

HOKUTORYU PRO OTTELUSÄÄNNÖT

Hokutoryu PRO Fighting Rules FI

18.12.2016

Hokutoryu HQ



Osa 1 Hokutoryu PRO - ottelun kuvaus

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

Osa 2 Hokutoryu PRO ottelusäännöt

1 Hokutoryu-PRO ottelujen painoluokat.....	6
1.1 Miehet.....	6
1.2 Naiset.....	6
2 Ottelualue	6
3 Hygienia.....	6
4 Varusteet	6
4.1 Kilpailupuku	6
4.2 Suojavarusteet.....	7
4.3 Otteluvyöt.....	8
5 Hokutoryu PRO -ottelun kesto	8
6 Hokutoryu PRO-ottelun tuomitseminen, arvostelu, pisteet ja varoitukset.....	8
6.1 Hokutoryu PRO-ottelun voitto (NO GACHI)	8
6.2 Hokutoryu PRO-ottelun voitto tyrmäyksellä (KOUBAN).....	8
6.3 Hokutoryu PRO-ottelun voitto luovutuksella (KIKEN).....	8
6.4 Hokutoryu PRO-ottelun voitto tuomareiden päätöksellä (HANTEI).....	9
6.5 Hokutoryu PRO-ottelun voittaja tasatilanteessa (HIKIWAKE).....	9
6.6 Huomautus (KEIKOKU) ja varoitus (HANSOKU CHUI)	10
6.7 Diskvalifiointi (HANSOKU MAKE).....	11
6.8 Ylituomarin oikeudet	11
7 Huoltaja.....	11
8 Hokutoryu PRO-ottelutapahtuman organisaatio	12
8.1 Ottelutapahtuman johtaja.....	12
8.2 Ylituomari.....	12
8.3 Muu tuomaristo	12
8.4 Hokutoryu PRO-ottelutapahtuman jury	12
8.5 Muu organisaatio	13
9 Lääkintähenkilöstö ja ensiapuvalmius.....	13
10 Antidoping.....	13
11 Protestit.....	13
12 Tilanteet joita säännöt eivät kata	14

Osa 1 Hokutoryu PRO -ottelun kuvaus

1. Hokutoryu PRO -ottelun tarkoitus

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

2. Hokutoryu ju-jutsun kamppailuajatus

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

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

3. Hokutoryu PRO - ottelun kulku

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

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



Hokutoryu PRO Fighting Rules



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

4. Hokutoryu PRO -ottelun tekniikat

4.1 Käsitekniikat / osuma-alueet

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

Kaikki lyöntitekniikat saa kohdistaa

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

4.2 Jalkatekniikat / osuma-alueet

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

Kaikki potkutekniikat saa kohdistaa ”

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

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

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

4.3 Heitot, kaadot, pyyhkäisy, maahan viennit (NAGE–WAZA)

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

4.4 Lukkotekniikat (KANSETSU-WAZA)

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

4.5 Kuristustekniikat (SHIME-WAZA)

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

5. Hokutoryu PRO-ottelussa kielletyt tekniikat ja toiminnot

- Pakeneminen, kamppailun pakoileminen, pelon näyttäminen tai loukkaantuneen esittäminen
- Epäurheilijamainen käytös
- Kaikki kommentointi tai protestointi
- Loukkaavat tai epäasialliset ilmeet ja eleet
- Puskeminen päällä
- Lyönnit päähän tai pään alueelle (silmät, kurkku, kaula, niska)
- Lyönnit kurkun, kaulan, niskan ja ylähartian alueelle
- Potkut kurkkuun, kaulaan tai niskaan
- Lyönnit ja potkut vastustajan sukuelimiin tai niveliin
- Polvipotkut vastustajan päähän siten, että potkaisija pitää kiinni vastustajan päästä, niskasta tai takista
- Potkut pystystä maassa makaavaan vastustajaan
- Suorat potkut jalkoihin, polvi- tai nilkkaniveleen
- Mattokamppailussa samassa tasossa vastustajan kanssa kantapäät potkut ylhäältä alaspäin tai vaakatasossa
- Heitot tai heiton yritykset yhdistettynä lukko- tai kuristustekniikkaan
- Lukot niskaan ja selkärangan alueelle
- Lukkotekniikat, jotka aiheuttavat kiertävän väännön polviniveliin



Hokutoryu PRO Fighting Rules



- Vastustajan sormen tai sormien taivuttaminen taaksepäin
- Vastustajan puvun tai muiden varusteiden tarkoituksellinen repiminen
- Vastustajan vahingoittaminen kielletyllä tekniikalla

Osa 2 Hokutoryu PRO ottelusäännöt

1 Hokutoryu–PRO ottelujen painoluokat

1.1 Miehet

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

1.2 Naiset

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

2 Ottelualue

Hokutoryu PRO - ottelut käydään nyrkkeilykehässä tai otteluhäkissä, jonka alustana on pehmuste joka on tarkoitettu kamppailulajikäyttöön.

3 Hygienia

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

4 Varusteet

4.1 Kilpailupuku

Kilpailupuku on väritään valkoinen ja sen tulee täyttää seuraavat vaatimukset:

- Takin tulee olla niin pitkä, että se peittää ottelijan lonkat, ulottuen lyhimmillään ottelijan nyrkkeihin, kun kädet ovat ojennettuina alaspäin pitkin kylkiä.
- Takin miehustan tulee olla niin väljä, että etukappaleet voidaan asettaa, vasen lieve päällimmäisenä, rintakehän alaosan kohdalla vähintään 20 cm päällekkäin.



Hokutoryu PRO Fighting Rules

- Takin hihojen tulee ulottua enintään ranneniveleen saakka ja vähintään 5 cm rannenivelen yläpuolelle.
- Hihan ja käsivarren välillä tulee olla tilaa 10 -15 cm hihan koko pituudella. Kaulus saa olla paksuudeltaan korkeintaan 1 cm ja leveydeltään korkeintaan 5 cm. Kauluksen ompeluksien tulee olla samansuuntaisia ja niitä olisi hyvä olla noin viisi, tasaisin välein.
- Housuissa ei saa olla näkyviä merkintöjä, ja niiden tulee peittää jalat niin, että ne ulottuvat enintään nilkkaniveleen saakka ja vähintään 5 cm nilkkanivelen yläpuolelle.
- Housun lahkeen ja jalan välillä tulee olla tilaa 10 -15 cm lahkeen koko pituudelta.
- Housun lahkeet tai takin hihat eivät saa olla käärittynä

Naiset voivat käyttää kilpailupuvun takin alla valkoista T-paitaa.

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

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

Kilpailupuvussa saa olla normaalien valmistajan merkintöjen lisäksi ottelijan kansallisuustunnus vasemmassa hihassa, ottelijan seuratunnus vasemmassa hihassa, Hokutoryu-ju-jutsun kolmiotunnus takin rintapielessä vasemmalla puolella, sekä punainen kolmiotunnus ja teksti "Hokutoryu" takin selkämyksessä.

4.2 Suojavarusteet

Seuraavat suojavarusteet ovat pakollisia Hokutoryu PRO – otteluissa:

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

Hokutoryu PRO-ottelussa ottelijoiden kädet sidotaan käsisiteillä, jotka ovat enintään 5 m ja vähintään 2,5 m pituiset. Käsisiteiden tulee olla valmistettu joustavasta materiaalista. Sidonta voidaan varmistaa teippaamalla. Sitominen ja teippaus tulee toteuttaa siten, että rannetta ei sidota jäykäksi, ja että sidonnasta huolimatta oteampailu on mahdollista. Käsisiteiden ja teipin lisäksi muita pehmusteita tai lisäosia ei saa käyttää. Ennen ottelua ottelun tuomari tarkastaa ottelijoiden käsien sidonnat, ja tarvittaessa määrää sen tehtäväksi uudelleen.

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

4.3 Otteluvyöt

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

5 Hokutoryu PRO -ottelun kesto

Hokutoryu PRO-ottelun kesto on kolme 3 minuutin erää, joiden välissä on yhden minuutin tauko. Otteluaika on ns. tehollista otteluaikaa, jolloin mattotuomarin keskeyttäessä ottelun komennolla YAME, ajanotto keskeytetään. Ajanottoa jatketaan mattotuomarin jatkaessa ottelua komennolla HAJIME.

6 Hokutoryu PRO-ottelun tuomitseminen, arvostelu, pisteet ja varoitukset

6.1 Hokutoryu PRO-ottelun voitto (NO GACHI)

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

6.2 Hokutoryu PRO-ottelun voitto tyrmäyksellä (KOUBAN)

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

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

6.3 Hokutoryu PRO-ottelun voitto luovutuksella (KIKEN)

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

6.4 Hokutoryu PRO-ottelun voitto tuomareiden päätöksellä (HANTEI)

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

Erän arviointi perustuu

- Sääntömääräisten osumien, joissa riittävä vartalon paino, määrään
- Muiden sääntömääräisten onnistuneiden tekniikoiden määrään
- Jokaisesta sääntömääräisestä osumasta ja onnistuneesta tekniikasta annetaan 1 osumapiste
- Potkuista tai lyönneistä raajojen lihasten alueelle ei anneta osumapisteitä
- Ottelijoiden kamppaillessa matossa potkuista tai lyönneistä ei anneta osumapisteitä
- Onnistuneesta potkusta vartaloon, mukaan lukien kylkien alue, annetaan 2 osumapistettä
- Onnistuneesta potkusta päähän annetaan 3 osumapistettä
- Onnistuneesta laajakaarisesta heitosta, jossa heitettävän molemmat jalat irtoavat tatamista, annetaan 5 osumapistettä

Arvostelutuomarit antavat ottelupisteet osumapisteiden perusteella seuraavasti:

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

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

6.5 Hokutoryu PRO-ottelun voittaja tasatilanteessa (HIKIWAKE)

Mikäli Hokutoryu PRO-ottelu kolmen erän jälkeen päättyy arvostelutuomareiden päätöksellä tasatulokseen, tehdään päätös toissijaisten arvosteluperusteiden perusteella huomioiden koko ottelun tapahtumat.

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

Ottelun arviointi perustuu *toissijaisesti*:

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

6.6 Huomautus (KEIKOKU) ja varoitus (HANSOKU CHUI)

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

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

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

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

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

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

6.7 Diskvalifiointi (HANSOKU MAKE)

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

6.8 Ylituomarin oikeudet

Ylituomarin tehtävänä on vastata tuomarioiminnan sääntöjenmukaisuudesta, sujuvuudesta ja puolueettomuudesta. Tässä tehtävässä vastuutuomarilla on oikeus

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

7 Huoltaja

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

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

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

8 Hokutoryu PRO-ottelutapahtuman organisaatio

8.1 Ottelutapahtuman johtaja

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

8.2 Ylituomari

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

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

8.3 Muu tuomaristo

Hokutoryu-PRO-ottelutapahtumaan kutsutaan ja nimetään riittävä määrä koulutettuja tuomareita. Jokaista ottelualuetta kohden tulee olla vähintään neljä tuomaria. Jokaiselle ottelualueelle nimetään vastuutuomari tuomarimiehityksestä. Mikäli ottelutapahtuma on suunniteltu kestäväksi yli 3 tuntia, tulee tuomareita olla riittävästi, jotta tuomareiden lepotauot ovat mahdollisia. Kansainvälisissä otteluissa tuomariston tulee koostua eri kansallisuuksista.

8.4 Hokutoryu PRO-ottelutapahtuman jury

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

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

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

8.5 Muu organisaatio

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

9 Lääkintähenkilöstö ja ensiapuvalmius

Hokutoryu PRO-ottelutapahtuman järjestäjä on velvollinen omalla kustannuksellaan nimeämään kilpailuihin lääkäriin. Lääkäriin tulee olla kilpailupaikalla otteluiden ajan, ja hänellä tulee olla valmius suorittaa lääketieteellistä arviointia ja antamaan ensiapua loukkaantumis- tai sairauskohtaustapauksissa.

Mikäli kilpailupaikalle on mahdollista saada hälyttämällä loukkaantumis- tai sairauskohtaustapauksissa nopeasti ensihoitotasosta apua, tällöin lääkäriin asemesta kilpailujen lääkintähenkilönä voi toimia muu ensihoitokoulutuksen saanut henkilö, pois lukien kansainväliset ottelutapahtumat.

10 Antidoping

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

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

Hokutoryu PRO-ottelutapahtumien järjestäjä on velvollinen avustamaan antidopingviranomaisten työtä kilpailupaikalla, ja antamaan näiden käyttöön kilpailupaikalta tiloja, välineitä ja henkilöstöä.

11 Protestit

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

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



12 Tilanteet joita säännöt eivät kata

Jos Hokutoryu PRO-ottelussa syntyy tilanne, jota nämä säännöt eivät kata, se käsitellään ja ottelun tuomari antaa päätöksen neuvoteltuaan ensin kilpailujen juryn kanssa.