

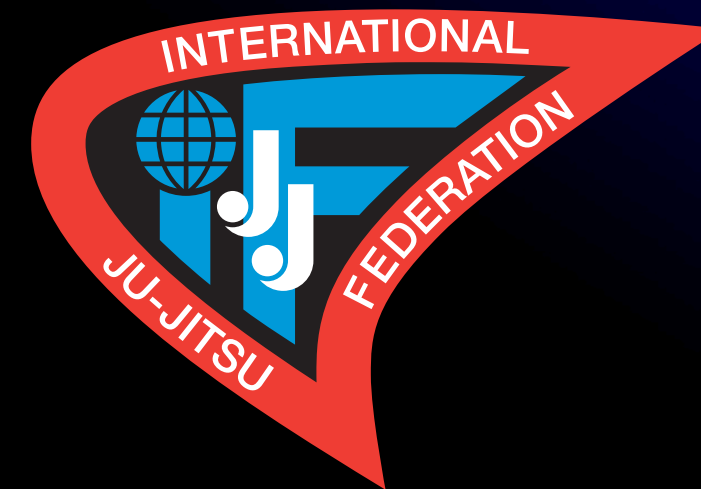


JU-JITSU FIGHTING RULE BOOK

General competition guidelines &
competition format manual

www.jjif.sport

V. 4.0



BUKU JU-JITSU FIGHTING SYSTEM

Pedoman Umum Pertandingan &
Peraturan Format Pertandingan

www.jjif.sport

V. 4.0



This Handbook was produced with the friendly support of JJIF (Ju-Jitsu International Federation). It contains the rules for Ju-Jitsu Fighting System and was approved in October 2022. Completely reviewed in 2022.

The copyright (especially for the photographs) belongs to JJIF.

The official version of the rules is only the English version of the rulebook.

The text in *italics* are the rules for the categories U16 and younger.

www.jjif.sport



Buku ini dibuat dengan support dari JJIF (Ju-Jitsu International Federation). Yang berisi aturan untuk Ju-Jitsu Fighting yang disetujui pada bulan Oktober 2022. Review Lengkap pada tahun 2022.

Hak Cipta (khusus untuk foto-foto) adalah milik JJIF.

Versi resmi dari peraturan hanya versi bahasa Inggris dari rule rulebook.

Kalimat yang dicetak miring adalah tambahan untuk kategori Usia 16 ta

www.jjif.sport



GENERALITIES

In Ju-Jitsu Fighting System two competitors fight against each other in a sportsmanlike competition of Ju-Jitsu.

The objective of the fight is to win by **full-ippon** (scoring a perfect technique in part 1, 2 & 3) or to win by outscoring one's opponent.

The JJIF Fighting System is composed of three parts:

- Part 1: Punches, strikes and kicks (further summarized as **atemis**).
- Part 2: Throws and take downs (further summarized as **takedowns**), as well as locks and strangulations (further summarized as **submission holds**).
- Part 3: Holding or pinning techniques (further summarized as **osae-komi**), and submission holds.

Further restrictions, rules, guidelines, adaptations in organization, format, and protocol for different event formats, and special weight or age categories can be found in the JJIF Sporting Code (SC) as well as the appendix.

In case the appendix of this rulebook and the SC contradict each other the ruling in the SC is valid.



UMUM

Dalam Fighting System dua atlet bertarung satu sama lain dalam kompetisi Ju-Jitsu yang sportif.

Tujuan pertarungan adalah untuk menang dengan full-ippon (mencetak poin ippon sempurna di Bagian 1, 2 & 3) atau menang mengungguli skor lawan.

Pertandingan Ju-Jitsu Fighting System terdiri dari tiga bagian:

- Bagian 1: Pukulan dan tendangan (selanjutnya disebut sebagai atemi).
- Bagian 2: Lemparan dan Jatuhan (selanjutnya disebut takedowns), serta Kunci dan Cekikan (selanjutnya disebut submission hold).
- Bagian 3: Teknik menahan atau menekan lawan (selanjutnya disebut osae-komi), dan Submission Hold

Pembatasan lebih lanjut, aturan, pedoman, penyesuaian dalam organisasi, format, dan protokol untuk event berbeda, serta kategori berat dan usia, secara khusus dapat dilihat JJIF Sporting Code (SC) serta lampirannya.

Jika terdapat lampiran dalam rulebook ini bertentangan dengan SC, maka putusan didalam SC yang diikuti.

SECTION 01

COMPETITION DRESSING & PERSONAL REQUIREMENTS

BAGIAN 01

PAKAIAN PERTANDINGAN & PERLENGKAPAN PR

SECTION 01

COMPETITION DRESSING & PERSONAL REQUIREMENTS

Competitors must be sure to follow the regulations for competition dressing and personal requirements as listed in the SC.

If competitors do not abide by these rules, they will not be allowed to start the match. Once a competitor has been notified that their presentation does not conform with the specified requirements, there will be an opportunity to change within 2 minutes.



SECTION 01

COMPETITION DRESSING & PERSONAL REQUIREMENTS

Peserta/kompetitor harus mengikuti peraturan untuk kompetisi dan persyaratan pribadi sebagaimana tercantum dalam SC.

Jika peserta tidak mematuhi peraturan ini, mereka tidak diijinkan untuk memulai pertandingan. Jika peserta diberitahu bahwa ada perlengkapan mereka tidak sesuai dengan persyaratan yang ditentukan, maka mereka diberi kesempatan untuk menggantinya dalam waktu 2 menit.



- 1.1 The competitors must wear a gi that follows the regulations specified in the SC.
- 1.2 Female competitors are required, male competitors are allowed, to wear a white leotard or rash guard under their Gi jacket. It is allowed to wear a hijab.
- 1.3 Competitors are required to wear soft, short, and light hand protections and soft foot & shinbone protections matching their belt color (red or blue).
The protections must be made of soft foam and must be 1-2 cm in thickness. Protectors must be in the right size and in good order.
- 1.4 It is allowed to use a jockstrap and a mouthpiece.
Competitors in categories U18 and younger must use mouthpieces. Male competitors in those categories must also use a jockstrap.
- 1.5 Female competitors may wear a chest protection.
- 1.6 Additional protective gear (e.g. shoulder support braces, knee prosthetics) must be soft and thin enough not to hinder the opponent's grip.
- 1.7 Competitors are not allowed to wear anything that may injure or endanger anybody.
- 1.8 All protective gear must be worn under the gi.
- 1.9 The competitors must have short fingernails and toenails.
- 1.10 Long hair must be tied together with a soft hair-band.
- 1.11 Any additional requirements set by the SC or specific to the event must also be followed.



- 1.1 Peserta harus mengenakan Gi sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan dalam SC.
- 1.2 Peserta wanita diwajibkan (sedangkan untuk peserta pria diperbolehkan) memakai pakaian dalam putih/rashguard didalam Gi mereka, dan untuk peserta wanita dibolehkan memakai hijab.
- 1.3 Peserta diharuskan memakai pelindung tangan yang lembut, pendek, dan ringan serta pelindung kaki dan tulang kering yang lembut sesuai dengan warna sabuk mereka (merah atau biru).
Pelindung harus terbuat dari busa yang lembut dengan tebal 1-2 cm. Pelindung yang dikenakan harus sesuai ukuran dan dalam kondisi baik.
- 1.4 Diperbolehkan memakai jockstrap dan mouthpiece (gumshield).
Peserta di kategori U18 dan dibawahnya wajib menggunakan mouthpieces. Peserta pria pada kategori tersebut juga wajib memakai jockstrap.
- 1.5 Peserta perempuan boleh memakai pelindung dada.
- 1.6 Alat pelindung tambahan (seperti pelindung bahu dan lutut) harus dari bahan yang lembut dan cukup tipis agar tidak menghalangi cengkeraman lawan.
- 1.7 Tidak diperbolehkan memakai apapun yang dapat melukai atau membahayakan lawan
- 1.8 Semua alat pelindung harus dipakai didalam Gi.
- 1.9 Semua kuku tangan dan kaki harus dipotong pendek.
- 1.10 Rambut panjang harus diikat dengan ikat rambut dari bahan yang lembut.
- 1.11 Setiap aturan tambahan yang diatur didalam SC atau secara khusus dibuat untuk even tertentu juga harus diikuti.



SECTION 02

CATEGORIES & TIME

BAGIAN 02

KATEGORI PERTANDINGAN & WAKTU

SECTION 02

CATEGORIES & TIME

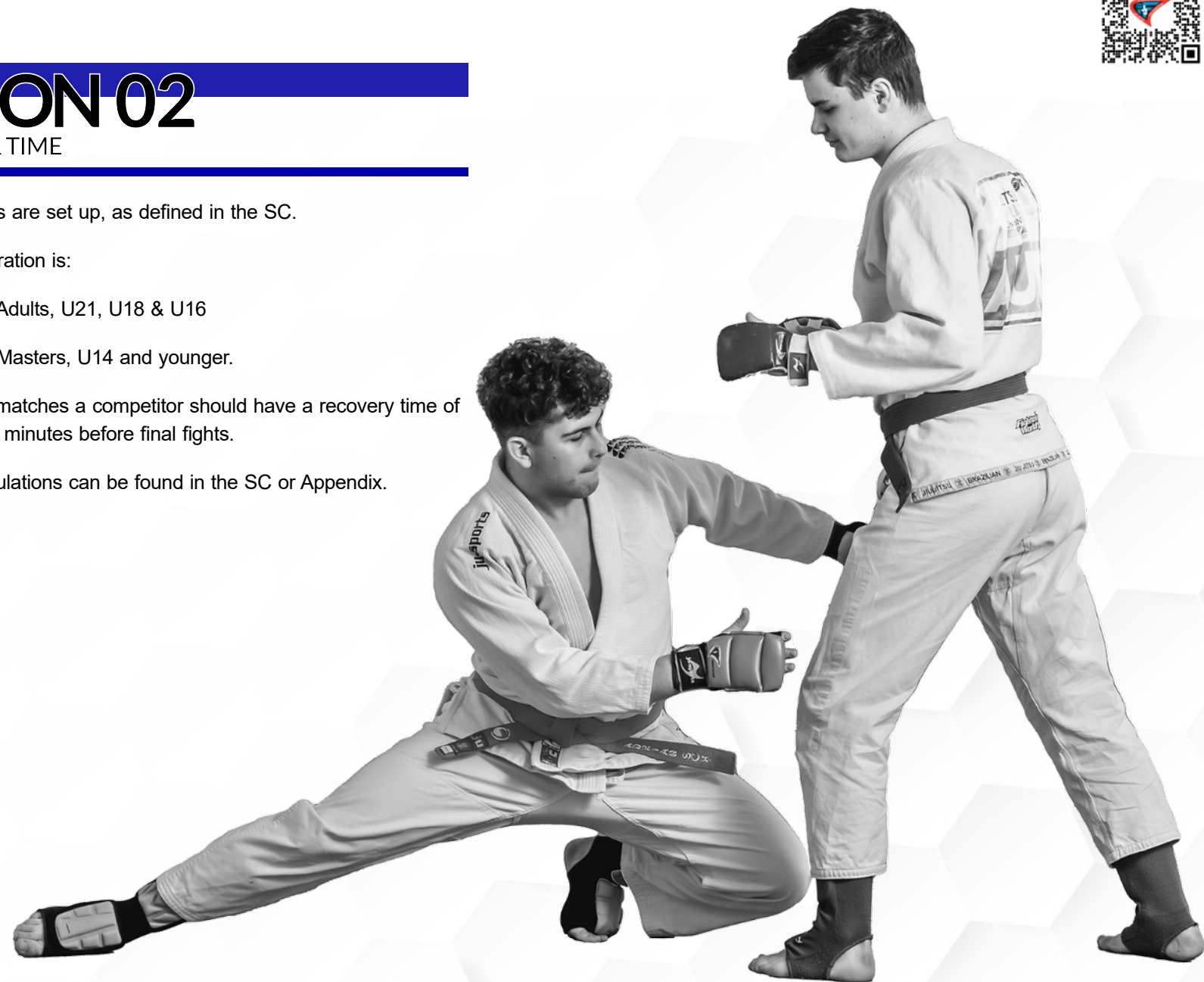
2.1 The categories are set up, as defined in the SC.

2.2 The match duration is:

- 3 minutes for Adults, U21, U18 & U16
- 2 minutes for Masters, U14 and younger.

2.3 Between two matches a competitor should have a recovery time of 5 minutes and 10 minutes before final fights.

2.4 Additional regulations can be found in the SC or Appendix.



SECTION 02

CATEGORIES & TIME

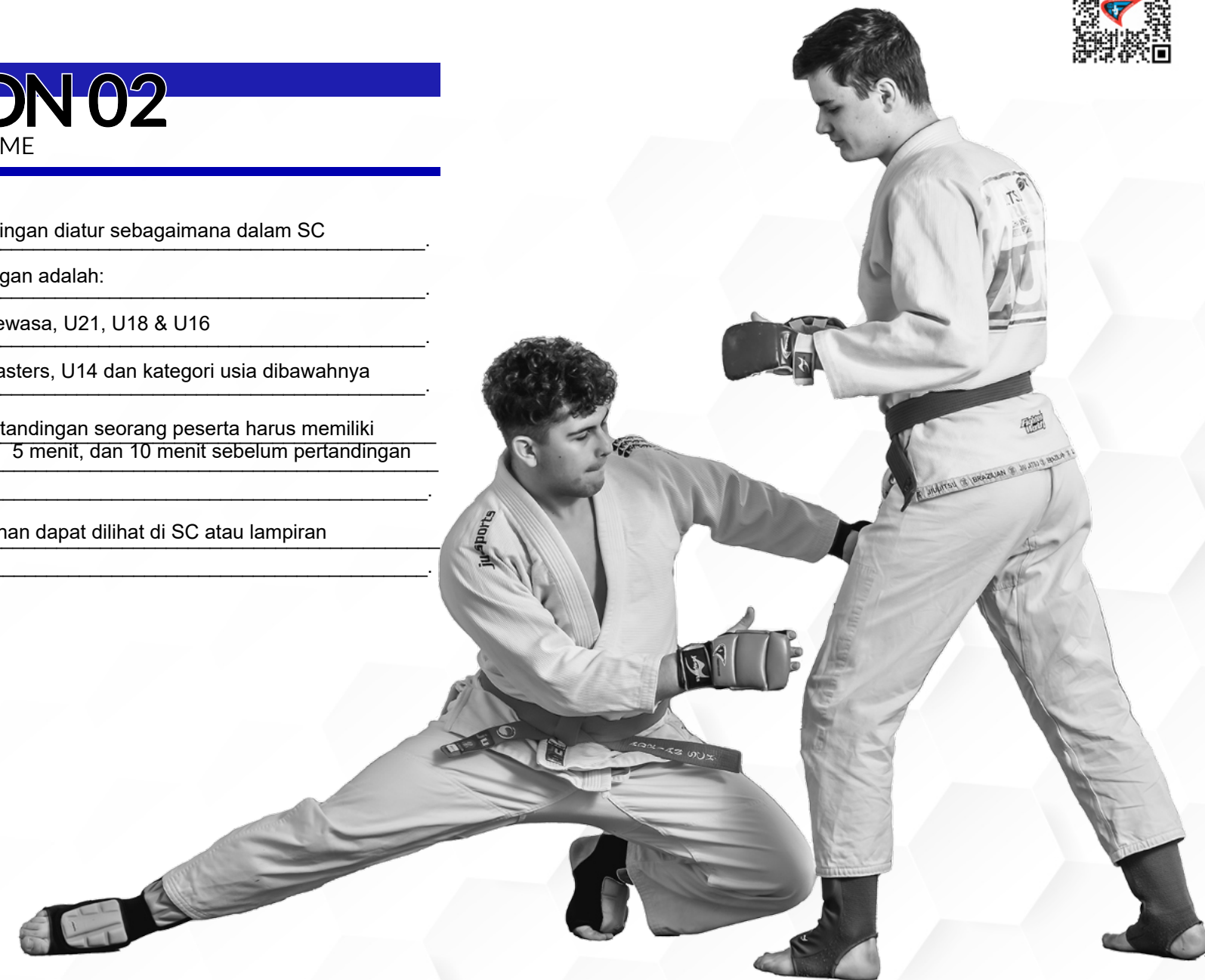
2.1 Kategori pertandingan diatur sebagaimana dalam SC

2.2 Durasi pertandingan adalah:

- 3 menit untuk Dewasa, U21, U18 & U16
- 2 menit untuk Masters, U14 dan kategori usia dibawahnya

2.3 Diantara dua pertandingan seorang peserta harus memiliki waktu pemulihan 5 menit, dan 10 menit sebelum pertandingan final.

2.4 Peraturan tambahan dapat dilihat di SC atau lampiran



SECTION 03

REFEREES & SECRETARIAT

BAGIAN 03



SECTION 03

REFEREES & SECRETARIAT

3.1 Referees

3.1.1 The main referee in JJIF Fighting System is the **mat referee** (MR) who stays within the match area and conducts the match.

3.1.2 The MR is the only one who gives the decision for scoring, penalties, or corrects wrongly given scores or penalties.

3.1.3 The MR is supported by two (2) **video referees** (VRs) situated next to the secretariat. Two (2) video recorders are used located at opposite corners of the mat.

3.1.4 The **table referee** (TR) oversees the secretariat.

3.1.4.a The TR announces the points and penalties to the score-keepers.

3.1.4.b The TR starts the injury-time when the medical personnel starts treatment on the mat.

3.1.4.c The TR informs the MR about the expiry of the fighting-time, oase-komi-time, and injury-time.

3.1.5 Actions that lead to an injury or full-ippon shall always be reviewed by the VRs.

3.1.6 Actions that lead to a direct hansoku-make, should be reviewed by the HR.

3.1.7 Referee decisions may be challenged according to the regulations in the affiliated document (JJIF Sporting Code).

3.1.8 When video refereeing cannot be used, the MR is assisted by two (2) **side referees** (SR).

3.1.8.1 The SRs must place themselves on opposite sides in the safety area following the course of the match as best possible and award their points.

3.1.8.2 Points are recorded by considering the points awarded by the majority of the three (3) referees.

3.1.9 The HR, MR and one of the VRs are always in contact by a separate intercom audio channel.

3.1.10 MR and VRs (or SRs) are supported and supervised by the **tatami head referee** (HR), who evaluates the MR's and the VRs' (or SRs') work, and keeps a record.

3.1.11 It is the referees' duty to intervene in a match when they deem it necessary.

3.1.12 It is the MR's duty to keep the competitors within the boundaries of the fighting area.

3.1.13 It is the MR's duty to penalize coaches and ask them to leave the match area, according to the SC.

3.1.14 Referees on the same match should all be from different countries, (or different clubs if it is a national competition), if possible.



SECTION 03

REFEREES & SECRETARIAT

3.1 Wasit

3.1.1 Wasit utama adalah Wasit Matras/Mat Referee (MR) yang selalu berada dan memimpin pertandingan

3.1.2 MR adalah satu-satunya wasit yang memberikan keputusan untuk nilai point/skor, penalty maupun koreksi terhadapnya

3.1.3 MR dibantu dua (2) Video Referees (VRs) terletak disebelah sekretariat. Dua (2) Perekam video diletakkan pada sudut yang berlawanan dengan sudut corners peserta

3.1.4 Wasit Tabel/Table Referee (TR) mengawasi sekretariat
3.1.4.a mengumumkan point dan penalty kepada pencatat skor

3.1.4.b TR menghitung injury-time saat tenaga medis mulai memberikan perawatan di matras.

3.1.4.c TR akan memberitahu MR saat berakhirnya waktu pertandingan, osae-komi, dan injury-time.

3.1.5 Tindakan yang menyebabkan cidera atau full-ippon harus selalu ditinjau oleh VRs.

3.1.6 Tindakan langsung yang mengarah pada Hansoku-make harus direview oleh HR (Head of Referee)

3.1.7 Keputusan Wasit dapat digugat sesuai dengan peraturan dalam dokumen yang terkait (JJIF Sporting Code).

3.1.8 Ketika Video Referee tidak dapat digunakan, maka MR akan dibantu oleh dua (2) Wasit sisi/Side Referees (SR).

3.1.8.1 Kedua SR harus berada disisi yang berlawanan pada safety area selama pertandingan pada ssudut pandang terbaik dalam memberikan point/skor

3.1.8.2 Point dicatat dengan mempertimbangkan point yang diberikan oleh mayoritas dari tiga (3) Wasit.

3.1.9 HR, MR dan salah satu VRs harus selalu selalu terhubung melalui saluran radi o/ intercom yang terpisah

3.1.10 MR dan VR (atau SR) dibantu dan diawasi oleh Wasit Kepala/Head Referee (HR). HR juga bertugas memberikan evaluasi dan penilaian terhadap para MR dan VR (atau SR).

3.1.11 Wasit juga bertugas melakukan intervensi pertandingan kapanpun dianggap perlu.

3.1.12 Merupakan tugas MR untuk menjaga para atlet tetap bertanding didalam batas area pertandingan (Fighting Area)

3.1.13 Merupakan tugas MR untuk menghukum pelatih dan meminta mereka meninggalkan area pertandingan sesuai ketentuan SC

3.1.14 Wasit pada satu kejuaraan harus berasal dari Negara ata Klub yang berbeda (jika kejur. Nasional), jika memungkinkan.

3.2 Secretariat

3.2.1 The secretariat consists of at least one scorekeeper, who is working together with the TR.

3.2.2 The secretariat is placed so the MR is facing them at the beginning of the match.

3.2.3 The scorekeepers are responsible for the operation of the electronic scoreboard. If paper records are needed a second scorekeeper will be in charge of them.



3.2 Sekretariat

3.2.1 Sekretariat sekurang-kurangnya terdiri dari satu pencatat angka, yang berkerjasama dengan TR.

3.2.2 Sekretariat ditempatkan sedemikian rupa sehingga MR menghadap mereka saat awal pertandingan

3.2.3 Pencatat skor bertanggungjawab mengoperasikan papan skor ~~electronic. Jika catatan kertas diperlukan, diperlukan seorang pencatat skor kedua untuk melakukannya~~



SECTION 04

COURSE OF THE MATCH

BAGIAN 04

JALANNYA PERTANDINGAN

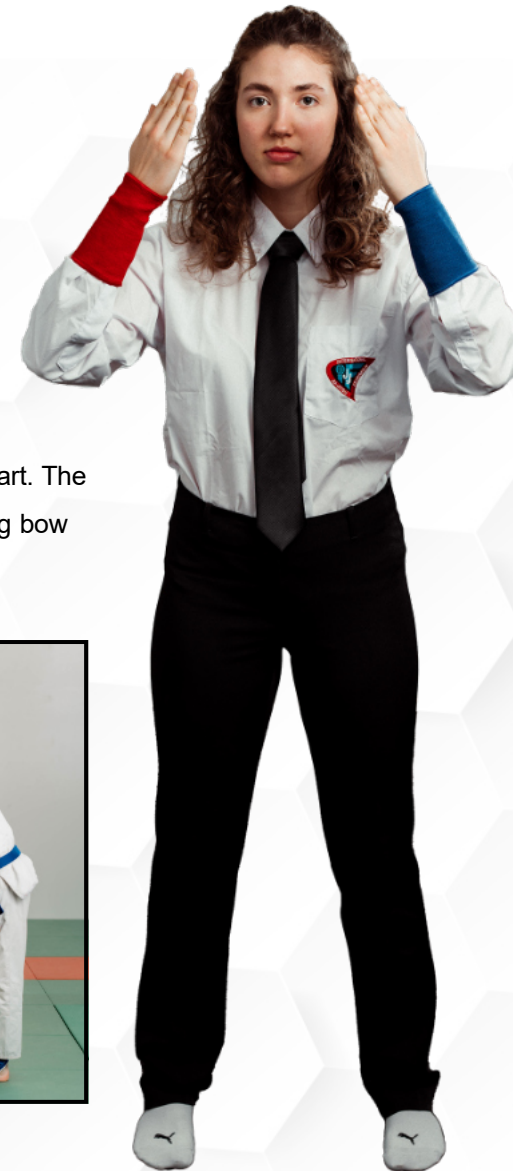


SECTION 04

COURSE OF THE MATCH

Referee calls the competitors

4.1 The competitors start facing one another in the middle of the competition area approximately two (2) meters apart. The competitor with the red belt stays on the MR's right side. At the sign of the MR the competitors will make a standing bow first to the referees and then to each other.



SECTION 04

COURSE OF THE MATCH

Wasit Memanggil Peserta

4.1 Peserta akan mulai dengan saling berhadapan di tengah area pertandingan dengan jarak kira-kira 2 (dua) meter. Peserta dengan sabuk merah akan berada di sisi kanan MR. Setelah diberi tanda oleh MR para peserta akan memberi hormat kepada MR, dan kemudian memberi hormat satu sama lain.



4.2 After the MR announces **hajime**, the match starts.

4.3 A JJIF Fighting System match is composed of three parts:

- The match starts in part 1 and restarts from part 1 if the match was stopped by **mate**. The match also resumes in part 1 if the grips in part 2 & 3 are lost or broken.
Scores in part 1 are achieved by performing atemis.
- Part 2 is the situation when a grip is established by either competitor and continues until either both competitors have both knees on the ground, or one competitor is sitting or lying on the tatami.
Atemis are forbidden in part 2, except when performed simultaneously with the initial grip.
Scores in part 2 are achieved by performing takedowns as well as submission holds.
- Part 3 begins as soon as both competitors have both knees on the ground, or one competitor is sitting or lying on the tatami, and ends when the conditions of part 1 or 2 apply again.
Atemis are forbidden in part 3, and takedowns are not scored.
Scores in part 3 are achieved by performing osae-komi or submission holds.



4.4 The competitors must actively attempt to score points in all parts.

4.5 Active competitors may change between the parts.

4.6 After **mate** the competitors must immediately reset their gi and protective gear and return to their starting positions.
If a competitor's gi and protective gear are not reset, the MR may use the **Reset the gi** referee sign to give 15 extra seconds to reset the gi and protective gear.
If this happens on multiple occasions, the competitor will be punished with shido.

4.7 Techniques that start outside the fighting area may not be scored. The MR should stop any fighting outside the fighting area and instruct the competitors to return to the center of the mat and face each other in a standing position.

4.8 If a competitor enters the safety area with both feet only for a brief moment and returns to the fighting area immediately, the match should not be stopped.

4.9 At the end of the match, the MR announces the winner and orders the standing bow first to each other, then to the referee(s).

4.2 Setelah MR mengumumkan hajime, pertandingan dimulai

4.3 Pertandingan Fighting System JJIF terdiri dari tiga bagian:

- Pertandingan dimulai di bag. 1, demikian juga jika pertandingan diberhentikan dengan Mate. Pertandingan juga akan dimulai pada bagian 1 jika pagangan pada lawan di bag. 2 & 3 hilang/terlepas.
Skor pada Bagian 1 didapatkan dengan melakukan atemi
- Bagian 2 adalah situasi ketika pegangan dilakukan oleh salah satu peserta dan berlanjut sampai kedua peserta berlutut di matras, atau salah satu peserta duduk atau berbaring di matras.
Atemi dilarang di Bagian 2, kecuali jika dilakukan bersamaan dengan grip awal.
Skor di Bagian 2 diperoleh dengan bantingan, jatuhan atau submission hold.
- Bagian 3 dimulai segera setelah kedua peserta berlutut di matras atau salah satu peserta duduk atau berbaring di matras dan berakhir ketika kondisi Bagian 1 atau 2 berlaku lagi.
Atemis dilarang di Bagian 3, dan takedown tidak diberikan dinilai
Skor di Bagian 3 diperoleh dengan melakukan osae-komi atau submission holds.



4.4 Peserta harus secara aktif berusaha mencetak point di semua bag

4.5 Peserta secara aktif dapat berganti antar bagian.

4.6 Setelah aba-aba Mate Peserta harus segera me-reset Gi dan perlengkapan pelindung mereka dan kembali ke posisi awal
Jika Gi dan perlengkapan pelindung tidak di-reset, MR dapat menggunakan tanda "Reset the Gi" dan memberikan waktu tambahan 15 detik untuk reset gi dan perlengkapan pelindung
Jika ini terjadi berkali-kali maka peserta akan dihukum dengan shido.

4.7 Teknik yang dimulai dari luar Fighting Area tidak akan dinilai. MR akan menghentikan pertarungan, dan menginstruksikan peserta untuk kembali di tengah arena dan saling berhadapan dalam posisi berdiri untuk memulai pertarungan kembali

4.8 Jika seorang peserta kedua kakinya masuk ke Safety Area hanya sesaat dan kembali ke Fighting Area, pertandingan tetap dilanjutkan dan tidak boleh diberhentikan.

4.9 Setelah pertandingan selesai, MR akan mengumumkan pemenang dan memerintahkan peserta untuk saling memberikan hormat terlebih dahulu, kemudian kepada MR

SECTION 05

APPLICATION OF HAJIME, MATE, SONOMAMA & YOSHI

BAGIAN 05

PENERAPAN HAJIME, MATE, SONOMAMA & YOSHI



SECTION 05

APPLICATION OF 'HAJIME', 'MATE', 'SONOMAMA' & 'YOSHI'



- 5.1 The MR shall announce **hajime** to start the match and to restart the match after **mate**.
- 5.2 The MR shall announce **mate** to stop the match in the following cases:
 - 5.2.1 If one or both competitors leave the fighting area completely in part 1 or part 2.
 - 5.2.2 If both competitors leave the fighting area completely in part 3.
 - 5.2.3 If the contact in part 2 and part 3 is lost and the competitors will not continue in part 1 by themselves.
 - 5.2.4 If one competitor is on both knees or in a seated or lying position and their opponent applies an atemi.
 - 5.2.5 When osae-komi time has expired.
 - 5.2.6 During a submission hold if a competitor taps, shows other sign of submission, screams or if one of the competitors is unable to tap.
 - 5.2.7 To give one or both competitors a penalty in part 1.
 - 5.2.8 If one or both competitors are injured, unconscious or are taken ill.
 - 5.2.9 In any other case when the MR finds it necessary (e.g. to reset the gi or to deliver judgments)
 - 5.2.10 In any other case when one of the SRs/VRs finds it necessary and therefore claps their hands.
 - 5.2.11 The fight has finished.



SECTION 05

APPLICATION OF 'HAJIME', 'MATE', 'SONOMAMA' & 'YOSHI'



- 5.1 MR akan mengumumkan Hajime untuk memulai pertandingan dan memulai pertandingan setelah aba-aba Mate.
- 5.2 MR akan mengumumkan Mate untuk menghentikan pertandingan dalam kasus sebagai berikut:
 - 5.2.1 Jika salah satu atau kedua peserta meninggalkan sepenuhnya Fighting Area pada Bagian 1 atau Bagian 2.
 - 5.2.2 Jika kedua peserta meninggalkan sepenuhnya Fighting Area pada Bagian 3.
 - 5.2.3 Jika kontak/cengkraman hilang di Bagian 2 dan 3, dan peserta tidak akan melanjutkan sendiri di Bagian 1
 - 5.2.4 Jika salah satu peserta berlutut atau dalam posisi duduk atau berbaring dan lawannya melakukan atemi
 - 5.2.5 Saat penghitungan waktu osae-komi telah habis
 - 5.2.6 Jika peserta melakukan tap saat subs.hold, atau tanda submission lainnya dengan berteriak atau semisalnya
 - 5.2.7 Untuk memberi penalty salah satu atau kedua peserta di bag.1
 - 5.2.8 Jika salah satu atau kedua peserta cedera, pingsan atau sakit.
 - 5.2.9 Dalam kasus lain ketika MR merasa perlu (misalnya untuk reset the Gi atau memberikan keputusan)
 - 5.2.10 Dalam kasus lain ketika salah satu atau kedua SR/VR merasa perlu (dengan tanda tepuk tangan).
 - 5.2.11 Ketika pertandingan berakhir.

5.3 Sonomama is used if the MR must temporarily stop the competitors. In this case, the competitors are not allowed to move until the fight is resumed. **Sonomama** will be announced:

5.3.1 To give one or both competitors a warning or penalty in part 2 or part 3.

5.3.2 Any other time the MR finds it necessary to stop the fight and the competitors are in part 2 or 3.

5.4 After **sonomama** the competitors continue in the same position they were when the command was announced.

5.5 The MR announces **yoshi** to restart the match after **sonomama**.



5.3 Sonomama digunakan MR untuk menghentikan sementara para peserta. Dalam hal ini para peserta tidak diperbolehkan bergerak sampai pertandingan dilanjutkan. Sonomama akan diumumkan:

5.3.1 Untuk Memberi peringatan atau penalty pada Bagian 2 atau Bagian 3 untuk salah satu/kedua peserta.

5.3.2 Kapanpun ketika MR merasa perlu untuk menghentikan pertandingan dan para peserta pada Bagian 2 atau 3.

5.4 Setelah Sonomama, peserta akan melanjutkan pertandingan diposisi yang sama dengan saat dihentikan.

5.5 MR akan memberi aba-aba "Yoshi" untuk memulai pertandingan setelah Sonomama.



SECTION 06

POINT

BAGIAN 06

POINT



SECTION 06

POINTS

If the referee-team consists of a MR and 2 VRs:

- Points are awarded by the MR.
- If at least 1 VR agrees with the MR, they do not interfere.

If both VRs disagree with the MR one of them stands up and shows the corrected score (if both VRs agree) or intermediate score (if all 3 referees want to give different scores).

If the score is changed by the VRs the MR shall show the part in which the change has occurred and the change in score.

If the referee-team consists of a MR and 2 SRs:

- Points are given by all referees simultaneously and are awarded to a competitor following the majority rule e.g. the points will be awarded to a competitor when at least 2 referees (1 MR and 1 SR or 2 SRs) have awarded them points.
- If the referees give scores different from each other, the intermediate score shall be entered in the scoreboard.



SECTION 06

POINTS

Jika Tim Wasit terdiri dari MR dan 2 VR, maka: _____:

- Poin diberikan oleh MR. _____.
- Jika setidaknya 1 (satu) VR setuju, mereka tidak diintervensi _____.

Jika kedua VR tidak setuju dengan MR, maka satu dari mereka akan berdiri dan menunjukkan koreksi skor (jika kedua VR setuju) atau skor tengah (jika 3 Wasit ingin memberikan skor yang berbeda).

Jika skor dirubah oleh VR, maka MR harus menunjukkan bagian mana terjadi koreksi dan perubahan skor.

Jika Tim Wasit terdiri dari MR dan 2 SR, maka: _____:

- Poin akan diberikan oleh semua wasit secara bersamaan dan mengikut aturan mayoritas, misalnya: poin akan diberikan setidaknya 2 (dua) Wasit (yakni: 1 MR dan 1 SR atau 2 SR) telah memberikan point. _____

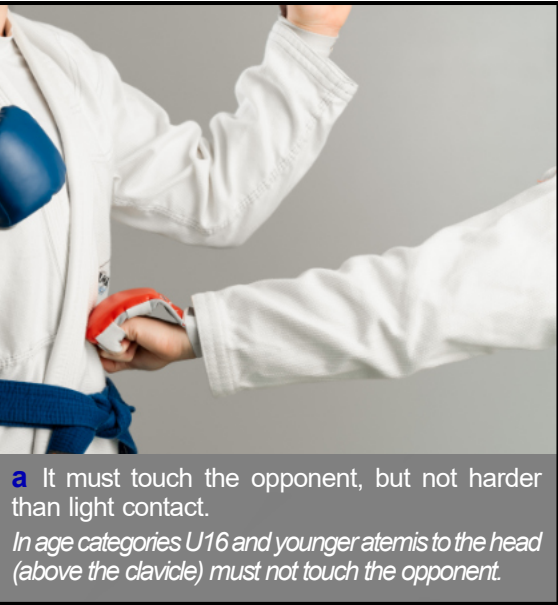
- Jika wasit memberikan skor yang berbeda satu sama lain, maka skor pertengahan yang akan dimasukkan ke dalam papan skor. _____



6.1 Part 1

6.1.1 Atemis may be applied to the torso or head, excluding straight atemis to the head.

6.1.2 There are 3 criteria that atemis must fulfill to be scored:



a It must touch the opponent, but not harder than light contact.
In age categories U16 and younger atemis to the head (above the clavicle) must not touch the opponent.



b It must be applied with hikite/hikiashi.
A kick that has been caught by the opponent is not applied with hikiashi and can therefore score waza-ari at best.



c It must be dealt with good dynamic, balance, and control.

6.1.3 The following techniques can be scored in part 1:

Ippon (3 Points)

Ippon (3 points) is awarded for a kick to the head that satisfies all 3 criteria and is not blocked by the opponent.

Ippon (2 Points)

Ippon is awarded for an atemi that satisfies all 3 criteria and is not blocked by the opponent (and is not awarded a 3-point-ippou).

Waza-ari (1 Point)

Waza-ari is awarded for an atemi that satisfies all 3 criteria but is partially blocked by the opponent.
or
an atemi that satisfies 2 of the 3 criteria and is not blocked by the opponent.



6.1 Bagian 1

6.1.1 Atemi dapat diterapkan pada tubuh atau kepala, kecuali serangan atemi lurus ke arah kepala.

6.1.2 Ada 3 kriteria untuk atemi yang harus dipenuhi:



a Harus menyentuh lawan tetapi tidak boleh lebih keras dari kontak ringan.
Pada kategori U16 atau dibawahnya, serangan ke arah kepala (diatas bahu) tidak boleh menyentuh.



b Harus diterapkan dengan hikite/hikiashi.
Tendangan tertangkap oleh lawan, dimana tidak menerapkan hikite/hikiashi, maka maksimal hanya akan mendapatkan poin waza-ari.



c Harus dilakukan dengan gerakan dinamis, seimbang dan kontrol yang baik

6.1.3 Teknik berikut dapat dinilai di Bagian 1:

Ippon (3 Poin)

Ippon (3 poin) diberikan untuk tendangan ke arah kepala yang memenuhi semua 3 kriteria dan tidak ter-blok oleh lawan.

Ippon (2 Poin)

Ippon yang diberikan untuk serangan atemi yang memenuhi semua 3 kriteria diatas dan tidak ter-blok oleh lawan (serta bukan termasuk serangan ippon-3-poin/kearah kepala).

Waza-ari (1 Poin)

Waza-ari diberikan untuk atemi yang memenuhi semua 3 kriteria diatas, namun ter-blok sebagian oleh lawan.
Atau,
serangan atemi yang memenuhi 2 dari 3 kriteria diatas dan tidak terblokir oleh lawan.

6.1.4 Engagements in Part 1

6.1.4.a An engagement starts when both athletes move towards each other and begin to apply atemi techniques.

6.1.4.b The first successful technique is scored, regardless whether it is ippon or waza-ari.

6.1.4.c If the engagement continues the next ippon technique is scored (the same competitor may be awarded both scores).

6.1.4.d Multiple penalties may be awarded during a single engagement.

6.1.4.e If both competitors apply an atemi technique that would yield the same score (both ippon - 2 or 3 points - or both waza-ari), the score shall be given to the competitor that lands the first hit. If both hits land at the same time no points shall be given (**simlutaneous actions**).

6.1.4.f An engagement ends when:

- The competitors move away from each other and the distance between them increases.
- Both competitors stop applying atemi techniques.
- The competitors go to part 2.

6.1.4 Ketentuan Serangan di Bagian 1

6.1.4.a Interaksi dimulai ketika kedua atlit bergerak kearah satu sama lain dan menerapkan teknik atemi

6.1.4.b Hanya satu teknik yang dapat dinilai poin dalam setiap serangan

6.1.4.c Prioritas untuk memutuskan teknik mana yang dinilai adalah sebagai berikut:

1. Teknik ippon pertama yang dilakukan (tidak masalah, baik itu ippon 2 atau 3 poin).

2. Teknik waza-ari pertama yang dilakukan

6.1.4.d Jika serangan mendarat bersamaan (Auchi) dan mendapat skor yang sama (keduanya ippon -2 atau 3 poin atau waza-ari) maka keduanya tidak akan diberikan poin(Simultaneous actions).

6.1.4.e Beberapa penalty bisa diberikan dalam satu aksi serangan.

6.1.4.f Serangan dinyatakan adalah berakhir ketika

- Peserta bergerak menjauh satu sama lain dan jarak keduanya semakin menjauh.
- Kedua peserta berhenti menerapkan teknik serangant/atemi
- Peserta melanjutkan ke bagian Bagian 2

6.2 Part2



6.2.1 The following techniques may be scored in part 2:



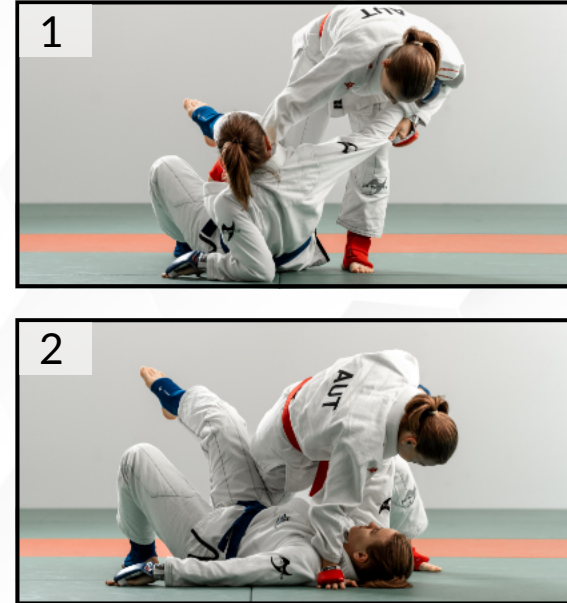
Ippon (3 Points)

Ippon (3 Points) is awarded for submission holds that force a submission of the opponent.
Submission holds in part 2 are not allowed in the age categories U16 and younger.



Ippon (2 Points)

Ippon is awarded for a takedown with full control and dynamic throughout the technique.



Waza-ari (1 Point)

Waza-ari is awarded for a partially controlled takedown.

6.2 Bagian 2



6.2.1 Teknik-teknik berikut ini mendapatkan dinilai pada Bagian 2 :



Ippon (3 Poin)

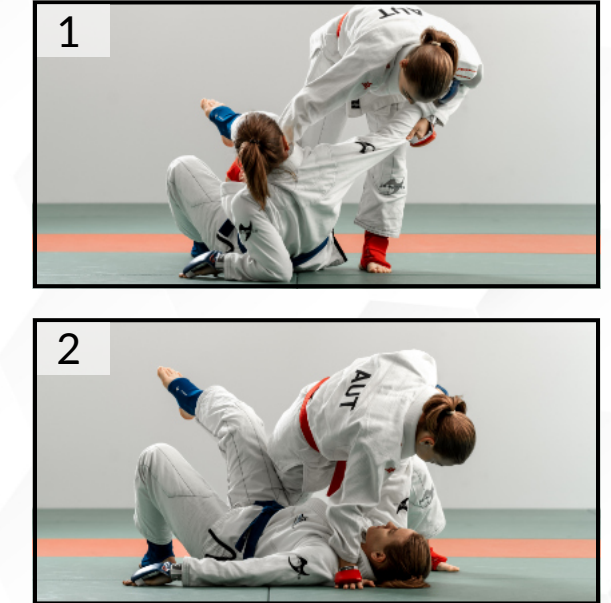
Ippon (3 Poin) akan diberikan untuk teknik kuncian/cekikan sah (submission hold) yang membuat lawan menyerah/tap

Teknik Kunci/Submission holds Bagian 2 ini tidak diperbolehkan untuk kategori usia U16 dan dibawahnya



Ippon (2 Poin)

Ippon yang diberikan untuk setiap bantingan/takedown yang dilakukan dengan kontrol penuh terhadap lawan dan teknik yang dinamis



Waza-ari (1 Poin)

Waza-ari diberikan untuk setiap bantingan/takedown yang dilakukan dengan kontrol sebagian terhadap lawan.

6.2.2 If a competitor is unable to tap, they may also tap verbally. In any case, if the MR thinks a competitor is in danger, they must stop the match and award ippon (3 points) to their opponent.

6.2.3 A takedown where the opponent lands flat on the back, side, or abdomen, and/or chest against the tatami with tori remaining in a position above or on the same level as their opponent may be scored in part 2.

6.2.4 Takedowns after which the opponent lands on their knees, on all fours, or in a seated position will not score any points.

6.2.5 Takedowns where the opponent lands on their knees as well as the chest or abdomen will score points.

6.2.6 If a takedown is countered by the opponent and both competitors land in a way, that neither is in control **simultaneous action** shall be announced.

6.2.7 If a takedown is applied after a competitor picks up their opponent from part 3 it is not subject for scoring.

6.2.2 Jika peserta tidak dapat melakukan Tap, mereka juga bisa melakukan tap secara lisan. jika MR menganggap peserta yang dikunci dalam posisi bahaya, mereka harus dihentikan dan diberikan ippon (3 poin) untuk lawannya

6.2.3 Bantingan yang membuat lawan mendarat pada punggung, samping atau perutnya, dan/atau dadanya dimana tori tetap pada posisi diatas atau pada level yang sama dengan lawannya maka bisa mendapatkan poin di Bagian 2

6.2.4 Bantingan/Takedowns yang dilakukan pada lawan yang telah berlutut, atau posisi merangkak, atau duduk tidak akan diberikan poin apapun

6.2.5 Bantingan/Takedowns yang dilakukan shingga lawan mendarat pada lututnya serta dada atau perutnya akan diberikan poin

6.2.6 Jika takedown di-counter oleh lawan sehingga keduanya mendarat tanpa kontrol lawan, maka wasit memberikan simultaneous action/Auchi

6.2.7 Jika takedown dilakukan terhadap lawan dari posisi Bagian 3, maka hal tersebut tidak akan mendapatkan poin

6.3 Part 3

6.3.1 The following techniques may be scored in part 3:



Ippon (3 Points)

Ippon (3 Points) is awarded for submission holds that force a submission of the opponent.

For age categories U16 and younger, if submission holds are executed in a technically correct way - with perspective of submission of the opponent - the referee must stop the match and award the Ippon (3 points).

Leg locks are not allowed in the age categories U16 and younger.



Ippon (2 Points)

Ippon is awarded for effective control techniques announced as **osae-komi** held for 15 seconds.

Waza-ari (1 Point)

Waza-ari is awarded for effective control techniques announced as **osae-komi** held for more than 10 seconds and less than 15 seconds.



6.3 Bagian 3

6.3.1 Teknik-teknik berikut ini mendapatkan nilai pada Bagian 3 _____ :



Ippon (3 Poin)

Ippon (3 Poin) diberikan untuk kuncian (submission hold) yang membuat lawan _____
menyerah/tap _____.

Untuk kategori U16 dan dibawahnya, jika kuncian/submission holds telah dilakukan dengan teknik yang benar – membahayakan/lawan menyerah jika dilanjutkan – maka wasit harus menghentikan dan memberi Ippon (3 poin) _____.

semua kuncian kaki tidak diperbolehkan untuk U16 dan dibawahnya _____.



Ippon (2 Poin)

Ippon diberikan untuk teknik kontrol lawan yang efektif/Osae-komi yang berhasil ditahan selama 15 detik _____.

Waza-ari (1 Poin)

Waza-ari akan diberikan untuk teknik kontrol lawan yang efektif/Osae-komi yang ditahan antara 10 sampai 15 detik _____.



6.3.2 Osae-komi is announced if:

- The controlled person is lying on the floor. Control techniques can be applied when the opposing competitor is on their back, side, or abdomen.
- The legs of tori are free (in back-control tori's legs are considered free).
- Uke is well encumbered and can't move freely and tori has a good control over uke.

or

- Tori has a submission hold where they control uke's upper body (e.g. sankaku-jime and juji-gatame) and where they are in a higher position than uke.

6.3.3 Osae-Komi time continues, even if:

- The controlled person is able to catch one leg of tori (half guard).
- The competitors move to back control on the ground (e.g. from a back mount or a mount) with tori in control
- The controlled person gets on all fours with both knees on the ground/turtle position in case of a back mount with tori in control.

6.3.4 Toketa will be announced, if:

- The controlled person is able to catch both legs of tori (closed guard).
- The controlled person can turn their opponent (except in case of back-control).
- The controlled person is able to get on their feet or on their knees in an upright position.
- The controlled person gets on all fours/turtle position with the knees on the ground.
- (For Back Mount) The controlled person gets on all fours with the knees off the ground.
- Both competitors leave the fighting area completely.

6.3.2 Dinyatakan Osae-komi, jika _____ :

- Lawan yang dikontrol posisi terbaring di lantai, Teknik kontrol yang dapat diterapkan adalah posisi telentang, miring maupun tengkurap.
- Kedua kaki tori adalah bebas (pada posisi back-control kedua kaki tori dianggap bebas).
- Uke tertahan dan tidak dapat bergerak bebas, dimana tori memiliki kontrol yang baik ter

hadap uke, atau _____

- Tori menerapkan kunciian yang mengontrol tubuh bagian atas uke (contoh sankaku-jime dan juji-gatame) dan posisi mereka diatas/lebih tinggi dari lawan

6.3.3 Perhitungan Osae-Komi akan dilanjutkan, meskipun _____ :

- Lawan yang dikontrol dapat menangkap satu kaki tori (posisi masuk ke half guard)
- Peserta bergerak mengambil posisi back-control di lantai (misalnya, dari back-mount atau mount) dengan tori tetap mengontrol lawan
- Lawan yang dikontrol posisi merangkak dengan kedua lutut di matras/turtle seperti pada kasus back mount dengan tori tetap mengontrol lawan

6.3.4 Dinyatakan Toketa, jika _____ :

- Lawan yang dikontrol dapat menangkap kedua kaki tori (masuk ke posisi closed guard)
- Yang dikontrol dapat membalikkan lawannya (kecuali pada kasus back-control)
- Yang dikontrol dapat berdiri kembali atau posisi tegak diatas kedua lututnya
- Yang dikontrol mendapatkan posisi merangkak/turtle dengan kedua lutut diatas lantai
- Untuk Back Mount) yang dikontrol dapat merangkak dengan kedua lutut diatas matras
- Kedua peserta sepenuhnya meninggalkan area pertandingan (fighting area)

6.3.5 If a competitor is unable to tap during a submission hold, they may also tap verbally. In any case the MR thinks a competitor is in danger they must stop the match and award ippon (3 points) to their opponent.

6.3.6 Osae-komi cannot be announced for a competitor who is trapped in a submission hold. Toketa is announced if the controlled person applies a submission hold.

6.3.7 Points for different control techniques and submission holds which are regarded as osae-komi cannot be cumulated.

An osae-komi which is held longer than 10 seconds and ends up with a successful submission will not score a waza-ari plus an ippon.

The MR will announce **toketa** for the osae-komi and award ippon (3 points) for the submission.

6.3.8 If a submission hold that is also an osae-komi technique does not result in a submission within 15 seconds, the MR will announce **mate** and give an ippon (2 points) to tori.



Osae-Komi



No Osae Komi



6.3.5 Jika peserta tidak dapat melakukan Tap, mereka juga bisa melakukan tap secara lisan. Jika MR menganggap peserta yang dikunci dalam posisi bahaya, mereka harus dihentikan dan diberikan ippon (3 poin) untuk lawannya.

6.3.6 Osae-komi tidak dapat dinyatakan untuk peserta yang sedang terjebak dalam kunci submission hold. Toketa akan dinyatakan jika lawan yang dikontrol, bergerak dan menerapkan kunci submission hold pada lawan.

6.3.7 Poin untuk teknik kontrol berbeda dan kunci yang dianggap osae-komi tidak dapat diakumulasi.

Osae-komi yang dilakukan lebih dari 10 detik dan berakhir dengan kunci tidak akan dinilai sebagai waza-ari dan ippon.

MR akan menyatakan Toketa untuk osae-komi nya dan memberikan ippon (3 poin) untuk kunci submissionnya.

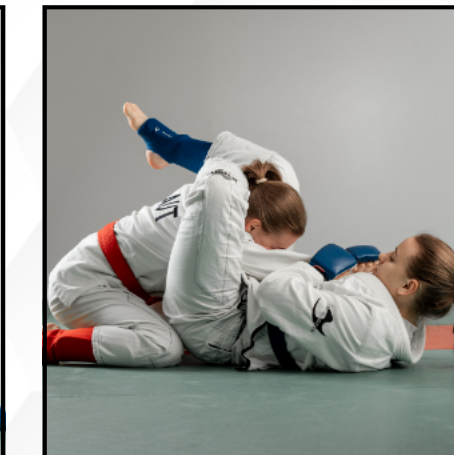
6.3.8 Jika kunci submission hold yang juga merupakan teknik osae-komi tidak menghasilkan tap lawan sampai 15 detik, maka MR akan mengumumkan Mate dan memberikan nilai ippon (2 poin) kepada tori.



Osae-Komi



Bukan Osae-Komi



SECTION 07

/ FOULS / PROHIBITED ACTS

PENALTIES

BAGIAN 07

PENALTI/PELANGGARAN/TINDAKAN TERLARANG

SECTION 07

PENALTIES / FOULS / PROHIBITED ACTS

Penalties must be given by the majority of the referees.

If a competitor performs an action that fits multiple criteria for penalties the most severe penalty shall be given.

There are 3 types of fouls and corresponding penalties:

- **Minor Fouls** - are penalized with **shido**, awarding 1 waza-ari to the opponent.
- **Major Fouls** - are penalized with **chui**, awarding 3 waza-ari to the opponent.
If one competitor accumulates 6 or more penalty points this adds up to a severe foul (**hansoku-make**).

- **Severe Fouls**

The Severe Fouls are divided between **technical fouls** and **disciplinary fouls**.

Severe Technical Fouls are penalized with **hansoku-make** and disqualification of the offending competitor from the match.

Severe Disciplinary Fouls are also penalized with **hansoku-make**, but the offending competitor will immediately be expelled from the tournament, losing all fights, medals, and qualification points of the entire event (in all disciplines and categories).



SECTION 07

PENALTIES / FOULS / PROHIBITED ACTS

Penalti/hukuman harus diberikan oleh mayoritas wasit

Jika peserta melakukan tindakan yang memenuhi kriteria untuk penalti ganda, maka penalti yang paling berat akan diberikan

Ada 3 Jenis pelanggaran dan hukuman penalti yang diberikan :

- Minor Fouls – dihukum dengan Shido, dan diberikan 1 waza-ari untuk lawan.
- Major Fouls – dihukum dengan Chui, dan diberikan 3 waza-ari untuk lawan.
Jika salah satu peserta mengumpulkan 6 atau lebih poin penalty, maka akan menjadi pelanggaran berat/severe foul (Hansoku-make)

- **Severe Fouls/Pelanggaran Berat**

Pelanggaran berat dibagi menjadi pelanggaran teknis dan pelanggaran disiplin

Pelanggaran Teknis berat akan dihukum dengan hansoku-make dan diskualifikasi bagi peserta yang melanggar dalam pertandingan

Pelangga Disiplin berat juga akan dihukum dengan hansoku-make, tetapi peserta yang melanggar akan segera dikeluarkan dari turnamen, kalah dalam semua pertandingan, medali dan poin kualifikasi dari seluruh acara (disemua disiplin dan kategori)





7.1 Minor Fouls

Minor fouls are penalized with shido and the opponent is awarded 1 waza-ari.

The following actions are regarded as minor fouls:

7.1.1 Mubobi

- Setting an action by which a competitor endangers themselves.
- It is possible to issue “mubobi” for one competitor and give points for the other competitor for the same action.

7.1.2 Leaving the Fighting Area

- In part 2, purposely pushing the opponent outside the fighting area.
- In part 3, during an osae-komi or a submission hold, if uke actively leaves the fighting area in a non-technical way and causes both competitors to leave the fighting area.
- In parts 1 and 2, going outside the fighting area with both feet.
However: If a competitor enters the safety area with both feet only for a brief moment and returns to the fighting area immediately, there is no foul and the match should not be stopped.

If a competitor goes outside the fighting area to evade hard or uncontrolled techniques no penalty shall be given.

7.1.3 Grip & Punch

- Applying atemi techniques in part 2 or part 3.
- However: If an atemi is applied simultaneously with the initiation of the grip (going from part 1 to part 2), it may be scored.



7.1 Minor Fouls

Minor fouls akan mendapatkan hukuman shido dan lawan akan mendapatkan 1 waza-ari

Tindakan berikut ini yang dinyatakan sebagai Minor fouls adalah

7.1.1 Mubobi

- Melakukan tindakan yang dapat membahayakan diri sendiri.
- Dimungkinkan memberikan mubobi kepada satu peserta dan memberikan poin kepada peserta lainnya untuk serangan yang sama.

7.1.2 Leaving the Fighting Area (Keluar area pertandingan)

- Pada Bag.2, dengan sengaja mendorong lawan keluar area pertand.
- Pada Bag.3, saat dalam kontrol lawan (osae-komi) atau dikunci lawan/submission hold, uke berusaha keluar area pertandingan dengan cara non-teknis dan menyebabkan kedua peserta keluar dari area pertandingan (fighting area).
- Pada Bag.1 dan 2, keluar area pertandingan dengan kedua kaki
Namun: ketika peserta dengan kedua kakinya keluar area pertandingan hanya untuk sesaat dan kembali lagi ke fighting area, tidak ada pelanggaran, dan pertandingan tidak boleh dihentikan

Jika seorang peserta keluar dari area pertandingan (fighting) untuk menghindari hard-contact atau un-control tech. maka tidak diberi penalti

7.1.3 Grip & Punch

- Melakukan teknik serangan atemi pada Bagian 2 atau Bagian 3.
- Namun: Jika serangan atemi dilakukan bersamaan dengan grip awal (dari Bag.1 menuju Bag.2), maka boleh diberikan poin



7.1.4 Passivity

• All Parts:

If one or both competitors are not showing any activity with the aim of scoring points.

• Part 1:

If one or both competitors are going directly to part 2 or part 3 without being active in part 1.

Active in part 1 shall mean a genuine attempt at scoring in at least 2 engagements before going into part 2 at the beginning of the fight.

• Part 2:

Refusing to go to part 2, while being active in part 1.

In such a case Passivity should be given if the competitors do not progress to part 2 within approximately 30 seconds. After such penalty is given the time will be reduced to approximately 15 seconds.

An active competitor can move to part 2 after unsuccessful attempts of scoring in part 1 but cannot move to part 3 directly. This is passivity part 2.

When in part 2, an active competitor cannot move to part 3 intentionally after unsuccessful attempts to score (this will again be passivity part 2) but they can move to part 1.

Going directly to part 3 or applying a false attack with the sole purpose to get to part 3.

Only blocking the opponent's attacks and movement, without the attempt of applying a technique.

• Part 3:

Going directly back to part 2 or part 1, while refusing to fight in part 3.

When in part 3, an active competitor can move to part 2 or part 1 after unsuccessful attempts to score.

When a penalty for passivity is issued because a competitor has skipped part 1 or 2 or refused to fight in part 3 the fight shall be resumed in the part where the passivity was issued for (e.g. if a fighter applies a false attack to skip part 2, the fight shall resume in part 2).

As an exception to the rule 7.1.4 Passivity:

A penalty for passivity shall not be given, if a competitor seizes an opportunity (e.g. by catching a kick without being active in part 1 before or by applying a flying ambar, standing up to pass the opponents guard...).

However: If this occurs in multiple instances and shows refusal to fight in part 1, 2 or 3, "shido" for passivity shall be issued.



7.1.4 Passivity

• Pada semua Bagian

Jika salah satu/kedua peserta tidak menunjukkan teknik apapun untuk mendapatkan poin

• Bagian 1

Jika salah satu/kedua peserta langsung menuju Bagian 2 atau Bagian 3 tanpa aktif di Bagian 1
Aktif di Bagian 1 artinya berupaya mencetak poin setidaknya 2 serangan sebelum melanjutkan ke Bagian 2

• Bagian 2

Menolak untuk melanjutkan ke Bagian 2, sementara hanya aktif Bagian 1
Dalam kasus ini, hukuman passivity akan diberikan jika para peserta tidak berpindah ke Bagian 2 dalam 30 detik. Setelah penalti diberikan, waktu akan dikurangi menjadi 15 detik.

Peserta yang aktif dapat pindah ke Bagian 2 meskipun tidak mendapat poin di Bagian 1 tetapi tidak boleh langsung ke Bagian 3. Ini merupakan Passivity di Bagian 2.

Ketika di Bagian 2, peserta tidak dapat sengaja pindah ke Bagian 3 setelah gagal untuk mendapatkan poin (akan diberikan passivity Bagian 2) tetapi mereka boleh pindah ke Bagian 1

Langsung ke Bagian 3, atau menerapkan serangan palsu dengan tujuan untuk ke Bagian 3

Hanya memblokir serangan dan gerakan lawan, tanpa berusaha menerapkan teknik

• Bagian 3

Langsung kembali ke Bagian 2 atau Bagian 1, Sementara menolak bertarung di Bagian 3

Saat di Bagian 3, Peserta dapat pindah ke Bagian 2 atau Bagian 1 setelah gagal mencetak poin

Ketika Penalty diberikan karena seorang peserta telah melewati Bagian 1 atau Bagian 2 atau menolak bertarung di Bagian 3, maka pertarungan harus dilanjutkan dibagian mana Passivity diberikan (misalnya seorang petarung menerapkan serangan palsu untuk melewati Bagian 2, maka pertarungan akan dilanjutkan di Bagian 2).

Pengecualian aturan 7.1.4 Passivity:

Penalti passivity tidak akan diberikan pada peserta yang merebut kesempatan (misalnya: menangkap tendangan lawan untuk flying ambar, atau berdiri utk passing-guard lawan, dst)

Namun: Jika terjadi beberapa kali dan menunjukkan penolakan bertarung di bag.1, 2 atau 3, maka akan diberikan hukuman 'shido'



7.1.5 Wasting Time

- Not having the gi and protective gear reset, when returning to the starting position on multiple occasions.
- Not having the gi and protective gear reset on time (15 seconds after the **reset the gi** sign was shown).
- Wasting time on purpose (e.g. arranging the gi, by taking the belt off, taking off the gloves etc.).
- If a competitor comes unprepared to the tatami and delays the match. The penalty will be issued after the standing bow, before the fight will be started by **hajime**.

7.1.6 Forbidden Action

- Setting actions after **mate** or **sonomama**.
- Applying atemis to the legs.
- Applying locks to fingers or toes.
- Putting their hand or foot in the opponent's face in part 2 or 3.



7.1.5 Wasting Time (Membuang-buang Waktu)

- Tidak menyetel ulang Gi dan alat pelindung, saat kembali ke posisi awal berulang kali
 - Tidak menyetel ulang Gi dan alat pelindung dengan tepat waktu (15 detik setelah instruksi 'reset the gi' diberikan).
 - Membuang-buang waktu dengan sengaja (misalnya: mengatur gi dengan melepas sabuk, melepas gloves, dll.)
 - Peserta datang tanpa persiapan ke tatami dan menunda-nunda pertandingan
- Hukuman akan diberikan setelah standing bow, sebelum pertarungan dimulai dengan instruksi 'hajime'

7.1.6 Forbidden Action

- Melakukan aksi setelah instruksi 'mate' atau 'sonomama'
- Menerapkan serangan atemi pada kaki
- Menerapkan kunci pada jari tangan atau kaki
- Meletakkan tangan atau kaki di wajah lawan pada Bag. 2 atau 3



7.2 Major Fouls

Major fouls will be penalized with chui and the opponent is awarded 3 waza-ari.

The following actions are regarded as major fouls:

7.2.1 Disregarding Referee instructions

- To disregard the MR’s instructions.
- To make any attempt of improving one’s grip or position after **sonomama** has been announced.
- The third instance of an identical minor foul (e.g. **passivity, grip & punch, leaving the tatami...**).
When a competitor commits the second instance of a minor foul, the MR will give a warning that another identical foul will result in “chui”.

7.2.2 Unnecessary remarks

- To talk with anyone during the match (e.g. opponent, coach, referee,...).
- To make unnecessary calls, remarks or gestures, dances, or victory celebrations that are unsportsmanlike towards the opponent, the referees, the secretariat, or anyone else, but are not severe enough to warrant immediate dismissal from the event (**severe disciplinary foul**).
- Dismissive gestures for disapproval of the scoring.



7.2 Major Foul

Major fouls akan diberikan hukuman 'chui' dan lawan diberikan 3 waza-ari

Tindakan berikut ini yang dinyatakan sebagai Major fouls, adalah :

7.2.1 Disregarding Referee instructions (Mangabaikan Instruksi)

- Mengabaikan instruksi MR
- Melakukan upaya untuk melakukan grip atau posisi setelah aba-aba sonomama
- Pelanggaran ketiga dari minor foul yang sejenis (misal. passivity, grip & punch, leaving the tatami...). Ketika peserta melakukan minor foul kedua, MR akan memberikan peringatan bahwa pelanggaran serupa lainnya akan menghasilkan “chui”.

7.2.2 Unnecessary remarks

- Berbicara dengan siapapun selama pertandingan (misal: dengan lawan, pelatih, Wasit,...).
- Membuat kementar yang tidak perlu, isyarat, tarian, atau selebarasi kemenangan yang tidak sportif terhadap lawan, wasit, sekretariat, atau siapapun, namun tidak cukup keras untuk diberikan diskualifikasi dari turnamen (**severe disciplinary foul**).
- Isyarat penolakan untuk ketidaksetujuan dari penilaian



7.2.3 Dangerous Technique

- Applying an atemi (e.g. kicking, pushing, punching, or hitting the opponent's body) in a hard way. If an atemi is harder than light-contact, the atemi will be considered as being hard contact. If the "hard contact" only occurred because the opponent moved into the technique and failed to protect himself (**Mubobi**) no chui for **Dangerous Technique** shall be issued. It is possible for **Mubobi** and **Dangerous Technique** to apply simultaneously.



- Applying a straight atemi towards the opponent's head. The penalty applies even if the attack misses the opponent.



7.2.3 Dangerous Technique

- Menerapkan atemi (misal, menendang, mendorong, meninju, atau memukul tubuh lawan) dengan keras. Jika atemi lebih keras daripada kontak ringan, atemi akan dianggap sebagai hard contact. Jika "hard contact" hanya terjadi karena lawan pindah ke teknik dan gagal melindungi dirinya sendiri (Mubobi) maka tidak dinyatakan chui untuk hal ini (Dangerous Technique). Mubobi dan Dangerous Technique bisa jadi dapat dilakukan secara bersamaan.



- Menerapkan atemi lurus ke arah kepala lawan, Penalt tetap berlaku bahkan jika serangan meleset dari lawan.



No Foul



- Applying an uncontrolled attack that is not stopped even if it misses the opponent.
An uncontrolled horizontal atemi (e.g. Uraken, haito or roundhouse kick) that is not stopped means that the atemi passes the mid-line of the opponent.
An uncontrolled vertical atemi (e.g. overhead tetsui) that is not stopped means an atemi than passes the jaw line.

Foul



No Foul (Bukan Pelanggaran)



- Menerapkan serangan tak terkendali yang tidak ditahan meskipun meleset dari lawan.

Atemi mendatar yang tidak terkendali (misalnya, Uraken, haito tendangan lokomotif) yang tidak ditahan artinya serangan melewati garis tengah tubuh lawan.

Atemi vertikal (misal tetsui atas kepala) yang tidak ditahan yang melewati garis rahang lawan.

Foul (Pelanggaran)



- Applying a takedown where any part of the opponent's body lands outside the safety area.



- Applying a takedown causing the opponent to land on their face or head or neck.
- Applying a hard or violent takedown.
- For age categories U16 and younger:
 - Performing an atemi that touches the head of the opponent.
 - Performing locks or strangulations in part 2.
 - Compressing the opponent's kidneys or ribs in the guard.



- Melakukan takedown dimana tubuh lawan mendarat diluar safety area



- Melakukan takedown yang membuat lawan mendarat pada wajah, kepala atau lehernya
- Melakukan takedown dengan sangat keras atau menyakiti lawan
- Untuk kategori U16 kebawah:
 - Melakukan atemi yang menyentuh kepala lawan
 - Melakukan kunci atau cekikan pada Bagian 2
 - Menekan ginjal atau tulang rusuk lawan pada posisi guard



7.3 Severe Fouls

All **Severe fouls** are penalized with **hansoku-make**.

If a competitor is penalized with **hansoku-make**, they lose the match (score set to 0) and the opponent's score is set to 50.

If both competitors are punished with **hansoku-make**, there will be a rematch:

- There is no break between match and rematch.
- Points, ippons and penalties will not be carried over to the rematch.

7.3.1 If a competitor commits a **Severe Disciplinary Foul**:

- They are expelled from the entire event.
- They lose all fights, medals, and qualification points in ALL disciplines and categories.

7.3.2 The following actions are regarded as severe disciplinary fouls:

7.3.2.a Performing an action with the sole intent to injure the opponent

7.3.2.b Showing unsportsmanlike behavior that goes beyond what is covered under "unnecessary remarks" (e.g. faking injury with the intention to get the opponent penalized for a valid action, swearing, racist, hateful, or otherwise indecent, offensive words, or gestures).

7.3.2.c When an athlete bites, pulls hair, strikes or applies excessive pressure to genitals or eyes.

7.3.2.d When a competitor shows disrespect towards an opponent or the spectators verbally or in gestures during a match or victory celebration.

7.3.2.e When one or both competitors fail to take the match seriously and engage in play or fake fighting.

7.3.2.f When a competitor displays an attitude that is inappropriate or unsportsmanlike for a competition, or engages in any other form of misconduct before or after the match.

7.3.2.g Showing behavior or performing actions that go against the budo spirit not listed above.



7.3 Severe Fouls

Semua Pelanggaran Berat (Severe fouls) akan dihukum dengan hansoku-make

Jika peserta dihukum dengan hansoku-make, mereka akan dinyatakan kalah dalam pertandingan (skor menjadi 0) dan skor lawan menjadi 50

Jika kedua peserta mendapatkan hansoku-make, maka akan dilakukan pertandingan ulang :

- Dimana tidak ada jeda antara pertandingan dan pertandingan ulang
- Dimana poin, yakni ippon & penalti yang sudah tercatat sebelumnya akan di reset

7.3.1 Jika peserta melakukan Pelanggaran Berat (Severe Disciplinary) Foul :

- Mereka dikeluarkan dari keseluruhan kejuaraan
- Dinyatakan kalah dalam semua pertandingan, medali, dan poin pada semua disiplin dan kategori

7.3.2 Tindakan berikut ini yang termasuk severe disciplinary fouls adalah :

7.3.2.a Melakukan tindakan sengaja untuk mencederai/melukai lawan

7.3.2.b Menunjukkan perilaku tidak sportif seperti apa yang tercakup dalam kategori unnecessary remarks (misalnya, pura-pura cedera dengan maksud agar lawan dihukum karena tindakan yang sah, sumpah serapah, sikap rasis, penuh kebencian, tidak senonoh, atau kata-kata/isyarat yang meyinggung)

7.3.2.c Menggigit, menjambak rambut, memukul atau menekan kemaluan atau mata

7.3.2.d Menunjukkan rasa tidak hormat terhadap lawan atau penonton secara lisan atau dalam gerakan selama pertandingan maupun selebrasi kemenangan

7.3.2.e Melaksanakan pertandingan dengan tidak serius dan terlibat dalam pengaturan hasil pertandingan atau pertarungan palsu

7.3.2.f Menunjukkan sikap yang tidak pantas atau tidak sportif untuk sebuah kompetisi, atau terlibat dalam bentuk pelanggaran lainnya baik sebelum atau sesudah pertandingan

7.3.2.g Menampilkan perilaku atau tindakan yang bertentangan dengan semangat budo yang tidak tercantum diatas





7.3.3 The following actions are regarded as severe technical fouls:

7.3.3.a Accumulating 6 or more penalty points in one fight.

7.3.3.b Performing an action that may injure the opponent.

Techniques that cause bleeding (but not due to re-opening of an existing wound) must be evaluated by the MR and SRs/VRs to determine based on the situation if; “mubobi” (shido), “dangerous technique” (chui) or “action that may injure the opponent” (hansoku-make) applies.

7.3.3.c Applying “Forbidden Techniques”:

- Applying locks on the neck or spinal column.



7.3.3 Tindakan berikut ini termasuk severe technical fouls _____ :

7.3.3.a Mendapat 6 penalti/lebih dalam satu pertandingan _____.

7.3.3.b Melakukan tindakan yang dapat melukai lawan. _____.

Teknik yang menyebabkan pendarahan (namun bukan karena luka yang terbuka kembali) harus dievaluasi oleh MR dan SR/VR untuk menentukan berdasarkan situasi jika, “mubobi” (shido), “dangerous technique” (chui) atau “tindakan yang dapat melukai lawan dan mendapatkan “hansoku-make”

7.3.3.c Melakukan Teknik yang dilarang/Forbidden techniques: _____ :

- Melakukan kunciian batang leher/cranck atau tulang belakang _____.



- Applying kani-basami.



- Strangling the opponent with bare hands.
- Applying a combination of takedown (including attempts) with a submission hold, in a such a way that even if the opponent follows along, there's substantial risk for harm.

Foul



Foul



No Foul



However it is allowed to take an opponent down with a submission hold:

- if the submission hold is resolved by the opponent going to the ground (e.g. kote-gaeshi).
- If during the preparation of the submission hold in part 2 the opponent goes to part 3 (e.g. flying armbar).

- Melakukan teknik guntingan/kani-basami



- Mencekik lawan dengan tangan kosong.
- Menerapkan kombinasi takedown (termasuk usaha) dengan kuncian, sedemikian rupa sehingga meskipun lawan mengikuti, ada resiko bahaya yang besar

Foul (Pelanggaran)



Foul (Pelanggaran)



No Foul (Bukan Pelanggaran)



Namun dibolehkan menjatuhkan lawan (takedowns) dengan kuncian berikut ini

- Jika kuncian/submission hold dilakukan oleh lawan yang jatuh ke matras (misal. kote-gaeshi)
- Jika selama persiapan melakukan kuncian di Bag.2, lawan menuju Bag.3 (misal. flying armbar)

- Applying twisted locks at the knee or foot

No Foul



Foul



- Menerapkan kunci knee-reaping (twisted locks) pada lutut/kaki

No Foul (Bukan Pelanggaran)



Foul (Pelanggaran)



Table of Permissible / Prohibited Actions

	U10 - U16	U18 / U21 / Adults / Masters	Techniques
1	S	S	Atemis to the legs
2	S	S	Locks on fingers or toes
3	S	S	Putting one's hand or foot in the opponent's face in part 2 or 3
4	C	✓	Atemis touching the head of the opponent
5	C	✓	Locks or strangulations in part 2
6	C	✓	Compressing the opponent's kidneys or ribs in the guard with crossed legs
7	C	C	Atemis applied in a hard way
8	C	C	Straight atemis towards the opponent's head
9	C	C	Uncontrolled atemis that are not stopped
10	C	C	Takedown with any part of the opponent's body landing outside the safety area
11	C	C	Takedown causing the opponent to land on their face or head or neck
12	C	C	Hard or violent takedown
13	H	H	Locks on the neck or spinal column
14	H	H	Twisted locks at the knee or foot
15	H	H	Kani-basami
16	H	H	Strangling the opponent with bare hands
17	H	H	Applying a combination of takedown and submission hold

- ✓ Action/Technique permitted
- S Action/Technique penalized with shido (Forbidden Action)
- C Action/Technique penalized with chui (Dangerous Technique)
- H Action/Technique penalized with hansoku-make (Forbidden Technique)

Tabel tindakan Diijinkan/Dilarang

	U10 - U16	U18 / U21 / Dewasa / Master	
1	S	S	Serangan Atemi pada kaki
2	S	S	Kuncian jari tangan dan kaki
3	S	S	Meletakkan satu tangan atau kaki pada wajah lawan di bagian 2 atau 3
4	C	✓	Serangan atemi yang mengenai kepala lawan
5	C	✓	Kuncian atau cekikan di Bagian 2
6	C	✓	Menekan ginjal atau rusuk lawan pada posisi closed guard (menyilangkan kedua kaki)
7	C	C	Melakukan serangan atemi secara keras dan kasar
8	C	C	serangan atemi lurus pada kepala lawan
9	C	C	serangan atemi tak terkendali yang tidak ditahan
10	C	C	Takedowns/bantingan yang membuat tubuh lawan mendarat di luar safety area
11	C	C	teknik takedowns/bantingan yang membuat lawan mendarat pada wajah atau kepalanya
12	C	C	bantingan/takedowns yang dilakukan dengan kasar dan sengaja untuk mencederai lawan
13	H	H	kuncian batang leher (neck-crank) atau tulang belakang
14	H	H	kuncian puntiran lutut dan kaki/knee-reaping
15	H	H	Teknik Guntingan/Kani-basami
16	H	H	mencekik lawan dengan tangan kosong
17	H	H	melakukan kombinasi kuncian dengan bantingan

- ✓ Aksi/Teknik yang diizinkan
- S Aksi/Teknik yang mendapatkan hukuman shido (Forbidden Action)
- C Aksi/Teknik yang mendapatkan hukuman chui (Dangerous Technique)
- H Aksi/Teknik yang mendapatkan hukuman hansoku-make (Forbidden Technique)

SECTION 08

SETTLEMENT OF THE MATCH

BAGIAN 08

PENENTUAN HASIL PERTANDINGAN

SECTION 08

SETTLEMENT OF THE MATCH



8.1 Determination of the winner before the expiry of the fighting time:

If a competitor scores at least one Ippon in each of the 3 parts, they immediately win by **full-ippou**.

In this case, the defeated competitor's score is set to 0 points and the winning competitor's score is set to 50.

8.2 Determination of the winner after the expiry of the fighting time:

- The competitor who scored a higher number of points is the winner.
- In case **a.** is equal, the competitor who scored Ippons in a higher number of different parts is the winner.
- In case **a.** and **b.** are both equal, the competitor who scored the higher number of ippons is the winner.

8.3 In case of a total tie after the expiry of the fighting time (both competitors have scored an equal number of points, scored ippons in the same number of parts, scored the same number of ippons):

- 8.3.1 After a break of 1 minute there is an extra round.
- 8.3.2 The duration of an extra round is 2/3 of the regular match time (120 seconds for U16 – Adults, 80 seconds for masters, U14 and younger).
- 8.3.3 If there is a total tie after an extra round, the procedure is repeated.
- 8.3.4 Scores, ippons and penalties are carried over into the extra rounds.
- 8.3.5 The score in the bracket/round robin table shall remain the tied score from the initial round.



SECTION 08

SETTLEMENT OF THE MATCH



8.1 Penentuan pemenang sebelum berakhirnya waktu pertandingan :

Jika peserta mencetak setidaknya satu ippon pada masing-masing bagian, mereka langsung menang dengan full-ippou.

Dalam hal ini, skor peserta yang kalah ditetapkan menjadi 0 dan pemenangnya ditetapkan menjadi 50

8.2 Penentuan pemenang setelah berakhirnya waktu pertandingan :

- Peserta yang mencetak poin lebih tinggi adalah pemenangnya
- dalam kasus a, jika skor keduanya sama, maka peserta yang mendapat ippon lebih banyak di tiap bagian adalah pemenangnya
- dalam kasus a. dan b, jika skor keduanya sama, maka peserta yang mencetak skor ippon lebih tinggi adalah pemenangnya

8.3 Jika tetap seri setelah berakhirnya waktu pertandingan (kedua peserta mencetak jumlah skor yang sama, mencetak ippons per bagian yang sama, mencetak jumlah ippon yang sama), maka :

- 8.3.1 Setelah istirahat 1 menit akan diberikan babak tambahan.
- 8.3.2 Durasi babak tambahan adalah 2/3 dari waktu pertandingan reguler (120 detik untuk U16 sd Dewasa, 80 detik untuk master, U14 dan dibawahnya)
- 8.3.3 Jika tetap seri setelah babak tambahan, diberikan babak tambahan lagi
- 8.3.4 Dimana Skor, ippon, dan penalt di lanjut ke babak tambahan
- 8.3.5 Skor pada bagan/round robin akan tetap ditulis seri sejak ronde awal



SECTION 09

WALK-OVER / WITHDRAWAL

BAGIAN 09

WALK-OVER/WITHDRAWAL

SECTION 09

WALK-OVER / WITHDRAWAL

9.1 The decision **fusen-gachi** (win by walk-over) shall be given to any competitor whose opponent doesn't appear for their match and has been called 3 times over a 3-minute period. The walked-over athlete's score is set to 0 points and the winner's score is set to 50.

9.2 The decision **kiken-gachi** (win by withdrawal) shall be given to the competitor whose opponent withdraws from the competition during the match. In this case the withdrawing competitor's score is set to 0 points and the winner's score is set to 50.



SECTION 09

WALK-OVER / WITHDRAWAL

9.1 Keputusan Fusen-gachi (menang dengan walk-over) akan diberikan kepada peserta yang lawannya tidak hadir setelah dipanggil 3 kali selama periode 3 menit. Skor atlet yang melakukan Walk-over ditetapkan menjadi 0 dan skor pemenangnya ditetapkan menjadi 50

9.2 Keputusan kiken-gachi (menang dengan withdrawal/mengundurkan diri) akan diberikan kepada peserta yang lawannya mengundurkan diri dari pertandingan. Dalam hal ini skor peserta yang mengundurkan diri menjadi 0 poin dan skor pemenangnya ditetapkan menjadi 50



SECTION 10

ACCIDENT / ILLNESS

BAGIAN 10

CEDERA/KECELAKAAN/SAKIT



SECTION 10

INJURY / ACCIDENT / ILLNESS

- 10.1** When a match is interrupted due to injuries of one or both competitors, the MR immediately stops all fighting activity and alerts the medical personnel as well as VR and TR with the Medical Treatment sign.
- 10.2** The maximum injury-time per competitor is 2 minutes per match.
- 10.3** The injury-time starts at the command of the TR, when the medical personnel has started treatment of the injured competitor.
- 10.4** While the injury-time is running an uninjured compitor shall stand at least 2 meters away from the injured competitor facing away from them as well as their own coach.
- 10.5** The official doctor has the final say in whether an injured or ill competitor may continue or not.
- 10.6** If a competitor loses consciousness or if they blackout, the fight must be stopped, and the competitor will be prohibited from competing for the remainder of the tournament.
- 10.6.1** If the blackout occurred due to a head trauma (e.g. punch, kick, throw with landing on the head) the competitor will be suspended from JJIF competitions for 3 weeks.
- 10.6.2** The competitor retains all victories, medals and ranking points they achieved up to this point.
- 10.6.3** The determination shall be made by the official doctor.

- 10.7** If one of the competitors is unable to continue, the MR and the VRs/SRs will decide after considering the following:
- 10.7.1** If the cause of the injury is attributed to the injured competitor or it is impossible to attribute the cause of the injury to either competitor, **kiken-gachi** (win by withdrawal) shall be given to the uninjured competitor.
- 10.7.2** If the cause of the injury is attributed to the uninjured competitor, **kiken-gachi** (win by with-drawal) shall be given to the injured competitor. If the action leading to the injury was a severe foul, the hansoku make supersedes **kiken gachi**.
- 10.7.3** If a competitor is taken ill during the match and they are unable to continue, **kiken-gachi** (win by withdrawal) shall be given to the opponent.
- 10.7.4** If a competitor loses control of basic bodily functions (e.g. vomiting, involuntarily urinating, or bowel incontinence) **kiken-gachi** (win by withdrawal) shall be given to the opponent.



SECTION 10

INJURY / ACCIDENT / ILLNESS

- 10.1** Ketika pertandingan dihentikan karena cedera salah satu ataupun kedua peserta, MR segera menghentikan semua aktifitas pertarungan dan memberitahu petugas medis, VR dan TR dengan tanda gestur Panggilan Medis
- 10.2** Maksimal injury-time adalah 2 menit per-peserta per-pertandingan
- 10.3** Penghitungan waktu Injury dimulai atas perintah the TR, ketika petugas mulai melakukan perawatan peserta yang cedera
- 10.4** Ketika injury-time berjalan, peserta yang tidak cedera harus berdiri setidaknya dalam jarak 2 meter membelakangi peserta yang cedera dan pelatihnya sendiri
- 10.5** Dokter resmi mempunyai keputusan akhir, apakah peserta yang cedera dapat melanjutkan pertandingan atau tidak
- 10.6** Jika seorang peserta kehilangan kesadaran atau pingsan, pertandingan harus dihentikan, dan peserta dilarang melanjutkan sisa pertandingan dalam turnamen
- 10.6.1** Jika hilangnya kesadaran terjadi karena cedera kepala (misalnya: pukulan, tendangan, bantingan yang mendarat di kepala) peserta akan di suspen dari kompetisi JJIF selama 3 minggu
- 10.6.2** Peserta tetap berhak atas semua kemenangannya, medali dan peringkat yang telah draih hingga saat ini
- 10.6.3** Penetapan keputusan harus dilakukan oleh dokter resmi

- 10.7** Jika salah satu peserta tidak dapat melanjutkan, maka MR dan VR/SR akan memutuskan setelah pertimbangan berikut ini:
- 10.7.1** Jika penyebab cedera diakibatkan peserta yang cedera itu sendiri atau tidak ada kaitan dengan lawannya, maka lawan dinyatakan kiken-gachi (menang dengan ppengunduran diri)
- 10.7.2** Jika penyebab cedera diakibatkan oleh lawan (yang tidak cedera), maka kemenangan kiken-gachi (menang dengan penarikan) akan diberikan kepada peserta yang cedera, dan lawannya akan mendapat hansoku-make karena melakukan pelanggaran berat (savage-foul)
- 10.7.3** Jika seorang peserta jatuh sakit selama pertandingan, dan mereka tidak dapat melanjutkan pertandingan, maka kiken-gachi (menang dengan pengunduran diri) akan diberikan kepada lawannya
- 10.7.4** Jika peserta kehilangan fungsi kendali atas tubuhnya (misal: muntah, buang air kecil tanpa bisa ditahan, inkontinensia usus), maka kiken-gachi (menang mengundurkan diri) akan diberikan kepada lawannya

SECTION 11

SITUATIONS NOT COVERED BY THE RULES

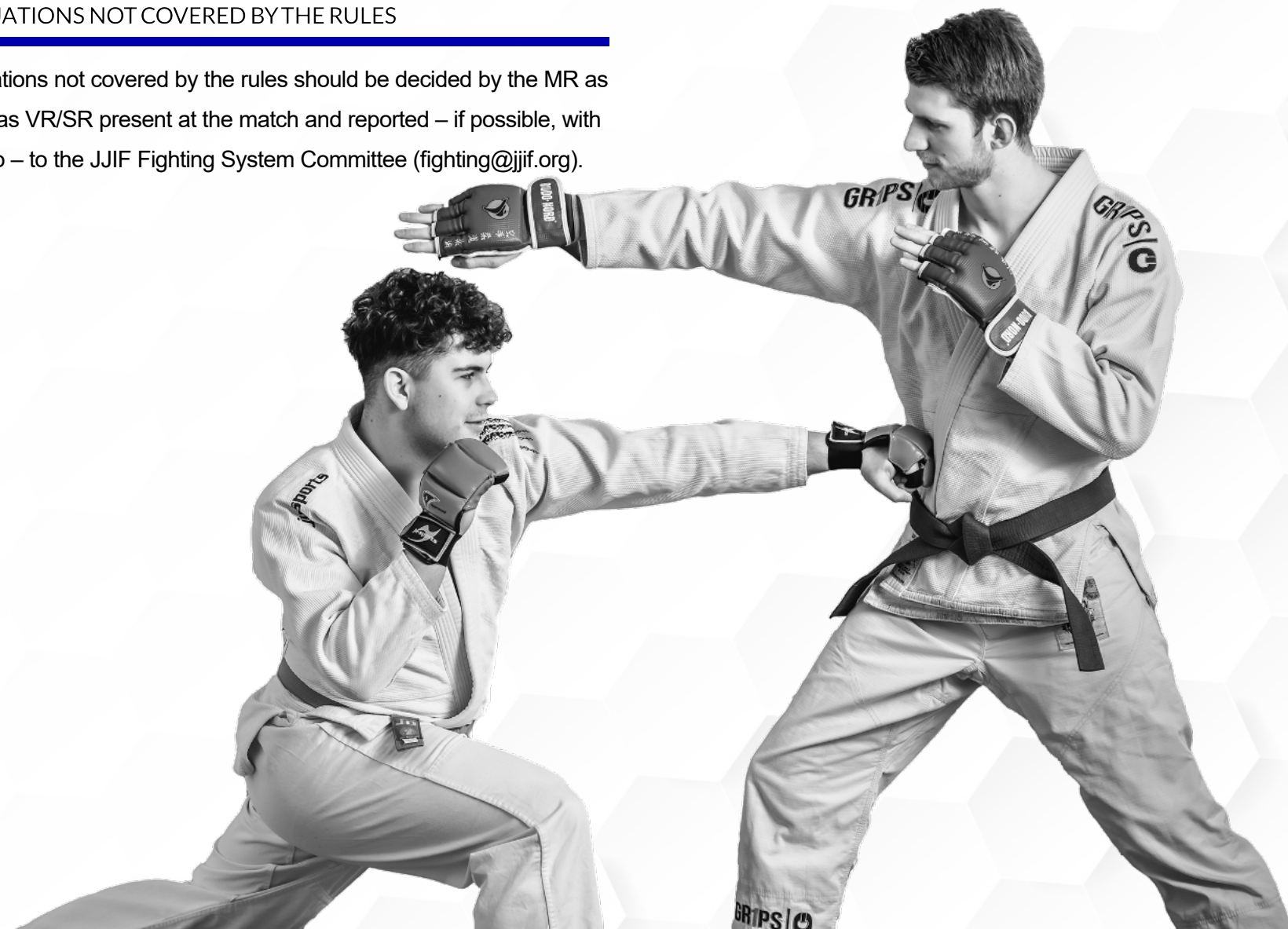
BAGIAN 11

SITUASI YANG TIDAK TERCAKUP DALAM RULE

SECTION 11

SITUATIONS NOT COVERED BY THE RULES

Situations not covered by the rules should be decided by the MR as well as VR/SR present at the match and reported – if possible, with video – to the JJIF Fighting System Committee (fighting@jjif.org).



SECTION 11

SITUATIONS NOT COVERED BY THE RULES

Situasi yang tidak dicakup dalam rule ini akan diputuskan kemudian oleh MR serta VR/SR yang hadir di pertandingan dan dilaporkan, — jika memungkinkan, dengan Video — ke JJIF Fighting Committee (fighting@jjif.org).



APPENDIX

RULES AND ADAPTATIONS

The appendix contains further restrictions, rules, guidelines, adaptations in organization, format, and protocol for different event formats, and special weight or age categories.

Those informations are also available in the JJIF Sporting Code (SC).

In case the appendix of this rulebook and the SC contradict each other the ruling in the SC is valid.

LAMPIRAN

ATURAN DAN PENYESUAIAN LEBIH LANJUT

Lampiran ini berisi batasan lebih lanjut, aturan, pedoman, adaptasi dalam organisasi, format, dan protocol untuk format acara khusus, dan kategori berat atau usia khusus.

Informasi-informasi tersebut juga tersedia di JJIF Sporting Code (SC).

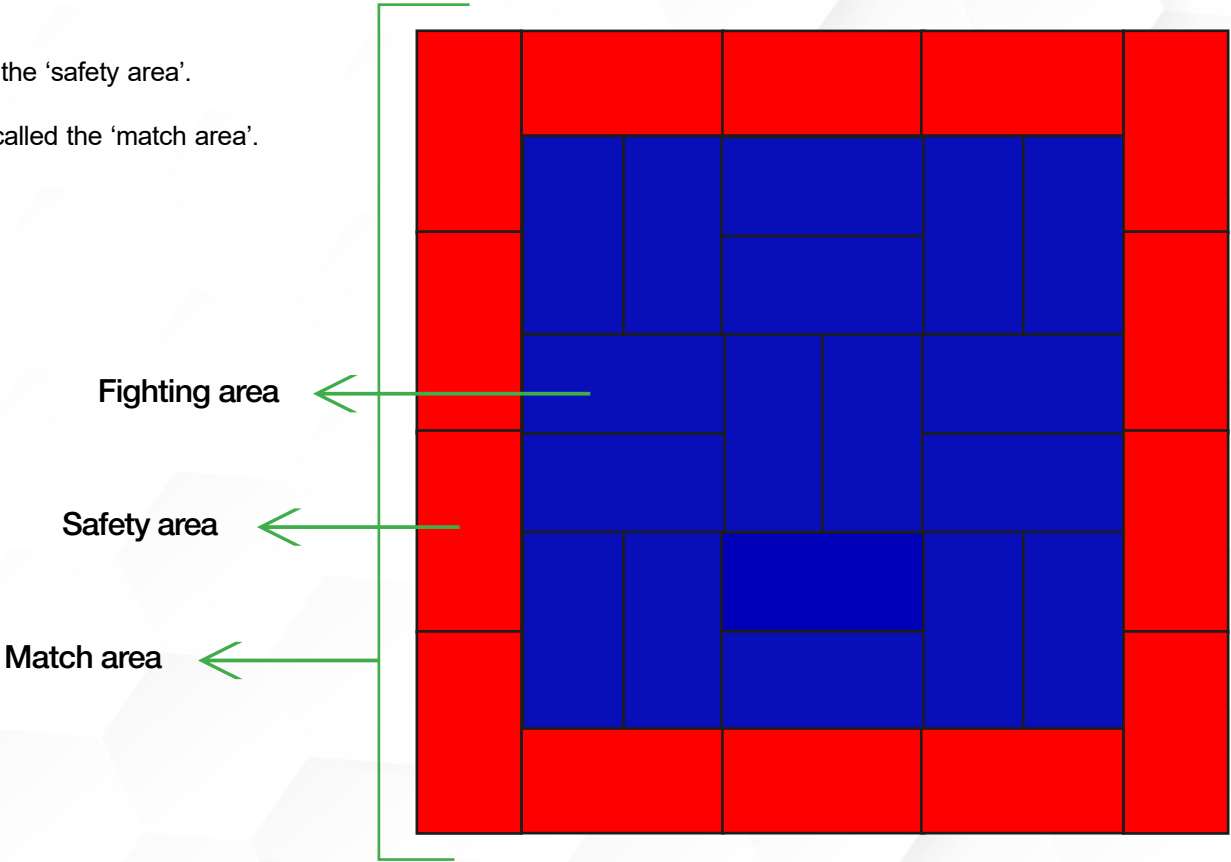
Dalam hal lampiran dalam buku ini dan SC saling bertentangan maka putusan dalam SC -lah yang diikuti.

APPENDIX I

COMPETITION AREA(FIELD OF PLAY - FOP)

The field of play must be set up by following the additional regulations listed in the affiliated document (JJIF Organization and Sporting Code).

- I.a** The competition area must be covered by mats, in different colors dividing the areas.
- I.b** The area outside the ‘fighting area’ is called the ‘safety area’.
- I.c** The ‘fighting area’ plus the ‘safety area are called the ‘match area’.

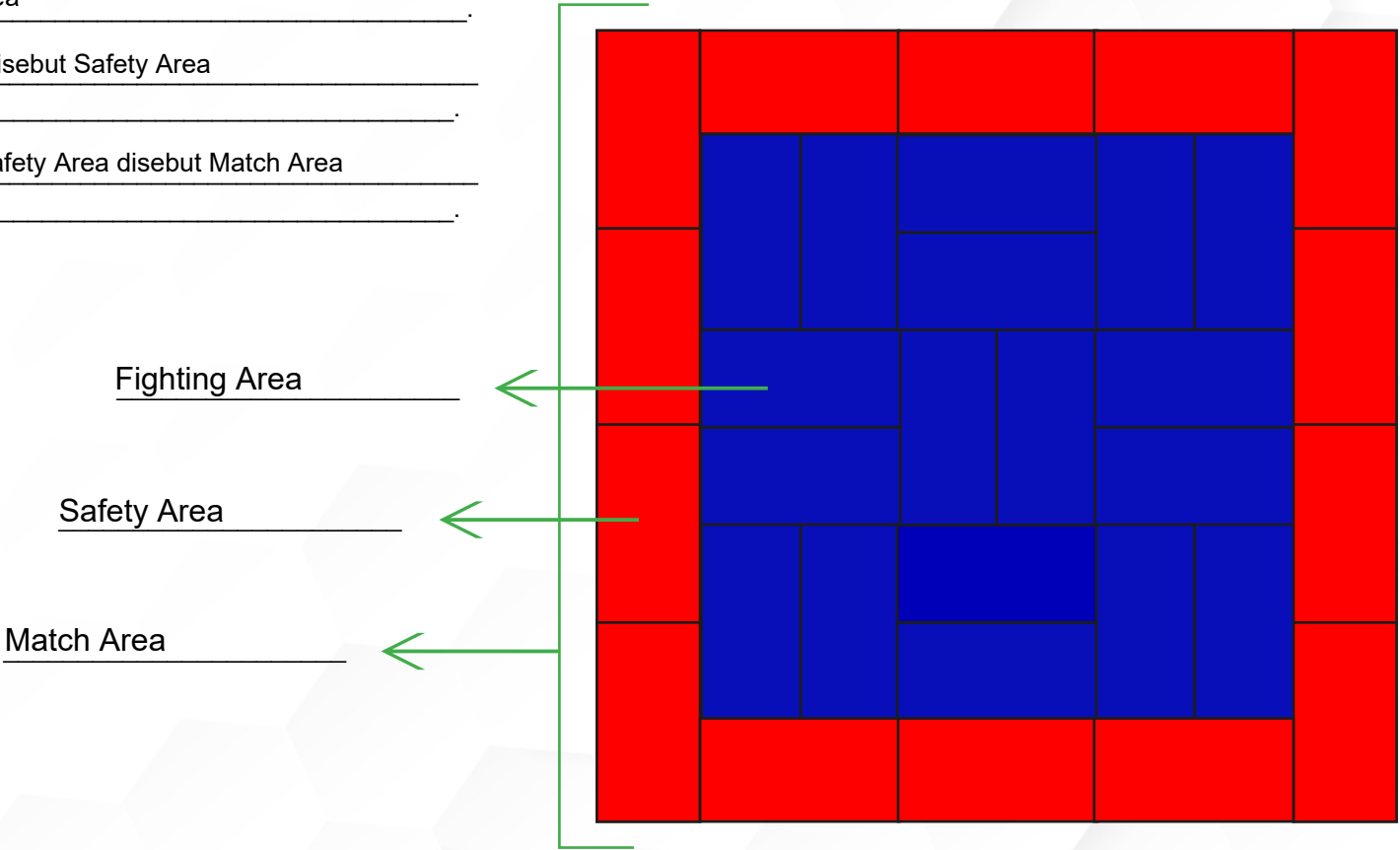


LAMPIRAN I

AREA PERTANDINGAN (FIELD OF PLAY- FOP)

Arena pertandingan harus diatur dengan mengikuti peraturan tambahan yang tercantum dalam dokumen terkait (yaitu JJF Sporting Code).

- I.a** Area pertandingan harus ditutup oleh tatami/Matras dengan warna berbeda yang membagi area.
- I.b** Area diluar Fighting Area disebut Safety Area.
- I.c** IFighting Area ditambah Safety Area disebut Match Area.



APPENDIX II

COACHES

Only one (1) coach per competitor is allowed in the match area.

- II.a** Coaches have to stay seated at the boundary of the match area during the match.
- II.b** Coaches are role models, and as such, their behavior must reflect the martial arts code of ethics and personal conduct.
- II.c** Coaches must be dressed according to the regulations in the affiliated document (JJIF Sporting Code). In certain events, a special dress code may be established (e.g. Beach Games).
- II.d** Coaches may challenge referee decisions, according to the regulations in the affiliated document (JJIF Sporting Code).
- II.e** If coaches exhibit offensive behavior towards competitors, referees, the audience, or anyone else, the Mat Referee (MR) should dismiss them from the area reserved to the officials (FOP) for the remaining duration of the match.
- II.f** If the offensive behavior continues, the referees of the match may decide to dismiss them from the official tournament grounds. The organizer/host reserves the right to ban anyone they deem **troublesome** from the venue.



LAMPIRAN II

PELATIH

Hanya satu (1) pelatih per peserta yang diperbolehkan berada di area pertandingan

- II.a** Pelatih harus tetap duduk diluar batas Area pertandingan selama pertandingan berlangsung
- II.b** Pelatih adalah panutan, dan dengan demikian perilaku mereka harus mencerminkan kode etik seni beladiri dan etika kesopanan
- II.c** Pelatih harus berpakaian sesuai tercantum dalam dokumen terkait (JJIF Sporting Code). Dalam acara-acara tertentu pakaian khusus dapat digunakan (misal: Beach Games, dll)
- II.d** Pelatih dapat menggugat keputusan wasit, tata cara dan ketentuan tercantum dalam dokumen terkait (JJIF Sporting Code)
- II.e** Jika pelatih menunjukkan perilaku ofensif terhadap peserta, wasit, penonton, dan siapapun, Mat Referee (MR) akan mengeluarkan mereka dari area pertandingan atau kursi official (FOP) selama sisa durasi pertandingan.
- II.f** Jika perilaku ofensif berlanjut, wasit dapat memutuskan untuk mengeluarkan mereka dari arena turnamen. Penyelenggara/tuan rumah berhak mengeluarkan siapapun yang dianggap mengganggu dari arena pertandingan



APPENDIX III

UNIFORMS / FURTHER REQUIREMENTS

III.a For the official weigh-in, the competitors must wear at minimum a non-transparent T-shirt and a short covering the knees. For more details see the Section **Weigh-in** in the SC.

III.b Patches may only be affixed in authorized regions of the gi as depicted in the illustration on the following page. They must be of cotton fabric and properly seamed. All patches that are unseamed or in unauthorized regions of the gi will be removed at gi inspection.

III.c The gi size must be in compliance with the **illustration of gi sizes and details** in Appendix III. The illustration can also be found in the SC.

III.d In male divisions a stretchy or elastic shirt (rashguard) under the gi is optional. In female divisions it is mandatory.

III.e In female divisions wearing a hijab (headscarf) is permitted. It must be fixed and made with elastic fabric, without any hard material. Black or white color is mandatory.

III.f The use of joint protectors (e.g. knee, elbow braces, etc.) is allowed, but only if they do not increase the body volume to the point of making it harder for the opponent to grip the gi.

III.g The use of any protectors or gear with hard material that may cause harm to an opponent or the athlete themselves is forbidden.

III.h Fingernails and toenails must be trimmed and short.

III.i Long hair must be tied together with a hairband. The hairband must not contain any hard material that may cause harm to an opponent.

III.j In case a competitor's skin is presenting with open wounds, rash, or disease, the doctor must be informed. The doctor has the final say on whether the competitor may participate in the competition.

III.k Outside the match area athletes must use footwear.

III.l The gi and any other equipment must be clean, dry and odorless.



LAMPIRAN III

SERAGAM/PERSYARATAN LEBIH LANJUT

III.a Untuk penimbangan resmi, peserta minimal harus menggunakan kaos tidak tembus pandang dan celana pendek yang menutupi lutut. Untuk lebih jelasnya lihat bagian penimbangan di SC.

III.b Patch/logo hanya dapat ditempelkan di area resmi pada Gi seperti yang digambarkan dalam ilustrasi halaman berikutnya. Gi harus dari kain katun yang dijahit kuat. Semua patches yang tidak dijahit atau dipasang di posisi yang tidak sah akan di lepas saat pemeriksaan Gi.

III.c Ukuran Gi harus sesuai dengan ilustrasi ukuran Gi dan rinciannya pada halaman lampiran III berikut ini. Ilustrasi juga dapat ditemukan di SC.

III.d Untuk divisi pria penggunaan elastic shirt (rashguard) didalam Gi diperbolehkan. Namun untuk divisi wanita adalah wajib.

III.e Untuk divisi wanita mengenakan hijab (jilbab) diperbolehkan. Dan harus terbuat dari kain yang elastis (hijab Sport) tanpa bahan yang keras. Warna hijab wajib hitam atau putih.

III.f Penggunaan pelindung sendi (misalnya, pelindung lutut, siku, dll.) diperbolehkan, tetapi mereka tidak boleh sampai merubah bentuk tubuh yang mempersulit lawan untuk mencengkeram Gi.

III.g Dilarang menggunakan pelindung atau perlengkakapan apapun dari bahan keras yang dapat membahayakan lawan atau atlet itu sendiri.

III.h Kuku jari tangan dan kaki harus dipotong pendek.

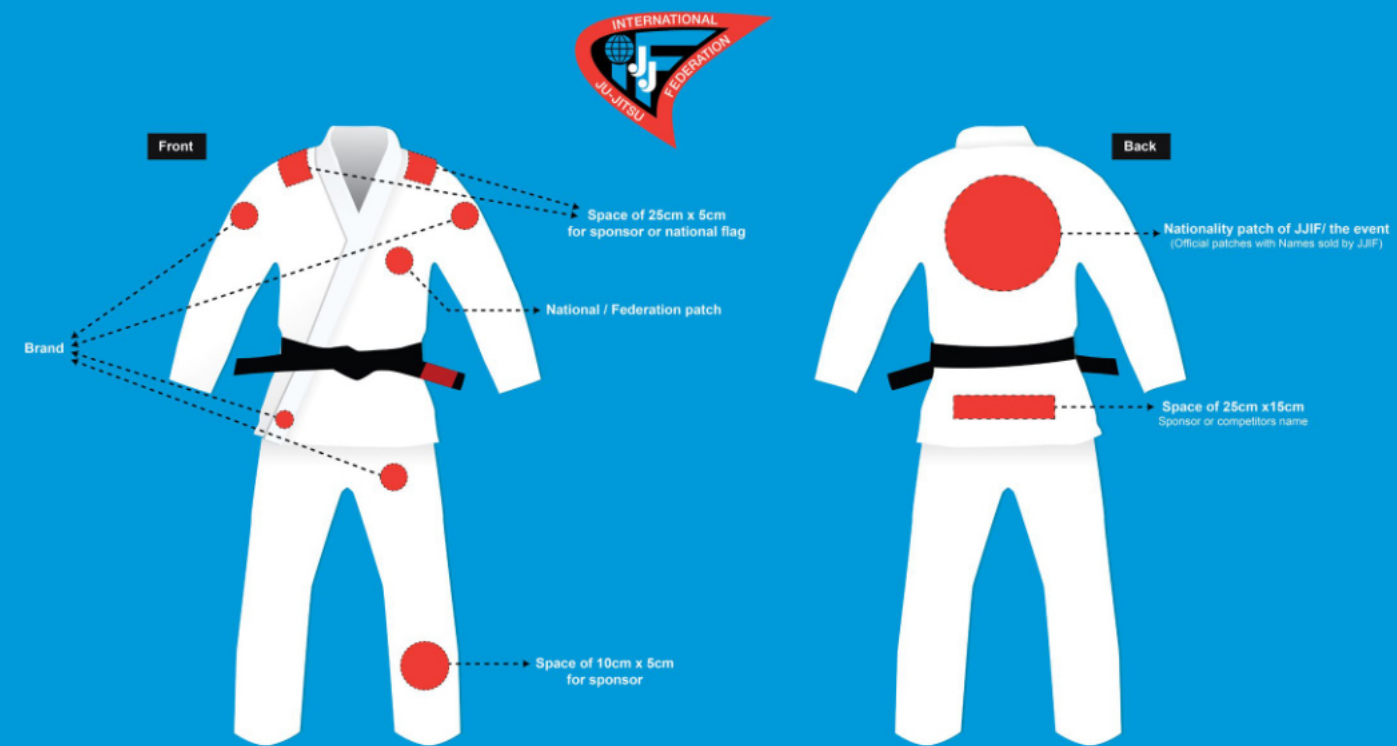
III.i Rambut panjang harus diikat dengan ikat rambut. Ikat rambut tidak boleh menggunakan bahan keras yang dapat membahayakan lawan.

III.j Jika kulit peserta mengalami luka terbuka, ruam atau penyakit tertentu, maka dokter harus diberitahu. Dokter memiliki keputusan akhir, apakah peserta dapat bertanding atau tidak dalam kompetisi.

III.k Diluar area pertandingan, atlet harus mengenakan alas kaki.

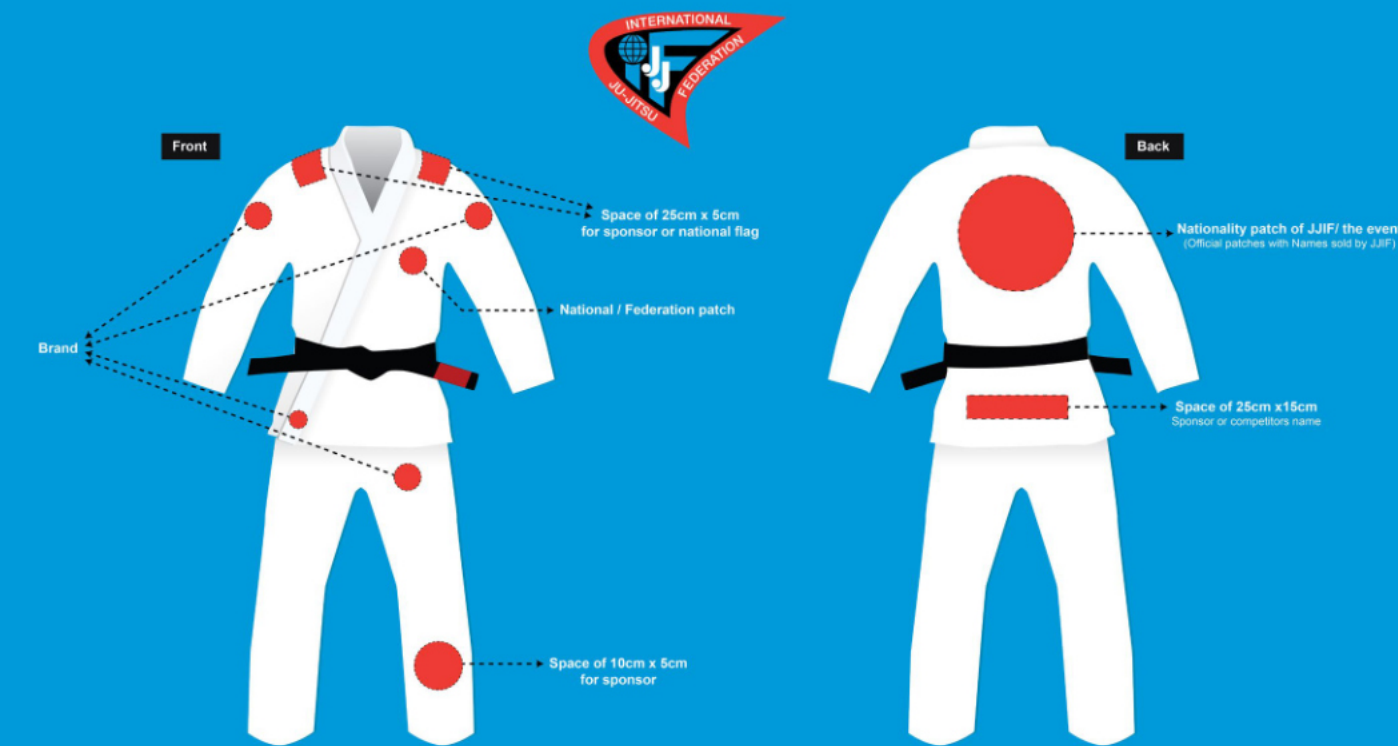
III.l Gi dan peralatan lainnya harus bersih, kering dan tidak berbau.





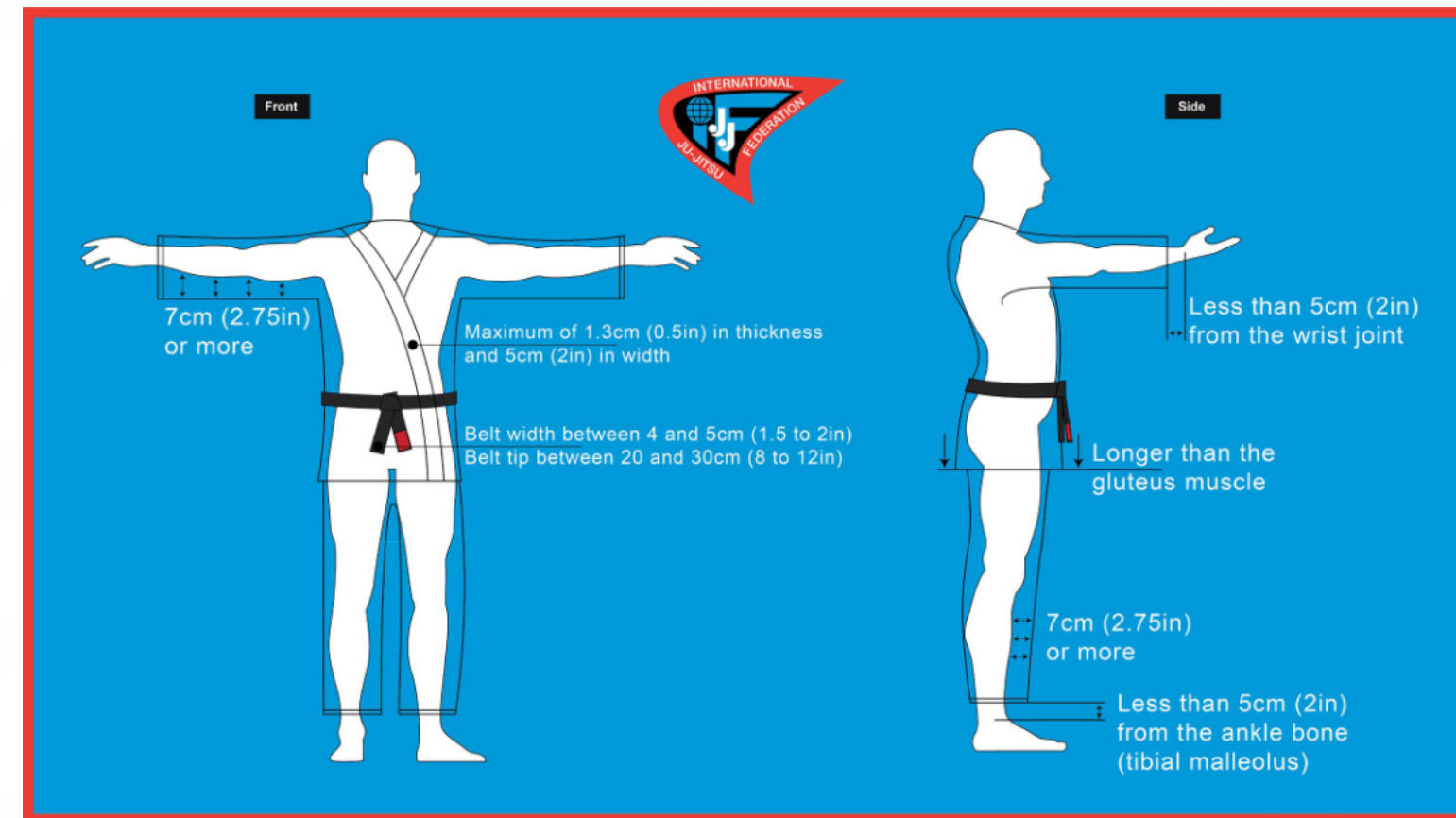
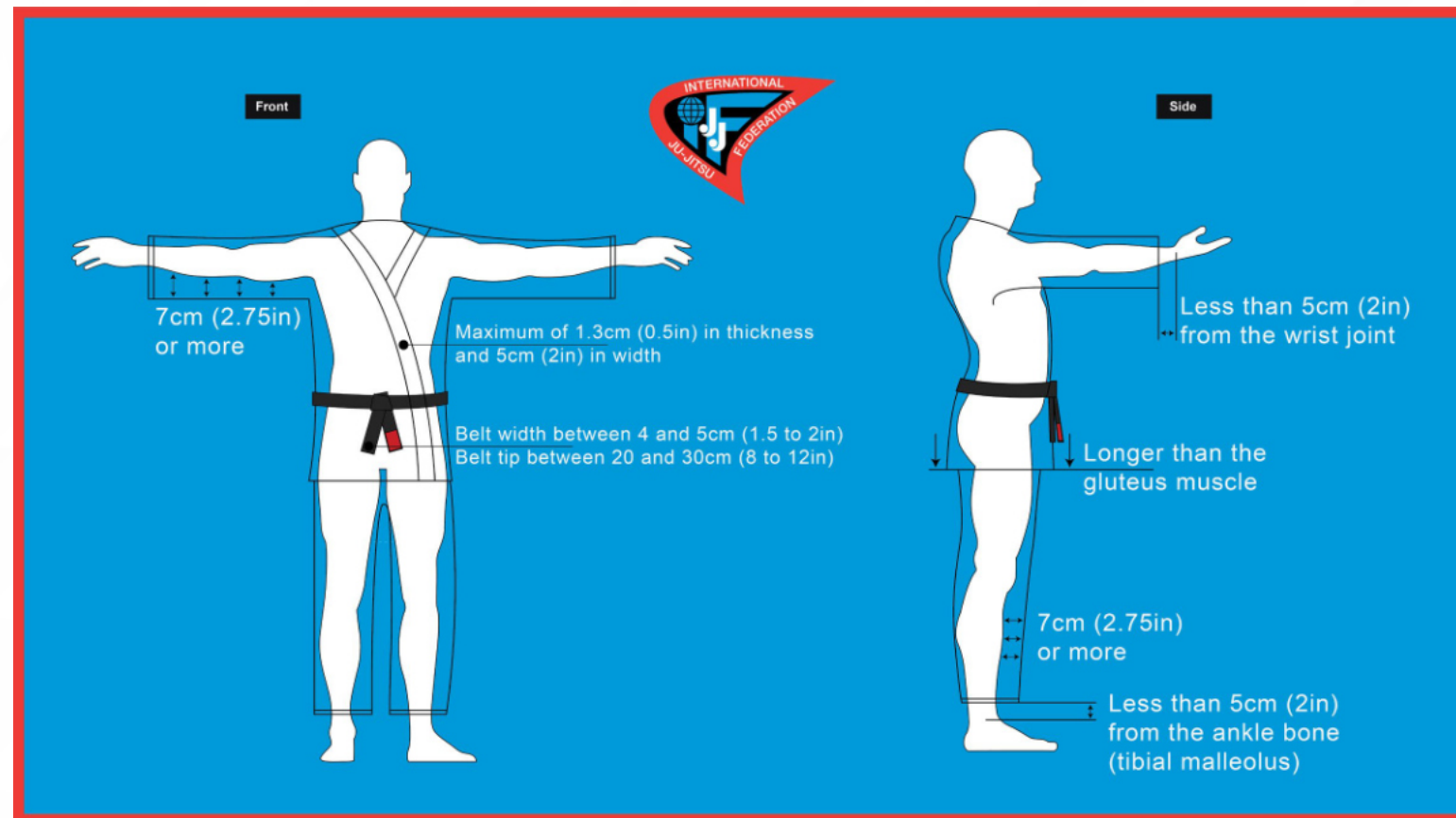
Generalities:

- The "sponsor area" must not be used for religious or political statements.
- The "sponsor" must fit with the ethics of Budo and sports (no discrimination, no Alcohol, no Tobacco,...).
- The "personal sponsor" cannot be in competition with official JJIF sponsors.
- Only official equipment suppliers of JJIF are allowed on sponsor areas (additional to the brand areas).
- Only the name of Competitor can be placed at the backside of the belt.
- In IWGA World Games and Sport Accord World Combat Games NO Advertising is allowed.
- Only the brand of Equipment can be placed at the "brand" positions.



Generalities:

- The "sponsor area" must not be used for religious or political statements.
- The "sponsor" must fit with the ethics of Budo and sports (no discrimination, no Alcohol, no Tobacco,...).
- The "personal sponsor" cannot be in competition with official JJIF sponsors.
- Only official equipment suppliers of JJIF are allowed on sponsor areas (additional to the brand areas).
- Only the name of Competitor can be placed at the backside of the belt.
- In IWGA World Games and Sport Accord World Combat Games NO Advertising is allowed.
- Only the brand of Equipment can be placed at the "brand" positions.



APPENDIX IV

AGE CATEGORIES / WEIGHT DIVISIONS / TIME

Iva Age Categories and Fighting Time

The following age categories and fighting times are recognized by the JJIF:

Masters	Older than 35 years	2 minutes
Adults	Older than 18 years	3 minutes
U21	18/19/20 years old	3 minutes
U18	16/17 years old	3 minutes
U16	14/15 years old	3 minutes
U14	12/13 years old	2 minutes
U12	10/11 years old	2 minutes
U10	9 years and younger	2 minutes

Competitors are assigned to the age categories according to the age they will reach the present year (from 1st of January to 31st of December).

A competitor can only participate in one age category per tournament, even if the categories are on different days, but within the same event. The same athlete cannot compete in both age categories.

LAMPIRAN IV

KATEGORI USIA/DIVISI BERAT/WAKTU

Iva Kategori Usia and Durasi Pertandingan

Kategori usia dan waktu pertandingan disahkan oleh JJIF :

Master	Usia lebih 35 th	2 menit
Dewasa	Lebih dari 18 th	3 menit
U21	18/19/20 tahun	3 menit
U18	16/17 tahun	3 menit
U16	14/15 tahun	3 menit
U14	12/13 tahun	2 menit
U12	10/11 tahun	2 menit
U10	9 th kebawah	2 menit

Peserta dimasukkan kategori usia yang mana usia mereka akan tercapai pada tahun ini (dari 1 Januari hingga 31 Desember)

Seorang peserta hanya dapat berpartisipasi dalam satu kategori usia per-turnamen, meskipun kategori tersebut ada dalam hari yang berbeda namun pada turnamen yang sama.

Seorang atlet tidak boleh bertanding dalam kategori umur yang berbeda

IV.b Weight Divisions for Individual Competitors (valid until 31.12.2023)

The following weight categories will be utilized in the World Championship and competitions held under the auspices of the JJIF for the individual disciplines.

Competitors may not be registered in more than one weight category, i.e. the category in which they belong or the one immediately higher.

Male				Female			
Adults	U21	U18	U16	Adults	U21	U18	U16
							-32 kg
			-38 kg				-36 kg
			-42 kg			-40 kg	-40 kg
		-46 kg	-46 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-50 kg	-50 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-55 kg	-55 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-60 kg	-60 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-66 kg	-66 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-73 kg	-73 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-81 kg	+73 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+81 kg					
+94 kg	+94 kg						

IV.b Kategori berat Perorangan (berlaku hingga 31.12.2023)

Kategori berat berikut ini akan digunakan dalam Kejuaraan dunia dibawah naungan JJIF untuk disiplin perorangan

Peserta tidak boleh terdaftar di lebih dari satu kategori berat, misal: kategori berat sendiri dan berat diatasnya

Pria				Wanita			
Dewasa	U21	U18	U16	Dewasa	U21	U18	U16
							-32 kg
			-38 kg				-36 kg
			-42 kg			-40 kg	-40 kg
		-46 kg	-46 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-50 kg	-50 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-55 kg	-55 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-60 kg	-60 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-66 kg	-66 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-73 kg	-73 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-81 kg	+73 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+81 kg					
+94 kg	+94 kg						

IV.b Weight Divisions for Individual Competitors (valid from 01.01.2024)

The following weight categories will be utilized in the World Championship and competitions held under the auspices of the JJIF for the individual disciplines.

Competitors may not be registered in more than one weight category, i.e. the category in which they belong or the one immediately higher.

Male				Female			
Adults	U21	U18	U16	Adults	U21	U18	U16
							-32 kg
			-40 kg				-36 kg
			-44 kg			-40 kg	-40 kg
		-48 kg	-48 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-52 kg	-52 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-56 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-62 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-69 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-77 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-85 kg	+77 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+85 kg					
+94 kg	+94 kg						

IV.b Kategori berat Perorangan (berlaku hingga 01.01.2024)

Kategori berat berikut ini akan digunakan dalam Kejuaraan dunia dibawah naungan JJIF untuk disiplin perorangan

Peserta tidak boleh terdaftar di lebih dari satu kategori berat, misal: kategori berat sendiri dan berat diatasnya

Pria				Wanita			
Dewasa	U21	U18	U16	Dewasa	U21	U18	U16
							-32 kg
			-40 kg				-36 kg
			-44 kg			-40 kg	-40 kg
		-48 kg	-48 kg	-45 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
		-52 kg	-52 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-56 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-62 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-69 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-77 kg	-70 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	-85 kg	+77 kg	+70 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	-94 kg	+85 kg					
+94 kg	+94 kg						

IV.c Weight Divisions for Children Events (valid until 31.12.2023)

For children categories (U14, U12 and U10) JJIF recommends the use of the following weight divisions to the JJNOs.

Male			Female		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-30 kg	-24 kg	-21 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-34 kg	-27 kg	-24 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-38 kg	-30 kg	-27 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-42 kg	-34 kg	-30 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-46 kg	-38 kg	-34 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-50 kg	-42 kg	-38 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-55 kg	-46 kg	-42 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-60 kg	-50 kg	+42 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-66 kg	+50 kg		-57 kg	+48 kg	
+66kg			+57 kg		

IV.c Kategori berat untuk usia Anak (berlaku hingga 31.12.2023)

Untuk anak kategori usia (U14, U12 dan U10) JJIF merekomendasikan pembagian berat berikut ini ke JJNO

Pria			Wanita		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-30 kg	-24 kg	-21 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-34 kg	-27 kg	-24 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-38 kg	-30 kg	-27 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-42 kg	-34 kg	-30 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-46 kg	-38 kg	-34 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-50 kg	-42 kg	-38 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-55 kg	-46 kg	-42 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-60 kg	-50 kg	+42 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-66 kg	+50 kg		-57 kg	+48 kg	
+66kg			+57 kg		

IV.c Weight Divisions for Children Events (valid from 01.01.2024)

For children categories (U14, U12 and U10) JJIF recommends the use of the following weight divisions to the JJNOs.

Male			Female		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-32 kg	-25 kg	-22 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-36 kg	-28 kg	-25 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-40 kg	-32 kg	-28 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-44 kg	-36 kg	-32 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-48 kg	-40 kg	-36 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-52 kg	-44 kg	-40 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-56 kg	-48 kg	-44 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-62 kg	-52 kg	+44 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-69 kg	+52 kg		-57 kg	+48 kg	
+69kg			+57 kg		

IV.c Kategori berat untuk usia Anak (berlaku hingga 01.01.2024)

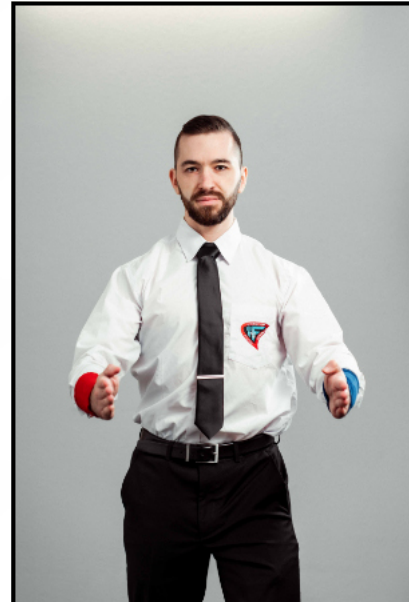
Untuk anak kategori usia (U14, U12 dan U10) JJIF merekomendasikan pembagian berat berikut ini ke JJNO

Pria			Wanita		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-32 kg	-25 kg	-22 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-36 kg	-28 kg	-25 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-40 kg	-32 kg	-28 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-44 kg	-36 kg	-32 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-48 kg	-40 kg	-36 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-52 kg	-44 kg	-40 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-56 kg	-48 kg	-44 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-62 kg	-52 kg	+44 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-69 kg	+52 kg		-57 kg	+48 kg	
+69kg			+57 kg		

APPENDIX V

REFEREE SIGNS

Signs for Conducting the Fight



Hajime (Starting the match)

The referee stands between the competitors and with both hands announces **hajime**.

Mate (Stopping the match)

The referee raises one of their hands to shoulder height with their arm parallel to the tatami and displays the flattened palm of their hand (fingers up) to the secretariat.



Sonomama (Freezing the match)

The referee strongly taps both competitors' backs with both hands while they are fighting and announces **sonomama**.

Yoshi (Unfreezing the match)

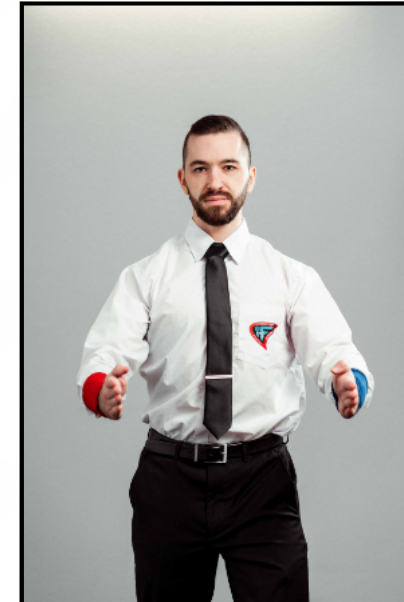
After the issue for temporarily stopping the match is resolved, the MR taps both competitors' backs again and announces **yoshi**.



LAMPIRAN V

TANDA GESTUR WASIT

Gesture melakukan pertarungan

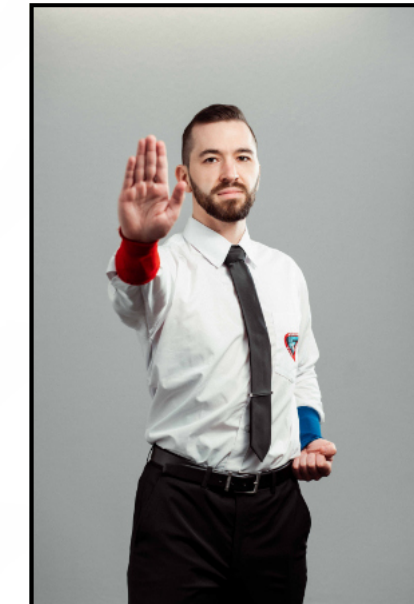


Hajime (Mulai pertarungan)

Wasit berdiri diantara dua peserta dan dengan kedua tangan memberi aba-aba Hajime

Mate (Menghentikan Pertarungan)

Wasit mengangkat salah satu tangannya setinggi bahu, lengan sejajar dengan tatami dan menunjukkan telapak tangan yang diratakan (jari ke atas) ke sekretariat



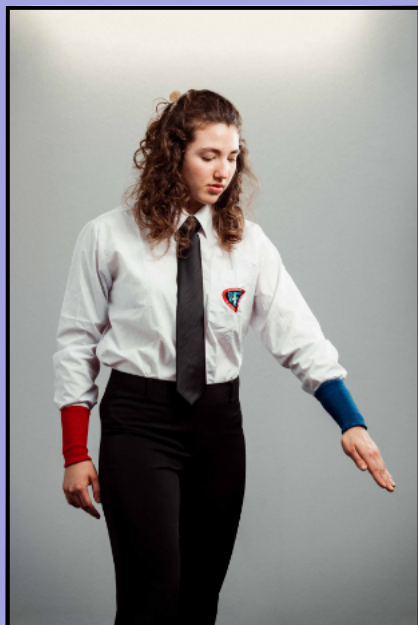
Sonomama (freeze pertarungan)

Wasit dengan kuat menepuk punggung kedua peserta dengan kedua tangan saat mereka bertarung dengan aba-aba Sonomama

Yoshi (Unfreezing pertarungan)

Setelah penghentian sementara selesai, MR akan menepuk punggung kedua peserta lagi dan memberi aba-aba Yoshi





Osae-komi (Control on the ground)

The referee points with right or left straight hand and palm, to the competitors and announces with clear voice **osae-komi**. The hand must be pointed out for the whole time while osae-komi is active.



Toketa (Control on the ground ended)

The referee waves with right or left hand (Which was held in osae-komi position) above the competitors a two times and announces **toketa**. The palm is positioned vertically.



Cancel (Reset a decision)

The referee first shows the decision they want to cancel, before showing the cancel sign.
The referee waves two times with straight hand over their head showing that a decision, has to be reset.



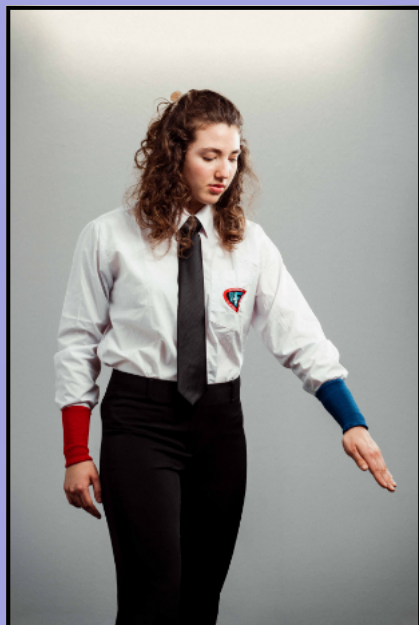
Reset the Gi

The referee crosses their hands in front of their body with open palms, turning towards the athlete that failed to reset their equipment on time.



Medical Treatment / Medical Time

The referee forms a T with both their hands.
This gesture alerts the medical staff, VRs/SRs & TR and the audience to an injury that requires treatment.
TR will start the injury time when the medical team reaches the injured competitor and stops it when they leave.



Osae-komi (Kontrol lawan di lantai)

Wasit menunjuk dengan tangan kanan/kiri secara lurus dan telapak terbuka menghadap bawah, kepada peserta dan menyatakan dengan suara jelas Osae-komi. Tangan harus menunjuk terus selama osae-komi aktif.



Toketa (Kontrol bawah berakhir)

Wasit melambai dengan tangan kanan/kiri (yang dilakukan dalam posisi osae-komi) di atas peserta sebanyak dua kali dan mengumumkan toketa. Telapak tangan terbuka diposisikan vertikal



Cancel (Membatalkan keputusan)

Wasit terlebih dulu menunjukkan keputusan yang akan dibatalkan, sebelum memberi tanda batal.
Wasit melambai dua kali dengan tangan lurus di atas kepala menunjukkan keputusan yang dikoreksi



Reset the Gi

Wasit menyilangkan tangan di depan tubuh dengan telapak terbuka, menghadap ke peserta yang diminta menyetel ulang GI/perengkapannya tepat waktu.



Perawatan Medis/Medical Time

Wasit membentuk huruf T dengan kedua tangannya.
Gestur ini memberitahu staff medis, VR/SR & TR serta penonton tentang cedera yang memerlukan perawatan.
TR akan memulai penghitungan injury time ketika tim medis telah sampai kepada peserta yang cedera dan menghentikan penghitungan waktu saat mereka pergi

Signs for Scoring



Ippon (3 Points)

The referee their raises left or right arm (depending if the score is given to the red or the blue competitor), high above the head, with three fingers clearly shown.



Ippon (2 Points)

The referee their raises left or right arm (depending if the score is given to the red or the blue competitor), high above the head, with palm facing forward.

If the referee wants to indicate in which part an ippon was scored they indicate it with the corresponding number of fingers before showing the ippon sign.



Waza-ari (1 Point)

The referee raises left or right arm to shoulder height (depending if the score is given to the red or the blue competitor), with palm of hand facing downwards. The sign must be clear to the secretariat.



Simultaneous action

The referee positions bent arms horizontally in front of the body, with touching fists.



I did not see

The referee raises their hands as if covering their eyes with the open palms. (Hands not directly in front of the eyes).

Gestur untuk Skor



Ippon (3 Poin)

Wasit mengangkat lengan kiri/kanan (sesuai warna sabuk peserta yang mendapat poin), tinggi di atas kepala, dengan tiga jari yang ditunjukkan dengan jelas



Ippon (2 Poin)

Wasit mengangkat lengan kiri/kanan (sesuai warna sabuk peserta yang mendapat poin) tinggi di atas kepala dengan telapak tangan menghadap ke depan.

Jika wasit ingin menunjukkan dibagian mana ippon dicetak, wasit menunjukkannya dengan jumlah jari yang sesuai sebelum menunjukkan ippon.



Waza-ari (1 Poin)

Wasit mengangkat lengan kiri/kanan (sesuai warna sabuk peserta yang mendapat poin) dengan telapak tangan terbuka menghadap ke bawah. Tanda ini harus tampak jelas bagi sekretariat



Serangan Bersamaan (Auchi)

Wasit memposisikan lengan yang ditekuk secara horizontal di depan tubuh, dengan kepalan tangan yang bersentuhan. tidak ada poin diberikan untuk kedua peserta



I did not see

Wasit mengangkat tangan seolah menutupi mata dengan telapak tangan terbuka. (Tangan tidak berada tepat didepan mata).

Signs for the end of the fight



Hikiwake (Tied Score)

The referee crosses arms in front of the chest, palms stretched. The referee shall announce **hikiwake**.

Break

In case of Hikiwake - before the extra round - the MR shows a thumbs-up sign to the TR and then directs the competitors off the fighting area for a 1 minute break.



Announcement of the winner

The referee indicates the winner rising at 45-degree angle, straight hand with open palm and announces with clear voice **winner** and the respective color.

Gestur berakhirnya Pertarungan



Hikiwake (Skor Seri)

Wasit menyalangkan tangan di depan dada, telapak tangan terbuka dan direntangkan.
Wasit akan memberi aba-aba Hikiwake

Break (Jeda)

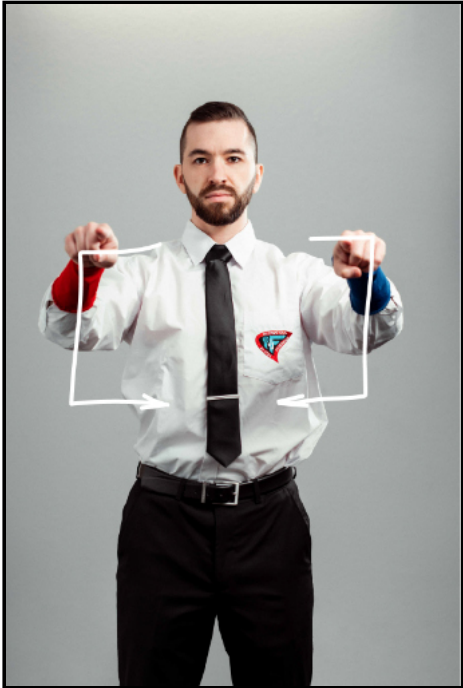
Dalam kasus Hikiwake – sebelum babak tambahan MR menunjukkan jempol ke TR dan kemudian mengarahkan peserta keluar dari fighting area untuk istirahat 1 menit



Pengumuman Pemenang

Wasit menunjukkan pemenang dengan menegakkan tangan lurus tegak 45 derajat dengan telapak tangan terbuka dan mengumumkan pemenang dengan suara yang jelas sesuai warna sabuk peserta

Signs for Challenges & Intercom



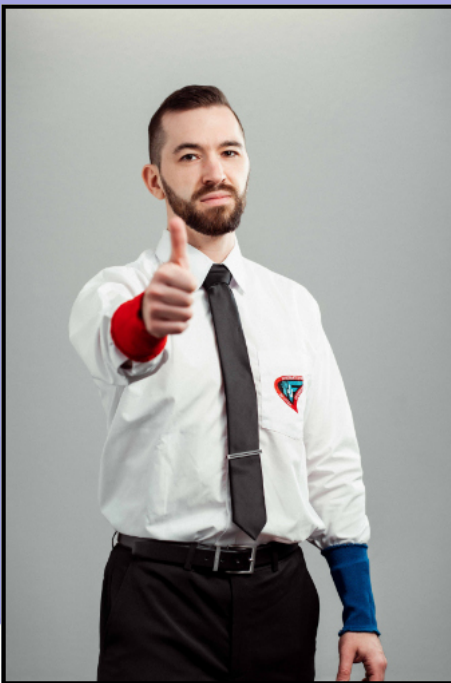
Review Requested / Coach Challenge

The MR makes a big rectangle gesture in front of their body with their index fingers. If the review is requested by a coach (challenge) the MR shall also indicate the color.

If the match is paused, the MR should indicate the ongoing review by pointing at their intercom earpiece while awaiting the result of the review.

Coach Challenge Denied

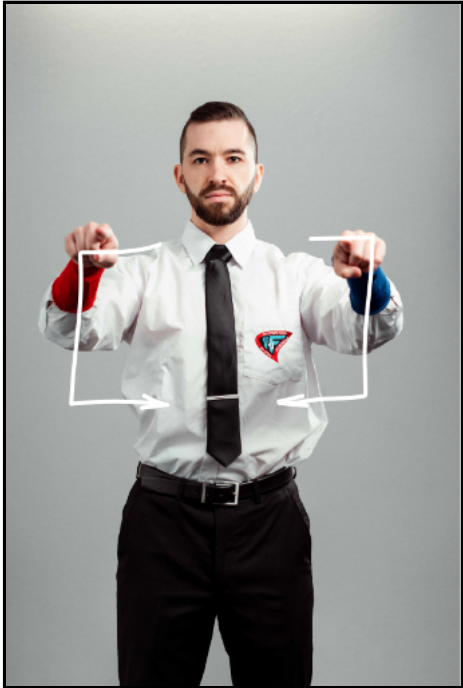
After the MR repeats the Review Requested sign, they indicate the competitor's color and follows it up by crossing their arms in front of their body with open hands then pulling them apart.



Coach Challenge Successful

The MR makes a big rectangle gesture in front of their body with their index fingers again, indicates the competitor's color and follows it up by a confirmation gesture (thumbs-up).

Gestur untuk Challenges & Intercom



Permintaan Review/Challenge

MR akan membuat gerakan memebentuk persegi panjang besar di depan tubuh mereka dengan jari telunjuknya. jika review diminta oleh pelatih (challenge), MR juga harus menunjukkan warna yang sesuai.

Jika pertandingan dijeda, MR harus menunjukkan bahwa review sedang berlangsung dengan menunjukan posisi telinga/earphone mereka sambil menunggu hasil review selesai

Challenge Ditolak/Tidak diterima

Setelah MR mengulang tanda permintaan Review, mereka akan menunjuk warna peserta diikuti dengan menyilangkan tangan di depan tubuh, telapak tangan terbuka lalu menariknya menjauh.



Challenge Diterima

MR membuat gerakan persegi panjang besar di depan tubuh dengan jari telunjuknya lagi, menunjukkan warna peserta dan diikuti dengan gesture konfirmasi (jempol ke atas)

Penalty (Shido / Chui / Hansoku-make)

After showing the respective penalty sign the referee points towards the competitor to be penalized, with their index finger raised.



Signs for Minor Fouls



Mubobi (Self-Endangerment)

The referee horizontally straightens their arms in front of their body two times with closed fists.



Leaving the fighting area

The referee makes an outward motion towards the edge of the tatami with the back of their hand.

Penalti (Shido/Chui/Hansoku-make)

Setelah menunjukkan tanda penalti, wasit akan menunjuk ke arah peserta dengan jari telunjuk terangkat (sesuai warna sabuk peserta).



Gestur untuk Minor Fouls



Mubobi (Self-Endangerment)

Wasit meluruskan lengan di depan tubuh mereka secara horisontal dua kali dengan kepalan tangan tertutup



Keluar area pertandingan

Wasit membuat gerakan keluar menuju tepi tatami dengan punggung tangannya.



Wasting Time

The referee points towards their wrist-watch.

Passivity

The referee rotates both arms horizontally from elbow to the wrist in front of their body.

After the passivity sign, but before the penalty sign the referee indicates in which part the passivity occurred using the corresponding number of fingers.



Grip & Punch

The referee shows a gripping motion with one hand and a punching motion with the other hand.

The hand performing the punching motion indicates the offending athlete.



Membuang Waktu (Wasting Time)

Wasit menunjuk ke arah jam tangan mereka

Passivity

Wasit memutar kedua lengan dengan telapak terbuka secara horizontal dari siku ke pergelangan tangan di depan tubuhnya.

Setelah tanda pasivity diberikan, wasit akan menunjuk pada bagian mana pasivity terjadi dengan jumlah jari yang sesuai, kemudian memberi tanda penalti sesuai dengan warna peserta.



Teknik Terlarang (Forbidden Act)

Untuk semua tindakan dan teknik yang dihukum shido:
Wasit menerapkan pukulan dengan ujung tangan terbuka ke lekukan sikunya.

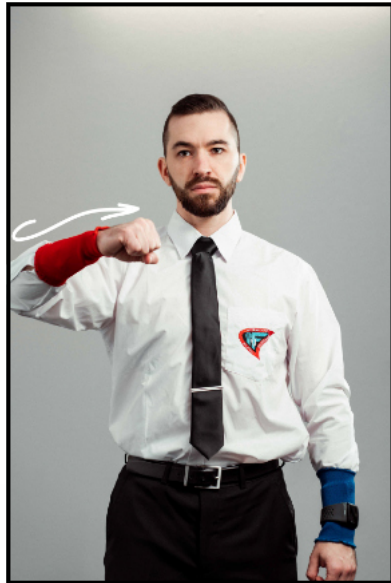
Grip & Punch

Wasit akan memberi tanda dengan gerakan mencengkeram dengan satu tangan dan gerakan meninju dengan tangan lainnya.

Tangan yang melakukan gerakan meninju sesuai dengan warna atlet yang melakukan pelanggaran.



Signs for Major Fouls



Dangerous Technique

For all actions and techniques that are punished by chui:
The referee raises their right or left hand horizontally, with arm bent in front of the body and with fist.



Disregard the MR instructions

The referee points with their index fingers to their ears.



Unnecessary Remarks

The referee puts their extended index finger in front of their mouth.

Sign for Severe Fouls

Severe Technical Foul

For all actions and techniques that are punished by hansoku-make:
The referee crosses their arms with closed fists above their head and indicates the offending competitor with the **penalty** sign.



Gestur untuk Major Fouls



Melakukan Teknik Berbahaya

Untuk semua tindakan dan teknik yang dihukum dengan chui _____:
Wasit mengangkat tangan kanan/kiri horizontal dengan lengan ditekuk didepan tubuh dan tangan terkepal _____.



Mengabaikan Instruksi Wasit

Wasit menunjuk dengan jari telunjuk ke telinganya _____.



Unnecessary Remarks

Wasit meletakkan jari telunjuknya yang terulur di depan mulutnya. _____.

Gestur untuk Severe Fouls

Severe Foul Teknis

Untuk semua tindakan dan teknik yang dihukum hansoku-make: _____:
Wasit menyilangkan tangan terkepal di atas kepala dan menunjuk peserta yang melanggar dengan tanda penalti _____.





INTERNATIONAL

JU-JITSU

FEDERATION