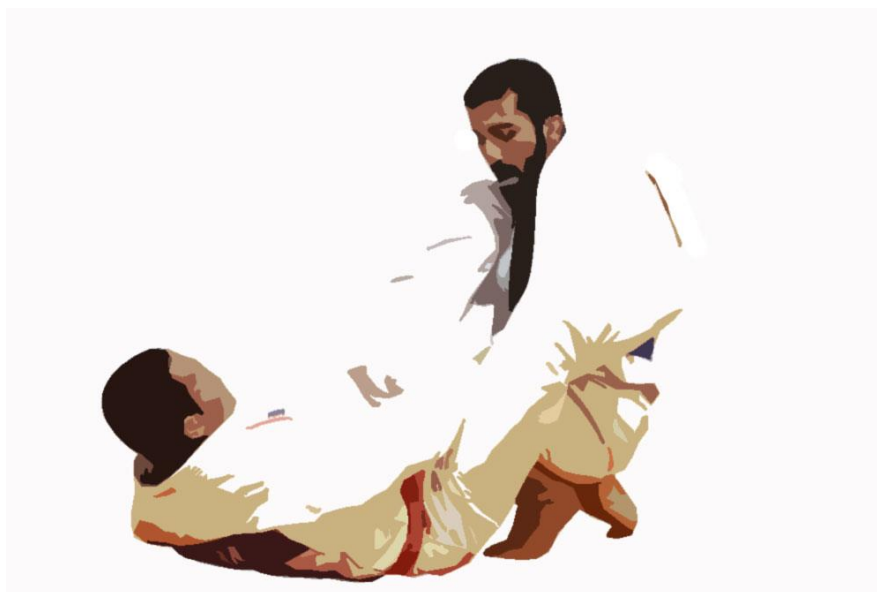


MAGYAR SPORT JU-JITSU SZAKSZÖVETSÉG



NE WAZA SYSTEM VERSENYSZABÁLYOK

(Érvényes 2017.03.01.)

Tagság: JJIF
Ju-Jitsu International Federation



SPORTACCORD
International Federations' Union



IWGA
International World Games Association



Tartalom

1. Általánosságok	2
2. Védőfelszerelésre vonatkozó előírások	2
3. Korosztályok	2
4. Súlycsoportok	2
5. Bírók	2
6. Titkárság	3
7. Elhelyezkedés a mérkőzés területén	3
8. A "Hajime", "Matte", "Sonomama" és a "Yoshi" vezényszavak alkalmazása	3
9. Pontok	4
10. Büntetések	5
11. A mérkőzés kimenetelének elbírálása	7
12. A NE-WAZA System szabályai a Kadet, Gyerek, Kölyök és a Mikro kategóriákban	7
13. Távolmaradás és feladás	9
14. Sérülés, betegség vagy baleset	9
15. Csapatverseny	9
16. Csapatversenyek tartalékversenyzői	10
17. Bírói karjelzések a Ne Waza Systemben	10

NE WAZA SYSTEM

1. Általánosságok

A Ne-Waza rendszerben két versenyző küzd egymás ellen a földharc szabályai szerint.

a. A JJIF földharc rendszer áll:

- dobásokból, földre vitelekből, feszítésekből, kulcsokból és fojtásokból álló helyzetben
- földharc technikákból, feszítésekből, kulcsokból és fojtásokból a földön.

b. A küzdelmi idő 6 perc.

c. Két mérkőzés között a pihenőidő idő maximum 6 perc lehet.

Az U15 és az alatti korosztályoknál a menetidő és a technikai elemek eltérőek lehetnek.

2. Védőfelszerelésre vonatkozó előírások

A versenyzők fogvédőt használhatnak, de nem kötelező.

A férfi versenyzők nem viselhetnek herevédőt. A női versenyzők nem viselhetnek mellvédőt.

3. Korosztályok

- MIKRO - U8 - 6/7 évesek (MICRO)
- KÖLYÖK - U10 - 8/9 évesek (MIDGET)
- GYEREK - U12 - 10/11 évesek (CHILDREN)
- KADET - U15 - 12/13/14 évesek (CADETS)
- JUNIOR - U18 - 15/16/17 évesek (ASPIRANTS)
- FELNŐTT - U21 - 18/19/20 évesek (ADULTS)
- SENIOR U+21 évesek (SENIOR)

4. Súlycsoportok

A következők a súlycsoportok a JJIF világ- és kontinentális bajnokságokon:

Nők: -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

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

Az U15 és az alatti korosztályokra ettől eltérő súlykategóriák érvényesek.

5. Bírók

a. A mérkőzésvezető bíró (MR) a páston vezeti a mérkőzést. Dönt a pontszámok és a büntetések odaítéléséről, de figyelembe veszi az oldalbírók (SR) és a táblabíró (TR) véleményét is.

b. Egy oldalbíró (SR) segíti az MR-t. Az oldalbíró egy a biztonsági területen kívüli széken foglal helyet.

c. A táblabíró (TR) felelős a titkárság munkájáért. Ő diktálja a pontokat és a büntetéseket a titkárok számára és tájékoztatja az MR-t a menetidő lejártáról vagy a sérülés miatti pihenőidő lejártáról.

6. Titkárság

- a. A titkársággal szemben helyezkedik el az MR a mérkőzés kezdetén.
- b. A titkárság két fő pontszámlálóból és egy fő időmérőből áll.
- c. A titkárok egyike vezeti írásban a jegyzőkönyvet, a másik kezeli az elektronikus eredményjelzőt.
- d. Különbség van a pontszámok között, akkor a papíron vezetett pontszámot kell alapul venni.

7. Elhelyezkedés a mérkőzés területén

- a. A versenyzők a küzdőtér közepén egymással szemben, megközelítőleg 2 m távolságra helyezkednek el. A piros övet viselő versenyző az MR jobb oldalán, a kék övet viselő a bal oldalán helyezkedik el. Az MR vezényszavára meghajlással először a bírók felé, majd egymás felé álló helyzetben köszönnek.
- b. Az MR „Hajime” vezényszavára a mérkőzés álló helyzetből kezdődik.
- c. Amint az ellenfelek megragadták egymást, rögtön engedélyezett a földre vitel.
- d. Engedélyezett a „guard-ba” (do-osae) ugrás.
- e. Amint a versenyzők mindkét térd a földön van, illetve ha az egyik versenyző ül vagy fekszik a földön, a mérkőzés földharccal folytatódik.
- f. A versenyzők pozíciókat válthatnak, de mind a két félnek aktívnak kell maradnia.
- g. A mérkőzés végén az MR kezének felemelésével győztest hirdet. Vezényszavára a versenyzők meghajolnak egymás, majd az MR felé álló helyzetben. (Az MR a titkárság felé fordulva áll.)

8. A "Hajime", "Matte", "Sonomama" és a "Yoshi" vezényszavak alkalmazása

- a. Az MR "Hajime" vezényszavára elindul és újraindul a mérkőzés (pl. Matte után).
- b. Az MR "Matte" vezényszavára megállítja a mérkőzést:
 1. Ha mindkét versenyző elhagyta a küzdőteret és az aktuális pozíciójuk nem felismerhető. A mérkőzésvezető bíró újra indítja középen a küzdelmet álló helyzetből.
 2. Ha az egyik vagy mindkét versenyző megsérül vagy rosszul lesz.
 3. Ha az egyik versenyző kopogtat.
 4. Ha az egyik versenyző feszítés vagy fojtás közben nem tud kopogtatással jelezni egy kulcs vagy fojtás közben.
 5. Minden más esetben, amikor a MR szükségesnek tartja (pl megigazítani a gi-t, valamilyen ítélet esetén, stb.)
 6. Ha a mérkőzés véget ért.
- c. "Sonomama" („Ne mozdulj!”) vezényszót kell alkalmazni, ha az MR ideiglenesen leállítja a mérkőzést. Ebben az esetben a versenyzők nem mozdulhatnak meg.
 1. Ha mindkét versenyző könnyen felismerhető pozícióban hagyta el a küzdőteret. Ilyenkor a küzdelem a pást középen azonos pozícióból folytatódik.
 2. Bármilyen más alkalommal, ha azt az MR szükségesnek tartja.
- d. Miután "Sonomama" vezényszó elhangzik, a versenyzők az MR „Yoshi” („Folytasd!”) vezényszavára újraindul a küzdelem a megállítás előtti pozícióból.

9. Pontok

A versenyzők célja: folyamatosan haladni a totális legyőzelem elérése felé, melynek jutalma a pont, és a mérkőzés befejezését jelentő lekopogtatása az ellenfélnek. (Submission) A védekező akciók nem érnek pontot!

A pontszámokat az MR adja, a versenyző színének megfelelő karjának magasba emelésével, az ujjaival mutatja az adott akció pontjait, ezzel egyidejűleg be is mondja azt.

Az előnypontok jelzése a MR által a versenyző színének megfelelő kar vállmagasságban, oldalra történő emelésével történik.

a. Földrevitel

- A földre vitel legalább 3 másodperc stabil lefogással együtt **2 pont**
- az ellenfél nem a hátára vagy oldalára érkezik és visszatér állásba **1 előnypont**
 - a földre vitel sikeres, de nem sikerül az ellenfelet rögzíteni 3 másodpercig **1 előnypont**
 - amikor a versenyző az egylábos levitel alkalmával elkapja az ellenfél egyik lábát, ezért ellenfele kilép a küzdőterületről, és a MR kénytelen megállítani a mérkőzést **1 előnypont**

b. Kontroll technikák (3 másodperc)

Térd a gyomron (knee on belly)

A Tori teste az uke felé néz, egyik térdét az Uke felső testén, a másik láb talpra támasztva oldalt a talajon legalább 3 másodpercig. (Ha a másik láb nem talpon van, az nem pont.) **2 pont**

Ha nem szabályos a technika vagy nem tudja megtartani 3 másodpercig, **1 előnypont**

Mount végrehajtása szemből (front mount)

Amikor a versenyző rajta ül a hátán fekvő ellenfél testén úgy, hogy az ellenfél törzsének két oldalán a földön van a két térd és lábfej, vagy egy lábfej és térd valamint a másik láb talpon. A versenyzők egymás felé néznek és az alsó versenyző 1 karja a felül lévő versenyző lába által le van fogva. **4 pont**

Ha a fenti lefogás alkalmával az ellenfél mindkét keze a felül lévő ellenfél lába által le van fogva. **1 előnypont**

Rövidebb ideig tart, mint 3 másodperc **1 előnypont**

Mount végrehajtása hátulról (back mount)

amikor a versenyző a hason fekvő ellenfelén fekszik úgy, hogy a két sarka az ellenfél combjainak belső feléhez vannak beakasztva és karral lefogja az alul lévő ellenfél egy karját anélkül, hogy az ellenfél vállvonala fölé húzná azt. Háton is végrehajtható. **4 pont**

- amikor a versenyző végrehajtja a fent leírtakat, de az ellenfél mindkét karját lefogja **1 előnypont**

- amikor a versenyző a végrehajtás közben keresztezi a lábait/ lábfejeit **1 előnypont**

- amikor a versenyzőnek csak egy lába van bent az ellenfél belső combjánál **1 előnypont**

- rövidebb ideig tart, mint 3 másodperc **1 előnypont**

„Csiki-csuki” nincsen. Ha egy hátsó kontrollpozícióból vált a versenyző oldalsó kontroll pozícióba, majd ismét vált hátsó kontrollpozícióba, ezért csak egyszer adható pont.

c. Guard pozíció elhagyása (passing the guard)

A versenyzők helyzetétől függetlenül minden olyan pozíció guard, ahol az egyik versenyző lába közte és a másik versenyző lába között helyezkedik el, ezzel akadályozva a másik versenyzőt és védve önmagát.

Ha a versenyző az ellenfele guard technikájából kijön úgy, hogy a lábait megkerülve stabil rögzítést hajt végre rajta. **3 pont**

- Ha a versenyző az ellenfele guard pozíciójából kijön úgy, hogy ellöki a lábát, de nem tud végrehajtani stabil rögzítést vagy half guard pozíciót stabil lefogással **1 előnypont**

d. Forgatás (sweep)

Sweep technika végrehajtása csak guard pozícióból lehetséges. Ha a forgatást nem előzi meg guard, az nem ér pontot.

Amikor a guard pozícióból leforgatja a versenyző az ellenfelét, ezzel jobb pozícióba kerül (alulról felülre) és stabil, 3 másodpercig tartó rögzítést hajt végre **2 pont**

Ha a versenyző a guard pozícióból leforgat úgy, hogy az ellenfél háta mögé kerül és a versenyző van felül stabil rögzítés helyzetben az leforgatásnak számít **2 pont**

e. Feszítések, fojtások

1. Minden fojtás megengedett kivéve az övvel, marokkal és az ujjakkal való fojtás.
2. Minden váll-, könyék- és csuklófeszítés engedélyezett.
3. A láb, lábfej feszítése (hajlítása), nyújtása és nyomása megengedett.
4. A feszítésekért, kulcsokért és fojtásokért nem jár pont, de ha közel vitték az ellenfelet a feladáshoz, a versenyző előnypontban részesül.
5. Tilos a térd és a láb, lábfej csavaró feszítése! Ha a versenyző végrehajt egy egyenes lábfej feszítést, ám az ellenfél a saját testét csavarva próbál menekülni és a fájdalomtól kopognia kell, akkor elveszíti a mérkőzést.
6. Tilos a gerincfeszítés!

10. Büntetések

A büntetésnek 4 lépésben történnek:

1. lépés: figyelmeztetés,
 2. lépés: előnypont az ellenfélnek,
 3. lépés: 2 pont az ellenfélnek,
 4. lépés: leléptetés.
- a. "Kisebb szabálytalanságok", a fent felsorolt módon büntetendő
1. Passzivitás/ megállás, elakadás
 - a. Passzivitás/megállás (elakadás) (harciaság hiánya), amikor a versenyző nem keresi a módját, a folyamatos előnyösebb pozícióba való kerülésnek, vagy a versenyző kimeneküléssel akadályozza az ellenfele előnyösebb pozícióért folytatott küzdelmét.
 - b. Nem áll fent passzivitás, amikor a versenyző védi a befogott pozícióját és az ellenfele akar kijönni a befogott mount, hát felöli kontrol, oldalsó lefogás, fej felöli lefogás (north-south) esetén.

2. Az ellenfél ruhája ujján (kabát, nadrág) benyúlni. (Ha csak a hüvelykujj nyúl be és a többi ujj kívül van, az szabályos.)
3. Az ellenfél arcába nyúlni.
4. Az ujjakat feszíteni kézen és lábon.
5. Azt megelőzően földre menni, hogy a versenyző megfogta volna az ellenfele ruháját.
6. Bármely technikához használni az övet úgy, hogy nincs a versenyző derekára szabályosan felkötve.
7. Elhagyni a küzdelmet és felállni úgy, hogy nincs fogás a versenyzők között.
8. Időhúzás a küzdelem alatt, túl hosszú ideig tartó ruhaigazítás, övkötés, stb.
9. Beszéd, közbeszólás, magyarázás.

b. „Súlyosabb szabálytalanság” miatt leléptetés jár.

1. Bármilyen akció indítása azzal a szándékkal, hogy fájdalmat, sérülést okozzon az ellenfélnek
2. Küzdőtér elhagyása olyan technika közben, amely esetleg lekopogtatással végződné. (Nem sportszerű formája a küzdőtér elhagyásának)
3. Bármilyen irányú feszítése a gerincnek technika közben.
(A nyak előre, hátra, oldal irányba való feszítése vagy csavarása technika végrehajtása közben)
4. A térd csavarása vagy oldal irányú feszítése (bármilyen ollózó technika végrehajtása térden, pl. a kani basami dobás),
5. Az ujjak szembenyomása,
6. Ha feláll a versenyző az ellenféllel a derekán (slam) és visszadobja, vagy a versenyző az ellenféllel a hátán feláll, és hátrafelé ráesik.
7. A versenyző vitatkozik a bíró döntése kapcsán,
8. ütés, rúgás, harapás, vagy bármely olyan tett, ami ellentétes a sportszerűséggel és az etikettel.
9. Amikor a versenyző veszélyezteti önmagát vagy bármely olyan tett, amivel próbálja az ellenfelének leléptetését elérni.

d. Amikor a versenyző első alkalommal leléptetés büntetésben részesül, akkor 0 pontot kap, míg az ellenfele 99 pontot kap.

e. Amikor a versenyző második alkalommal kap leléptetés büntetést, akkor kizárják a versenyből.

f. Ha a versenyző hanyag vagy sportszerűtlen viselkedést mutat (bármikor a verseny alatt), a pást bírói vagy a verseny szervezői dönthetnek úgy, hogy a versenyzőt kizárják a versenyről és eltávolítják a verseny területéről. A döntésről a főbíró tájékoztatni kell, majd a versenyszervezőknek ki kell hirdetni a döntést. A versenyző elveszti minden győztes meccsét és érmét, amit a versenyen addig szerzett.

g. Kontroll nélkül végrehajtott dobástechnika az U8-U12 korcsoportoknál.

Kontroll nélkül végrehajtott dobástechnikáról akkor beszélünk, ha a tori az engedélyezett dobástechnikát úgy hajtja végre, hogy a tatamira való leérkezéskor teljes lendülettel és teljes súlyával ráesik a partnerére, ezzel veszélyeztetve annak testi épségét. A kontroll nélkül végrehajtott technika, mivel sérülést okozhat, azonnali leléptetéssel jár együtt. Ha egy versenyző egy versenyen a második alkalommal követi el a vétséget, az adott kategóriából kizárásra kerül.

11. A mérkőzés kimenetelének elbírálása

a. Ha a mérkőzés ideje alatt az egyik versenyző feszítés, leszorítás, fojtás, stb. miatt feladja a mérkőzést (lekopogás), akkor elveszíti az addig szerzett pontjait és 0 pontot kap, míg az ellenfele 99 pontot kap.

b. Az a győztes versenyző, aki a küzdelmi idő alatt a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

c. Ha a versenyzők pontjai a mérkőzés befejezésekor egyenlők, akkor az a versenyző győz, aki több előnypontot szerzett.

d. Ha a végeredmény minden szempontból azonos (döntetlen), akkor a MR dönti el, ki a küzdelem győztese.

12. A NE-WAZA System szabályai a Kadet, Gyerek, Kölyök és a Mikro kategóriákban

A korosztályok kategóriáinak meghatározása:

MIKRO - U8 - 6/7 évesek (MICRO)

KÖLYÖK - U10 - 8/9 évesek (MIDGET)

GYEREK - U12 - 10/11 évesek (CHILDREN)

KADET - U15 - 12/13/14 évesek (CADETS)

Súlykategóriák:

U8-U10 korosztály:

A résztvevőket a tényleges súlyuk szerint össze kell vonni. A súlykülönbségnek ezekben a csoportokban kevesebbnek kell lennie, mint 5 kiló. Fiúk és lányok indulhatnak azonos kategóriában, de a szervezőknek törekedniük kell az azonos nemű kategóriák kialakítására.

U12 korosztály súlycsoportjai:

Lányok: -22 kg, -25 kg, -28 kg, -32 kg, -36 kg, -40 kg, -44 kg, -48 kg, 48+ kg

Fiúk: -24 kg, -27 kg, -30 kg, -34 kg, -38 kg, -42 kg, -46 kg, -50 kg, 50+ kg

U15 korosztály súlycsoportjai:

Lányok: -32 kg, -36 kg, -40 kg, -44 kg, -48 kg, -52 kg, -57 kg, -63 kg, 63+ kg

Fiúk: -34 kg, -37 kg, -41 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, -60 kg, -66 kg, 66+ kg,

Menetidő:

U8-U10 kategóriában: 3 perc,

U12-U15 kategóriában: 4 perc

Ha az eredmény egyenlő mind a pontokat, mind az előnypontokat tekintve, U8 – U10 korosztálynál 3 perc hosszabbítás következik, amely „aranypontig” tart. Az első pont, előnypont vagy büntetés dönti el a mérkőzést.

Ha az eredmény egyenlő mind a pontokat, mind az előnypontokat tekintve, U12-U15 korosztálynál 4 perc hosszabbítás következik, amely „aranypontig” tart. Az első pont, előnypont vagy büntetés dönti el a mérkőzést.

Tiltott technikák (Hansoku Make) az U8-U15 korcsoportokban:

- a) kulcs végrehajtása a nyomással vagy kompresszióval való egyidejű végrehajtással (Pl.: bicepsz csavaró mozdulata, (Calf Slicer) vese nyomás (Do Jime), stb.)
- b) Guillottine kulcs,
- c) Ezequiel kulcs,
- d) Kulcs végrehajtása lábbal (pl. ude garami lábbal befogva)
- e) láb és lábfej feszítése
- f) fej húzása (pl. Sangaku közben)
- g) csuklón végrehajtott kulcs
- h) kontroll nélkül végrehajtott és tiltott dobások

Az U8-U10 korcsoportokban

Tiltott technika a feszítés bármilyen formája.

1 pontot lehet szerezni az oldalsó leszorítás felismerhető technikával történő befogásával, ha azt a versenyző 5 másodpercig stabilan megtartja. A versenyző a pont megszerzése után egy másik technikával történő leszorításért megint szerezhet 1 pontot, ha azt újabb 5 másodpercig meg tudja tartani és a technika mellett a versenyző pozíciója is változott.

pl. Oldalsó leszorításból (kesa-gatame) fej felőli leszorítást (Kami-shiho-gatame) hajt végre. (a kesa-gatame helyzetből a kata-gatame technikába való váltás a versenyző testének helyzetét nem változtatja meg, tehát nem jár érte új pont.

Ha olyan pozícióba megy vissza a versenyző, amelyért már kapott pontot, csak akkor tud megint pontot szerezni, ha a két azonos leszorítás között még 3 féle leszorítást végrehajtott attól függetlenül, hogy az ért e pontot. Ez a „csiki-csuki” kizárása.

Amennyiben a versenyző olyan technikát hajt végre, ami a szabályok szerint pontot ért (pl.: mount), akkor a leszorításért nem jár külön pont.

Dobástechnika korosztályos szabályozása

Az általános dobásszabályoknál leírt szabályokon kívül az alábbi korosztályos szabályok a mérvadók a dobások végrehajtásánál:

- a dobás végrehajtásánál tilos a nyak két kézzel való átkarolása anélkül, hogy belefognának legalább egy kart. (Nyak-, gerinc feszítés megelőzése érdekében)
- a dobás végrehajtása közben ügyelni kell arra, hogy a dobást elszenvadó versenyzőnek lehetősége legyen szabályosan tompítani, kigurulni. Ha ez nem teljesül, az veszélyeztetés (Hansoku-make).
- a kontroll nélkül végrehajtott dobástechnikák, melynél a dobást indító versenyző teljes súlyával ráesik az ellenfelére, veszélyeztetésnek számít, ami Hansoku-make büntetéssel sújtandó.
- a mennyiben a versenyző kontroll nélkül dob, vagy nem biztosítja ellenfele szabályos esésének lehetőségét és sérülést okoz, a verseny adott versenyszámából kizárásra kerül.

U8

Szabályosak a kar segítségével és/vagy a csípőn történő átforgatással végrehajtott dobások a kézzel lábra támadások, lábfelszedés kézzel, lábsöprések, lecsavarások. Tilosak azok a technikák, melyek az ellenfél teljes kiemelésével valósulnak meg.

U10

Szabályosak az U8 technikáin kívül a láb segítségével végrehajtott dobástechnikák is, amennyiben az az ellenfél lábát nem hozza feszített helyzetbe. Ha az ellenfél lábát feszített helyzetbe hozza, az veszélyeztetés, a bíró Hansoku-make büntetést ítél. Tilosak azok a technikák, melyek az ellenfél teljes kiemelésével valósulnak meg.

U12

Az U8-U10 dobástechnikáin kívül végrehajthatók a test vetődésével végrehajtott dobások, de csak lesodrás szerűen, biztosítva az uke szabad leérkezését a földre. Amennyiben ez nem teljesül, az Hansoku-make büntetéssel sújtandó. Tilosak azok a technikák, melyek az ellenfél teljes kiemelésével valósulnak meg.

U15

Tilos az ura-nage, kata guruma, kani basami és minden olyan technika, ami a JJIF hivatalos szabály-leírásában szerepel.

13. Távolmaradás és feladás

- a. „Fusen-gachi” (Walk-over) - Győzelem az ellenfél távolmaradása esetén, ha az ellenfél 3 perc alatti 3 felhívásra nem jelenik meg a játéktéren. A távolmaradó versenyzőnek az MR 0 pontot ad, míg a győztes 99 pontot kap.
- b. "Kiken-gachi" (Withrdawal) – Győzelem, ha az ellenfél feladja a mérkőzést. Ebben az esetben az MR a mérkőzést feladó versenyzőnek 0 pontot ad, míg a győztes 99 pontot kap.

14. Sérülés, betegség vagy baleset

- a. Minden esetben, amikor a küzdelmet meg kell szakítani egyik vagy mindkét versenyző sérülése miatt, az MR engedélyezhet maximálisan 2 perc szünetet. Egy versenyző 2 percél többet egyszerre és összesen egy küzdelem alatt nem pihenhet.
- b. A szünet az MR utasítására indul.
- c. Ha a sérült versenyző nem tudja folytatni a mérkőzést, az MR dönt a pontokról a következő módon:
 1. Ha a sérülés oka annak tulajdonítható, hogy a sérült versenyző hibájából történt, akkor a sérült versenyző 0 pontot, az ellenfél 99 pontot kap.
 2. Ha a sérülés a sértetlen versenyző hibájából történt, akkor a sérült versenyző 99 pontot, az ellenfél a sértetlen versenyző 0 pontot kap és veszít.
 3. Ha lehetetlen kideríteni, hogy ki okozta a sérülést, akkor a sértetlen versenyző nyeri a mérkőzést. A sérült versenyző 0 pontot, az ellenfél 99 pontot kap.
- d. Ha az egyik versenyző megbetegszik (rosszul lesz) a verseny ideje alatt és nem tudja folytatni a versenyt, akkor elveszíti a versenyt. Az érintett személy 0 pontot kap, míg az ellenfele 99 pontot.
- e. Sérülés esetén a verseny hivatalos orvosának kell eldöntenie, hogy a sérült versenyző folytathatja-e a versenyt.
- f. Ha egy versenyző elveszti az eszméletét vagy elájul, a küzdelmet le kell állítani és a versenyzőt ki kell zárni a verseny további részéből.

15. Csapatverseny

Csapatverseny esetén a szabályok ugyanazok, mint az egyéni versenyeken.

16. Csapatversenyek tartalékversenyzői

- A tartalékversenyzők helyettesíthetik azokat a versenyzőket, akik sérültek vagy betegek.
- A tartalék legyen az azonos súlycsoportban vagy alacsonyabb súlycsoportban, mint az, akit ki kell cserélni.
- Tartalékok nem helyettesíthetik a kizárásra ítélt versenyzőket.
- Tartalékversenyzőket be kell jelenteni és mérlegelni kell ugyanabban az időben, mint a rendes versenyzőket.

17. Bírói karjelzések a Ne Waza Systemben

Hajime



A mérkőzés kezdete / küzdés megkezdése

A vezető bíró a versenyzők között áll és mindkét kezével jelez. A vezényszó („Hajime”) hangos és határozott.

Matte



A mérkőzés megállítása / küzdelem vége

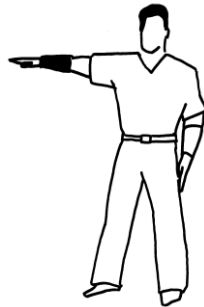
A vezető bíró egyik kezét vállmagasságban a tatamival párhuzamosan kinyújtja, a tenyere merőleges a karjára, ujjai felfelé állnak. A vezényszó hangos és határozott.

Ippon



A vezető bíró azt a karját szemből nyitott tenyérrel a magasba emeli, amelyik övszínű versenyző kapja a pontot.

Wazaari/Előny jelzése



A vezető bíró azt a karját emeli vízszintesen oldalra vállmagasságban nyitott tenyérrel lefelé, amilyen övszínű versenyző a pontot kapja.

Passzivitás



A vezető bíró a teste előtt vízszintesen körzi a karjait könyöktől csuklóig.

Leszorítás



Leszorítás kezdetének jelölése. A bíró kinyújtott kezével, tenyerét lefelé fordítva jelzi a leszorítás kezdeti időpontját, valamint hangosan bemondja az „Osae-komi”-t.

Büntetés



(Shido, Chui, Hansoku-make)

A vezető bíró a vétkes versenyző felé fordulva, mutatóujját felemelve jelez.

Sonomama



(freeze – mozdulatlanul maradni)

Az MR határozottan megéri a mindkét versenyzőt és határozottan mondja: „Sonomama”. Mozdulatlan helyzetben kell maradni.

Yoshi



Az átmeneti leállást követően az MR megéri mind a két versenyzőt, majd határozott „Yoshi” vezényszóval újraindítja a mérkőzést.

A többi karjelzés megegyezik a Fighting System karjelzéseivel.