

**JU-JITSU INTERNATIONAL FEDERATION  
(JJIF)**



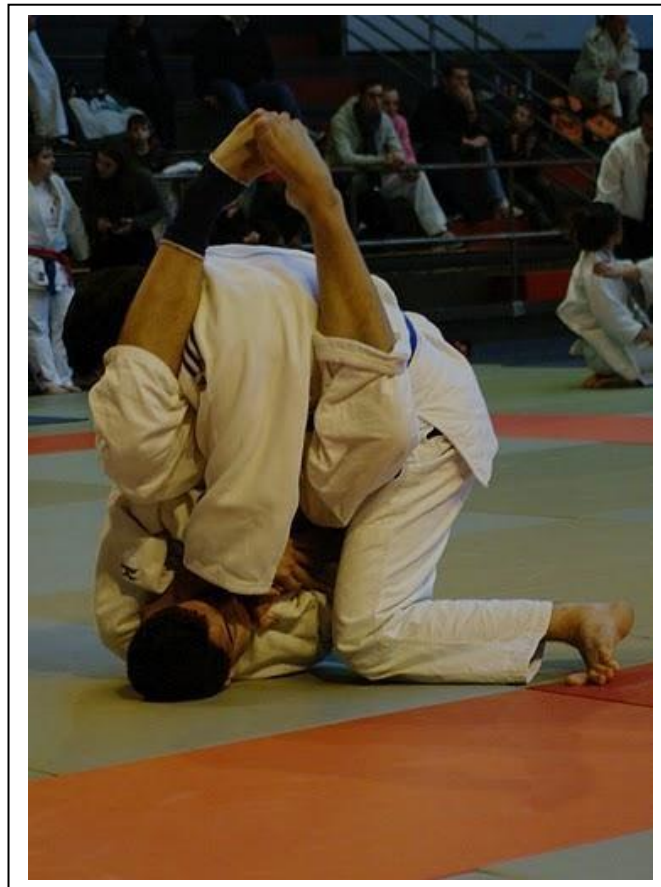
**JU JITSU EUROPEAN UNION  
(JJEU)**



**NE-WAZA  
JU-JITSU  
(Brazilian)**

## Inhoudstafel

|           |   |
|-----------|---|
| Sectie 1  | Algemeenheden   |
| Sectie 2  | Wedstrijdduur   |
| Sectie 3  | Materiaal   |
| Sectie 4  | Gewichtscategorieën                                     |
| Sectie 5  | Competitieformules                                      |
| Sectie 6  | De coaches  |
| Sectie 7  | De scheidsrechters                                      |
| Sectie 8  | Wedstrijdverloop  |
| Sectie 9  | Toepassing van “Hajime”, “Matte”, “Sonomama” en “Yoshi” |
| Sectie 10 | Reglementen voor overgang naar de grond                 |
| Sectie 11 | Voordeel  |
| Sectie 12 | Punten  |
| Sectie 13 | Wurgingen en klemmen                                    |
| Sectie 14 | Straffen  |
| Sectie 15 | Opgave  |
| Sectie 16 | Blessure of Ongeval                                     |



## **Sectie 1 Algemeenheden**

Het Ne-WAZA (grondwerk) is één van de belangrijkste onderdelen van Judo en Ju-Jitsu. De rijkdom van het technische erfgoed in dit domein is zeer groot net als de grote efficiëntie en de opvoedkundige waarde.

De toepassing van de specifieke wedstrijden in NE-WAZA heeft als doel om dit onderdeel te doen heropleven vanuit aangepaste reglementen die een veilige beoefening toelaten van deelnemers van alle leeftijden.

Het doel is om de wedstrijd te winnen:

- Voor het einde van de wedstrijdtijd door:
  1. Een armklem.
  2. Een beenklem.
  3. Een wurging.
- Door meer punten te scoren dan de tegenstander.
- In geval van een gelijk aantal punten na het verstrijken van de voorgeschreven tijd, tellen het aantal voordelen.
- In geval van een gelijk aantal punten en voordelen, zullen de kampers verder kampen waarbij de eerste die een voordeel of punt scoort, de wedstrijd wint.
- In geval van een gelijk aantal punten en voordelen na het verstrijken van de extra tijd, zal de scheidsrechter de winnaar aanduiden bij beslissing.

## **Sectie 2 Wedstrijdduur**

- A. De wedstrijdtijd per wedstrijd is:
  - 6 minuten bij de volwassenen,
  - 6 minuten bij de junioren,
  - 5 min bij de masters (ouder dan 40 jaar),
- B. De extra tijd bedraagt:
  - 6 minuten bij de volwassenen,
  - 6 minuten bij de junioren,
  - 5 min bij de masters (ouder dan 40 jaar),
- C. Tussen twee wedstrijden wordt er een hersteltijd van 6 minuten toegelaten.
- D. De tijd voor tussenkomst van de dokter bedraagt maximaal 2 minuten per kamper per wedstrijd.

## **Sectie 3 Materiaal**

### **A. Wedstrijdruimte**

Minimum 6m X 6m met een veiligheidszone van minstens 2m.

### **B. De judogi**

De kampers dragen een witte judogi (vest en broek), die proper is en in overeenstemming met de standaarden gespecificeerd in de sportcode van de JJIF.

Een blauwe judogi (vest en broek) is toegelaten.

De eerst opgeroepen kamper draagt een rode gordel, de tweede een blauwe gordel.  
Patches zijn niet toegelaten.

### **C. De bescherming**

Enkel zachte beschermers zijn toegelaten. De beschermers moeten in de juiste maat en in een goede staat zijn. Tandbescherming is toegelaten.

Bescherming van de geslachtsdelen en helmen zijn verboden.

### **D. Controleinstrumenten**

Eén of twee tafelmanagers volgen het gevecht op. Ze dragen zorg voor de opvolging van de scoreborden, tijdsopname en scorebladen.  
Er is één chronometer nodig voor de wedstrijdduur.



## **Sectie 4 Gewichtscategorieën**

Momenteel worden de volgende gewichtscategorieën voor mannen en vrouwen gebruikt op Wereldkampioenschappen en continentale kampioenschappen georganiseerd onder auspiciën van de JJIF.

Vrouwen: -58Kg, -70Kg\*

Mannen: -70Kg, -85Kg\*, +85Kg

\*Deze twee categorieën stonden op het programma van de World Games in 2013.

Indien er onvoldoende deelnemers zijn in de verschillende categorieën, kunnen deze worden samengevoegd. Hierbij worden eerst de deelnemers gevraagd of ze hiermee instemmen.

## **Sectie 5 Wedstrijdformules**

Als wedstrijdssysteem zullen ofwel poules, gecombineerde poules of boomstructuren (dubbele eliminatie) gebruikt worden. Het doel is dat elke kamper minstens twee wedstrijden kan kampen.

## **Sectie 6 De coaches**

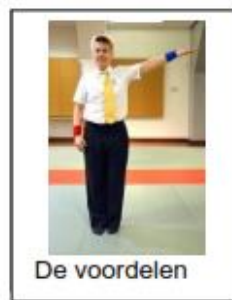
De aanwezigheid van een coach is toegelaten voor de kamper. Deze bevindt zich nabij de mat tijdens de wedstrijd. De coach zal verwijderd worden van de omgeving van de mat wanneer deze zich niet gedraagt of overlast veroorzaakt.

## **Sectie 7 De scheidsrechter**

De Mat Scheidsrechter (MR), die zich in de wedstrijdruimte bevindt, zal de wedstrijd begeleiden.

Voor elke geldige actie zal de MR het aantal toegekende punten aangeven aan de tafel met de hand die de polsband draagt met de kleur van de kamper die deze scoort. Punten, voordelen en straffen worden aangegeven met de arm die overeen komt met de kleur van de kamper. De scheidsrechter kondigt ook duidelijk het aantal punten en de kleur van de kamper aan.

De verschillende gebaren van de scheidsrechter:

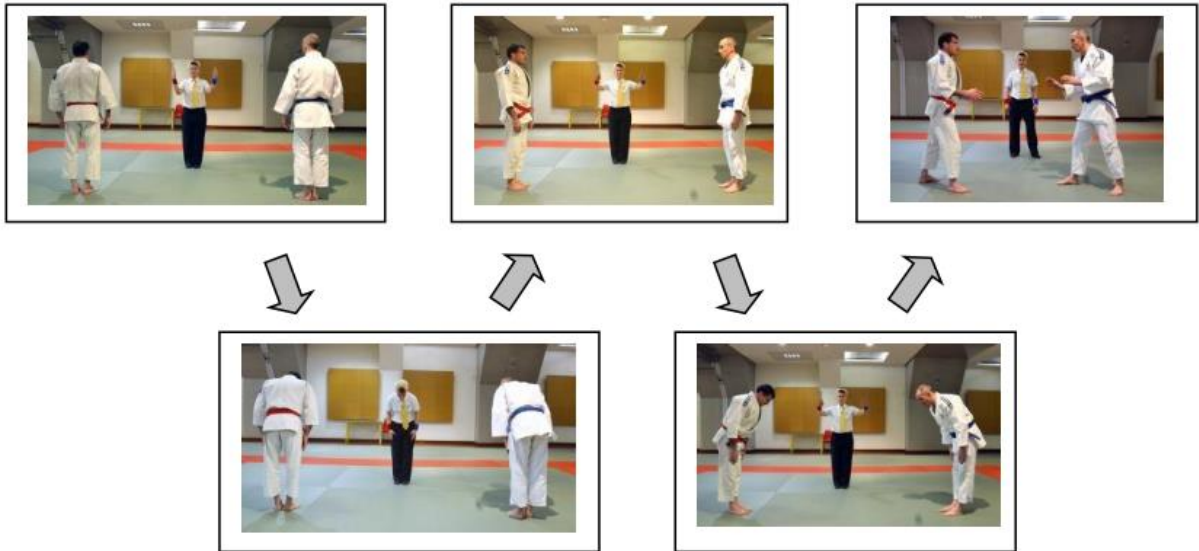


De Tafel Scheidsrechter (TR) zit aan de controletafel en volgt het scoreverloop op o.b.v. de aankondigingen van de MR.

In het geval van onenigheid kan de MR de TR raadplegen maar de uiteindelijke beslissing ligt bij de MR.

## **Sectie 8 Wedstrijdverloop**

- a. De kampers worden op de mat uitgenodigd door de scheidsrechter. De kampers beginnen tegenover elkaar in het midden van de wedstrijdruimte op ongeveer 2 meter van elkaar. De kamper met de rode gordel staat aan de rechterzijde van de MR. Op het teken van de MR, maken de kampers een staande groet, eerst naar de scheidsrechter en daarna naar elkaar. Daarna kondigt de MR "Hajime" aan.



- b. De wedstrijd begint in staande positie. (Bij de Masters is de startpositie op de grond met een rechtopstaande knie). De kampers kunnen naar de grond gaan van zodra ze de judogi van de tegenstander gegrepen hebben. Ze kunnen verder vechten indien één van de kampers zich op de grond bevindt en de andere recht staat. Ze kunnen recht staan wanneer ze willen.



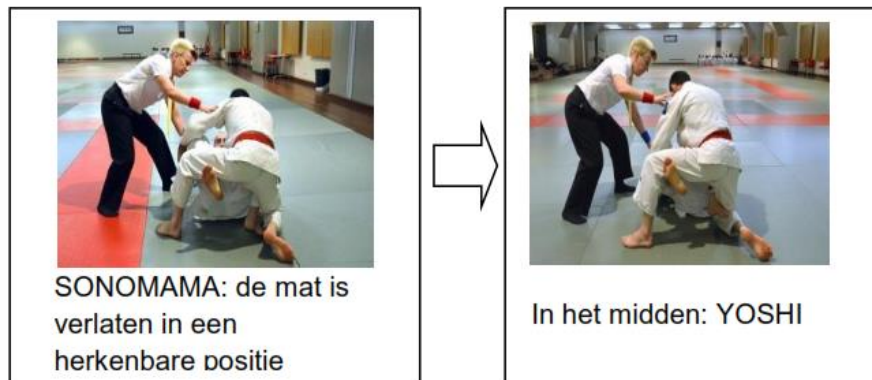


- c. Aan het einde van de voorgeschreven tijd, duidt de scheidsrechter de winnaar aan en geeft hij het bevel om te groeten. De kampers groeten elkaar, daarna draaien ze zich naar de scheidsrechter en groeten naar hem. Hierna verlaten ze de wedstrijdmat.

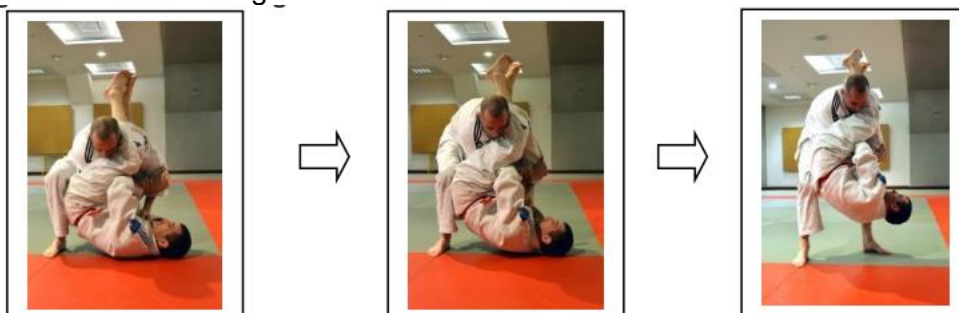


## **Sectie 9 Toepassing van “Hajime”, “Matte”, “Soremade”, “Sonomama” en “Yoshi”**

- a. De scheidsrechter kondigt "HAJIME" aan om de wedstrijd te beginnen of herbeginnen na "MATTE".
- b. Hij kondigt "MATTE" aan om de wedstrijd tijdelijk te stoppen.
- c. Hij kondigt "SOREMADE" aan om de wedstrijd te beëindigen.
- d. Indien de kampers buiten de wedstrijdzone gaan in een duidelijk herkenbare positie, kondigt de scheidsrechter "SONOMAMA" aan door de kampers aan te tikken en hen te verplaatsen in de geïdentificeerde positie naar het midden van de mat. Wanneer de kampers zich opnieuw in de juiste positie bevinden, tikt de scheidsrechter hen opnieuw aan en kondigt hij "YOSHI" aan. De wedstrijd wordt hervat.



- e. Indien de positie niet duidelijk herkenbaar is, dan kondigt de scheidsrechter "MATTE" aan en vraagt deze aan de kampers om de wedstrijd opnieuw te beginnen in het midden van de mat vanuit staande positie.
- f. Wanneer een kamper recht staat terwijl hij in een armklem of wurging wordt gehouden, kondigt de scheidsrechter geen "MATTE" aan.



## **Section 10 Reglementen voor overgang naar de grond**

### **a. Het grijpen**

Het is noodzakelijk om de tegenstander vast te hebben om naar de grond te gaan. Het grijpen van de mouw in revolvergreep is toegelaten. De kamper mag de broek van de judogi van de tegenstander grijpen.



Vingers in de mouw van de tegenstander steken wordt bestraft met SHIDO. Het is echter wel toegelaten om je vingers in je eigen judogi te steken.

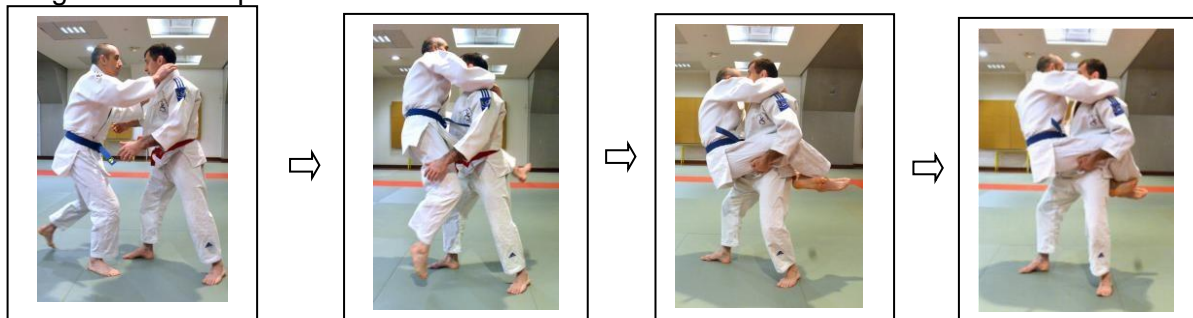


### **b. Naar de grond gaan**

Een kamper kan naar de grond gaan wanneer hij wil, op voorwaarde dat hij de judogi van zijn tegenstander vastgegrepen heeft. De positie waarbij de kamper één knie op de grond heeft en één knie rechtop staat, wordt aanschouwd als een rechtstaande positie. Dat wil zeggen dat elke werpactie gevalideerd zal worden indien de tegenstander vertrekt uit deze positie.



Een kamper kan onmiddellijk rond het middel van de tegenstander springen (guard). De wedstrijd kan verder gezet worden zonder "MATTE" maar kan ook verder gezet worden op de grond. De rechtstaande kamper moet zijn tegenstander dan voorzichtig naar de grond brengen. Elke worp zal bestraft worden met HANSOKU MAKE.





De tegenstander onmiddellijk naar de grond brengen vanuit de 'bootstrap' is toegelaten. Het levert echter geen punten op.



De kampers kunnen over gaan van de rechtstaande positie naar de grond zonder "MATTE"



De scheidsrechter kondigt geen "MATTE" aan wanneer een kamper recht staat tijdens een poging tot klem of wurging.



## **Sectie 11 Voordeel**

Het voordeel wordt aangegeven door de arm horizontaal in de lucht uit te strekken. Het kan bekomen worden in volgende situaties:



- Alle controles van minder dan 5 seconden.
- De controle van de knie op de buik voor minder dan 3 seconden.
- Een succesvolle poging tot wurging of klem, maar waarbij de tegenstander uiteindelijk niet op geeft.
- Elke uitgevoerde actie waarbij geen punten worden toegekend. Bijvoorbeeld: het passeren van de guard gevolgd door een controle van minder dan 5 seconden.

Indien er een gelijk aantal punten is aan het einde van de voorgeschreven tijd, bepaalt het aantal bekomen voordelen de winnaar.

De voordelen hebben steeds minder belang dan de punten, ongeacht hun aantal.

## **Sectie 12      Punten**

De scheidsrechter geeft aan de tafel het aantal gescoorde punten aan door één, twee, drie of vier vingers te tonen. De scheidsrechter kondigt mondeling het aantal punten en de kleur van de kamper die de punten scoort aan.

### **1. Controles :**

Er zijn verschillende controles die punten opleveren.

- a. Controle in Osae Waza (Gesa Gatame of Shio Gatame) gedurende 5 seconden levert 1 punt op.



- b. De knie op de buik gedurende 3 seconden levert 2 punten op.



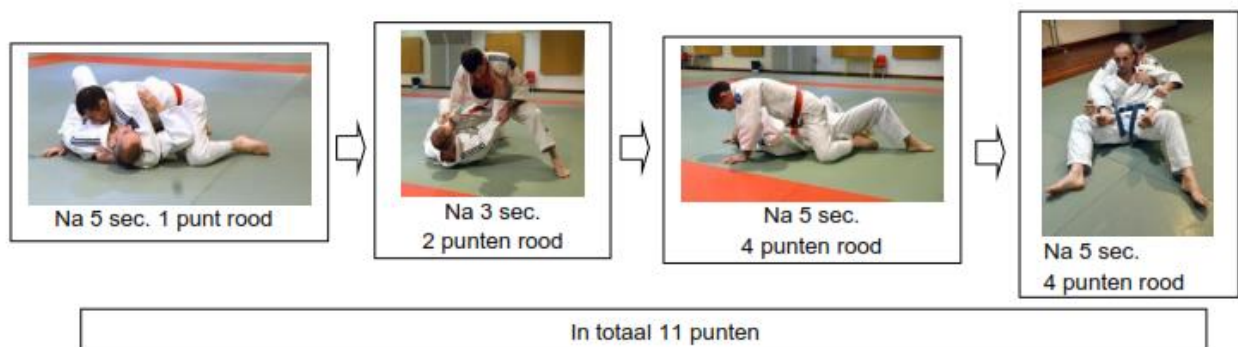
- c. Controle in Tate Shio Gatame (bovenop de tegenstander) gedurende 5 seconden geeft 4 punten.



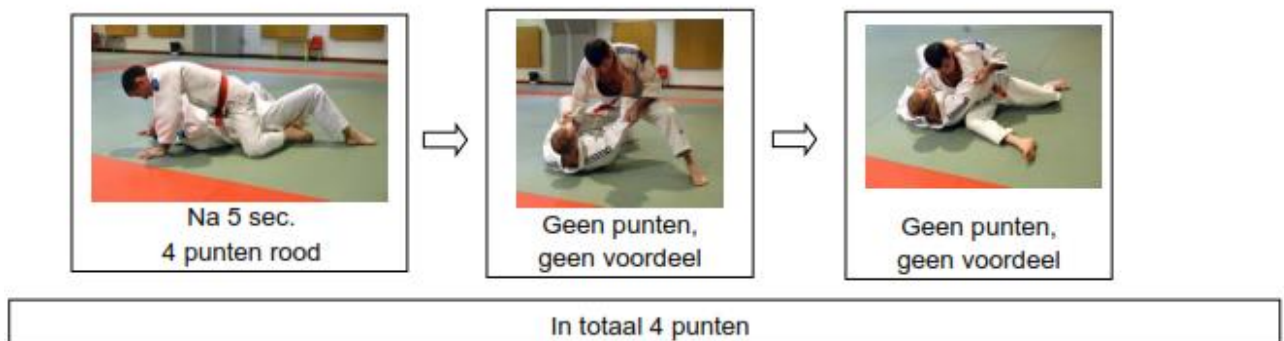
- d. De controle achter de tegenstander met de 2 hielen in de liezen gehaakt gedurende 5 seconden levert 4 punten op.



Punten kunnen enkel bijgeteld worden door op te bouwen:



Punten worden niet opgeteld door af te bouwen:



Om bijkomende punten te scoren met technieken van een lagere orde, moet de kamper terug gaan naar een neutrale positie. Bijvoorbeeld:



**e.** Het grijpen van de benen en controle

In het geval dat het been van de tegenstander gegrepen wordt, zal de scheidsrechter geen controle aankondigen. Indien de kamper echter het been grijpt nadat de scheidsrechter de controle heeft aangekondigd, dan blijft de controle verder gelden.





## 2. Acties :

Sommige acties leveren ook punten op.

### a. Worpen

1. In het geval van een worp die "Ippon" scoort, is het niet nodig om naar de grond te volgen om 2 punten te scoren.



2. Om 2 punten te scoren na een eenvoudige worp, moet de kamper in contact blijven met zijn tegenstander



3. Gedurende het opheffen van de knie of tijdens een passage in deze positie in het gevecht, zal de rode kamper 2 punten scoren indien hij een opvolging van de aanval verzekerd. De aanval kan gebeuren zonder het grijpen van de broek van de tegenstander.





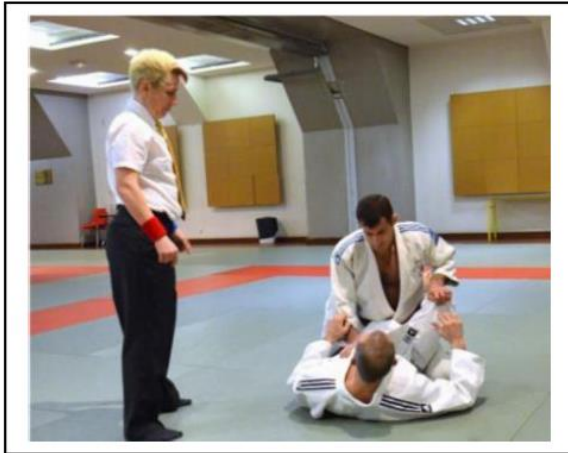
4. Indien de kamper de broek van de tegenstander vast heeft en deze gaat zitten, dan scoort de kamper 2 punten.



= 2 punten rood

#### b. Het passeren van de guard

De guard is de positie waarbij de kamper op de rug ligt en zijn tegenstander zich tussen zijn benen bevindt. De half-guard is de positie waarbij de kamper die bovenop ligt een been heeft genomen.



Het passeren van de guard levert 3 punten op indien de uiteindelijke controle gevalideerd wordt. Zo bekomen we:



Na 5 sec. = 3 + 1 = 4 punten rood



Na 3 seconden  
= 3 + 2 = 5 punten rood



Na 5 seconden  
= 3 + 4 = 7 punten

De scheidsrechter moet zijn tijd nemen om na te gaan of de controle gevalideerd wordt. Er is geen voorgeschreven tijdsduur om punten te geven. De controle kan effectief tijd innemen om gerealiseerd te worden. Indien er geen controle wordt gerealiseerd na de passage van de guard, dan zal de scheidsrechter een voordeel geven.

De passage van guard naar de half-guard brengt geen punten of voordeel met zich mee.

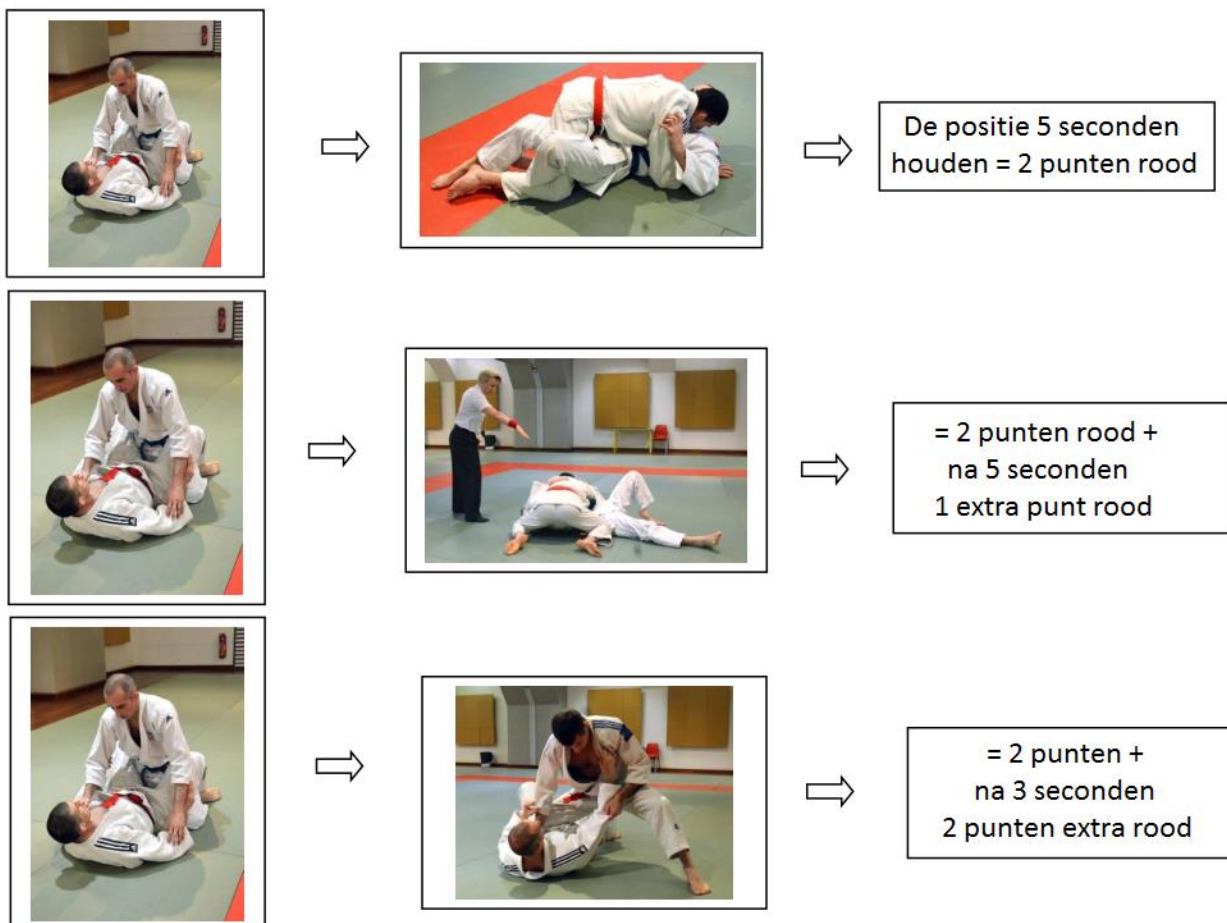


### c. Omkering

We verstaan onder omkering, de situatie waarbij Tori zich in een startpositie lager dan Uke bevindt, d.w.z. wanneer Uke tussen de benen van Tori zit of wanneer Tori een been van Uke vast houdt.

#### 1. De eenvoudige omkering

Bij een omkering, indien de rode kamper de blauwe omkantelt en tussen de benen van die laatste belandt. Indien hij de positie voor 5 seconden houdt, krijgt hij 2 punten.





= 2 punten +  
na 5 seconden  
4 punten extra rood

## 2. Ontsnappings uit immobilisaties

Het ontsnappen uit een immobilisatie door een omkering levert ook 2 punten op.



Na de positie 5 seconden aan te  
houden = 2 punten blauw

Bij de traditionele omkering kan de ontsnapping uit de immobilisatie gekoppeld worden aan een controle om zo een accumulatie van bijkomende punten te bekomen. Bijvoorbeeld:



= 2 pntn blauw + na 5 seconden =  
1 pnt blauw = 3 punten blauw in totaal

Wanneer bij de ontsnapping uit de immobilisatie door een omkering de kamper zelf in de guard of half-guard terecht komt, levert dit geen punten op.



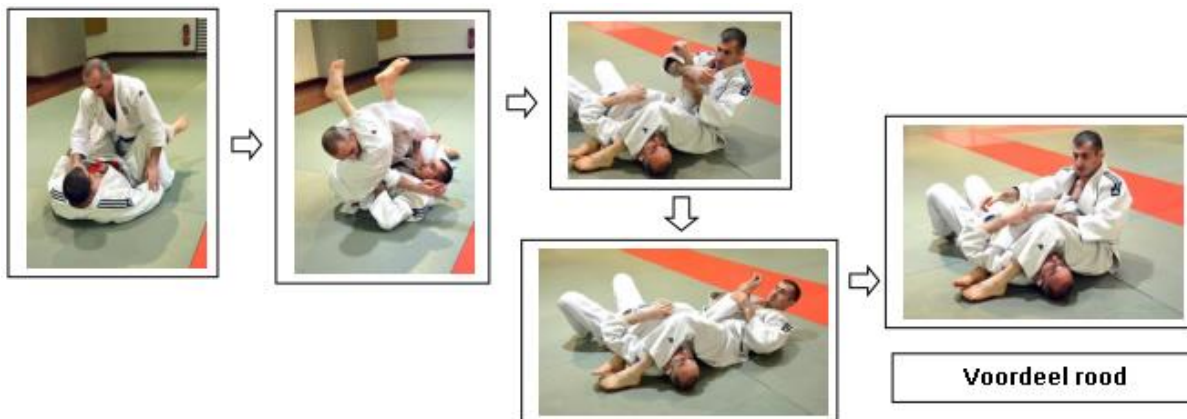
Geen punten



### 3. Omkeringen tot beëindiging

De acties van het omkeren (zie “de omkering met Uke in de bankhouding”) waarbij het doel is te komen tot een beëindiging van de wedstrijd door een armklem of wurging, wordt niet beloond met punten.

Indien het niet leidt tot een beëindiging van de wedstrijd, zal de scheidsrechter een voordeel toekennen.

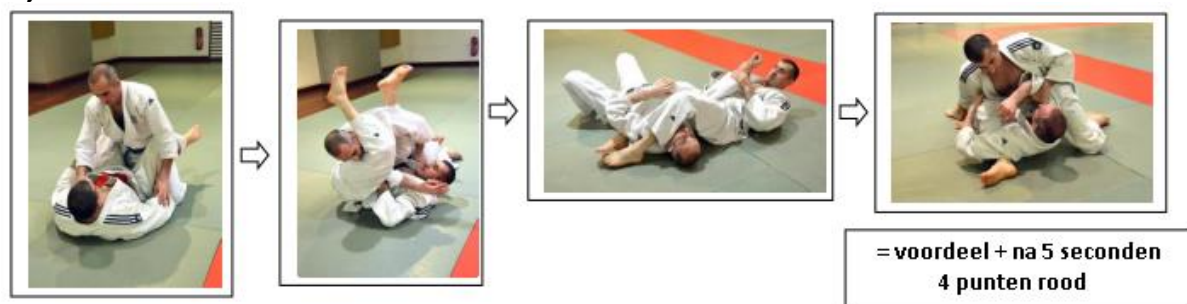


Indien de omkering met als doel een klem of wurging echter onmiddellijk gekoppeld wordt aan een controle dan zal de scheidsrechter onmiddellijk 2 extra punten toekennen bij de eindcontrole.



Indien de omkering een wurging of klem tot doel heeft en de echte poging tot klem of wurging is niet succesvol en de kamper gaat verder met een eindcontrole dan zal de scheidsrechter een voordeel aankondigen en daarna de punten geven voor de controle.

Bijvoorbeeld:

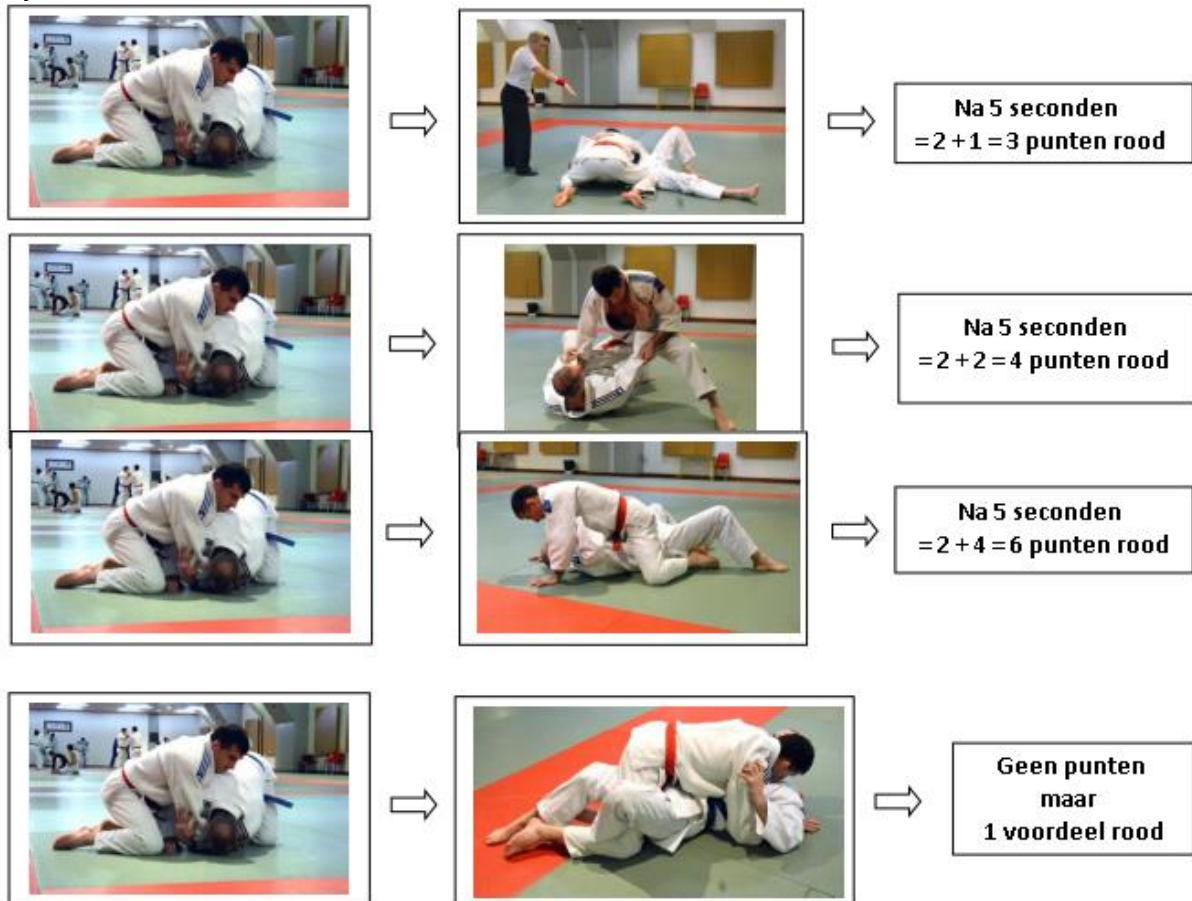


#### 4. De omkering (Uke in bankhouding)

We vertrekken bij de omkering vanuit een startpositie waarbij Uke zich lager bevindt dan Tori, dit is wanneer de blauwe kamper in bankhouding zit en de rode kamper erboven of nabij. De omkering levert 2 punten op maar het is noodzakelijk dat na deze actie er een gevalideerde controle gebeurt (zoals ook bij het passeren van de guard het geval is).

Zoals bij het passeren van de guard, dient de scheidsrechter tijd te nemen om na te gaan dat de controle gevalideerd wordt. Er is geen voorgeschreven tijdsduur om de punten toe te kennen. De controle mag effectief tijd innemen om gerealiseerd te worden.

Bijvoorbeeld:

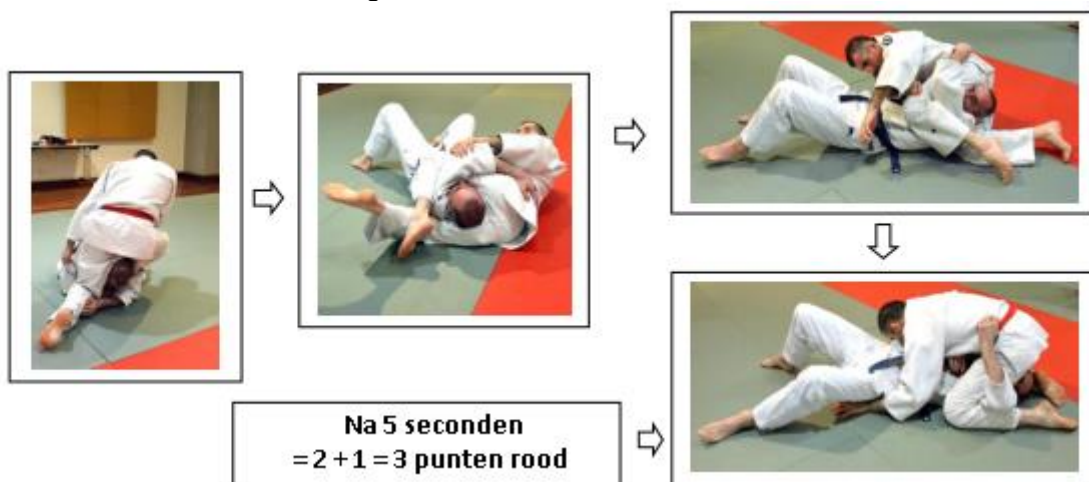


Het omkeren en het omkeren met als doel te komen tot een opgave door een armklem of een wurging (zie 'Omkering') worden niet beloond met punten. Indien de techniek niet wordt gefinaliseerd, zal de scheidsrechter een voordeel toekennen.

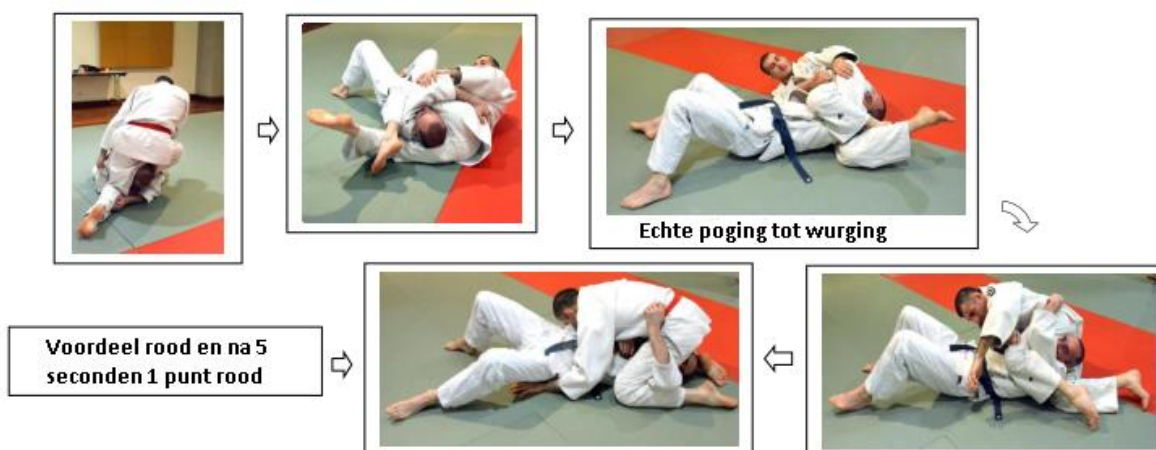




Wanneer de omkering met als doel een klem of wurging aan te zetten echter **onmiddellijk gekoppeld** wordt aan een controle, dan zal de scheidsrechter 2 punten toekennen voor de controle indien de laatste techniek gefinaliseerd wordt.



Indien bij de omkering met als doel een klem of wurging aan te zetten, **de echte poging** voor het aanzetten van de wurging of klem niet lukt en de kamper verder gaat naar een gefinaliseerde controle dan zal de scheidsrechter een voordeel geven en daarna de punten voor de controle.



## 5. Wisselen van positie

### a. De rug nemen door van positie te wisselen

Elke actie van Tori gevolgd door het nemen van de rug door Uke gedurende 5 seconden, zal deze 2 punten opleveren



Indien, bij de overgang naar de grond van Tori waarbij Uke in bankhouding valt, Tori de rug van Uke neemt gedurende 5 seconden, dan scoort hij 2 punten.



Rechtstaand de rug grijpen levert geen punten op.

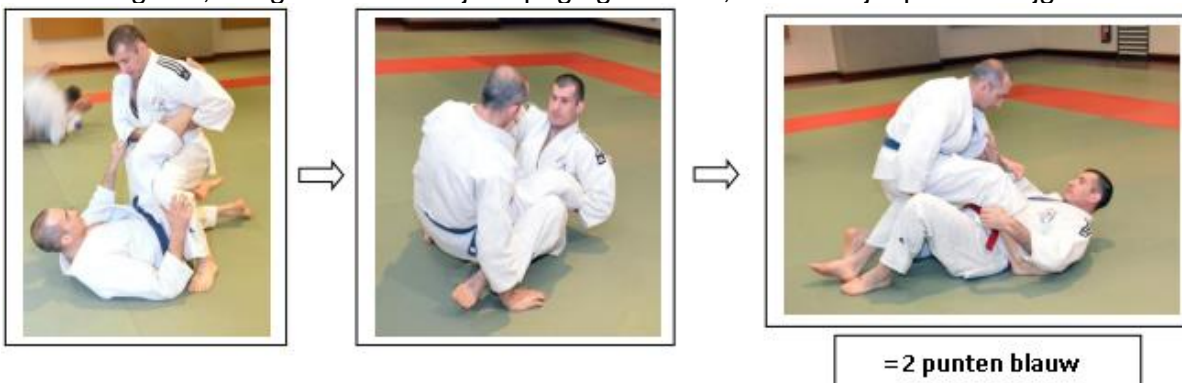


Om wel 2 punten op te leveren, moet deze beweging gevolgd worden door de tegenstander naar de grond te brengen.



#### b. Eenvoudige omkering van positie

In het geval van bijvoorbeeld een poging tot enkelklem, indien de kamper waarop de klem wordt aangezet, terug recht komt bij die poging tot klem, dan zal hij 2 punten krijgen.



## **Sectie 13      Wurgingen en klemmen**

Een kamper kan het gevecht winnen voor het einde van de voorgeschreven tijd, indien de tegenstander opgeeft na het uitvoeren van een wurging, arm- of beenklem. In dat geval krijgt de winnaar 100 punten.

### **1. Wurgingen :**

De wurgingen kunnen worden uitgevoerd met de kraag, de revers van de judogi van de tegenstander of met de eigen judogi alsook met de benen indien een arm mee ingesloten zit.



Het is mogelijk een wurging uit te voeren met een 'Guillotine' maar het is nodig om de nek te controleren. Indien dit niet gebeurt, wordt de kamper bestraft met HANSOKU MAKE



Tijdens een poging tot wurging, is het niet toegestaan om rechtstreeks in het gezicht of op de kin te wurgen. Dit zal bestraft worden met SHIDO.



Indien de tegenstander echter zelf zijn kin naar beneden brengt, dan zal de scheidsrechter niet tussen komen.



De wurging kan in rechtstaande positie aangezet worden. De aangevallen kamper mag zichzelf niet neergooien op de voorkant of de achterkant anders wordt dit bestraft met HANSOKU MAKE.

## 2. Klemmen :

Klemmen kunnen gezet worden vanuit rechtstaande positie. De kamper moet ze aanzetten met controle.



De scheidsrechter kan het gevecht beëindigen vooraleer de kamper op geeft indien deze laatste niet in staat is om de opgave aan te geven via aftikken met de handen of voeten of door te roepen.

### a. Klemmen op de bovenste ledematen

Klemmen op de bovenste ledematen kunnen gebeuren door flexie, extensie, rotatie en compressie. Ze kunnen aangezet worden op de ellebogen, polsen en schouders.





**b. Klemmen op de onderste ledematen**

Klemmen op de onderste ledematen zijn toegelaten in flexie, in extensie en in compressie. Klemmen kunnen gezet worden op de enkels en de knieën. De compressie van de kuit en dij zijn toegelaten.



Een poging om de tegenstander te laten opgeven door compressie ter hoogte van de ribben (DO JIME) is toegelaten

Elke klem door rotatie is strikt verboden.





Tijdens het uitvoeren van een enkelklem, is het toegelaten om het been dat wordt aangevallen door de tegenstander te bedekken met het binnenste been.

Tijdens een poging tot enkelklem, wanneer het aangevallen been in de richting van het buitenste been is, is het verboden om dit te bedekken met het buitenste been en zal deze handeling bestraft worden met HANSOKU MAKE.



**Toegelaten controle**



**Niet toegelaten controle  
= HANSOKU MAKE**



**Been bedekken met buitenste  
been = toegelaten**

Tijdens een poging tot beenklem zal de scheidsrechter anderzijds de kamper niet bestraffen.

Het is echter verboden, in deze positie, indien de beenklem niet lukt, een klem op de enkel te zetten. De knie wordt in gevaar gebracht door het draaien.

De scheidsrechter zal dan bestraffen met HANSOKU MAKE.

Tijdens een poging tot enkelklem, is de kamper die de klem uitvoert niet verantwoordelijk voor de draaiing van de knie indien de kamper die wordt aangevallen, zelf draait om aan de klem te ontsnappen en daardoor de knie roteert.

Als de kamper die probeert te ontsnappen, roept, dan kondigt de scheidsrechter Ippon aan.



## **Sectie 14      Straffen**

### **1. Passiviteit**

Wanneer een kamper opzettelijk het gevecht blokkeert, waarschuwt de scheidsrechter hem door passiviteit aan te kondigen. De passiviteit kost geen punten. Er is enkel één soort passiviteit in het gevecht ongeacht de positie van de kamper.

In geval van aangetoonde passiviteit, kondigt de scheidsrechter "Passive" aan en de kleur van de betrokken kamper.



Bijvoorbeeld: "Passive rood"

### **2. SHIDO**

Het toekennen van ene SHIDO aan een kamper, geeft gelijktijdig 2 punten aan zijn tegenstander.

Indien een handeling die bestraft dient te worden met een SHIDO, zorgt voor een betere positie voor deze kamper, dan kondigt de scheidsrechter MATTE aan.

Nadat de schuldige SHIDO heeft gekregen, herbegint de wedstrijd vanuit staande positie.

Anderzijds, indien de kamper een handeling doet die bestraft dient te worden met SHIDO om uit een ongunstige positie te geraken, dan kondigt de scheidsrechter SONOMAMA aan en bestraft hem onmiddellijk met SHIDO. De wedstrijd herbegint na de aankondiging van YOSHI.

De volgende acties worden bestraft met SHIDO

- De vingers in de mouw steken of in de broek van de judogi van de tegenstander.



- Opzettelijk het hand in het gezicht van de tegenstander duwen.



- Na een eerste waarschuwing zonder bestraffing voor passiviteit, wordt de kamper bestraft met SHIDO indien hij inactief blijft of de evolutie van het gevecht tegen houdt.



- Indien één of beide kampers de confrontatie weigert aan te gaan op de grond of in het rechtstaande deel of de confrontatie opzettelijk verbreekt.
- Indien een kamper onmiddellijk op de grond gaat zitten zonder dat hij op voorhand de judogi van zijn tegenstander heeft gegrepen, dan kondigt de scheidsrechter MATTE aan en bestraft hem met SHIDO. De wedstrijd wordt rechtstaand herbegonnen.



### 3. HANSOKU MAKE

- In het geval van 4 keer SHIDO, zal de kamper bestraft worden met HANSOKU MAKE en zal hij de wedstrijd verliezen.
- Het opzettelijk verlaten van de wedstrijdruimte.
- Een actie ondernemen waardoor de tegenstander bewust in gevaar voor ernstige blessure wordt gebracht.
- Een slag geven, bijten, een mep geven, knijpen, opzettelijk aan het haar trekken.
- De knie van de tegenstander bedekken met het buitenste been **tijdens een poging tot enkelklem** of een handeling uitvoeren op de knie van de tegenstander zoals hieronder getoond.



- Een klem zetten op de ruggenwervel of de nek van de tegenstander.



- Het uitvoeren van een rotatie op de knie of enkel van de tegenstander.



- Opzettelijk een klem op de vingers of tenen van de tegenstander zetten met het doel deze te kwetsen.

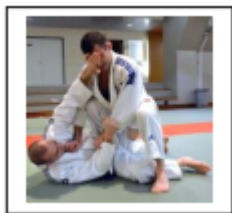


- Een wurging aanzetten met de gordel (of die van de tegenstander) of met de handen wurgen.





- Opzettelijk de vingers in de ogen van de tegenstander steken om deze te kwetsen.



- De tegenstander gewelddadig op de grond werpen wanneer deze de guard heeft genomen, of een poging onderneemt om een opgave te bekomen door klem of wurging.



**HANSOKU MAKE blauw**



**HANSOKU MAKE blauw**

- Zichzelf op de rug gooien vanuit rechtstand met de tegenstander op de rug.



**HANSOKU MAKE blauw**

- Kani Basami uitvoeren.





- Proberen uit de guard te geraken door de tegenstander te draaien door het been over hem te zetten.



- De beslissingen van de scheidsrechter bediscussiëren, commentaar geven of ongepaste gebaren gebruiken zelfs na de wedstrijd.

Indien een kamper verliest met HANSOKU MAKE omwille van een gevaarlijke handeling, wordt hij ook uitgesloten van het tornooi.

Alle handelingen die onbeschaafd, gevaarlijk en tegenstrijdig zijn met de ethiek worden bestraft met HANSOKU MAKE.

## **Sectie 15**      **Opgave**

- a. De scheidsrechter zal “Fusen-gachi” geven aan de kamper wiens tegenstander niet opdaagt nadat deze 3 keer werd opgeroepen in de laatste 3 minuten. De aanwezige kamper zal als winnaar aangeduid worden en krijgt de overwinning gelijk aan 100 punten.

De scheidsrechter moet zeker zijn dat hij toestemming heeft gekregen van de scheidsrechterscommissie alvorens hij “Fusen-gachi” toekent.

- b. De scheidsrechter zal de beslissing “Kiken-gachi” (overwinning door verstek) aan de kamper toekennen wiens tegenstander zich terug trekt tijdens de kamp. In dat geval krijgt de winnaar 100 punten.

## **Sectie 16**      **Blessure of ongeval**

- a. In het geval dat het gevecht wordt gestopt omwille van een blessure van één of beide kampers, dan zal de scheidsrechter een tussenkomst van de dokter toestaan voor een maximale duur van 2 minuten voor de gekwetste kamper. Alle bloedingen moeten gestopt zijn tijdens deze tijd en voorzorgen moeten genomen worden om contact met het bloed te vermijden.
- b. De officiële dokter moet beslissen of de gewonde kamper verder kan of niet.
- c. Indien de kamper een fout heeft begaan welke heeft geleid tot de blessure van zijn tegenstander dan zal de scheidsrechter hem bestraffen met Hansoku Make. De tegenstander zal aangeduid worden als winnaar van de kamp.
- d. Indien de kamper geen fout maakte dan zal hij als winnaar van de kamp worden aangeduid.