

Random Attacks

Een competitievorm in Jiu-Jitsu

Reglementering en wedstrijdverloop



door

Yoshimi Jiu-Jitsu Rengoukai U.B.U.

Sensei Leslie Ottoey, 8 dan – Sensei Tom De Jaeger, 6 dan



Inhoud

1.	WAT IS RANDOM ATTACKS	1
2.	CATEGORIEËN EN AANTAL AANVALLEN	1
3.	TATAMI ETIQUETTE	2
	A. KLEDIJ EN HYGIËNE	2
	B. COACHES	2
	C. GROETEN	2
4.	ALGEMEEN	2
5.	WEDSTRIJDVERLOOP	3
6.	TORI EN UKE	3
	A. AANVALSPOSITIE UKE	3
	B. VERDEDIGINGSPPOSITIE TORI	3
	C. HOE AANVALLEN	3
7.	JURERING	4
8.	JURY	4
	A. VOORWAARDEN	4
	B. SAMENSTELLING	5
	C. TAAK SCHEIDSRECHTER	5
	D. TAAK JURY	5
9.	OVERTREDINGEN EN BESTRAFFINGEN	5
10.	OPSTELLING WEDSTRIJD TATAMI	6
	A. WEDSTRIJD TATAMI	6
	B. PLAATS JURY, SCHEIDSRECHTER, KAMPERS	6
11.	SIGNALEN EN COMMANDO'S	7
	A. DE SCHEIDSRECHTER	7
	B. JURY	8
	C. POLSBANDEN	9
12.	TAFELADMINISTRATIE EN ASSISTENTEN	9
13.	BIJLAGEN	9
	A. WEDSTRIJDTABELLEN	9
	DUBBELE ELIMINATIE	9
	POULE-SYTEEM	12
	B. AANVALLEN	15

1. Wat is Random Attacks

Random Attacks bestaat uit een reeks aanvallen waarop de verdediger (kamper) zo snel mogelijk en adequaat dient te reageren. Hierbij is het de reactiesnelheid in combinatie met het perfect uitvoeren van de techniek die bepalend zijn voor winst of verlies.

De deelnemers kunnen werken met hun eigen partner waardoor het risico op blessures niet groter is dan op een gewone training.

Bij het kiezen van de aanvallen wordt zoveel mogelijk gestreefd naar variatie. Informaticasystemen of andere (kaartensysteem,...) om de technieken willekeurig (at random) te kiezen behoren tot de vrije keuze van de organisator.

2. Categorieën en aantal aanvallen

Voor de indeling van de jeugd en beloften geldt de leeftijd die de deelnemer zal hebben op 31 december van dat jaar.

a. Jeugd : - 15 jaar

Categorie	Leeftijd	Aantal aanvallen
Duiveltjes	6 – 7	4
Preminiemen	8 – 9	4
Miniemen	10 – 11	6
Kadetten	12 – 14	8

b. Beloften : 15 jaar - 17 jaar

Graad	Aantal aanvallen
6 + 5 kyu	10
4 + 3 kyu	15
2 kyu en hoger	20

Aantal aanvallen tijdens de wedstrijd :

Vorrondes : 3 aanvallen

Finale : 5 aanvallen

c. Volwassenen : vanaf 18 jaar

Categorie	Graad	Aantal aanvallen
	6 + 5 kyu	10
	4 + 3 kyu	16
	2 + 1 kyu	24
	yudansha	32
Masters	Vanaf 40 jaar	In functie aantal deelnemers/graad

Aantal aanvallen tijdens de wedstrijd :

Vorrondes : 3 aanvallen

Finale : 5 aanvallen

- De categorieën kunnen aangepast worden in functie van het aantal deelnemers . Dit zal steeds in overleg gebeuren met de betrokken coach/trainer.
- Deelname in de categorie “masters” in niet verplicht. Men kan echter slechts inschrijven voor één categorie.
- Indien nodig kan de categorie “masters” verder worden opgesplitst in functie van de deelnemers (aantal deelnemers, graad, M/V, leeftijd,...)

3. Tatami etiquette

a. Kledij en hygiëne

- Tori en uke dienen een nette, witte keikogi te dragen. De keikogi mag enkel voorzien zijn van federale en/of clubbadges. Publiciteit op de keikogi is uit den boze.
- Mouwen van de uwagi dienen meer dan de helft van de onderarm te bedekken zonder dat ze over de pols komen.
- Vrouwelijke deelnemers zijn verplicht een witte T-shirt onder de uwagi te dragen.
- Het is verboden iets (juwelen, haarspelden,...) te dragen wat je partner of jezelf kan verwonden of in gevaar brengen.
- De deelnemers dienen kort geknipte vinger- en teennagels te hebben.
- Lange haren dienen te worden samengebonden.
- Vanzelfsprekend dient de persoonlijke hygiëne van de deelnemers onberispelijk te zijn.

*Indien een deelnemer zich niet aan deze regels houdt, mag hij/zij de wedstrijd niet aanvagen.
Hij/zij krijgt echter wel de mogelijkheid om onmiddellijk zich in orde te stellen.*

b. Coaches

- Tijdens de wedstrijd is slechts één coach per club per wedstrijd tatami toegestaan in de wedstrijdzone.
De coach mag plaatsnemen bij de deelnemers
- Het is de coaches verboden richtlijnen te geven tijdens de wedstrijden. Hij/zij kan de deelnemer wel bij staan in de keuze van de uke of een “peptalk” geven voor aanvang van de wedstrijd of erna.
- Opmerking maken met betrekking tot het wedstrijdverloop, jurering, enz. zijn niet gepast.
- Coaches die zich niet houden aan bovenstaande bepalingen zullen de wedstrijdzone dienen te verlaten.

c. Groeten

De scheidsrechter geeft het commando tot groeten.

De deelnemers begroeten de jury, elkaar en vervolgens de scheidsrechter. Zowel voor als op het einde van de kamp. (zie punt 11 : Signalen en commando's)

4. Algemeen

Het spreekt voor zich dat iedere deelnemer, coach of toeschouwer de regels van het Fair-Play naleeft. Dit houdt in dat iedereen met het volste respect voor elkaar zich inzet om de competitie in alle vriendschap en eerlijkheid te laten verlopen.

De dojo etiquette is van toepassing voor de deelnemers en coaches.

Doping gebruik is conform de wetgeving verboden. Deelnemers die hierop worden betrapt zullen worden gesanctioneerd door de tuchtcommissie van de VJJF.

5. Wedstrijdverloop

- Tot en met 7 deelnemers in dezelfde categorie, wordt er gewerkt in poules.
Een wedstrijd wordt gewonnen wanneer 2 of alle juryleden dezelfde kleur (deelnemer) kiezen. Per wedstrijd kan de deelnemer dus 2 of 3 wedstrijdpunten verdienen.
Bij ex aequo met 2 deelnemers zal de onderlinge wedstrijd doorslaggevend zijn. Indien meer dan 2 deelnemers gelijk eindigen zal het aantal wedstrijdpunten van alle wedstrijden samen de doorslag geven.
- Vanaf 8 deelnemers wordt er gewerkt met dubbele eliminatie :
Zolang de deelnemer wint, blijft deze in de “winnaarsronde” die eindigt in de finale (eerste en tweede plaats) .
De verliezers komen hierbij terecht in een “verliezersronde”, hieruit wordt uiteindelijk de 3^{de} plaats bepaald.
(Zie punt 13 : Bijlagen)

6. Tori en Uke

a. Aanvalspositie uke

Slechts één positie is toegelaten, de aanvaller blijft in deze positie tot het signaal gegeven wordt om aan te vallen.

- Linkervoet voorwaarts
- Rechterhand op de rug
- Linkerarm vooruitgestoken, lichtjes gebogen. De hand op schouderhoogte, vingers zijn gestrekt en samen (evenals de duim)

De afstand tussen tori en uke moet één stap zijn. Dit betekent dat de uke door het nemen van deze stap in een positie moet komen die het hem mogelijk maakt om te grijpen (pols, kraag, keel, haar, enz.) of tori te raken met een slag of schop.

b. Verdedigingspositie tori

De positie van de verdediger is vrij (zonder te bewegen) tot de uke aanvalt.

Bij het omhoogsteken van beide armen door de uke (zie punt c) neemt tori onmiddellijk volgende positie aan :

- Voeten op één lijn, op schouderbreedte
- Armen naast het lichaam
- De handen zijn open

c. Hoe aanvallen

Na bevel van de scheidsrechter dient de aanval snel en krachtig als volgt te worden uitgevoerd :

- **Slag, schop, aanval met wapen** : onmiddellijk na het bevel
- **Aanval vooraan** :
Uke steekt onmiddellijk beide armen in de lucht, brengt zijn voeten samen en wacht de positie van Tori af (zie punt b)
Uke neemt één stap om tori vast te grijpen.

- **Aanval zijkant of achteraan :**

Uke steekt onmiddellijk beide armen in de lucht, brengt zijn voeten samen en wacht de positie van Tori af (zie punt b).

Uke stapt langs Tori's linkerzijde tot volledig achter Tori en voert vandaar uit de aanval uit. De armen dienen in de lucht te blijven tot net voor het vastgrijpen.

7. Jurering

Elk jurylid dient elke techniek apart te beoordelen volgens onderstaande criteria :

1. Snelheid en efficiëntie

- a. reactiesnelheid
- b. een snelle en adequate reactie op de aanval (een tegenaanval, afleiden van de uke, kuzushi,...)
- c. het door- of verderzetten van de techniek zonder stopmoment

2. Algemene technische uitvoering

- a. uitvoering : positie, controle, houding, afwerking,...
- b. moeilijkheidsgraad van de techniek

Ook Ki-ai op het gepaste ogenblik van de uitvoering en Reigi (serene houding tijdens de wedstrijd) kan de beslissing van de jury beïnvloeden.

De jurering dient afzonderlijk per techniek te gebeuren en niet voor het totaal van de uitgevoerde technieken :

- Als "rood" duidelijk beter is voor de eerste 2 technieken, dan wint hij; zelfs wanneer hij een zeer grote fout maakt bij de laatste techniek.
- Als "rood" echter de betere is (licht voordeel) voor de eerste techniek en beiden zijn even goed voor de tweede techniek en "rood" maakt dan een grote fout bij de derde techniek, dan zou "blauw" moeten winnen.
- Als "rood" zowel voor techniek 1 als 2 de betere is, dan kan de 3^{de} techniek niet meer beslissend zijn.

Het is altijd beter om een beslissing te maken, maar als een jurylid niet 100% zeker is van wie de beste was, kan hij beter beide armen gekruist in de lucht steken.

Als er geen beslissing is van de drie juryleden samen (1 rood, 1 blauw en 1 gekruist of alle 3 gekruist) dan komt er een extra techniek.

In dit geval dienen alle juryleden de voorgaande technieken te vergeten en een beslissing te nemen gebaseerd enkel op de laatste techniek.

Indien er dan nog geen beslissing werd bereikt beslist de scheidsrechter.

8. Jury

a. *Voorwaarden*

Deelnemen aan de cursus en slagen in het examen.

De leeftijd en jureringsvoorwaarden zijn bepaald zoals vermeld in de tabel.

	Jeugd	Jeugd & beloften	Alle categorieën
Graad	Ikkyu	Shodan	Nidan en hoger
Leeftijd	17 jaar	18 jaar	20 jaar

b. Samenstelling

De jury is samengesteld uit :

- 1 scheidsrechter, gekozen uit de meest ervaren juryleden
- 3 juryleden

In de mate van het mogelijke wordt er gestreefd naar een jury samengesteld uit leden van verschillende clubs.

c. Taak scheidsrechter

Hij/zij ziet toe op het goede verloop van de wedstrijd en de toepassing van de reglementen.

Indien de scheidsrechter denkt dat de juryleden niet goed werken (onvoldoende aandachtig, te dikwijls geen beslissing nemen, hetzelfde jurylid dat te dikwijls anders beslist dan beide anderen,...) dan kan hij/zij ingrijpen.

Hij/zij doet dit altijd op een discrete manier door de juryleden samen te roepen en hen te zeggen wat verkeerd is en door opnieuw de manier van het jureren uit te leggen.

Hij/zij dient dit altijd te doen op het einde van een gevecht en nooit tijdens.

Indien er na een bijeenroeping van de juryleden geen verbetering is, dan kan hij/zij 1 of zelfs alle juryleden vervangen.

d. Taak jury

Zij nemen de beslissing, door handopsteking over wie al dan niet wint.

Zij staan de scheidsrechter bij in het toezien op het goede verloop van de wedstrijd en de toepassing van de reglementen.

9. Overtredingen en bestraffingen

Worden beschouwd als een overtreding :

- Verkeerde aanval
- Signalen geven
- Spreken
- Niet efficiënt aanvallen
- Het kwetsen van de Uke
- ...

Bij een eerste overtreding zal de scheidsrechter een verwittiging geven en uitleggen wat verkeerd was. Bij de tweede vaststelling kan (afhankelijk van de categorie, aard van de overtreding,...) de scheidsrechter bestraffen door een punt toe te kennen aan de tegenstander.

Indien de kamper onvoldoende gecontroleerd werkt, waardoor de deze mogelijk gekwetst kan worden, zal de scheidsrechter een verwittiging geven.

Bij een tweede voorval of als de uke gekwetst wordt door onvoldoende gecontroleerd werken, dan kan de kamper uitgeschakeld worden.

Indien een van de juryleden een overtreding vaststelt dient hij/zij onmiddellijk de scheidsrechter te verwittigen (zie punt 11b) die in onderling overleg met alle juryleden de gepaste actie zal nemen.

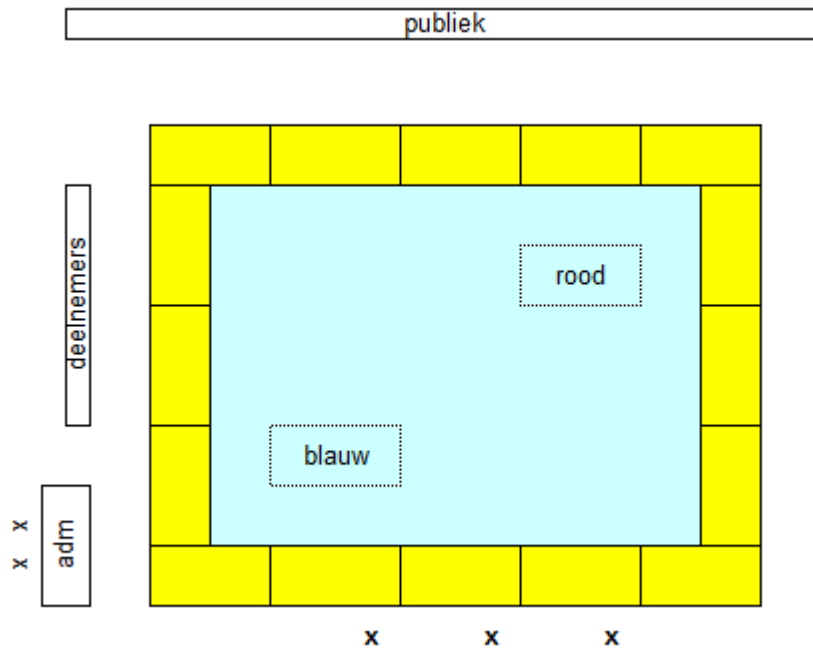
10. Opstelling wedstrijd tatami

a. *Wedstrijd tatami*

Er wordt een tatami voorzien van ten minste 8 x 10 m.

Het publiek dient gescheiden te zitten van de juryleden.

De tafel voor de administratie dient tenminste over 2 medewerkers te beschikken (één voor de opvolging van de resultaten, één die er op toeziet dat de kampers voor de volgende wedstrijd klaarstaan (juiste kleur gordel) met hun uke).



b. *Plaats jury, scheidsrechter, kampers*

De jury zit bij voorkeur opgesteld recht tegenover het publiek. Aan hun linkerkzijde bevinden zich de tafeladministratie, de deelnemers en eventueel de coaches.

De scheidsrechter staat bij aanvang van de wedstrijd in het midden van de tatami, met aan de rechterzijde de deelnemer BLAUW en aan de linkerkzijde ROOD; alle drie kijkend naar de jury.

Tijdens de kamp staat de scheidsrechter op de buitenste rand van de tatami, zodanig opgesteld dat de ruimte voor de kampers optimaal is en hij/zij een goed overzicht kan houden op de wedstrijd. En dit zonder het zicht van de jury te belemmeren.

De kampers staat bij aanvang van de kamp achter een voorziene lijn, bij voorkeur in dezelfde kleur van hun obi en met de rug naar elkaar.

11. Signalen en commando's

a. De scheidsrechter

De scheidsrechter geeft het bevel tot groeten door middel van handgebaren. Er wordt eerst naar de juryleden gegroet :



Vervolgens groeten de deelnemers elkaar, daarna de scheidsrechter :



Het starten van de aanval door de Uke van een van beide deelnemers wordt aangekondigd met "Aanval rood" of "Aanval blauw".

De scheidsrechter bepaald zelf welke kleur eerst moet starten, dit om het verassingseffect van de aanval te versterken.

Bij het aanduiden van de winnaar vraagt de scheidsrechter aan de juryleden om hun keuze bekend te maken.

Hij/zij doet dit met het geven van het bevel "Beslissing jury, NU!"

Na het kenbaar maken van de beslissing van de juryleden (zie punt b) bevestigt de scheidsrechter de beslissing door handopsteking met de kleur van de winnaar.



Indien de jury onbeslist is zal de scheidsrechter beide armen de lucht in steken en wordt er een extra aanval gekozen (zie ook punt 7 : Jurering).

b. Jury

Na het bevel van de scheidsrechter steken de juryleden onmiddellijk hun hand op met de kleur van de winnaar (rood of blauw). Indien de wedstrijd in zijn/haar oordeel onbeslist is kruist het jurylid beide armen boven het hoofd.



Indien een jurylid tijdens de wedstrijd de aandacht van de scheidsrechter wil vragen om een overtreding van een der deelnemers te melden, zich te laten vervangen, een onveilige situatie wil melden, enz. dan gebeurt dit door het kruisen van de armen voor het lichaam. Het jurylid houdt deze houding aan tot de scheidsrechter laat blijken dat hij/zij het signaal gezien heeft.

Indien het bevel tot aanvallen reeds gegeven was, dan worden de aanvallen bij beide deelnemers afgewerkt.

c. Polsbanden

Om aan te geven wie de winnaar is, worden gekleurde polsbanden gebruikt. Door eenvoudige handopsteking kan aldus de beslissing bekend gemaakt worden.

De juryleden dragen rechts : ROOD en links BLAUW. De scheidsrechter doet dit net omgekeerd; hierdoor is het voor de kampers gemakkelijk om zich op de juiste plaats op te stellen.

12. Tafeladministratie en assistenten

Om een optimaal wedstrijdverloop te kunnen aanhouden worden best 2 mensen voorzien voor de tafeladministratie evenals 2 assistenten. Het absolute minimum is van beiden 1.

De hoofdtaak van de tafeladministratie is het opvolgen en aanvullen (winst/verlies deelnemers) van het wedstrijdschema en het random kiezen van de aanvallen. De assistenten houden zich vooral bezig met het klaarzetten van de deelnemers en de uke.

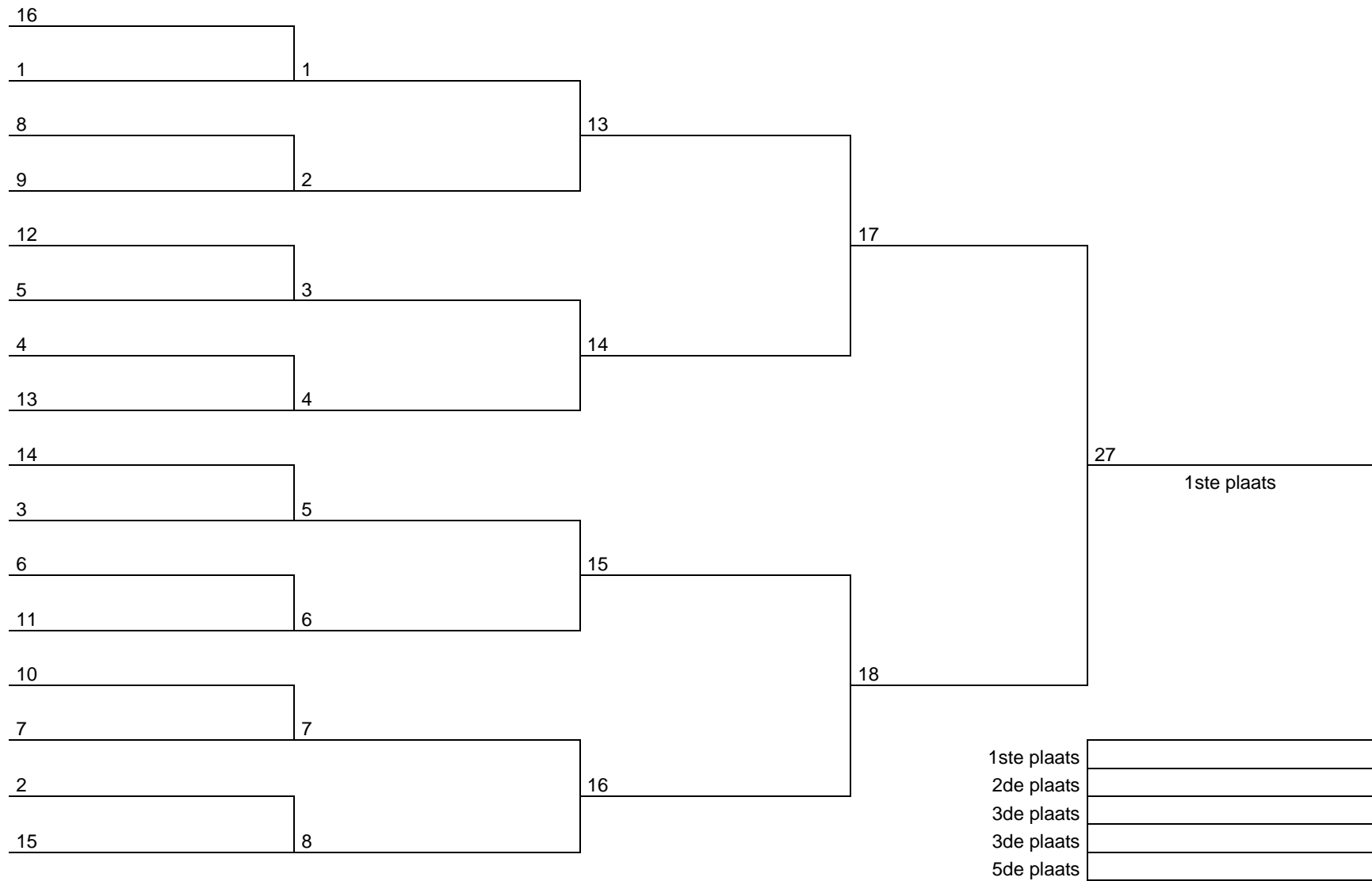
13. Bijlagen

a. Wedstrijdtabellen

Dubbele eliminatie

WINNAARSRONDE

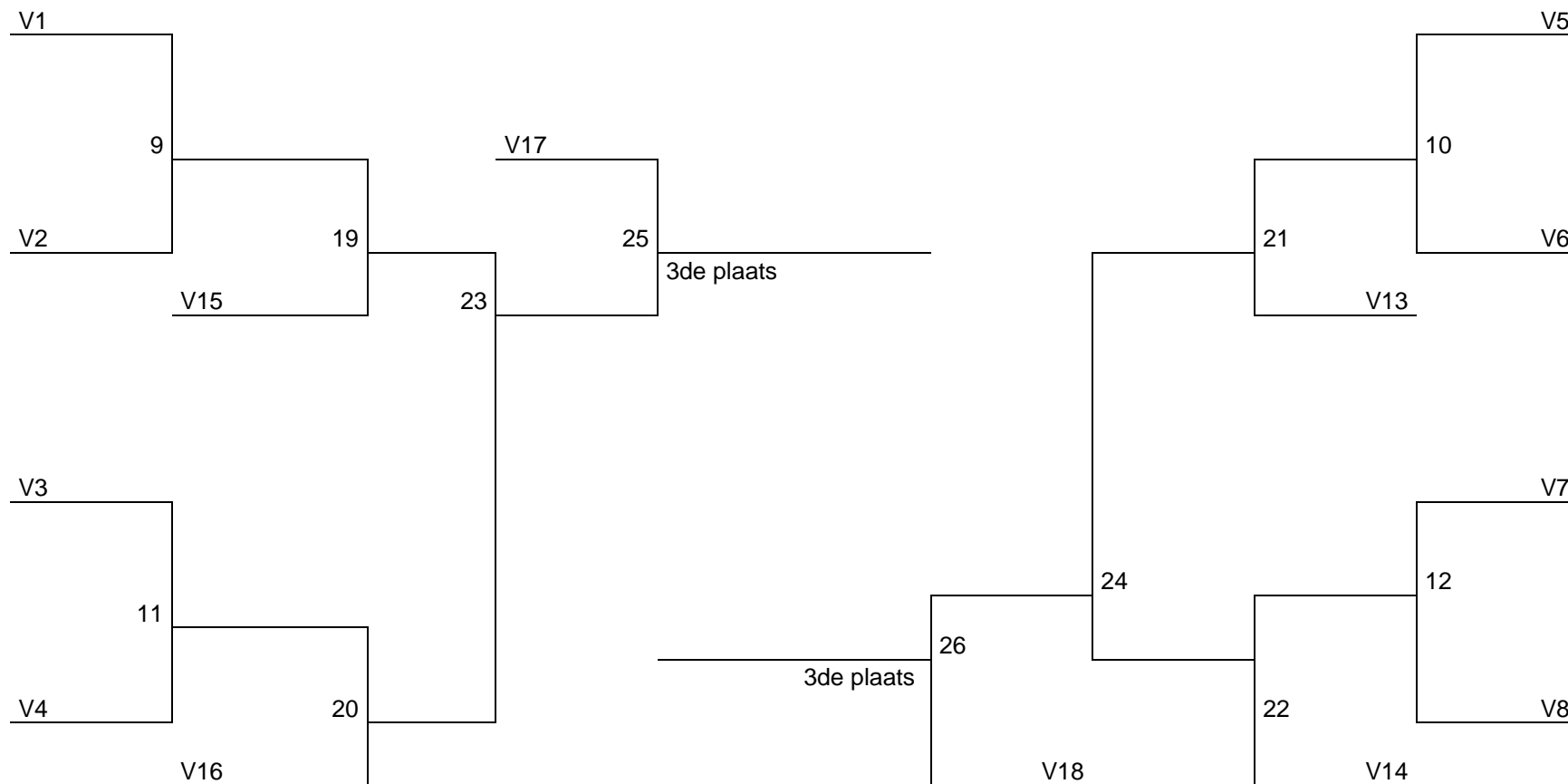
Categorie : _____
 Tatami : _____



VERLIEZERSRONDE

Categorie : _____

Tatami : _____



Poule-systeem

3 deelnemers :

Categorie: _____					
Deelnemers				Punten	
1	A			0	
2	B			0	
3	C			0	
Wedstrijd				Winnaar	
1	A	-	B		
2	A	-	C		
3	B	-	C		

4 deelnemers

Categorie : _____					
Deelnemers				Punten	
1	A			0	
2	B			0	
3	C			0	
4	D			0	
Wedstrijd				Winnaar	
1	A	-	B		
2	C	-	D		
3	A	-	C		
4	B	-	D		
5	A	-	D		
6	B	-	C		

5 deelnemers

Categorie: _____						
<i>Deelnemers</i>				<i>Punten</i>		
1	A			0		
2	B			0		
3	C			0		
4	D			0		
5	E			0		
Wedstrijd				Winnaar		
1	A	-	B			
2	C	-	D			
3	E	-	A			
4	B	-	C			
5	D	-	E			
6	A	-	C			
7	B	-	D			
8	E	-	C			
9	A	-	D			
10	B	-	E			

6 deelnemers

Categorie: _____					
Groep A: Deelnemers				Punten	
1	A			0	
2	B			0	
3	C			0	
Wedstrijd				Winnaar	
1	A	-	B		
2	A	-	C		
3	B	-	C		
Groep B: Deelnemers				Punten	
1	D			0	
2	E			0	
3	F			0	
Wedstrijd				Winnaar	
1	D	-	E		
2	D	-	F		
3	E	-	F		
Halve Finale					
1ste groep A:		-	2de groep B:		
1ste groep B:		-	2de groep A:		
3de Plaats					
Finale					

7 deelnemers

Categorie: _____					
Groep A: Deelnemers				Punten	
1	A			0	
2	B			0	
3	C			0	
Wedstrijd				Winnaar	
1	A	-	B		
2	A	-	C		
3	B	-	C		
Groep B: Deelnemers				Punten	
1	D			0	
2	E			0	
3	F			0	
4	G			0	
Wedstrijd					
1	D	-	E		
2	F	-	G		
3	D	-	F		
4	E	-	G		
5	D	-	G		
6	E	-	F		
Halve Finale					
1ste groep A:		-	2de groep B:		
1ste groep B:		-	2de groep A:		
3de Plaats					
Finale					

b. Aanvallen