

KM
n e w a z a

Budoklubben Yoi
Ju Jutsu - Judo



柔術。柔道
用意武道館

2009年5月24日

Datum: 24 maj 2009, Tävlingsstart kl 9:00

Plats: Budoklubben Yoi's dojo i Mullsjö

Anmälan: Senast den 14 maj på listan i dojon (det är ditt ansvar att fylla i den korrekt).

Tävlingsystem: Flytande viktklasser i alla klasser, alla klasser är mixade. Målet är att alla klasser ska innefattas i en pool om 4-7 tävlande.

Tävlingsregler: Budoklubben Yoi's klubbmästerskap är en mixad judo och ju jutsu ne waza tävling som följer judo-regler. Matchtid Ungdom: 5 min, Senior: 15 min.

Övrigt: Anmälda deltagare godkänner att deras namn kan komma att publiceras på BK Yoi's hemsida.

Upplysningar: Andreas Wällstedt, andreas@och.nu alt. tfn 0708-66 76 38.



Tävlingsregler

Invägning: Invägning sker för alla deltagare vid anmälan till tävlingen. Under tävlingsdagen sker ingen invägning.

Invägningen för alla sker i träningsdräkt med bälte.

Dräkt: Godkänd dräkt är antingen judodräkt, BJJ dräkt eller tjock ju jitsu dräkt (likt judodräkt). Dräkten ska storleksmässigt passa den tävlande, vara hel, ren, torr och utan dålig lukt. Tävlanden som inte har korrekt dräkt vid matchstart ges tillfälle att snabbt hitta en ny dräkt, om detta inte går förlorar den tävlande matchen med 10p. Flickor/damer ska ha en t-shirt under jackan.

Hygien: De tävlande ska ha god personlig hygien. Tå och fingernaglar ska vara kortklippta. Långt hår ska fästas på ett sådant sätt att det inte medför olägenheter för motståndaren.

Viktclasser: Alla åldersklasser har flytande viktclasser för att ge varje tävlande möjlighet att få gå så många matcher som möjligt med de som är närmast dennes egna förutsättningar vad det gäller ålder och vikt.

Matchområde: Matchområdet är minst 5x5 meter.

Domare: Det finns två domare på varje matta, en mattdomare som agerar på mattan som övervakar och bedömer matchen. Vid sidan av mattan finns en kantdomare som håller reda på matchtid, fasthållningstid och av mattdomaren utdelade poäng. Vid svåra situationer kan mattdomaren ta hjälp av kantdomaren för sin bedömning.

Före match: De tävlande ska gå mot mitten, vid kanten av matchområdet på respektive sida (först uppropad på höger sida och den andre på vänster sida om mattdomaren) och sedan vänta där. På domarens tecken ska de tävlande gå till sina respektive startpositioner (ca 1m från matchområdets centrum), sätta sig i på knä (seiza) och buga mot varandra därefter invänta domarens signal för matchstart (hajime).

Efter match: Utropar mattdomaren segraren, den poäng som är på högst nivå tillskrivs segraren och motståndaren får noll poäng, oavsett ifall denne fått poäng under matchens gång.

Vid lika bedömer mattdomaren vem som segrade efter:

1. Kinsa (lägre poäng än yuko, t.ex. fasthållning under 15 sek, arm eller halslås där motståndaren frigör sig i sista ögonblicket).
2. Attacker (t.ex. fullgoda försök till teknik utan resultat).
3. Aktivitet (positiv, rörlig och attackvänlig).

De tävlande bugar mot varandra och lämnar matchområdet vid resp. sida d.v.s. på samma sätt som de gick på området.

Efter matchen har de tävlande rätt till matchvila innan nästa match. Matchvila motsvarar max den totala matchtiden i föregående match.

Poäng: Det finns 3 olika poäng, Yuko (5p), Waza-ari (7p) och Ippon (10p).

- Yuko utdelas efter fasthållning i 15 sekunder.
- Waza-ari utdelas efter fasthållning i 20 sekunder.
- Ippon utdelas efter fasthållning i 25 sek. alt. efter den tävlande fått två waza-ari utdelade eller om motståndaren klappar av (ger upp).

Domarsignal: Under matchens gång signalerar mattdomaren till de tävlande med signaler (audiellt) och tecken (visuellt).

Signal	Betydelse	Tecken
Hajime	Start av match, vid matchstart och efter mate. Tidtagning påbörjas.	Endast signal.
Mate	Avbrott i matchen, de tävlande ska förflytta sig till startposition. Tidtagning pausas.	En arm lyfts till axelhöjd, ungefär parallellt med mattan. Armen ska vara utsträckt och handflatan ska vara riktad mot tidtagaren.
Osaekomi	Fasthållning, tidtagning för fasthållningstid startar.	En arm sträcks ut pekande mot de tävlande med handflatan nedåt.
Toketa	Fasthållning bruten, tidtagning för fasthållning avslutas, ev. poäng annonseras av mattdomaren.	En arm lyfts framåt och viftar i sidled två, tre gånger mot de tävlande.
Sonomama	Avbrott i matchen, de tävlande ska inte röra sig för ev. utredning om regelbrott.	Ska lätt framåtböjd, med handflatorna vidröra de båda tävlande.
Yoshi	Start efter signalerad somomama.	Ska vidröra de tävlande med visst tryck av handflatorna.
Yuko	Utdelad poäng (5 poäng).	En arm lyfts med handflatan nedåt i 45 graders vinkel från kroppen.
Waza-ari	Utdelad poäng (7 poäng).	En arm lyfts ned handflatan nedåt rakt utåt sidan till axelhöjd.
Ippon	Utdelad poäng (10 poäng) vilken ger matchvinst.	En arm lyfts med handflatan framåt, högt ovanför huvudet.
Awasete	Kombinerad poäng som ger matchvinst (10 poäng).	Först visas tecknet för waza-ari och därefter tecknet för ippon.
Soro-made	Matchavslut, de tävlande bugar mot varandra och lämnar mattan från resp. sida.	Endast signal.
Shido	Utdelad varning. Fjärde varning ger motståndaren matchvinst (Ippon).	Med pekfinger visa mot den tävlande som gjort sig skyldig till varningen.
Hansoku-make	Utdelad diskvalificering.	Endast signal.

Bedömning av mate: Mattdomaren ska beordra mate för att temporärt stoppa matchen och beordra hajime för att sedan återuppta matchen i följande fall:

- När båda tävlande lämnat matchområdet.
- När en eller båda tävlande utfört en förbjuden handling.
- När en eller båda tävlande skadats eller visar sjukdomssymptom.
- När det är nödvändigt för en eller båda tävlande att justera klädseln.
- När i en situation det synbart inte nås någon framgång d.v.s. låst läge.
- När mattdomaren eller kantdomaren önskar överlägga.
- När i varje annat fall mattdomaren bedömer det nödvändigt.

Matchavbrott: Tidsrymden mellan mattdomarens order *mate* och *hajime* och mellan *sonomama* och *yoshi* skall inte räknas som matchtid.

Fasthållning: Skulle den tävlande, som kontrollerar sin motståndare med fasthållning, utan att tappa kontrollen växla till en annan fasthållning, skall den påbörjade fasthållningstiden fortsätta.

När fasthållning har påbörjats och om den tävlande, som är i en gynnsam position, gör sig skyldig till en förbjuden handling skall mattdomaren annonsera *matte*, beordra de tävlande att återta startposition, utdöma varning och eventuellt poäng av fasthållningen, samt därefter starta matchen igen. När fasthållning har påbörjats, och den tävlande som är i en ogynnsam position, gör sig skyldig till en förbjuden handling, skall mattdomaren annonsera *sonomama*, snabbt utdela varningen och fortsätta matchen genom att vidröra de båda tävlande samt annonsera *yoshi*.

I fall med fasthållning vid matchområdets kant skall mattdomaren stoppa matchen när den delen av den tävlandes kropp, som fortfarande vidrör matchområdet, lyfts upp i luften, d.v.s. ingen del av de tävlandes kroppar längre är i kontakt med matchområdet.

Fasthållning bruten (toketa) skall annonseras om den tävlande som fasthålls, med sina ben lyckas med att koppla grepp runt motståndarens ben, såväl ovan- som underifrån benet.

I de fall där den tävlandes rygg inte längre är i kontakt med mattan (t.ex. i brygga), men den andre tävlande behåller kontrollen, skall annonserad fasthållning fortsätta.

Arm/halslås: Med armlås (kansetsu waza) menas brytning mot armbågsleden. Alla övriga ledbrytningar är otillåtna. Med halslås (shime waza) menas strypning med hel hand eller arm över halsen. Det är otillåtet att strypa med fingrar. Arm och halslås tekniker är endast tillåtna i specifika åldersklasser.

Varning: Varningar (shido) utfärdas efter regelbrott. Vid en varning omvandlas detta till poäng, 1 shido ger muntlig varning, 2 shido ger yuko, 3 shido ger waza-ari, 4 shido ger ippon.

- Att avsiktligt oordna sin egen dräkt, knyta upp eller knyta om bältet eller byxorna utan mattdomarens tillåtelse.
- Att regelbundet försöka låsa matchen, passivitet.
- Att införa ett eller flera fingrar i motståndarens arm eller nedre byxlinning eller att fatta tag genom att vrida upp hans arm.
- Att ta dräkten i munnen (gäller både den egna och motståndarens).
- Att placera en hand eller fot direkt i motståndarens ansikte.
- Att placera fot eller ben innanför motståndarens bälte, krage eller slag.
- Att utföra halslås med nederdelen av jackan, bältet eller med fingrarna.
- Att under matchen lämna matchområdet utan mattdomarens tillåtelse.
- Att utföra spark eller slag teknik samt. brytning mot någon annan led än armbågsleden.
- Att bända motståndarens fingrar bakåt i syfte att bryta hans grepp.

Diskvalificering: Vid diskvalificering (hansoku-make) blir den tävlande automatiskt struken från tävlingen.

- Att lyfta en motståndare och kasta honom tillbaka på mattan.
- Att ignorera mattdomarens tillsägelse.
- Att avge onödiga utrop och anmärkningar eller utföra gester för att förolämpa motståndaren eller mattdomaren under matchens gång.
- Att utföra en handling för att skada motståndaren, speciellt motståndarens rygggrad eller nacke.
- Att bära metallföremål eller andra hårda föremål, dolda eller synliga.

Skada: Om skada uppstår:

- När skadan anses orsakad av den skadade själv ska denne förlora matchen.
- När skadan anses orsakad av den oskadade ska denne förlora matchen.
- När orsaken till skadan inte kan tillskrivas någondera av de tävlande ska den tävlande som inte kan fortsätta förlora matchen.

Behandling: En tävlande kan be mattdomaren kalla på sjukvårdare men i sådant fall avslutas matchen och motståndaren vinner på (10p).

Om en tävlande får en skada som blöder ska mattdomaren tillkalla sjukvårdare som ska stoppa blödningen och förbinda såret. Samma skada som gett upphov till blodvite får behandlas två gånger. Den tredje gången samma skada kräver tillsyn ska mattdomaren avsluta matchen och förklara motståndaren som segrare med kiken-gachi (10p).

Vinst: Utdelas efter Ippon, 2 waza-ari, motståndaren ger upp genom att klappa av eller genom inofficiell poängvinst när matchtiden gått ut.

Segraren från pool avgörs efter:

1. Flest antal vinster
2. Högst poäng
3. Inbördes möte

Blir det 3 tävlande som var och en har samma antal vinster, samma poäng och det inte går att avgöra genom inbördes möte så avgörs vinnaren genom vägning. Den som väger minst vid vägningen utses som vinnare, andra platsen avgörs då genom inbördes möte.