

**MEDNARODNA JU-JITSU ZVEZA**  
**Ju-jitsu International Federation**

Članica: GAISF (Mednarodno združenje mednarodnih športnih zvez) in  
IWGA (Mednarodna zveza svetovnih iger)



# TEKMOVALNA PRAVILA

Izdaja 1998

Pravila sprejeta na Generalni skupščini JJIF 1998

Zadnje spremembe na Generalni skupščini JJIF 21.04.2001

Komentarji - opombe: mednarodni in domači sodniški seminarji

Risbe (sodniški znaki) so avtorsko delo, avtor Aleksander Majhen

[www.ju-jitsu-zveza.si](http://www.ju-jitsu-zveza.si)

# KAZALO VSEBINE

## TEKMOVALNA PRAVILA BORB V JU-JITSU

stran 2	1. Sekcija	Sistem borbe
stran 2	2. Sekcija	Težnostne kategorije
stran 2	3. Sekcija	Tekmovalna površina in tehnični podatki
stran 3	4. Sekcija	Oblačila tekmovalcev
stran 3	5. Sekcija	Osebni zahtevki
stran 3	6. Sekcija	Položaj na začetku in koncu tekmovanja
stran 4	7. Sekcija	Potek borbe
stran 5	8. Sekcija	Sodniki
stran 5	9. Sekcija	Položaj in funkcija glavnega sodnika
stran 6	10. Sekcija	Položaj in funkcija stranskih sodnikov
stran 6	11. Sekcija	Uporaba točk in kazni
stran 6	12. Sekcija	Uporaba besede "Matte" in "Hajime"
stran 7	13. Sekcija	Točkovanje
stran 8	14. Sekcija	Odločitev tekme
stran 9	15. Sekcija	Uporaba besede "SONOMAMA"
stran 9	16. Sekcija	Lažje prepovedana dejanja
stran 10	17. Sekcija	Prepovedana dejanja
stran 10	18. Sekcija	Težka prepovedana dejanja
stran 10	19. Sekcija	Kazni
stran 11	20. Sekcija	Odstop
stran 12	21. Sekcija	Poškodbe, bolezni ali nesreče
stran 12	22. Sekcija	Ekipna tekmovanja
stran 13	23. Sekcija	Rezerve v ekipnih tekmovanjih
stran 13	24. Sekcija	Situacije, ki jih pravila ne omenjajo

## TEKMOVALNA PRAVILA V JU-JITSU ZA DUO SISTEM

stran 14	1. Sekcija	Duo sistem
stran 14	2. Sekcija	Sestava parov
stran 14	3. Sekcija	Tekmovalno območje in oprema
stran 14	4. Sekcija	Oblačila tekmovalcev
stran 15	5. Sekcija	Osebni zahtevki
stran 15	6. Sekcija	Položaj na začetku in koncu tekmovanja
stran 15	7. Sekcija	Skupine napadov
stran 16	8. Sekcija	Sodnik na tatamiju (ST)
stran 16	9. Sekcija	Žirija
stran 17	10. Sekcija	Uporaba besede "Matte" in "Hajime"
stran 17	11. Sekcija	Kriteriji sojenja
stran 17	12. Sekcija	Norme sojenja
stran 17	13. Sekcija	Točkovni sistem
stran 18	14. Sekcija	Podeljevanje točk
stran 18	15. Sekcija	Sistem tekmovanj
stran 18	16. Sekcija	Žrebanje
stran 18	17. Sekcija	Zmaga brez boja
stran 19	18. Sekcija	Poškodba
stran 19	19. Sekcija	Situacije, ki jih pravila ne omenjajo
stran 20	20. Sekcija	Napadi pri duo sistemu
stran 21	PRILOGE	

# TEKMOVALNA PRAVILA BORB V JU- JITSU

## 1. Sekcija: SISTEM BORBE

Sistem borbe v ju jitsu je sestavljen iz treh delov:

1. del: Zamahi, udarci in brce
2. del: Meti, podiranja, vzvodni prijemi in davljenja
3. del: Parterne tehnike, vzvodni prijemi in davljenja

Borba traja dva polčasa po dve minuti, med polčasi je po eno minuto odmora. (Opomba: v kategorijah do 15 let traja polčas 1 minuto, odmor pa 30 sekund)

## 2. Sekcija: TEŽNOSTNE KATEGORIJE

<b>ŽENSKÉ</b> /nad 18 let/	<b>MLADINKE</b> /15 - 18 LET/	<b>KADETINJE</b> /12 - 15 let/	<b>DEKLICE</b> /10 - 12 LET/
- 55 kg	- 50kg	- 50 kg	- 38 kg
- 62 kg	- 58 kg	- 58 kg	+ 38 kg
- 70 kg	- 68 kg	+ 58 kg	
+ 70 kg	+ 68 kg		
<b>MOŠKI</b> /nad 18 let/	<b>MLADINCI</b> /15 - 18 let/	<b>KADETI</b> /12 - 15 let/	<b>DEČKI</b> /10 - 12 let/
- 62 kg	- 55 kg	- 48 kg	- 35 kg
- 69 kg	- 62 kg	- 55 kg	- 42 kg
- 77 kg	- 69 kg	- 63 kg	+ 42 kg
- 85 kg	- 76 kg	+ 63 kg	
- 94 kg	- 85 kg		
+ 94 kg	+ 85 kg		

## 3. Sekcija: TEKMOVALNA POVRŠINA IN TEHNIČNI PODATKI

- a. Tekmovalna površina mora biti široka 8 x 8 m, dodan je en meter širok opozorilni pas in še en meter široka varnostna površina. Skupaj torej znaša tekmovalno območje 12 x 12 metrov.
- b. Celotna površina mora biti pokrita z Ju jitsu / Judo blazinami (tatami). Barva blazin opozorilnega pasu mora biti drugačna od barve blazin tekmovalne površine.
- c. Organizator je dolžan priskrbeti: merilce časa (štoparice), tekmovalne pasove (rdeče in bele), sodniške narokavnike (rdeče in bele), papir in pisala za pisanje, prvo pomoč (reševalno vozilo), zdravnika, tablo za točkovanje (uvrstitev) in prostor za sodnike in tehnično komisijo.
- d. Ekipa pri zapisnikarski mizi je sestavljena iz najmanj štirih oseb, v njej pa mora biti vsaj en kvalificiran sodnik ju-jitsa. (Opomba: sodnik, zapisnikar, časomerilec, semafor)

V finalnih borbah sta za zapisnikarsko mizo tatamija lahko dva sodnika, vendar le, če število sodnikov to dopušča za vse finalne borbe na tekmovanju

#### **4. Sekcija: OBLAČILA TEKMOVALCEV**

Tekmovalci morajo nositi bele ju-jitsu kimone ( Gi ), dobre kakovosti, ki morajo biti čiste. Tekmovalci se morajo opasati z belim oz. rdečim pasom.

Kimono ( Gi ) mora izpolnjevati naslednje zahteve:

1. Zgornji del kimone ( jopič ) mora biti dovolj dolg, da pokriva boke in da je lahko zavezan s pasom.
2. Rokavi morajo biti dovolj ohlapni, da jih lahko nasprotnik zgrabi in toliko dolgi, da prekrivajo vsaj polovico lahti, ne smejo pa pokrivati zapestja.
3. Hlače morajo biti ohlapne in toliko dolge, da prekrivajo vsaj polovico goleni.
4. Pas mora biti zavezan s kvadratnim vozlom, dovolj čvrstim, da zgornji del kimone ne opleta. Biti mora tako dolg, da se dvakrat ovije okoli telesa in da po vezavi ostane na vsakem koncu še približno 15 cm tkanine.
5. Tekmovalke morajo nositi pod zgornjim delom kimone belo majico s kratkimi rokavi. Tekmovalcem nošenje takšne majice pod zgornjim delom kimone ni dovoljeno.
6. Tekmovalci morajo nositi mehke, kratke in lahke ščitnike za roke. Dovoljena je uporaba mehkih ščitnikov za goleni, ščitnika za moda (suspensorja) ter ščitnika za zobe. Tekmovalke lahko uporabljajo tudi ščitnike za prsi.

(Opomba: uporaba ščitnikov za prsi pri tekmovalkah je na tekmovanjih JJZS obvezna, priporočena pa je uporaba ščitnikov za zobe.)

#### **5. Sekcija: OSEBNI ZAHTEVKI**

Tekmovalci morajo imeti kratko pristrižene nohte na rokah in nogah in ne smejo nositi ničesar, kar bi poškodovalo ali ogrožalo nasprotnika.

Tekmovalec, ki potrebuje očala lahko na lastno odgovornost nosi kontaktne leče.

#### **6. Sekcija: POLOŽAJ OB ZAČETKU IN KONCU TEKMOVANJA**

- a. Tekmovalca si stojita nasproti v sredini tekmovalne površine približno 2 metra narazen.
- b. Pred pričetkom borbe se tekmovalca stoje priklonita najprej sodniku in nato drug drugemu.
- c. Po zaključeni borbi se tekmovalca stoje najprej priklonita drug drugemu, šele nato sodniku.

(Opomba: glavni sodnik - GS - stopi v borilno površino in z rokami pozove rdečega in belega tekmovalca na borilno površino. Z jasnimi znaki z rokami ju usmerja pri pozdravu po pravilnem zaporedju - točka b. in c. GS tekmovalca vizualno pregleda, če sta opremljena po pravilih, lahko tudi preveri vrsto in uporabo ščitnikov, če je vse v redu, GS vzpostavi vizualni kontakt s stranskimi sodniki, da se prepriča, da sta pripravljena za sojenje, prav tako z sodnikom za zapisnikarsko mizo - če so vsi pripravljene objavi HAJIME za začetek borbe - GLEJ PRILOGO 2.)

## 7. Sekcija: POTEK BORBE

- a. Tekmovanje se prične z borbo v 1.delu in tekmovalca si stojita nasproti v razdalji dveh metrov.
- b. Takoj, ko pride do stika, med tekmovalcema ( z držanjem nasprotnika ) se prične borba v 2.delu - v katerem zamahi / udarci in brce niso več dovoljeni.

Vendar pa je na prehodu v 2. del borbe dovoljen istočasen prijem in udarec - če gre za istočasno in povezano akcijo (udarec tako tistega, ki izvede prijem, kot istočasen udarec njegovega nasprotnika). Prijem in udarec po začetku 2. dela se še vedno šteje kot lažje prepovedano dejanje. (Opomba: za istočasen prijem in udarec velja, da lahko tekmovalec za dobro nadzorovan in neblokiran udarec prejme 2 točki oz. 1 točko, če je udarec delno blokiran)

- c. Sedaj tekmovalca nadaljujeta borbo v 2.delu.
- d. Takoj, ko je eden od tekmovalcev na tleh ali je vržen, se borba nadaljuje v 3.delu.
- e. Če tekmovalca izgubita medsebojni stik bodisi v 2. ali 3.delu borbe, nadaljujeta borbo v 1.delu.
- f. V primeru, da tekmovalec v 1.delu borbe zgrabi nasprotnika brez da bi pred tem uporabil kombinacijo tehnike udarjanja ali brcanje, ali če pri tem uporablja tehniko, ki je nevarna za njega samega (Mobobe), mu sodnik določi tehnično kazen, borba pa se nadaljuje v 1.delu.

(Opomba: prvi del borbe ni časovno določen, vendar mora sodnik dosoditi kazen za pasivnost v 1. delu, če se tekmovalca namenoma izogibata borbe v prvem delu. Vsi trije deli borbe naj bi bili časovno čim bolj izenačeni.)

- g. Tekmovalec se lahko nahaja v opozorilnem pasu samo zelo kratek čas. (Opomba: do 5 sekund)
- h. Izvajanje meta je dovoljeno tudi, če je nasprotnik iz tekmovalne površine vržen na opozorilni pas ali/in na varnostni pas, če met ni bil izveden na način s katerim bi se lahko nasprotnik poškodoval.

(Opomba: GLEJ PRILOGO 1 - mete in podiranja je dovoljeno izvajati v naslednjih smereh:

- 1) Met iz borilne površine na opozorilni pas - met se ustrezno točkuje, možen je končni prijem, če je izveden v roku 5 sekund, sicer se aktivnosti prekinajo;

- 2) Met iz borilne površine na varnostni pas - za met je mogoče dobiti točke, če je met izveden varno za tekmovalca, sicer se dosodi kazen /če npr. tekmovalec z nogo udari izven varnostne površine po tleh to ni mogoče šteti za varno izvedbo tehnike/. Na varnostni površini ni dovoljeno izvajati nobenih aktivnosti;
- 3) Met iz opozorilnega pasu v borilni prostor - če je met izveden v do 5 sekundah nahajanja na opozorilnem pasu se ustrezno točkuje, dovoljene so nadaljnje aktivnosti, npr. končni prijem;
- 4) Met iz opozorilnega pasu na opozorilni pas se ustrezno točkuje, nadaljnje tehnike /npr. končni prijem/ so mogoče, če so izvedene v času do 5 sekund nahajanja v opozorilnem pasu;
- 5) Met iz opozorilnega pasu na varnostno površino ni dovoljen in se kaznuje.)

## 8. Sekcija: SODNIKI

Tekmo vodi en sodnik na blazini ( glavni sodnik ) in dva stranska sodnika. Glavni sodnik in stranska sodnika morajo biti iz drugih klubov ( držav ) kot tekmovalca. Oba stranska sodnika morata biti različnih narodnosti (na mednarodnih tekmah ).

Položaj sodnikov (GLEJ PRILOGO 2):



GS = položaj glavnega sodnika

SS = položaj stranskega sodnika

R = položaj tekmovalca z rdečim pasom

B = položaj tekmovalca z belim pasom

(Opomba: med odmorom v borbi - med prvim in drugim polčasom - naj se sodniki sestanejo pri sodniški mizi tatamija, kjer se pogovorijo o sojenju, preverijo zapisnik borbe in komentirajo svoje delo ter opozorijo na napake ali posebnosti)

## 9. Sekcija: POLOŽAJ IN FUNKCIJA GLAVNEGA SODNIKA

Glavni sodnik (sodnik na blazini ) mora stati na tekmovalni površini in je odgovoren za vodenje borbe.

(Opomba: naloga glavnega sodnika je tudi skrbeti za varnost tekmovalcev oz. skrbeti, da se tekmovalca ne poškodujeta)

## 10. Sekcija: POLOŽAJ IN FUNKCIJA STRANSKIH SODNIKOV

Stranska sodnika pomagata glavnemu sodniku pri sojenju in se gibljeta izven tekmovalne površine. Postaviti se morata na takšna mesta ob borilni površini od koder lahko čimbolj sledita poteku borbe.

(Opomba: stranska sodnika se praviloma gibljeta med opozorilno in varnostno površino, diagonalno glede na GS, pri tem pa morata paziti, da so njuni znaki glede na položaj na tatamiju jasni in dobro vidno sodniku za zapisnikarsko mizo. Stranski sodnik ne sme stopati v borilno površino in prevzemati pobudo sojenju GS niti prekiniti borbe - v primeru, da oceni, da gre za prepovedano aktivnost, ki je GS

ne vidi ali da bi bilo potrebno borbo zaradi tega prekiniti, mora stranski sodnik GS na to opozoriti s ploskanjem.)

## 11. Sekcija: UPORABA TOČK IN KAZNI

- a. Točke in kazni mora dosoditi večina sodnikov, pomeni najmanj dva sodnika.
- b. V primeru, da trije sodniki različno točkujejo, obvelja srednja ocena.
- c. V primeru, da eden od sodnikov ne vidi akcije (dejanje) in ne dosodi ničesar, prevlada nižja od ostalih dveh ocen.

(Opomba: pri izreku kazni mora GS jasno in nazorno pokazati z rokami in povedati zakaj oz. za katero prepovedano aktivnost je bila kazen izrečena - to je pomembno za tekmovalca, sodnika za zapisnikarsko mizo in gledalce, ki spremljajo borbo - več o sodniških znakih v glej v prilogi).

## 12. Sekcija: UPORABA BESEDE "MATTE" IN "HAJIME"

- a. Glavni sodnik oznani začetek borbe z vzklikom "Hajime".
- b. Z namenom začasne ustavitve borbe vzklikne glavni sodnik "Matte" v naslednjih primerih:
  1. Kadar eden ali oba tekmovalca zapustita tekmovalno površino.
  2. Kadar eden ali oba tekmovalca storita katero od prepovedanih dejanj.
  3. Kadar se eden ali oba tekmece poškodujeta ali v primeru, da med borbo nekdo od njiju ali oba zbolita.
  4. V vsakem primeru, ko glavni sodnik oceni, da je to potrebno (na primer, da si tekmovalca popravita kimoni ali da posreduje svojo odločitev).
  5. V vsakem drugem primeru, ko kateri od stranskih sodnikov meni, da je to potrebno in to naznani s ploskanjem ali s piskom piščalke.
  6. Vselej, ko se prekine stik (kontakt) med tekmovalcema v 2. ali 3. delu borbe.
  7. Glavni sodnik lahko ustavi borbo v primeru, da tekmovalec ne more s trepljanjem nakazati predaje. Po prekinitvi sodnik dosodi 2 ali 3 točke - ippon.
  8. Ko je potekel čas učinkovite kontrole (osae-komi).
- c. Vselej, ko glavni sodnik vzklikne "Matte" se čas ustavi.

## 13. Sekcija: TOČKOVANJE

Za vsako tekmovalno področje točkuje zbor sodnikov. Sodnik za sodniško mizo razglasi rezultat sodnikov na blazinah in ga posreduje zapisnikarju.

- a) V 1. delu borbe se lahko dodelijo naslednje točke:  
(*udarci, brce, zamahi*)

1. Dobro uravnotežen in nadzorovan neblokiran zamah / udarec ali brca 2 točki
2. Deloma blokiran zamah / udarec ali brca 1 točka

b) V 2.delu borbe se lahko dodelijo naslednje točke:  
( *meti, podiranje, vzvodni prijemi, davljenje* )

- |                                 |         |
|---------------------------------|---------|
| 1. Popoln met                   | 2 točki |
| 2. Popolno podiranje            | 2 točki |
| 3. Davljenje s trepljanjem      | 2 točki |
| 4. Vzvodni prijem s trepljanjem | 2 točki |
| 5. Nepopoln met                 | 1 točka |
| 6. Nepopolno podiranje          | 1 točka |

c. V 3.delu borbe se lahko dodelijo naslednje točke:  
( *parterne tehnike, vzvodni prijemi in davljenje* )

- |  |         |
|--|---------|
| 1. Učinkovita kontrola, najavljena kot "Osae komi" 10 sekund | 1 točka |
| Učinkovita kontrola, najavljena kot "Osae komi" 20 sekund    | 2 točki |
| ( <i>ippon za 2 točki v 3. delu borbe</i> )                  |         |
| 2. Davljenje s trepljanjem                                   | 3 točke |
| ( <i>ippon za 3 točke v 3. delu borbe</i> )                  |         |
| 3. Vzvodni prijem s trepljanjem                              | 3 točke |
| ( <i>ippon za 3 točke v 3. delu borbe</i> )                  |         |

(Opomba: za osae-komi s predajo, trepljanjem, se dosodi ippon za 3 točke. V položaju osae-komi je mogoče po potrebi sprejeti tudi odločitev SONOMAMA - kazen - YOSHI, ki se uporabi v primeru, da nekdo od tekmovalcev - ponavadi spodnji tekmovalec, ki je v osa-komiju in se rešuje, stori katero od prepovedanih dejanj. Za osae-komi se šteje učinkovita kontrola nasprotnika na hrbtu /stik lopatic z blazino ali ene ali obeh ramen/ ali trebuhu. Ne šteje se za končni prijem, če nasprotni tekmovalec pred objavo osae-komi drži ali objema z nogo tekmovalčevo nogo ali telo in ju s tem kontrolira (dokler traja takšna kontrola se končni prijem ne sme razglasiti); po objavi osae-komi takšen prijem nima več učinka na veljavnost končnega prijema. Za osae-komi se ne šteje kontrola nasprotnikovega telesa, če je tekmovalec, ki izvaja osae-komi, med nasprotnikovimi nogami in ga ta objema oz. drži z nogami. Čvrst objem z nogami okoli ledvenega dela ni dovoljen.)

d) Z odštevanjem časa za učinkovito kontrolo (*osae-komi*), se nadaljuje tudi po poteku časa borbe, vse do tedaj, ko se tekmovalec izvije iz prijema ali do izteka 20 sekund (pomeni tudi, če je čas borbe potekel - npr. po poteku 2 minut). Če se končni prijem konča pred iztekom 20.s glavni sodnik razglasi *toketa* (Opomba: konec končnega prijema, borba se lahko nadaljuje, če sodnik ne odloči drugače).

e) Ciljno območje telesa za udarce in brce je od konca vratu do dimelj.

(Opomba: tudi nakazani direktni udarci v glavo - brez kontakta - niso dovoljeni. Kategorije do 15 let imajo v JJZS omejitve pri izvajanju tehnik davljenj in tehnik vzvodov)

f) Dovoljena so vsa davljenja razen davljenja z golo roko (Opomba: davljenje *hadaka-jime* mora biti izvršeno s primerno kontrolo, da ne pride do vzvoda na vratu!! - kontrola glave/vratu in ramen oz.lopatic.)

g) Izvajanje posameznih tehnik pomeni, da mora tekmovalec pokazati tehnično izvedbo določenega elementa z dobrim ravnotežjem in s kontrolo in da lahko le s kombinacijo tehnik v določenem delu preide v naslednji del borbe.

(Opomba: kontrolirana tehnika pri udarcih pomeni dobro uravnotežen in nadzorovan udarec, ki se nasprotnika dotakne - t.i. »semi contact« - z dotikom)

#### **14. Sekcija: ODLOČITEV TEKME**

- a) Tekmovalec zmagaja pred iztekom časa borbe, če prejme 2 ali 3 tehnične točke v vseh treh delih borbe.
- b) Tekmovalec, ki ima največ točk ob koncu borbe je zmagovalec (Opomba: glavni sodnik pokaže na zmagovalca z visoko dvignjeno roko in objavi "YUSEI GACHI". Na mednarodnih tekmah se zmagovalec objavi z besedo »WINNER«, zmagovalec).
- c) Če imata tekmovalca na koncu enako število točk, zmagata tisti, ki ima več 2 ali 3 tehničnih točk. (Opomba: tekmovalec, ki ima več »IPPONOV« ne glede na to ali so za 2 ali 3 točke)
- d) Če je borba izenačena po točkah tudi po pregledu 2 ali 3 tehničnih točk (»IPPONOV«), se tekmovalca borita še v enem polčasu, vse do tedaj, dokler dvoboj ni odločen.
- e) Če je po koncu 1. polčasa borbe 14 ali več točk razlike med tekmovalcema, je borbe konec - zmagovalec je tekmovalec z več točkami.

(Opomba: pri odločitvah tekme sta si pri preštevanju ippon za 2 točki in ippon za 3 točke enakovredna, ker se tekmovalcu ipponi za več točk že upoštevajo pri skupnem rezultatu)

#### **15. Sekcija: UPORABA BESEDE "SONOMAMA"**

Besedo ( vzklik ) "SONO-MAMA" uporabi sodnik takrat, ko želi začasno prekiniti borbo:

(Opomba: po objavi SONO-MAMA /ne premikaj se/ se čas ustavi)

- a) V primeru, da želi enega ali oba tekmovalca opozoriti na pasivnost.
- b) V primeru, da želi enemu tekmovalcu prisoditi tehnično kazen.
- c) Vsakokrat, ko sodnik meni, da je to potrebno.

Po objavi nadaljujeta tekmovalca borbo v položaju, ki sta jo imela ob najavi "SONOMAME".

(Opomba: nadaljevanje borbe objavi glavni sodnik z vzklikom "YOSHI".)

#### **16. Sekcija: LAŽJA PREPOVEDANA DEJANJA ( SHIDO )**

- a) Pasivnost v borbi ali manjša tehnična napaka tekmovalca.
- b) Odhod iz opozorilne površine s celotnim telesom (z obema stopaloma ).  
(Opomba: z obema stopaloma izven opozorilne površine)
- c) Udarci s pestjo in brce, ko sta nasprotnika v stiku tako, da držita drug drugega.  
(Opomba: po začetku 2. ali 3. dela borbe - dovoljen je istočasen udarec ob prijemu!)
- d) Kakršnokoli nadaljnje dejanje ali akcija po sodnikovem vzkliku "MATTE".
- e) Brcanje in udarjanje po nasprotnikovih nogah.
- f) Zamahi, udarci in brce, ko nasprotnik leži na tleh.
- g) Vzvodni prijem na prstih na rokah in nogah
- h) Čvrst prijem z nogami okrog ledvic.

#### **17. Sekcija: PREPOVEDANA DEJANJA ( CHUI )**

- a) Nekontrolirano brcanje, potiskanje, udarjanje s pestjo po nasprotnikovem telesu, izvedeno z vso močjo in brez potrebne kontrole. (Opomba: »the hard way«)
- b) Namerno potiskanje ali metanje nasprotnika izven opozorilnega pasu.
- c) Neupoštevanje navodil glavnega sodnika.  
(Opomba: njegovih opozoril, navodil...)
- d) Nepotrebni klici, pripombe ali geste nasprotnemu tekmovalcu, glavnemu sodniku ali stranskim sodnikom.
- e) Namenoma nekontrolirana tehnika.
- f) Direkten udarec ali brca usmerjena naravnost proti glavi

(Opomba: točka »c« se uporabi tudi za trenerja, kazen se pripiše njegovemu tekmovalcu na tatamiju. V to točko spada tudi tekmovalčevo ali trenerjevo nešportno obnašanje ali žaljenje. V posebno hudih in omalovažujočih primerih je po sodniškemu posvetu mogoče izreči tudi kazen *hansoku-make* ali pa delegat tekmovalca lahko na predlog glavnega sodnika zahteva od organizatorja, da odstrani trenerja iz tekmovalnega območja. Pri točki e. je prepovedano tudi

nakazovanja udarcev naravnost proti glavi - tehnike, ki se izvajajo naravnost naprej oz. ki gredo naravnost na obraz.)

### 18. Sekcija: TEŽKA PREPOVEDANA DEJANJA ( *HANSOKU MAKE* )

- a. Kakršnokoli dejanje ali akcija s katero se lahko (ali se) poškoduje nasprotnega tekmovalca.
- b. Kakršenkoli met ali poskus metanja z vzvodnim prijemom ali davljenjem na vratu ali na nasprotnikovi hrbtenici.
- c. Kakršenkoli vzvod na vratu.

### 19. Sekcija: KAZNI

- a) Lažje prepovedano dejanje = SHIDO, 1 točka za nasprotnika.
- b) Prepovedano dejanje = CHUI, 2 točki za nasprotnika.
- c) Prepovedano dejanje + lažje prepovedano dejanje = KEIKOKU 3 točke za nasprotnika  
(*shido 1 točka + chui 2 točki = keikoku 3 točke*)
- d) 2 prepovedani dejanji = HANSOKU MAKE, izgubljena borba, (*zmagovalec prejme 14 točk*).
- e) Če tekmovalec prejme 3 točke, zaradi dosežene kazni njegovega nasprotnika, se mu te avtomatično vpišejo kot dosežen "IPPON" v tistem delu borbe, kjer je njegov nasprotnik prejel zadnjo kazen.
- f) Če tekmovalec prvič stori težko prepovedano dejanje, izgubi borbo, zmagovalec pa prejme 14 točk.
- g) Ko tekmovalec drugič stori težko prepovedano dejanje, je izključen iz nadaljnjega tekmovanja.

(Opomba: pri seštevku kazni »KEIKOKU« /3 točke iz kazni/ se tekmovalcu avtomatično vpiše dosežen »IPPON« v tistem delu borbe, kjer je nasprotnik prejel zadnjo kazen - to pomeni, da se mu vpiše »IPPON« za 2 točki in »WAZAARI« za 1 točko takoj, ko kazni dosežejo to vrednost. »SHIDO« in »CHUI« dajeta nasprotniku 1 oz. 2 točki, vendar ne v vrednosti »IPPONA« - pozitivne točke se vpisujejo v zapisnik po poteku borbe Med borbo se na semaforju pozitivne točke iz nasprotnikovih kazni ne beležijo - razen v primeru »KEIKOKU« - »IPPON«. Sodnik za zapisnikarsko mizo tatamija vpiše v zapisnik borbe razlog za izrečeno kazen - obvezno za *hansoku-make*, ki jo objavi glavni sodnik na tatamiju. Kazen »KEIKOKU« se ne objavlja oz. je ni mogoče direktno dosoditi. Sodnik za zapisnikarsko mizo mora spremljati kazni, še posebej takrat, ko dosežejo vrednost »IPPONA« - možnost zmage po 3 ipponih. Pri uporabi elektronskih ocenjevalnih tabel se omenjeni sistem spremlja avtomatično.)

## 20. Sekcija: ODSTOP

a. Odločitev "FUSEN - GACHI" ( zmaga brez boja ) pripada vsakemu tekmovalcu, čigar nasprotnik se ne pojavi na blazinah ( zmagovalec prejme 14 točk ). (Opomba: tekmovalec ima 1 minuto časa za prihod na blazino po drugem pozivu, sicer se šteje, kot da se ni pojavil na blazinah.)

b. Odločitev "KIKEN - GACHI" ( zmaga zaradi odstopa ) pripada tekmovalcu, čigar nasprotnik odstopi od borbe med tekmovanjem (zmagovalec dobi 14 točk).

(Opomba: pri odločitvi FUSEN GACHI in KIKEN GACHI, sodnik za sodniško mizo tatamija na zapisniku o poteku borbe vpiše razlog takšne odločitve - nasprotnika ni, poškodba, predaja...)

c. Če uradni zdravnik na tekmovanju oceni , da tekmovalec ne more nadaljevati borbe, potem tudi ne more nadaljevati tekmovanja.

(Opomba: to pomeni, da tekmovalec, ki ne more končati borbe zaradi poškodbe ali zaradi tega, ker zdravnik v roku 5 minut ne more sanirati poškodbe, ne more več nastopiti na tem tekmovanju. Če je poškodba sanirana v roku 5 minut, lahko tekmovalec nadaljuje z borno in tekmovanjem, če uradni zdravnik to dovoli.

Uradnega zdravnika na tekmovanju mora organizator ali vodja sodniške ekipe pred začetkom tekmovanja poučiti o njegovi vlogi v skladu s temi pravili. Prvo pomoč lahko tekmovalcu nudi tudi domači oz. ekipni zdravnik, če glavni sodnik to dovoli, za odločitve po teh pravilih pa je pristojen le uradni zdravnik organizatorja. Na tatami lahko pozove zdravnika le glavni sodnik, ki tudi odredi 5 minutni odmor, če je to potrebno v skladu s temi pravili.)

## 21. Sekcija: POŠKODBE, BOLEZNI ALI NESREČE

a. Vsakič, ko je tekmovanje prekinjeno zaradi poškodbe enega ali obeh tekmovalcev, lahko glavni in stranska sodnika dopustijo maksimalen čas 5 minut, da poškodovani-a tekmovalec-ca pride-ta k sebi oz. da se sanira poškodba (skupen čas znaša 5 minut na enega tekmovalca v vsaki borbi).

b. V primeru, da eden ali oba tekmovalca zaradi poškodbe ali bolezni ne moreta nadaljevati borbe, odločajo o zmagovalcu in poražencu glavni in stranska sodnika v skladu z naslednjimi določili:

c. Poškodba:

1. Kadar je povzročitelj poškodbe poškodovani igralec, le-ta izgubi borbo, nasprotnik pa prejme 14 točk.
2. Kadar je povzročitelj poškodbe nepoškodovani igralec, le-ta izgubi borbo.
3. V primeru, da ni mogoče nobenemu od tekmovalcev pripisati vzroka poškodbe, zmaga tekmovalec, ki ni poškodovan in prejme 14 točk.
4. Uradni zdravnik (zdravnik, medicinski tehnik, bolničar) odloča ali lahko poškodovani nadaljuje ali ne.

d. Bolezen

1. Načeloma velja, da tekmovalec, ki zboli med tekmovanjem in zaradi tega ne more nadaljevati, izgubi borbo oz. tekmovanje (zmagovalec prejme 14 točk)

## **22. Sekcija: EKIPNA TEKMOVANJA**

Ekipna tekmovanja so mogoča, če zanje veljajo enaka pravila kot za posamična tekmovanja.

## **23. Sekcija: REZERVE V MOŠTVENIH TEKMOVANJIH**

Rezervni tekmovalci lahko nadomestijo udeležence iz iste ekipe, ki so se med tekmovanjem poškodovali ali zboleli.

Rezervni tekmovalec mora pripadati isti težnostni kategoriji ali lažji kategoriji kot tekmovalec, ki ga zamenjuje.

Rezervni tekmovalec ne more in ne sme nadomestiti tekmovalca, ki je izključen (diskvalificiran).

Rezervne tekmovalce je potrebno prijaviti in opraviti tehtanje v času tehtanja, ki se opravlja za ostale tekmovalce.

## **24. Sekcija: SITUACIJE, KI JIH PRAVILA NE DOLOČAJO**

Vsako situacijo, ki jo pravila ne obravnavajo, razlagajo in razsojajo sodniki, ki sodijo na tekmovanju.

# TEKMOVALNA PRAVILA V JU-JITSU ZA DUO SISTEM

## 1. Sekcija: DUO SISTEM

Cilj oziroma namen DUO SISTEMA JJIF je predstaviti obrambo enega tekmovalca pred več vnaprej določenimi napadi. Ti napadi se delijo v štiri skupine po pet napadov. Obramba je v celoti prepuščena volji branilcev.

## 2. Sekcija: SESTAVA PAROV

Par se lahko sestavi brez vsakršnih omejitev kot so npr. kategorija oz. teža , starost ali stopnja. Ravno tako je mogoče kadarkoli med tekmovanjem zamenjati Uke-ja ali Tori-ja. Par je seveda odgovoren drug drugemu.

Par lahko sestavljata dve ženski, dva moška, ali pa je mešan.

## 3. Sekcija: TEKMOVALNA POVRŠINA IN OPREMA

- a. Tekmovalno območje meri 8 x 8 m, z dodatkom 1m širokega opozorilnega območja in še 1 m varnostne površine. Skupaj: 12 x 12 m.
- b. Celotna površina mora biti pokrita z ju - jitsu / judo tatami oblogo in dobro označena.
- c. Organizator tekmovanja mora priskrbeti tekmovalne pasove, dva rdeča in dva bela, gumijast nož, mehko palico dolgo pribl. 50 cm, mize za žirijo, zapisnikarja, prvo pomoč, zdravnika, točkovalne table in prostor za žirijo, ter tehnični komite.
- d. Sekretariat morata sestavljati vsaj dve osebi.

(Opombe: dovoljena je le uporaba gumijastih nožev in mehkih palic!! Tekmovalni par naj nastopi le z enim nožem in eno palico, ker jih več zaradi pravil tekmovanja v duo-sistemu, ki zahtevajo stalno kontrolo nad orožjem, ne potrebuje. Primerne rekvizite naj bi priskrbel organizator, dovoljena je uporaba lastnih, če ustrezajo tem pravilom. Rekvizite mora tekmovalni par med nastopom hraniti izven tekmovalne površine in izven opozorilnega pasu)

## 4. Sekcija: OBLAČILA TEKMOVALCEV

Tekmovalci morajo imeti oblečene Ju - jitsu gi ( kimono ), ki naj bo kvalitetna, čista in lepo urejena.

Tekmovalci si morajo zavezati bele ali rdeče pasove.

Kimono oz. *gi* mora ustrezati naslednjim zahtevam:

- a. Jopič mora biti dovolj dolg, da prekrije boke in pripasan na telo.
- b. Rokavi morajo biti dovolj ohlapni, da se jih lahko zgrabi in dovolj dolgi, da pokrijejo polovico lahti, ne pa zapestja.

- c. Hlače morajo biti dovolj ohlapne in dovolj dolge, da pokrijejo polovico golenične kosti.
- d. Pas mora biti zavezan s kvadratnim vozlom, ki mora biti dovolj čvrst, da jopič ni preveč ohlapien in dovolj dolg, da gre lahko dvakrat okoli telesa in ostane še približno 15 cm pasu na vsaki strani vozla.
- e. Tekmovalke morajo pod *gi* - jem nositi belo majico s kratkimi rokavi.
- f. Moški pod *gi*-jem ne smejo nositi majice s kratkimi rokavi.

## 5. Sekcija: OSEBNI ZAHTEVKI

Tekmovalci morajo imeti postrižene nohte na rokah in na nogah, ter ne smejo nositi ničesar, kar bi lahko ranilo oziroma poškodovalo partnerja.

Če morajo tekmovalci nositi očala, lahko nosijo kontaktne leče na lastno odgovornost.

## 6. Sekcija: POLOŽAJ NA ZAČETKU IN KONCU TEKMOVANJA

- a. Tekmovalni para si stojita nasproti v sredini tekmovalne površine približno 2 metra narazen.
- b. Pred pričetkom tekme se tekmovalna para najprej stoje priklonita glavnemu sodniku na tatamiju in nato drug drugemu.
- c. Po zaključeni tekmi se tekmovalca stoje najprej priklonita drug drugemu, šele nato sodniku.

## 7. Sekcija: SKUPINE NAPADOV

Napadi se delijo na štiri skupine:

1. Napadi z grabljenjem
2. Napadi z objemanjem in čvrstimi prijemi okoli vratu
3. Napadi z zamahi / udarci s pestjo in brcami
4. Napadi z orožjem

Vsaka skupina je sestavljena iz 5 napadov. Glavni sodnik na tatamiju pred tekmo izžreba po tri napade v vsaki seriji in jih pokaže tekmovalnemu paru tik pred začetkom napada. V tem sklopu sodnik pokaže tri napade od petih iz vsake skupine. Naslednji par izvede iste napade a v različnem vrstnem redu.

(Opomba: napade po pravilih žreba glavni sodnik, žreb opravi na sodniški mizi, lahko pa žrebajo tudi tekmovalci ali njihovi trenerji - v prisotnosti sodnika - če čas in okoliščine to dopuščajo, vendar mora sistem veljati za celotno tekmovanje oz. za vse tekmovalce enako. Pri kategorijah do 15. let si tekmovalci sami izberejo tri napade iz serije. Sodnik oznani številko napada glasno in jasno, obenem pa z roko pokaže številko napada tako, da jo vidi žirija in tekmovalni par - znak z roko, ki kaže številko napada naj bi bil prikazan v liniji pogledov tekmovalnega para.)

a. Izbira položaja nog je prepuščena tekmovalcem

b. Dovoljen je šok udarec za rušenje ravnotežja pred izvedbo napada.

(Opomba: izbira položaja nog /katera noga je spredaj/ je prepuščena tekmovalcem. Vsi napadi, razen 2-4, se opravijo z desno roko, napada 3-4 in 3-5 sta z desno nogo)

## **8. Sekcija: SODNIK NA TATAMIJU ( ST )**

Sodnik na tatamiju stoji na tekmovalni površini in je odgovoren za potek oz. vodenje borbe.

Pri vodenju si lahko pomaga s karticami, s katerimi lahko spremlja pravilnost napadov.

Žirijo mora opozoriti na pravilnost napada.

(Opomba: sodnik na tatamiju opozarja žirijo, da je par izvedel *napačen napad* -> pomeni napačno številko v seriji; ali pa da je izvedel *slab napad* -> pomeni, da ciljno območje napada ni bilo pravo, da je napad površen in premalo močan ipd. Sodnik po koncu vsake serije, pred objavo *HANTAI*, s prstom pokaže zaporedno številko napada v seriji /1., 2. ali 3. napad v seriji/ in z iztegnjeno roko in iztegnjeno dlanjo, pomaha nad svojo glavo ter s tem nakaže, da je bil napad bodisi napačen, bodisi slab. Sodnik ne komentira vrsto nepravilnosti, ampak le opozori žirijo, da je bilo nekaj narobe in da naj bodo pozorni pred dodelitvijo ocene, žirija pa naj bi njegovo mnenje upoštevala. Napačen napad pomeni 2 točki manj pri oceni, slab napad pa 1 točko manj pri oceni.)

## **9. Sekcija: ŽIRIJA**

Žirijo sestavlja 5 sodnikov z licenco. Žirija podeli točke na ukaz ST tako, da člani žirije na poziv ST (Opomba: »HANTAI«) dvignejo nad glavami odgovarjajoče tablice s točkami. Tablice spustijo na ukaz ST.

(Opomba: žirija naj bi sestavljali sodniki iz različnih klubov oz. različnih držav na mednarodnih tekmah)

## **10. Sekcija: UPORABA BESED "MATTE" IN "HAJIME"**

- a) ST uporablja "Hajime" za začetek boja.
- b) ST uporablja "Matte", da zaustavi boj.

(Opomba: v aktualnem duo sistemu se omenjeni besedi ne uporabljata)

## **11. Sekcija: KRITERIJI SOJENJA**

Žirija mora opazovati in izreči sodbo o:

- 1. Odnosu
- 2. Učinkovitosti
- 3. Hitrosti

4. Nadzoru
5. Moči napada

Celotna ocena ( število vseh točk ) naj daje prednost napadu in prvemu delu obrambe.

(Opomba: 40 % napad, 40 % obramba, 20 % kontrola, usklajenost in izgled. Ocenjuje se Moč, Realnost, Odnos, Kontrola, Učinkovitost in Hitrost. Napad mora biti močan, realen in predvsem pravilen - napadeno mora biti ciljno območje, ki je določeno s pravili duo sistema /glej slikice/)

## 12. Sekcija: NORME SOJENJA

Napad in obramba morata slediti določenim zahtevam:

1. Udarci morajo biti močni, dobro nadzorovani in dobro izpeljani in glede na obrambo naravni.
2. Meti in podiranja morajo vsebovati ravnovesne prelome in biti izvedeni s primerno hitrostjo in dobrim ravnotežjem.
3. Čvrsti prijemi in davljenja morajo biti žiriji prikazana povsem očitno in na pravilen način s trepljanjem.
4. Napad in obramba morata biti izvedena tehnično dobro in realistično.
5. Pri prvem napadu (Opomba: v vsaki seriji) mora tori imeti žirijo na desni strani, v nadaljevanju pa je izbira strani poljubna.

## 13. Sekcija: TOČKOVNI SISTEM

Vsak član žirije podeli točke od 0 - 10. Najvišja in najnižja ocena se črtata, tako kot pri točkovanju na podobnih tekmovanjih ( npr. drsanje, plesni pari...).

## 14. Sekcija: PODELJEVANJE TOČK

Žirija podeljuje točke po vsaki seriji 3 tehnik in na ukaz ST. (Opomba: »HANTAI«)

## 15. Sekcija: SISTEM TEKMOVANJA

Tekmujeta dva para: 1.par nosi rdeča pasova, 2.par pa bela pasova.

**1.par** začne *1.serijo* in dobi svoje ocene;

**2.par** nadaljuje s *1.serijo* in dobi svoje ocene. **2.par** začne *2.serijo* in dobi svoje ocene;

**1.par** nadaljuje z *2.serijo* in dobi svoje ocene. **1.par** začne s *3.serijo* in dobi svoje ocene;

**2. par** nadaljuje s *3. serijo* in dobi svoje ocene, **2. par** začne s *4. serijo* in dobi svoje ocene;

**1. par** nadaljuje s *4. serijo* in dobi svoje ocene.

Takšen sistem menjavanja deli najbolj poštene ocene, s tem pa tudi najboljše rezultate tekmovalcem in občinstvu.

(Opomba: v primeru enakega števila točk po štirih serijah, se ponovno izvede 1. serija in seštejejo ocene, če je rezultat še vedno enak, se izvede 2. serija in tako naprej tako dolgo, dokler po zaključku serije en tekmovalni par ne doseže več točk kot drugi. Za vse serije, ki se ponavljajo zaradi izenačitve, se napadi ponovno žrebajo)

## **16. Sekcija: ŽREBANJE**

Pri žrebanju je prvi izžrebani par vedno rdeče barve.

## **17. Sekcija: ZMAGA BREZ BOJA**

- a. Odločitev "FUSEN - GACHI" (zmaga zaradi neudeležbe) velja tekmovalnemu paru, čigar nasprotnika se nista pojavila na tekmovanju.
- b. Odločitev "KIKEN - GACHI" (zmaga zaradi odstopa) velja tekmovalnemu paru, čigar nasprotnika sta med tekmo odstopila od borbe

(Opomba: odločitev "YUSEI GACHI" pripada tekmovalnemu paru, ki ima na koncu tekme večje število točk. Na mednarodnih tekmovanjih se zmagovalni par razglasi z vzklikom »WINNER« [zmagovalec]. V primeru odločitve tekme FUSEN-GACHI in KIKEN-GACHI se v zapisnik o poteku tekme vpiše le način zmage, ne pa tudi število točk - šteje zmaga ne točke)

## **18. Sekcija: POŠKODBA**

Če pride do poškodbe ima par pravico do največ 5 minut počitka preden nadaljuje. V vsakem primeru je skupni čas počitka 5 minut na par in borbo.

Če par po 5 minutah ne more nadaljevati se razglasi *KIKEN- GACHI*.

## **19. Sekcija: SITUACIJE, KI JIH PRAVILA NE OMENJAJO**

Če pride do situacije, ki je pravila ne vsebujejo, se z njo ukvarjajo sodnik na tatamiju in žirija, ki podajo skupno odločitev.

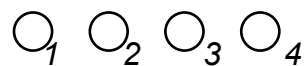
## 20. Sekcija: NAPADI PRI "DUO" SISTEMU

*(položaj nog je prepuščen izbiri tekmovalcev)*

<b>1.Serija</b>	<b>2. Serija</b>	<b>3. serija</b>	<b>4. Serija</b>
Napadi z grabljenjem	Napadi z objemi in čvrstimi prijemi vratu	Napadi z zamahi/udarci s pestjo in brcami	Napadi z orožjem

[www.ju-jitsu-zveza.si](http://www.ju-jitsu-zveza.si)

## PRILOGA 1



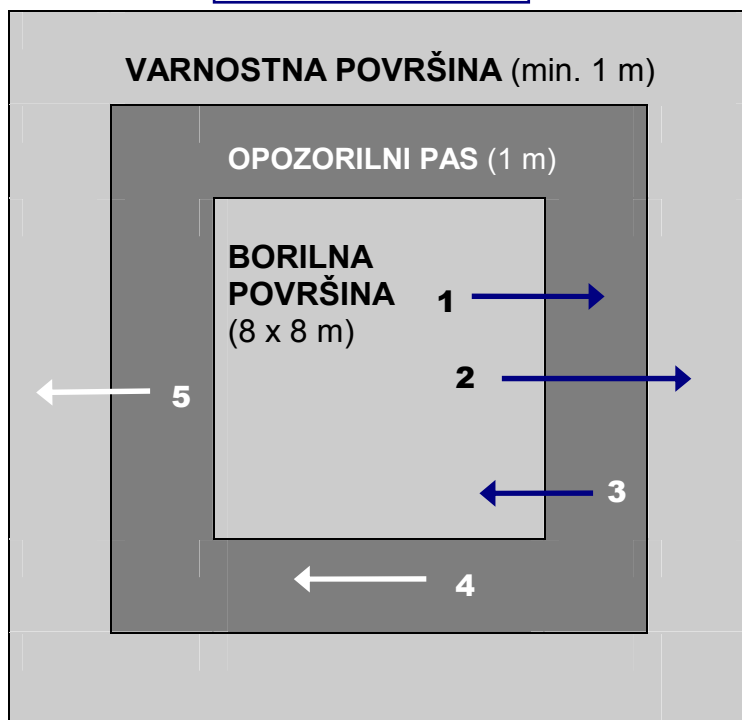
ZAPISNIKARSKA MIZA

### DOVOLJENO JE:

1. METANJE IZ BORILNE POVRŠINE NA OPOZORILNI PAS
2. METANJE IZ BORILNE POVRŠINE NA VARNOSTNO POVRŠINO (*VARNOST!*)
3. METANJE IZ OPOZORILNEGA PASU V BORILNO POVRŠINO
4. METANJE IZ OPOZORILNE POVRŠINE NA OPOZORILNI PAS

### NI DOVOLJENO:

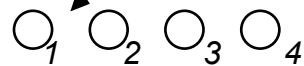
5. METANJE IZ OPOZORILNEGA PASU NA VARNOSTNO POVRŠINO



## PRILOGA 2

### OSEBJE ZAPISNIKARSKE MIZE:

1. Časomerilec (priporočeno dva)
2. Kvalificiran sodnik
3. Zapisnikar
4. Oseba za ocenjevalno tablo



ZAPISNIKARSKA MIZA

### POLOŽAJ IN GIBANJE SODNIKOV NA TATAMIJU

**GS** = položaj glavnega sodnika

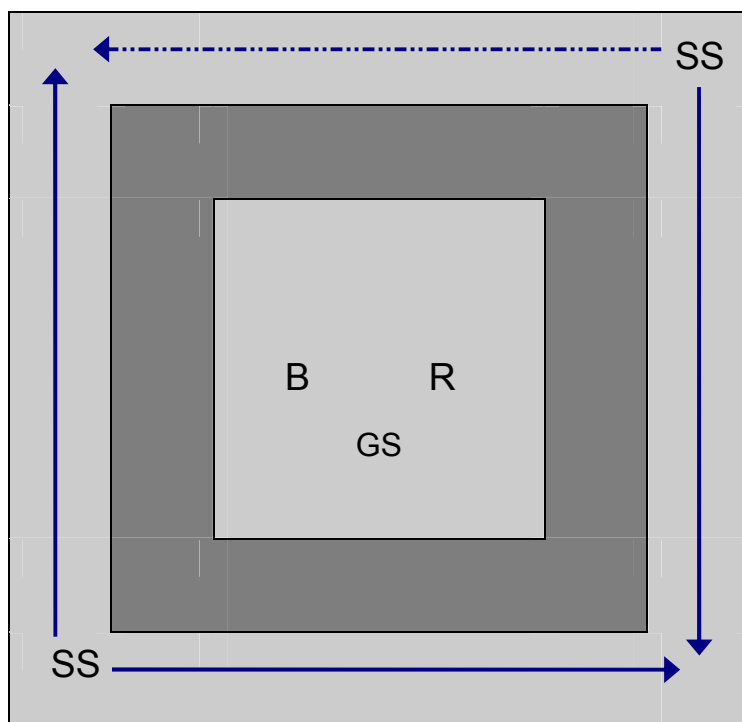
**SS** = položaj stranskega sodnika

**R** = položaj tekmovalca z rdečim pasom

**B** = položaj tekmovalca z belim pasom

Glavni sodnik (sodnik na blazini) mora stati na tekmovalni površini in je odgovoren za vodenje borbe.

Stranska sodnika pomagata glavnemu sodniku pri sojenju in se gibljeta izven tekmovalne/borilne površine. Postaviti se morata na takšna mesta od koder lahko čimbolj sledita poteku borbe.





# JJIF REFEREE SIGNS

Slovenija, 6. februar 2001 (mednarodni zimski kamp)

## STANDARDNI SODNIŠKI ZNAKI MEDNARODNE JU-JITSU ZVEZE

### 1 DEL: PRIHOD IN ODHOD SODNIKOV

### 2. DEL: SODNIŠKI ZNAKI MED TEKMOVANJEM

#### 1. DEL

##### SODNIŠKI PROTOKOL NA ZAČETKU TEKMOVANJA

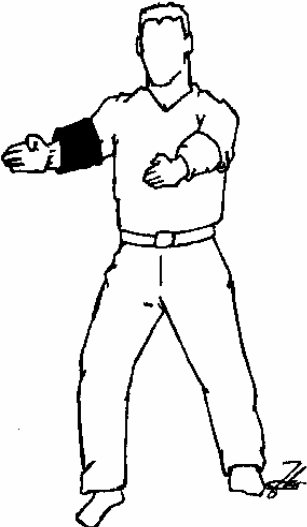
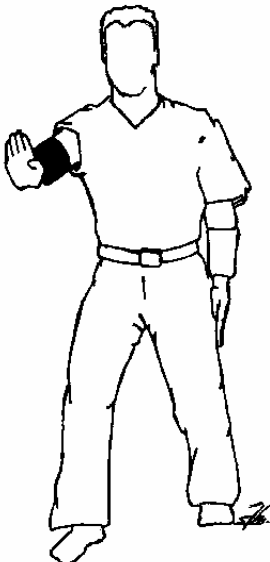

- sodniki so razvrščeni ob robu tatamija pri zapisnikarski mizi
- glavni sodnik (GS), stranska sodnika (SS) se obrneta proti njemu, opravijo ceremonialni pozdrav z rahlim priklonom
- vsi sodniki stopijo na rob tatamija in opravijo ceremonialni pozdrav z rahlim priklonom proti tatamiju (in istočasno proti publiki)
- nato gredo (na znak glavnega sodnika) vsak v svoji smeri gibanja naravnost proti nasprotni strani tatamija kjer počakajo na tekmovalce
- začetek tekme

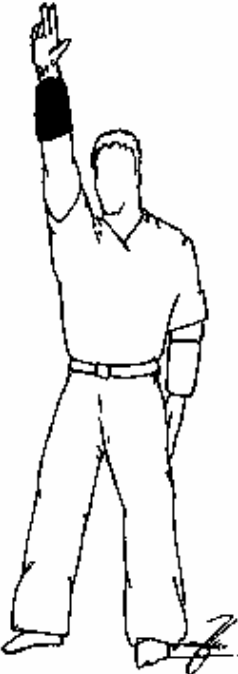
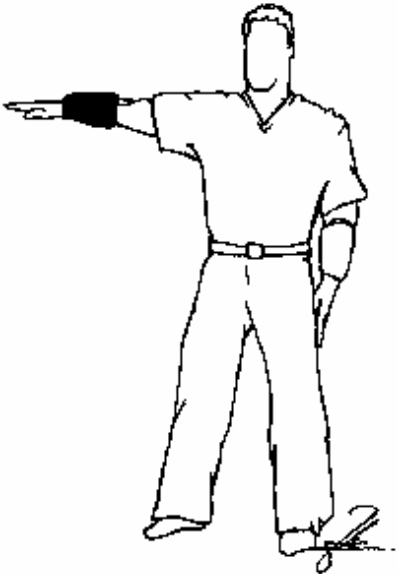

##### SODNIŠKI PROTOKOL OB KONCU TEKMOVANJA

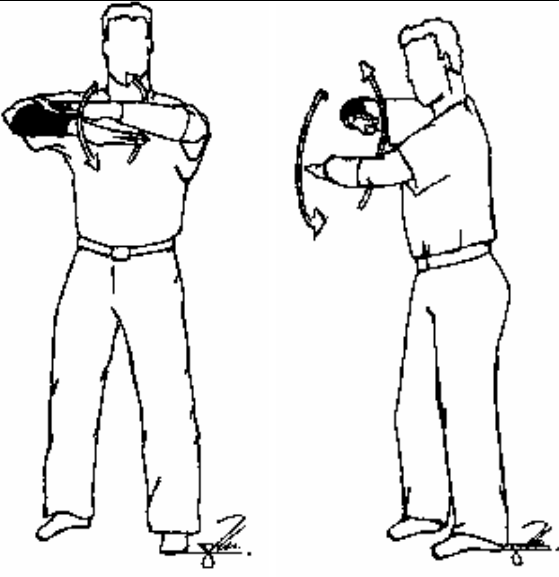
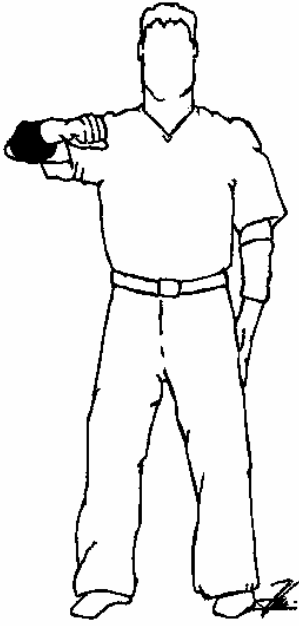
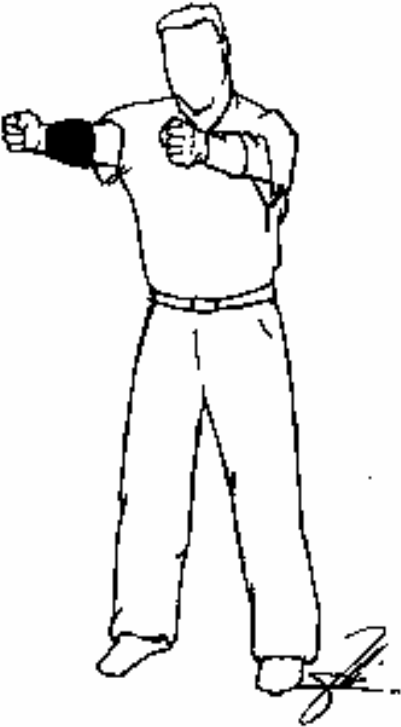
- po razglasitvi zmagovalca se SS in GS razvrstijo v linijo
- na poziv GS gredo naravnost v svoji smeri gibanja proti zapisnikarski mizi oziroma robu tatamija, tam se na tatamiju obrnejo in opravijo ceremonialni pozdrav tatamiju in publiki, nato stopijo korak nazaj iz blazin in pozdravijo še drug drugega
- nato poberejo denar in pobegnejo iz dvorane\*

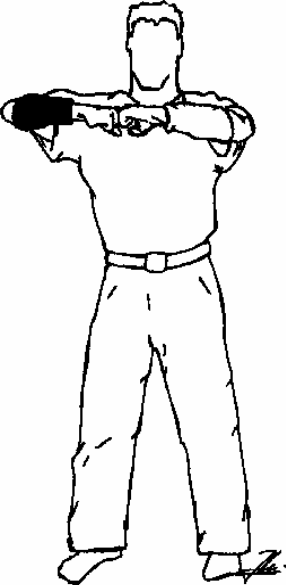
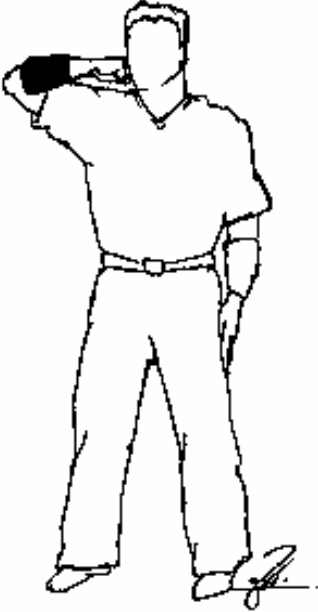
Po koncu prvega polčasa posameznega dvoboja ni potrebe po ponavljanju pozdravov s prikloni, ampak se to opravi le na začetku in koncu dvoboja. Zamenjava sodnika se opravi tako, da gre zamenjani sodnik do roba tatamija, tam se pozdravi s prihajajočim sodnikom, nato pozdravi tatami in odide - sodnik v prihodu pozdravi sodnika v odhajanju, pozdravi tatami in zasede svoje mesto.

## 2. DEL - SODNIŠKI ZNAKI MED TEKMOVANJEM

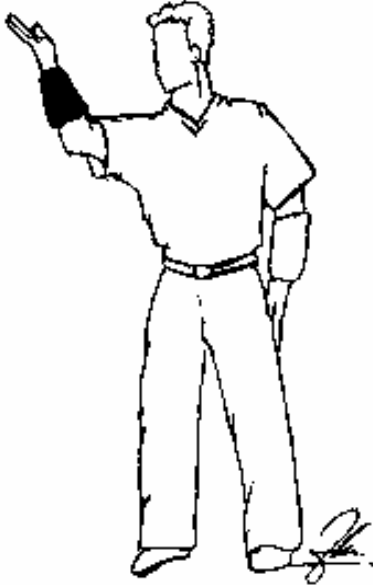
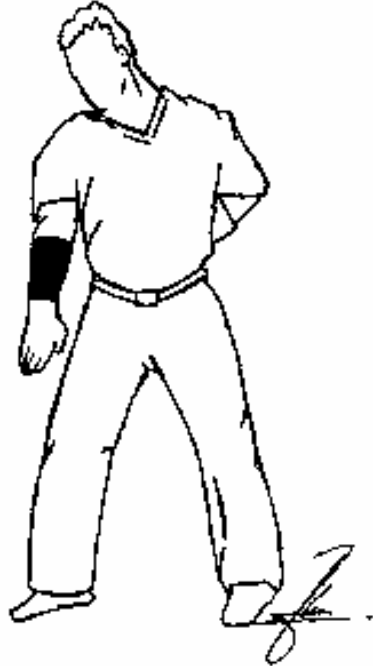
IME SODNIŠKE AKCIJE	PONAZORITEV	OPIS
<p><b>HAJIME</b> (začetek)</p>		<p>začetek tekme/borbe, sodnik se postavi med tekmovalca in z močnim in jasnim glasom sočasno z kretnjo obeh rok - označi HAJIME - začetek</p>
<p><b>MATTE</b> (prekinitev)</p>		<p>prekinitev tekmovanje/borbe, z odprto dlanjo desne roke naravnost proti zapisnikarski mizi, pri tem z močnim in jasnim glasom vzklikne MATTE, kar je znak za časomerilca, da ustavi čas</p>
<p><b>IPPON</b> (2 točki)</p>		<p>največje število točk oziroma osvojena točka, visoko dvignjena leva ali desna roka (odvisno ali gre za rdečega ali belega tekmovalca), dlan je obrnjena proti zapisnikarski mizi</p>

<p><b>IPPON 3 TOČKE (3 točke)</b></p>		<p>enako kot prejšnji, s to razliko, da se morajo jasno videti trije prsti</p>
<p><b>WAZA ARI (1 točka)</b></p>		<p>wazaari - ena točka, vodoravno iztegnjena leva ali desna roka (odvisno ali gre za rdečega ali belega tekmovalca), dlan je v vodoravnem položaju, obrnjena navzdol; pomembno je, da je znak ne glede na položaj sodnika vedno jasno viden zapisnikarski mizi</p>
<p><b>RAZVELJAVITEV</b></p>		<p>preklic oziroma razveljavitev odločitve, z iztegnjeno roko v komolcu se z odločnim zamahom nad glavo napove "annule" in obenem zapisnikarski mizi tudi jasno predoči, katera odločitev se preklicuje</p>

<p><b>PASIVNOST</b></p>		<p>z obema rokama iztegnjenima v komolcu se nekajkrat zaokroži</p>
<p><b>NEKONTROLIRANA TEHNIKA</b> (vedno, kadar tekmovalec stori prepovedano dejanja ali dovoljeno brez ustrezne kontrole)</p>		<p>z levo ali desno roko (odvisno ali gre za rdečega ali belega tekmovalca) se s pokrčeno roko in stisnjeno pestjo pred telesom ponazori udarec s pestjo (enotno za vse nekontrolirane tehnike), nato konkretno ponazori katera nekontrolirana tehnika je bila uporabljena in dosodi kazen</p>
<p><b>MOBOBE</b></p>		<p>iztegnjene roke s stisnjenimi pestmi naravnost pred sebe - v vlogi znaka komunikacije med GS in SS, da se dogovorijo ali gre za "mobobe" ali ne, nato sledi z jasnim in odločnim glasom razglasitev "mobobe" in GS dosodi ustrezno kazen</p>

<p><b>ISTOČASNA AKCIJA</b></p>		<p>roke pokrčene v komolcu naravnost pred telesom, s pestmi skupaj</p>
<p><b>UDAREC NARAVNOST PROTI/V GLAVO</b></p>		<p>stisnjena pest pokrčene roke ponazarja udarec proti glavi (v barvi tekmovalca, ki je prepovedano tehniko izvedel)</p>
<p><b>PREMOČNA TEHNIKA</b></p>		<p>pokaže se udarec s pestjo v odprto dlan in sicer udarec v barvi tekmovalca, ki je storil prepovedano dejanje</p>

<p><b>PRIJEM IN UDAREC</b></p>		<p>z eno roko se ponazori prijem za kimono, za drugo pa udarec</p>
<p><b>ODHOD IZ TEKMOVALNE POVRŠINE (OPOZORILNEGA PASU)</b></p> <p>(znak SS)</p>		<p>znak SS za GS, s katerim mu pokaže, da je tekmovalec zapustil tekmovalno (opozorilno) površino, GS mora reagirati</p>
<p><b>"UREDITE SI KIMONE"</b></p>		<p>prekrižane roke z iztegnjenimi dlanmi red telesom</p>

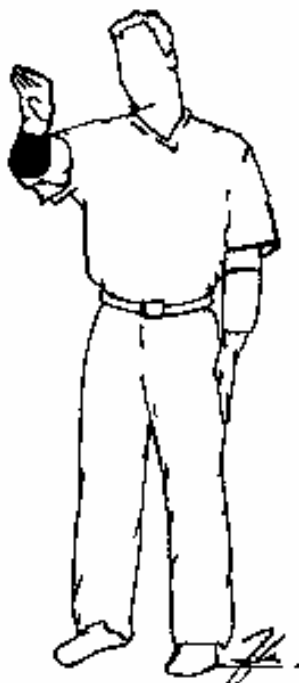
<p><b>METANJE IZVEN OPOZORILNE POVRŠINE</b></p>		<p>v barvi tekmovalca se ponazori gibanje iz tekmovalne površine proti varnostni površini - znak mora biti jasen</p>
<p><b>POTISKANJE VEN</b></p>		<p>z obema rokama se ponazori potiskanje ven - proti varnostni površini</p>
<p><b>OSAE-KOMI (KONČNI PRIJEM)</b></p>		<p>z iztegnjeno roko v barvi tekmovalca, iztegnjena dlan usmerjena proti tekmovalcu, istočasno se z jasnim in odločnim glasom razglasi "oase-komi"; roka mora biti iztegnjena ves čas izvajanja tehnike</p>

**TOKETA  
(OSAE-KOMI)**



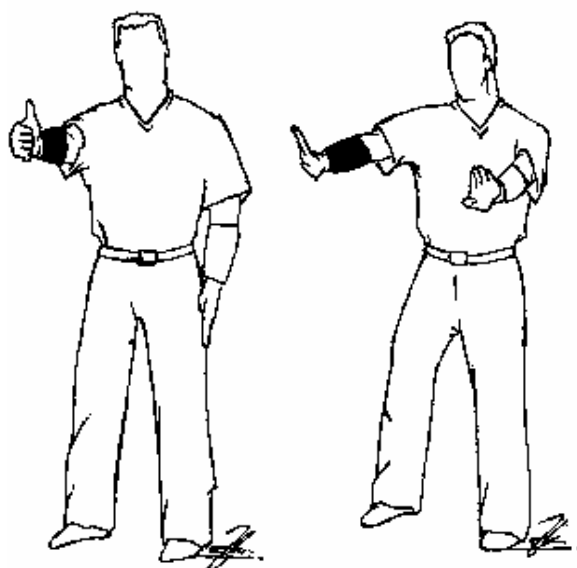
z odločnim in jasnim zamahom nad tekmovalcema, z roko v barvi tekmovalca, ki je izvajal "osae-komi" tehniko, z jasnim in odločnim glasom "toketa"

**NEPOTREBNO  
GOVORJENJE,,  
PRIPOMBE,  
GESTE...**



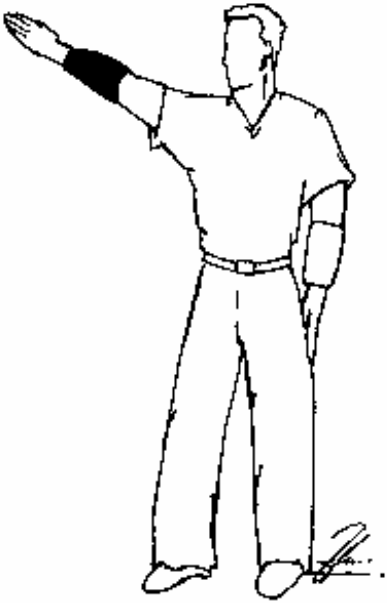
z dlanjo in prsti se ponazori govor (kva-kva) v barvi tekmovalca in proti tekmovalcu

**KONEC 1.  
POLČASA**



iztegnjen palec proti zapisnikarski mizi in med tekmovalcema, z rokami se tekmovalca napoti proti robu blazin

<p><b>HIKEWAKE (enak rezultat)</b></p>		<p>pokrčene roke v komolcu prekrizane na prsih, dlani so iztegnjene, z jasnim in odločnim glasom se razglasi "hikewake"</p>
<p><b>znak "NISEM VIDEL"</b></p>		<p>z rokami pokrčenimi v komolcu, dlani iztegnjene pred očmi</p>
<p><b>POLNO ŠTEVILO TOČK (»FULL IPPON« - znak sodnika za zapisnikarsko mizo)</b></p>		<p>sodnik za zapisnikarsko mizo po prekinitvi pokaže znak GS in mu obenem z roko v barvi tekmovalca pokaže zmagovalca, GS razglasi zmagovalca na predpisan način</p>

<p><b>RAZGLASITEV ZMAGOVALCA</b></p>		<p>iztegnjena roka v barvi tekmovalca in proti tekmovalcu, pod kotom 45 stopinj, z jasnim in odločnim glasom se razglasi zmaga</p>
<p><b>SONOMAMA ("STOJ")</b></p> <p><b>YOSHI ("NADALJUJ")</b></p>		<p>GS s primerno močnim dotikom dlani (rahal udarec) po ramah tekmovalcev (predel med ramo in lopatico v hrbtnem delu) med borbo razglasi jasno in odločno "sonomama", kar je znak za tekmovalca, da prenehata s aktivnostjo in ostaneta v zalotenem položaju (čas se ustavi)</p> <p>ko GS izčrpa razlog, zaradi katerega je bila razglašena prekinitve, enako kot prej s primerno močnim dotikom po ramah tekmovalcev označi "yoshi", kar je znak, da se borba nadaljuje in se čas zopet začne meriti</p>

PROSIMO, VZEMITE NA ZNANJE: SODNIKI VODIJO BORBO/TEKMOVANJE IN SKRBIJO ZA VARNOST TEKMOVALCEV. DA BI LAHKO TO SVOJE POSLANSTVO OPRAVLJALI PRAVILNO IN PROFESIONALNO, JE POTREBNO POZNATI PRAVILA IN SVOJE ODLOČITVE IN ZNAKE PRIKAZOVATI JASNO IN ODLOČNO IN V PRAVEM TRENUTKU ZA PRAVO AKTIVNOSTI. SODNIKI MORAJO VEČ OSTATI HLADNI IN S PRIMERNO SAMOKONTROLO, VSAKA NJIHOVA GESTA IN ODLOČITEV PA MORA BITI V SKLADU S PRAVILI, V SKLADU Z ETIKO ŠPORTA, V KATERIM SO UDELEŽENI KOT EDEN OD POMEMBNIH DEJAVNIKOV. NJIHOV DONOS DO TEKMOVALCEV MORA BITI VES ČAS PROFESIONALEN IN SPOŠTLJIV.

Tekst in opis k risbam: Martin Jazbec, Robert Perc  
Risbe: Aleksander Majhen po foto predlogi Martina Jazbega  
Končna verzija: avgust 2001, [www.ju-jitsu-zveza.si](http://www.ju-jitsu-zveza.si)

OPOZORILO O AVTORSTVU: brez pisnega dovoljenja Ju-Jitsu zveze Slovenije kakršnokoli razmnoževanje, fotokopiranje itd. gradiva ni dovoljeno. Avtor risb je Aleksander Majhen – moralne avtorske pravice ostajajo v njegovi trajni lasti – njegovega imena se ne sme prilaščati niti ga zamolčati.

**Pa malce za šalo – čeprav je včasih zelo resno – še dva »spontana« sodniška znaka:**

<p><b>“KDO? JAZ!?”</b></p>		<p>Tudi sodniki naredijo napake (pa ne samo sodniki), prosimo, da to vzamete z razumevanjem.</p> <p>Nasvet: vaše obnašanje naj bo vedno športno in v duhu fair playa!</p>
<p><b>“ZNAK ZA GLOBOKO RAZMIŠLJANJE”</b></p>		<p>Ponavadi, ko se sodnik ne more odločiti, kateri tekmovalec je bil v osae-komiju (rdeči ali beli) ali pa kdo za vraga je zmagovalec</p> <p>Nasvet: nika ga/jo vznemirjat, bodite potrpežljivi</p>

**OPOZORILO O AVTORSTVU:** brez pisnega dovoljenja Ju-Jitsu zveze Slovenije kakršnokoli razmnoževanje, fotokopiranje itd. gradiva ni dovoljeno. Avtor risb je Aleksander Majhen – moralne avtorske pravice ostajajo v njegovi trajni lasti – njegovega imena se ne sme prilaščati niti ga zamolčati.

[www.ju-jitsu-zveza.si](http://www.ju-jitsu-zveza.si)