

JU-JITSU DANMARK



Konkurrenceregler

For Fighting og Duo System i Danmark

Dansk oversættelse revision 16 d. 25.03.2014

I. Generelle regler

Afsnit 1 Gyldighedsområde

- a. Dette regelsæt i Fighting System og Duo System og er gældende ved alle turneringer i Danmark.
- b. Alle steder hvor der er henvist til "ham" skal det forstås som "ham eller hende"
- c. De enkelte lande er frit stillet med hensyn til reglerne ved deres nationale stævner.
- d. De danske regler gælder for:
Master. Fra 18 år. Gradueret i DJU Ju-Jitsu minimum 2.kyu.
Senior. Fra 18 år. Gradueret i DJU Ju-Jitsu minimum 5.kyu og maximum 3.kyu.
Aspirant:. 15-17 år. Max 17 år.
Ungdom: 12-14. Max 14 år.
Børn: 9-11 år. Max 11 år.

Alder er gældende, som den alder deltageren har i det pågældende kalenderår fra 1.1 til 31.12.

- e. De internationale JJIF regler i dansk oversættelse, afsnittene I-IV, er gyldige for alle kategorier med følgende tilføjelser og/eller ændringer. Der er så vidt muligt kun vist ændringer for den aktuelle kategori.

Afsnit 2 Kæmpernes beklædning og personlige krav.

- a. Kæmperne skal bære en hvid Ju-Jitsu Gi i god kvalitet, som skal være ren og i god stand. Kæmperne skal bære rødt eller blåt bælte.
- b. Jakken skal være lang nok til at dække hofterne og skal holdes fast om livet med et bælte.
- c. Ærmerne skal være løse nok til at gribe fat i og lange nok til at dække halvdelen af underarmen, men ikke håndledet. Ærmerne må ikke være rullet op.
- d. Bukserne skal være løse og lange nok til at dække halvdelen af skinnebenet. Buksebenene må ikke være rullet op.
- e. Bæltet skal bindes med en knude, stramt nok til at hindre jakken i at blive for løs. Bæltet skal være langt nok til at nå to gange rundt om kroppen og stadig have ca. 15 cm af bæltet på hver side af knuden.

- f. Kvindelige kæmpere skal bære en hvid T-shirt eller hvid trikot under gi'en. Det er ikke tilladt for mænd at bære T-shirt under gi'en.
- g. Kæmperne skal have korte finger- og tånegle.
- h. Kæmperne må ikke bære noget, der kan skade eller udsætte modstanderen for fare.
- i. Der må ikke bæres briller. Kontaktlinser kan anvendes på egen risiko.
- j. Langt hår skal sættes op med bløde elastikker

Afsnit 3 Konkurrenceområdet

- a. Hvert konkurrenceområde skal være 12x12 m og skal være dækket med tatami, normalt i farven grøn eller anden accepteret farve
- b. Konkurrenceområdet skal deles i to områder.
- c. Kampområdet skal være 8x8 m.
- d. Området udenfor kampområdet kaldes sikkerhedsområdet og skal være minimum 2 m bredt.
- e. I tilfælde, hvor to eller flere konkurrenceområder støder op til hinanden, er fælles sikkerhedsområde ikke tilladt.
- f. Ved internationale turneringer er et kampområde på min. 6x6 m tilladt. Der er mulighed for fælles sikkerhedsareal, hvis afstanden mellem de to kamparealer er min. 3 m.

Afsnit 4 Coaches

- a. Kæmperen må kun assisteres af 1 coach, som skal opholde sig udenfor/på grænsen af konkurrenceområdet.
- b. Hvis coachen udviser usportslig opførsel over for kæmperne, dommerne, publikum eller andre, så kan Måttedommeren bede ham forlade coachområdet i resten af kampen.
- c. Hvis den usportslige opførsel fortsætter, kan kampens dommere beslutte at bortvise ham fra coachområdet i hele turneringen.

II. JJIF Fighting System

Afsnit 5 Generelle regler

- a. I Fighting systemet konkurrerer to kæmpere mod hinanden i en sportslig kamp med teknikker hentet fra Ju-Jitsu.
- b. JJIF Fighting systemet er sammensat af 3 dele.
Senior/Master kæmper efter internationale JJIF regler.

	Master/ Senior Fra 18 år	Aspirant 15-17 år	Ungdom 12-14 år	Børn 9-11 år
Del 1	Stød, slag og spark	Som Senior /Master	Som Senior/Master	Stød, slag og spark. (Kun mod kroppen)
Del 2	Kast, nedtagninger, låse og stranguleringer	Som Senior /Master	Kast, nedtagninger og låse	Kast og nedtagninger
Del 3	Gulvteknikker, låse og stranguleringer	Som Senior /Master	Holdegreb/gulvteknikker og låse	Holdegreb/gulvteknikker

Kæmperne skal være teknisk aktive før de kan fortsætte over i den næste del. En handling er teknisk godkendt, når kæmperen viser teknikken i god balance og med kontrollerede kombinationer.

- a. *Angreb i del 1 er afgrænset til følgende områder.*
Master, Senior, Aspirant og Ungdom: Som JJIF. Hoved, ansigt, hals, mave, bryst, ryg og side af kroppen.
Børn: Bryst, ryg og side af kroppen. Dvs. ingen slag/spark mod hovedet.
- b. *Teknikker del 2 og 3:*
Master, Senior, Aspirant: Som JJIF. Alle stranguleringer er tilladte dog ikke udført direkte med hænderne/fingrene
Ungdom: Stranguleringer er ikke tilladt, låse på knæledet er ikke tilladt. Låse stoppes, når den rigtige teknik er indsat, men inden af klapping.
Børn: Stranguleringer og låse er ikke tilladt.
- c. *Kamptid:*
Master, Senior, Aspirant og Ungdom: 3 minutter.
Børn: 2 minutter.
Måttedommeren beslutter i fællesskab med Sidedommerne, efter at have konsulteret Borddommeren, om den sidste handling er udført før eller efter afslutningen af den ordinære kamptid.
- d. Når den samme kæmper er involveret i to på hinanden følgende kampe, tillades der en pause på maksimum 5 minutter mellem de to kampe.

Afsnit 6 Materialer

- a. Arrangøren af stævnet skal sørge for røde og blå kampbælter, dommerborde, point tavler, lister og administrationspapirer, og en plads til dommerne og den tekniske komité.
- b. Kæmperne skal bære bløde, korte og lette håndbeskyttere, og bløde fod-/skinnebendsbeskyttere, der matcher egen bæltefarve (rød eller blå).
- c. Beskytterne skal være lavet af blødt skum og skal være mindst 1 cm tykke og maksimum 2 cm tykke.
- d. Beskytterne skal være i den rigtige størrelse og i god stand.
- e. Det er tilladt at benytte skridtbeskytter og tandbeskytter. Kvindelige kæmpere må anvende brystbeskyttere.
- f. Fod-/skinnebendsbeskyttere, skridtbeskytter og brystbeskyttere skal bæres under gi'en.

Afsnit 7 Vægtklasser

De følgende vægtklasser vil blive anvendt ved danske mesterskaber og andre turneringer i Danmark:

Master/Senior	Damer	-55 kg, -62 kg, -70 kg, +70 kg
	Herrer	-62 kg, -69 kg, -77 kg, -85 kg, -94 kg, +94 kg
Aspirant	Damer	-52 kg, -57 kg, -63 kg, +63 kg
	Herrer	-55 kg, -60 kg, -66 kg, -73 kg, -81 kg, +81 kg
Ungdom	Pige	-40 kg, -44 kg, -48 kg, -52 kg, -57 kg, +57 kg
	Dreng	-41 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, -60 kg, +60 kg
Børn	Pige	-30 kg, -34 kg, -38 kg, -42 kg, -46 kg, +46 kg
	Dreng	-30 kg, -34 kg, -38 kg, -42 kg, -46 kg, +46 kg

Afsnit 8 Dommere

- a. Måttedommeren (MD) som er placeret indenfor kampområdet skal lede kampen.
- b. De to sidedommere (SD) skal assistere MD og skal opholde sig på sikkerhedsområdet, *fortrinsvis på de to sider vinkelret på dommerbordet*. SR skal placere sig så de på et hvilket som helst tidspunkt under kampen bedst muligt kan følge denne og afgive deres point.
- c. Borddommeren (BD) er ansvarlig for sekretariatet. Han dikterer de afgivne point og straffe til sekretærerne og informerer MD om udløb af kamptid, osae-komi tid samt om anvendt skadetid.
- d. Der kan bruges to BD ved finaler hvis antallet af dommere tillader dette og hvis det kan gøres ved alle finaler i turneringen.

Afsnit 9 Sekretariat

- a. Sekretariatet er placeret modsat MD's position ved kampens begyndelse.

- b. Sekretariatet skal sammensættes af en dommer to pointtager og en tidtager.
- c. Den ene pointtager fører kampens point på papir, den anden skal styre en elektronisk pointtavle.
- d. Hvis der er nogen som helst forskel på de to registreringer af points vil papirudgaven være den gældende.

Afsnit 10 Kampens forløb

- a. Kæmperne starter med front mod hinanden på midten af kampområdet med ca. 2 meters afstand til hinanden. Kæmperen med rødt bælte står ud for MD's højre side. På tegn fra MD udfører kæmperne stående hilsen mod dommerne og derefter mod hinanden.
- b. Når MD annoncerer "Hajime", starter kampen i del 1.
- c. Så snart der er kontakt mellem kæmperne ved at der holdes fast i modstanderen, er del 2 startet. Slag, stød og spark er ikke længere tilladt undtaget hvis de er udført samtidig med det egentlige greb.
- d. Så snart begge kæmpere har begge knæ i måtten eller en sidder/ligger på måtten fortsættes kampen i del 3.
- e. Kæmperne må skifte mellem de forskellige dele, men de skal være aktive i alle dele.
- f. Hvis en kæmper i del 1 farer fremad mod modstanderen uden at udføre en teknisk handling eller hvis han er farlig for sig selv ("Mubobi"), bliver han tildelt en teknisk straf og kampen fortsættes i del 1.
- g. Kast skal starte i kampområdet. Modstanderen må blive kastet ud i sikkerhedsområdet, såfremt dette ikke indebærer en skadesrisiko for ham.
- h. Ved kampens afslutning annoncerer MD vinderen og beordrer kæmperne til stående hilsen, først mod hinanden og derefter mod dommerne, som står på en linje i kamp området modsat borddommerne.

Afsnit 11 Anvendelse af "Hajime", "Matte", "Sonomama" og "Yoshi"

- a. MD skal annoncere "Hajime" for at starte kampen og for at genstarte den efter "Matte".
- b. MD skal annoncere "Matte" for at standse kampen midlertidigt i følgende tilfælde:
 - 1. Hvis en eller begge kæmpere forlader kampområdet i Del 1 eller Del 2
 - 2. Hvis begge kæmpere helt forlader kampområdet i Del 3
 - 3. For at give en eller begge kæmpere en straf i Del 1
 - 4. Hvis en eller begge kæmpere bliver skadet eller bliver syg.
 - 5. Hvis en kæmper ikke er i stand til selv at klappe af under en strangulering eller en lås.
 - 6. Når Osae-komi tiden er udløbet.
 - 7. Når kontakt er mistet i del 2 eller del 3 og kæmperne ikke af sig selv vil fortsætte i del 1.
 - 8. I ethvert andet tilfælde når MD finder det nødvendigt (f.eks. for at ordne GI eller for at afgive bedømmelser).
 - 9. I ethvert andet tilfælde når en SD finder det nødvendigt og derfor klapper i hænderne.
 - 10. Når kampen er slut.

- c. "Sonomama" skal anvendes hvis MD midlertidigt må standse kæmperne. I disse tilfælde må kæmperne ikke bevæge sig mere. "Sonomama" anvendes:
 - 1. For at give en eller begge kæmpere advarsel for passivitet i del 2 eller del 3.
 - 2. For at give en eller begge kæmpere straf i del 2 eller del 3.
 - 3. I ethvert andet tilfælde når MD finder det nødvendigt..
- d. Efter "Sonomama" fortsætter kæmperne fra nøjagtig den samme position som de var i da kommandoen blev annonceret. For at starte kampen igen annoncerer MD "Yoshi".

Afsnit 12 Point

Senior og Aspirant: Som JJIF.

a. Følgende point kan gives i del 1:

(Slag, stød og spark skal være udført med Hikite / Hikiashi, i god balance og kontrol)

1. Et ublokeret slag, stød eller spark (Ippon, 2 point)
2. Et delvist blokeret slag, stød eller spark (Waza-ari, 1 point)

b. Følgende point kan gives i del 2:

(Kast, nedtagninger, låse og stranguleringer)

1. Stranguleringer og låse i tilfælde af at kæmperen ikke selv er i stand til at klappe af og MD er nødt til at stoppe kampen ved at annoncere "Matte". (Ippon, 2 point)
2. Stranguleringer og låse med afklapning (Ippon, 2 point)
3. Et perfekt kast eller en perfekt nedtagning (Ippon, 2 point)
4. Et ikke perfekt kast eller en ikke perfekt nedtagning (Waza-ari, 1 point)

c. Følgende point kan gives i del 3:

(Gulvteknikker, låse og stranguleringer)

1. Stranguleringer og låse i tilfælde af at kæmperen ikke selv er i stand til at klappe af og MD er nødt til at stoppe kampen ved at annoncere "Matte". (Ippon, 3 point)
2. Osae-komi, stranguleringer og låse med afklapning (Ippon, 3 point)
3. En effektiv kontrol annonceret som "Osae-komi" varende 15 sekunder.¹ (Ippon, 2 point)
4. En effektiv kontrol annonceret som "Osae-komi" varende 10-14 sekunder. (Waza-ari, 1 point)

- d. En effektiv kontrol annonceret som "Osae-komi" der er startet før kamptidens ophør skal fortsættes til "Osae-komi" tidens ophør (også selv om kamptiden udløber). Hvis kontrollen mistes før de 15 sekunder er gået skal MD annoncere "Toketa".

Point skal vises af majoriteten af dommerne, derfor af mindst to dommere. Hvis der er forskel på de afgivne point fra dommer til dommer, vil den midterste værdi være gældende. Hvis en af dommerne ikke ser en handling, vil den laveste værdi af de to afgivne point være gældende.

For Ungdom:

a. Del 1: Som Aspirant og Senior

b. Del 2: Som Aspirant og Senior (Kast, nedtagninger og låse)

1. Låse stoppes, når den rigtige teknik er indsat, men inden af klapning (Ippon, 2 point)
2. Stranguleringer er ikke tilladt

1

- c. *Del 3: Som Aspirant og Senior (Gulvteknikker og låse)*
1. *Låse stoppes, når den rigtige teknik er indsat, men inden af klapning. (Ippon, 3 point)*
 2. *Stranguleringer er ikke tilladt*

For Børn:

- a. *Del 1: Som Aspirant og Senior*
1. *Ingen teknikker mod hovedet er tilladt.*
- b. *Del 2: Som Aspirant og Senior (Kast og nedtagninger)*
1. *Ingen låse og stranguleringer tilladt.*
- Del 3: Som Aspirant og Senior (kun holdegreb)*
1. *Ingen låse og stranguleringer tilladt.*

Afsnit 13 Straffe

- a. Et flertal af dommerne skal være enige om at straffen skal gives.
- b. **“Let forbudte handlinger”/ “Shido”** modstanderen får 1 Wazaari.

Følgende handlinger anses for at være let forbudte handlinger:

1. Hvis en eller begge kæmpere viser passivitet eller mindre tekniske fejl.
2. “Mubobi”
3. Med forsæt at gå udenfor kampområdet med begge fødder.
4. Med forsæt at skubbe modstanderen udenfor kampområdet.
5. Med forsæt at lave spark eller slag efter Del 2 er begyndt.
6. At fortsætte kampen efter der er meldt “Matte” eller “Sonomama”
7. At lave stød, slag eller spark mod benene.
8. At lave stød, slag eller spark mod en modstander, der sidder eller er på knæ.
9. At lave lås på fingre og tæer.
10. At lave lås med krydsede ben rundt om nyrerne.
11. Af lave en strangulering med hænderne/fingrene.
12. Hvis en kæmper møder uforberedt til måtten og derved forsinker kampen.
13. Hvis en kæmper med vilje spilder tiden (ved at sætte gi'en, tage bæltet af, tage handskerne af m.v.)

c. "Forbudt handling" / "Chui" modstanderen får 2 Wazaari.

Følgende handlinger anses for at være forbudte handlinger.

Master, Senior, Aspiranter: Som JJIF

1. At angribe med spark, skub og stød der rammer modstanderens krop på en hård måde.
2. At kaste modstanderen fra kamparealet til arealet udenfor sikkerhedszonen.
3. At ignorere MD's instruktioner
4. At lave unødvendige råb, bemærkninger eller tegn til modstanderen, dommeren, sekretariatet eller enhver anden.
5. At lave en ukontrolleret handling, som cirkelspark eller stød som ikke stopper selvom de ikke rammer modstanderen. Hvis modstanderen ikke er i stand til at fortsætte umiddelbart efter en kasteteknik.
6. At lave lige stød eller spark mod hovedet.

Ungdom: Som JJIF med følgende tilføjelser:

Dog straffes (med Chui) en lås, der føres igennem, eller at indsætte eller forsøge indsætte en lås på knæledet.

Børn: Som JJIF med følgende tilføjelser:

- *At slå eller sparke mod hovedet.*
- *At ind sætte eller forsøge indsætte en lås eller en strangulering.*

I tilfælde af to "forbudte handlinger" tabes kampen på "Hansoku-make".

d. "Strengt forbudte handlinger":

1. At anvende en handling, der kan skade modstanderen.
 2. At kaste eller prøve at kaste modstanderen med lås eller strangulering.
 3. At lave lås på nakke eller rygsøjlen.
 4. At lave "twistede" låse på knæ eller fodled.
- c. Første gang en kæmper laver en strengt forbudt handling, vil han blive straffet med "Hansoku-make". Han taber kampen med 0 point og modstanderen får 14 point eller de allerede opnåede point, hvis de overstiger 14.
- d. Anden gang i turneringen en kæmper taber på Hansoku-make, bliver han udelukket fra resten af turneringen.
- e. Hvis en kæmper viser usportslig adfærd efter en kamp kan MD og SD enstemmigt beslutte, at kæmperen skal udelukkes fra resten af turneringen. De vil informere hoveddommeren om deres beslutning og derefter bede de ansvarlige for turneringen om at foretage den officielle annoncering. Den udelukkede kæmper taber alle kampene, han allerede har vundet inklusiv eventuelle medaljer.
- Hvis begge kæmpere bliver straffet med Hansoku-make, vil der blive omkamp og starter med 0 point (ny kamp).

Afsnit 14 Kampens afgørelse

- a. En kæmper kan vinde kampen før tid, hvis han får mindst én Ippon i hver af de tre dele. Dette kaldes "Fuld-Ippon". I dette tilfælde får taberen 0 point og vinderen 50 point.
- b. Efter kamptiden er udløbet, vinder den kæmper, der har flest point.
- c. Hvis kæmperne har lige mange point i slutningen af kampen, vinder den kæmper, der har flest Ippons i de forskellige dele.
- d. Hvis pointene er lige både total og i antal dele hvor pointene er modtaget vinder den kæmper som har totalt flest Ippon (points).
- e. Hvis begge kæmpere står lige, både i antal point, i antallet af dele med en eller flere Ippon og i totalt antal Ippon, skal der kæmpes tillægsrunde á 2. min. indtil kampen er afgjort. Der skal da være 1 min pause mellem hver tillægsrunde. Proceduren gentages indtil der er fundet en vinder. De point, Ippons og straffe kæmperene modtog i den oprindelige kamp tages med i tillægsrunderne.

Afsnit 15 Udeblivelse og tilbagetrækning

- a. "Fusen-gachi" (vinder på udeblivelse) skal gives af MD til den kæmper, hvis modstander ikke møder op til kampen, efter hans modstander er blevet kaldt på 3 gange indenfor de sidste 3 minutter. Vinderen får 14 point og den udeblevende 0 point.
- b. "Kiken-gachi" (vinder på tilbagetrækning) skal gives af MD til den kæmper, hvis modstander trækker sig fra turneringen under kampen. I dette tilfælde får den kæmper, der trækker sig 0 point og vinderen får 14 point, eller de allerede opnåede point, hvis de overstiger 14.

Afsnit 16 Skade, sygdom eller uheld

- a. I ethvert tilfælde, hvor kampen stoppes pga. Skade på en eller begge kæmpere, må MD give højst 2 minutter til den tilskadekomne kæmper, til hvil. Den totale tid til hvil i forbindelse med en skade er 2 minutter pr. kæmper pr. kamp.
- b. Skadetiden startes på MD's kommando, så snart lægen træder ind på tatami'en.
- c. Hvis en af kæmperne ikke er i stand til at fortsætte, vil MD og SD beslutte på baggrund af en af de følgende klausuler:
 1. Når den skadede selv er skyld i skaden, taber han kampen med 0 point og modstanderen får 14 point eller de allerede opnåede point, hvis de overstiger 14.
 2. Når skaden skyldes den ikke skadede kæmper, taber den ikke skadede kæmper kampen med 0 point og modstanderen får 14 point eller de allerede opnåede point, hvis de overstiger 14.
 3. Når det ikke er muligt, at pålægge den ene af kæmperne skylden, vinder den ikke skadede kæmper med 14 point eller de allerede opnåede point, hvis de overstiger 14 og den skadede kæmper får 0 point.
- b. Når en kæmper bliver dårlig under kampen og han ikke er i stand til at fortsætte, taber han kampen med 0 point og modstanderen får 14 point eller de allerede opnåede point, hvis de overstiger 14.

- c. Der er stævnelægen, der afgør, om den skadede kæmper må fortsætte eller ej.
- d. Hvis en kæmper besvimer eller får et blackout, skal kampen stoppes og kæmperen vil blive udelukket fra resten af turneringen.

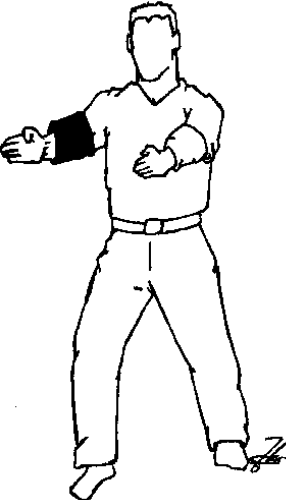
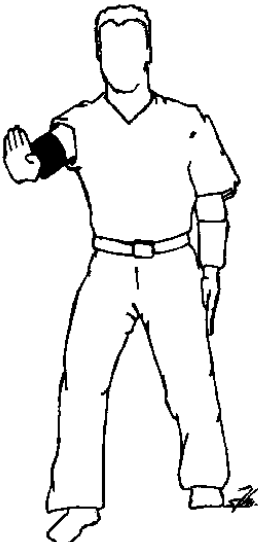
Section 17 Holdkonkurrencer



Holdkonkurrencer er mulige, her gælder de samme regler som for individuelle konkurrencer.

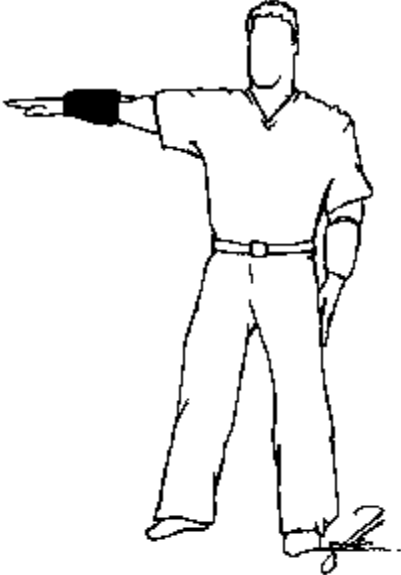

Section 18 Reserver i holdkonkurrencer

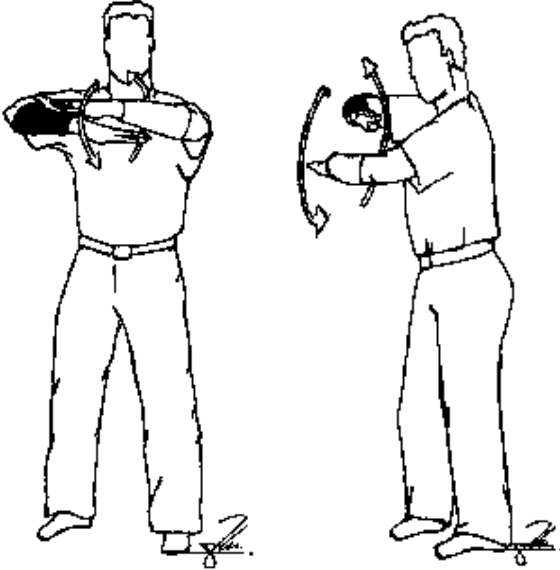
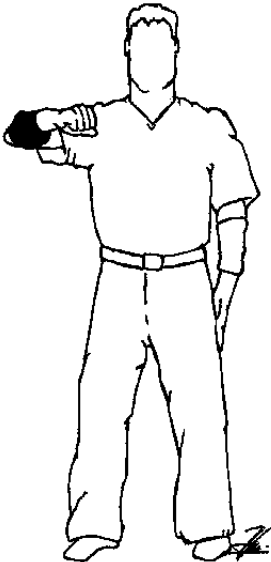

- a. Reserver må erstatte kæmpere, der er blevet skadede eller dårlige.
- b. Reserver skal være i samme eller i en lavere vægtklasse end den de erstatter.
- c. Reserver må ikke erstatte en diskvalificeret kæmper.
- d. Reserver skal opstilles og indvejes samtidig med de øvrige kæmpere.

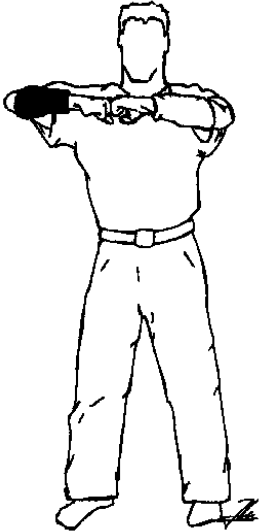
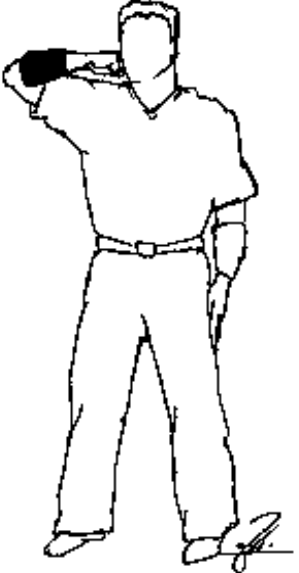
Appendix 1 Dommertegn

Navn på tegnet /action	Alle tegn skal vises så dommerbordet kan se det!	Beskrivelse af handling
<p>HAJIME</p>		<p>Start kampen /fight: dommeren står fremme ved kæmperne og viser med begge hænder de skal kæmpe, han siger "hajime"; med høj klar og tydelig stemme</p>
<p>MATTE</p>		<p>Stop kampen Dommeren rækker højre arm ud samt vender håndfladen mod dommerbordet. han siger "Matte"; med høj klar og tydelig stemme</p>

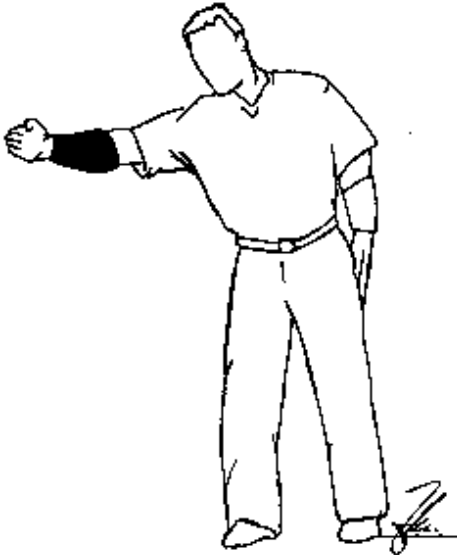
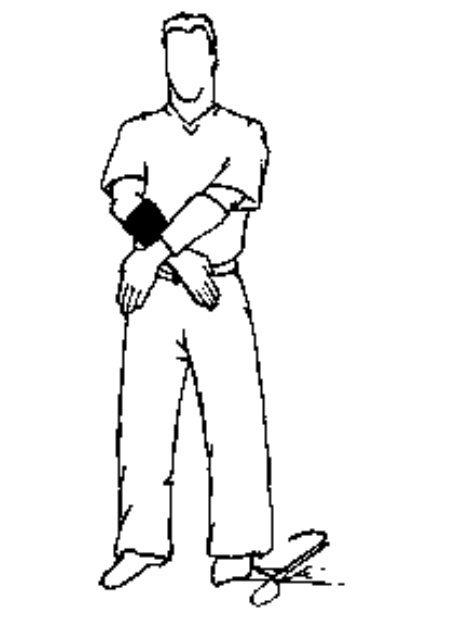
<p>IPPON</p>		<p>Dommeren rækker blå eller rød arm I lige op i vejret men håndfladen fremad.</p>
<p>Navn på tegnet /action</p>	<p>Alle tegn skal vises så dommerbordet kan se det!</p>	<p>Beskrivelse af handling</p>
<p>IPPON 3 POINTS</p>		<p>Tre points: Dommeren løfter armen som før men med 3 fingre viser han et klart mod dommerbordet. Og som altid siger han med klar stemme om det er blå eller rød der skal have point.</p>

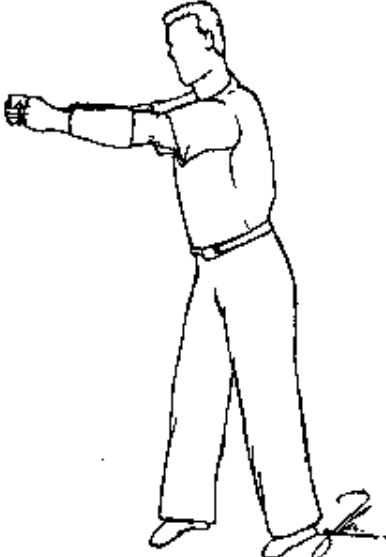
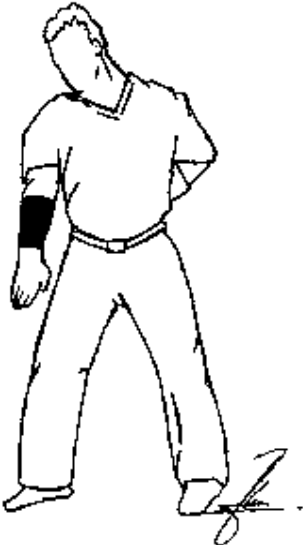
WAZA ARI		<p>Et point: Dommeren holder armen vinkelret ud fra kroppen blå eller rød. Det er meget vigtigt at dette gøres så dommerbordet meget klart kan se det!</p>
ANNULERET		<p>Fjern beslutningen: Dommeren vifter med armen over hovedet. Dette skal gøres mod dommerbordet.</p>


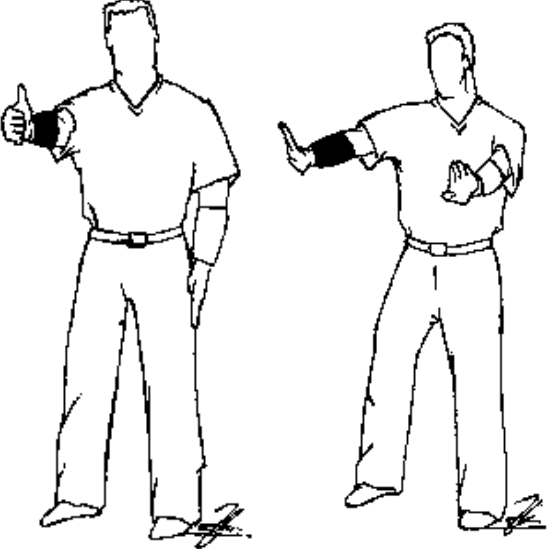
<p>PASSIVITET</p>		<p>Passivitet: Dommeren "ruller" med armene fra albue til hånden. Samtidig med han siger: Blå/Rød passivitet i del 1, 2 eller 3</p>
<p>UKONTROLLERET TEKNIK</p>		<p>Kæmperen laver en forbudt handling uden kontrol: Dommeren løfter blå eller rød arm frem foran kroppen bøjer den og viser et kroget slag. Samtidig med han siger ukontrolleret teknik!</p>
<p>MOBOBE</p>		<p>Frembrusende og til fare for ham/hende selv: Dommeren rækker begge arme frem med knyttede hænder trækker dem lidt tilbage samtidig med han bøjer hovedet lidt. Samtidig siger han "MOBOBE"</p>



Navn på tegnet /action		Beskrivelse af handling
SAMTIDIG HANDLING FRA BEGGE PARTER		Dommeren bøjer armene foran kroppen så knytnæverne mødes.
LIGE SLAG MOD HOVEDET		Dommeren føre sin knytnæve op mod hovedet. Og siger lige slag mod hovedet!

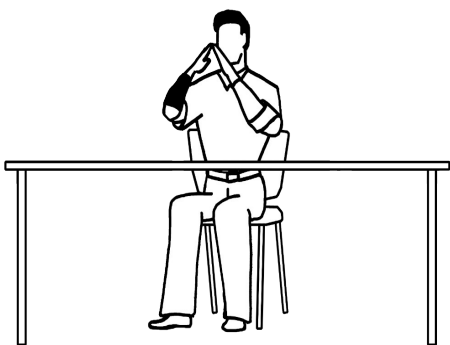
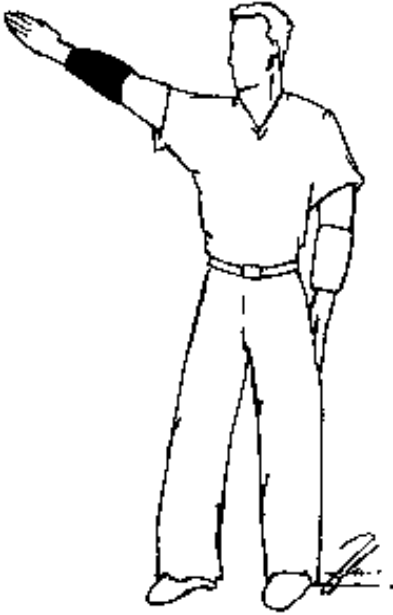
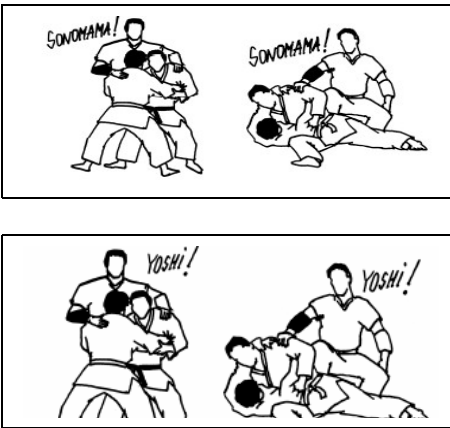
<p>HÅRD KONTAKT</p>		<p>Dommeren slår sin knytnæve ind i sin flade hånd. Hvis det er blå kæmper så slår han med blå arm og omvendt. Samtidig siger han for hård kontakt!</p>
<p>Navn på tegnet /action</p>		<p>Beskrivelse af handling</p>
<p>GREB OG SLAG</p>		<p>Dommeren viser et greb med venstre hånd og et slag med højre. Samt siger greb og slag!</p>

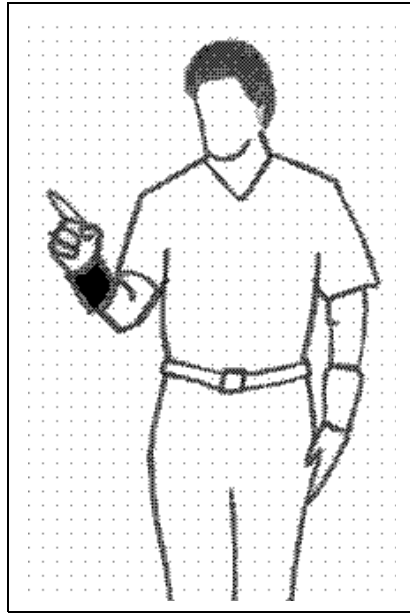
<p>ER UDEN FOR ADVARSELS ZONEN</p>		<p>Dommeren viser at kæmperen er ude.</p>
<p>SÆT GIÈN RIGTIGT</p>		<p>Dommeren krydser armene foran kroppen samt vender sig mod den kæmper det gælder.</p>
<p>Navn på tegnet /action</p>		<p>Beskrivelse af handling</p>

<p>KASTET UD AF ADVARSELS OMRÅDET ELLER KAMP OMRÅDET</p>		<p>Dommeren viser med blå eller rød arm at der er kastet ud af kamp området</p>
<p>SKUBBET UD</p>		<p>Dommeren viser med begge hænder et skub ud af måtten.</p>
<p>OSAE-KOMI</p>		<p>Kontrol på guldet: Dommeren peger med flad hånd og strakt arm på den kæmper "blå/rød som har holdegrebet og siger "osae-komi". Han holder armen mod kæmperen så længe der er fastholdning.</p>

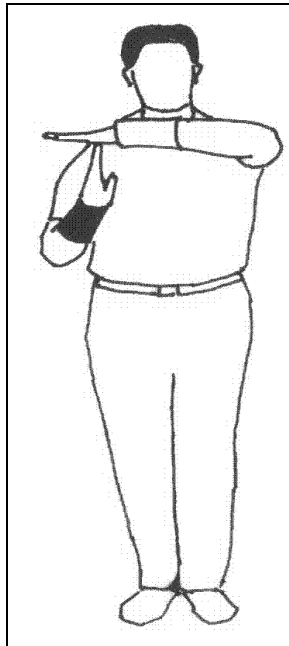
<p>TOKETA (OSAE-KOMI)</p>		<p>Kontroller er stoppet: Dommeren vinker med enten blå eller rød arm når "Osae-komi" er stoppet eller brudt og siger "TOKETA". Med klar høj stemme.</p>
<p>UNØDVENDIG OG HØJE TILRÅB</p>		<p>Dommeren sætter pegefingern for munden. Med den pågældende blå eller rød arm</p>
<p>1 min. PAUSE</p>		<p>Dommeren viser et 'OK' tegn og viser derefter kæmperne ud til siden med strakte arme. Dette tegn bruges hvis der er omkamp "HIKIWAKE"</p>

<p>HIKIWAKE</p>		<p>Kæmperne har samme score: Dommeren krydser armene foran kroppen og siger "hikewake"</p>
<p>"JEG SÅ DET IKKE"</p>		<p>Dommeren dækker øjnene men åbne hænder.</p>

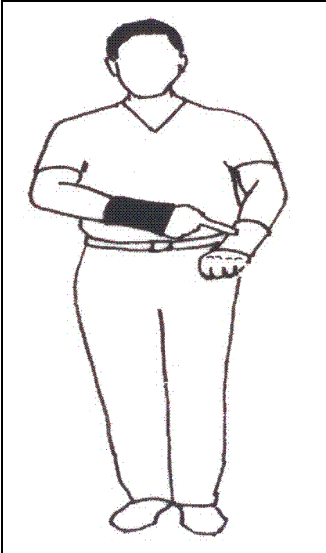

<p>FULL IPPON</p> <p><u>Borddommer tegn</u></p>		<p>Efter at have sagt "TID" viser borddommeren dette tegn til måttdommeren. Måttdommeren skal derefter vise med blå eller rød arm hvem der har vundet.</p>
<p>VISNING AF VINDER</p>		<p>Dommeren viser vinderen ved at holde sin strakte arm "blå eller rød" 45 grader ud fra kroppen og sige vinder.</p>
<p>SONOMAMA ("frys")</p> <p>YOSHI (" fortsæt")</p>		<p>Dommeren klapper begge kæmpere på ryggen/skuldre og siger "Sonomama"; Kæmperne skal nu stå helt stille (fryse).</p> <p>Når dommeren vil starte kampen igen skal han klappe begge kæmpere på ryg eller skulder og sige "Yoshi".</p>

STRAF

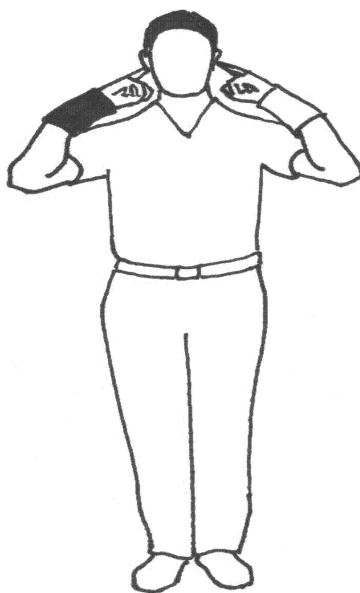
Dommeren vender sig til den pågældende kæmper og peger på ham og siger blå eller rød. Derefter gives straffen.

SKADETID

Dommeren bøjer venstre arm ind foran kroppen og peger med åben hånd opad med højre. Tegner giver/vises til borddommeren!

SPILD AF TID	 A line drawing of a male fighter in a V-neck shirt and pants, standing with arms crossed. He is pointing his right hand towards his left wrist, which has a watch. This gesture is used to indicate a time-out or delay.	<p>Hvis er kæmper trækker tiden ud ved ikke at være klar ved starten eller på anden måde forsinker kampen viser dommerne dette tegn. "Peger på uret"</p>
FORBUDT TEKNIK	 A line drawing of a male fighter in a V-neck shirt and pants, standing with arms crossed. He is holding his right arm against the middle of his left chest. This is a prohibited technique.	<p>Dommeren viser dette tegn hvis der laven en forbudt teknik: Han holder sin højre arm på midten af sin venstre.</p>

Høre ikke efter



Dommeren bruger dette tegn:
Hvis en kæmper ikke hører efter
hans kommando.
Dommeren peger med begge
pegefingre på øret.

Del 1:

Fighting point forklaring!

Kriterier for Ippon teknikker:

- Til et ublokket område (du kan ikke give ippon for et grebet spark)
- I god balance
- Med god timing
- Kraftfuldt uden hård kontakt
- Med hiki-te eller hiki-ashi
- Kombinationer med gode hånd og fod teknikker.
- Du kan give point for enkelt stående teknikker. Men det er ikke nok til at fortsætte i del 2.

Kriterier for Waza-ari teknikker:

- En teknik som næsten har de samme kriterier som en ippon teknik.
- Til en delvis blokket område
- I god balance
- Med god timing
- Kraftfuldt uden hård kontakt
- Med hiki-te eller hiki-ashi
- Kombinationer med hånd og benteknikker.
- Du kan give point for enkelt stående teknikker. Men det er ikke nok til at fortsætte i del 2.

Kæmpere vil ikke få point for:

- Ukontrollerede teknikker → Chui
- For hård teknikker → Chui
- Teknikker ude af balance, løbende eller hoppende. → Shido (Hvis det er Mubobe)
- Vildt svingende teknikker → Chui (selv om de ikke rammer modstanderen)

I del 2 skal de virkelig være aktive og arbejde på at kaste/strangulerer eller nedtage modstanderen.

Kriterier for Ippon teknikker:

- En hurtig stærk teknik med god kontrol og hvor modstanderen lander på en korrekt måde.
- En god kontrolled nedtagning.
- En god kontrolled lås med afklapning.
- En god kontrolled strangulering med afklapning.

Kriterier for Waza-ari teknikker:

- En ikke så stærk teknik hvor modstanderen lander på en korrekt måde.
- En ikke så god (tekniks) kontrolled nedtagning.

I del 3 de skal virkelig prøve på at få et godt holdegreb eller virkelig prøve at komme ud af et holdegreb.

Kriterier for Ippon teknikker:

- At holde sin modstander I et holdegreb I 15 sek.
- At få modstanderen til at klappe I en lås eller strangulering.

Kriterier for Waza-ari teknikker:

- At holde sin modstander i et holdegreb i 10-14 sek.

Duo System

Afsnit 19 Generelt

- a. JJIF Duo system har til formål at præsentere en kæmpers forsvar mod et antal prædefinerede angreb fra en modstander fra samme hold. Angrebene er delt op i 4 grupper med 5 angreb i hver:
- A. Greb
 - B. Omklamring og sidehalsgreb
 - C. Slag og spark
 - D. Våben

Senior, Aspirant: Som JJIF.

Pige/Dreng: Der konkurreres i kategorierne A og C.

- b. Hvert angreb skal påbegyndes med et skin angreb/pre-attack, såsom skub, træk, atemi
- c. Alle angreb kan udføres både til højre og venstre lige så vel som føddernes stilling er frie.
- d. Måttedommeren (MD) trækker 3 angreb fra hver serie. Det andet par benytter de samme angreb, men i en anden rækkefølge annonceret af MD.
- e. Ved første angreb i hver serie, skal Tori (forsvarer) have juryen på sin højre side, herefter må angrebet komme fra begge sider.
- f. Pointene for præsentationen vil blive givet af juryen efter hver serie. På måttedommerens opfordring "Hantei" skal juryen holde deres respektive pointtavler over hovedet.
- g. Om nødvendigt angiver MD et forkert angreb ved tegn og ved at sige nummeret på det forkerte angreb.
- h. Hvis det er nødvendigt viser MD. Fejl angreb ved at sige nummeret samt anvende tegn.
- i. Hvis samme er involveret i flere kampe i træk, skal der gives en pause på max. 5 min.

Afsnit 20 Materiale

- a. Arrangøren af stævnet skal sørge for røde og blå kampbælter, dommertavler, scoringstavler, lister og administrations papirer, plads til dommerne og plads til den tekniske komite.
- b. Sekretariatet skal bestå af minimum 2 personer.
- c. Kæmperne har tilladelse til at bruge en blød stok og en gummi kniv. Staven skal være mellem 50 cm og 70 cm.

Afsnit 21 Kategorier

- a. Et par kan sammensættes uden nogen restriktioner overhovedet, såsom vægt, alder eller grad.
- b. Følgende kategorier vil blive accepteret:

Master, Senior, Aspirant: Som JJIF. Mænd, kvinder, mix.

Ungdom 12-14 og Børn 9-11: Der konkurreres i en fælles kategori uanset sammensætningen..

Afsnit 22 Bedømmelseskriterier

- a. Juryen skal holde øje med og bedømme følgende:
 - a. Kraftfuldt angreb
 - b. Realistisk
 - c. Kontrolleret
 - d. Effektivitet
 - e. Udstråling (kamp ånd)
 - f. Variationer
- b. Den endelige bedømmelse bør lægge større vægt på angrebet og på første del af forsvaret.
- c. Artemis skal være kraftfulde, i god kontrol og givet på en naturlig måde med henblik på eventuel opfølgning.
- d. Kast og nedtagninger skal indeholde balancebrydning af modstanderen og være effektive.
- e. Låse og stranguleringer skal vises til juryen på en tydelig og korrekt måde med af klapning af Uke.
- f. Både angreb og forsvar skal udføres på en teknisk og realistisk måde.

Afsnit 23 Kampens forløb

Senior, Aspirant: Som JJIF.

Pige/Dreng:

- a. Parrene skal stå overfor hinanden i midten af kamparealet cirka to meter fra hinanden. Det først udtrukne par (par nr 1) har røde bæltter og står på MD's højre side. Det andet par (par nr 2) bærer blå bæltter. På tegn fra MD skal parrene hilse stående, først på måttedommeren og dernæst på hinanden. Par nr. 2 forlader kampområdet, og går til sikkerhedsområdet.
- b. Kampen starter, når MD annoncerer det første angreb ved at råbe nummeret på angrebet og vise det respektive nummer med hånden.
- c. Efter endt serie A knæler første holds kæmpere ned og får deres point. Efter dette forlader de kampområdet og går til sikkerhedsarealet. Par nr. 2 viser også serie A og får deres point. Par 2 fortsætter med serie C og får deres point. Efter dette fortsætter par nr. 1 med serie C og får deres point.
- d. Efter visning af sidste serie af det sidste par er kampen færdig. De to par tager de samme pladser efter henvisning af MD. MD spørger sekretariatet om vinderen og viser denne ved at løfte hånden og annoncere den respektive farve af bæltet.
- e. Hvis de to pars point er ens ("Hikiwake"), vil kampen fortsætte til der findes en vinder. Parret med blå bæltter starter med serie A.
- f. Efter at MD har udråbt vinderen vil han beordre en stående hilsen, først på hinanden

og derefter på MD.

Afsnit 24 Point System

- a. Pointene gives fra 0 til 10 (1/2 nummer interval)
- b. Det højeste og det laveste point fjernes.

Afsnit 25 Dommerpanel

Dommerpanelet skal bestå af 5 licenserede dommere, fra hvert sin klub. Internationalt en fra hvert land.

Afsnit 26 Udeblivelse og tilbagetrækning

- a. Bedømmelsen "Fusen-gachi" (sejr ved udeblivelse) skal gives af MD til det kæmpende par hvis modstandere ikke møder op til kampen, efter at være blevet kaldt op 3 gange over mindst 3 minutter. Vinderen får 12 point og den udeblivende 0 point.
- b. Bedømmelsen "Kiken-gachi" (sejr ved tilbagetrækning) skal gives af MD til det kæmpende par hvis modstandere trækker sig tilbage fra turneringen under kampen. I dette tilfælde får de der trækker sig 0 point og vinderene 12 point.

Afsnit 27 Skade, sygdom eller uheld

- a. Hvis skade, sygdom eller uheld opstår, har det aktive par ret til et maksimum på 5 minutters pause, før de fortsætter (den totale skadespause per par er 5 minutter per kamp).
- c. Hvis et par ikke kan fortsætte efter en skade, gives "Kiken-Gashi" til det andet par.

Afsnit 28 Holdkonkurrence

Holdkonkurrencer er mulige, og reglerne er de samme som for individuelle konkurrencer.

IV. Diverse regler

Afsnit 29 Tilfælde, som ikke er dækket af reglerne

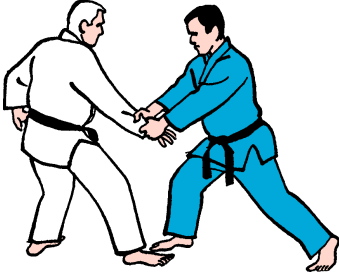

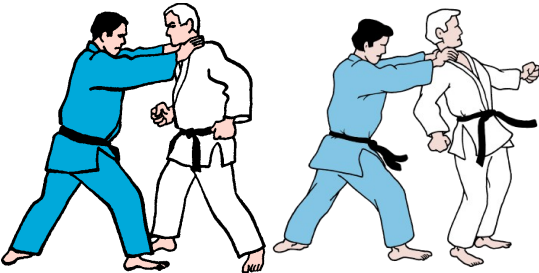


- a. Enhver situation, der opstår, som ikke er dækket af disse regler, skal afgøres af dommerne i den pågældende kamp, og de må tilsammen nå til en beslutning.
- b. Borddommeren har ingen stemmeret, han kan kun assistere.

Afsnit 30 Ikrafttrædelse af reglerne

Disse regler træder i kraft d. 28.august 2010. Disse vil erstatte alle nuværende regler.


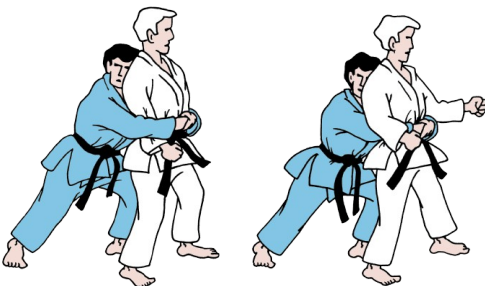
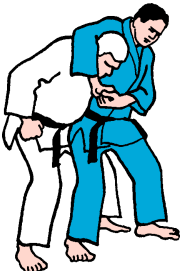

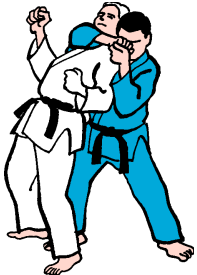
Angreb i Duo System Serie A Greb

Alle angreb skal indledes med et for-angreb, samt alle angreb kan udføres til både højre eller venstre side.

	<p>Greb: Uke tager fat i Toris arm. Den ene hånd tager om håndledet og den anden hånd om underarmen.</p> <p>Intention:</p> <ul style="list-style-type: none"> • At skubbe eller trække • At kontrollere Toris forreste hånd • At sætte forsvareren i bevægelse
	<p>Greb: Uke tager fat i Toris revers.</p> <p>Intention:</p> <ul style="list-style-type: none"> • At komme tæt på modstanderen for at kunne gøre et andet (yderligere) angreb. • At skubbe – trække eller fastholde modstanderen – måske efterfølgende at slå modstanderen.
	<p>Greb: Uke griber med begge hænder forfra eller bagfra om Toris hals for at kunne lave en strangulering.</p> <p>Intention:</p> <ul style="list-style-type: none"> • At skubbe Tori bagud eller fremad • At fast holde Tori.
	<p>Greb: Uke griber med begge hænder om Toris hals fra siden for at lave en strangulering. Uke kan flytte Tori i den rigtige position eller Tori kan flytte sig selv i den rigtige position.</p> <p>Intention:</p> <ul style="list-style-type: none"> • At skubbe Tori • At fast holde Tori.
	<p>Greb: Uke angriber Toris siden ved at gribe med hånd i gien i skulderhøjde. Uke bestemmer frit hvorledes hånden vender. Uke kan flytte Tori i den rigtige position eller Tori kan flytte sig selv i den rigtige position.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Intention: At skubbe – trække eller fastholde Tori.
<p>Generel kommentar</p>	<p>Hænderne skal lukkes i grebet/stranguleringen</p>

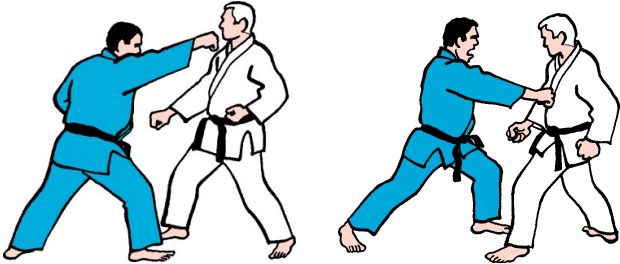



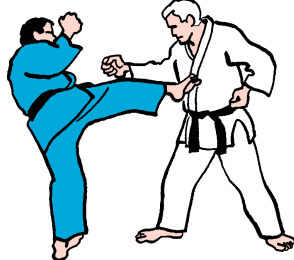
Series B Omklamring og lås på halsen

Alle angreb skal indledes med et for-angreb

	<p>Uke omklammer Tori forfra under armene eller over armene Hænderne skal lukkes om Tori.</p> <p>Ukes hoved ligger på Toris skulder og kigger til siden.</p> <p>Før angrebet skal Tori holde sine arme i en neutral position.</p>
	<p>Uke omklammer Tori bagfra over eller under armene. Hænderne skal lukkes om Tori.</p> <p>Ukes hoved ligger på Toris skulder og kigger siden.</p> <p>Før angrebet skal Tori holde sine arme i en neutral position</p>
	<p>Uke omklammer/taget sidehalsgreb om Tori's nakke. Grebet skal være med lukket hænder.</p> <p>Intention: At strangulerer eller at indsætte en kasteteknik</p>
	<p>Uke griber om Toris nakke forfra med sin arm. Grebet skal være lukket.</p> <p>Intention: At strangulere eller at indsætte en kasteteknik</p>
	<p>Uke indsætter Hadaka Jime med sin arm. Grebet skal være lukket.</p> <p>Uke kan flytte Tori i den rigtige position, eller Tori kan vende af sig selv.</p> <p>Intention: At strangulere eller at bryde balancen.</p>
<p>Generel kommentar:</p>	<p>Hænder og greb skal være lukkede.</p>



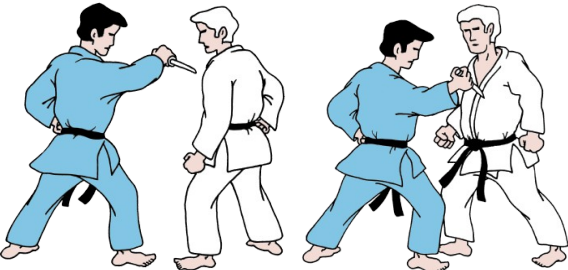


Series C Slag og spark

Alle angreb skal indledes med et for-angreb

	<p>Tsuki: Slag mod hovedet eller mod maven</p> <p>Mål: Ansigtet eller mave</p>
	<p>Ago - Tsuki: Slag kæbe (uppercut)</p> <p>Mål: Kæben</p>
	<p>Mawashi-Tsuki: Cirkel slag mod ansigt</p> <p>Mål: Tori's side af hovedet</p>
	<p>Mae Geri: Front (lige) spark med benet</p> <p>Mål: Solar Plexus, maven</p>
	<p>Mawashi Geri: Cirkel spark</p> <p>Mål:: Solar Plexus, mave</p> <p>Det er tilladt for Tori at tage et skridt tilbage og dreje kroppen en smule.</p>
<p>Generelle kommentarer</p>	<p>Det skal være muligt at nå Tori, hvis han ikke bevæger sig væk.</p> <p>Det er ikke tilladt at bevæge sig før angrebet er påbegyndt. Tori skal reagere på angrebet.</p>

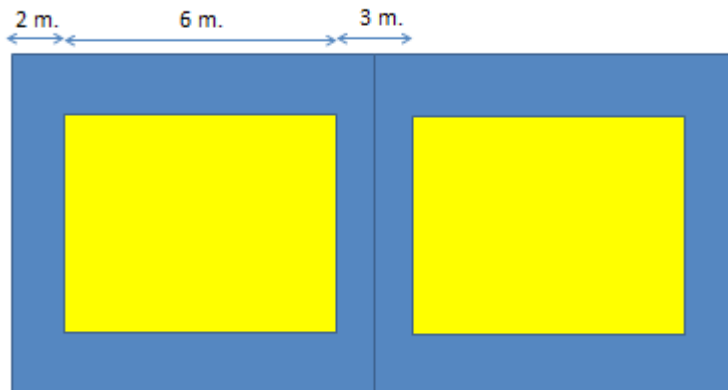
Series D Våben

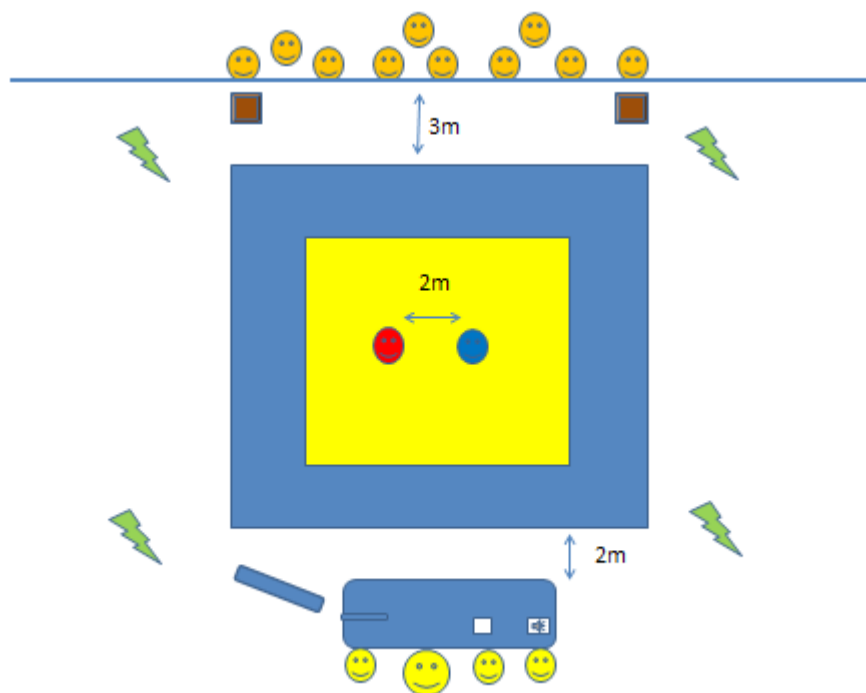
Alle angreb skal indledes med et for-angreb

	<p>Knivangreb oppefra</p> <p>Mål: Nederste del af halsen på Tori's lige bag kravebenet</p>
	<p>Knivstik forfra mod maven</p> <p>Mål: Mave</p>
	<p>Cirkel angreb ude eller indefra.</p> <p>Mål: Siden af kroppen</p>
	<p>Stokkeslag ovenfra</p> <p>Mål: Toppen af hovedet</p>
	<p>Stokkeslag fra siden som indsættes fra siden eller i en diagonal nedadgående retning.</p> <p>Mål: Tori side af tinding/hoved</p>
<p>Generelle kommentarer:</p>	<p>Angrebene skal kunne ramme Tori, hvis han ikke flytter sig. Tori skal have fuld kontrol over våbenet under og efter forsvaret.</p>

JJIF Duo og Fighting DJU

Hermed følger lidt "hjælpe sider" som kan være nyttige.





Fighter, Coach og Dommer info:

For Fighting og Duo Game er det vigtigt at husk vi skal gøre et godt indtryk på pressen og tilskuere. Det er derfor vigtigt for os at have et godt samarbejde mellem: Coach, Kæmper og Dommer! Det er et spørgsmål om kendskab til reglerne samt fortolkning af samme. Vi tilsammen skal gøre vores sport til noget folk vil se på!

Fighting:

JJIF's Fighting-System er sammen sat af 3 Dele:

- Del 1: Slag og spark
- Del 2: Kast, nedtagning låse og stranguleringer
- Del 3: Gulvteknikker, låse og stranguleringer

Kæmperne skal være teknisk aktive før de fortsætter i en anden del!

En akt har teknisk værdi når der er god balance med kontrollerede kombinationer.

Kæmperne kan skifte frit mellem delene men skal være aktiv i alle dele!

Med kombinationer menes: I del 1 skal der laves kombinationer med hånd eller/og benteknikker!

Du kan ikke give points for noget du ikke ser!!!!!!

Duo Game fratræknings forklaring!

Del 1:

- Forkert angreb minus 2 point
- Angreb hvor hænderne ikke er lukket helt ved greb , omklamring og kvælning (osv.) minus ½ point
- Ulogisk Pre – angreb minus ½ point
- Dårlig balance minus ½ point
- Svagt angreb minus ½ point
- Angrebet er ikke rettet efter målet minus ½ point

Del 2:

- Forsvaret er utilstrækkeligt minus ½ point
- Ingen balance brydning minus ½ point
- For hurtigt udført teknik (urealistisk) minus ½ point
- Uke hopper minus ½ point
- Show teknik minus ½ point
- Teknikken er ikke logisk sammensat minus ½ point
- Unødvendig skrigen og råb minus ½ point

Del 3:

- Ingen kontrol over våben minus ½ point
- Ingen kontrol ved låse, stranguleringer af Uke minus ½ point
- Atemi rammer ikke det rigtig på Uke (for stor afstand) minus ½ point

Måtte dommerens opgave:

- Styre kampen
- Annoncer angrebene ved at sige nummerne
- Annoncerer forkert angreb
- Annoncerer svagt angreb

Licens krav til danske dommere

1. En person som er fyldt 18 år og har 4.Kyu samt god kendskab til Ju-Jutsu og Jiu-Jitsu kan blive rollinge dommer.(Rollinge dommere vil gennemgå samme uddannelse som Nationale dommere i C.B og A. licens!)
2. Ved børne arrangementer hvor der opstår mangel af dommere, kan stævnelederen samt en National dommer udpege en (hjælpe dommer) som skal være en person med godt kendskab til Fighting/ Duo!
3. En person som er fyldt 18 år og har 3. Kyu kan blive aspirant dommer med NY National D. Licens, som kun kan være side og bord dommer til børn og ungdoms kampe Dog skal der altid være en National dommer som måtte domme!.
4. En person der er fyldt 18 år og har 2.Kyu kan blive National C. dommer. (disse kan dømmes op til aspirant og være side dommer samt bord dommer til senior. Alle nationale dommer kan blive opgraderet efter han/hun er blevet bedømt!
5. En National A. dommer kan dømmes alle kampe, dog satser man på det bliver med en International dommer i teamet!
6. Master klassen kan kun dømmes af A. og Internationale! (dog satser vi på de kun bliver dømt af Internationale)

Hilsen Sandberg