

ПРАВИЛНИК ЗА БОРБИ

Општи упатства за конкуренција и прирачник за натпреварувачки формат

Овој прирачник е изработен со пријателска поддршка на JJIF (Ju-Jitsu Меѓународна федерација). Ги содржи правилата за борба цу-џицу и беше одбрен во октомври 2022 година. Целосно прегледан во 2022 година.

Авторските права (особено за фотографиите) припаѓаат на JJIF.

Официјалната верзија на правилата е само англиската верзија на правилникот.

Текстот со закосени букви се дополнителните правила за категориите У16 и помлади.

Секција 01 правила за облекување и лични барања

Секција 02 Категории и време

Секција 03 Судии и Секретаријат

- Судии
- Секретаријат

Секција 04 Тек од натпреварот

Секција 05 Примена на Хадиме, Мате, Сономама и Јоши

Секција 06 Поени

- Дел 1
- Дел 2
- Дел 3

Секција 07 Казни / Фаули / Забранети дела

- Помали грешки
- Големи грешки
- Тешки фаули

Секција 08 Завршеток на натпреварот

Секција 09 Премин / Повлекување

Секција 10 Повреда / Несреќа / Болест

Секција 11 Ситуации кои не се опфатени со Правилата

Додаток - Дополнителни правила и адаптации.

ГЕНЕРАЛИТЕТИ

Во Ju-Jitsu Fighting двајца натпреварувачи се борат еден против друг во спортска конкуренција на цу-џицу.

Целта на борбата е да се победи со целосен удар (постигнување совршена техника во дел 1, 2 и 3) или да победи со надминување на својот противник.

Борбата со цу-џицу се состои од три дела:

- Дел 1: Удари со раце и нозе (понатаму сумирани како atemis).
- Дел 2: Фрлања и симнувања (понатаму сумирани како симнувања), како и заклучувања и давење (понатаму сумирани како поднесување / држење).
- Дел 3: Техники за држење или закачување (понатаму сумирани како osaе-komi), и заклучувања и давење.

Дополнителни ограничувања, правила, упатства, адаптации во организација, формат и протокол за различни формати на настани и посебни тежински или возрастни категории може да се најдат во JJIF Спортски кодекс (SC) како и додаток.

Во случај кога додатокот на овој правилник и СК се контрадикторни, пресудата во УС е валидна.

ДЕЛ 01 - ОБЛЕКУВАЊЕ И ЛИЧНИ БАРАЊА

Натпреварувачите мора да бидат сигурни дека ги следат прописите за облекување на натпревари и личните барања како што се наведени во Комитетот.

Доколку натпреварувачите не ги почитуваат овие правила, нема да им биде дозволено да стартуваат на натпреварот. Откако еден натпреварувач е известен дека неговата презентација не е во согласност со наведените барања, ќе има можност за промена во рок од 2 минути

1.1 Натпреварувачите мора да носат gi (кимоно) што ги следи прописите наведени во SC.

1.2 Потребни се натпреварувачи, на машките натпреварувачи им е дозволено да носат бело трико или rash guard (осип-чувар) под нивната Gi јакна. Дозволено е носење хаб.

1.3 Од натпреварувачите се бара да носат мека, кратка и лесна заштита за раце и мека заштита за стапала и потколелска заштита што одговара на нивната боја на ременот

(црвена или сина). Заштитите мора да бидат изработени од мека пена и мора да бидат со дебелина од 1-2 cm. Заштитниците мора да бидат со правилна големина и во добар ред.

1.4 Дозволено е користење на ремен за џок и писка. Натпреварувачите во категориите У18 и помлади мора да користат писки. Машки натпреварувачи во тие категориите, исто така, мора да користат лента за џок.

1.5 Натпреварувачите може да носат заштита на градите.

1.6. Дополнителната заштитна опрема (на пр. загради за потпора на рамената, протетика на коленото) мора да биде мека и тенка доволно за да не го попречат стисокот на противникот.

1.7 Натпреварувачите не смеат да носат ништо што може да повреди или загрози некого.

1.8 Целата заштитна опрема мора да се носи под gi.

1.9 Натпреварувачите мора да имаат кратки нокти на рацете и нозете.

1.10 Долгата коса мора да биде врзана заедно со мека трака за коса.

1.11 Мора да се почитуваат и сите дополнителни барања поставени од SC или специфични за настанот.



ДЕЛ 02 - КАТЕГОРИИ И ВРЕМЕ

ДЕЛ 02 КАТЕГОРИИ И ВРЕМЕ

2.1 Категориите се поставени, како што е дефинирано во SC.

2.2 Времетраењето на натпреварот е:

- 3 минути за возрасни, U21, U18 & U16
- 2 минути за Мастерс, U14 и помлади.

2.3 Помеѓу два натпревари, натпреварувачот треба да има време за опоравување 5 минути и 10 минути пред финалните борби.

2.4 Дополнителни прописи може да се најдат во SC или Додаток

ДЕЛ 03 - СУДИИ И СЕКРЕТАРИЈАТ

ДЕЛ 03 СУДИИ И СЕКРЕТАРИЈА

3.1 Судии

3.1.1 Главниот судија во JJIF Fighting System е мат судијата (MR) кој останува во просторот за натпревар и го води натпреварот.

3.1.2 MR е единствениот кој ја дава одлуката за бодување, пенали, или ги поправа погрешно дадените резултати или казни.

3.1.3 MR е поддржан од двајца (2) видео судии (VR) сместени веднаш до секретаријатот. Се користат два (2) видео рекордери лоцирани на спротивните агли на душекот.

3.1.4 Судијата на табелата (TR) го надгледува секретаријатот.

3.1.4.а TR ги објавува бодовите и казните на чуварите на бодовите.

3.1.4.б TR го започнува времето на повреда кога ќе започне медицинскиот персонал со третман на душекот.

3.1.4.c TR го информира MR за истекот на времето на борба, осаче-коми, и време на повреда.

3.1.5 Дејствијата кои водат до повреда или целосно искористување секогаш ќе се разгледуваат од VR-ите.

3.1.6 Дејствата кои водат до директен хансоку-маке, треба да бидат разгледани од HR (татами главен судија).

3.1.7 Судиските одлуки може да бидат оспорени според прописите во поврзаниот документ (JJIF Sporting Code).

3.1.8 Кога видео судењето не може да се користи, на MR му помагаат двајца (2) странични судии (SR)

3.1.8.1 SRs мора да се постават на спротивните страни во безбедносната заштита област следејќи го текот на натпреварот што е можно подобро и да учествуваат во доделување на поени на натпреварувачот кој ги освоил.

3.1.8.2 Поените се запишуваат со разгледување на бодовите доделени од страна на мнозинството од тројцата (3) судии.

3.1.9 HR, MR и еден од VR-ите секогаш се во контакт со посебен аудио канал домофон.

3.1.10 MR и VR (или SR) се поддржани и надгледувани од татами главен судија (HR), кој ја оценува работата на MR и VRs (или SRs) и води евиденција.

3.1.11 Обврска на судиите е да интервенираат на натпревар кога сметаат дека тоа е неопходно.

3.1.12 Должност на MP е да ги држи конкурентите во границите на борбеното подрачје.

3.1.13 Должност на MR е да ги казни тренерите и да побара од нив да го напуштат натпревар област, според СК.

3.1.14 Судиите на истиот натпревар треба да бидат од различни земји, (или различни клубови ако е национално натпреварување), ако е можно.

3.2 Секретаријат

3.2.1 Секретаријатот се состои од најмалку еден бележник кој работи заедно со TR.

3.2.2 Секретаријатот е поставен така што MR е свртен кон нив на почетокот на натпреварот.

3.2.3 Стручњациите се одговорни за работата на електронскиот семафор. Доколку се потребни хартиени записи, ќе биде вклучено уште едно лице задолжено за хартиените записи.

ДЕЛ 04 - ТЕК НА НАТПРЕВАРОТ

ДЕЛ 04 ТЕК НА НАТПРЕВАРОТ

Судија

Повикување на натпреварувачие

4.1 Натпреварувачите почнуваат да се соочуваат еден со друг во средината на натпреварувачката област на приближно два (2) метри една од друга. Натпреварувачот со црвениот појас останува на десната страна на MR. На знакот на MR натпреварувачите ќе направат стоечки лак прво на судиите, а потоа еден на друг.



4.2 Откако MR ќе го објави хаџиме, натпреварот започнува.

4.3 Натпреварот со JJIF Fighting System се состои од три дела:

- Натпреварот започнува во дел 1 и се рестартира од дел 1 доколку натпреварот бил запрен од судијата. Натпреварот, исто така, продолжува во дел 1 ако зафатите од дел 2 и 3 се изгубени или отфрлени.

Резултатите во дел 1 се постигнуваат со изведување атеми (удари, удари и клоци).

- Дел 2 е ситуација кога е воспоставен зафат од кој било од конкурентите и продолжува додека двата натпреварувачи не ги имаат двете колена на земја, или еден натпреварувач седи или лежи на татами.

Атемисите се забранети во дел 2, освен кога се изведуваат истовремено со почетниот стисок.

Резултатите во делот 2 се постигнуваат со извршување на симнувања, како и заклучување/гушење.

- Дел 3 започнува веднаш штом и двајцата натпреварувачи ги имаат двете колена на земјата, или еден натпреварувач седи или лежи на татами, и завршува кога условите од дел 1 или 2 се применуваат повторно.

Атемисите се забранети во делот 3, а симнувањата не се бодуваат.

Резултатите во делот 3 се постигнуваат со изведување на осасе-коми или заклучување/гушење



4.4 Натпреварувачите мора активно да се обидат да освојат поени во сите делови.

4.5 Активните конкуренти може да се менуваат помеѓу деловите.

4.6 По *mate*, натпреварувачите мора веднаш да ги ресетираат нивните *gi* и заштитни опрема и се враќаат на своите почетни позиции.

Ако *gi*-то и заштитната опрема на натпреварувачот не се ресетираат, MR може да го користи знакот за судија - Ресетирајте го *gi* за да даде дополнителни 15 секунди на натпреварувачот за да ги ресетира *gi* и заштитната опрема.

Ако тоа се случи во повеќе наврати, натпреварувачот ќе биде казнет со *шидо*

4.7 Техниките што започнуваат надвор од борбената област не смеат да се бодуваат. На знак од M.R натпреварувачите мора да се вратат во центарот на душекот и да се соочат еден со друг во стоечка позиција.

4.8 Ако натпреварувачот влезе во безбедносната област со двете нозе само за краток момент и веднаш се врати во борбениот простор, натпреварот не треба биде запрен.

4.9 На крајот од натпреварот, MR го прогласува победникот и го наредува стоечкиот лак прво еден кон друг, потоа пред судијата(ите).



ДЕЛ 05 ПРИМЕНА НА ХАЏИМЕ, МАТЕ, СОНОМАМА И ЈОШИ

ИЗБОР 05 ПРИМЕНА НА „ХАЏИМЕ“, „МАТЕ“, „СОНОМАМА“ И „ЈОШИ“

5.1 МР ќе објави хајџиме за почеток на натпреварот и за рестартирање на натпреварот

по другар.

5.2 МР ќе го објави партнерот да го прекине натпреварот во следниве случаи:

5.2.1 Ако еден или двајцата натпреварувачи целосно делумно го напуштат борбениот простор

1 или дел 2.

5.2.2 Доколку и двајцата натпреварувачи целосно го напуштат борбениот простор во дел 3.

5.2.3 Ако контактот во дел 2 и дел 3 се изгуби, а натпреварувачите нема продолжи во дел 1 сами.

5.2.4 Ако еден натпреварувач е на двете колена или во седечка или лежечка положба и

нивниот противник применува атеми.

5.2.5 Кога ќе истече времето на осасе-коми.

5.2.6 За време на задржување на поднесување, ако натпреварувачот допре, покажува друг знак за

поднесување, вреска или ако еден од натпреварувачите не може да допре.

5.2.7 Да се додели казна на еден или на двајцата натпреварувачи во дел 1.

5.2.8 Ако еден или двајцата натпреварувачи се повредени, онесвестени или се разболат.

5.2.9 Во секој друг случај кога МР смета дека е потребно (на пр. да го ресетира ги или да донесе пресуди)

5.2.10 Во кој било друг случај кога некој од SR/VR смета дека е потребно и затоа плескаат со рацете.

5.2.11 Борбата е завршена



5.3 Сономама се користи ако МР мора привремено да ги запре натпреварувачите.

Во овој случај, на натпреварувачите не им е дозволено да се движат додека не се случи борбата

продолжи. Сономама ќе биде објавена:

5.3.1 Да се даде предупредување или казна на еден или на двајцата натпреварувачи во дел 2 или

дел 3.

5.3.2 Секој друг пат кога МР смета дека е потребно да ја прекине борбата и натпреварувачите се во дел 2 или 3.

5.4 По сономама, натпреварувачите продолжуваат на истата позиција беа кога беше објавена командата.

5.5 МР го најавува Јоши да го рестартира натпреварот по сономама.



ДЕЛ 06 ПОЕНИ

ЈЈИФ

20

ДЕЛ 06 ПОЕНИ

Ако судискиот тим се состои од МР и 2 VRs:

- Поените ги доделува МР.
- Ако најмалку 1 VR се согласува со МР, тие не се мешаат.

Ако и двете VR не се согласуваат со МР, еден од нив станува и го покажува

поправен резултат (ако и двете VR се согласуваат) или среден резултат (ако сите 3 судии

сакаат да даваат различни оценки).

Ако резултатот е променет со VRs, MR ќе го покаже делот во кој настанала промената и промената во бодот.

Ако судискиот тим се состои од MR и 2 SR:

- Поените ги даваат сите судии истовремено и им се доделуваат конкурент кој го следи мнозинското правило на пр. бодовите ќе бидат доделени на натпреварувач кога најмалку 2 судии (1 MR и 1 SR или 2 SRs) им доделиле бодови.
- Ако судиите дадат оценки различни едни од други, средниот резултатот се внесува во семафорот.

Дел 16.1

6.1.1 Атемис може да се нанесе на торзото или главата, со исклучок директно атеми до главата.

6.1.2 Постојат 3 критериуми што треба да ги исполнуваат атемите за да бидат бодирани:



Мора да го допре противникот, но не посилно отколку светлосен контакт.

Некатегории У16 и помлади атемите-ударот во глава
(над клучната коска) не смее да го допира противникот



Мора да се нанесе со хиките/хикиаши.

Удар што е фатен од противникот не се применува
со хикиаши и затоа во најдобар случај може да постигне ваза-ари.



Мора да се справи со добра динамика, рамнотежа,
и контрола

6.1.3 Следниве техники може да се бодуваат во дел 1:

Ippon (3 поени)

Ипон (3 поени) се доделува за удар во глава кој ги задоволува сите 3 критериуми и не е блокиран од противник

Ippon (2 поени)

ипон се доделува за атем кој ги задоволува сите 3 критериуми и не е блокиран од противникот (и не се доделува 3-поени-ипон

Ваза-ари (1 поен)

Ваза-ари се доделува за атеми што ги задоволува сите 3 критериуми, но е делумно блокиран од противникот. или атем кој задоволува 2 од 3 критериуми и не е блокиран од противникот

JIF

22

6.1.4.а Ангажманот започнува кога и двајцата спортисти се движат еден кон друг и почнуваат да се пријавуваат атеми техники.

6.1.4.б Само една техника може да се бодува во секој ангажман.

6.1.4.в Приоритет при одлучувањето која техника ќе биде бодена ќе биде како што следува:

1. Првата изведена техника ипон (не е важно дали е 2 или 3 поени)

2. Прва изведена техника ваза-ари

6.1.4.г Ако и двајцата слетаат во исто време и би дале ист резултат (ипоните - 2 или 3

поени - или двете waza-ari) нема да се даваат поени (истовремени дејства).

6.1.4.д Може да се досудат повеќе казни за време на еден ангажман.

6.1.4.ф Ангажманот завршува кога:

- Натпреварувачите се оддалечуваат едни од други и растојанието меѓу нив се зголемува.
- И двајцата натпреварувачи престануваат да ги применуваат техниките на atemi.
- Натпреварувачите одат на дел 2.

6.1.4 Ангажмани во Дел 1

JJIF

23

Дел 26.2

6.2.1 Следниве техники може да се бодуваат во дел 2:



Иррон (3 поени)

Иррон (3 поени) се доделува за задржување на поднесување кои принудуваат потчинување на противникот.

Поднесување има во дел 2 не се дозволени во возрасни категории У16 и помлади



Иррон (2 поени)

Иррон се доделува за отстранување со целосна контрола и динамична во текот на техниката.



Ваза-ари (1 поен)

Ваза-ари се доделува за делумно контролиран

Симнување

6.2.2 Доколку натпреварувачот не може да допре, тој може да допре и вербално. Во секој случај, ако МР мисли

натпреварувачот е во опасност, тој мора да го прекине натпреварот и да му додели ипон (3 поени) на својот противник.

6.2.3 Соборување каде што противникот слетува рамно на грбот, на страната или на стомакот и/или на градите

против татами со тори кои остануваат на позиција над или на исто ниво со нивниот противник

може да се бодува во дел 2.

6.2.4 Соборувања по кои противникот слетува на колена, на сите четири или седечки

позицијата нема да постигне поени.

6.2.5 Отстранувања каде што противникот ќе слета на колена, како и на градите или стомакот ќе

освојат поени.

6.2.6 Доколку противникот го спротивстави отстранувањето и двајцата натпреварувачи слетаат на некој начин,

е под контрола ќе се објави истовремено постапување.

6.2.7 Ако се примени отстранување откако натпреварувачот го подигне својот противник од дел 3, тоа не е предмет

за бодување

Дел 36.3

6.3.1 Следниве техники може да се бодуваат во дел 3



Ирроп (3 поени)

Ирроп (3 поени) се доделува за поднесување има што принудува поднесување на противникот.

За возрасни категории до 16 години и помлади, доколку поднесувањето е извршено во а

технички правилен начин - со перспектива на поднесување на противникот - на судијата мора да го прекине натпреварот и да го додели Ирроп (3 поени).

Бравите на нозете не се дозволени во возрасните категории У16 и помлади.



Irppon (2 поени)

Irppon се доделува за ефективни контролни техники објавени како osae-komi се одржа 15 секунди.

Ваза-ари (1 Поен)

Ваза-ари се доделува за ефективни контролни техники објавени како osae-komi се одржа повеќе од 10 секунди и помалку од 15 секунди.

6.3.2 Осае-коми се објавува доколку:

- Контролираното лице лежи на подот. Контролните техники може да се применат кога на

противничкиот натпреварувач е на грбот, на страна или на stomакот.

- Нозете на торите се слободни (во задната контрола, нозете на торите се сметаат за слободни).

- Уке е добро оптоварен и не може слободно да се движи, а Тори има добра контрола над уке.

или

- Тори има место за поднесување каде што го контролираат горниот дел од телото на Уке (на пр. санкаку-џиме и џуџи-

gatame) и каде се на повисока позиција од uke.

6.3.3 Времето Осае-Коми продолжува, дури и ако:

- Контролираното лице може да фати една нога тори (получувар).
- Натпреварувачите се префрлаат на задната контрола на земја (на пр. од задна држач или држач)

со тори во контрола

- Контролираното лице се качува на сите четири со двете колена на земја/позицијата на желка во случај

на заден држач со тори во контрола.

6.3.4 Токета ќе биде објавена, доколку:

- Контролираното лице може да ги фати двете нозе на тори (затворен штитник).
- Контролираното лице може да го сврти својот противник (освен во случај на назад-контрола).
- Контролираното лице може да стане на нозе или на колена во исправена положба.
- Контролираното лице се става на сите четири/положба на желка со колената на земја.
- (За монтирање назад) Контролираното лице се качува на сите четири со колената од земја.
- Двајцата натпреварувачи целосно го напуштаат борбениот простор.

6.3.5 Ако натпреварувачот не може да допре за време на задржувањето на поднесувањето, тие

може и вербално да допре. Во секој случај, МР мисли дека има конкурент опасност мора да го прекинат натпреварот и да доделат ипон (3 поени) на нивните противник.

6.3.6 Осае-коми не може да се објави за натпреварувач кој е

заробени во задржување на поднесување. Токета се најавува доколку се контролира

лицето применува задржување на поднесување.

6.3.7 Поени за различни контролни техники и задржување на поднесување кои се сметаат за *osae-koми* не можат да се акумулираат.

Осае-коми кој се држи подолго од 10 секунди и завршува со успешно поднесување нема да постигне ваза-ари плус ипон.

МР ќе објави токета за осае-коми и ќе го награди ипонот (3 поени) за поднесокот.

6.3.8 Ако поднесокот задржи, кој исто така е *osae-koми* техника не резултира со поднесување во рок од 15 секунди, ќе објави МР парат и му даваат ипон (2 поени) на тори.

Осае-Коми



Не е Осае-Коми



ДЕЛ 07 КАЗНИ / ФАУЛИ / ЗАБРАНЕТИ ДЕЛА

ДЕЛ 07 КАЗНИ / ФАУЛИ / ЗАБРАНЕТИ ДЕЛА

Пеналите мора да бидат досудени од мнозинството судии.

Ако натпреварувачот изврши дејство што одговара на повеќе критериуми за најстроги казни

ќе се изрече казна.

Постојат 3 типа на фаули и соодветни казни:

- Помали фаули - се казнуваат со шидо, доделување 1 ваза-ари на противникот.
- Големи фаули - се казнуваат со чуи, доделување 3 waza-ari на противникот.

Ако еден натпреварувач акумулира 6 или повеќе казнени поени, ова се зголемува до тежок фаул (хансоку-направи).

- Тешки фаули

Тешките грешки се поделени на технички и дисциплински грешки.

Тешките технички грешки се казнуваат со hansoku-make и дисквалификација на навредливиот натпреварувач од натпреварот.

Тешките дисциплински грешки исто така се казнуваат со хансоку-маке, но на навредливиот натпреварувач веднаш ќе биде исфрлен од турнирот, губејќи ги сите

борби, медали и квалификациски бодови на целиот настан (во сите дисциплини и категории).



Помали грешки 7.1

Малите фаули се казнуваат со шидо и противникот добива 1 ваза-ари.

Следниве активности се сметаат за мали грешки:

7.1.1 Мубоби

- Поставување акција со која конкурентот се загрозува себеси.
- Можно е да се издаде мубоби за еден натпреварувач и да се дадат поени за тој друг конкурент за истата акција.

7.1.2 Напуштање на борбената област

- Во дел 2, намерно туркање на противникот надвор од областа за борба.
- Во дел 3, за време на osae-komi или задржување на поднесување, ако уке активно заминува

борбеното подрачје на нетехнички начин и предизвикува двајцата натпреварувачи да

ја напушти борбената област.

- Во деловите 1 и 2, излегување надвор од областа за борба со двете нозе.

Меѓутоа: ако натпреварувачот влезе во безбедносната зона со двете нозе само за а краток момент и веднаш се враќа во борбеното поле, нема фаул

а натпреварот не треба да се прекине.

Ако натпреварувачот излезе надвор од областа за борба за да избегне тешко или неконтролирано

техники нема да се изрече казна.

7.1.3 Зафат и удар

- Примена на атеми техники во дел 2 или дел 3.
- Меѓутоа: ако атемот се нанесува истовремено со иницирањето на зафатот (од дел 1 до дел 2), може да се бодува.



7.1.4 Пасивност

- Сите делови:

Ако еден или двајцата натпреварувачи не покажуваат никаква активност со цел да се освојат поени.

- Дел 1:

Ако еден или двајцата натпреварувачи одат директно на дел 2 или дел 3 без да бидат активни во дел 1.

Активен во делот 1 значи вистински обид за постигнување гол во најмалку 2 ангажмани пред да се оди во дел

2 на почетокот на борбата.

- Дел 2:

Одбивање да оди на дел 2, додека сте активни во дел 1.

Во таков случај треба да се даде пасивност доколку натпреварувачите не напредуваат до дел 2 во рок од приближно 30

секунди. По таквата казна, времето ќе се намали на приближно 15 секунди.

Активен натпреварувач може да се пресели во дел 2 по неуспешни обиди да постигне гол во дел 1, но не може да премине во

дел 3 директно. Ова е пасивност дел 2.

Кога во делот 2, активниот натпреварувач не може намерно да премине во делот 3 по неуспешните обиди да постигне гол

(ова повторно ќе биде пасивност дел 2) но тие можат да се префрлат на дел 1.

Одење директно до дел 3 или примена на лажен напад со единствена цел да се дојде до дел 3.

Само блокирање на нападите и движењето на противникот, без обид за примена на техника.

- Дел 3:

Да се вратиме директно на дел 2 или дел 1, додека одбиваме да се бориме во дел 3.

Кога е во дел 3, активниот натпреварувач може да се пресели во дел 2 или дел 1 по неуспешни обиди да постигне гол.

Кога е издадена казна за пасивност затоа што натпреварувачот го прескокнал делот 1 или 2 или одбил да се бори во делот 3

борбата ќе се продолжи во делот каде што е издадена пасивност (на пр. ако борец примени лажен напад на

прескокнете го делот 2, борбата ќе продолжи во делот 2).

По исклучок од правилото 7.1.4 Пасивност:

Казна за пасивност нема да се досуди ако натпреварувачот искористи прилика (на пр. со фаќање удар без

да се биде активен во делот 1 пред или со примена на летечка лента, стоење за да се помине противничкиот чувар...).

Меѓутоа: ако ова се случи во повеќе случаи и покаже одбивање да се бори во делот 1,2 или 3, ќе се издаде „шидо“ за пасивност



7.1.5 Губење време

- Немање ресетирање на gi и заштитна опрема, кога се враќате во почетна позиција во повеќе наврати.
- Да не се ресетираат gi и заштитната опрема на време (15 секунди потоа ресетирањето беше прикажан знакот gi).
- Губење време намерно (на пр. уредување на гимнастика, со симнување на ременот, соблекување на ракавиците итн.).
- Ако натпреварувач дојде неподготвен на татами и го одложи натпреварот.

Казната ќе биде изречена по стоечкиот лак, пред борбата

ќе започне хаџиме.

7.1.6 Забрането дејство

- Поставување дејства по мате или сономама.
- Нанесување атем на нозете.
- Нанесување брави на прстите на рацете или нозете.
- Ставање на раката или ногата во лицето на противникот во делот 2 или 3



Големи фаули 7.2

Големите фаули ќе бидат казнети со чуи и на противникот му се доделуваат 3 вазари.

Следниве активности се сметаат за големи грешки:

7.2.1 Непочитување на упатствата на судијата

- Да се игнорираат упатствата на МР.
- Да се направи каков било обид за подобрување на стисокот или положбата по објавувањето на сономама.
- Трет случај на идентичен помал фаул (на пр. пасивност, стисок и удар, напуштање на татами...).

Кога натпреварувачот ќе направи втор случај на помал фаул, МР ќе даде предупредување дека

уште еден идентичен фаул ќе резултира со „Чуи“.

7.2.2 Непотребни забелешки

- Да разговарате со било кој за време на натпреварот (на пр. противник, тренер, судија,...).
- Да упатувате непотребни повици, забелешки или гестови, танци или победнички прослави кои се

неспортски кон противникот, судиите, секретаријатот или кој било друг, но не се доволно тешка за да наложи итно исклучување од настанот (тешка дисциплинска грешка).

- Отфрлачки гестови за неодобрување на забивањето

7.2.3 Dangerous Technique

- Applying an atemi (e.g. kicking, pushing, punching, or hitting the opponent's body) in a hard way.

If an atemi is harder than light-contact, the atemi will be considered as being hard contact.

If the “hard contact” only occurred because the opponent moved into the technique and failed to protect themselves

(Mubobi) no chui for Dangerous Technique shall be issued.

It is possible for Mubobi and Dangerous Technique to apply simultaneously.



- Нанесување директно атеми кон главата на противникот. Казната се применува дури и ако нападот го промаши противникот.



НЕ е фаул

No Foul



- Примена на неконтролиран напад кој не се прекинува дури и ако го промаши противникот.

Неконтролираното хоризонтално атеми (на пр. Уракен, хаито или удар во круг) што не е запрено значи

дека атемите ја минуваат средната линија на противникот.

Неконтролирано вертикално атеми (на пр. надземни тецуи) што не е запрено значи атем отколку што поминува

линијата на вилицата

Фаул

Foul



- Примена на отстранување кога кој било дел од телото на противникот слета надвор од безбедносната област.



- Примена на отстранување со што ќе предизвика противникот да слета на лицето или главата или вратот.
- Примена на тешко или насилно отстранување.
- За возрасни категории U16 и помлади:
- Изведување атеми што ја допира главата на противникот.
- Вршење брави или давење во дел 2.
- Компресирање на бубрезите или ребрата на противникот во штитникот



Тешки фаули 7.3

Сите тешки фаули се казнуваат со хансоку-маке.

Ако натпреварувачот е казнет со хансоку-маке, тој го губи натпреварот (резултат поставен на 0) и резултатот на противникот е поставено на 50.

Доколку и двајцата натпреварувачи бидат казнети со хансоку-маке, ќе има реванш:

- Нема пауза помеѓу натпреварот и реваншот.
- Бодовите, ипоните и пеналите нема да се пренесат на реваншот.

7.3.1 Ако натпреварувачот направи тежок дисциплински прекршок:

- Тие се исфрлени од целиот настан.
- Ги губат сите борби, медали и квалификациски бодови во СИТЕ дисциплини и категории.

7.3.2 Следниве дејствија се сметаат за тешки дисциплински грешки:

7.3.2.а Изведуваче акција со единствена намера да се повреди противникот.

7.3.2.б Прикажување неспортско однесување кое го надминува она што е покриено со непотребно

забелешки (на пр. лажирање повреда со намера противникот да се казни за валидна акција, пцовки, расистички, омраза или на друг начин непристојни, навредливи зборови или гестови).

7.3.2.в Кога спортист гризе, влече за коса, удира или врши прекумерен притисок врз гениталиите или очите.

7.3.2.г Кога натпреварувачот покажува непочитување кон противникот или кон гледачите вербално или

во гестови за време на натпревар или прослава на победа.

7.3.2.д Кога еден или двајцата натпреварувачи не успеваат да го сфатат натпреварот сериозно и да се вклучат во игра или лажни

борејќи се.

7.3.2.ф Кога натпреварувачот покажува став кој е несоодветен или неспортски за натпреварување, или се впушта во која било друга форма на недолично однесување пред или по натпреварот.

7.3.2.г Покажување на однесување или вршење дејствија што се против духот на будо што не е наведен погоре



7.3.3 Следниве активности се сметаат за тешки технички грешки:

7.3.3.a Собирање на 6 или повеќе казнени поени во една борба.

7.3.3.б Изведување на дејство кое може да го повреди противникот.

Техники кои предизвикуваат крварење (но не поради повторно отворање на постоечка рана) мора да се процени од страна на MR и SRs/VRs за да утврди врз основа на ситуацијата ако; „мубоби“ (шидо), „опасен техника“ (чуи) или „дејствие што може да го повреди противникот“ (hansoku-make) се применува.

7.3.3.c Примена на забранети техники:

- Нанесување брави на вратот или 'рбетниот столб



- Примена на кани-басами



- Давење на противникот со голи раце.
- Примена на комбинација на отстранување (вклучувајќи обиди) со задржување на поднесување, на таков начин што дури и
ако противникот следи, постои значителен ризик за штета

Фаул

Фаул

??????



Сепак, дозволено е да се собори противникот со задржување на поднесување:

- Ако задржувањето на поднесувањето е решено со тоа што противникот оди на земја (на пр. Коте-гаеши).
- Ако за време на подготовката на поднесокот се одржи во дел 2, противникот оди на дел 3 (на пр. летање на раката)
- Нанесување извртени прамени на коленото или стапалото.

No Foul



Foul



Table of Permissible / Prohibited Actions

	U10 - U16	U18 / U21 / Adults / Masters	Techniques
1	S	S	Atemis to the legs
2	S	S	Locks on fingers or toes
3	S	S	Putting one's hand or foot in the opponent's face in part 2 or 3
4	C	✓	Atemis touching the head of the opponent
5	C	✓	Locks or strangulations in part 2
6	C	✓	Compressing the opponent's kidneys or ribs in the guard with crossed legs
7	C	C	Atemis applied in a hard way
8	C	C	Straight atemis towards the opponent's head
9	C	C	Uncontrolled atemis that are not stopped
10	C	C	Takedown with any part of the opponent's body landing outside the safety area
11	C	C	Takedown causing the opponent to land on their face or head or neck
12	C	C	Hard or violent takedown
13	H	H	Locks on the neck or spinal column
14	H	H	Twisted locks at the knee or foot
15	H	H	Kani-besami
16	H	H	Strangling the opponent with bare hands
17	H	H	Applying a combination of takedown and submission hold



Action/Technique permitted



Action/Technique penalized with shido (Forbidden Action)



Action/Technique penalized with chui (Dangerous Technique)



Action/Technique penalized with hansoku-make (Forbidden Technique)

Возрасни / мајстори техники

1 S S Atemis до нозете

2 S S Заклучува на прстите на рацете или нозете

3 S S Ставање на раката или ногата во лицето на противникот во делот 2 или 3

4 C ✓ Атемис ја допира главата на противникот

5 C ✓ Брави или давење во дел 2

6 C ✓ Компресирање на бубрезите или ребрата на противникот во штитникот со прекрстени нозе

7 C S Atemis се применува на тежок начин

8 C S Прави atemis кон главата на противникот

9 C S Неконтролирани атеми кои не се запрени

10 C S Соборување со кој било дел од телото на противникот слетува надвор од безбедносната зона

11 C S Отстранување што предизвикува противникот да слета на лицето или главата или вратот

12 C S Тешко или насилно отстранување

13 H H Брави на вратот или 'рбетниот столб

14 H H Извиткани брави на коленото или стапалото

15 H H Кани-басами

16 H H Давење на противникот со голи раце

17 H H Примена на комбинација на отстранување и задржување на поднесување

Табела на дозволени/забранети постапки-техники

✓

C

B

X

Акција/Техника е дозволено

Дејство/Техника казнета со шидо (Забрането дејство)

Дејство/Техника казнета со чуи (опасна техника)

Дејство/Техника казнета со hansoku-make (Забранета техника)

ДЕЛ 08 РЕШАВАЊЕ НА НАТПРЕВАРОТ

ДЕЛ 08 РЕШАВАЊЕ НА НАТПРЕВАРОТ

8.1 Одредување на победникот пред истекот на времето за борба:

Ако натпреварувачот постигне барем еден Ирроп во секој од 3-те дела, тие веднаш победи со фул-ипон.

Во овој случај, резултатот на поразениот натпреварувач е поставен на 0 поени и

резултатот на победничкиот натпреварувач е поставен на 50.

8.2 Определување на победникот по истекот на времето за борба:

а. Победник е натпреварувачот кој освоил поголем број поени.

б. Во случај а. е рамноправен, натпреварувачот кој постигна Ippons во поголем број

од различни делови е победник.

в. Во случај а. и б. и двајцата се рамноправни, натпреварувачот кој постигнал поголем резултат

бројот на ирпон е победник.

8.3 Во случај на целосно нерешено по истекот на времето за борба (двајцата натпреварувачи

имаат освоено еднаков број поени, исто толку постигнале Ippons на делови, постигна ист број на ипони):

8.3.1 По пауза од 1 минута следува дополнително коло.

8.3.2 Времетраењето на дополнителна рунда е 2/3 од редовното време на натпревар (120

секунди за У16 – Возрасни, 80 секунди за мајстори, У14 и помлади).

8.3.3 Доколку има вкупно нерешено после дополнителна рунда, постапката се повторува.

8.3.4 Резултатите, ипоните и казните се пренесуваат во дополнителните рунди.

8.3.5 Резултатот во табелата за загради/круг ќе остане изедначен резултат од почетната рунда

ДЕЛ 09 ПРЕСОКУВАЊЕ / ПОВЛЕКУВАЊЕ

ДЕЛ 09 ПРЕСОКУВАЊЕ / ПОВЛЕКУВАЊЕ

9.1 Одлуката fusen-gachi (победа со одење) ќе биде дадена на кој било натпреварувач чиј противник не се појавува на нивниот натпревар и бил повикани 3 пати во период од 3 минути. Резултатот на прешетаниот спортист е

поставено на 0 поени, а резултатот на победникот е поставен на 50.

9.2 Одлуката kiken-gachi (победа со повлекување) ќе биде дадена на натпреварувач чиј противник се повлекува од натпреварот во текот на натпревар. Во овој случај, резултатот на натпреварувачот што се повлекува е поставен на 0 поени

а резултатот на победникот е поставен на 50.



ДЕЛ 10 ПОВРЕДА / НЕСРЕЌА / БОЛЕСТ

ДЕЛ 10 ПОВРЕДА / НЕСРЕЌА / БОЛЕСТ

10.1 Кога натпревар е прекинат поради повреди на еден или на двата натпреварувачи,

МР веднаш ги прекинува сите борбени активности и го алармира медицинскиот персонал

како и VR и TR со знакот Медицински третман.

10.2 Максималното време за повреда по натпреварувач е 2 минути по натпревар.

10.3 Времето на повреда започнува по команда на ТР, кога медицинските персоналот започна со лекување на повредениот натпреварувач.

10.4 Додека трае времето на повреда, неповреден натпреварувач ќе стои најмалку 2 метри од повредениот натпреварувач свртен подалеку од нив, како и нивниот тренер.

10.5 Официјалниот лекар го има последниот збор дали е повреден или болен конкурентот може да продолжи или не.

10.6 Ако натпреварувачот ја изгуби свеста или ако се затемни, борбата

мора да биде запрен, а на натпреварувачот ќе му биде забрането да се натпреварува за остатокот од турнирот.

10.6.1 Ако затемнувањето настанало поради траума на главата (на пр. удар, удар, фрлање со слетување на глава) натпреварувачот ќе биде суспендиран од JJIF натпревари за 3 недели.

10.6.2 Натпреварувачот ги задржува сите победи, медали и поени за пласман постигнале до овој момент.

10.6.3 Утврдувањето го врши официјалниот лекар

10.7 Ако еден од натпреварувачите не може да продолжи, МР и VR/SRs ќе одлучат откако ќе го разгледаат следново:

10.7.1 Ако причината за повредата му се припише на повредениот натпреварувач

или невозможно е да се припише причината за повредата на ниту еден натпреварувач,

кикен-гачи (победа со повлекување) ќе им се даде на неповредените конкурент.

10.7.2 Ако причината за повредата му се припише на неповредениот натпреварувач,

кикен-гачи (победа со реми) ќе им се даде на повредениот конкурент. Ако дејството што доведе до повреда беше тежок фаул, на hansoku направи го замени кикен гачи.

10.7.3 Доколку на натпреварувачот му се слоши за време на натпреварот и тој не е во можност

за да продолжи, кикен-гачи (победа со повлекување) ќе се даде на противник.

10.7.4 Ако натпреварувачот ја изгуби контролата врз основните телесни функции (на пр.

повраќање, неволно мокрење или инконтиненција на дебелото црево) kiken-gachi

(победа со повлекување) ќе му се даде на противникот.

ДЕЛ 11 СИТУАЦИИ НЕ ПОКРИЕНИ СО ПРАВИЛАТА

ДЕЛ 11 СИТУАЦИИ НЕ ПОКРИЕНИ СО ПРАВИЛАТА

За ситуациите кои не се опфатени со правилата, треба да одлучува МР како како и VR/SR присутни на натпреварот и пријавени – ако е можно, со видео – до Борбениот комитет на JJIF (fighting@jjif.org)

ПРИЛОГ -НАТАМОШНИ ПРАВИЛА И АДАПТАЦИИ

Додатокот содржи дополнителни ограничувања, правила, упатства, адаптации во организација, формат и протокол за различни формати на настани и посебни тежински или возрасни категории. Тие информации се исто така достапни во JJIF Sporting Code (SC). Во случај додатокот на овој правилник и СК да се контрадикторни меѓусебно, важи пресудата во УС.

ПРИЛОГ И НАТПРЕВАРСКО ПОДРАЧЈЕ (ИГРАЧЕН ПОЛЕ - ФОП)

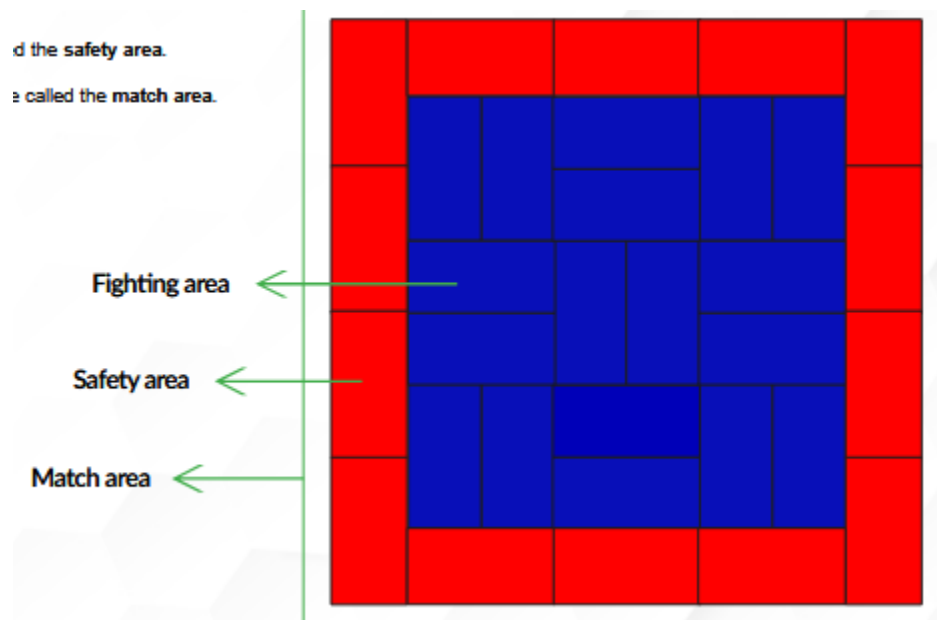
Теренот за игра мора да се постави со следење на дополнителните прописи наведени во поврзаниот документ (JJIF организација и спортски кодекс).

I.a Натпреварувачкиот простор мора да биде покриен со душеци, во различни бои

поделба на областите.

I.b Областа надвор од областа за борба се нарекува безбедносна област.

I.c Областа за борба плус безбедносната област се нарекуваат област за натпревар.



ПРИЛОГ II ТРЕНЕРИ

Само еден (1) тренер по натпреварувач е дозволен во областа на натпреварот.

II.a Тренерите мора да останат седнати на границата на полето за натпревар за време на натпреварот.

II.b Тренерите се примери и како такви, нивното однесување мора да го одразува

кодекс на етика и лично однесување на боречките вештини.

II.c Тренерите мора да бидат облечени според прописите во поврзаните документ (Спортски кодекс на JJIF). Во одредени настани, посебен кодекс на облекување

може да се воспостави (на пр. Игри на плажа).

II.d Тренерите можат да ги оспорот судиските одлуки, во согласност со прописите

во поврзаниот документ (JJIF Sporting Code).

II.e Доколку тренерите покажат навредливо однесување кон натпреварувачите, судиите,

публиката, или кој било друг, судијата на мат (MR) треба да ги отфрли од просторот резервиран за службениците (FOR) за преостанатото времетраење на

натпреварот.

II.f Доколку продолжи навредливото однесување, судиите на натпреварот можат

одлучи да ги отфрли од официјалните терени на турнирот. На

организаторот/домаќинот го задржува правото да го забрани секој што смета дека е проблематичен

од местото на одржување.

ПРИЛОГ III УНИФОРМИ / ДОДАТНИ БАРАЊА

III.a За официјалното мерење, натпреварувачите мора да носат минимум нетранспарентна маичка и кратка покривка на колената. Повеќе деталите видете го Делот за мерење во SC.

III.b Закрпи може да се ставаат само во овластени региони на gi as прикажано на илустрацијата на следната страница. Тие мора да бидат од памучна ткаенина и правилно зашиени. Сите закрпи кои се незашиени или во неовластени региони на gi ќе бидат отстранети при gi инспекција.

III.c Големината gi мора да биде во согласност со илустрацијата за gi големини

и детали на следните страници од Додаток III. Илустрацијата може да се најде и во SC.

III.d Во машки поделби растеглива или еластична кошула (осип) под gi е опционален. Во женските поделби тоа е задолжително.

III.e Во женските одделенија е дозволено носење хиџаб (шамија). Тоа мора да се фиксира и изработи со еластична ткаенина, без тврд материјал.

Црната или белата боја е задолжителна.

III.f Употребата на штитници за зглобови (на пр. загради за колено, лактот, итн.) е

дозволено, но само ако не го зголемат волуменот на телото до точка за да му отежне на противникот да го фати gi.

III.g Употреба на какви било заштитници или опрема со тврд материјал што може

да предизвика штета на противникот или на самиот спортист му е забрането

III.h Ноктите на рацете и нозете мора да бидат исечени и кратки.

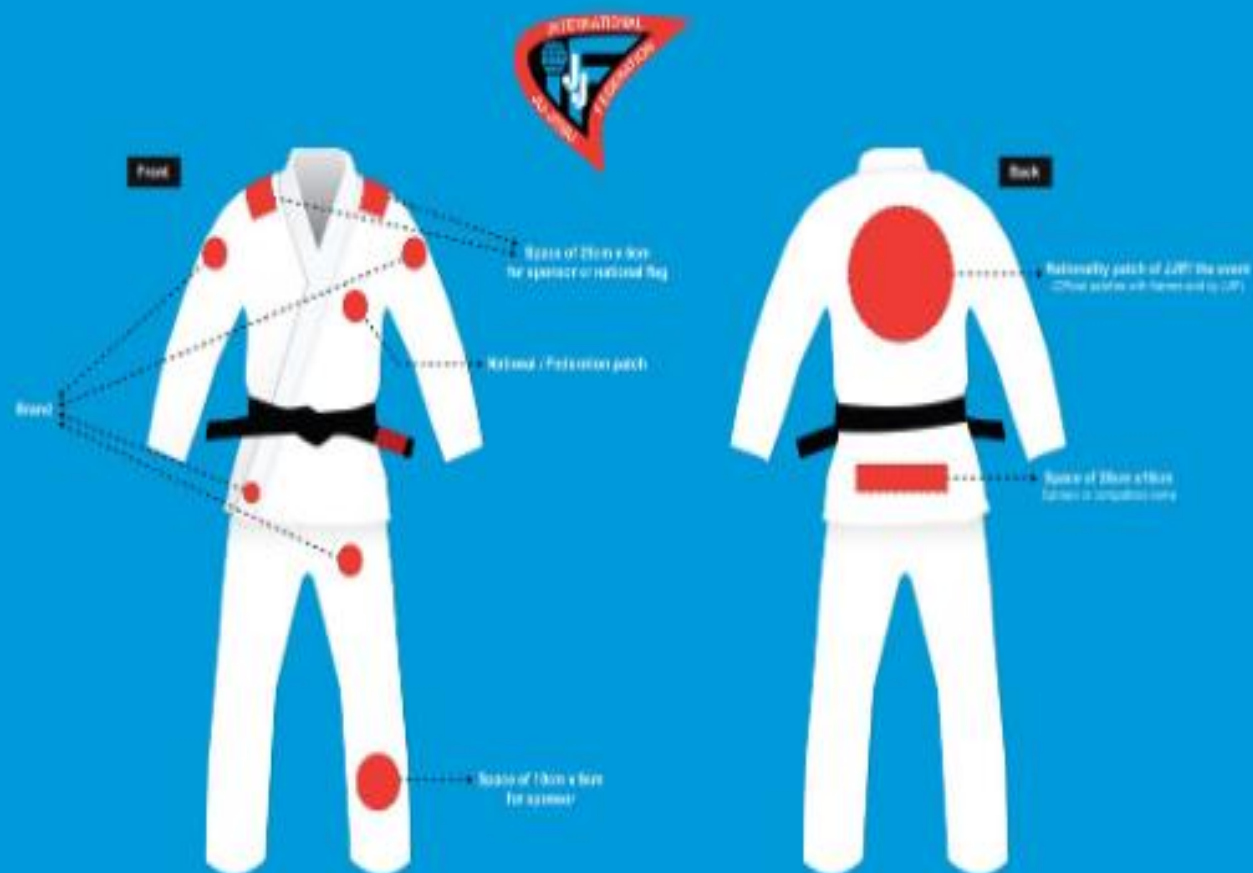
III.i Долгата коса мора да биде врзана заедно со лента за коса. Лентата за коса не смее да содржи тврд материјал што може да предизвика штета на противник.

III.j Во случај кожата на натпреварувачот да се претстави со отворени рани, осип,

или болест, лекарот мора да биде информиран. Докторот го има финалето кажете дали натпреварувачот може да учествува на натпреварот.

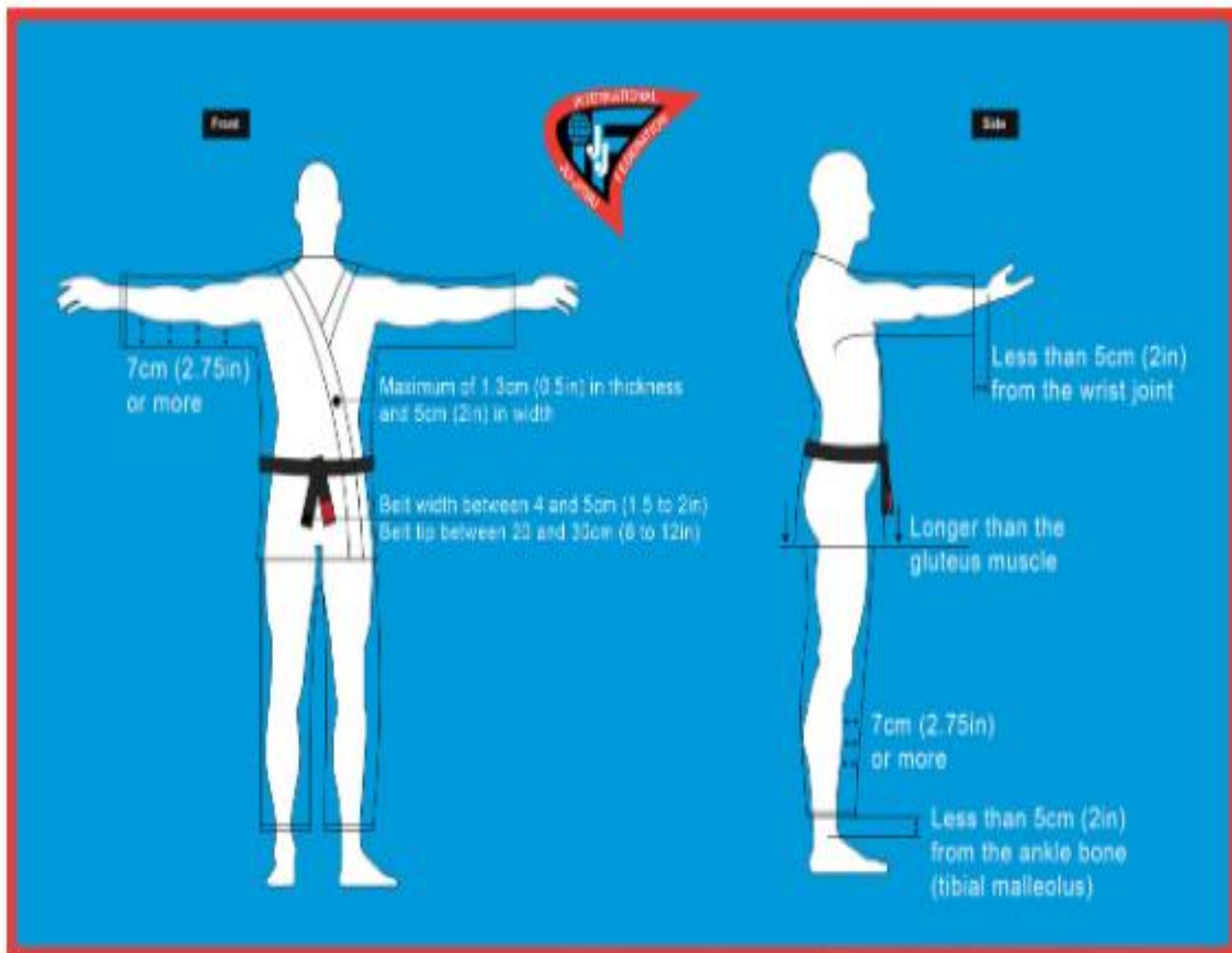
III.k Надвор од теренот за натпревар, спортистите мора да користат обувки.

III.l Gi и која било друга опрема мора да бидат чисти, суви и без мирис.



Generalities:

- The "sponsor area" must not be used for religious or political statements.
- The "sponsor" must fit with the ethics of Budo and sports (no discrimination, no Alcohol, no Tobacco, ...).
- The "personal sponsor" cannot be in competition with official JJIF sponsors.
- Only official equipment suppliers of JJIF are allowed on sponsor areas (additional to the brand areas).
- Only the name of Competitor can be placed at the backside of the belt.
- In IWGA World Games and Sport Accord World Combat Games NO Advertising is allowed.
- Only the brand of Equipment can be placed at the "brand" positions.



ПРИЛОГ IV AGE КАТЕГОРИИ / ТЕЖНИ ДИВИЗИИ / ВРЕМЕ

IV.a Возрасни Категории и време на борба

Следниве возрасни категории и времиња на борби се признати од ЈИФ:

Натпреварувачите се распоредени во возрасни категории според возраста што ќе ја сакаат

достигне сегашната година (од 1 јануари до 31 декември).

Натпреварувачот може да учествува само во една возрасна категорија по турнир, дури и ако

категиите се во различни денови, но во рамките на истиот настан. Исто спортистот не може да се натпреварува во двете возрасни категории.

Мајстори Постари од 35 години 2 минути

Возрасни постари од 18 години 3 минути

U21 18/19/20 години 3 минути

U18 16/17 години 3 минути

U16 14/15 години 3 минути

U14 12/13 години 2 минути

U12 10/11 години 2 минути

U10 9 години и помлади 2 минути

Masters	Older than 35 years	2 minutes
Adults	Older than 18 years	3 minutes
U21	18/19/20 years old	3 minutes
U18	16/17 years old	3 minutes
U16	14/15 years old	3 minutes
U14	12/13 years old	2 minutes
U12	10/11 years old	2 minutes
U10	9 years and younger	2 minutes

Натпреварувачите се распоредени во возрасни категории според возраста што ќе ја сакаат

достигне сегашната година (од 1 јануари до 31 декември).

Натпреварувачот може да учествува само во една возрасна категорија по турнир, дури и ако

категиите се во различни денови, но во рамките на истиот настан. Исто спортистот не може да се натпреварува во двете возрасни категории

IV.b Поделби за тежини за индивидуални натпреварувачи (важи до 31.12.2023 година)

На светското првенство ќе се користат следните тежински категории и натпревари кои се одржуваат под покровителство на JJIF за поединечни дисциплини.

Натпреварувачите не смеат да бидат пријавени во повеќе од една тежинска категорија, т.е

категорија во која припаѓаат или онаа веднаш повисока

Male				Female			
Adults	U21	U18	U16	Adults	U21	U18	U16
							-32 kg
			-38 kg				-36 kg
			-42 kg			-40 kg	-40 kg
		-46 kg	-46 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-50 kg	-50 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-55 kg	-55 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-60 kg	-60 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-66 kg	-66 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-73 kg	-73 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-81 kg	+73 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+81 kg					
+94 kg	+94 kg						

IV.b Поделби за тежина за индивидуални натпреварувачи (важи од 01.01.2024 година)

На светското првенство ќе се користат следните тежински категории и натпревари кои се одржуваат под покровителство на JJIF за поединечни дисциплини.

Натпреварувачите не смеат да бидат пријавени во повеќе од една тежинска категорија, т.е категорија во која припаѓаат или онаа веднаш повисока

Male				Female			
Adults	U21	U18	U16	Adults	U21	U18	U16
							-32 kg
			-40 kg				-36 kg
			-44 kg			-40 kg	-40 kg
		-48 kg	-48 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-52 kg	-52 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-56 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-62 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-69 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-77 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-85 kg	+77 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+85 kg					
+94 kg	+94 kg						

IV.с Тежини за настани за деца (важи до 31.12.2023)

За деца категории (U14, U12 и U10) JJIF препорачува употреба на следните тежински поделби на JJNOs.

Male			Female		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-30 kg	-24 kg	-21 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-34 kg	-27 kg	-24 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-38 kg	-30 kg	-27 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-42 kg	-34 kg	-30 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-46 kg	-38 kg	-34 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-50 kg	-42 kg	-38 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-55 kg	-46 kg	-42 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-60 kg	-50 kg	+42 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-66 kg	+50 kg		-57 kg	+48 kg	
+66kg			+57 kg		

IV.с Поделби за тежина за деца настани (важи од 01.01.2024)
За деца категории (U14, U12 и U10) JJIF препорачува употреба на следните тежински поделби на JJNOs

Male			Female		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-32 kg	-25 kg	-22 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-36 kg	-28 kg	-25 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-40 kg	-32 kg	-28 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-44 kg	-36 kg	-32 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-48 kg	-40 kg	-36 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-52 kg	-44 kg	-40 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-56 kg	-48 kg	-44 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-62 kg	-52 kg	+44 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-69 kg	+52 kg		-57 kg	+48 kg	
+69kg			+57 kg		

ПРИЛОГ V ЗНАЦИ НА СУДИЈАТА

Знаци за водење на борбата



Хаџиме (Почеток на натпреварот)

Мате (го прекинува натпреварот) Сономама (Замрзнување на натпреварот)

Јоши (Одмрзнување на натпреварот)

Судијата силно чука
грбот на двајцата конкуренти со
двете раце додека се
борејќи се и објавува
сономама.

По издавањето за привремено
прекин на натпреварот е
решено, МР ги допира и двете
пак грбот на конкурентите и
објавува јоши.

Судијата стои помеѓу
натпреварувачи и со двете раце
објавува хаџиме



Мате (го прекинува натпреварот)
Судијата крева еден од нивните
раце до висина на рамената со
нивната рака паралелна со татами и
ја прикажува сплесканата дланка на
нивната рака (прстите нагоре) до
секретаријат.



Сономама (Замрзнување на натпреварот)
Судијата силно чука
грбот на двајцата конкуренти со
двете раце додека се
борејќи се и објавува
сономама



Јоши (Одмрзнување на натпреварот)
По издавањето за привремено
прекин на натпреварот е
решено, МР ги допира и двете
пак грбот на конкурентите и
објавува јоши.



Осае-коми (Контрола на теренот)
Судијата покажува со десно или лево
права рака и дланка, до
натпреварувачи и објавува со
јасен глас осае-коми. Раката
мора да се истакне за целина

време додека osae-komi е активен



Токета (Контролата на теренот заврши)
Судијата мавта со десно или лево
рака (која се држеше во осасе-коми
позиција) над конкурентите два
пати и објавува токета. На
дланката е поставена вертикално.



Откажи (ресетирај одлука)
Судијата прво ја покажува одлуката
сакаат да откажат, пред да се прикажат
знакот за откажување.
Судијата мавта два пати со
права рака над главата
покажувајќи дека треба да се донесе одлука
ресетирање



Ресетирајте го Gi - ОПРЕМАТА
 Судијата ги вкрстува рацете
 пред телото со отворени дланки,
 свртувајќи се кон спортистот кој не успеа
 да ја ресетираат својата опрема на време.



Медицински третман / Медицинско време
 Судијата формира T со двете
 нивните раце.
 Овој гест го алармира медицинскиот персонал,
 VRs/SRs & TR и публиката да
 повреди која бара третман.
 TR ќе го започне времето на повреда кога
 медицинска екипа пристигнува до повредените
 конкурент и го запира кога тие
 остави.

Знаци за бодување



Ирроп (3 поени)

Судијата крева лево или десно
рака (во зависност дали резултатот е
дадена на црвено или сино
натпреварувач), високо над главата,
со три прста јасно прикажани.



Ирроп (2 поени)

Судијата крева лево или десно
рака (во зависност дали резултатот е
дадена на црвено или сино
натпреварувач), високо над главата,
со дланка свртена напред.
Ако судијата сака да покаже
кој дел е постигнат ипон
го посочуваат со
соодветен број на прсти
пред да се покаже знакот ирроп



Ваза-ари (1 поен)

Судијата ја крева левата или десната рака до висина на рамената (во зависност дали резултатот се дава на црвено или на синиот натпреварувач), со дланка свртен надолу. Знакот мора да му биде јасно на секретаријатот.



Истовремена акција

Судијата позиционира свиткани раце хоризонтално пред телото, со допирни тупаници



не видов

Судијата ги крева рацете како да покривајќи ги очите со отворено дланки. (Рацете не се директно напред на очите)

Знаци за крај на борбата



Хикиваке (нерешен резултат)

Судијата ги вкрстува рацете пред градите, дланките се протегаат. Судијата ќе објави hikiwake.

Пауза



Во случај на Hikiwake - пред дополнителниот круг - на МР покажува палец нагоре до TR и потоа ги насочува натпреварувачите надвор од борбената област за 1 минута пауза

Објавување на победникот



Судијата покажува дека победникот станува под агол од 45 степени, права рака со отворена дланка и објавува со јасна гласовниот победник и соодветната боја

Знаци за предизвици и домофон

Побаран преглед / предизвик за тренер



МР прави голем правоаголник гест пред нивното тело со нивните показалецот. Ако прегледот е побарано од тренер (предизвик) на МР исто така ќе ја означи бојата. Ако натпреварот е паузиран, МР треба посочете го тековниот преглед со покажување на нивната слушалка за домофон додека го чекаат резултатот од прегледот

Тренерскиот предизвик е одбиен



Откако МР ќе го повтори Прегледот Бараниот знак, тие укажуваат на бојата на конкурентот и ја следи по прекрстувајќи ги рацете пред нивните тело со отворени раце потоа влечење ги разделуваат

Тренерот предизвик е успешен



МР прави голем правоаголник
гест пред нивното тело со нивните
показалците повторно, укажува на
бојата на конкурентот и ја следи по
гест за потврда (палци нагоре).

Казна (Шидо / Чуи / Хансоку-маке)



Откако ќе го покаже соодветниот пенал

потпишете го судијата покажува кон
натпреварувачот да биде казнет, со неговиот
подигнат показалец

Знаци за помали грешки

Мубоби (Самозагрозување)



Судијата хоризонтално
ги исправа рацете пред
нивното тело два пати со затворени
тупаници.

Напуштање на областа за борба



Судијата упатува аут
движење кон работ на
татами со задниот дел од раката

Беше време



Судијата покажува кон нивните
рачен часовник

Пасивност



Судијата ги ротира двете раце
хоризонтално од лактот до зглобот
пред нивното тело.

По знакот за пасивност, но пред
казната потпише судијата
означува во кој дел пасивноста
се случи со користење на соодветните
број на прсти.

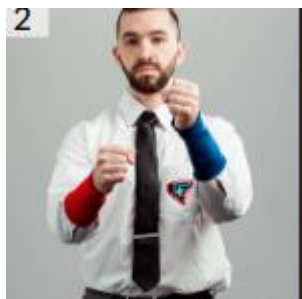
Забранета акција



За сите дејствија и техники кои се казнет од шидо:

Судијата упатува удар со работ од нивната отворена рака до свиткување на лактот.

Зафат и удар



Судијата покажува стискање движење со една рака и а удирање движење со другиот рака.

Раката што го изведува удирањето движењето укажува на навреда атлетичар

Знаци за големи фаули

Опасна техника



За сите дејства и техники кои
се казнети од Чуи:
Судијата го крева нивното десно или лево
рака хоризонтално, со свиткана рака
предниот дел од телото и со тупаница

Не ги почитувате упатствата за МР



Судијата покажува со нивните
показалецот до нивните уши.

Непотребни забелешки



Судијата ги става нивните продолжени
показалецот пред нивните
устата

Знаци за тешки фаули

Тешка техничка грешка



За сите дејства и техники кои

се казнети со хансоку-маке:
Судијата ги прекрстува рацете со
затворени тупаници над главата и
укажува на навредливиот натпреварувач
со знакот за казна.

