BondsVademecum

Hoofdstuk 4.14 - Wedstrijdreglement jiujitsu Show system

Datum: 6 februari 2020

Vastgesteld bij besluit bondsbestuur d.d. 6 februari 2020.

WEDSTRIJDREGLEMENT JIUJITSU SHOW SYSTEM

INHOUDSOPGAVE

pagina:

Artikel 1. Algemeen 5
Artikel 2. Materiaal 5
Artikel 3. Categorieën 5
Artikel 4. Wedstrijdverloop 6
Artikel 5. Het puntensysteem en beoordelingscriteria 6
Artikel 6. Criteria van beoordeling 6
6.1 Technische score 6
6.2 Show score 7
Artikel 7. Jury 7

Slotbepaling 8
Artikel 8. Situaties die niet zijn beschreven in dit reglement 8

Bijlage 1 Aanvallen in het show systeem 9
Serie A Contactaanvallen 9
Serie B Stoten, slagen en trappen 10
Serie C Gewapende aanvallen 11

Bijlage 2 Leeftijdscategorieën 13

Bijlage 3 Reglement voor jongeren 13
Artikel 1. Algemene bepalingen 13
Artikel 2 Leeftijdscategorie onder 16 jaar 13

Bijlage 4 Gebaren matscheidsrechter 14

--

Artikel 1. Algemeen

Dit reglement is gebaseerd op het 'JJIF wedstrijdreglement show system'.

1. Dit show system' is gericht op de presentatie in een vrije choreografie van verdedigingen van één deelnemer tegen aanvallen van de andere deelnemer van hetzelfde koppel.
2. Hoewel de choreografie vrije keuze is, dient deze te bestaan uit op een volgende handelingen van aanval en verdediging.
3. Het koppel is vrij om de aanvallen vanuit het duo system te kiezen, met een minimum van 6 aanvallen. Van elke serie moet een minimum van 2 aanvallen worden gekozen.
4. Elke aanval mag zowel rechts- als linkshandig worden uitgevoerd zijnde vrije keuze van het koppel, ook de voetpositie is vrij. . De aanvallen mogen worden ingeleid met een vooraanval, zoals duwen, trekken, 'atemi'.
5. Bij het verdedigen tegen de verschillende aanvallen moet het koppel minimaal 2 'atemi', 2 traditionele budoworpen en 2 klemmen of verwurgingen laten zien. Additionele handelingen zijn toegestaan. De choreografie is vrij
6. De manier waarop verdedigd wordt, is volledig de keuze van de verdediger, evenals de respectievelijke rol of wijziging van rol van aanvaller en verdediger[1].

Artikel 2. Materiaal

1. De deelnemers moeten een stok waarvan de buitenkant is voorzien van schuimrubber en rubber mes gebruiken. De stok moet tussen de 50 cm en 70 cm lang zijn.
2. Het team mag additionele materialen gebruiken, binnen het kader van de show, met een maximum aantal van 2. Het extra materiaal mag gebruikt worden voor aanval en verdediging. Voor de verdediging mag het maximaal tegen 50% van de aanvallen worden gebruikt[2].

Artikel 3. Categorieën

1. De volgende categorieën worden onderscheiden: mannen, vrouwen, mixed.
2. Een koppel mag worden geformeerd zonder enige beperking, van gewicht of graduatie.
3. De leeftijdscategorieën, zoals in 'Bijlage 2 Leeftijdscategorieën' moeten worden gehandhaafd.
4. Een open klasse mag worden gehouden tijdens het toernooi, waarbij een team uitkomt tegen een ander team. In deze klasse mag het team bestaan uit 2 tot 4 personen, bestaande uit mannen en vrouwen met het in acht nemen van de leeftijdscategorieën.

---

[1] De rol van aanvaller en verdediger mogen wijzigen tijdens de presentatie.

[2] Voor de veiligheid moet het extra materiaal gemaakt zijn van niet breekbaar materiaal, zoals plastic, hout of stof. Materiaal van glas is alleen toegestaan als het van veiligheidsglas is gemaakt.

Artikel 4. Wedstrijdverloop

1. De competitievolgorde wordt bepaald aan de hand van blinde trekking (of willekeurige keuze door computer), daar de koppels niet tegen elkaar strijden, maar een individuele demonstratie geven die wordt beoordeeld.
2. Op aangeven van de matscheidsrechter (MR) maakt het koppel eerst een buiging naar de MR.
3. De demonstratie begint wanneer de MR 'hajime' aankondigt.
4. Na het beëindigen van de demonstratie ontvangen de deelnemers hun score van de jury. Op commando 'technical score-hantei' of 'show score-hantei' van de MR houden de juryleden hun scorebordje boven het hoofd.
5. Nadat alle demonstraties in de voorronde zijn afgerond, gaan de 4 koppels met de hoogste punten naar de finaleronde voor 1ste, 2de and en 3de plaats.
6. Als het totaal aantal punten van twee of meerdere koppels gelijk is, bepaalt de technische score de plaats in de wedstrijd. Dit geldt zowel voor de voorronde en de finaleronde.
7. Wanneer de technische score ook gelijk is, krijgen de betreffende koppels een 'challenge ronde' van 30 seconden. Hierin mogen de koppels verschillende elementen van hun demonstratie naar eigen keuze tonen. Hierna bepaalt de jury de plaats binnen de wedstrijd.
8. Wanneer de organisatie het toestaat, mag in de finaleronde muziek worden gespeeld ter ondersteuning van de demonstratie.

Artikel 5. Het puntensysteem en beoordelingscriteria

1. De punten worden gegeven van 0 tot en met 10 (met 1/2 punt interval).
2. Er worden 2 scores gegeven voor de demonstratie:
   a. Technische score: gebaseerd op uitvoering van de jiujitsu technieken.
   b. Show score: gebaseerd op aantrekkelijkheid van de presentatie, verhaallijn, creativiteit, variatie en tijdslimiet.

Artikel 6. Criteria van beoordeling

6.1 Technische score

1. De aanval en de verdediging moeten duidelijk en technisch worden uitgevoerd. Hoewel spectaculaire technieken zijn toegestaan, moet de uitvoering voldoen aan de principes van 'martial arts' en biomechanica en het moeten logisch aan elkaar geschakelde handelingen zijn.
2. De technische beoordeling is gebaseerd op de presentatie van de jiujitsu technieken ter verdediging, zoals 'atemi' (stoten, slagen, trappen), worpen en neerhaaltechnieken, klemmen, verwurgingen en grondtechnieken.
3. De score is gebaseerd op de volgende factoren:
   a. Logica van biomechanica:

Het geheel van aanval en verdediging dient te voldoen aan de principes van 'martial arts', logische aaneenschakeling van de verschillende technieken en biomechanica

b. Controle:
Een duidelijke en technische controle moet worden getoond na elke aanval en verdedigende handeling. Correcte verdediging in geval van wapens. Veilige en correct gebruik van additionele materialen[3].

c. Effectiviteit:
De technieken moeten krachtig en gecontroleerd worden uitgevoerd.

d. Snelheid:
Een logische snelheid van aanval en verdediging dient in acht te worden genomen.

e. Krachtige aanval:
De aanval en het eerste gedeelte van de verdediging zijn belangrijk in het bepalen van de score.

6.2 Show score

De show score is gebaseerd op de beoordeling van onderstaande factoren:

1. Aantrekkelijkheid van de presentatie:
Boeiende/aantrekkelijke 'martial arts' presentatie, met spectaculaire budotechnieken, acrobatiek, slow motion, enzovoort.
2. Verhaallijn en creativiteit:
Het idee van show is dat er een logische verhaallijn in de demonstratie herkenbaar is. De presentatie dient een opbouw te bevatten met gebruik van 'martial arts'. Onnodige handelingen moeten worden vermeden.
3. Variatie:
Verschillende technieken dienen te worden getoond eventueel met gebruik van extra materialen.
4. Tijdslimiet:
Het tijdslimiet moet worden gehandhaafd. Het passeren van de maximale tijd wordt bestraft[4].
5. Choreografie:
De muziek moet aansluiten met de demonstratie[5].

Artikel 7. Jury

De jury bestaat uit drie scheidsrechters met een geldige showlicentie.

[3] Tijdens de verdediging mag er geen kans bestaan dat de verdediger geraakt worden door het wapen.
[4] 0,5 punten moeten worden afgetrokken voor elke 15 seconden boven de maximale tijd.
[5] Is alleen van toepassing in de finale ronde.

Slotbepaling

Artikel 8. Situaties die niet zijn beschreven in dit reglement

In elke situatie die zich voordoet die niet door de reglementen gedekt is, wordt een gezamenlijk besluit genomen door de scheidsrechters van de betreffende wedstrijd.

Bijlage 1 Aanvallen in het show systeem

Serie A Contactaanvallen

1. Pakking van arm of kleding

Uke pakt de arm van tori. Hierbij is met één hand op de pols de andere op de onderarm.
Intentie is duwen, trekken of immobiliseren van tori.

Uke pakt de revers van tori's gi met de hand.
Intentie: dichterbij komen om een vervolg actie te maken, trekken, duwen of immobiliseren.

2. Verwurgingen

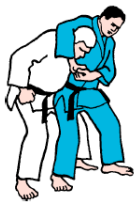
Uke pakt tori nek van voren, van achteren of vanaf de zijkant en maakt een verwurging.
Intentie: Duwen of te immobiliseren.

3. Omvattingen

Uke omvat de torso van tori van voren of achteren, onder of over de armen. Uke's hoofd is onder de schouderlijn van tori. Voor de aanval houdt tori de armen in een natuurlijke positie.

Uke maakt een nekomstrengeling van achteren met de arm.
Intentie: verwurging of balansverstoring.

4. Nekomstengelingen



Uke omvat tori's nek met de arm van de zijkant.
Intentie: verwurging of neerhalen.

Uke omvat tori's nek met de arm van de voorkant.
Intentie: verwurging of neerhalen.

Algemene opmerking:
De handen en pakking moeten gesloten zijn.

Serie B Stoten, slagen en trappen

1. Rechte stoot van voren

Jodan tsuki of chudan tsuki. Rechte stoot van voren naar het hoofd of lichaam.
Doel: Solar plexus, maag of gezicht.

2. Ronde stoot

Age tsuki (opstoot).
Doel: onderkant kin / kaak.

Mawashi tsuki (hoekstoot).
Cirkelend stoot naar de zijkant van het hoofd.

3. Rechte trap

Mae geri: Rechte trap van voren.
Doel: Solar plexus, maag.

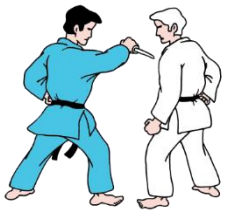
4. Ronde trap

Mawashi geri - cirkelende trap.
Doel: Solar plexus, maag.
Het is tori toegestaan een stap naar achteren te maken en het lichaam iets te draaien.

Algemene opmerking:
De aanval moet tori kunnen bereiken indien hij niet weg beweegt.
Het is niet toegestaan te bewegen voordat de aanval is ingezet. Tori moet reageren op de aanval.

Serie C Gewapende aanvallen

1. Ronde messteek



Mesaanval recht van boven.
Doel: op schouder achter het sleutelbeen.

Cirkelend mesaanval van opzij of diagonaal neerwaarts.
Doel: torso.

2. Rechte messteek

Mesaanval van voren.
Doel: Maag
(onderlichaam).

3. Stokslag van boven

Stokslag recht van
boven.
Doel: Bovenkant hoofd.

4. Stok slag van buiten

Stokslag van buiten, in een horizontale of diagonale neerwaartse lijn.
Doel: zijkant van het hoofd.

Algemene opmerking:
De aanval moet tori kunnen bereiken indien hij niet weg beweegt.
Tori dient tijdens en na de verdediging volledige controle te hebben over het wapen.

Bijlage 2 Leeftijdscategorieën

De onderstaande leeftijdscategorieën worden onderscheiden:

a. Masters 45+ jaar
b. Senioren 21+ jaar
c. Junioren 18/19/20 jaar
d. Aspiranten 15/16/17 jaar
e. Cadetten 12/13/14 jaar
f. Jeugd 10/11 jaar
g. Jeugd 8/9 jaar

De leeftijdscategorie waartoe men behoort, wordt bepaald door de leeftijd die men heeft op 31 december van het lopende kalenderjaar.

Bijlage 3 Reglement voor jongeren

Artikel 1. Algemene bepalingen

1. Alle wedstrijden worden beoordeeld volgens het 'Wedstrijdreglement jiujitu show system'.
2. De leeftijd waartoe men behoort wordt bepaald door de leeftijd die men heeft op 31 december van het lopende kalenderjaar.
3. Beneden de leeftijd van 8 jaar is het niet toegestaan deel te nemen aan wedstrijden.
4. Jongens en meisjes, die de leeftijd van 12 jaar nog niet hebben bereikt, mogen niet worden ingedeeld in een hogere leeftijdscategorie.
5. Cadetten, die de leeftijd van 16 jaar nog niet hebben bereikt, mogen niet worden ingedeeld in een hogere leeftijdscategorie.
6. In alle gevallen waarin het reglement niet voorziet, maar waarbij de scheidsrechter van mening is dat de veiligheid van één of beide deelnemers in het geding is, zal de scheidsrechter de wedstrijd onmiddellijk onderbreken en die maatregelen treffen die hij nodig acht. Hij heeft niet het recht hierbij bestraffend op te treden, daarbij de intentie van de handeling in acht nemend.

Artikel 2. Leeftijdscategorie onder 16 jaar

1. Onder 16 jaar is het niet toegestaan wapens te gebruiken.
2. De keuze van de aanvallen bestaat uit minimaal 6 aanval van het duo system en minimaal 3 uit serie A contactaanvallen en serie b trappen, stoten en slagen.

Bijlage 4 Gebaren matscheidsrechter

 Gi in orde brengen De scheidsrechter kruist de armen voor het lichaam met de handen recht. Dan wijst hij naar de deelnemer die zijn gi in orde moet maken.	 **Winnaar aanwijzen** De scheidsrechter wijst de winnaar aan door de arm te tillen onder een hoek van 45°, hand is recht en open en hij kondigt met duidelijke en heldere stem 'winnaar' en de juiste kleur aan.	 **Hikiwake** (Gelijk spel) De scheidsrechter kruist de armen voor de borst met handen gestrekt. De scheidsrechter kondigt 'hikiwake' aan.
 Blessuretijd De scheidsrechter maakt een 'T' met beide handen.	 **Verspillen van tijd** De scheidsrechter wijst naar de linkerpols met de wijsvinger gestrekt vanaf de vuist.	 **Hantei** De scheidsrechter strekt de arm boven het hoofd met de palm naar de zijkant.