

# HOKUTORYU KILPAILUSÄÄNNÖT

## Hokutoryu Competition Rules FI

10.10.2021

Hokutoryu HQ



## Osa 1 Hokutoryu - ottelun kuvaus

1. Hokutoryu-ottelun tarkoitus .....	2
2. Hokutoryu ju-jutsun kamppailuajatus .....	2
3. Hokutoryu-ottelun kulku .....	2
4. Hokutoryu-ottelun tekniikat.....	3
4.1 Käsitekniikat / osuma-alueet .....	3
4.2 Jalkatekniikat / osuma-alueet.....	3
4.3 Heitot, kaadot, pyyhkäisy, maahanviennit (NAGE-WAZA) .....	3
4.4 Lukkotekniikat (KANSETSU-WAZA) .....	4
4.5 Kuristustekniikat (SHIME-WAZA).....	4
5. Hokutoryu-ottelussa kielletyt tekniikat ja toiminnot .....	4

## Osa 2 Hokutoryu kilpailusäännöt

1 Hokutoryu–kilpailujen sääntökategoriat .....	5
1.1 Yleistä .....	5
1.2 A-säännöt .....	5
1.3 B-säännöt .....	5
1.4. Turnausmuotoiset Hokutoryu-kilpailut.....	5
2 Hokutoryu–kilpailujen painoluokat .....	6
2.1 Yleistä .....	6
2.2 Miehet .....	6
2.3 Naiset.....	6
3 Ottelualue .....	6
4 Hygienia.....	7
5 Varusteet .....	7
5.1 Kilpailupuku .....	7
5.2 Suojavarusteet.....	8
5.3 Otteluvyöt.....	8
6 Hokutoryu-ottelun kesto .....	8
7 Hokutoryu-ottelun tuomitseminen, arvostelu, pisteet ja varoitukset .....	9
7.1 Hokutoryu-ottelun voitto (NO GACHI) .....	9
7.2 Hokutoryu-ottelun voitto tyrmäyksellä (KOUBAN).....	9
7.3 Hokutoryu-ottelun voitto luovutuksella (KIKEN) .....	9
7.4 Hokutoryu-ottelun voitto tuomareiden päätöksellä (HANTEI).....	9
7.5 Jatkoerä (ENCHO SEN) .....	10
7.6 Huomautus (KEIKOKU) ja varoitus (HANSOKU CHUI) .....	11
7.7 Diskvalifiointi (HANSOKU MAKE) .....	11
7.8 Tatamin vastuutuomarin oikeudet.....	12
7.9 Tuomarisovellus.....	12
8 Huoltaja.....	12
9 Hokutoryu-kilpailujen organisaatio .....	13
9.1 Kilpailujen johtaja .....	13
9.2 Kilpailujen ylituomari .....	13
9.3 Kilpailujen tuomaristo .....	13
9.4 Kilpailujen jury.....	13
9.5 Muu kilpailuorganisaatio .....	14
10 Lääkintähenkilöstö ja ensiapuvalmius.....	14
11 Antidoping.....	14
12 Protestit.....	14
13 Tilanteet joita säännöt eivät kata .....	15

# Osa 1 Hokutoryu - ottelun kuvaus

## 1. Hokutoryu-ottelun tarkoitus

Hokutoryu-ottelun tarkoituksena on kamppailla vastustajan kanssa hyödyntäen ju-jutsun perinteistä kamppailuajatusta ja tekniikoita. Tavoitteena on, että ottelijan tulee osoittaa kamppailussa hyvää ju-jutsuhenkeä, rohkeutta, paineensietokykyä ja peräänantamattomuutta sekä kykyä käyttää ja soveltaa monipuolisesti ju-jutsutekniikkaa.

## 2. Hokutoryu ju-jutsun kamppailuajatus

Hokutoryu ju-jutsun kamppailuajatuksena on vahvoja ATEMI-tekniikoita käyttäen tyrmätä vastustaja tai heikentää hänen puolustustaan siten, että tämä voidaan heittää tai kaataa ja saattaa SHIME-, tai KANSETSU WAZA - tekniikalla sellaiseen asemaan että tämä ei pysty puolustautumaan ja jatkamaan välittömästi kamppailua.

Hokutoryu-ottelussa on ns. yhden tehokkaan suorituksen periaate; mikäli ottelija pystyy joko tyrmäämään vastustajan sallitulla ATEMI-tekniikalla tai heikentämään vastustajan puolustusta siten, että tämä voidaan heittää tai kaataa ja saatetaan SHIME-, tai KANSETSU WAZA - tekniikalla sellaiseen asemaan että tämä ei pysty puolustautumaan ja jatkamaan välittömästi kamppailua, niin tällöin ottelu päättyy. Ottelu päättyy myös, mikäli vastustaja luovuttaa (KIKEN).

## 3. Hokutoryu-ottelun kulku

Hokutoryu-ottelussa toimitaan tämän ohjeen mukaisesti. Seremonialla osoitetaan kunnioitusta Hokutoryu ju-jutsua kohtaan, kunnioitusta vastustajaa kohtaan sekä kunnioitusta sääntöjä kohtaan, joita ehdottomasti noudatetaan.

- Ottelijat saapuvat tatamille mattotuomarin tai ottelun valvojan merkistä ja kumartavat pystykumarruksen (RITSUREI) ottelualueen ulkoreunalla
- Ottelijat asettuvat toisiaan vasten pystyasentoon kolmen metrin (3 m) päähän toisistaan
- Ottelu alkaa pystykumarruksella (RITSUREI) ensin mattotuomarille tai ottelun valvojalle ja sitten vastustajalle. Kumarrukset suoritetaan mattotuomarin tai ottelun valvojan komennolla REI.
- Ottelu alkaa mattotuomarin tai ottelun valvojan komennolla HAJIME.
- Mattotuomari tai ottelun valvoja keskeyttää tai päättää ottelun komennolla YAME.
- Keskeytyksen jälkeen ottelua jatketaan aloituspaikoilta pystyasennosta mattotuomarin tai ottelun valvojan komennolla HAJIME.
- Ottelun päätteeksi mattotuomari tai ottelun valvoja julistaa tarvittaessa ottelun voittajan (NO GACHI)

- Ottelun päätteeksi suoritetaan pystykumarrus (RITSUREI) ensin vastustajalle ja sitten mattotuomarille tai ottelun valvojalle. Kumarrukset suoritetaan mattotuomarin tai ottelun valvojan komennolla REI.
- Poistuessaan tatamilta ottelijat kumartavat pystykumarruksen (RITSUREI) ottelualueen ulkoreunalla.

## 4. Hokutoryu-ottelun tekniikat

### 4.1 Käsitekniikat / osuma-alueet

- Suorat lyönnit ja koukkulyönnit (ZUKI)
- Kiertävät lyönnit (UCHI)
- Erikoislyönnit (EMPI, TETTSUI, TEISHO, SHUTO, HAITO)

Kaikki lyöntitekniikat saa kohdistaa

- vartaloon pois lukien selkään, kurkkuun, kaulaan, niskaan tai ylähartian alueelle.
- raajojen lihasten alueelle

### 4.2 Jalkatekniikat / osuma-alueet

- Suorat potkut ja kiertävät potkut (GERI)
- Erikoispotkut (HIZA, KAKATO)

Kaikki potkutekniikat saa kohdistaa ”

- päähän pois lukien polvipotku (HIZAGERI),
- vartaloon pois lukien selkään, kurkkuun, kaulaan tai niskaan.
- raajojen lihasten alueelle pois lukien suorat potkut.

Maassa makaavaan vastustajaan voi suunnata potkutekniikan sallitulle osuma-alueelle siten, että potkaisijan toisen jalan polvi on maassa. Maasta voi suunnata potkutekniikan yläpuolella olevaan vastustajaan sallitulle osuma-alueelle.

Mattokamppailussa samassa tasossa vastustajan kanssa kantapäätöpotkut (KAKATO) ylhäältä alaspäin tai vaakatasossa päähän on kielletty.

### 4.3 Heitot, kaadot, pyyhkäisy, maahan viennit (NAGE-WAZA)

Vastustajan voi heittää tai kaataa millä tahansa tekniikalla kuitenkin siten että kyseiseen tekniikkaan ei ole yhdistetty mitään niskaan tai selkärankaan suunnattua puhdasta lukko- tai kuristustekniikkaa. Heittäjän (TORI) tulee hallita sekä heitettävä (UKE) että koko heittotilanne siten, että itse tekniikasta (WAZA) tai alastulosta (UKEMI) ei aiheudu loukkaantumisvaaraa kummallekään osapuolelle.

#### 4.4 Lukkotekniikat (KANSETSU-WAZA)

Lukot saa kohdistaa mihin tahansa niveleen pois lukien niskaan ja selkärangan alueelle, ei sormien nivelten alueelle eikä kiertäviä lukkoja polviniveliin. Lukot voi suorittaa joko pystyottelussa tai matto-ottelussa.

#### 4.5 Kuristustekniikat (SHIME-WAZA)

Kuristukset voi suorittaa joko pystyottelussa tai matto-ottelussa pois lukien heiton tai heiton yrityksen yhteydessä. Kuristukset voivat olla ns. paljaita kuristuksia (HADAKA-JIME) tai vastustajan puvun kauluksen avulla tehtyjä kuristuksia.

### 5. Hokutoryu-ottelussa kielletyt tekniikat ja toiminnot

- Pakeneminen, kamppailun pakoileminen, pelon näyttäminen tai loukkaantuneen esittäminen
- Epäurheilijamainen käytös
- Kaikki kommentointi tai protestointi
- Loukkaavat tai epäasialliset ilmeet ja eleet
- Puskeminen päällä
- Lyönnit päähän tai pään alueelle (silmät, kurkku, kaula, niska)
- Lyönnit kurkun, kaulan, niskan ja ylähartian alueelle
- Potkut kurkkuun, kaulaan tai niskaan
- Lyönnit ja potkut vastustajan sukuelimiin tai niveliin
- Polvipotkut vastustajan päähän
- Potkut pystystä maassa makaavaan vastustajaan
- Suorat potkut jalkoihin, polvi- tai nilkkaniveleen
- Mattokamppailussa samassa tasossa vastustajan kanssa kantapäätötkut (KAKATO) ylhäältä alaspäin tai vaakatasossa päähän
- Heitot tai heiton yritykset yhdistettynä lukko- tai kuristustekniikkaan
- Lukot niskaan ja selkärangan alueelle
- Lukkotekniikat, jotka aiheuttavat kiertävän väännön polviniveliin
- Vastustajan sormen tai sormien taivuttaminen taaksepäin
- Vastustajan puvun tai muiden varusteiden tarkoituksellinen repiminen
- Vastustajan vahingoittaminen kielletyllä tekniikalla

# Osa 2 Hokutoryu kilpailusäännöt

## 1 Hokutoryu–kilpailujen sääntökategoriat

### 1.1 Yleistä

Hokutoryu-kilpailut ja -ottelut jaetaan seuraaviin kategorioihin:

- A-säännöt
- B-säännöt

### 1.2 A-säännöt

Hokutoryu-ottelut A-säännöillä otellaan minimisuojarusteilla (kohta 5.2.; Suojarusteet).

### 1.3 B-säännöt

Hokutoryu-ottelut B-säännöillä otellaan lisäsuojarusteilla; minimisuojarusteiden (kohta 5.2) lisäksi käytetään tällöin sukkamallisia sääri- ja jalkapöytäsuojia sekä käsisuojia, jotka mahdollistavat otekamppailun.

Ennen kilpailun tai ottelun alkua käytettävät suojarusteet tulee tarkastuttaa tatamin vastuutuomarilla. Suojarusteissa ei saa olla muovisia tai metallisia kovikkeita tai muita vastaavia tukirakenteita.

### 1.4. Turnausmuotoiset Hokutoryu-kilpailut

Turnausmuotoisissa Hokutoryu-kilpailuissa voidaan ottelut käydä B-säännöillä. Kaikissa mestaruuskilpailuissa (maa, maanosa, maailma) finaaliottelut tulee käydä A-säännöillä.

## 2 Hokutoryu–kilpailujen painoluokat

### 2.1 Yleistä

Seuraavat painoluokat ovat viralliset Hokutoryu–kilpailujen painoluokat, joita käytetään kaikissa mestaruuskilpailuissa (maa, maanosa, maailma) yli 18-vuotiailla kilpailijoilla. Nuorten ikäluokan (ikäluokka Y, 16 – 17 – vuotiaat) ottelija saa huoltajansa kirjallisella luvalla otella aikuisten (yli 18 – vuotiaat) kilpailusarjassa.

Hokutoryu-kilpailuissa voidaan tarvittaessa yhdistellä virallisia painoluokkia. Kansallisissa mestaruuskisoissa järjestäjä voi päättää sarjojen yhdistämisestä. Maanosan ja maailman mestaruuskisoissa päätöksen sarjojen yhdistämisestä voi tehdä Hokutoryu – tyylisuunnan Soke tai hänen ollessaan estyneenä WFJ:n (World Federation of Ju-Jitsu) johto. Ottelusarjat tulee yhdistää siten, että sarjojen sisällä ottelijoiden painoero säilyy kohtuullisena.

### 2.2 Miehet

Miesten viralliset painoluokat ovat: - 65 kg, - 73 kg, - 80 kg, - 86 kg, - 94 kg, - 100 kg, + 100 kg

### 2.3 Naiset

Naisten viralliset painoluokat ovat: - 52 kg, - 60 kg, - 66 kg, - 72 kg, - 78 kg, + 78 kg

## 3 Ottelualue

Hokutoryu – kilpailut käydään tatamilla, joka on vähintään 4 cm paksu ja joka on tarkoitettu kamppailulajikäyttöön.

Ottelualan koko on 8 x 8 metriä, jonka lisäksi alueen ulkopuolella on tatamilla päällystetty, samassa tasossa ottelualan kanssa oleva vähintään 1 metrin levyinen turva-alue.

Ottelualue merkitään tatamiin käyttäen eriväristä tatamia kuin ottelualan pääväri on. Kyseinen erivärisen tatami on 1 metrin levyinen ja se muodostaa samalla ottelualan sisälle varoalueen, joka on osa varsinaista ottelualuetta.

## 4 Hygienia

- Kilpailupuvun tulee olla puhdas, ehjä ja kuiva.
- Sormien ja varpaiden kynsien tulee olla leikatut lyhyiksi.
- Ottelijan henkilökohtaisen hygienian tulee olla korkeaa tasoa.
- Pitkän tukan tulee olla sidottu niin, ettei se aiheuta haittaa toiselle kilpailijalle.
- Hiuksissa ei saa olla metallisia, tai muita kovia pinnejä, pidikkeitä yms.

## 5 Varusteet

### 5.1 Kilpailupuku

Kilpailupuku on väriltään valkoinen ja sen tulee täyttää seuraavat vaatimukset:

- Takin tulee olla niin pitkä, että se peittää ottelijan lonkat, ulottuen lyhimmillään ottelijan nyrkkeihin, kun kädet ovat ojennettuina alaspäin pitkin kylkiä.
- Takin miehustan tulee olla niin väljä, että etukappaleet voidaan asettaa, vasen lieve päällimmäisenä, rintakehän alaosan kohdalla vähintään 20 cm päällekkäin.
- Takin hihojen tulee ulottua enintään ranneniveleen saakka ja vähintään 5 cm rannenivelen yläpuolelle.
- Hihan ja käsivarren välillä tulee olla tilaa 10 -15 cm hihan koko pituudella. Kaulus saa olla paksuudeltaan korkeintaan 1 cm ja leveydeltään korkeintaan 5 cm. Kauluksen ompeluksien tulee olla samansuuntaisia ja niitä olisi hyvä olla noin viisi, tasaisin välein.
- Housuissa ei saa olla näkyviä merkintöjä, ja niiden tulee peittää jalat niin, että ne ulottuvat enintään nilkkaniveleen saakka ja vähintään 5 cm nilkkanivelen yläpuolelle.
- Housun lahkeen ja jalan välillä tulee olla tilaa 10 -15 cm lahkeen koko pituudelta.
- Housun lahkeet tai takin hihat eivät saa olla käärittynä

Naiset voivat käyttää kilpailupuvun takin alla valkoista T-paitaa.

Varmistuaakseen siitä, että ottelijan takin hihat ovat vaaditun pituiset, mattotuomari voi käskää ottelijaa kohottamaan molemmat käsivartensa täysin ojennettuina eteenpäin hartioiden tasalle tämän tarkistamiseksi.

Mattotuomari voi määrätä ottelijan vaihtamaan kilpailupuvun tai sen osan säädettyssä ajassa, mikäli se ei täytä näitä vaatimuksia. Jos ottelijalla ei ole mahdollisuutta otella sääntöjen mukaisessa asussa, hänet diskvalifioidaan.

Kilpailupuvussa saa olla normaalien valmistajan merkintöjen lisäksi ottelijan kansallisuustunnus vasemmassa hihassa, ottelijan seuratus tunnus vasemmassa hihassa, Hokutoryu-ju-jutsun kolmiotunnus



takin rintapielessä vasemmalla puolella, sekä punainen kolmiotunnus ja teksti "Hokutoryu" takin selkämyksessä.

## 5.2 Suojavarusteet

Seuraavat suojavarusteet ovat pakollisia Hokutoryu – kilpailuissa.

- Miehillä alasuojat
- Naisilla rintasuojat
- Naisilla pääsuoja
- Sekä miehillä että naisilla hammassuojat

Kilpailujen järjestäjä voi halutessaan määritellä, että naiset eivät käytä pääsuojaa. Vaadittavat suojat tulee kilpailujen järjestäjän ilmoittaa etukäteen kilpailukutsussa.

## 5.3 Otteluvyöt

Ottelijat erotetaan toisistaan punaisella (AKA) ja sinisellä (AO) vyöllä. Omien, graduointiarvoa osoittavien vöiden käyttö Hokutoryu-kilpailuissa ei ole sallittua.

## 6 Hokutoryu-ottelun kesto

Hokutoryu-kilpailuissa otteluiden kesto on kaksi 2 minuutin erää, joiden välissä on yhden minuutin tauko. Otteluaika on ns. tehollista otteluaikaa, jolloin mattotuomarin keskeyttäessä ottelun komennolla YAME, ajanotto keskeytetään. Ajanottoa jatketaan mattotuomarin jatkaessa ottelua komennolla HAJIME.

Turnausmuotoisissa kilpailuissa karsintaotteluiden kesto voi olla 1 x 3 min.

Mikäli mestaruuskilpailujen (maa, maanosa, maailma) finaaliottelussa kahden erän jälkeen ottelu päättyy tuomareiden päätöksellä tasatulokseen (HIKIWAKE), otellaan yhden minuutin tauon jälkeen jatkoerä (ENCHO SEN) joka on pituudeltaan kaksi minuuttia.

## 7 Hokutoryu-ottelun tuomitseminen, arvostelu, pisteet ja varoitukset

### 7.1 Hokutoryu-ottelun voitto (NO GACHI)

Hokutoryu-ottelun voi voittaa tyrmäyksellä (KOUBAN), luovutuksella (KIKEN), tai tuomareiden päätöksellä (HANTEI). Hokutoryu-ottelu ei voi päättyä tasan (HIKIWAKE).

### 7.2 Hokutoryu-ottelun voitto tyrmäyksellä (KOUBAN)

Tyrmäysvoiton voi saavuttaa potkulla päähän tai lyönnillä tai potkulla vartaloon. Mikäli osuman saanut ottelija ei ole välittömästi osuman jälkeen ottelukuntoinen mattotuomarin tulkinnan mukaan ja pystyasennossa, julistetaan vastustaja ottelun voittajaksi tyrmäyksellä (KOUBAN).

Potkulla päähän tyrmätty ottelija ei saa otella tyrmäyksen jälkeen; karenssiaika on kolme kuukautta.

### 7.3 Hokutoryu-ottelun voitto luovutuksella (KIKEN)

Luovutusvoiton (KIKEN) voi saavuttaa tekemällä sääntömääräisen nivellukon (KANSETSU-WAZA) tai sääntömääräisen kuristuksen (SHIME-WAZA) vastustajalle siten, että hän antaa antautumismerkkin (MAITTA) tai taputtaa käsillä tai jaloilla antautumisen merkiksi. Mattotuomarilla on oikeus tuomita ottelijalle luovutustappio (KIKEN), mikäli hän itse ei pysty tai ymmärrä antaa antautumismerkkiä. Luovutustappio voidaan tuomita myös ottelijan loukkaantuessa siten, että hän ei pysty jatkamaan ottelua.

### 7.4 Hokutoryu-ottelun voitto tuomareiden päätöksellä (HANTEI)

Arvostelutuomarit (3 kpl) arvioivat jokaisen erän siten että osumapisteiden perusteella määritellään erän voittaja. Erän voittajalle arvostelutuomarit antavat 10 ottelupistettä ja häviäjälle 9 tai 8 ottelupistettä riippuen kyseisen erän ja ottelijoiden tasaisuudesta tai ylivoimasta.

Erän arviointi perustuu

- Sääntömääräisten osumien, joissa riittävä vartalon paino, määrään
- Muiden sääntömääräisten onnistuneiden tekniikoiden määrään
- Jokaisesta sääntömääräisestä osumasta ja onnistuneesta tekniikasta annetaan 1 osumapiste
- Potkuista tai lyönneistä raajojen lihasten alueelle ei anneta osumapisteitä
- Ottelijoiden kamppaillessa matossa potkuista tai lyönneistä ei anneta osumapisteitä
- Onnistuneesta potkusta vartaloon, mukaan lukien kylkien alue, annetaan 2 osumapistettä
- Onnistuneesta potkusta päähän annetaan 3 osumapistettä

- Onnistuneesta laajakaarisesta heitosta, jossa heitettävän molemmat jalat irtoavat tatamista, annetaan 5 osumapistettä

Arvostelutuomarit antavat ottelupisteet osumapisteiden perusteella seuraavasti:

- Enemmän osumapisteitä kerännyt saa 10 ottelupistettä
- Mikäli ottelijoilla osumapisteiden ero on 8 tai vähemmän, annetaan erän hävinneelle ottelijalle 9 ottelupistettä
- Mikäli ottelijoilla osumapisteiden ero on 9 tai enemmän, annetaan erän hävinneelle ottelijalle 8 ottelupistettä

Mikäli ottelupisteiden määrä ottelun jälkeen on ottelijoilla tasan, arvostelutuomarit käyttävät toissijaista arviointia.

Ottelun arviointi perustuu *toissijaisesti*:

- hyökkäyksien tehokkuuteen
- tekniikoiden yhdistelykykyyn ja toimivuuteen
- puolustuksen tehokkuuteen
- ottelijan osoittamaan rohkeuteen, peräänantamattomuuteen ja hyvään Hokutoryu-henkeen
- kamppailusuorituksen yleisvaikutelmaan
- viimeisen erän kohdalla aktiivisempaan kamppailuun

Arvostelutuomarit arvioivat erien yhteistuloksen perusteella koko ottelun voittajan. Ottelun voittaa se ottelija, joka saa arvostelutuomareilta enemmän voittoääniä.

### 7.5 Jatkoerä (ENCHO SEN)

Mikäli mestaruuskilpailujen (maa, maanosa, maailma) finaaliottelussa kahden erän jälkeen ottelu päättyy tuomareiden päätöksellä tasatulokseen (HIKIWAKE), otellaan yhden minuutin tauon jälkeen jatkoerä (ENCHO SEN).

Mikäli kaksi tai kolme arvostelutuomaria esittää kahden erän jälkeen tasatilannetta (HIKIWAKE), otellaan jatkoerä (ENCHO SEN).

Jatkoerä (ENCHO SEN) arvostellaan omana otteluna kuitenkin siten että ottelijalle ensimmäisessä tai toisessa erässä mahdollisesti annetut huomautukset tai varoitukset pysyvät voimassa myös jatkoerässä. Jatkoerän ja siten koko ottelun voi voittaa tyrmäyksellä (KOUBAN), luovutuksella (KIKEN), tai tuomareiden päätöksellä (HANTEI). Jatkoerän ja siten koko ottelun voi hävitä diskvalifioinnilla (HANSOKU MAKE).

## Hokutoryu Competition Rules

Arvostelutuomarien on joko ensisijaisten tai toissijaisten arvosteluperusteiden perusteella arvioitava jatkoerän ja siten koko ottelun voittaja. Jatkoerää arvostelutuomari ei saa arvioida tasatilanteeksi (HIKIWAKE).

### 7.6 Huomautus (KEIKOKU) ja varoitus (HANSOKU CHUI)

Ottelijan tehdessä minkä tahansa Hokutoryu-ottelussa kielletyn tekniikan tai toiminnon, mattotuomari voi antaa ottelijalle huomautuksen (KEIKOKU) tai varoituksen (HANSOKU CHUI) riippuen rikkomuksen asteesta tai vakavuudesta.

Mikäli ottelija tekee toistamiseen minkä tahansa Hokutoryu-ottelussa kielletyn tekniikan tai toiminnon, mattotuomari voi antaa ottelijalle vielä toisen huomautuksen (KEIKOKU) tai varoituksen (HANSOKU CHUI). Samasta, toistamiseen tehdystä rikkeestä ei voi antaa varoituksen (HANSOKU CHUI) antamisen jälkeen huomautusta (KEIKOKU).

Mikäli ottelija tekee kolmannen minkä tahansa Hokutoryu-ottelussa kielletyn tekniikan tai toiminnon, menetellään seuraavasti:

- Mikäli rikkomus on niin lievä että siitä ensimmäisellä tai toisella kerralla tulisi vain huomautus, annetaan ottelijalle varoitus (HANSOKU CHUI)
- Jos ottelijalle on aiemmin annettu kaksi varoitusta (HANSOKU CHUI) ottelija diskvalifioidaan (HANSOKU MAKE) ja toinen ottelija julistetaan ottelun voittajaksi.

Antaessaan varoitusta (HANSOKU CHUI) mattotuomari ottaa varoitettavaa ottelijaa ranteesta ja näyttää arvostelutuomareille sormilla monesko varoitus ottelijalle on kyseessä.

Arvostelutuomarit merkitsevät varoituksen ylös ottelun arvostelulomakkeeseen. Arvostelutuomari vähentää jokaisesta ottelijan saamasta varoituksesta erän lopullisessa arvioinnissa ottelijalta yhden ottelupisteen.

### 7.7 Diskvalifiointi (HANSOKU MAKE)

Ottelijan tehdessä minkä tahansa Hokutoryu-ottelussa kielletyn tekniikan tai toiminnon, mikä on mattotuomarin tulkinnan mukaan asteeltaan riittävän vakava, ottelija voidaan diskvalifioida (HANSOKU MAKE), suoraan ilman huomautusta tai varoitusta. Tällöin toinen ottelija julistetaan ottelun voittajaksi.

## 7.8 Tatamin vastuutuomarin oikeudet

Tatamin vastuutuomarin tehtävänä on vastata tuomaritoiminnan sääntöjenmukaisuudesta, sujuvuudesta ja puolueettomuudesta kyseisellä ottelutatamilla. Tässä tehtävässä vastuutuomarilla on oikeus

- keskeyttää ottelu
- muuttaa mattotuomarin päätöstä, mikäli se on ollut sääntöjen vastainen

Samat oikeudet on kilpailujen ylituomarilla kaikkien ottelutatamien osalta kilpailujen aikana.

## 7.9 Tuomarisovellus

Mikäli esim. harjoitus-, sali- tai leirikilpailuissa ei ole mahdollista käyttää kolmea arvostelutuomaria ja yhtä mattotuomaria, tällöin voidaan toimia siten, että Hokutoryu-ottelun tuomitsee yksi mattotuomari ja kaksi arvostelutuomaria.

Tällöin arvostelutuomarit arvostelevat ottelun normaalisti sääntöjen mukaan. Mikäli kahden erän jälkeen arvostelutuomareiden arvostelu näyttää ottelulle tasatilannetta (HIKIWAKE), ottelun voittajan ratkaisee mattotuomari tuomaripäätöksellä (HANTEI).

Tätä tuomarisovellusta ei saa käyttää mestaruuskilpailuissa (maa, maanosa, maailma).

## 8 Huoltaja

Ottelijalla tulee olla yksi huoltaja. Ottelun aikana huoltajan paikka on ottelijan takana tuolilla ottelualueen ulkopuolella. Huoltajalle on sallittua hillitty ohjeiden antaminen ja ottelijan huoltaminen erätauolla ja loukkaantumistilanteissa. Huoltaja ei saa tulla ottelualueelle ilman mattotuomarin lupaa.

Huoltajalla on oikeus luovuttaa (KIKEN) ottelu oman ottelijansa puolesta. Tällöin huoltaja antaa selvästi käsillä merkin mattotuomarille, joka keskeyttää ottelun.

Mattotuomari voi huomauttaa tai poistaa huoltajan, mikäli huoltajan käytös ei ole asiallista ja Hokutoryu-hengen mukaista. Ottelijalle voidaan antaa huomautus (KEIKOKU) varoitus (HANSOKU CHUI) tai hänet voidaan diskvalifioida (HANSOKU MAKE) huoltajan sääntörikkomusten tai epäasiallisen käytöksen vuoksi.

## 9 Hokutoryu-kilpailujen organisaatio

### 9.1 Kilpailujen johtaja

Hokutoryu-kilpailuissa on nimetty kilpailujen johtaja, joka vastaa kilpailuorganisaatiosta, sen toiminnasta ja kilpailujen sujuvasta läpiviennistä.

### 9.2 Kilpailujen ylituomari

Hokutoryu-kilpailuissa on nimetty ylituomari, joka vastaa kilpailujen tuomaritoiminnan sääntöjenmukaisuudesta, sujuvuudesta ja puolueettomuudesta.

Ylituomarin tehtävä on nimetä ottelutattamien tuomarimiehitys, suorittaa huoltajien, toimitsijoiden ja muiden tuomareiden sääntöpuhuttelu ennen kilpailujen alkua ja toimia kilpailujen juryn kokouksissa puheenjohtajana. Kilpailujen ylituomariksi nimetään yleensä kokenein tai tuomariluokitukseltaan ylin tuomari.

### 9.3 Kilpailujen tuomaristo

Hokutoryu-kilpailuihin kutsutaan ja nimetään riittävä määrä koulutettuja tuomareita. Jokaista ottelutattamia kohden tulee olla vähintään neljä tuomaria. Jokaiselle ottelutattamille nimetään vastuutuomari kyseisen tattamin tuomarimiehityksestä. Mikäli kilpailu on suunniteltu kestäväksi yli 3 tuntia, tulee tuomareita olla riittävästi, jotta tuomareiden lepotaumat ovat mahdollisia. Kansainvälisissä kilpailuissa tuomariston tulee koostua eri kansallisuuksista.

### 9.4 Kilpailujen jury

Hokutoryu-kilpailuihin nimetään jury, jossa on vähintään kolme ja enintään viisi henkilöä. Juryn puheenjohtajana toimii kilpailujen ylituomari. Muut jäsenet voivat olla kilpailujen muita kokeneita tuomareita ja / tai kokeneita Hokutoryu ju-jutsukoita. Kansainvälisissä Hokutoryu-kilpailuissa juryn tulee koostua eri kansallisuuksista.

Juryn tehtävänä on käsitellä sellaiset kilpailujen kulkuun, sääntöihin ja ottelujen tuomioihin liittyvät asiat joihin ei näistä säännöistä löydy suoraa vastausta, sekä käsitellä mahdolliset protestit.

Kilpailujen jälkeen jury voi laatia käsittelemistään asioista raportin ja ehdottaa näihin sääntöihin tehtäviä mahdollisia tarkennuksia tai muutoksia Hokutoryu ju-jutsun tyylisuunnan johdolle.

## 9.5 Muu kilpailuorganisaatio

Hokutoryu-kilpailuihin nimetään läpiviennin, turvallisuuden ja sujuvuuden varmistamiseksi riittävä määrä koulutettuja toimitsijoita, järjestyksenvalvoja ja muita toimihenkilöitä.

## 10 Lääkintähenkilöstö ja ensiapuvalmius

Hokutoryu-kilpailujen järjestäjä on velvollinen omalla kustannuksellaan nimeämään kilpailuihin lääkärin. Lääkärin tulee olla kilpailupaikalla otteluiden ajan, ja hänellä tulee olla valmius suorittaa lääketieteellistä arviointia ja antamaan ensiapua loukkaantumis- tai sairauskohtaustapauksissa.

Mikäli kilpailupaikalle on mahdollista saada hälyttämällä loukkaantumis- tai sairauskohtaustapauksissa nopeasti ensihoitotasoista apua, tällöin lääkärin asemesta kilpailujen lääkintähenkilönä voi toimia muu ensihoitokoulutuksen saanut henkilö, pois lukien viralliset mestaruuskilpailut ja kansainväliset kilpailut.

## 11 Antidoping

Hokutoryu-kilpailuissa kaikkien suoritusta parantavien ja huumaavien aineiden, lääkkeiden, lääkeaineiden ja menetelmien käyttö on kielletty siten kun ne kansallisten antidopingviranomaisten ja Kansainvälisen Antidopingtoimiston (WADA, World Antidoping Agency) määräysten mukaan on kielletty.

Hokutoryu-kilpailuissa antidopingviranomaiset voivat tehdä testaustoimintaa ja kaikki osallistujat ovat velvollisia osallistumaan testeihin siten kun antidopingviranomaiset määrittelevät.

Kilpailujen järjestäjä on velvollinen avustamaan antidopingviranomaisten työtä kilpailupaikalla, ja antamaan näiden käyttöön kilpailupaikalta tiloja, välineitä ja henkilöstöä.

## 12 Protestit

Hokutoryu-kilpailuissa sääntöihin tai ottelujen tuomioihin liittyvät protestit tai valitukset eivät ole sallittuja. Ottelun aikana huoltaja voi huomauttaa ottelun toimitsijoita tai mattotuomaria ainoastaan ns. teknisen virheen osalta. Tekninen virhe voi olla esim. selkeä virhe ajanotossa tai väärän ottelijan julistaminen voittajaksi.

Ottelun jälkeen protestin voi tehdä kilpailujoukkueen johtaja. Protesti tehdään kirjallisena ja osoitetaan kilpailujen jurylle. Protestin luovutuksen yhteydessä maksetaan protestimaksu, jonka suuruuden määrittelee kilpailujen jury. Jury käsittelee protestin, ja mikäli protesti menee läpi, protestimaksu palautetaan protestin tekijälle.

### **13 Tilanteet joita säännöt eivät kata**

Jos ottelussa syntyy tilanne, jota nämä säännöt eivät kata, se käsitellään ja mattotuomari antaa päätöksen neuvoteltuaan ensin kilpailujen juryn kanssa.