

POLSKI ZWIĄZEK JU-JITSU

PRZEPISY WALKI

(wersja: czerwiec 2014 r.)

Spis treści:

I. Przepisy ogólne	2
Dział 1 Obszar zastosowania	2
Dział 2 Ubiór zawodników i wymagania osobiste	2
Dział 3 Obszar walki (maty)	2
Dział 4 Materiały	3
Dział 5 Trenerzy, zawodnicy	3
II. JJIF Fighting System.....	4
Dział 6 Przepisy ogólne	4
Dział 7 Materiały	4
Dział 8 Kategorie wagowe	5
Dział 9 Sędziowie	5
Dział 10 Sekretariat	5
Dział 11 Przebieg walki	5
Dział 12 Zastosowanie "Hajime", "Matte", "Sonomama" i "Yoshi"	6
Dział 13 Punkty.....	7
Dział 14 Kary	8
Dział 15 Rozstrzygnięcie walki	9
Dział 16 Walkower i Wycofanie	9
Dział 17 Kontuzja, choroba lub niezdolność do walki	9
Dział 18 Zawody drużynowe.....	10
Dział 19 Rezerwowi w zawodach drużynowych	10
III. JJIF Duo System.....	11
Dział 20 Przepisy ogólne	11
Dział 21 Materiały	11
Dział 22 Kategorie	11
Dział 23 Kryteria oceny (sędziowania)	12
Dział 24 Przebieg walki	12
Dział 25 System punktów	13
Dział 26 Jury (komisja sędziowska)	13
Dział 27 Walkower i Wycofanie	13
Dział 28 Kontuzja, choroba lub niezdolność do walki	13
Dział 29 Zawody drużynowe.....	13
IV. Final Regulacje końcowe.....	13
Dział 30 Sytuacje nie ujęte w przepisach	13

I. Przepisy ogólne

Dział 1 Obszar zastosowania

- a. Poniższe reguły współzawodnictwa mają zastosowanie w zawodach organizowanych przez Polski Związek Ju-Jitsu, w konkurencji Fighting-System oraz Duo-System i są tożsame z przepisami obowiązującymi w JJIF oraz JJEU.

Dział 2 Ubiór zawodników i wymagania osobiste

- a. Zawodnicy ubrani są w dobrej jakości białe Ju-Jitsu Gi, które muszą być czyste i zadbane. Zawodnicy przepasani są podczas walki tylko czerwonym lub niebieskim pasem.
- b. Bluza musi być na tyle długa, aby przykrywała biodra i musi być obwiązana pasem wokół talii.
- c. Rękawy muszą być wystarczająco luźne, umożliwiające uchwyt i na tyle długie, aby sięgały do połowy przedramienia, ale nie mogą zakrywać przegubu nadgarstkowego. Rękawy nie mogą być podwinięte.
- d. Spodnie muszą być luźne i dość długie, aby zakrywać połowę kości goleniowej. Nogawice spodni nie mogą być podwinięte.
- e. Pas musi być związany kwadratowym węzłem, musi obwijać dwa razy talię zawodnika tak, aby bluza nie była zbyt luźna i musi być na tyle długi, aby po zawiązaniu węzłem opuszczone końce pasa miały po 15 cm z każdej strony węzła.
- f. Zawodniczki zakładają pod Gi białą podkoszulkę lub biały trykot sportowy. Zawodnikom nie wolno nic zakładać pod Gi.
- g. Zawodnicy muszą mieć krótkie paznokcie zarówno u rąk, jak i u nóg.
- h. Zawodnicy nie mogą nosić na sobie niczego, co mogłoby zranić lub narazić na niebezpieczeństwo przeciwnika.
- i. Zawodnicy nie mogą walczyć w okularach. Mogą walczyć na własną odpowiedzialność tylko w szklach kontaktowych.
- j. Długie włosy muszą być związane miękką opaską lub w inny sposób, który nie zawiera elementów metalowych.

Dział 3 Obszar walki (maty)

- a. Każdy obszar maty wynosi 12x12 metrów i będzie pokryty przez tatami, generalnie w zielonym kolorze lub w innych dopuszczalnych kolorach.
- b. Obszar maty będzie podzielony na dwie strefy.
- c. Pole walki zawsze będzie wynosić 8 m x 8 m.
- d. Obszar na zewnątrz pola walki jest nazwany pasem bezpieczeństwa i musi mieć, co najmniej 2 m szerokości.

- e. Jeżeli na zawodach będą ze sobą sąsiadować dwie lub więcej mat, wspólny pas bezpieczeństwa nie jest dozwolony.
- f. W wyjątkowych przypadkach (jeżeli hala sportowa jest zbyt mała), dozwolone jest minimalne pole walki, które powinno wynosić 6m x 6m.
- g. W wyjątkowych przypadkach istnieje możliwość korzystania ze wspólnego pasa bezpieczeństwa, pod warunkiem, że pomiędzy sąsiadującymi polami walki będzie, co najmniej 3m szeroki pas bezpieczeństwa.

Dział 4 Materiały

Organizator zawodów powinien zabezpieczyć czerwone i niebieskie pasy dla zawodników, opaski dla sędziów, papiery i materiały biurowe (listy walk, długopisy), pierwszą pomoc (ambulans), lekarza, tablice wyników, stoliki z miejscami dla sędziów oraz Komitetu Technicznego.

Dział 5 Trenerzy, zawodnicy

- a. Zawodnikom może towarzyszyć tylko jeden trener, który podczas trwania walki pozostaje poza obszarem maty w specjalnie wyznaczonym miejscu.
- b. Jeżeli trener okazuje złe zachowanie w stosunku do zawodników, sędziów, publiczności lub kogokolwiek innego, to Sędzia Maty może zdecydować o opuszczeniu przez niego miejsca trenera do końca trwania walki.
- c. Jeżeli złe zachowanie trenera jest kontynuowane, to Sędziowie Walki mogą zdecydować o usunięciu trenera na trybuny do końca trwania turnieju.
- d. Jeżeli zawodnik okazuje po walce niegodne sportowca zachowanie, obsada sędziowska danej maty jednomyślnie postanawia, że zawodnik powinien być usunięty do końca trwania turnieju. Sędziowie informują o tym Głównego Sędziego Zawodów i proszą organizatora turnieju o oficjalne ogłoszenie ich decyzji. Usunięty zawodnik przegrywa wszystkie walki, które wcześniej wygrał włącznie z odebraniem medali.

II. Fighting System

Dział 6 Przepisy ogólne

- a. W Fighting-System dwaj zawodnicy rywalizują ze sobą w zawodach sportowych zgodnie z obowiązującymi przepisami Ju-Jitsu.
- b. Fighting-System składa się z 3 części:
 - Część 1: Uderzenia i kopnięcia,
 - Część 2: Rzuty, sprowadzenia do parteru, dźwignie i duszenia,
 - Część 3: Trzymanie, dźwignie i duszenia.Zawodnicy muszą być technicznie aktywni przed przejściem do następnej części. Akcja jest technicznie ważna, kiedy zawodnik wykona technikę z zachowaniem równowagi i z kontrolowaniem kombinacji.
- c. Ataki w części 1 są ograniczone do następujących obszarów: głowa, twarz (oprócz centralnej strefy), szyja (oprócz krtani), brzuch, klatka piersiowa, plecy i boki.
- d. Wszystkie duszenia są dozwolone z wyjątkiem duszeń dłońmi i palcami.
- e. Czas walki wynosi 3 minuty. Sędzia Maty wraz z Sędziami Bocznymi powinien zdecydować, po naradzeniu się z Sędzią Stolika, czy ostatnia akcja miała miejsce przed lub po zakończeniu trzech minut.
- f. Maksymalny czas odpoczynku pomiędzy walkami dla tego samego zawodnika wynosi 5 minut.

Dział 7 Materiały

- a. Zawodnicy muszą walczyć w miękkich, krótkich i lekkich ochraniaczach na rękach oraz w miękkich ochraniaczach na stopy i golenie odpowiednio dopasowanych do koloru pasa (czerwone albo niebieskie).
- b. Ochraniacze muszą być wykonane z miękkiego materiału (pianki, gąbki) i powinny być grubości przynajmniej 1cm, a maksymalnie 2 cm.
- c. Ochraniacze muszą być dopasowane, w odpowiednim rozmiarze i w dobrym stanie (rozerwane i naprawiane nie są dozwolone).
- d. Dozwolone jest zakładanie suspensoriów oraz ochraniaczy na zęby. Zawodniczki mogą zakładać ochraniacze klatki piersiowej.
- e. Ochraniacze na stopy i golenie, suspensoria i ochraniacze klatki piersiowej muszą być założone pod ubiór zawodników.

Dział 8 Kategorie wagowe

Obowiązujące kategorie wagowe dla kobiet i mężczyzn (seniorzy 21+):

Kobiety: -49kg, -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

Mężczyźni: -56kg, -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

Dział 9 Sędziowie

- a. Sędzia Maty (SM) porusza się po obszarze maty, odpowiada za przebieg walki.
- b. Dwaj Sędziowie Boczni (SB) pomagają SM i poruszają się po pasie bezpieczeństwa. Sędziowie Boczni podążają za walczącymi wzdłuż linii bocznej tak, aby zajmując jak najlepszą pozycję do oceniania akcji.
- c. Sędzia Stolika jest odpowiedzialny za sekretariat, dyktuje punkty i kary sekretarzom i informuje SM o zakończeniu czasu walki, czasie trwania trzymania (osae-komi) i dodatkowym czasie ogłoszonym na wskutek powstałych kontuzji.
- d. Podczas rozgrywania walk finałowych przy stoliku sędziowskim mogą zasiadać dwaj sędziowie stolika, jeżeli liczba sędziów na to pozwala i jeżeli można zapewnić taką liczbę sędziów przy wszystkich finałach w turnieju.

Dział 10 Sekretariat

- a. Sekretariat jest zlokalizowany na przeciwko pozycji SM przed rozpoczęciem się walki.
- b. Sekretariat musi być złożony z dwóch sędziów punktowych oraz jednego sędziego czasu.
- c. Jeden z sędziów punktowych zapisuje je w protokole, drugi kontroluje elektroniczną tablicę wyników.
- d. Jeżeli występują jakiegokolwiek różnice pomiędzy zapisami – spisane punkty w protokole pełnią rolę najważniejszą.

Dział 11 Przebieg walki

- a. Zawodnicy rozpoczynają walkę stojąc naprzeciwko siebie na środku pola walki, w odległości około 2 metrów. Zawodnik z czerwonym pasem znajduje się po prawej stronie SM. Na gest SM zawodnicy kłaniają się najpierw w stronę sędziów, a następnie do siebie nawzajem.
- b. Po ogłoszonej przez SM komendzie "Hajime", walka rozpoczyna się w części 1.
- c. W momencie, kiedy następuje kontakt między zawodnikami (poprzez uchwycenie przeciwnika), rozpoczyna się część 2. Po rozpoczęciu części 2 uderzenia i kopnięcia są zabronione (za wyjątkiem uderzenia lub kopnięcia, gdy są zadawane jednocześnie z początkowym uchwytem przez chwytającego lub przez obu zawodników).
- d. Gdy tylko obaj zawodnicy znajdują się na obu kolanach, lub tylko jeden z zawodników, siedzi lub leży na macie, walka jest kontynuowana w części 3.

- e. Zawodnicy mogą przechodzić z jednej części do drugiej, ale muszą wykazywać aktywność we wszystkich częściach.
- f. Jeżeli w części 1 zawodnik tylko ruszy ku przeciwnikowi bez wykonania jakiegokolwiek techniki lub jeżeli jego działanie jest niebezpieczne dla niego samego, następuje kara techniczna shido ("Mubobi"), a walka będzie kontynuowana w części 1.
- g. Rzuty muszą rozpocząć się w polu walki. Przeciwnik może być rzucony na pas bezpieczeństwa pod warunkiem, że nie stwarza to dla niego niebezpieczeństwa.
- h. Po zakończeniu walki, SM ogłasza zwycięzcę. Na gesty SM zawodnicy kłaniają się najpierw sobie nawzajem, a następnie wykonują ukłon do sędziów, którzy stoją w jednej linii na polu walki ustawieni naprzeciwko stolika sędziowskiego.

Dział 12 Zastosowanie "Hajime", "Matte", "Sonomama" i "Yoshi"

- a. SM ogłasza "Hajime", aby rozpocząć walkę i aby wznowić walkę po komendzie „Matte”.
- b. SM ogłasza „Matte” aby tymczasowo przerwać walkę w następujących przypadkach:
 - 1. Jeżeli w części 1 lub 2 jeden lub obaj zawodnicy znajdują się całkowicie poza polem walki.
 - 2. Jeżeli w części 3 obaj zawodnicy znajdują się całkowicie poza polem walki.
 - 3. Aby ogłosić karę dla jednego lub obu zawodników w części 1.
 - 4. Jeżeli jeden lub obaj zawodnicy są kontuzjowani lub zachorują.
 - 5. Jeżeli jeden z zawodników nie może sam odklepać podczas duszenia lub dźwigni.
 - 6. Kiedy upłynie czas ogłoszonego trzymania Osae-komi.
 - 7. Jeżeli w części 2 i 3 zostanie utracony kontakt między zawodnikami i zawodnicy nie będą chcieli sami kontynuować walki w części 1.
 - 8. W jakimkolwiek innym przypadku kiedy Sędzia Maty uzna to za konieczne (np. by poprawić gi lub ogłosić decyzję sędziów).
 - 9. W jakimkolwiek innym przypadku, kiedy jeden z Sędziów Bocznych uzna to za konieczne i w tym celu klaszcze w dłonie.
 - 10. Kiedy zakończył się czas walki.
- c. SM ogłasza "Sonomama", jeżeli musi chwilowo zatrzymać walczących zawodników. W tym przypadku, zawodnicy pozostają w bezruchu. "Sonomama" będzie ogłoszone:
 - 1. W celu udzielenia jednemu lub obu zawodnikom ostrzeżenia za pasywność w części 2 lub 3.
 - 2. Aby ogłosić dla jednego lub obu zawodników karę w części 2 lub 3.
 - 3. W jakimkolwiek innym czasie, jeżeli Sędzia Maty uzna to za konieczne.
- d. Po komendzie „Sonomama" zawodnicy trwają w bezruchu, dokładnie w tej samej pozycji, w której byli podczas ogłaszania komendy. Ponowne rozpoczęcie walki następuje po ogłoszeniu przez Sędziego Maty komendy "Yoshi".

Dział 13 Punkty

Punkty muszą być przyznawane większością wskazań, co najmniej przez dwóch sędziów. Jeżeli trzech sędziów wskazuje różny wynik, punktuje się wynik pośredni. Jeżeli jeden z sędziów nie widział akcji, spośród pozostałych dwóch wybiera się wynik niższy.

- a. Następujące punkty mogą być przyznawane w części 1:
(uderzenia i kopnięcia muszą być stosowane z Hikite / Hikiashi, z zachowaniem pełnej równowagi i pod kontrolą)
1. Nie zablokowane uderzenie lub kopnięcie (Ippon, 2 punkty)
 2. Częściowo zablokowane uderzenie lub kopnięcie (Wazaari, 1 punkt)
- b. Następujące punkty mogą być przyznawane w części 2:
(Rzuty, sprowadzenia do parteru, dźwignie i duszenia)
1. Duszenia i dźwignie w przypadku, kiedy zawodnik nie może sam odklepać i SM musi zatrzymać walkę przez ogłoszenie "Matte". (Ippon, 2 punkty)
 2. Duszenia i dźwignie z odklepaniem (Ippon, 2 punkty)
 3. Doskonały rzut albo doskonałe sprowadzenie do parteru (Ippon, 2 punkty)
 4. Niedoskonały rzut albo niedoskonałe sprowadzenie do parteru (Wazaari, 1 punkt)
- c. Następujące punkty mogą być przyznawane w części 3:
(trzymanie, dźwignie i duszenia)
1. Duszenia i dźwignie w przypadku, kiedy zawodnik nie może sam odklepać i SM musi zatrzymać walkę przez ogłoszenie "Matte". (Ippon, 3 punkty)
 2. Trzymanie, duszenia i dźwignie z odklepaniem (Ippon, 3 punkty)
 3. Skuteczne trzymanie ogłoszone przez "Osae-komi" trwające 15 sekund. (Ippon, 2 punkty)
 4. Skuteczne trzymanie ogłoszone przez "Osae-komi" trwające 10 sekund. (Wazaari, 1 punkt)
- d. Jeżeli skuteczne trzymanie rozpoczęło się w czasie trwania walki, kontynuowane jest aż do zakończenia (nawet po wygaśnięciu czasu, to jest 3 minut). Jeżeli trzymanie jest przerwane przed upływem 15 sekund Sędzia Maty ogłasza „TOKETA”.

Dział 14 Kary

- a. Kary muszą być przyznawane większością wskazań, co najmniej przez dwóch sędziów.
- b. "Lekkie przewinienia" będą karane karą "Shido", a przeciwnik dostanie 1Wazaari. Następujące akcje zaliczają się jako lekkie przewinienia:
 1. Jeżeli jeden lub obaj zawodnicy okazują pasywność lub popełniają niewielkie techniczne przewinienia.
 2. "Mubobi".
 3. Jeżeli zawodnik umyślnie wychodzi poza pole walki obiema stopami.
 4. Jeżeli zawodnik celowo wypycha przeciwnika poza pole walki.
 5. Jeżeli zawodnik celowo wykonuje kopnięcia lub uderzenia po rozpoczęciu części 2.
 6. Jeżeli zawodnik wykonuje jakiegokolwiek techniki po ogłoszeniu komendy „Matte" lub „Sonomama".
 7. Jeżeli zawodnik celowo wykonuje uderzenia lub kopnięcia w nogi.
 8. Jeżeli zawodnik wykonuje uderzenia lub kopnięcia na przeciwniku, który jest w pozycji leżącej.
 9. Jeżeli zawodnik wykonuje dźwignie na palce rąk lub stóp.
 10. Jeżeli zawodnik zaciska zaplecione wyprostowane nogi wokół nerek przeciwnika.
 11. Jeżeli zawodnik wykonuje duszenia dłońmi lub palcami.
 12. Jeżeli zawodnik przychodzi nie przygotowany do maty i opóźnia walkę.
 13. Jeżeli zawodnik celowo marnuje czas (przez poprawianie Gi, zdejmowanie pasa, zdejmowanie ochraniaczy itd.).
- c. "Przewinienia" będą karane karą "Chui" a przeciwnik dostanie 2 Wazaari:
 1. Jeżeli zawodnik wykonuje zbyt mocne kopnięcia, pchnięcia lub uderzenia.
 2. Jeżeli zawodnik celowo rzuca przeciwnika z pola walki poza pas bezpieczeństwa.
 3. Jeżeli zawodnik lekceważy polecenia Sędziego Maty.
 4. Jeżeli zawodnik wykonuje niepotrzebne uwagi, komentarze lub gesty w kierunku przeciwnika, sędziów na macie, sędziów przy stoliku lub publiczności.
 5. Jeżeli zawodnik wykonuje niekontrolowaną technikę, taką jak uderzenia po okręgu ręczne lub nożne, które nie są zatrzymane nawet, jeżeli chybiają przeciwnika, a także po technice rzutu, jeżeli przeciwnik nie może natychmiast kontynuować walki.
 6. Jeżeli zawodnik wykonuje proste uderzenia lub kopnięcia w kierunku głowy.
- d. W przypadku dwóch "przewinień" walka będzie rozstrzygnięta przez "Hansokumake".
- e. Następujące akcje zaliczają się jako "ciężkie przewinienia":
 1. Wykonywanie jakiegokolwiek akcji, która może zranić przeciwnika.
 2. Jeżeli zawodnik rzuca lub próbuje rzucać przeciwnika z jakąkolwiek dźwignią lub duszeniem.
 3. Wykonywanie jakiegokolwiek dźwigni na kark lub kręgosłup.
 4. Wykonywanie jakiegokolwiek skręcającej dźwigni na staw skokowy lub kolonowy.
- f. Jeżeli zawodnik dopuścił się „ciężkiego przewinienia” po raz pierwszy w turnieju, przegrywa walkę i otrzymuje 0 pkt, jego przeciwnik otrzymuje 14 pkt. lub tyle ile zdobył do tego czasu, jeżeli jest to więcej niż 14.

- g. Jeżeli zawodnik dopuścił się ciężkiego przewinienia po raz drugi w turnieju, zostaje usunięty z całego turnieju.
- h. Jeżeli obydwaj zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani przez „Hansoku-make” to walka musi być powtórzona.

Dział 15 Rozstrzygnięcie walki

- a. Zawodnik może wygrać walkę przed czasem, jeżeli zdobędzie, co najmniej jeden ippon w każdej z 3 części walki. Będzie to ogłaszane, jako pełny ippon (Full-Ippon). W tym przypadku przegrywający zawodnik otrzymuje 0 punktów, a zwycięzca 50 punktów lub tyle, ile zdobył do tego czasu, jeżeli jest to więcej niż 50.
- b. Po zakończeniu czasu walki zwycięzcą jest zawodnik, który uzyska większą ilość punktów.
- c. Jeżeli zawodnicy po zakończeniu czasu walki mają jednakową ilość punktów, o zwycięstwie decyduje zdobycie przynajmniej jednego ipponu lub więcej ipponów w różnych częściach walki.
- d. Jeżeli po zakończeniu czasu walki ilość punktów i ilość technik ocenionych na „Ippon” w różnych częściach walki jest jednakowa, to zawodnik, który zdobył więcej ipponów wygrywa mecz.
- e. Jeżeli po regulaminowym czasie walki ilość punktów i ilość technik ocenionych na „Ippon” jest jednakowa, następuje dodatkowa 2-minutowa runda, aż do rozstrzygnięcia walki. Pomiedzy dodatkowymi rundami następuje przerwa trwająca 1 minutę. Ta sytuacja może być powtarzana. Punkty, ippony i kary z początkowej rundy są przenoszone do dodatkowej.

Dział 16 Walkower i Wycofanie

- a. Decyzja „Fusen-gachi” (zwycięstwo przez walkower) przyznawana jest przez SM dla zawodnika, którego przeciwnik nie stawi się do walki. Zwycięzca otrzymuje 14 punktów, po tym jak jego przeciwnik będzie wywoływany 3 razy przez przynajmniej 3 minuty.
- b. Decyzja „Kiken-gachi” (zwycięstwo przez wycofanie) wydawana jest przez SM dla zawodnika, którego przeciwnik wycofa się z walki podczas jej trwania. Zawodnik wycofany otrzymuje 0 punktów, a zwycięzca 14 punktów lub tyle, ile zdobył do tego czasu, jeżeli jest to więcej niż 14.

Dział 17 Kontuzja, choroba lub niezdolność do walki

- a. W każdym przypadku, kiedy walka jest zatrzymana z powodu kontuzji jednego lub obu zawodników, Sędzia Maty może pozwolić na maksymalny 2 min. odpoczynek dla zawodnika. Całkowity czas odpoczynku dla kontuzjowanego zawodnika w każdej walce wynosi 2 minuty.
- b. Czas kontuzji dla zawodnika jest liczony na komendę SM (od momentu rozpoczęcia udzielania pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi przez lekarza).

-
- c. Jeżeli jeden z zawodników jest niezdolny do kontynuowania walki, SM i SBoczni podejmują decyzję według następujących zasad:
1. W przypadku, gdy winę za spowodowanie kontuzji ponosi zawodnik kontuzjowany, zawodnik ten przegrywa walkę i otrzymuje 0 punktów, a przeciwnik otrzymuje 14 punktów lub tyle, ile zdobył do tego czasu, jeżeli jest to więcej niż 14.
 2. W przypadku, gdy winę za spowodowanie kontuzji ponosi zawodnik niekontuzjowany, zawodnik ten przegrywa walkę i otrzymuje 0 punktów, a przeciwnik otrzymuje 14 punktów lub tyle, ile zdobył do tego czasu, jeżeli jest to więcej niż 14.
 3. Jeżeli nie jest możliwe rozstrzygnięcie, kto spowodował kontuzję zawodnika, zawodnik kontuzjowany przegrywa walkę i otrzymuje 0 punktów, a przeciwnik otrzymuje 14 punktów lub tyle ile zdobył do tego czasu, jeżeli jest to więcej niż 14.
- d. Jeżeli jeden z zawodników zachorował podczas walki i jest niezdolny do jej kontynuowania, przegrywa walkę i otrzymuje 0 punktów, a przeciwnik otrzymuje 14 punktów lub tyle, ile zdobył do tego czasu, jeżeli jest to więcej niż 14.
- e. Oficjalny lekarz zawodów decyduje, czy kontuzjowany zawodnik może kontynuować walkę lub nie.
- f. Jeżeli zawodnik utracił świadomość lub jest nieprzytomny, walka musi być zatrzymana, a zawodnik zostać wycofany do końca trwania zawodów.

Dział 18 Zawody drużynowe

Można również rozgrywać zawody drużynowe, a zasady sędziowania są takie same jak w zawodach indywidualnych.

Dział 19 Rezerwowi w zawodach drużynowych

- a. Zawodnicy rezerwowi mogą zastąpić zawodników kontuzjowanych lub niezdolnych do walki z powodu choroby.
- b. Zawodnik rezerwowy musi być tej samej kategorii wagowej lub niższej, co zawodnik zastępowany.
- c. Zawodnik rezerwowy nie może zastąpić zdyskwalifikowanego zawodnika.
- d. Zawodnicy rezerwowi muszą być zgłaszani i ważeni w tym samym czasie, co zawodnicy z podstawowego składu.

III. Duo System

Dział 20 Przepisy ogólne

- a. Duo-System polega na prezentowaniu obrony przez jednego zawodnika przed z góry określonymi atakami zawodnika tego samego zespołu. Ataki podzielone są na 4 grupy po 5 ataków w każdej z grup:
 - A. Chwyty
 - B. Objęcia i klucze na szyję
 - C. Uderzenia i kopnięcia
 - D. Ataki z użyciem broni
- b. Każdy atak musi być poprzedzony przez jeden przed-atak taki jak pchanie, atemi lub ciągnięcie.
- c. Każdy atak może zostać wykonany, w zależności od wyboru, prawą lub lewą ręką.
- d. Sposób obrony jest dowolny; podczas prezentacji, Tori i Uke mogą zamieniać się rolami, również pozycja stóp jest zupełnie dowolna.
- e. Sędzia Maty losuje 3 ataki dla każdej serii. Para przeciwna będzie używać tych samych ataków, ale w innej kolejności, wskazanej przez Sędziego Maty.
- f. Podczas pierwszego ataku w każdej serii, Tori (broniący się) musi mieć sędziów oceniających po swojej prawej stronie. Potem atak może następować z którejkolwiek strony.
- g. Komisja Sędziowska przedstawia swoje oceny po każdej serii 3 technik. Na komendę Sędziego Maty "Hantei" sędziowie wnoszą tablice punktowe ponad swoje głowy.
- h. Jeżeli jest to konieczne, Sędzia Maty informuje Komisję Sędziowską o nieprawidłowym ataku, wykonując odpowiedni gest i wymawiając jego numer.
- i. Maksymalny czas odpoczynku pomiędzy walkami dla tej samej pary wynosi 5 minut.

Dział 21 Materiały

- a. Sekretariat musi być złożony z minimum dwóch osób.
- b. Zawodnicy używają jednej miękkiej pałki i jednego gumowego noża. Pałka powinna mieć długość od 50 cm do 70 cm.

Dział 22 Kategorie

- a. Para może być dowolnie dobierana bez jakichkolwiek ograniczeń, takich jak: waga lub stopień.
- b. Wyróżnia się następujące kategorie par: mężczyźni, kobiety i pary mieszane.

Dział 23 Kryteria oceny

- a. Komisja Sędziowska ocenia według następujących kryteriów:
 1. Dynamika ataku
 2. Realność obrony
 3. Kontrola
 4. Skuteczność
 5. Nastawienie
 6. Szybkość
 7. Zróżnicowanie techniki
- b. Ogólnie wynik powinien przede wszystkim zależeć od dynamiki ataku i od początkowej fazy obrony.
- c. Atemi muszą być wykonywane z pełną siłą, pod całkowitą kontrolą i wykonywane w sposób naturalny, zwracający uwagę na ewentualne wykorzystanie skutków.
- d. Rzuty i sprowadzenia do parteru powinny zawierać naruszenie równowagi przeciwników i być skuteczne.
- e. Dźwignie i duszenia muszą być wyraźnie pokazane Komisji Sędziowskiej, wykonane w sposób poprawny z odklepaniem przez Uke.
- f. Zarówno atak jak i obrona muszą być wykonywane poprawnie technicznie i w sposób realistyczny.

Dział 24 Przebieg walki

- a. Współzawodniczące pary stają naprzeciwko siebie na środku pola walki, w odległości 2 metrów. Pierwsza wyczytana para zakłada czerwone pasy i ustawia się z prawej strony SM. Druga para zakłada niebieskie pasy. Na znak SM zawodnicy kłaniają się najpierw w stronę SM, a następnie do siebie nawzajem. Para 2 opuszcza pole walki i udaje się na pas bezpieczeństwa.
- b. Walka rozpoczyna się, kiedy SM ogłasza pierwszy atak przez wypowiedzenie numeru ataku i przez odpowiednie pokazanie ręką poszczególnego numeru ataku.
- c. Po zakończeniu serii pierwszej zawodnicy pierwszej pary kłękają i otrzymują punkty. Następnie opuszczają pole walki i udają się na pas bezpieczeństwa. Para 2 wykonuje również serię pierwszą i otrzymuje punkty. Para 2 rozpoczyna serię drugą i otrzymuje punkty, następnie para 1 wykonuje techniki z serii drugiej i otrzymuje punkty. Para 1 rozpoczyna serię trzecią, itd, a para 2 rozpoczyna serię czwartą, itd.
- d. Po zademonstrowaniu serii czwartej przez ostatnią parę walka zostaje zakończona. Dwie pary stają naprzeciwko siebie na środku pola walki, w odległości 2 metrów, jak przed rozpoczęciem konkurencji. SM prosi sekretarza o wskazanie zwycięzców, a następnie pokazuje to przez podniesienie odpowiedniej ręki oraz wypowiedzenie kolorów pasów.
- e. Jeżeli obie pary po zakończeniu walki mają równą ilość punktów („Hikiwake“), powtarzają rozgrywkę, aż nastąpi wyłonienie zwycięzców. W dogrywce serię pierwszą rozpoczyna para z niebieskimi pasami.
- f. Po ogłoszeniu przez SM zwycięzców, zawodnicy kłaniają się najpierw sobie nawzajem, a następnie SM.

Dział 25 System punktowania

- a. Punkty są przyznawane od 0 do 10 (1/2 punktu różnicy).
- b. Najwyższa i najniższa ocena zostają odrzucone.

Dział 26 Jury (Komisja Sędziowska)

Komisja Sędziowska składa się z 5 (lub najmniej 3) licencjonowanych sędziów, z których każdy powinien reprezentować inny klub.

Dział 27 Walkower i Wycofanie

- a. Decyzja "Fusen-gachi" (zwycięstwo przez walkower) przyznawana jest przez SM dla pary, której przeciwnicy nie stawiają się do walki, po tym jak będą wywoływani 3 razy przez przynajmniej 3 minuty. Zwycięzcy otrzymują 12 punktów, para która nie stawiała się do walki otrzymuje 0 punktów.
- b. Decyzja "Kiken-gachi" (zwycięstwo przez wycofanie) przyznawana jest przez SM dla pary, której przeciwnicy wycofali się podczas trwania meczu. W tym przypadku wycofująca się para otrzymuje 0 punktów, a zwycięzcy 12 punktów.

Dział 28 Kontuzja, choroba lub niezdolność do walki

- a. Jeżeli wydarzy się kontuzja, choroba lub niezdolność do walki, para wykonująca techniki ma prawo do 2 minutowego odpoczynku (całkowity czas odpoczynku w całym meczu wynosi 2 minuty).
- b. Jeżeli para nie może kontynuować walki, decyzją „Kiken-Gachi” zwycięża para przeciwna.

Dział 29 Zawody drużynowe

Można również rozgrywać zawody drużynowe, a zasady sędziowania są takie same jak w zawodach indywidualnych.

IV. Regulacje końcowe**Dział 30 Sytuacje nie ujęte w przepisach**

- a. Jakakolwiek sytuacja, która powstaje i nie jest ujęta w tym regulaminie, musi być konsultowana przez Sędziego Maty z Sędziami Komisji, którzy razem podejmują decyzję.
- b. Sędzia Stolika nie ma prawa głosu, ale może asystować przy podejmowaniu decyzji.