



XI. Kecskemét Kupa Országos Ju-Jitsu Verseny Versenykiírás

2005 november 26.

Kecskemét, Városi Sportcsarnok, Olimpia u. 1.



XI. Kecskemét Kupa Országos Ju-Jitsu Verseny

2005 november 26.

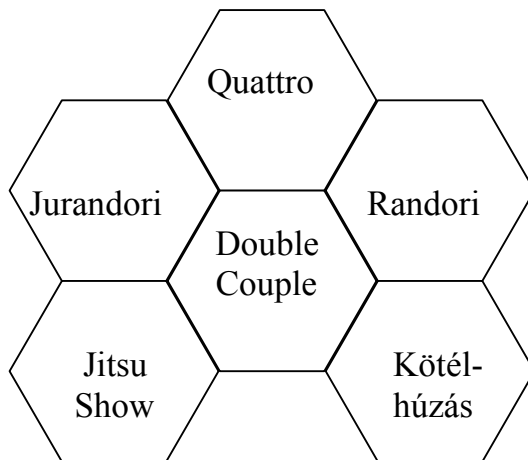
Kecskemét, Városi Sportcsarnok
Olimpia u. 1.

Versenyszámok			Korosztályok		Fokozat csoportok	
Típus	Bemutató	Küzdelmi	Gyermek	1998,1997,1996	Mini	legf. gyermek koroszt. legf. narancs öv csíkkal
Egyéni szakmai	Jurandori	Randori	Ifjúsági	1995,1994,1993	Midi	legf. ifjúsági korosztály legf. lila öv csíkkal
Páros szakmai	Quattro	Double Couple	Junior	1992,1991,1990	Maxi	legf. junior korosztály legf. szürke öv csíkkal
Összetett	Egyéni	Csapat	Kadett	1989,1988,1987	Kezdő Haladó	legfeljebb 5. kyu legfeljebb 3. kyu
Közönség	Jitsu Show	Kötél-húzás	Felnőtt	1986 és előtte	Mesterjelölt Mester	legfeljebb 1. kyu mindenki

Díjazás

Összetett egyéni és csapat

Kiemelt Kupa az első 3, oklevél az első 4 helyezettnek



- I. szint: Dupla pontszám
Érem az első 3, oklevél első négy helyezettnek
- II. szint: Érem az első 3, oklevél első négy helyezettnek
- III. szint: Mint a II. szint, de összetettbe nem számít
- IV. szint: Közönség számok
Torta az elsőeknek

- A nevezéshez egy évnél nem régebbi 'VERSENYEZHET' igazolás kötelező!
- Csak azok indulhatnak, akik a saját szövetségükben az éves tagdíjat befizették!
- Felnöttek a küzdelmi versenyszámokban nem indulhatnak!
- Nevezni a mellékelt nevezési lapon lehet.
- A nevezési határidő túllépése esetén nevezési **pótdíj**at kell fizetni!
- Randori versenyszámban indulóknak **kötelező védőfelszerelésre** is szükségük van: fejkendő, fogvédő, kesztyű, herevédő, lábszárvédő, lábfejkendő.

Versenykiírás

Verseny: **XI. Kecskemét Kupa Országos Ju-Jitsu Verseny**
Védnök: **MAGYAR JU JITSU SZÖVETSÉG**
Kiíró: **TATAMI CENTRUM SE. Kecskemét**
Helyszín: **Kecskemét Városi Sportcsarnok (Uzoda mögött)
6000, Kecskemét, Olimpia u. 1.**
Időpont: **2005. november 26. szombat**
Beérkezés: **8 órától 9 óráig**
Mérlegelés: **8 órától 9.30-ig Kérjük időben érkezni!**
Megnyitó: **10.30-kor**

Versenyszámok

Bemutató számok: 21 kategória
I. Jurandori nemenként a 7 fokozat csoport alapján
II. Quattro a 7 fokozat csoport alapján
Küzdő számok: kb. 36 kategória korosztály és (pár)súly alapján
III. Randori (fiúk 20 kategória korosztály és súly alapján):
Fiú gyermek korosztály: 25 kg., 30, 35, 40, 40+
Fiú ifjúsági korosztály: 34 kg., 40, 46, 52, 52+
Fiú junior korosztály: 44 kg., 50, 56, 63, 63+
Fiú kadett korosztály: 53 kg., 60, 67, 74, 74+
Lányok a helyszínen kb. 5 kategória
IV. Double Couple: (összesített pársúly alapján, 6 kategória)
60 kg., 80, 100, 120, 140, 140+
Összetett: **V. Összetett egyéni** (automatikus, nem kell nevezni)
Figyelem! Megszűnt a Csapat összetett kategória!
Közönség számok: (2 kategória, lehet, hogy elmarad, nincs nevezési díj)
VI. Jitsu Show
VII. Kötélhúzás

Nevezés

Nevezési díj: **800 Ft.** személyenként és versenyszámonként. Ha egy személy legalább négy nevezést ad le, abból egy ingyenes!
Nevezési díjat előre nem kell fizetni, csak a helyszínen!
Nevezés: levélcím: **Berkes László 6000 Kecskemét, Sétatér u.13/A IV/13**
fax: **Berkes László KÉSZ Kft. 76-515-296.**
e-mail: **berkesl@kesz.hu**
Nevezési határidő: **2005 november 23. szerda (levél, fax, e-mail megérkezés)**
Nevezési pótdíj: **800 Ft.** határidőn túl személyenként és számonként!
Minden 2005.11.23. után beérkezett nevezésre!
Belépődíj: **Nincs. A belépés ingyenes!**
Információ: **Berkes László 06-30-206-70-78**

Kecskemét, 2005 szeptember 1.

TATAMI CENTRUM SE
Mócza Lajos elnök

Versenyszabályok

Általános: A pást 6x6 méter. Egy csoport legalább 3 versenyzőből áll. Az első négy helyezett lesz értékelve. Kétfajta lebonyolítási technika van:

Pontozásos: Öt vagy három bíró pontoz táblával (ötnél a legkisebb és a legnagyobb pontszámot kihúzzák). Az összpontszám alapján a legjobb négy a második fordulóba kerül és ott újra versenyez. A második fordulóban pontegyenlőség esetén a következő sorrendben kell dönteni: kihúzott legkisebb szám, kihúzott legnagyobb szám, kapott legkisebb szám, kapott legnagyobb szám, életkor (fiatalabb győz).

Párbaj: Egyenes kieséses rendszer. A legjobb négy között két párt sorsolnak, a győztesek küzdenek az első, a vesztesek a harmadik helyért. Négy közé bemérkőzések vannak, 5, 6, 7 versenyzőnél 1, 2, 3 bemérkőzés. 8-nál több esetben először a 8 közé van bemérkőzés, majd a 4 pár győztese jut tovább. Vezetőbíró és két oldalbíró zászlóval jelez, döntetlen nincs.

I. Jurandori: Egyéni versenyszám, önvédelmi technikák bemutatása, pontozásos.

Egy vagy több támadóval szemben kell védekezéseket bemutatni. Legalább 6 technika, legfeljebb 1 perc. Technikai kivitelezés pontossága a meghatározó. Összetettbe számít. Kategóriák **nemenként és fokozat csoportonként** (14).

II. Quattro: Párok bemutató küzdelme, párbaj jelleggel.

Az összesorsolt két pár feláll egymással szemben a tatami két oldalán. A kategóriától függően 4, 8, 16, 32, vagy 64 támadás közül sorsolnak. Erre mutat be egy védekezést az A. pár kétszer (fordított szereposztásban is). Ezután következik a B. páros ugyanígy. Ezt követően a vezetőbíró egy újabb támadási formát sorsol, de ezúttal a B. pár kezd. Mesterjelölt (32) és Mester (64) kategóriákban ezt megismétlik még egyszer. A bírók zászlóval jelzik, hogy melyik pár volt a jobb, és a vezetőbíró dönt, hogy kik jutnak tovább a következő fordulóba. Ha a bírók nem tudnak dönteni, újra sorsolnak.

Kategóriák **fokozat csoportonként** (7). A pár mindkét tagja legfeljebb a megadott csoportba tartozik (alacsonyabba tartozhat). Egy pár több kategóriában is indulhat, ha megfelel a feltételeknek! Összetettbe beleszámít.

III. Randori: 3x1 perc egyéni küzdelem párbaj. Ippon esetén rövidebb is lehet.

1.menet: Megszakításos ütő-rúgó küzdelem félerővel védőfelszerelésben.

Tiltott technikák: Dobások, levitelek, földharc, egyenes rúgás fejre, könyökütések, térdrúgások, feszítések, fojtások, erős ütések és rúgások, földre került ellenfél támadása, kontrollálatlan (pl. kifordulásból) végrehajtott támadások. Tiltott a láb támadása kivéve a lábsöprést. Fejre rúgás csak a köríves engedélyezett érintéssel.

Ippon bírói döntés alapján.

2.menet: Dobások, földrevitelek. Engedélyezett a lábfelszedés, a lábsöprés.

Tiltott technikák: a feszítésből és a fojtásból végrehajtott dobások, a földharc, az ütések és a rúgások.

Ippon nagyívű dobás (lábak a levegőben) után bírói döntés alapján.

Versenyszabályok

3.menet: Földharc.

Tiltott technikák: fojtás, feszítés, a felállás, ütés és rúgás.

Ippon: leszorítás a vezetőbíró 10 számolásáig.

Tilos a fejelés, kesztyű nélkül arcba nyúlás, a torok, gerinc, lágyék, térd, tarkó támadása, a dühből, kontroll nélkül végrehajtott technikák, a tatamira nem illő viselkedés. A vezetőbíró figyelmeztethet, inthet, leléptethet egy menetben vagy a teljes mérkőzésről. A bírók a harmadik menet végén a vezetőbíró vezényszavára jelzik, szerintük ki nyert. A három bíró jelzése alapján a vezetőbíró hirdeti ki a győztest. Ha a nem tudnak dönteni, egyik fogásnemben újra küzdenek és újra döntenek. Ismételt döntetlen esetén egy másik fogásnemben időkorlát nélkül az első értékelhető találatig tart a mérkőzés. **Csoportok nemenként, életkoronként és súlycsoportonként.** Magasabb életkori/súlycsoportban is indulhat egy versenyző! Összetettbe beleszámít.

IV. Double Couple: Két fős csapatok küzdelmi versenye időkorlát nélkül. Párbaj.

A cél az ellenfél egyik tagját kirakni a küzdőterületen kívülre. A randori második és harmadik menetében nem tiltott technikák alkalmazhatóak. Ütés és rúgás tilos! A **párok összsúlya alapján súlycsoportokban** folyik a küzdelem. Az is elképzelhető, hogy a 120 kg.-os súlycsoportban két 60 kg.os harcos ellenfele egy 100 kg.-os és egy 20 kg.-os harcosból álló pár. Egy versenyző ugyanabban a súlycsoportban nem indulhat két különböző párban, de más súlycsoportban igen! Összetettbe nem számít bele!

V. Összetett egyéni: Nevezni nem kell, a versenyen mindenki pontját számoljuk.

A Jurandori, Quattro, Randori versenyszámok számítanak. A Quattro dupla pontszámát kétfelé osztjuk a pár két tagjára. Az első hely 7, a második 4, a harmadik 2 és a negyedik helyezés 1 pontot ér.

Amennyiben egy versenyszámban a versenyző több kategóriában is indult, csak a legjobb eredmény által elért pontszám számít! A három pontszám összege adja a versenyző összesített pontszámát. Pontazonosság esetén a Quattroban, majd a Jurandoriban, majd a Randoriban elért pontszám számít. Ha mind a három azonos, akkor az összes helyezését össze kell adnunk a megfelelő pontszámmal (többszöröst és a Double Couple-t is). Ha így is azonos a pontszám, akkor az győz, akinek több nevezése volt. Ha ez is azonos, akkor holtverseny van és ugyanolyan kupát kell kapniuk.

Figyelem! Megszűnt a Csapat összetett kategória!

VI. Jitsu Show: Szellemes, ötletes, kosztümös, show jellegű bemutatók versenye.

Nem szakmai versenyszám! Nem a technikai pontosság, hanem a látványosság, a közönség szórakoztatása számít! Közönségzavazat dönt.

VII. Kötélhúzás: Legfeljebb 250 kg. összsúlyú csapatok közönség száma.

A kötélen közepén található jelzést kell megfelelő távolságra elhúzni. Nem szakmai versenyszám! Nem biztos, hogy meg lesz tartva.

Quattro támadások

Quattro Mini és Quattro Midi

1.	Ütő-rúgó támadások	Egyenes ütés fejre
2.		Egyenes rúgás gyomorra
3.	Fojtások	Kétkezes mellső fojtás
4.		Kétkezes hátsó fojtás

Quattro Maxi és Quattro Kezdő

1.	Ütések	Egyenes ütés fejre
2.		Egyenes ütés gyomorra
3.	Rúgások	Egyenes rúgás gyomorra
4.		Köríves rúgás fejre
5.	Fojtások	Kétkezes mellső fojtás
6.		Kétkezes hátsó fojtás
7.	Átkarolások	Mellső átkarolás karok alatt
8.		Hátsó átkarolás karok felett

Quattro Haladó

1.	Ütő-rúgó támadások	Egyenes ütés fejre
2.		Egyenes ütés gyomorra
3.		Egyenes rúgás gyomorra
4.		Köríves rúgás fejre
5.	Átkarolások	Mellső átkarolás karok alatt
6.		Mellső átkarolás karok felett
7.		Hátsó átkarolás karok alatt
8.		Hátsó átkarolás karok felett
9.	Fogások	Kétkezes mellső fojtás
10.		Kétkezes hátsó fojtás
11.		Dupla Nelson fogás
12.		Oldalsó nyakátkarolás
13.	Eszközös támadások	Egyenes késszúrás gyomorra
14.		Felső késszúrás nyakra
15.		Oldalsó rövidbot ütés fejre
16.		Felső rövidbot ütés fejre

Quattro támadások

Quattro Mesterjelölt

1.	Ütések	Egyenes ütés fejre
2.		Egyenes ütés gyomorra
3.		Kalapács ütés fejre
4.		Pofon
5.	Rúgások és tolások	Egyenes rúgás gyomorra
6.		Köríves rúgás fejre
7.		Egykezes tolás testen
8.		Kétkezes tolás testen
9.	Fojtások	Kétkezes mellső fojtás
10.		Kétkezes hátsó fojtás
11.		Oldalsó fojtás
12.		Hátsó egykaros fojtás
13.	Átkarolások	Mellső átkarolás karok alatt
14.		Mellső átkarolás karok felett
15.		Hátsó átkarolás karok alatt
16.		Hátsó átkarolás karok felett
17.	Csuklófogások	Egykezes azonos oldali (pl. bal-bal)
18.		Egykezes ellentétes oldali (pl. bal-jobb)
19.		Kétkezes mellső csuklófogás
20.		Kétkezes hátsó csuklófogás
21.	Egyéb fogások	Kabátfogásos húzás
22.		Szimpla Nelson fogás
23.		Dupla Nelson fogás
24.		Oldalsó nyakátkarolás
25.	Bot támadások	Oldalsó rövidbot ütés fejre
26.		Felső rövidbot ütés fejre
27.		Félbot szúrás gyomorra
28.		Oldalsó félbot csapás fejre
29.	Egyéb eszközös támadások	Egyenes késszúrás gyomorra
30.		Felső késszúrás
31.		Mellső fojtás övvel
32.		Hátsó fojtás övvel

Quattro támadások

Quattro Mester (1- 32)

1.	Ütő-rúgó támadások és húzások	Zárt ököl	Egyenes ütés fejre
2.			Egyenes ütés gyomorra
3.			Kalapács ütés fejre
4.			Kézhát ütés halántékra
5.		Nyitott tenyér	Pofon
6.			Kétkezes pofon
7.			Egykezes tolás testen
8.			Kétkezes tolás testen
9.		Rúgások	Köríves rúgás fejre
10.			Egyenes rúgás gyomorra
11.			Térdrúgás gyomorra behúzással
12.			Köríves rúgás combra
13.		Húzó technikák	Melső kabátfogás húzással
14.			Melső hajhúzás
15.			Hátsó kabátfogás húzással
16.			Hátsó hajhúzás
17.	Fogások	Fojtások	Kétkezes mellső fojtás
18.			Kétkezes hátsó fojtás
19.			Oldalsó fojtás
20.			Hátsó egykaros fojtás
21.		Átkarolások	Melső átkarolás karok alatt
22.			Melső átkarolás karok felett
23.			Hátsó átkarolás karok alatt
24.			Hátsó átkarolás karok felett
25.		Csuklófogások	Egykezes azonos oldali csuklófogás
26.			Egykezes ellentétes oldali csuklófogás
27.			Kétkezes mellső csuklófogás
28.			Kétkezes hátsó csuklófogás
29.		Egyéb fogások	Szimpla Nelson fogás
30.			Dupla Nelson fogás
31.			Kézfogás
32.			Pincérfogás

Quattro támadások

Quattro Mester (33 - 64)

33.	Eszközös technikák	Rövidbot (40 cm) támadások	Oldalsó rövidbot csapás fejre
34.			Felső rövidbot csapás fejre
35.			Fonák rövidbot csapás fejre
36.			Rövidbot szúrás
37.		Félbot (90 cm) támadások	Kétkezes felső félbot csapás fejre
38.			Kétkezes oldalsó félbot csapás fejre
39.			Egykezes oldalsó félbot csapás fejre
40.			Félbot szúrás
41.		Késszúrások	Egyenes késszúrás fejre
42.			Felső késszúrás nyakra
43.			Fonák késszúrás nyakra
44.			Egyenes késszúrás gyomorra
45.		Egyéb eszközös támadások	Melső fojtás övvel
46.			Hátsó fojtás övvel
47.			Pisztoly fenyegetés szemből
48.			Pisztoly fenyegetés hátulról
49.	Védekezés speciális helyzetekben	Földön fojtások	Földön testen fojtás
50.			Földön lábközt fojtás
51.			Földön oldalról fojtás
52.			Földön fej felől fojtás
53.		Egyéb támadások földön	Földön rúgás háritása
54.			Földön taposás háritása
55.			Földön késszúrás háritása
56.			Földön félbot csapás háritása
57.		Ülésben védekezés /térdelő ülés vagy széken ülve/	Oldalról köríves rúgás fejre
58.			Szemből egyenes rúgás fejre
59.			Kétkezes hátsó fojtás
60.			Rövidbot csapás
61.		Védekezés sérült kézzel /egykezes technikák/	Egyenes ütés fejre
62.			Egyenes rúgás gyomorra
63.			Kétkezes mellő fojtás
64.			Egyenes késszúrás gyomorra

Lebonyolítási összefoglaló csapatvezetőknek

Változás: Megszűnt az Összetett csapat kategória!

A verseny kezdete előtt

1. Előzetes nevezés: Megtörtént a verseny előtti héten.
2. Adategyeztetés:
 - Szükséges: csapatvezető és a pontos nevezési adatok
 - Helyszín: egyik számítógépes terminál
 - Leírás: A számítógépbe bevitt adatok helyességét és az előzetes nevezéshez képest a változásokat egyeztetik. Adategyeztetési lapot nyomtatnak, amelyen rajta van minden. Az operátorral együtt felvezetik a változásokat, és újra adategyeztetési lapot nyomtatnak. A végső adategyeztetési lapot, amelyen minden adat pontos, a csapatvezető aláírja és az operátornál marad.
 - Figyelem: Nagyon fontos, hogy pontosak legyenek az adatok! Van ideje nyugodtan áttanulmányozni! A verseny gördülékenysége, probléma mentessége ezen múlik!**
3. Mérlegelési lap nyomtatása az adategyeztetés után közvetlenül
 - Leírás: A végén mérlegelési lap készül, amelyet a csapatvezető kap és a csapattal együtt viszi a mérlegelő helyre.
4. Mérlegelés:
 - Szükséges: csapatvezető, a csapat, valamint a mérlegelési lap
 - Helyszín: mérlegelő hely
 - Leírás: A mérlegelő adminisztrátor szólítja név szerint a versenyzőket a mérlegelő segéd pedig leméri a súlyukat, és az felkerül a mérlegelési lapra. A kitöltött mérlegelési lapot aláírja a csapatvezető, a lap marad a mérlegelő helyen. A vastagon írt versenyzőknek kötelező a mérlegelés.
5. Nevezési díj fizetése
 - Szükséges: csapatvezető
 - Helyszín: az egyik számítógépes terminál
 - Leírás: Amikor az operátor fevitte a mérlegelési adatokat, szólítja a csapatvezetőt. Áttekintik azokat az esetleges változásokat, amelyet a mérlegelés okozhatott (súlycsoportváltozás). Ha kell, újra adategyeztetést csinálnak. Amikor megállapodnak a változásban, végbizonylatot nyomtatnak, amelyen minden rajta van, az előzetes és a helyszíni nevezések is és a nevezési díj is. Ez két példányban készül, egyik a csapatvezetőé. Alá kell írnia neki is és az adminisztrátornak is.
 - Figyelem: A csapatot csak a mérlegelő helyre kell vinni! A számítógépes terminálhoz csak a csapatvezető menjen!**

Lebonyolítási összefoglaló csapatvezetőknek

6. Előzetes csoportbesorolások elkészítése és felülvizsgálata
A csapat részéről nem szükséges senki.
Figyelem: Ahhoz, hogy az időbeosztást tartani tudjuk, minden csapat nevezésének be kell fejeződnie 9.30-ra!
7. Túl nagy (16-nál több versenyző) csoportok bontása, túl kicsi (3-nál kevesebb versenyző) csoportok összevonása, megszüntetése
Szükséges: Az érintett versenyzők és csapatvezetők
Leírás: Az előzetes csoportok feljönnek a pástra, a csapatvezetőkkel egyeztetve két csoportra bontjuk.
8. Leány Randori csoportok összeállítása
Szükséges: Az érintett versenyzők és csapatvezetők
Leírás: Az összes versenyző a pástra jön és csoportokra bontjuk őket a csapatvezetőkkel egyetértésben.
**Figyelem: A csoportok végleges kialakításának a határideje 10 óra!
A változásokat a csapatvezetők is írják fel a papírjukra!**
Amikor egy versenyzőt átsorolunk, cél az, hogy ne nehezebb helyzetbe kerüljön. Lehetőség szerint el kell kerülni, hogy mind a súlycsoport, mind az életkori csoport nehezedjen. Ha a versenyzőnek illetve a csapatvezetőnek nem megfelelő egyik felajánlott változtatás sem, a versenyző nem indul a versenyszámban és a nevezését visszafizetjük.
9. Bírói értekezlet
10 órakor a főbíró bírói értekezletet tart, ha a csapatok delegáltak bírót, küldjék a főbíróhoz.
10. Megnyitó és szabálymagyarázat
10.30-kor van a megnyitó. A csapatokat a rendezők előtte felsorakoztatják, kérjük a csapatvezetők segítségét. Minden csapat táblácskát kap, amellyel bevonul. A megnyitó után kérjük vissza a táblácskát. A megnyitó ünnepség közben szabálymagyarázat is lesz, kérjük figyelmesen hallgassák, hogy a későbbi félreértéseket elkerülhessük.

Szakmai versenyszámok lebonyolítása

- A. Sorsolás, tatami kijelölés, és jegyzőkönyv kiadása
Leírás: A hangosbemondó közli minden csoportról, melyik tatamin lesz lebonyolítva. Az elkészített jegyzőkönyvet és a csoportban szereplő versenyzők neveit kinyomtatva kiadják a tatami adminisztrátoroknak. A tatami mellett a mágnes táblára a pást rendező felteszi a teljes csoportot, valamint sorrendben a tatamin következő versenyzők neveit.
- B. Csoport lebonyolítás kezdete
Leírás: A bírók elhelyezkednek a tatami mellett és szólítják az első versenyzőket. Jurandorinál a felírt sorrendben következnek a versenyzők, a többi versenyszámnál a pást rendező az elsőként szólított, illetve a táblán a bal oldalon lévő (és piros koronggal jelölt) versenyzőre (párra) felkötö a piros szalagot.

Figyelem: A csapatvezetők figyeljenek, hogy a versenyzők időben a pástnál legyenek megfelelő felszerelésben!

C. Bemutató, küzdelem lebonyolítása

Leírás: A vezetőbíró levezényli a bemutatást, küzdelmet. A bírók pontoznak, ill. döntenek. Jurandoriban az első forduló első versenyzője az első forduló végén is bemutatja gyakorlatát. Ha négyenél több versenyző van, akkor a jurandori kétfordulós, így ekkor az is előfordulhat, hogy valaki háromszor mutatja be a gyakorlatát. Párbaj versenyszámban a döntés kihirdetése után a győztes (pár) menjen a jegyzőkönyvvezetőhöz!

Figyelem: A csapatvezetők figyeljenek, hogy a bemutatás, küzdelem közben a pástnál ne legyenek csapattagok, szurkolók, mert akadályozzák a verseny rendezését!

A tatamik bevárják egymást, azaz egyszerre csak egy versenyszám zajlik. A versenyszámokat egy menetben végigvisszük, a döntőket is.

A szakmai versenyszámok lebonyolítási sorrendje:

1. Jurandori
2. Quattro
3. Randori
4. Double Couple

D. Óvás

Amennyiben a bírói döntéssel nem ért egyet, csak a csapatvezető óvhat. Ennek viszont azonnal meg kell történnie, a vezetőbírónak jelezve. Az óvásért utólag a nevezési díj 5-szörösét kell fizetni. Odahívják a főbíró és az ellenfél csapatvezetőjét is. A döntés joga a főbíró kezében van.

Szakmai versenyszámok után

11. Jitsu Show és Kötélhúzás

Közönségszámok, a szakmai számok után lesznek lebonyolítva, de az is lehet, hogy elmaradnak. A győztes csapatok jutalma 1-1 torta.

Jitsu Show: Ha lesz akár egy nevezés is, mindenképpen megrendezzük.

A bemutatás után a közönség szavazata dönt. Amelyik bemutató csoport mellé többen állnak, az a győztes.

Kötélhúzás: Ha úgy döntünk, hogy meg lesz tartva, akkor a csapatvezetők 250 kg. összsúlyú csapatokat jelöljenek ki, ők fognak kötelet húzni.

13. Záró ceremónia és díjátadás

Ha kinyomtattuk az okleveleket, megtartjuk a záró ceremóniát és díjátadást. A csapatokat a rendezők előtt felsorakoztatják, kérjük a csapatvezetők segítségét. Minden csapat táblácskát kap, amellyel bevonul. A díjátadás után kérjük vissza a táblácskát.

14. Oklevelek ellenőrzése

Igyekszünk az okleveleket folyamatosan aláírni. Az utoljára nyomtatottak lehet, hogy nincsenek aláírva. Ezeket alá lehet íratni később. Minden tekintetben ellenőrizték le az okleveleket (név, klub, versenyszám, csoport jól van-e írva), és ha hibát találnak, azt még a helyszínen orvosolni tudjuk.