a versenyző csak védi az ellenfele támadásait, anélkül, hogy pontszerő technikát kezdeményezne, szintén passzivitás.

- Passzivitás 3. részben: Ha a versenyző közvetlenül vissza megy a 2. vagy az 1. részbe, miközben meg se próbál küzdeni 3. részben.

A 3. részben aktív versenyző visszamehet a 2. vagy az 1. részbe, ha volt sikertelen pontszerzési kísérlete (3. részben).

Ha egy passzivitásért járó büntetést osztanak ki, mert egy versenyző kihagyta az 1. vagy 2. részt, vagy nem ment 3. részbe, a küzdelmet abban a részben kell folytatni, amelyik részre a büntetés vonatkozik (pl. ha egy versenyző imitált támadást alkalmazott, hogy kihagyja a 2. részt, a küzdelmet 2. részben kell folytatni).

- “Mubobi”:
  - egy olyan akció kivitelezésénél, amellyel a versenyző veszélybe sodorja önmagát.<sup>22</sup>
- “Küzdőtér elhagyása”:
  - ha a versenyző 1. vagy 2. részben mindkét lábával elhagyja a küzdőtérrel<sup>23</sup>
  - ha a versenyző 2. részben szándékosan kitolja az ellenfelét a küzdőtérrel
  - ha az uke 3. részben osae-komi vagy feladásra kényszerítő technika tartása alatt aktívan elhagyja a küzdőtérrel (és a biztonsági zónába kerülnek) egy nem szabadulástechnikai okból és mindkét versenyzőt kikényszeríti a küzdőtér területéről.
- “Grip and Punch”:
  - ha egy versenyző atemi technikákat alkalmaz 2. vagy 3. részben.<sup>24</sup>
- “Matte utáni akció”:
  - ha egy versenyző bármilyen technikát hajt végre “matte” vagy “sonomama” vezényszavak után.
- “Tiltott technika”:
  - ha a versenyző atemit alkalmaz lábra

<sup>22</sup> Lehetséges “mubobi”-t adni az egyik versenyzőnek és pontot adni a másiknak ugyanazért az akcióért

<sup>23</sup> Ha a versenyző a két lábával csak egy pillanatra lép bele a biztonsági térbe és azonnal visszatér a küzdőtérbe, nincs szabálysértés és a mérkőzést nem kell megállítani. Ha a versenyző azért hagyja el a küzdőtérrel, hogy egy erős vagy kontrollálatlan technikát kerüljön el, nem szabad shidot kapnia

<sup>24</sup> Ha egy atemivel egyidőben fogáskezdeményezés (1. részből 2. részbe haladás) indul, az érhet pontot.



- ha a versenyző ujjakat vagy lábujjakat feszít
- ha a versenyző nyomást gyakorol a vesékre vagy bordákra a lábaival zárt guardban (veseollózás)
- ha a versenyző marokkal fojt
- ha a versenyző a kézfejét vagy a lábfejét az ellenfél arcának nyomja 2. vagy 3. részben.
- “Időhúzás”:
  - ha egy versenyző készületlenül érkezik a pástra és késlelteti a mérkőzést<sup>25</sup>
  - ha a versenyző többször sem igazította meg a gijét és védőfelszereléseit, amikor visszatért a kiinduló pozícióba
  - ha a versenyző nem igazította meg időben a gijét és védőfelszereléseit (20 másodperccel, miután a "gi igazítás" kézjelet mutatták)
  - ha a versenyző szándékosan húzza az időt (pl. igazítja a git azzal, hogy leveszi az övet, kesztyűt, stb.)

## 10.2 Nagyobb szabálytalanságok (“Chui”)

A “Nagyobb szabálytalanságokért” “chui” büntetés jár és az ellenfél 2 waza-arit kap. A következő akciók minősülnek “jelentős szabálytalanságnak”:

- “Veszélyes atemi”:
  - túl erős támadás alkalmazása (ez lehet: rúgás, lökés, ütés, vagy az ellenfél testének megütése)<sup>26</sup>
  - egyenes ütés az ellenfél fejére<sup>27</sup>
  - kontrollálatlan támadás (pl. haito, haishu vagy köríves rúgás), ami nem lett időben megállítva, akkor is, ha nem találja el vele az ellenfelét<sup>28</sup>
- “Veszélyes földre vitel”:
  - olyan földre vitel végrehajtása, amelynél az ellenfél bármely testrésze a biztonsági zónán kívül ér földet
  - olyan földre vitel, amelynél az ellenfél arcára, fejére vagy a nyakára érkezik
  - erőszakos dobás végrehajtása, ahol a támadó kontroll nélkül hajta végre a dobást
- “Bírói utasítások figyelmen kívül hagyása”:
  - Az MR utasításainak figyelmen kívül hagyása<sup>29</sup>
- “Felesleges megjegyzések”:

<sup>25</sup> A büntetést a versenyző meghajlás után kapja, a küzdelmet indító “hajime” vezényszó előtt

<sup>26</sup> Ha a támadás erősebb semi-kontaktnál, a támadás nagyobb szabálytalanságnak minősül. Ha az erős technika azért történt, mert az ellenfél belemozdult a technikába (“mubobi”) nem lehet “chuit” adni erős támadásért. Lehetséges egyszerre “mubobi” és veszélyes támadás büntetést kiosztani egyszerre.

<sup>27</sup> Büntetni kell adni akkor is, ha az ütés nem találja el az ellenfelet

<sup>28</sup> Egy kontrollálatlan vízszintes atemi (pl. haishu, haito vagy köríves rúgás), amit nem állítanak meg, azt jelenti, hogy az atemi túlmegy az ellenfél középvonalán. Egy kontrollálatlan függőleges atemi (pl. felső haishu), amit nem állítanak meg, azt jelenti, hogy az atemi túlmegy az állkapocs vonalán.

<sup>29</sup> A második alkalommal, amikor a versenyző egy kisebb szabálytalanságot követ el (pl. “passzivitás”, “grip and punch”, “küzdőtér elhagyása...”) az MR figyelmezteti a versenyzőt, hogy a következő azonos szabálysértésért chuit fog kapni



- veszekedés az edzővel a mérkőzés alatt felesleges megjegyzések tétele, felesleges gesztusok, táncolás és nem sportszerű viselkedés tanúsítása az ellenfél, a bírók, az adminisztrátorok vagy bárki más iránt, de nem elég súlyos, hogy azonnal kitiltsák az eseményről
- Az U14 és U16 korosztályokban a következő szituációkért is “chui” büntetés jár:
  - Egy olyan támadás, ami érinti az ellenfél fejét
  - Feszítések és fojtások alkalmazása a 2. részben
  - Lábvesztés alkalmazása

### 10.3 Súlyos szabálytalanságok

A “súlyos szabálytalanságokért” “hansoku-make” büntetés jár.

Ha a versenyző súlyos szabálytalanságot követ el, elveszti a mérkőzést (0 pontot kap) és az ellenfele 14 pontot kap.

A második alkalommal, amikor a versenyző súlyos szabálytalanságot követ el, kizárják a versenyről és elveszti az összes mérkőzését, érmét és kvalifikációs pontját MINDEGYIK kategóriában.

Ha mindkét versenyző “hansoku-make” büntetést kap, újra kell játszani a mérkőzést.<sup>30</sup>

A következő akciók számítanak “súlyos szabálytalanságnak”:

- olyan technika használata, amely az ellenfél megsérülését okozhatja.<sup>31</sup>
- dobással (dobás kezdeményezéssel) végrehajtott fojtás vagy feszítés alkalmazása oly módon, hogy ha bár az ellenfél tudja követni a mozdulatot, a sérülés veszélye ténylegesen fenn áll<sup>32</sup>
- a nyak vagy a gerinc feszítése
- csavaró feszítés alkalmazása térdre vagy lábfejre
- kani-basami alkalmazása
- olyan sportszerűtlen viselkedés tanúsítása, amely túlmegy a “felesleges megjegyzések” kategórián (pl. sérülés megjátszása, hogy megbüntessék az ellenfelet egy egyébként szabályos akcióért, káromkodás, rasszizmus, gyűlöletkeltés vagy más illetlen szavak és gesztusok használata). Ha egy versenyzőt sportszerűtlen viselkedésért “hansoku-make”-val büntetnek, azonnal kizárják a versenyről és elveszít minden küzdelmet, érmét és kvalifikációs pontját MINDEGYIK kategóriában.

<sup>30</sup> Ha mindkét versenyzőt diszkvalifikálják, nincs szünet a mérkőzés és az újra játszás között. A pontszámot, ipponokat és büntetéseket nem viszik át az újra játszásba. Ha egy versenyzőt büntettek már “hansoku-make”-val, az ellenfele nyer automatikusan.

<sup>31</sup> Az MR-nek és az SR/VR-eknek kell eldönteniük a helyzet alapján, hogy a technikák, amelyek vérzést okoztak (kivéve egy már meglévő sérülés újra vérzése): “mubobi” ( shido ), “veszélyes atemi” ( chui ) vagy “technika, ami az ellenfél sérüléséhez vezethetnek” ( hansoku-make ) szabálytalanság történt (és hogy milyen büntetés jár ezért).

<sup>32</sup> Földrevitel közben használt feszítésért nem jár “hansoku-make” büntetés, ha a feszítést is az ellenfél feloldja azzal, hogy a földre megy (pl. kote-gaeshi)



## 11. A MÉRKŐZÉS GYŐZTESÉNEK MEGÁLLAPÍTÁSA

Full Ippon:

A versenyző megnyerheti a mérkőzést a küzdelemre szánt idő vége előtt, ha minden részben elért legalább egy Ippont. Ebben az esetben a vesztes versenyző pontszáma 0 és a győztes versenyző 100 pontot kap.

A győztes megállapítása a küzdelemre szánt idő letelése után:

1. A nagyobb pontszámmal rendelkező versenyző nyeri a küzdelmet.
2. Ha mindkét versenyző egyenlő pontszámmal rendelkezik, az a versenyző nyer, akinek több részben van Ipponja.
3. Ha mindkét versenyző egyenlő pontszámmal rendelkezik és összesen ugyanannyi részben ért el Ippont, mint az ellenfele, az a versenyző nyer, akinek az összes Ipponjának a darabszáma nagyobb.

A küzdelemre szánt idő letelte után, teljes döntetlen (mindkét versenyző egyenlő pontszámmal rendelkezik, ugyanannyi részben van Ipponjuk összesen, ugyanannyi az összes Ipponjaiknak a darabszáma, ugyanolyan mennyiségű és típusú büntetésük van) esetén:

Egy 1 perces szünet után egy további mérkőzés következik. A mérkőzés hossza 2/3-a a szabály szerinti mérkőzés idejének (120 másodperc U16-tól Felnőttig, 80 másodperc masters kategóriában, U14 és fiatalabbaknak). Ha ismét teljes döntetlen van az extra mérkőzés után, a folyamatot meg kell ismételni. A pontszámot, ipponokat és büntetéseket tovább viszik az extra mérkőzésekbe. A kategóriában a versenyzők pontszámainak egyenlőnek kell maradnia a döntetlen mérkőzés pontszámaival.

## 12. KÉSÉS ÉS A MÉRKŐZÉS FELADÁSA

A "fusen-gachi"-t (győzelem a megjelenés elmulasztásával) akkor kell kihirdetnie az MR-nek, ha egy versenyző ellenfele nem jelenik meg a mérkőzésére és 3-szor hívták 3 percen belül. A győztes 14 pontot kap a vesztes 0 pontot kap.

A "kiken-gachi"-t (győzelem a mérkőzés feladásával) akkor kell kihirdetnie az MR-nek, ha egy versenyző ellenfele visszalép a versenytől a mérkőzés alatt. Ebben az esetben az a versenyző amelyik feladta a mérkőzést 0 pontot kap és a győztes 14 pontot kap.

## 13. SÉRÜLÉS, BALESET ÉS ROSSZULLÉT

Minden alkalommal, amikor a mérkőzést megállítják egyik vagy mindkettő versenyző sérülése miatt, az MR összesen 2 percet adhat a sérült versenyző(k) ápolására. Az összes ápolási idő versenyzőnként minden mérkőzésben 2 perc.

Az ápolási idő az MR utasítására indul<sup>33</sup>

Ha a versenyzők egyike nem tudja folytatni a mérkőzést, az MR-nek és a VR-eknek/SR-eknek döntést kell hozniuk a következők figyelembe vétele után:

<sup>33</sup> A TR csak akkor indíthatja el az ápolási időt amikor az orvosi személyzet megkezdte a sérült versenyző ápolását







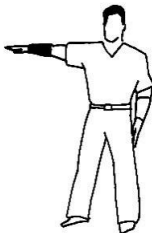

- Ha a sérült versenyző saját hibájából sérült meg, a sérült versenyző elveszti a mérkőzést. A sérült versenyző 0 pontot kap és az ellenfele 14 pontot kap.
- Ha a sérült versenyző ellenfele hibájából sérült meg, az ellenfele elveszti a mérkőzést. Az ellenfele 0 pontot kap és a sérült versenyző 14 pontot kap.
- Ha nem lehet eldönteni, hogy melyik versenyző okozta a sérülést, a sérült versenyző ellenfele nyeri a mérkőzést. A győztes versenyző 14 pontot kap és a sérült versenyző 0 pontot kap.
- Ha egy versenyző megsérül a mérkőzés alatt és nem tudja folytatni a mérkőzést, a sérült versenyző elveszti a mérkőzést. A sérült versenyző 0 pontot kap és az ellenfele 14 pontot kap.
- A hivatalos orvos dönti el, hogy egy sérült vagy beteg versenyző folytathatja-e a mérkőzést.
- Ha egy versenyző elveszti az eszméletét vagy elájul, a mérkőzést meg kell állítani és a versenyzőt kizárják a verseny hátra lévő részéből.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> Ha az ájulás fejsérülés miatt következett be (pl. ütés, rúgás, dobás után fejre érkezés) a versenyzőt 3 hétre felfüggesztik a JJIF versenyeitől. A versenyző megtart minden győzelmet, érmet és rangsorpontot, amit eddig elért. A meghatározást a hivatalos orvosnak kell megírnia.

## 14. MELLÉKLET

### 14.1 Bírói karjelzések

 <p style="text-align: center;"><b>Hajime</b></p> <p>(A mérkőzés/küzdelem elindítása)</p> <p>A bíró a versenyzők között áll és mindkét karjának használatával a “hajime” vezényszót használja. hangjának erősnek és határozottnak kell lennie.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Matte</b></p> <p>(A mérkőzés/küzdelem megállítása)</p> <p>A bíró felemeli az egyik kezét vállmagasságba, lehetőleg párhuzamos legyen a kartartás a pásttal és nyitott tenyerét mutatja (ujjakkal felfelé) az asztal felé. A hangjának erősnek és határozottnak kell</p>
 <p style="text-align: center;"><b>Ippon</b></p> <p>A bíró magasra emeli bal vagy jobb kezét a feje fölé előre néző tenyerrel. (attól függően, hogy a piros vagy a kék versenyző kapja a pontot).</p>	 <p style="text-align: center;"><b>3 pontos Ippon</b></p> <p>A bíró magasra emeli bal vagy jobb kezét a feje fölé, 3 ujját tisztán mutatva. (attól függően, hogy a piros vagy a kék versenyző kapja a pontot).</p>
 <p style="text-align: center;"><b>Waza-ari</b> (Egy pont)</p> <p>A bíró vállmagasságba felemeli a bal vagy job karját lefelé néző tenyerrel. (attól függően, hogy a piros vagy a kék versenyző kapja a pontot). A jelzésnek tisztának, és egyértelműnek kell lennie az asztal számára.</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Visszavonás</b> (Egy döntés törlése)</p> <p>A bíró egyenes karral int párszor a feje felett egy kézzel, miután bemutatta a korábbi döntést, amit ezzel visszavon és törölni kell. A jelzésnek tisztának, élesnek és egyértelműnek kell lennie az asztal számára.</p>





### **Passzivitás**

A bíró maga elé vízszintesen behajtott karjaival, alkarjával és csuklójával köröket ír le.



### **Kontrollálatlan technika**

A bíró vízszintesen felemeli bal vagy jobb kezét a teste elé behajlítva zárt ököllel. (szóban le kell írni az akciót, amiért a büntetés jár).



### **Egyenes ütés fejre**

A bíró az öklét a feje felé mozgatja.



### **Erős technika**

A bíró egy ütést mutat ököllel a tenyere felé.



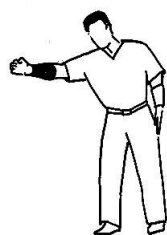
### **Mubobi** (Önvesztélyes technika)

A bíró párszor kinyújtja vízszintesen az ökölbe zárt karjait, a teste előtt. A jel után az MR-nek tisztán hallhatóan "mubobi"-t kell bejelentenie.



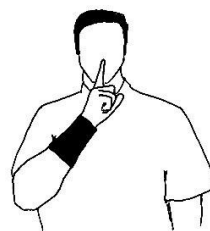
### **Fogás és ütés** (Grip and punch)

A bíró egy kézzel fogást mutat, a másik kezével ütést imitál.



### Küzdőtér elhagyása

Az SR jelzi a szituációt az MR-nek, így az MR ennek megfelelően cselekszik.



### Felesleges megjegyzések

A bíró a mutató ujját nyújtva a csukott szája elé helyezi, miközben a többi ujj zárva van.



### Veszélyes dobás/földre vitel

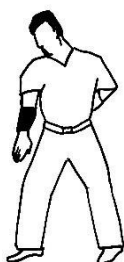
A bíró jelzi bal vagy job kezével (attól függően, hogy az akciót a piros vagy a kék versenyző hajtotta végre) a dobás irányát a küzdőtérrel a biztonsági zónán kívülre.



### Toketa

(Leszorítás vége)

A bíró néhányszor oldalirányba mozgatja bal vagy job kezét (ami osae-komi pozícióban volt) a versenyző felett és bemondja 'toketa'. A tenyér oldalirányba néz közben, a jelzésnek tisztának és érthetőnek kell lennie.



### Osaekomi (Leszorítás)

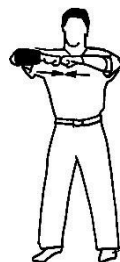
A bíró rámutat bal vagy job kinyújtott kezével a versenyzők felé (tenyér lefelé néz) és tisztán, hangosan kimondja 'osae-komi'. A kéznek mindvégig kinyújtva kell, amíg az osea-komi aktív.



### Büntetés

(Shido, Chui, Hansoku-make)

A bíró felfelé emelt ujjal a versenyző felé fordul, mutatóujja kinyújtva a zárt ökölből és hangosan elmondja a megfelelő büntetést.



**Egyszerre kivitelezett technikák**  
(Aiuchi)

A bíró behajlított karjait vízszintesen maga előtt tartja, ökleit összeteszi.



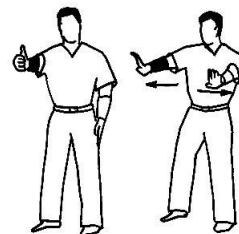
**Gi megigazítása**

A bíró keresztezi kezeit a teste előtt kinyújtott ujjakkal, és jelzi a versenyzőnek, hogy így cselekedjen.



**“Nem láttam” – Jelzés**

A bíró eltakarja a szemét nyitott tenyérrel rövid időre. (A tenyerek a szem előtt vannak).



**Szünet**

(Hikiwake esetében a következő menet előtt)  
A bíró 'OK' jelzést mutat az asztalnak felfelé álló hüvelykujjal, utána a versenyzőket nyújtott kézzel a küzdőtér két szélére irányítja szünetre.



**Full Ippon**  
(Asztalbírói (TR) jelzés)

Az asztal mutatja ezt a jelzést a mérkőzésvezető bírónak.



**Győztes kihirdetése**

A bíró kihirdeti a győztes versenyzőt, úgy hogy felemeli a nyertesnek megfelelő színű, kinyújtott karját 45 fokos szögben oldalra és tiszta hangon kimondja 'Győztes'.



### Hikiwake

(Döntetlen mérkőzés esetén)

A bíró nyitott tenyérrel keresztezi a kezeit a mellkasa előtt. A bírónak "hikiwake"-t kell bejelentenie.



### Yoshi

("Folytassátok" felszólítás)

A megállított pozíció végén az MR-nek még egyszer meg kell érintenie mindkét versenyző hátát, majd tiszta és erős hanggal "yoshi" vezényszót kell használnia.



### Sonomama

("Mozdulatlanság" vezényszó)

Az MR határozottan megérinti (egy érintés általában elég) kezeivel mindkét versenyző hátát miközben küzdenek, és érthető, erős hanggal "sonomama" vezényszót használ.



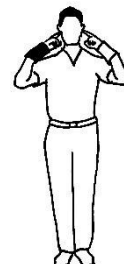
### Időhúzás

A bíró a "karórájára" mutat, nyújtott mutató ujjal. (a többi ujj zárva van)



### Ápolási idő

A bíró "T" betűt mutat a kezeivel.



### Az MR utasításainak figyelmen kívül hagyása

A bíró a mutató ujjával a füleire mutat. (a többi ujj zárva marad)



### **Tiltott technika**

Technikáknál, amiket shidoval büntetnek (ujjak vagy lábujjak feszítése, vesekulcs, ütések, rúgások fekvő ellenfélre, vagy rúgások lábra) A bíró egy ütést mutat a nyitott tenyerével az alkarjához.



## **14.2 Versenyterület felállítása**

- a.) A versenyterületet 12 m x 12 m tatamival fedett felületen kell kialakítani.
- b.) A versenyterületet két zónára kell osztani: a küzdelem 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 küzdőtér 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.

## 14.3 Korosztályos szabályok

1. rész fogásig tart (állásban)		2. rész fogással indul (állásban)	3. rész földharc
<b>ütés-, csapás-, és rúgás technikák</b> (alapelv: dinamika, kontrol, hikite / hikiashi) <b>1 pont:</b> részben védett találat (Waza-ari) <b>2 pont:</b> tiszta találat (Ippon)		<b>dobástechnikák és földrevitelek</b> fogni/fogásba átmenni akkor lehet, ha aktív volt a versenyző <u>legalább két összecsapás</u> során <b>1 pont:</b> részben kontrollált levitel (Waza-ari) <b>2 pont:</b> tökéletes levitel (Ippon)	<b>1 pont:</b> rövid leszorítás (Wazaari) <b>2 pont:</b> kitartó leszorítás (Ippon) <b>3 pont:</b> feladásra kényszerítés
<b>U8</b> 2p	ütések és rúgások <b>testre</b> (fejre tilos), lágy érintés jelleggel min. 10 cm-en belül	✓ lecsavarások, kar és csípődobás ✓ lábfelszedés kézzel, lábsöprések Ø Tilos a nyak két kézzel való átkarolása (legalább egy kart be kell fogni)	✓ csak leszorítások az uke jól megterhelt <b>1 pont</b> Wazaari: 7-9 mp <b>2 pont</b> Ippon: 10 mp
<b>U10</b> 2p		✓ láb segítségével végrehajtott dobások állásból. Az ellenfél lába nem hozható feszítésbe! Ø Tilos a nyak két kézzel való átkarolása (legalább egy kart be kell fogni)	
<b>U12</b> 2p	testre lágy érintés jelleggel  fejre no kontakt jelleggel (csak köríves technikával) – 10 cm-en belül ér találatot	✓ vetődéses dobások, csak lesodrás szerűen Ø Tomoe-nage, Tawara-gaeshi Ø Tilos a nyak két kézzel való átkarolása (legalább egy kart be kell fogni)	A pozíciókat lehet váltogatni leszorítás elindulása után!
<b>U14</b> <b>U16</b> 3p	Testre támadás nem lehet erősebb „semi contactnál”. Fejre csak no kontakt támadások engedettek. (csak köríves technikával)	✓ A kiemelések a teljes (veszélyes) kiemelések kivételével ( Ø Kataguruma, ura nage Ø Kani basami Ø Tilos a nyak két kézzel való átkarolása (legalább egy kart be kell fogni)	✓ leszorítások: <b>1 pont</b> Wazaari: 10-14 mp <b>2 pont</b> Ippon: 15 mp ✓ fojtás, karfeszítés (csak el kell indítani, a befejezés tilos)

<b>U18</b> <b>U21</b> <b>Ad.</b> 3p	A támadásoknak el kell érni a találati felületet. De nem lehet erősebb mint “semi contact”! (fejre csak köríves technikával)	✓ minden dobás, ami nem párosul feszítéssel ✓ karfeszítések, fojtások Ø Kani basami	✓ fojtás, karfeszítés Ø boka-, csukló-, lábcsvaró feszítés és gerinc feszítés
--	--	---	--

## 15. A DOKUMENTUM KELETKEZÉSE

2.0 Fordítás a hivatalos JJIF szabálykönyv alapján 2020.01.23  
2.1 Korrekció 2020.02.08



.....  
Juhász Tamás  
MSJJSZ Versenybírói Testület Elnöke