

JJIF - COMPETITIEREGLEMENTEN.

I. ALGEMEENHEDEN.

Artikel 01: Toepassingsgebied.

- Deze regels zijn van toepassing, voor juniors en seniors, op alle continentale en internationale toernooien en kampioenschappen zowel voor het Duo System als het Fighting System.
- Voor nationale toernooien is elk land vrij om de reglementen aan te passen. (?)

Artikel 02: Wedstrijdkleding en persoonlijke verplichtingen.

- De deelnemers moeten een witte ju-jitsugi van goede kwaliteit dragen die schoon en in orde dient te zijn. Ze dragen tevens een rode of blauwe gordel.
- Het jasje moet lang genoeg zijn om de heupen te bedekken en moet door een band om de taille vastgeknoopt zijn.
- De mouwen van de jas moeten breed genoeg zijn om vast te pakken en lang genoeg zijn om meer dan de helft van de onderarmen te bedekken zonder dat ze over het polsgewricht komen. De mouwen mogen niet opgerold worden.
- De pijpen van de broek moeten breed zijn en lang genoeg om meer dan de helft van het onderbeen te bedekken. De broekspijpen mogen niet opgerold worden.
- De band wordt geknoopt met een platte knoop, strak genoeg om te voorkomen dat de jas los gaat hangen en moet lang genoeg zijn om tweemaal om het lichaam te kunnen, zodat er nog 15 cm. aan iedere kant van de knoop overblijft.
- Vrouwelijke deelnemers zijn verplicht om een wit T-shirt of tricot onder het jasje te dragen. Mannelijke deelnemers is het niet toegestaan om een T-shirt onder het jasje te dragen.
- De deelnemers moeten kortgeknipte vinger- en teennagels hebben.
- Het is de deelnemers niet toegestaan om iets te dragen wat de tegenstander kan verwonden of in gevaar brengen.
- Het dragen van een bril is niet toegestaan. Contactlenzen mogen op eigen risico gedragen worden.
- Het is verplicht om hand-, been- en voetbeschermers in rood of blauw te dragen.

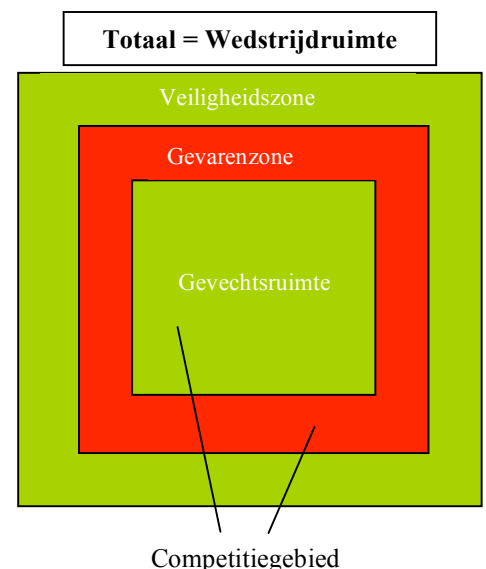
Artikel 03: Wedstrijdruimte.

- Elke wedstrijdruimte meet 12 m x 12 m en moet bedekt zijn d.m.v. tatami's in aanvaardbare kleuren.
- De wedstrijdruimte moet verdeeld worden in twee zones. De scheiding tussen die twee zones wordt de gevaarzone genoemd. De kleur van die gevaarzone dient van een andere kleur (meestal rood) te zijn dan die van de gevechtsruimte en de veiligheidszone en is 1 m breed. De gevechtsruimte meet 8 m x 8 m. De gevechtsruimte samen met de gevaarzone wordt het competitiegebied genoemd en meet altijd 10 m x 10 m.
- Het gebied buiten de gevaarzone wordt de veiligheidszone genoemd en is ten minste 1 m breed.
- Waar twee of meer wedstrijdruimten aan elkaar grenzen, is een gemeenschappelijke veiligheidszone niet toegelaten.

Noot:

De afstand tussen het secretariaat en de wedstrijdruimte moet ten minste 2 m zijn.

De afstand tussen het publiek en de wedstrijdruimte moet ten minste 3 m zijn.



Artikel 04: Coaches.

- De deelnemers mogen slechts door één coach geassisteerd worden. Deze neemt tijdens de wedstrijd plaats aan de rand van de wedstrijdruimte. *(Een stoel naast de mat is toegestaan).*
- Bij wangedrag naar de deelnemers, de scheidsrechters, het publiek of wie dan ook, kan de matscheidsrechter beslissen de coach te (laten) verwijderen voor deze wedstrijd.

- c) Als het wangedrag niet stopt, kan de matscheidsrechter dit doen voor het hele toernooi.

Artikel 05: Algemeenheden.

- a) In het Fighting System vechten twee deelnemers op een sportieve manier tegen elkaar volgens aangepaste ju-jitsureglementen.
- b) Het Ju-Jitsu-International-Federation-Fighting-System bestaat uit 3 onderdelen:
Deel 1: Slagen, stoten en trappen
Deel 2: Werpen, neerhaaltechnieken, klemmen en verwurgingen
Deel 3: Grondtechnieken, houdgrepen, klemmen en verwurgingen

De deelnemers moeten technisch actief zijn alvorens naar een volgend onderdeel over te gaan. Een handeling geldt als technisch als de deelnemer de techniek in goed evenwicht toont en met gecontroleerde combinaties.

Met combinaties wordt bedoeld:

In deel 1: Combinaties van trappen en stoten.

In deel 2: Effectief proberen de tegenstander te werpen / neer te halen.

In deel 3: Effectief proberen de tegenstander onder controle te krijgen.

- c) De aanvallen in deel 1 zijn beperkt tot hoofd, gezicht, hals, buik, borst, rug en zijde.
- d) Alle verwurgingen zijn toegestaan uitgezonderd verwurgingen met de hand / vingers.
- e) De vechttijd per wedstrijd bedraagt 1 ronde van 3 minuten. De matscheidsrechter, samen met de zijscheidsrechters, beslissen samen – na raadpleging van de tafelscheidsrechter – of de laatste handeling binnen de drie minuten plaatsvond.
- f) Wanneer eenzelfde deelnemer meerdere wedstrijden onmiddellijk na elkaar moet betwisten, heeft hij recht op 5 minuten rusttijd tussen die wedstrijden.

Artikel 06: Materieel.

- a) De organisatie zorgt voor rode en blauwe gordels, scoretafels, scoreborden, lijsten en administratieve papieren, plaats en tafels voor de scheidsrechters en de technische commissie.
- b) De deelnemers zijn verplicht om zachte, korte en lichte handbeschermers en zachte voet- en scheenbeschermers te dragen in overeenstemming met de kleur van hun gordel (rood of blauw).
- c) Het beschermmateriaal moet gemaakt zijn van zacht schuimrubber en moet minimum 1 cm en maximum 2 cm dik zijn.
- d) Het beschermmateriaal moet de juiste maat hebben en in goede staat zijn.
- e) Het dragen van kruisbeschermer en mondstuk is toegelaten. Vrouwelijke deelnemers mogen een borstbeschermer dragen.
- f) Voet- en scheenbeenbeschermers, kruisbeschermer en borstbeschermer moeten onder de Gi gedragen worden.
- g) Lang haar moet met een zachte haarband samen gebonden worden.

Artikel 07: Gewichtsklassen.

De volgende gewichtsklassen zijn van toepassing op wereldkampioenschappen en continentale toernooien die gehouden worden onder het toezicht van de JJIF.

Vrouwen: - 55 kg, - 62 kg, - 70 kg, + 70 kg.

Heren : - 62 kg, - 69 kg, - 77 kg, - 85 kg, - 94 kg, + 94 kg.

Voor de World Games (Wereldspelen): categorieën worden samengesteld op basis van het toegelaten aantal atleten en aantal deelnemers per categorie.

Artikel 08: Scheidsrechters.

- a) De matscheidsrechter (MS) die zich in de wedstrijdruimte bevindt, leidt de wedstrijd.
- b) Twee zijscheidsrechters (ZS) zullen de MS bijstaan en bevinden zich in de veiligheidszone. De ZS moeten zich langs één zijde van de tatami zo verplaatsen dat ze te allen tijde de wedstrijd kunnen volgen en geven punten.
- c) De tafelscheidsrechter (TS) is verantwoordelijk voor het secretariaat. Hij dicteert de punten en straffen aan de puntenschrijvers. Hij informeert tevens de MS over het verloop van de wedstrijd, de osaekomi-tijd en de blessuretijd.
- d) Er mogen bij finales 2 TS zijn wanneer het totale aantal scheidsrechters het toestaat en indien dit bij elke finale in het toernooi kan gebeuren.

Artikel 09: Secretariaat.

- a) Het secretariaat bevindt zich recht over de MS bij het begin van de wedstrijd.
- b) Het secretariaat moet samengesteld zijn uit twee puntentellers en een tijdopnemer.
- c) Eén van de puntentellers noteert alles op papier; de tweede kan het elektronisch scorebord bijhouden.
- d) Als er een verschil is tussen de scores (die op het papier en die op het scorebord) dan wordt die op het papier als correct beschouwd.

Artikel 10: Wedstrijdverloop.

- a) De deelnemers staan met de gezichten naar elkaar toe gekeerd in het midden van het competitiegebied, op een afstand van ongeveer twee meter van elkaar. De deelnemer met de rode gordel, staat aan de rechterzijde van de MS. Op aangeven van de MS maken de deelnemers een staande groet, eerst naar de scheidsrechters en daarna naar elkaar.
- b) Nadat de MS “Hajime” aangekondigd heeft, begint de wedstrijd in deel 1.
- c) Op het moment van contact tussen de deelnemers (door de tegenstander vast te houden), treedt deel 2 in werking. Slagen, stoten en stampen zijn vanaf dan niet meer toegestaan. Alleen bij het vastnemen, tegelijkertijd slaan, stoten of trappen, is toegelaten.
- d) Van zodra beide deelnemers beide knieën op de mat hebben of één van de deelnemers zit of ligt op de mat, treedt deel 3 in werking.
*Een deelnemer die herhaaldelijk zelf op de knieën neergaat, moet voor passiviteit bestraft worden!
Het is niet toegestaan om een liggende tegenstrever op te tillen om daarna een worp uit te voeren.
In dat geval wordt de wedstrijd stilgelegd. (Matte).*
- e) Wanneer een deelnemer in deel 1 naar de tegenstander rent zonder een technische handeling te maken of hij brengt zichzelf in gevaar (Mobobe) zal de scheidsrechter hem een technische straf toekennen en de wedstrijd gaat verder in deel 1.
- f) De deelnemers mogen van deel 3 naar deel 2 of deel 1 overgaan. Het is ook toegestaan om van deel 2 terug naar deel 1 te gaan. Ze moeten echter wel in alle drie de delen actief zijn!
- g) Het is de deelnemers toegestaan om maximum 5 seconden in de gevarezone te verblijven.
- h) Worpen moeten ingezet worden in het competitiegebied. De tegenstander mag in de gevarezone of de veiligheidszone geworpen worden, indien de worp echter zonder gevaar is voor de tegenstander .
- i) Aan het einde van de wedstrijd kondigt de MS de winnaar aan en geeft teken om staande te groeten: eerst naar elkaar en dan naar de scheidsrechters die op één lijn in de gevechtsruimte staan tegenover de tafelscheidsrechter.

Artikel 11: Toepassing van “Hajime”, “Matte”, “Sonomamma” en “Yoshi”.

- a) De MS kondigt “Hajime” aan om de wedstrijd te starten of te herstarten na “Matte”.
- b) De MS kondigt “Matte” aan om de wedstrijd tijdelijk te stoppen in de volgende gevallen:
 1. Indien één of beide deelnemers buiten het competitiegebied komt/komen.
 2. Indien één of beide deelnemers een verboden handeling uitvoert/uitvoeren in deel 1.
 3. Indien één of beide deelnemers gewond, ziek of onwel wordt/worden.
 4. Indien één van de deelnemers niet zelf kan aftikken tijdens een verwurging of klem.
 5. Zodra de Osaekomi-tijd verstreken is.
 6. Als het contact in deel 2 en deel 3 verbroken is en de deelnemers uit zichzelf niet verder doen met deel 1.
 7. In elk ander geval wanneer de MS dit nodig vindt (bvb. het in orde brengen van de Gi of het geven van scores).

8. In elk ander geval wanneer de ZS dit nodig vindt en daarvoor in de handen klapt.
 9. Wanneer de wedstrijd ten einde is.
 - De MS en de ZS moeten samen - nadat ze de TS geraadpleegd hebben – beslissen of de laatste actie voor of na de drie minuten gebeurde.*
- c) “Sonomamma” wordt aangekondigd als de MS de wedstrijd tijdelijk wil stoppen. Dit geschiedt door beide deelnemers gelijktijdig aan te tikken. In dat geval mogen de deelnemers niet meer bewegen. “Sonomamma” wordt aangekondigd in volgende gevallen:
1. Om één of beide deelnemers een waarschuwing voor passiviteit te geven in deel 2 of 3.
 2. Om één of beide deelnemers een straf te geven in deel 2 of 3.
 3. In elk ander geval dat de MS dit nodig acht.
- d) Na “Sonomamma” gaan de deelnemers in exact dezelfde positie verder als op het moment dat de scheidsrechter “Sonomamma” aankondigde. Dit geschiedt doordat de MS beide deelnemers aanraakt en “Yoshi” aankondigt.

Artikel 12: Punten.

Scores moeten aangeduid worden door de meerderheid van de scheidsrechters, d.w.z. ten minste twee scheidsrechters. Indien alle drie de scheidsrechters een verschillende score aangeven, wordt de tussenliggende score genoteerd. Indien één van de scheidsrechters een actie niet waarneemt, dan telt de laagste van de overgebleven scores.

- a) De volgende punten kunnen in deel 1 gegeven worden: (Slagen, stoten en trappen moeten gegeven worden met Hikite / Hikiashi, in goede balans en met controle).
1. Een ongeblokkeerde stoot, slag of trap. (Ippon = 2 punten)
 2. Een gedeeltelijke geblokkeerde stoot, slag of trap. (Waza-ari = 1 punt).
Een trap die door de tegenstrever opgevangen wordt, kan nooit een Ippon opleveren.
- b) De volgende punten kunnen in deel 2 gegeven worden: (Worpen, neerhalingen, klemmen en verwurgingen)
1. Klemmen en verwurgingen waarbij de deelnemer niet zelf kan aftikken en de MS zelf het gevecht moet stoppen door “Matte” aan te kondigen. (Ippon = 2 punten)
 2. Klemmen en verwurgingen met aftikken. (Ippon = 2 punten)
 3. Een perfecte worp of neerhaling. (Ippon = 2 punten)
 4. Een niet-perfecte worp of neerhaling. (Waza-ari = 1 punt).
Een perfecte worp waarbij de tegenstrever op de buik terecht komt, levert Ippon op.
- c) De volgende punten kunnen in deel 3 gegeven worden: (Grondtechnieken, klemmen en verwurgingen).
1. Klemmen en verwurgingen waarbij de deelnemer niet zelf kan aftikken en de MS zelf het gevecht moet stoppen door “Matte” aan te kondigen. (Ippon = 3 punten)
 2. Osaekomi, verwurgingen en klemmen met aftikken. (Ippon = 3 punten)
 3. Een effectieve controle, aangekondigd als “Osaekomi”, gedurende 15 seconden. (Ippon = 2 punten)
“Osaekomi” kan alleen aangekondigd worden als:
 - 1) *De deelnemer onder controle grotendeels op zijn rug of buik ligt.*
 - 2) *De benen van Tori vrij zijn.*
 - 3) *Als Uke goed onder controle is en zich niet meer vrij kan bewegen.**De Osaekomi-tijd loopt verder, zelfs indien:*
 - 1) *De deelnemer onder controle een been van Tori kan omstrengelen.*
 - 2) *De deelnemer onder controle op zijn buik, rug of zij kan verrollen.**Wanneer meer dan de helft van beide lichamen zich buiten de gevarenszone bevinden, wordt de Osaekomi-tijd gestopt door “Toketa”.*
Sankaku Jime moet worden aangezet met één arm tussen de gekruiste benen.
Sankaku Jime en Juji Gatame gelden als een houdgreep zolang er volledige controle is over Uke's bovenlichaam!
Gestreckte beenklemmen met controle over Uke's bovenlichaam moeten ook als een Osaekomi aangezien worden. Wanneer Uke in staat is om zijn bovenlichaam te draaien, wordt “Toketa” aangekondigd!
Verschillende punten voor controletechnieken zijn niet cumuleerbaar (bvb. een Osaekomi van meer dan 10 sec. en een armklem resulteren niet in een Waza-ari en een Ippon). Dit is alleen mogelijk indien de MS de Osaekomi verbrak door “Toketa” aan te kondigen.
 4. Een effectieve controle, aangekondigd als “Osaekomi”, gedurende 10 sec. (Waza-ari = 1 punt)

- d) Een effectieve controle die in de drie minuten wedstrijdtijd wordt ingezet, mag tot het einde van de controle worden gemaakt (ook indien dan de daadwerkelijke wedstrijdtijd van drie minuten tijdens die Osakomi verstrijkt). Als de controle verbroken wordt alvorens de 15 sec. zijn verstreken, kondigt de MS “Toketa” aan.

Artikel 13: Straffen.

- a) Straffen moeten gegeven worden door de meerderheid van de scheidsrechters.
Fouten, gemaakt bij het geven van punten en straffen, moeten gecorrigeerd worden door de drie scheidsrechters samen met de verantwoordelijke TS.

- b) “**Licht verboden handelingen**” worden bestraft met “**Shido**” en de tegenstander krijgt 1 punt (1 Waza-ari).

Volgende acties worden als “licht verboden handelingen” beschouwd:

- 1) Wanneer één of beide deelnemers passief is/zijn of bij kleine technische fouten.
*Passiviteit deel 1: - Eén of beide deelnemers doet/doen geen inspanning om punten te scoren.
- Eén of beide deelnemers gaat/gaan direct over naar deel 2 of 3.
- Eén of beide deelnemers maakt/maken geen combinaties alvorens naar het volgende deel over te gaan.*
*Passiviteit deel 2: - Eén of beide deelnemers doet/doen geen inspanning om punten te scoren.
- Eén of beide deelnemers blokkeert/blokken alleen maar de aanval of de beweging van de tegenstander of gaat/gaan opzettelijk op de mat liggen.
- Eén of beide deelnemers weigert/weigeren over te gaan naar deel 2 en blijft/blijven alleen actief in deel 1.*
*Passiviteit deel 3: - Eén of beide deelnemers doet/doen geen inspanning om punten te scoren.
Als een deelnemer herhaaldelijk passief blijft (na daarvoor al straffen gekregen te hebben), kan hij met Chui bestraft worden. (Negeren van de instructies van de MS).*
- 2) “Mobobe”
- 3) Het opzettelijk buiten de gevarenzone stappen met beide voeten.
- 4) Het opzettelijk de tegenstander buiten de gevarenzone duwen.
- 5) Het opzettelijk trappen of stoten na het begin van deel 2.
- 6) Een verdere actie uitvoeren nadat er “Matte” werd aangekondigd.
- 7) Het geven van slagen, stoten en trappen naar de benen.
- 8) Het geven van slagen, stoten en trappen naar de tegenstander wanneer die ligt.
- 9) Het aanzetten van klemmen op vingers of tenen.
- 10) Met de benen rond de nieren van de tegenstander klemmen (Do Jime).
- 11) Een verwurging aanzetten met de handen / vingers.
- 12) Wanneer een deelnemer onvoorbereid naar de mat komt en dit een oponthoud van de wedstrijd met zich meebrengt.
De straf wordt gegeven na de staande groet vooraleer de MS de wedstrijd start met “Hajime”.
- 13) Wanneer een deelnemer opzettelijk tijd verliest (bvb. door zijn Gi in orde te brengen, door zijn gordel of handschoenen af te doen enz.)

*Noot: De straf Shido wordt niet (meer) opgeteld! D.w.z. dat 2 Shido's niet (langer) 1 Chui vormen en 4 shido's niet (meer) Hansokumake betekenen! (De straf “Keikoku” is dus afgeschaft).
Punten als gevolg van strafpunten moeten onmiddellijk op het scorebord aangeduid worden.*

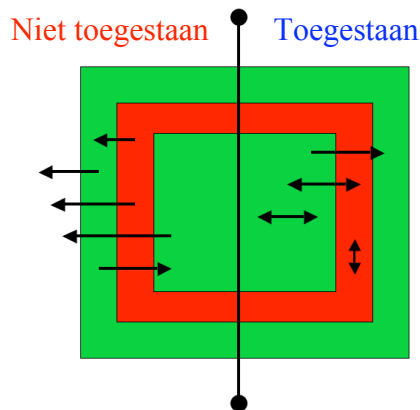
- c) “**Verboden handelingen**” worden bestraft met “**Chui**” en de tegenstrever krijgt 2 punten (2 Waza-ari).

Volgende acties worden als “verboden handelingen” beschouwd:

- 1) Het uitvoeren van trappen, duwen, slagen en stoten met het doel het lichaam van de tegenstrever hard te raken.
Een techniek die gestopt wordt door het lichaam / hoofd van de tegenstander i.p.v. door de controle van de aanvaller is een voorbeeld van c1. Een techniek die het hoofd doet bewegen door contact, is een voorbeeld van c1.
Technieken die bloedingen veroorzaken (maar niet te wijten zijn aan een reeds bestaande wonde) moeten beoordeeld worden door de MS en de ZS. Zij beslissen al naargelang de situatie of het een “verboden handeling” of een “zwaar verboden handeling” betreft.
Technieken (uitgezonderd [rechte] directe technieken) op 10 cm van het hoofd of het hoofd heel lichtjes raken zijn geldige technieken waarbij punten gescoord worden. Contact op het lichaam moet “skintouch”-contact zijn, anders wordt het aangezien als “hard contact” (zie c1).

Waar ook rekening mee dient gehouden te worden, is het feit of het hard contact al dan niet veroorzaakt werd door de tegenstander die zich juist in de richting van de techniek verplaatste. In dit geval was het niet de bedoeling van de aanvaller om hard te raken en kan zelfs een straf voor Mobobe aan de tegenstrever gegeven worden indien hij zich onvoldoende beschermd of roekeloos gedroeg.

- 2) Het opzettelijk gooien van de tegenstander van de gevarenszone naar de veiligheidszone (of erbuiten).
Het gooien van een tegenstander vanuit de gevechtsruimte (dus niet de gevarenszone) naar de veiligheidszone is geen verboden handeling.
Het gooien van een tegenstander vanuit de gevechtsruimte (dus niet de gevarenszone) buiten de veiligheidszone is wel een verboden handeling.
- 3) Het negeren van de instructies van de MS.
- 4) Het maken van onnodige opmerkingen, insinuaties en gebaren naar de tegenstrever, de scheidsrechters, het secretariaat of het publiek.
- 5) Het gooien van de tegenstander van de gevechtszone buiten de veiligheidszone.
Het gooien van de tegenstander van de gevechtszone op de veiligheidszone is toegestaan.



- 6) Het maken van ongecontroleerde acties, zoals draaiende stoten en trappen die niet tijdig gestopt worden zelfs al raken ze de tegenstander niet, en ook wanneer bij een worp de tegenstander niet in staat is om onmiddellijk het gevecht verder te zetten.
 - 7) Het maken van (rechte) directe stoten of trappen naar het gezicht.
- d) Twee verboden handelingen betekent verlies van de wedstrijd met “Hansokumake”
 - e) Volgende handelingen worden als “**zwaar verboden handelingen**” beschouwd:
 - 1) Een handeling toepassen die de tegenstander kan verwonden.
 - 2) Het werpen of proberen te werpen van de tegenstander met een klem of verwurging.
Een werptechniek in combinatie met een klem of verwurging is niet toegelaten. (Bvb. “Kote Gaeshi telt als een neerhaaltechniek).
 - 3) Het maken van klemmen op de nek of de ruggengraat.
 - 4) Het maken van gedraaide knieklemmen of voetklemmen.
 - f) De eerste keer dat een deelnemer een zwaar verboden handeling maakt, wordt hij bestraft met “Hansokumake”. Hij verliest de wedstrijd met 0 punten en de tegenstander krijgt 14 punten of het aantal punten dat hij al behaalde indien meer dan 14.
 - g) De tweede keer in het toernooi dat een deelnemer verliest met “Hansokumake” wordt hij gediskwalificeerd en van verdere deelname aan het toernooi uitgesloten.
 - h) Als een deelnemer onsportief gedrag vertoont na een kamp, kan het scheidsrechtersteam van de mat unaniem beslissen om die deelnemer voor de rest van het toernooi uit te sluiten. De scheidsrechters zullen de hoofdscheidsrechter van hun beslissing op de hoogte brengen. Daarna zal de toernooiverantwoordelijke (die zich bij deze beslissing moet neerleggen) gevraagd worden om die beslissing officieel aan te kondigen. De uitgesloten deelnemer verliest bijgevolg alle reeds gewonnen wedstrijden, inclusief medailles.
 - i) Als beide deelnemers met “Hansokumake” bestraft worden, wordt de wedstrijd overgedaan.

Artikel 14: Uitslag van de wedstrijd.

- a) Een deelnemer kan een kamp voor het aflopen van de wedstrijdtijd winnen als hij ten minste in alle drie de wedstrijddelen een Ippon scoorde. Dit heet “Full-Ippon”.
- b) De deelnemer met het meeste aantal punten aan het einde van de wedstrijd, wint die wedstrijd.
- c) Wanneer de deelnemers aan het einde van de wedstrijd hetzelfde aantal punten hebben gescoord (Hikiwake), wint diegene met de meeste Ippons.
- d) Wanneer de wedstrijd ook gelijk eindigt in Ippons, dan wordt er nog een extra ronde van 3 minuten gestart. De reeds gescoorde punten en straffen blijven meetellen. Dit is meerdere keren mogelijk tot er een winnaar is. Tussen de toegevoegde ronde(s) is een rusttijd van 1 minuut voorzien.

Artikel 15: Walk-over en Terugtrekking.

- a) De beslissing “Fushen Gashi” (winnaar door walk-over) wordt door de MS gegeven aan die deelnemer wiens tegenstreven niet komt opdagen. De winnaar krijgt 14 punten nadat de tegenstrever 3 keer werd opgeroepen in ten minste 3 minuten.
- b) De beslissing “Kiken Gashi” (winnaar door terugtrekking) wordt door de MS gegeven aan die deelnemer wiens tegenstander zich terugtrekt tijdens de wedstrijd. De terugtrekkende deelnemer krijgt 0 punten en de winnaar krijgt 14 punten of het aantal punten dat hij al scoorde indien dit meer is dan 14.

Artikel 16: Blessure, ziekte of ongeval.

- a) In elk geval dat tijdens de wedstrijd één of beide deelnemers gewond raakt/raken en de wedstrijd wordt gestopt, staat de MS een maximum tijd van 2 minuten voor herstel toe. De totale hersteltijd per deelnemer per wedstrijd bedraagt maximum 2 minuten.
- b) De blessuretijd start op bevel van de MS wanneer de dokter op de mat komt.
- c) Indien één van de deelnemers de wedstrijd niet meer kan voortzetten, moeten de MS en de ZS de beslissing van winnen en verliezen nemen, rekening houdend met volgende gevallen.
 - 1) Indien de oorzaak van de blessure is toe te schrijven aan de verwonde deelnemer, verliest de verwonde deelnemer de wedstrijd met 0 punten en krijgt de tegenstrever 14 punten of het aantal punten dat hij al had, indien hoger dan 14.
 - 2) Indien de oorzaak van de blessure is toe te schrijven aan de niet-verwonde deelnemer, verliest de niet-verwonde deelnemer de wedstrijd met 0 punten en de verwonde deelnemer wint met 14 punten of het aantal punten dat hij al had, indien hoger dan 14.
 - 3) Indien het niet mogelijk is om de blessure aan één van de deelnemers toe te schrijven, wint de niet-verwonde deelnemer de wedstrijd met 14 punten of het aantal punten dat hij al had, indien hoger dan 14 en verliest de verwonde deelnemer met 0 punten.
- d) Wanneer een deelnemer onwel wordt tijdens de wedstrijd en niet in staat is de wedstrijd voort te zetten, verliest hij de wedstrijd met 0 punten en krijgt de winnaar 14 punten of het aantal punten dat hij al had, indien hoger dan 14.
- e) Het is de officiële arts die beslist of de geblesseerde deelnemer de wedstrijd kan voortzetten of niet.
- f) Wanneer een deelnemer zijn bewustzijn verliest of een black-out heeft, moet de wedstrijd gestopt worden en wordt die deelnemer van de rest van het toernooi uitgesloten.

Artikel 17: Teamcompetities.

Teamcompetities zijn mogelijk. Hierin gelden dezelfde regels als bij individuele competities.

Artikel 18: Reserves in teamcompetities.

- a) Reserves mogen deelnemers die geblesseerd of onwel zijn geworden, vervangen.
- b) De reserves moeten van dezelfde of een lagere gewichtsklasse zijn dan diegene die zij vervangen.
- c) Een gediskwalificeerde deelnemer mag niet door een reserve worden vervangen.
- d) Reserves moeten op hetzelfde moment aangekondigd en gewogen worden als de gewone deelnemers.

III. JJIF DUO SYSTEM.

Artikel 19: Algemeenheden.

- a) Het JJIF-Duo System is gebaseerd op de presentatie van een verdediging van een deelnemer tegen een serie van vooraf bepaalde aanvallen van een deelnemer van hetzelfde team.

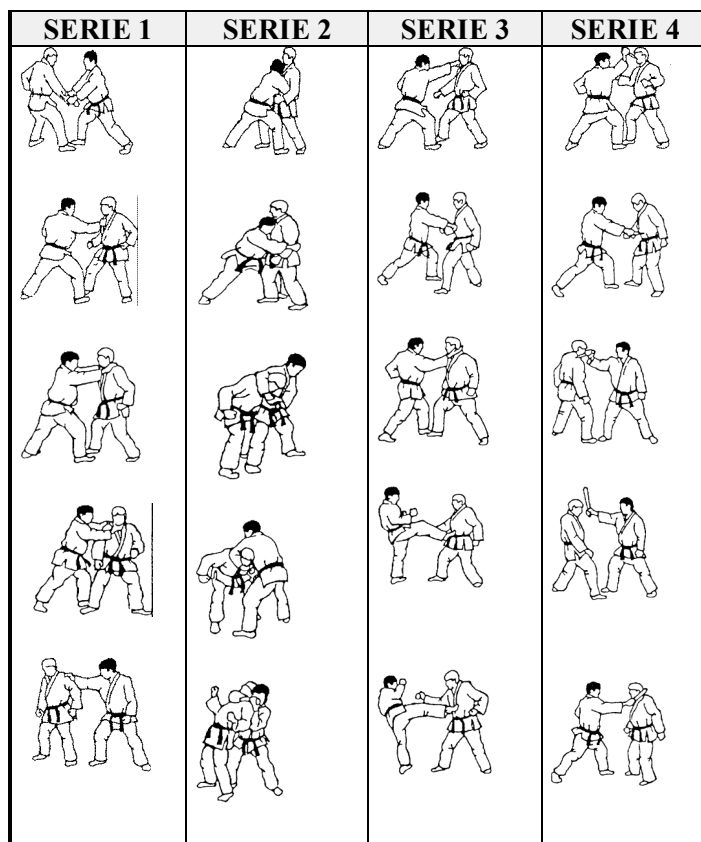
De aanvallen zijn verdeeld in 4 series van elk 5 aanvallen:

1. Pakkingen.
2. Omvattingen en nekklemaanvallen.
3. Slagen, stoten en trappen.
4. Wapens.

- b) Iedere aanval moet voorafgegaan worden door een vooraanval (van Uke), zoals duwen, trekken, atemi... met als bedoeling het evenwicht van de tegenstander te verstoren en de aanvaller de kans te geven op een echte aanval.

In serie 3 moet Uke eerst met een slag, stoot of trap naar keuze aanvallen alvorens de door de MS aangekondigde aanval uit te voeren.

- c) De verdediging is geheel ter verantwoording van de verdediger. Het is bovendien toegestaan om Uke en Tori gedurende de wedstrijd (en de serie) van functie te laten wisselen. Ook de positie van de voeten is volledig naar keuze van de deelnemers.
- d) De MS trekt 3 aanvallen van elke serie en roept deze kort voor de aanval. Het andere duo zal dezelfde aanvallen krijgen maar in een andere volgorde.
- e) Bij de eerste aanval in elke serie zal Tori de jury aan zijn rechterzijde houden. Daarna is de aanvalszijde vrij.
- f) De punten van de presentatie worden na elke serie door de jury gegeven. Op het bevel "Hantei" van de MS houden de juryleden hun respectieve score boven het hoofd. De MS leest eerst alle scores. Nadat hij de hoogste en de laagste score heeft geëlimineerd, leest hij de overgebleven punten nogmaals.
- g) Wanneer eenzelfde duo meerdere wedstrijden onmiddellijk na elkaar moet betwisten, heeft het recht op maximum 5 minuten rusttijd tussen die wedstrijden.



Noot: In serie 4 mag Uke starten met de twee wapens in zijn hand.

Artikel 20: Materieel.

- a) De organisatie zorgt voor rode en blauwe gordels, lijsten en administratieve papieren, scoretafels, scoreborden, plaats en tafel voor de scheidsrechters en de technische commissie.
- b) Het secretariaat bestaat uit ten minste 2 personen.
- c) De deelnemers gebruiken een zachte stok (± 50 cm) en een rubberen mes.
- d) Lang haar moet met een haarband worden samengebonden.

Artikel 21: Categorieën.

- a) Het duo mag samengesteld worden zonder enige restricties zoals gewicht, leeftijd of graduatie.
- b) Volgende categorieën worden onderscheiden: mannen, vrouwen en gemengd.

Artikel 22: Criteria van jureren.

- a) De jury dient de duo's te observeren en bij de beoordeling met volgende criteria rekening te houden.
- | | | | |
|----------|-----------------|---|--------------------|
| P | Powerful Attack | = | Krachtvolle aanval |
| R | Reality | = | Realiteit |
| A | Attitude | = | Houding |
| C | Control | = | Controle |
| E | Effectiveness | = | Doeltreffendheid |
| S | Speed | = | Snelheid |
- b) De aanval en het eerste gedeelte van de verdediging hebben het meeste belang bij het geven van de totale score.
- “Show”-technieken, foute en zwakke aanvallen, onnodig roepen en ongecontroleerde technieken moeten bestraft worden met een lagere score.
De wapens moeten steeds onder controle gehouden worden.
Indien een techniek, wegens een ongeval, niet volledig kan uitgevoerd worden, mag die techniek niet overgedaan worden. In dit geval beoordeelt de jury enkel de twee andere technieken.*
- c) Atemi's dienen krachtig te zijn, met een goede controle en naar omstandigheden op een natuurlijke wijze worden uitgevoerd om een vervolg mogelijk te maken.
- d) Worpen en neerhalingen moeten een goede balansverstoring bevatten en doeltreffend zijn.
- e) Klemmen en verwurgingen moeten op duidelijke en correcte manier aan de jury getoond worden met aftikken door Uke.
- f) Zowel aanval als verdediging dienen op een technisch juiste en realistische wijze te worden uitgevoerd.

Artikel 23: Het wedstrijdverloop.

De beide duo's staan met de gezichten naar elkaar toe in het midden van het competitiegebied, op een afstand van ongeveer 2 meter. Het duo dat eerst getrokken (afgeroepen) werd (duo 1) draagt de rode gordels en staat aan de rechterkant van de MS. Het tweede duo (duo 2) draagt de blauwe gordels. Op teken van de MS maken de beide duo's een staande buiging, eerst naar de MS en dan naar elkaar. Duo 2 verlaat het competitiegebied en gaat naar de veiligheidszone. De wedstrijd begint wanneer de MS de eerste aanval aankondigt door het nummer van die aanval in het Engels te roepen en die ook met zijn hand aanduidt. (Eerst naar de deelnemers, daarna naar de jury).

Na het beëindigen van serie 1 gaat het eerste duo op de knieën zitten en geeft de jury punten. Daarna verlaat duo 1 het competitiegebied en gaat naar de veiligheidszone. Duo 2 demonstreert nu serie 1 en krijgt ook punten. Nu demonstreert duo 2 serie 2 en krijgt punten. Vervolgens gaat duo 1 verder met serie 2 en krijgt punten. Duo 1 start met serie 3, enz. en duo 2 begint met serie 4 enz.

Na de demonstratie van de laatste serie door het laatste koppel is de wedstrijd gedaan. Op verzoek van de MS nemen de twee duo's hun respectieve aanvangsplaatsen in. De MS duidt nu het winnende duo aan door de arm omhoog te steken en de kleur van de gordel aan te kondigen.

Bij gelijke stand (Hikiwake), wordt de wedstrijd voortgezet tot er een winnaar is. De MS trekt nieuwe aanvallen en het duo met de blauwe gordels start nu met serie 1 enz.

Nadat de MS de winnaar heeft aangeduid, geeft hij het sein om te groeten: eerst naar elkaar en dan naar zichzelf.

Artikel 24: Het scoresysteem.

- a) De scores worden gegeven van 0 tot 10 (1/2 number interval)
- b) De hoogste en de laagste score vallen weg.

Artikel 25: Jury.

De jury bestaat uit 5 officiële scheidsrechters elk komende uit een ander land.

Artikel 26: Walk-over en terugtrekking.

- c) De beslissing “Fushen Gashi” (winnaar door walk-over) wordt door de MS gegeven aan het duo wiens tegenstanders niet komen opdagen, nadat ze 3 keer werden afgeroepen in ten minste 3 minuten.
- d) De beslissing “Kiken Gashi” (winnaar door terugtrekking) wordt door de MS gegeven aan het duo wiens tegenstanders zich tijdens de wedstrijd terugtrekken.

Artikel 27: Blessure, ziekte of ongeval.

- a) In geval van ziekte, blessure of ongeval heeft het duo recht op maximum 5 minuten rust alvorens de wedstrijd voort te zetten. (De totale rusttijd per duo per wedstrijd bedraagt 5 minuten).
- b) Indien een duo wegens blessure de wedstrijd niet kan voortzetten, wint het andere duo door “Kiken Gashi”.

Artikel 28: Teamcompetities.

Teamcompetities zijn mogelijk. Hierin gelden dezelfde regels als bij individuele competities.

IV. SLOTBEMERKINGEN.

Artikel 29: Situaties die niet in de regels zijn beschreven.

- h) In elke situatie die niet door deze regels wordt gedekt, zal door de MS en de jury van de betreffende wedstrijd samen een beslissing worden genomen.
- i) De TS heeft geen beslissingsrecht; hij kan alleen assisteren.

Artikel 30: Geldigheid.

Deze regels werden bekrachtigd door het bestuur van de JJIF op 2 april 2006. Ze vervangen alle bestaande regels.