

HOKUTORYU KILPAILUSÄÄNNÖT alle 18-vuotiaat

Hokutoryu Junior Competition Rules

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, pyyhkäisyt, maahanviennit (NAGE-WAZA)	4
4.4 Lukkotekniikat (KANSETSU-WAZA)	4
4.5 Kuristustekniikat (SHIME-WAZA).....	4
5. Hokutoryu-ottelussa kielletyt tekniikat ja toiminnot.....	4

Osa 2 Hokutoryu kilpailusäännöt alle 18-vuotiaille

1 Yleistä	6
2 Alle 18-vuotiaiden ikäluokat	6
3 Alle 18-vuotiaiden sääntökategoriat	6
3.1 Yleistä	6
3.2 A-säännöt	6
3.3 B-säännöt	7
4 Hokutoryu-otteluiden painoluokat alle 18-vuotiaille	7
5 Ottelualue.....	7
6 Hygienia	7
7 Varusteet.....	8
7.1 Kilpailupuku	8
7.2 Suojavarusteet.....	8
7.3 Otteluvyöt.....	9
8 Hokutoryu-ottelun kesto	9
9 Hokutoryu-ottelun tuomitseminen, arvostelu, pisteet ja varoitukset	9
9.1 Hokutoryu-ottelun voitto tyrmäyksellä (KOUBAN).....	9
9.2. Hokutoryu-ottelun voitto luovutuksella (KIKEN)	9
9.3 Hokutoryu-ottelun voitto tuomareiden päätöksellä (HANTEI).....	10
9.4 Hokutoryu-ottelun arvostelu eri ikäluokissa (J, C, Y).....	11
9.5 Jatkoerä (ENCHO SEN)	11
9.6 Huomautus (KEIKOKU) ja varoitus (HANSOKU CHUI)	12
9.7 Diskvalifiointi (HANSOKU MAKE)	12
9.8 Tatamin vastuutuomarin oikeudet.....	13
9.9 Tuomarisovellus.....	13
10 Huoltaja.....	13
11 Lääkintähenkilöstö ja ensiapuvalmius.....	14
12 Antidoping.....	14
13 Protestit.....	14
14 Tilanteet joita säännöt eivät kata	14

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. Alle 18-vuotiaiden osalta korostetaan erityisesti rehdin kamppailun, vastustajan kunnioittamisen, muiden kannustamisen ja yhteisten sääntöjen noudattamisen merkitystä.

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.
- Alle 14-, alle 16- ja alle 18-vuotiaiden otteluissa (ikäluokat J, C ja Y) tyrmäykseen johtavat potkut päähän on kielletty

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 kantapäapotkut (KAKATO) ylhäältä alaspäin tai vaakatasossa on kielletty.

4.3 Heitot, kaadot, pyyhkäisy, maahanviennit (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 kummallekaan 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. Alle 14-vuotiaiden otteluissa (ikäluokka J) nivellukot muualle kuin kyynärnivelen on kielletty.

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. Alle 14- ja alle 16-vuotiaiden otteluissa (ikäluokat J ja C) kaikki kuristustekniikat on kielletty.

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 kantapäät potkut ylhäältä alaspäin tai vaakatasossa
- Heitot tai heiton yritykset yhdistettynä lukko- tai kuristustekniikkaan
- Lukot niskaan ja selkärangan alueelle
- Lukkotekniikat, jotka aiheuttavat kiertävän väännön polviniveliin



Hokutoryu Junior Competition Rules



- Vastustajan sormen tai sormien taivuttaminen taaksepäin
- Vastustajan puvun tai muiden varusteiden tarkoituksellinen repiminen
- Vastustajan vahingoittaminen kielletyllä tekniikalla
- Alle 14-vuotiaiden otteluissa (ikäluokka J) nivellukot muualle kuin kyynärniveleen
- Alle 14- ja alle 16-vuotiaiden otteluissa (ikäluokat J ja C) kaikki kuristustekniikat
- Alle 14-, alle 16- ja alle 18-vuotiaiden otteluissa (ikäluokat J, C ja Y) tyrmäykseen johtavat potkut päähän

Osa 2 Hokutoryu kilpailusäännöt alle 18-vuotiaille

1 Yleistä

Hokutoryu ju-jutsun kilpailu- ja ottelutoiminnassa alle 18-vuotiaiden osalta korostetaan erityisesti rehdin kamppailun, vastustajan kunnioittamisen, muiden kannustamisen ja yhteisten sääntöjen noudattamisen merkitystä.

2 Alle 18-vuotiaiden ikäluokat

Hokutoryu ju-jutsun alle 18-vuotiaiden ottelijoiden ikäluokat ovat:

Juniorit: 7 – 13 – vuotiaat (Ikäluokka J)
Kadetit: 14 – 15 – vuotiaat (Ikäluokka C)
Nuoret: 16 – 17 – vuotiaat (Ikäluokka Y)

Ottelijan ikäluokka määräytyy syntymäpäivän mukaan. Kaikki alle 18-vuotiaiden ottelusarjat jaetaan eri sääntösovellusten mukaan eri ikäluokkiin seuraavasti:

- Ikäluokka Y: nuoret (16 – 17 – vuotiaat): ei tyrmäykseen johtavia potkuja päähän
- Ikäluokka C: kadetit (14 – 15 – vuotiaat) ja juniorit (7 – 13 – vuotiaat): ei tyrmäykseen johtavia potkuja päähän eikä kuristustekniikoita
- Ikäluokka J: juniorit (7 – 13 – vuotiaat): ei tyrmäykseen johtavia potkuja päähän, ei kuristustekniikoita eikä nivellukkoja muualle kuin kyynärniveleeseen

3 Alle 18-vuotiaiden sääntökategoriat

3.1 Yleistä

Alle 18-vuotiaiden Hokutoryu-kilpailut ja -ottelut jaetaan ikäluokittain seuraaviin sääntökategorioihin:

- A-säännöt
- B-säännöt

3.2 A-säännöt

Hokutoryu-ottelut A-säännöillä otellaan minimisuojarusteilla (kts. kohta 7.2; Suojarusteet).

3.3 B-säännöt

Hokutoryu-ottelut B-säännöillä otellaan lisäsuojavarusteilla; minimisuojavarusteiden (kohta 7.2) lisäksi käytetään tällöin pehmeitä sääri- ja jalkapöytäsuojia sekä käsinsuojia, jotka mahdollistavat otekamppailun.

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

4 Hokutoryu-otteluiden painoluokat alle 18-vuotiaille

Kilpailujen järjestäjä määrittelee kaikki alle 18-vuotiaiden painoluokat siten että kilpailijoiden painoero kilpailusarjan sisällä saa olla enintään 5 kg. Ikäluokassa J (7 – 13 – vuotiaat) järjestäjä määrittelee tarkemman ikäluokkajaon, jotta ottelijoiden väliset psyykkiset, fyysiset ja tekniset edellytykset otella ovat riittävästi tasapainossa.

5 Ottelualue

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

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

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

6 Hygienia

- Kilpailupuvun tulee olla puhtas, 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.

7 Varusteet

7.1 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

Varmistukseksi 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 säädetyssä 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 seuratunnus vasemmassa hihassa, Hokutoryu-ju-jutsun kolmiotunnus takin rintapielessä vasemmalla puolella, sekä punainen kolmiotunnus ja teksti "Hokutoryu" takin selkämyksessä.

7.2 Suojavarusteet

Seuraavat suojavarusteet ovat pakollisia Hokutoryu – kilpailuissa.

- Pojilla alasuojat
- Tyttöillä rintasuojat (ikäluokat C ja Y)
- Tyttöillä pääsuoja
- Sekä pojilla että tyttöillä hammassuojat

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

7.3 Otteluvyöt

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

8 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.

Alle 18-vuotiaiden turnausmuotoisissa kilpailuissa karsintaotteluiden kesto voi olla 1 x 2 min tai 1 X 3 min.

Mikäli alle 18-vuotiaiden 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.

9 Hokutoryu-ottelun tuomitseminen, arvostelu, pisteet ja varoitukset

9.1 Hokutoryu-ottelun voitto tyrmäyksellä (Kouban)

Kaikissa alle 18-vuotiaiden ikäluokissa (ikäluokka J, ikäluokka C ja ikäluokka Y) tyrmäysvoitto päähän suunnatulla potkulla ei ole mahdollinen.

9.2. 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. Luovutustappio (KIKEN) voidaan julistaa myös, jos ottelijan tahto kamppailla vähenee merkittävästi.

Ikäluokassa J ja ikäluokassa C ottelussa kuristustekniikalla saatu luovutusvoitto ei ole mahdollinen.

Ikäluokassa J luovutusvoitto nivellukolla on mahdollinen vain kyynärniveleen suoritettuna.

9.3 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 voittoäänä.

9.4 Hokutoryu-ottelun arvostelu eri ikäluokissa (J, C, Y)

Eri ikäluokissa oteltavissa Hokutoryu-otteluissa arvostelutuomareiden toiminta on samanlaista kuin aikuisten Hokutoryu-otteluissa, kuitenkin siten että tyrmäysvoittoon (KOUBAN) johtava potkutekniikka päähän johtaa ikäluokissa J, C ja Y oteltavissa otteluissa huomautukseen (KEIKOKU), varoitukseen (HANSOKU CHUI) tai diskvalifiointiin (HANSOKU MAKE), riippuen tekniikan voimakkuuden asteesta.

J- ja C- ikäluokissa oteltavissa otteluissa kuristukset (SHIME-WAZA) ovat kiellettyjä ja niiden suorittaminen tai yritys voi johtaa huomautukseen (KEIKOKU), varoitukseen (HANSOKU CHUI) tai diskvalifiointiin (HANSOKU MAKE).

J-ikäluokassa oteltavissa otteluissa nivellukot (KANSETSU-WAZA) muihin kuin kyynärniveleeseen ovat kiellettyjä ja niiden suorittaminen tai yritys voi johtaa huomautukseen (KEIKOKU), varoitukseen (HANSOKU CHUI) tai diskvalifiointiin (HANSOKU MAKE).

9.5 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).

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

9.6 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.

9.7 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.

9.8 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.

9.9 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).

10 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.

11 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.

12 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.

13 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.

14 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.