

**Mednarodna ju-jitsu zveza
(Ju-jitsu International Federation)**



Tekmovalna pravila s komentarjem

(Ver. 2.0 / 28.8.2010)

Pripravili: Grega Novak, Ognjen Saje in Vitja Gričar

KAZALO

I. SPLOŠNO	2
1. Člen: Področje uporabe	2
2. Člen: Tekmovalna oblačila in osebne zahteve.....	2
3. Člen: Tekmovalna površina.....	2
4. Člen: Trenerji	3
II. BORBE	4
5. Člen: Splošno	4
6. Člen: Oprema.....	4
7. Člen: Težnostne kategorije	5
8. Člen: Sodniki	5
9. Člen: Zapisnikarska miza.....	5
10. Člen: Potek tekmovanja.....	6
11. Člen: Uporaba "Hajime", "Matte", "Sonomama" in "Yoshi"	6
12. Člen: Točkovanje.....	7
13. Člen: Kazni	8
14. Člen: Odločitev tekme	10
15. Člen: Neudeležba in odstop.....	10
16. Člen: Poškodba, bolezen ali nesreča	11
17. Člen: Ekipna tekmovanja	11
18. Člen: Rezerve pri ekipnih tekmovanjih.....	11
III. DUO-SISTEM	12
19. Člen: Splošno	12
20. Člen: Oprema.....	12
21. Člen: Kategorije	13
22. Člen: Kriteriji sojenja.....	13
23. Člen: Potek tekmovanja.....	14
24. Člen: Sistem točkovanja.....	14
25. Člen: Žirija	14
26. Člen: Neudeležba in odstop.....	14
27. Člen: Poškodba, bolezen ali nesreča	15
28. Člen: Ekipna tekmovanja	15
IV. KONČNE DOLOČBE	15
29. Člen: Situacije, ki jih pravila ne določajo	15
30. Člen: Veljavnost pravil	15
PRILOGA I: ZNAKI SODNIKA.....	16
PRILOGA II: NAPADI V DUO-SISTEMU	21
1. Serija: Napadi z grabljenjem.....	21
2. Serija: Napadi z objemanjem in čvrstimi objemi okoli vratu.....	22
3. Serija: Napadi s sunki, udarci in brcami.....	23
4. Serija: Napadi z orožjem	24
PRILOGA III: TEŽNOSTNE KATEGORIJE V BORBAH	25

I. SPLOŠNO

1. Člen: Področje uporabe

- a) Pravila se uporabljajo za tekmovanja mednarodne zveze, kontinentalnih zvez, mednarodnih prvenstev in mednarodnih turnirjev za tekmovalne sisteme duo-sistem in borbe.
- b) Uporaba moškega spola v dokumentu je mišljena tako za tekmovalke kot tekmovalce.
- c) Ta pravila se ne nanašajo na tekmovanja nacionalnih državnih prvenstev.

2. Člen: Tekmovalna oblačila in osebne zahteve

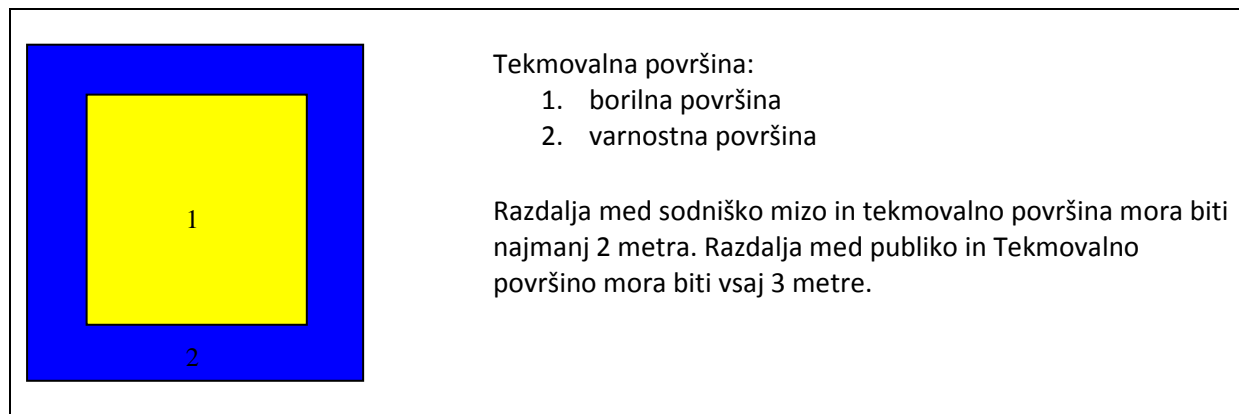
- a) Tekmovalci morajo nositi bele ju-jitsu kimone (Gi), ki morajo biti čiste in dobre kakovosti. Tekmovalci se morajo opasati z rdečim ali modrim pasom.
- b) Zgornji del kimone (jopič) mora biti dovolj dolg, da pokriva boke in da je lahko zavezan s pasom.
- c) Rokavi morajo biti dovolj ohlapni, da jih lahko nasprotnik zgrabi in toliko dolgi, da prekrivajo vsaj polovico lahti, ne smejo pa pokrivati zapestja. Rokavi ne smejo biti zavihani.
- d) Hlače morajo biti ohlapne in toliko dolge, da prekrivajo vsaj polovico goleni. Hlačnici ne smeta biti zavihani nazaj.
- e) Pas mora biti zavezan s kvadratnim vozlom, dovolj čvrstim, da zgornji del kimone ne opleta. Biti mora dovolj dolg, da se dvakrat ovije okoli telesa in da po vezavi ostane na vsakem koncu še približno 15 cm pasu.
- f) Tekmovalke morajo nositi pod zgornjim delom kimone belo majico s krakimi rokavi ali triko. Tekmovalci ne smejo ničesar nositi pod zgornjim delom kimone.
- g) Tekmovalci morajo imeti kratko pristrižene nohte na rokah in nogah.
- h) Tekmovalci ne smejo nositi ničesar, kar bi lahko poškodovalo ali ogrožalo nasprotnika (opomba: nakit tekmovalca).
- i) Nošenje očal ni dovoljeno. Tekmovalci nosijo leče na lastno odgovornost.
- j) Dolge lase je potrebno speti z mehko elastiko.

V kolikor tekmovalec ne bo spoštoval to pravilo, mu ne bo dovoljeno začeti borbe. Tekmovalec lahko zamenja neustrezen del opreme in se vrne v roku dveh (2) minut.

3. Člen: Tekmovalna površina

- a) Vsaka tekmovalna površina mora meriti 12m x 12m in mora biti pokrita z blazinami (tatami), ki so načeloma zelene ali druge odgovarjajoče barve.
- b) Tekmovalna površina je razdeljena na dve površini.
- c) Borilna površina mora meriti 8m x 8m.
- d) Področje zunaj borilne površine se imenuje varnostna površina in je široka najmanj 2m.

- e) Kjer sta združeni dve ali več tekmovalnih površin, ni dovoljena enotna varnostna površina.
- f) Za mednarodne turnirje je dovoljena minimalna borilna površina velikosti 6m x 6m. Dovoljena je skupna varnostna površina (med dvema tekmovalnima površinama), vendar morata biti borilni površini med seboj oddaljeni najmanj 3m.



4. Člen: Trenerji

- a) Tekmovalca lahko spremlja le en trener, ki se med borbo zadržuje na robu tekmovalne površine.
- b) V kolikor se trener neprimerno vede do tekmovalca, sodnika, občinstva ali koga drugega, lahko glavni sodnik odloči, da mora trener zapustiti prostor ob tekmovalni površini za čas tekme (borbe).
- c) V kolikor trener z neprimernim vedenjem nadaljuje, sodniki tekmovanja (borbe) odločijo, da mora zapustiti prostor ob tekmovalni površini za čas celotnega tekmovanja.

(a) Ob tekmovalni površini je dovoljen stol za trenerje.

II. BORBE

5. Člen: Splošno

- a) V (tekmovalnem) sistemu borbe tekmovalca tekmujeta drug proti drugemu v športnem duhu s prilagojenimi ju-jitsu tehnikami.
- b) Borbe po pravilih JJIF so sestavljene iz treh delov:
 1. del: Udarci, sunki, brce;
 2. del: Meti, podiranja, vzvodi in davljenja;
 3. del: Parterne tehnike, vzvodi in davljenja.

Tekmovalci morajo biti aktivni (izvesti tehnike) pred prehodom v naslednji del borbe. Akcija je tehnično veljavna, ko tekmovalec prikaže tehniko z dobrim ravnotežjem in kontroliranimi kombinacijami.

- c) Napadi v 1. delu so omejeni na območje glave, obraza, vratu, trebuha, prsi, hrbta in boka.
- d) Dovoljena so vsa davljenja z izjemo davljenj z rokami in/ali prsti.
- e) Čas borbe je 3 minute. Glavni sodnik skupaj s stranskima sodnikoma se, po posvetovanju s sodnikom pri zapisnikarski mizi, odloči ali je bila zadnja akcija izvedena pred ali po preteku treh minut.
- f) V kolikor ima tekmovalec več zaporednih borb, mu pripada odmor 5 minut med dvema borbama.

(b) Pod pojmom kombinacije se razume:

- V 1. delu morajo tekmovalci narediti kombinacije z udarci in brcami
- V 2. delu morajo tekmovalci biti resnično aktivni v prizadevanju, da vržejo ali podrejo nasprotnika.
- V 3. delu morajo resnično poskušati prijeti nasprotnika v končni prijem ali se morajo aktivno poskušati rešiti iz končnega prijema.
- V 3. delu: dokler je vidna jasno izražena želja za borbo in kjer je viden napredek v smislu uporabljenih tehnik se borba neprekinjeno nadaljuje pod pogojem, da se celotna borba ne odvija v parterju.

6. Člen: Oprema

- a) Organizator tekmovanja mora priskrbeti rdeče in modre tekmovalne pasove, semafor, sezname in obrazce (seznam tekmovalcev, zapisnike borb in razpored borb po kategorijah), prostor za sodnike in tehnično komisijo.
- b) Tekmovalci morajo nositi mehke in kratke ščitnike za roke in mehke ščitnike za nart in golen. Barva ščitnikov se mora ujemati z bravo pasu (rdeča ali modra).
- c) Ščitniki morajo biti izdelani iz mehke pene in morajo biti debeli med 1 cm in 2 cm.
- d) Ščitniki morajo biti prave velikosti in v dobrem stanju.
- e) Dovoljena je uporaba ščitnikov za genitalije in zobe. Tekmovalke lahko uporabljajo ščitnike za prsi (opomba: na tekmovanjih JJZS je uporaba ščitnikov za prsi obvezna).

f) Ščitniki za nart in golen, genitalije in prsi se nosijo pod kimono.

(c) Če tekmovalčev kimono in ščitniki niso v skladu s pravili, tekmovalcu ne bo dovoljeno pričeti z borbo. V tem primeru se mu dopusti zamenjati sporni del opreme v roku dveh (2) minut. V tem primeru se ga kaznuje s *shido* zaradi zavlačevanja borbe.

7. Člen: Težnostne kategorije

Težnostne kategorije, ki se uporabljajo pri svetovnih prvenstvih in kontinentalnih tekmovanjih v organizaciji JJIF:

Ženske: -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

Moški: -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

8. Člen: Sodniki

- a) Tekmovanje vodi glavni sodnik, ki stoji na borilni površini.
- b) Dva stranska sodnika pomagata glavnemu sodniku in se nahajata na varnostni površini. Stranski sodnik se med borbo giblje tako, da lahko čim boljše spremlja potek borbe in točkuje dejanja.
- c) Sodnik za zapisnikarsko mizo je odgovoren za zapisnikarsko mizo in narekuje točke in kazni. Glavnega sodnika obvešča o izteku časa borbe, časa učinkovite kontrole in časa za poškodbo.
- d) Če dopušča število sodnikov in če je mogoče za vse finalne borbe na tekmovanju, sta lahko za zapisnikarsko mizo tudi dva sodnika.

Sodniki naj bi bili iz različnih držav, če je to mogoče.

9. Člen: Zapisnikarska miza

- a) Zapisnikarska miza je postavljena nasproti glavnega sodnika, glede na položaj sodnika na začetku borbe.
- b) Zapisnikarska miza je sestavljena iz dveh zapisnikarjev (za beleženje točk) in enega časomerilca.
- c) Eden od zapisnikarjev vodi zapisnik borbe, drugi pa upravlja semafor.
- d) V kolikor prihaja do razlik med zapisnikom in tablo za točkovanje je veljaven rezultat v zapisniku.

10. Člen: Potek tekmovanja

- a) Tekmovalca si stojita nasproti v sredini tekmovalne površine približno dva metra narazen. Tekmovalec, opasan z rdečim pasom, stoji na desni strani glavnega sodnika. Na znak glavnega sodnika se tekmovalca stoje pozdravita najprej sodnika, nato še drug drugemu.
- b) Po vzkliku glavnega sodnika *hajime*, se prične borba v 1. delu.
- c) 2. del se začne v trenutku kontakta z držanjem nasprotnega tekmovalca. Udarci, sunki in brce niso več dovoljeni, razen če so izvedeni istočasno s prvim prijemom.
- d) Borba v 3. delu se nadaljuje, ko sta oba tekmovalca na tleh na obeh kolenih ali ko eden izmed tekmovalcev sedi ali leži na tleh.
- e) Tekmovalca lahko prehajata med deli posameznimi borbe, vendar morata biti aktivna v vseh delih.
- f) V primeru, da tekmovalec v 1. delu borbe zgrabi nasprotnika, ne da bi pred tem izvedel kombinacijo tehnik ali če s svojim ravnanjem izpostavi nevarnosti samega sebe (*mubobi*), se mu dosodi kazen, borba pa se nadaljuje v 1. delu.
- g) Izvajanje meta se mora začeti na borilni površini. Nasprotnik je lahko vržen na varnostno površino, če met ni bil izveden na način, s katerim bi se lahko poškodoval nasprotnik.
- h) Na koncu borbe glavni sodnik razglasi zmagovalca in pokaže, da tekmovalca stoje najprej pozdravita drug drugemu, nato pa še sodnike, ki stojijo poravnani na borilni površini nasproti zapisnikarske mize.

(d) Če se tekmovalec večkrat zaporedoma meče na kolena, se ga kaznuje s pasivnostjo. Ni dovoljeno dvigovati nasprotnika ki leži iz 3. dela, da bi se izvedla tehnika meta. V tem primeru glavni sodnik zaustavi borbo z *matte*.

11. Člen: Uporaba "Hajime", "Matte", "Sonomama" in "Yoshi"

- a) Glavni sodnik oznani začetek in nadaljevanje borbe po znaku *matte* z vzklikom *hajime*.
- b) Z namenom začasne ustavitve borbe vzklikne glavni sodnik *matte* v naslednjih primerih:
 1. kadar eden ali oba tekmovalca popolnoma zapustita borilno površino v 1. ali 2. delu,
 2. kadar oba tekmovalca popolnoma zapustita borilno površino v 3. delu borbe,
 3. kadar dosodi enemu ali obema tekmovalcema kazen v 1. delu borbe,
 4. kadar se eden ali oba tekmovalca poškodujeta ali zbolita,
 5. kadar eden od tekmovalcev ne more sam nakazati predaje s trepljanjem v primeru davljenja ali vzvoda,
 6. ko je potekel čas učinkovite kontrole (*osae-komi*),
 7. kadar se prekine stik med tekmovalcema v 2. in 3. delu borbe in tekmovalca sama ne nadaljujeta borbe v 1. delu,
 8. kadar glavni sodnik oceni, da je to potrebno (npr.: popravljanje kimone, posredovanje odločitve),
 9. kadar eden od stranskih sodnikov oceni, da je to potrebno in to naznani s ploskanjem,
 10. ko je potekel čas borbe.

- c) Besedo *sonomama* uporabi glavni sodnik, kadar želi začasno ustaviti tekmovalca. Ob uporabi te besede se tekmovalca ne smeta več premakniti. Sodnik bo *sonomama* naznanil:
1. da bi opozoril enega ali oba tekmovalca v 2. ali 3. delu,
 2. da bi dosodil enemu ali obema tekmovalcema kazen v 2. ali 3. delu,
 3. kadar glavni sodnik oceni, da je to potrebno.
- d) Po *sonomama* tekmovalca nadaljujeta borbo v točno v enakem položaju, kot sta ga imela ob najavi. Nadaljevanje borbe glavni sodnik naznani z *yoshi*.

(b.2) Če stranski sodnik opozarja s ploskanjem, mora glavni sodnik zaustaviti borbo.
 (b.10) Glavni sodnik skupaj s stranskim sodnikom, po posvetovanju s sodnikom za zapisnikarsko mizo, odloči, če se je zadnja akcija zgodila pred iztekom treh minut.

12. Člen: Točkovanje

Točke mora dosoditi večina sodnikov, torej najmanj dva sodnika. V primeru, da sodniki različno točkujeta, velja srednja ocena. V primeru, da eden od sodnikov ne vidi akcije, obvelja nižja od ostalih dveh ocen.

- a) V 1. delu se dodelijo naslednje točke (udarci, sunki in brce morejo biti izvedeni z *hikite/hikiashi*, v dobrem ravnotežju in s kontrolo):
- | | |
|--|------------------|
| 1. neblokiran udarec, sunek ali brca | ippon, 2 točki |
| 2. delno blokiran udarec, sunek ali brca | wazaari, 1 točka |
- b) V 2. delu se dodelijo naslednje točke (meti, podiranje, vzvodi in davljenja):
- | | |
|--|------------------|
| 1. davljenja in vzvod, ko tekmovalec ne more sam najaviti predaje s trepljanjem, zaradi česar mora glavni sodnik prekiniti borbo z ukazom <i>matte</i> | ippon, 2 točki |
| 2. davljenja in vzvodi z najavo predaje s trepljanjem | ippon, 2 točki |
| 3. popoln met ali podiranje | ippon, 2 točki |
| 4. nepopoln met ali podiranje | wazaari, 1 točka |
- c) V 3. delu se dodelijo naslednje točke (partnerne tehnike, davljenja, vzvodi):
- | | |
|--|------------------|
| 1. davljenja in vzvod, ko tekmovalec ne more sam najaviti predaje s trepljanjem, zaradi česar mora glavni sodnik prekiniti borbo z ukazom <i>matte</i> | ippon, 3 točke |
| 2. učinkovita kontrola <i>osae-komi</i> , davljenje ali vzvod s predajo | ippon, 3 točke |
| 3. učinkovita kontrola, najavljena kot <i>osae-komi</i> 15 sekund | ippon, 2 točki |
| 4. učinkovita kontrola, najavljena kot <i>osae-komi</i> 10 sekund | wazaari, 1 točka |
- d) Učinkovita kontrola, ki se začne v času borbe se nadaljuje tudi po poteku borbe do prekinitve takšne kontrole. V primeru, da je kontrola prekinjena pred pretekom 15 sekund, glavni sodnik naznani *toketa*.

(a) Brca, ki jo nasprotnik ujame, se nikoli ne sme šteti kot *ippon*.

(b) Popolni met, pri katerem nasprotnik pristane na trebuhu, se šteje kot *ippon*.

(c) *Osae-komi* se lahko razglasi samo če:

- kontrolirani tekmovalec leži na tleh
- so noge torija proste,
- ima tori dobro kontrolo nad ukejem, medtem ko se uke ne more prosto gibati oz. je pri tem močno oviran.

Osae-komi se nadaljuje četudi, kontroliran tekmovalec uspešno ujame nogo torija ali če se uke lahko obrne na bok ali na trebuh

Še sta obe telesi tekmovalcev popolnoma zunaj tekmovalne površine, se *osae-komi* prekine z ukazom *toketa*.

Pri izvajanju davljenja *sankaku-jime* mora biti ena roka med prekrizanima nogama.

Sankaku-jime in *juji-gatame* se štejeta kot *osae-komi* dokler obstaja popolna kontrola ukejevega zgornjega dela telesa.

Ravni vzvodi na nogah s kontrolo zgornjega dela telesa ukeja se morajo soditi kot *osae-komi*. V primeru če se uke lahko obrne, potem se učinkovita kontrola prekine s *toketa*.

Različne točke za tehnike kontrole se ne morejo sešteti (npr. *osae-komi* ki je trajal dlje kot 10 sekund in vzvod na roki ne moreta dati *wazaari* in *ippon*). To je možno samo, če je glavni sodnik pred tem prekinit *osae-komi* s *toketa*.

13. Člen: Kazni

- a) Kazni mora dosoditi večina sodnikov (opomba: v primeru napake točkovanja ali kaznovanja morajo napako popraviti vsi trije sodniki s sodnikom za mizo na čelu).
- b) Lažja prepovedana dejanja se kaznujejo s kaznijo *shido*, nasprotnik dobi 1 točko (*wazaari*). Lažja prepovedana dejanja so:
1. pasivnost ali manjša tehnična napaka tekmovalca,
 2. *mubobi*,
 3. nameren izstop iz borilne površine z obema stopaloma,
 4. namerno potiskanje nasprotnika izven borilne površine,
 5. udarjanje ali brcanje po prehodu v 2. del,
 6. kakršno koli dejanje, potem ko je sodnik najavil *matte* ali *sonomama*,
 7. sunki, udarci ali brce po nogah,
 8. sunki, udarci ali brce, ko nasprotnik leži na tleh,
 9. vzvodi na prstih nog ali rok,
 10. čvrst prijem z nogami v ledvenem delu telesa in iztegovanje nog v tem položaju,
 11. davljenje z golimi rokami ali prsti,
 12. v kolikor pride tekmovalec na borilno površino nepripravljen in zavlačuje tekmovalje,
 13. namerno zavlačevanje (popravljanje kimono, snemanje pasu, snemanje rokavic ipd.).
- c) Prepovedana dejanja se kaznujejo s kaznijo *chui*, nasprotnik dobi 2 točki (*wazaari*). Prepovedana dejanja so:
1. brcanje, potiskanje, udarjanje po nasprotnikovem telesu izvedeno z vso močjo oz. izvedeno brez kontrole (*hard way*),
 2. metanje nasprotnika iz borilne površine na površino izven varnostne površine,
 3. neupoštevanje navodil glavnega sodnika,
 4. nepotrebni klici, pripombe ali geste nasprotniku, sodnikom, zapisnikarski mizi ali komu drugemu,

5. izvajanje nekontroliranih akcij kot npr. krožni udarci in brce, ki se ne zaustavijo tudi če zgrešijo nasprotnika ali če nasprotnik ne more nadaljevati borbe po metu,
 6. direktni udarci ali brce usmerjeni v glavo.
- d) V primeru dveh prepovedanih dejanj tekmovalec izgubi borbo z izključitvijo *hansoku-make*.
- e) Naslednja dejanja so opredeljena kot težja prepovedana dejanja:
1. kakršnokoli dejanje, s katerim se lahko poškoduje nasprotnika,
 2. metanje ali poskus metanja nasprotnika z vzvodom ali davljenjem,
 3. kakršenkoli vzvod na vratu ali hrbtenici,
 4. kakršenkoli vzvod z vrtenjem na kolenu ali gležnju.
- f) Kadar tekmovalec prvič izvede težko prepovedano dejanje, se ga kaznuje z izključitvijo (*hansoku-make*). Tekmovalec izgubi borbo z nič točkami, nasprotnik pa dobi 14 točk oziroma rezultat, ki ga je dosegel, če je ta višji od 14 točk.
- g) Kadar tekmovalec drugič izgubi borbo z izključitvijo (*hansoku-make*), se ga izključi iz tekmovanja.
- h) Ekipa sodnikov na tatamiju lahko v primeru nešportnega vedenja po borbi, izključi takega tekmovalca iz nadaljnjega tekmovanja. Ekipa sodnikov posreduje svojo odločitev vodji sodnikov, organizator pa odločitev uradno objavi. Izključeni tekmovalec izgubi vse borbe, ki jih je že zmagal ter pridobljene medalje.
- i) Borba se mora ponoviti, če sta bila oba tekmovalca kaznovana z izključitvijo.

(a) Napake narejene pri dodeljevanju točk in kazni morajo biti popravljene s strani vseh treh sodnikov na blazini in sodnika za zapisnikarsko mizo.

(b) Pasivnost v 1. delu:

- eden ali oba tekmovalca ne kažeta aktivnosti, ki bi vodile v doseganje točk,
- eden ali oba tekmovalca preideta neposredno v 2. ali 3. del,
- eden ali oba tekmovalca ne izvajata kombinacij pred prehodom v naslednji del.

Pasivnost v 2. delu:

- eden ali oba tekmovalca ne kažeta aktivnosti, ki bi vodile v doseganje točk,
- eden ali oba tekmovalca samo blokirata napade ali gibanje nasprotnika, ali oba tekmovalca namenoma preideta na tla v 3. del borbe,
- če tekmovalca zavračata borbo v 2. delu, vendar sta aktivna v 1. delu,
- borec izvede lažni napad, s tem da se namenoma vrže na tla brez predhodne tehnike za rušenje ravnotežja.

Pasivnost v 3. delu:

- eden ali oba tekmovalca ne kažeta aktivnosti, ki bi vodile v doseganje točk.

Če je tekmovalec ponavlja pasiven način borbe kljub kaznim, se mu lahko dodeli *chui* (nespoštovanje sodnikovih navodil).

Kazen se dodeli po stoječem pozdravu, preden se borba začne s *hajime*.

(c) Tehnika, ki je zaustavljena z nasprotnikovim telesom/glavo namesto, da bi napadalec kontroliral tehniko, je primer udarjanja z vso močjo oz. tehnike brez kontrole. Tehnika, ki povzroči gibanje glave zaradi kontakta je tehnika brez kontrole (*hard way*).

Glavni in stranski sodniki morajo presoditi tehnike, ki povzročijo krvavitve (vendar ne kot posledica odpiranja že nastale rane), da bi na osnovi situacije določili ali gre za prepovedano dejanje ali težje prepovedano dejanje.

Tehnike (razen direktnih tehnik) v glavo, ki se komaj dotaknejo ali so v oddaljenosti 10 centimetrov od glave se štejejo kot veljavne točkovane tehnike. Kontakt v telo je mišljen kot *skin touch*

kontakt. V nasprotnem primeru se lahko tehnika oceni kot premočna tehnika .

Naslednji kriterij, ki se mora upoštevati pri premočni tehniki, je okoliščina, ali se je kontakt pojavil zaradi tega, ker se je nasprotnik premaknil v tehniko. V tem primeru ni bilo namena napadalca izvesti premočen kontakt in v tem primeru se lahko dodeli nasprotniku kazen *mubobi*, če obstaja možnost, da se tekmovalec ni ustrezno zavaroval ali se je neodgovorno vedel.

(d) Borca obdržita točke in kazni, ki sta jih že imela.

(e) Tehnika metanja v kombinaciji z vzvodom ali davljenjem ni dovoljena (npr. *kote-gaeshi* se šteje kot tehnika podiranja).

(h) Po borbi je mišljeno za celoten turnir.

14. Člen: Odločitev tekme

- a) Tekmovalec lahko zmaga pred iztekom časa borbe, če prejme najmanj po en IPPON v vsakem delu borbe, t.i. *full ippon*. V tem primeru poraženi tekmovalec dobi 0 točk, zmagovalec pa 14 točk oziroma rezultat, ki ga je dosegel, če je ta višji od 14 točk.
- b) Zmagovalec borbe je tisti tekmovalec, ki po izteku časa borbe doseže večje število točk.
- c) V kolikor imata oba tekmovalca po izteku časa borbe enako število točk, zmaga borbo tekmovalec, ki je dosegel enega ali več ipponov v več delih borbe.
- d) V kolikor je rezultat enak v skupnem številu točk in številu delov, v katerih so bili doseženi ipponi, zmaga borbo tekmovalec, ki je dosegel več ipponov.
- e) V kolikor je rezultat enak v skupnem številu točk, številu delov, v katerih sta dosegla ippone in številu ipponov, se tekmovalca borita v dodatni rundi, ki traja 2 minuti tako dolgo, dokler tekmovalje ni odločeno. Med dodatnimi rundami je odmor, ki traja 1 minuto. Postopek se lahko ponovi. Rezultat, ipponi in kazni iz prve runde se prenašajo v naslednje dodatne runde.

15. Člen: Neudeležba in odstop

- a) Odločitev *fusen-gachi* (zmaga brez boja) pripada tekmovalcu, čigar nasprotnik se ne pojavi na blazinah. Zmagovalec prejme 14 točk, potem ko je bil nasprotnik 3 krat pozvan na blazine v najmanj 3 minutah.
- b) Odločitev *kiken-gachi* (zmaga zaradi odstopa) pripada tekmovalcu, čigar nasprotnik odstopi med borbo. Zmagovalec prejme 14 točk oziroma se upošteva rezultat, ki ga je dosegel, če je le ta višji od 14 točk.

16. Člen: Poškodba, bolezen ali nesreče

- a) Vsakič, ko je borba prekinjena zaradi poškodbe enega ali obeh tekmovalcev, lahko glavni sodnik dopusti maksimalni čas za oskrbo poškodbe v trajanju 2 minut. Skupni čas za oskrbo poškodbe v posamezni borbi na tekmovalca je 2 minuti.
- b) Čas za oskrbo poškodbe začne teči po znaku glavnega sodnika.
- c) Če eden od tekmovalcev ni sposoben nadaljevati borbe, odločajo glavni in stranska sodnika po naslednjih določilih:
 - 1. Kadar je povzročitelj poškodbe poškodovani tekmovalec, le-ta izgubi borbo, nasprotnik pa prejme 14 točk oziroma se upošteva rezultat, ki ga je dosegel, če je le-ta višji od 14 točk.
 - 2. Kadar je povzročitelj poškodbe nepoškodovani tekmovalec, le ta izgubi borbo, poškodovani tekmovalec pa prejme 14 točk oziroma se upošteva rezultat, ki ga je dosegel, če je le-ta višji od 14 točk.
 - 3. V primeru, da ni mogoče nobenemu od tekmovalcev pripisati vzroka za poškodbo, zmaga tekmovalec, ki je nepoškodovan in prejme 14 točk oziroma se upošteva rezultat, ki ga je dosegel, če je leta višji od 14 točk.
- d) Tekmovalec, ki zboli med tekmovanjem in zaradi tega ne more nadaljevati, izgubi borbo. Nasprotnik prejme 14 točk oziroma se upošteva rezultat, ki ga je dosegel, če je le-ta višji od 14 točk.
- e) Uradni zdravnik odloča, ali lahko poškodovani tekmovalec nadaljuje ali ne.
- f) Če tekmovalec izgubi zavest ali se zgrudi, je potrebno borbo prekiniti, tekmovalec pa mora biti izključen iz nadaljnjega tekmovanja.

17. Člen: Ekipna tekmovanja

Ekipna tekmovanja so možna, veljajo pa enaka pravila kot za tekmovanja v posamični konkurenci.

18. Člen: Rezerve pri ekipnih tekmovanjih

- a) Rezervni tekmovalci lahko nadomestijo tekmovalce iz iste ekipe, ki so se med tekmovanjem poškodovali ali zboleli.
- b) Rezervni tekmovalec mora pripadati isti težnostni kategoriji ali lažji kategoriji kot tekmovalec, ki ga zamenjuje.
- c) Rezervni tekmovalec ne sme nadomestiti izključenega tekmovalca.
- d) Rezervne tekmovalce je potrebno prijaviti in tehtati istočasno kot vse ostale tekmovalce.

III. DUO-SISTEM

19. Člen: Splošno

- a) Namen duo sistema je predstaviti obrambo enega tekmovalca pred več vnaprej določenimi napadi drugega tekmovalca iz iste ekipe. Napadi se delijo na 4 skupine po 5 napadov (podrobneje razloženi v prilogi 2):
 1. Serija: Napadi z grabljenjem
 2. Serija: Napadi z objemanjem in čvrstimi objemi okoli vratu
 3. Serija: Napadi s sunki, udarci in brcami
 4. Serija: Napadi z orožjem
- b) Vsak napad mora biti pripravljen s prednapadom kot je potiskanje, vlečenje ali udarec.
- c) Vsak napad je lahko izveden z levo ali desno roko, po prosti izbiri tekmovalcev.
- d) Sestava obrambe je v celoti odvisna od tekmovalca, ki se brani, kot tudi izbira in zamenjava vlog (napadalca – branilca) in izbira položaja nog.
- e) Glavni sodnik izžreba po 3 napade v vsaki seriji za oba tekmovalna para, za drugi par pa se uporabi drugačno zaporedje istih napadov v seriji.
- f) Tekmovalec, ki se brani (tori), mora imeti v pred prvim napadom v vsaki seriji žirijo na svoji desni strani.
- g) Žirija podeli točke po vsaki predstavljeni seriji. Na znak glavnega sodnika *hantei*, žirija dvigne table s točkami nad glavo.
- h) Če je potrebno, glavni sodnik opozori na nepravilen napad z ustreznim znakom in pove številko napačnega napada.
- i) V kolikor je tekmovalni par vključen v zaporedne borbe, mu pripada 5 minut odmora med posameznimi borbami.

(b) Pri 3. seriji (napadi s sunki, udarci in brcami) uke napade z udarcem ali brco po ukejevem izboru pred predpisanim napadom z udarcem ali brco, ki ga je oznanil glavni sodnik. Prednapad in napad morata biti izvedena s strani napadalca (ukeja).

(d) Zamenjava vloge kot napadalec ali branilec se lahko spremeni tudi v isti seriji.

(g) Glavni sodnik najprej prebere vse ocene. Nato izloči najvišjo in najnižjo oceno (sodnik več ne ponavlja preostalih ocen).

(h) Znak "napačen napad" pokaže GS če napadalec pokaže drug napad kot tisti, ki ga je oznanil GS. Znak "slab napad" pokaže GS če napadalec ne zapre prijema.

V 4. seriji lahko tekmovalec prične serijo z obema orožjema v rokah.

20. Člen: Oprema

- a) Organizator tekmovanja mora zagotoviti rdeče in modre tekmovalne pasove, table za žirijo, semafor, seznam tekmovalcev, zapisnike in razpored predstavitev po kategorijah ter druge potrebne listine, prostor za sodnike in tehnično komisijo.
- b) Zapisnikarsko mizo morata sestavljati vsaj dve osebi.
- c) Tekmovalni par lahko uporablja eno mehko palico in en gumijasti nož. Palica sme biti velikosti med 50 in 70 cm.

21. Člen: Kategorije

- a) Tekmovalni par je lahko sestavljen brez vsakršnih omejitev kot so teža, starost ali stopnja.
- b) Tekmovalni par lahko sestavljata 2 ženski, 2 moška ali pa je mešan.

22. Člen: Kriteriji sojenja

- a) Žirija mora opazovati in oceniti naslednje:
 - 1. Moč napada
 - 2. Realnost
 - 3. Nadzor
 - 4. Učinkovitost
 - 5. Odnos
 - 6. Hitrost
 - 7. Raznolikost
- b) Skupna ocena naj daje več pomena napadu in prvemu delu obrambe.
- c) Udarci morajo biti močni in nadzorovani, izvedeni naravno, z upoštevanjem smiselnega nadaljevanja.
- d) Meti in podiranja morajo vsebovati rušenje nasprotnikovega ravnotežja in morajo biti učinkoviti.
- e) Vzводи in davljenja se morajo prikazati žiriji očitno in pravilno, napadalec pa se mora predati s trepljanjem.
- f) Napad in obramba morata biti izvedena tehnično pravilno in realno.

Napad	Odbitki
Napačen napad	2 točki
Prijemi niso zaprti (zaključeni)	½ točke
Prednapad in napad nista logično povezana	½ točke
Slabo ravnotežje	½ točke
Šibek napad	½ točke
Napad je zgrešil tarčo	½ točke
Obramba in podiranje	
Nezadostna obramba	½ točke
Brez rušenja ravnotežja	½ točke
Akcije so bile uporabljene prehitro (površen prikaz tehnik)	½ točke
Uke se meče	½ točke
Nerealne tehnike (show techniques)	½ točke
Akcije niso logično povezane	½ točke
Nepotrebno kričanje	½ točke
Kontrola na tleh	
Kontrola orožja ¹	½ točke
Nezadostna kontrola (davljenje ali vzvod) ukeja	½ točke
Udarec zgreši ukeja	½ točke

¹ Kontrola orožja (control of the weapon) ... verjetno je mišljeno slaba ali pomanjkljiva kontrola

23. Člen: Potek tekmovanja

- a) Tekmovalna para si stojita nasproti na sredini tekmovalne površine približno 2 metra narazen. Prvi klicani tekmovalni par (v nadaljevanju 1. par) je opasan z rdečimi tekmovalnimi pasovi in stoji na desni strani glavnega sodnika. Drugi klicani tekmovalni par (v nadaljevanju 2. par) je opasan z modrimi tekmovalnimi pasovi. Pred pričetkom tekmovanja tekmovalna para na znak najprej pozdravita glavnega sodnika in nato še drug drugemu. 2. par zapusti tekmovalno površino in se umakne na varnostno površino.
- b) Tekma se prične, ko glavni sodnik napove prvi napad, tako da pove številko napada in z roko pokaže znak za napad.
- c) Po prikazu 1. serije 1. par poklekne in dobi ocene, nato pa zapusti borilno površino in se umakne na varnostno površino. 2. par prikaže 1. serijo, dobi ocene in nadaljuje z 2. serijo. Po prejetih ocenah za 2. serijo, se 2. par umakne na varnostni pas. Nadaljuje 1. par z 2. serijo, dobi ocene in nadaljuje s 3. serijo. Po prejetih ocenah, se 1. par umakne na varnostno površino. Nadaljuje 2. par s 3. serijo, dobi ocene in nadaljuje s 4. serijo. Po prejetih ocenah, se 2. par umakne na varnostno površino. Nadaljuje 1. par s 4. serijo in prejme ocene.
- d) Po prikazu zadnje serije tekmovalnega para se tekma zaključi. Tekmovalna para zavzameta enak položaj kot na začetku tekmovanja. Glavni sodnik, po posvetu z zapisnikarsko mizo, razglasi zmagovalca z dvigom roke in vzklikom barve pasu.
- e) V primeru neodločenega rezultata (*hikiwake*), se tekma nadaljuje v enakem vrstnem redu serij, dokler eden od tekmovalnih parov ne zmaga. 2. par prične s 1. serijo.
- f) Po razglasitvi zmagovalca, tekmovalna para najprej pozdravita drug drugega in nato še glavnega sodnika.

Glavni sodnik pokaže številko napada najprej tekmovalcem nato žiriji.

24. Člen: Sistem točkovanja

- a) Vsak član žirije dodeli točke od 0 do 10, možna je tudi vmesna polovična ocena ($\frac{1}{2}$ točke).
- b) Najvišja in najnižja ocena žirije se črtata.

25. Člen: Žirija

Žirijo sestavlja 5 sodnikov z licenco iz različnih držav.

26. Člen: Neudeležba in odstop

- a) Odločitev *fusen-gachi* (zmaga brez boja) pripada tekmovalnemu paru, čigar nasprotni tekmovalni par se ne pojavi na blazinah, potem ko je bil 3 krat pozvan na blazine v najmanj 3 minutah. Zmagovalec dobi 12 točk, tekmovalni par, ki se ni pojavil na blazinah pa 0 točk.

- b) Odločitev *kiken-gachi* (zmaga zaradi odstopa) pripada tekmovalnemu paru, čigar nasprotni tekmovalni par odstopi med tekmo. V tem primeru par, ki je odstopil prejme 0 točk, zmagovalni par pa 12 točk.

27. Člen: Poškodba, bolezen ali nesreča

- a) Ko se pripeti poškodba, bolezen ali nesreča, ima aktivni tekmovalni par pravico do maksimalnega časa 2 minut za odpravo posledic pred nadaljevanjem tekme. (Skupni čas odmora za tekmovalni par na tekmo je 2 minuti).
- b) Če tekmovalni par ni zmožen nadaljevati, se dosodi zmaga zaradi odstopa (*kiken-gachi*) nasprotnemu tekmovalnemu paru.

28. Člen: Ekipna tekmovanja

Ekipna tekmovanja so mogoča, veljajo pa enaka pravila kot za tekmovanja v posamični konkurenci.

IV. KONČNE DOLOČBE

29. Člen: Situacije, ki jih pravila ne določajo

- a) V primeru, da pride do situacije, ki je pravila ne določajo, morajo sodniki, ki sodijo konkretno tekmo, sprejeti odločitev.
- b) Sodnik za zapisnikarsko mizo nima glasovalne pravice, ampak lahko le nudi pomoč v nastali situaciji.

30. Člen: Veljavnost pravil

Pravila so bila sprejeta na generalni skupščini JJIF 26. novembra 2009 in stopijo v veljavo 28. avgusta 2010.

PRILOGA I: ZNAKI SODNIKA



Hajime
(začetek tekme/borbe)

Sodnik stoji med tekmovalcema in z obema rokama naznani *hajime*. To stori glasno in odločno.



Matte
(prekinitev tekme/borbe)

Sodnik dvigne roko do višine ramena, približno vzporedno z blazinami in pokaže izravnano dlan (prsti gor) usmerjeno proti zapisnikarski mizi. *Matte* naznani glasno in odločno.



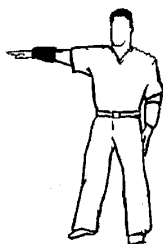
Ippon

Sodnik dvigne visoko nad glavo levo ali desno roko (odvisno od tega ali se točka dodeli modremu ali rdečemu tekmovalcu), tako da je dlan usmerjena naprej.



Ippon 3 točke

Sodnik dvigne visoko nad glavo levo ali desno roko (odvisno od tega ali se točka dodeli modremu ali rdečemu tekmovalcu), tako da jasno pokaže tri prste.



Wazaari
(ena točka)

Sodnik iztegne levo ali desno roko v višini ramena (odvisno od tega ali se točka dodeli modremu ali rdečemu tekmovalcu), tako da je dlan obrnjena navzdol. Znak mora biti jasno viden zapisnikarski mizi.



Preklic
(preklic odločitve)

Sodnik nekajkrat pomaha z iztegnjeno roko nad glavo, potem ko je pokazal odločitev, ki jo želi preklicati. Znak mora biti odločen, jasen in viden sodniku pri zapisnikarski mizi.



Pasivnost

Opozorilo ali pasivnost: Sodnik pred telesom vodoravno vrti obe podlahti.



Nekontrolirana tehnika

Sodnik predse dvigne levo ali desno roko pokrčeno v komolcu. Dlan je sklenjena v pest. (Znaku sledi opis akcije, preden je dodeljena kazen).



Mubobi

(nejasna ali nevarna akcija)

Sodnik vodoravno predroči iztegnjeni roki s pestmi. Po znaku mora glavni sodnik jasno izreči kazen *mubobi*.



Direktni udarec v glavo

Sodnik pokaže s pestjo proti glavi.



Premočen udarec

Sodnik pokaže udarec s pestjo v dlan.



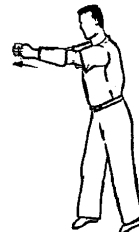
Prijem in udarec

Sodnik pokaže z eno roko prijem za rever, z drugo roko pa udarec.



Izhod iz borilne površine
(znak stranskega sodnika)

Stranski sodnik naznani situacijo glavnemu sodniku, tako da lahko glavni sodnik ustrezno ukrepa.



Potiskanje ven

Sodnik z obema rokama pokaže potiskanje iz borilne površine na varnostno površino.



Metanje izven tekmovalne površine

Sodnik pokaže z levo ali desno roko (odvisno ali je akcijo izvedel rdeči ali modri tekmovalec) gibanje iz borilne površine na površino izven varnostne površine.



Nepotrebni klici, pripombe ali geste

Sodnik postavi iztegnjen kazalec pred usti.



Osae-komi (učinkovita kontrola)

Sodnik pokaže z levo ali desno iztegnjeno roko in dlanjo na tekmovalca ter glasno naznani *osae komi*. Roka more biti iztegnjena ves čas učinkovite kontrole.



Toketa (konec učinkovite kontrole)

Sodnik nekajkrat pomaha z levo ali desno roko (ki je bila iztegnjena v položaju *osae komi*) nad tekmovalcema in naznani *toketa*. Dlan je postavljena vertikalno. Znak mora biti jasen, odločen in viden.



Simultana akcija obeh tekmovalcev (Aiuchi)

Sodnik skrči obe roki horizontalno pred telo, tako da se pesti stikata.



Kazen (Shido, Chui, Hansoku-make)

Sodnik pokaže na tekmovalca, ki bo kaznovan, z iztegnjenim kazalcem zaprte dlani in dosodi kazen.



Znak "nisem videl"

Sodnik za kratek čas pokrije oči z obema dlanema.



Popravljanje kimono (Gi)

Sodnik prekriža roki z iztegnjenima dlanema pred telesom in pokaže na tekmovalca, ki mora popraviti kimono.



Full Ippon
(znak sodnika za zapisnikarsko mizo)

Sodnik za zapisnikarsko mizo pokaže znak glavnemu sodniku in pokaže bravo zmagovalca.



Hantei
(znak v duo-sistemu)

Sodnik dvigne nad glavo iztegnjeno roko in dlanjo v bočnem položaju.



Hikiwake
(izenačenje)

Sodnike prekriža roki z iztegnjenimi dlanmi pred prsmi in oznani *hikiwake*.



Razglasitev zmagovalca

Sodnik napove zmagovalca, tako da dvigne iztegnjeno roko pod kotom 45 stopinj in jasno razglasi zmagovalca z besedo *winner* (zmagovalec) in ustrezno bravo.



Sonomama
("Obmiruj!")

Glavni sodnik z obema rokama močno potrepnja (enkrat običajno zadošča) oba tekmovalca med borbo in glasno oznani *sonomama*.



Yoshi
("Nadaljuj!")

Ko je namen za začasno prekinitev izpolnjen, glavni sodnik ponovno z obema rokama potrepnja tekmovalca po hrbtu in glasno oznani *yoshi*.



Čas za odpravo posledic poškodbe

Sodnik z rokama pokaže znak v obliki črke "T" (time).



Zavlačevanje

Sodnik s kazalcem pokaže na mesto zapestne ure.

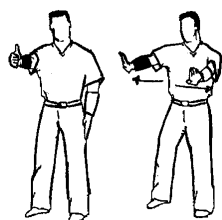


Prepovedana tehnika

Tehnika, ki se kaznuje s *shido*. Sodnik se z kazalcema pokaže proti ušesom. Sodnik s kazalcema pokaže proti ušesom. odpro dlanjo dotakne podlahti druge roke.



Zanemarjanje navodil glavnega sodnika



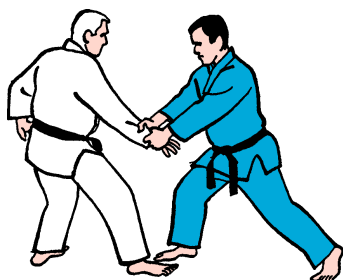
Odmor

(v primeru *hikiwake* pred dodatno rundo)

Sodnik pokaže znak OK z iztegnjenim palcem v smeri semaforja in potem pošlje tekmovalca iz borilne površine na odmor.

PRILOGA II: NAPADI V DUO-SISTEMU

1. Serija: Napadi z grabljenjem



Napad Uke zgrabi torijevo roko. Z eno roko prime za zapestje z drugo roko za podlahet.

Namen Potiskanje ali vlečenje
Kontrola torijeve roke
Imobilizacija osebe, ki se brani



Napad Uke z eno roko zgrabi rever torijevega jopiča.

Namen Približevanje nasprotniku za prehod v drugo akcijo
Potiskanje, vlečenje ali pritisk (ob zid) nasprotnika, sledi lahko udarec



Napad Uke napade torija s sprednje strani z namenom, da bi ga zadavil.

Namen Potiskanje torija nazaj
Kontroliranje ukeja



Napad Uke napade torija s strani z namenom, da bi ga zadavil. Uke lahko premakne torija v ustrezen položaj ali pa se lahko tori sam namesti v ta položaj.

Namen Potiskanje ali kontrola ukeja



Napad Uke napade torija s strani tako da zgrabi oblačilo v višini ramena. Vrsta prijema je prosta. Uke lahko premakne torija v ustrezen položaj ali pa se lahko tori sam namesti v ta položaj.

Namen Potiskanje, vlečenje ali kontrola ukeja

Opomba: Prijemi in grabljena morajo biti zaključeni/zaprti. Pred vsakim napadom mora biti izveden prednapad.

2. Serija: Napadi z objemanjem in čvrstimi objemi okoli vratu



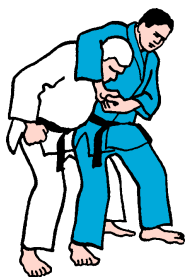
Napad

Uke objame torija s sprednje strani pod rokami. Prijem more biti sklenjen. Ukejeve glava sloni na torijevem ramenu. Pred napadom ima tori roke v naravnem položaju.



Napad

Uke objame torija s strani preko rok. Prijem z rokami more biti sklenjen. Ukejeva glava sloni na torijevem ramenu. Pred napadom ima tori roke v naravnem položaju.



Napad

Uke objame torijev vrat s strani. Prijem more biti sklenjen.

Namen

Davljenje ali tehnika metanja.

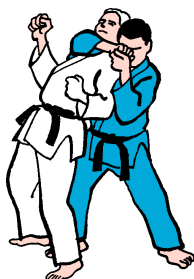


Napad

Uke objame torijev vrat s sprednje strani. Prijem more biti sklenjen.

Namen

Davljenje ali tehnika metanja.



Napad

Uke izvede *hadaka jime*. Roki pri davljenju morata biti sklenjeni. Tori lahko premakne ukeja v ustrezen položaj ali pa se v položaj postavi tori.

Namen

Davljenje ali rušenje ravnotežja.

Opomba: Prijemi in grabljena morajo biti zaključeni/zaprti. Pred vsakim napadom mora biti izveden prednapad.

3. Serija: Napadi s sunki, udarci in brcami



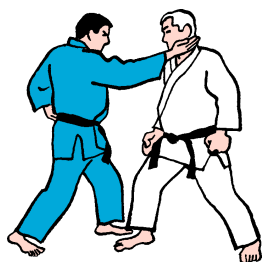
Napad *Jodan tsuki* – sunek z roko v glavo

Cilj Obraz



Napad *Chudan tsuki* – sunek z roko v trebuh ali prsi

Cilj Trebuh ali *plexus solaris*



Napad *Soto shuto uchi* – udarec z robom dlani

Cilj Vrat



Napad *Mae geri* – brca naravnost

Cilj Trebuh ali *plexus solaris*



Napad *Mawashi geri* – krožna brca

Cilj Trebuh ali *plexus solaris*
Toriju je dovoljeno, da stopi nekoliko nazaj in zasuka telo.

Opomba: Pred vsakim napadom mora biti izveden prednapad. Napad mora doseči torije, v kolikor se slednji ne premakne. Ni se dovoljeno premikati dokler se napad ni začel. Tori se odzove na napad.

4. Serija: Napadi z orožjem



Napad

Napad z nožem naravnost od zgoraj.

Cilj

Začetek vratu na levi ali desni strani, takoj za ključnico.



Napad

Napad z nožem naravnost spredaj.

Cilj

Trebuh



Napad

Napad z nožem (od znotraj navzven), vodoravno s strani ali diagonalno od zgoraj navzdol

Cilj

Vrat



Napad

Napad s palico naravnost zgoraj

Cilj

Vrh glave



Napad

Napad s palico iz zunanje strani. Diagonalno od zgoraj navzdol ali vodoravno s strani.

Cilj

Glava v predelu sence

Opomba: Pred vsakim napadom mora biti izveden prednapad. Napad mora doseči torije, v kolikor se slednji ne premakne. Tori ima popolno kontrolo nad orožjem med izvajanjem obrambe in po zaključku obrambi.

PRILOGA III: TEŽNOSTNE KATEGORIJE V BORBAH

Moški

Člani 21+	Mladinci 18/19/20	Kadeti 15/16/17	Starejši dečki 12/13/14	Mlajši dečki 10/11	Cicibani 8/9
1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 2 min	1 x 2 min	1 x 2 min
- 62kg - 69 kg - 77kg - 85kg - 94kg + 94kg	- 56kg - 62kg - 69kg - 77kg - 85kg - 94kg + 94kg	- 46kg - 50kg - 55kg - 60kg - 66kg - 73kg - 81kg + 81kg	- 34kg - 37kg - 41kg - 45kg - 50kg - 55kg - 60kg - 66kg + 66kg	- 24kg - 27kg - 30kg - 34kg - 38kg - 42kg - 46kg - 50kg + 50kg	- 21kg - 24kg - 27kg - 30kg - 34kg - 38kg - 42kg + 42kg

Pravico do nastopa imajo tekmovalci, člani JJIF in EJJU, ki bodo dopolnili starost v tekočem letu, tj. od 1.1. do 31.12.

Ženske

Članice 21+	Mladinke 18/19/20	Kadetinje 15/16/17	Starejše deklice 12/13/14	Mlajše deklice 10/11	Cicibanke 8/9
1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 3 min	1 x 2 min	1 x 2 min	1 x 2 min
- 55kg - 62 kg - 70kg + 70kg	- 49kg - 55kg - 62kg - 70kg + 70kg	- 40kg - 44kg - 48kg - 52kg - 57kg - 63kg - 70kg + 70kg	- 32kg - 36kg - 40kg - 44kg - 48kg - 52kg - 57kg - 63kg + 63kg	- 22kg - 25kg - 28kg - 32kg - 36kg - 40kg - 44kg - 48kg + 48kg	- 20kg - 22kg - 25kg - 28kg - 32kg - 36kg - 40kg + 40kg

Pravico do nastopa imajo tekmovalci, člani JJIF in EJJU, ki bodo dopolnili starost v tekočem letu, tj. od 1.1. do 31.12.

Verzija 2.0 (28.8.2010)

Henrik Sandberg,
Roel Van Ravens
Ueli Zürcher
Linus Bruhin

Direktor Mednarodne sodniške komisije (IRC)
Direktor Evropske sodniške komisije (ERC)
Član Evropske sodniške komisije (ERC)
Svetovni sodnik