جو جتسو (نی وازا) ضوابط

جنرل کمپٹیشن گائیڈ لائنز اور کمپٹیشن فارمیٹ مینوئل

JU-JITSU ASIAN UNION

Approved by:

INTERNATIONAL JU-JITSU FEDERATION

Version 2.7

www.jjau.org

یہ ہینڈ بُک جو جِتسو ایشین یونین (JJAU) کے دوستانہ تعاون سے تیار کی گئی ہے۔

اس میں جوجِتسو (نی-وازا) ڈسپلن کے سرکاری قوانین شامل ہیں، اور اسے جو جِتسو انٹرنیشنل فیڈریشن (JJIF) نے اگست ۲۰۱۵ میں منظور کیا تھا، جبکہ ۲۰۲۴ میں مکمل طور پر نظرِ ثانی کی گئی۔

اس کے تمام متن اور تصاویر کے جملہ حقوق JJAU کی ملکیت ہیں۔

www.jjif.sport www.jjau.org

سیکشن ۱ کھیل کا میدان 5

سیکشن ۲ کوچز 7

سیکشن ۳ مقابلے کا لباس اور ذاتی ضروریات 9

گی یونیفارم گائیڈ 12
گی پیچ لگانے کے قوانین 13
نو گی یونیفارم گائیڈ 14

سیکشن ۴ عمر کے گروپس، میچ کے اوقات، اور وزن کیٹیگری 15

عمر کے حساب سے میچ کے اوقات 16
وزن کیٹیگریز - U16 اور بڑے 17
وزن کیٹیگریز - U14 اور چھوٹے 18

سیکشن ۵ ریفریز 19

ریفری اتھارٹی میٹ 20
ریفری اور ویڈیو ریفریز 21
ویڈیو ری پلے چیلنج سسٹم 22

سیکشن ۶ سیکرٹریٹ 23

سیکشن ۷ اشارے اور میچ کا انعقاد 25

میچ کا انعقاد 26
فائٹ اینڈ سٹاپ 28
پنالٹیز اور ڈس کوالیفیکیشنز 29
مزید اشارے 30

سیکشن ۸ اسکورنگ گائیڈ لائنز، پوائنٹس، اور ایڈوانٹیجز 31

اسکورنگ گائیڈ لائنز 32
پوائنٹس 33
ایڈوانٹیجز 34

سیکشن ۹ پوائنٹ اسکورنگ موومنٹس اینڈ پوزیشنز 35

ٹیک ڈاؤن 36
سویپ 38
گارڈ پاس 40
نی آن بیلی 42
فل ماؤنٹ 43
بیک کنٹرول 45

سیکشن ۱۰ سبمیشنز 46

سیکشن ۱۱ فاؤلز اینڈ پروہیبیٹڈ ایکٹس 49

آرڈر آف پنالٹیز 50
مائنر فاؤلز 51
ڈسپلنری میجر فاؤلز 54
ٹیکنیکل میجر فاؤلز 55
نی ریپنگ گائیڈ: ڈی کیو 56
نی ریپنگ گائیڈ: پنالٹی 57
نی ریپنگ گائیڈ: کوئی فاول نہیں 58
ٹیبل آف پروہیبیٹڈ ایکٹس: اوپن رینک 59
ٹیبل آف پروہیبیٹڈ ایکٹس: فی بیلٹ رینک 60
ویژول مثالیں آف پروہیبیٹڈ ایکٹس 61

سیکشن ۱۲ سیٹلمنٹ آف دی میچ 66

سیکشن ۱۳ واک اوور اینڈ ود ڈراول 68

سیکشن ۱۴ انجری، بیماری، اینڈ ایکسیڈنٹ 70

سیکشن ۱۵ ڈویژنز بائے بیلٹ رینک اور ایکسپیرینس لیول 72

سیکشن ۱۶ ہاؤ ٹو ڈیٹرمین میڈلسٹس 74

ضمیمہ کی ڈیفینیشنز 77

جوجِتسو مقابلے کے قوانین

اگر کوئی میچ سبمیشن کے بغیر ختم ہو تو سرکاری اسکورنگ سسٹم کا اطلاق کیا جاتا ہے۔ یہ سسٹم جوجِتسو کی تکنیکی مہارت کو انعام دیتا ہے، جو اسکورنگ ایڈوانسمنٹ اور کنٹرول پوزیشنز کے ذریعے جیتنے میں مدد دیتا ہے۔

یہ رول بُک ان قوانین اور معیارات کو طے کرتا ہے جو JJIF سے منظور شدہ جوجِتسو مقابلوں میں لاگو کیے جائیں گے۔

اگر آپ کو مقابلے کے قوانین یا طریقہ کار کے بارے میں کوئی سوال یا رائے ہو تو آپ jiu-ref@jjif.org پر ای میل کر سکتے ہیں۔

نی-وازا میں زمین پر گریپلنگ پر خاص زور دیا جاتا ہے، اور جوجِتسو مقابلے میں سب سے بڑا مقصد سبمیشن کے ذریعے جیتنا ہوتا ہے۔ سبمیشن کا مطلب یہ ہے کہ ایک قانونی چوک یا لاک کے ذریعے حریف کو ہتھیار ڈالنے پر مجبور کیا جائے۔

دو مخالف ایتھلیٹس کا مقصد یہ ہوتا ہے کہ وہ ایک دوسرے کو اسپورٹس مین شپ کے تحت گریپلنگ میں شکست دیں۔ مقابلہ میچ میں تھروز، ٹیک ڈاؤنز، پوزیشنل ایڈوانسز، کنٹرول ٹیکنیکس اور سبمیشنز شامل ہوتے ہیں، چاہے وہ کھڑے ہو کر ہوں یا زمین پر۔

مقابلے کے لیے لباس میں روایتی کِمونو یونیفارم (Gi) یا رَیش گارڈ اور شارٹس (No Gi) کا باضابطہ طور پر منظور شدہ کِٹ شامل ہو سکتا ہے۔

سیکشن ۱

کھیل کا میدان

سیکشن ۱
کھیل کا میدان

۱.۱ پورا میچ ایریا یا فیلڈ آف پلے (FOP) حفاظتی میٹس پر مشتمل ہونا چاہیے جو ایتھلیٹس کے لیے محفوظ ہوں، تاکہ وہ آرام سے مقابلہ کر سکیں۔ **فائٹنگ ایریا اور سیفٹی ایریا** میں فرق واضح کرنے کے لیے دو مختلف رنگوں کے میٹس استعمال کیے جائیں۔

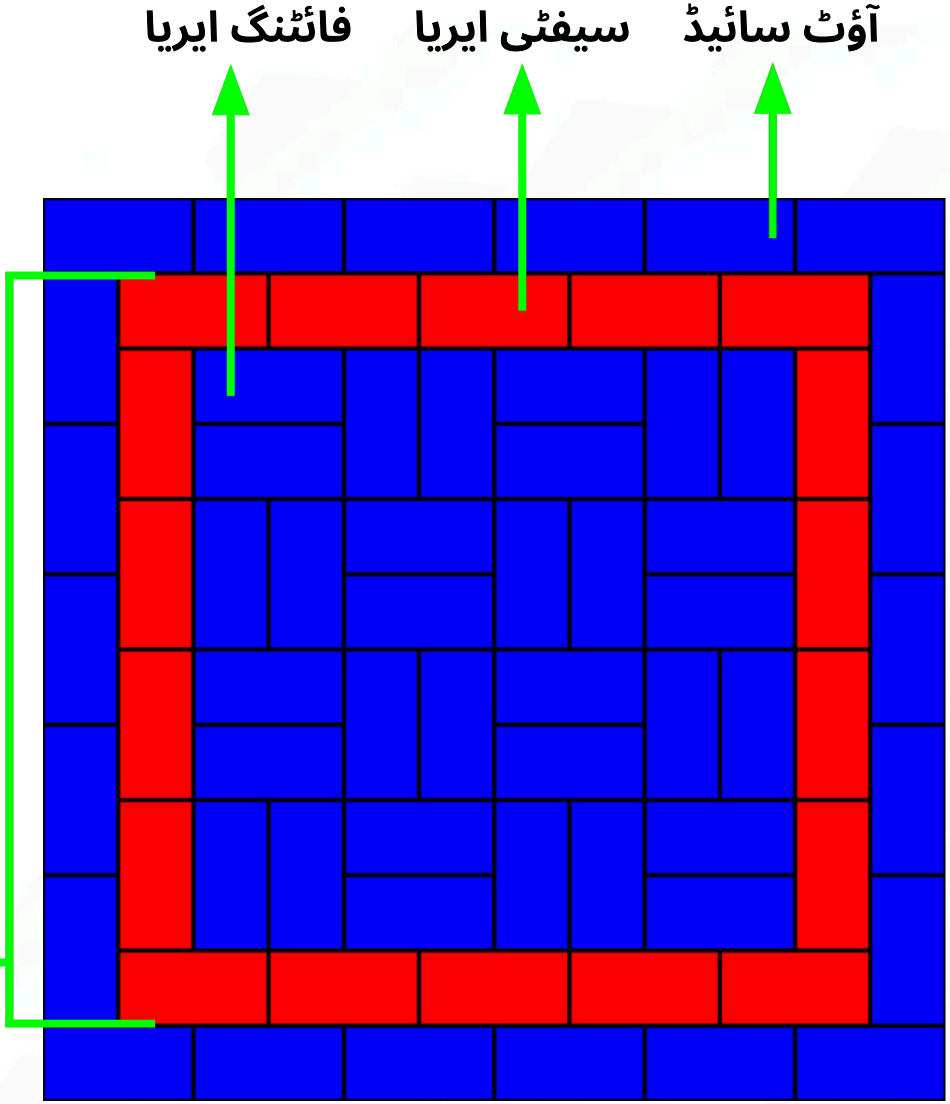
۱.۲ فائٹنگ ایریا ایک ہی رنگ کا ہونا چاہیے اور اس کا سائز کم از کم ۸ میٹر بائے ۸ میٹر ہونا ضروری ہے۔

۱.۳ سیفٹی ایریا ایک الگ رنگ کے میٹس کی بیرونی تہہ پر مشتمل ہوگا جو فائٹنگ ایریا کے گرد ہوگا اور ہر سمت میں کم از کم ۱ مربع میٹر باہر تک ہونا چاہیے۔

۱.۴ مکمل **میچ ایریا** فائٹنگ ایریا اور سیفٹی ایریا کو ملا کر بنتا ہے۔ مکمل میچ ایریا کا سائز کم از کم ۱۰ میٹر بائے ۱۰ میٹر ہونا چاہیے۔

۱.۵ جو بھی اضافی میٹس سیفٹی ایریا کے **باہر** رکھے جائیں گے، وہ میچ ایریا کا حصہ نہیں سمجھے جائیں گے۔ اسی طرح، اگر کوئی حرکت سیفٹی ایریا سے باہر جاتی ہے تو وہ میچ کا حصہ شمار نہیں ہوگی۔

- منتظمین کو ترغیب دی جاتی ہے کہ وہ یہ اضافی باہر کے میٹس شامل کریں تاکہ میچ کی وضاحت میں مدد ملے اور ایتھلیٹس کی حفاظت یقینی بنائی جا سکے۔



میچ ایریا = فائٹنگ ایریا + سیفٹی ایریا
(باہر کے میٹس شامل نہیں ہیں)

سیکشن ۲

کوچز

سیکشن ۲

کوچز

۲.۱ ہر ایتھلیٹ کے ساتھ **صرف ایک** کوچ کو جانے اور میچ ایریا کی حد سے زبانی ہدایات دینے کی اجازت ہے۔

- وچ کو ایک مخصوص کرسی یا بوتھ میں **بیٹھنا ہوگا**، جب تک کہ وہ ویڈیو ری پلے چیلنج نہ کر رہے ہوں۔
- کوچز کو **موبائل فون استعمال کرنے، تصاویر یا ویڈیوز لینے، یا کسی بھی الیکٹرانک ڈیوائس** کے استعمال کی اجازت نہیں ہے جبکہ وہ فیلڈ آف پلے میں ہوں۔
- ایتھلیٹ دورانِ میچ **اپنے کوچ سے بات نہیں کر سکتا**، ایسا کرنے پر پینلٹی دی جائے گی۔

۲.۲ کوچز رول ماڈل ہوتے ہیں، اس لیے ان کے رویے کو مارشل آرٹس کوڈ اور اچھی ذاتی اخلاقیات کی عکاسی کرنی چاہیے۔

- مزید معلومات کے لیے **JJIF کوڈ آف ایتھکس** اور **اسپورٹنگ کوڈ** دستاویزات کو دیکھیں۔

۲.۳ کوچ کو **مناسب لباس** پہننا ہوگا، یا تو آفیشل ٹریک سوٹ یونیفارم یا اسمارٹ ڈریس۔

- **الیمنیشن اسٹیج** میں **ٹیم کا ٹریک** سوٹ قابلِ قبول ہوگا۔
- **فائنل میچز** کے دوران کوچ کو **اسمارٹ ڈریس** پہننا ہوگا۔
- **کوچ** کو **ٹوپی** پہننے کی اجازت نہیں ہوگی۔
- کچھ ایونٹس میں **منتظمین** کی طرف سے خاص ڈریس کوڈ مقرر کیا جا سکتا ہے۔
- اگر کوئی **کوچ مناسب ڈریس کوڈ** پر عمل نہ کرے تو اسے ایتھلیٹ کے ساتھ جانے سے روکا جا سکتا ہے یا فیلڈ آف پلے سے باہر بھیجا جا سکتا ہے۔

ٹیم یونیفارم پہننے والا کوچ

فائنلز میں اسمارٹ ڈریس پہننے والا کوچ

۲.۴ اگر کوئی کوچ ایتھلیٹس، ریفری، ایونٹ اسٹاف، تماشائیوں یا کسی اور کے ساتھ **نامناسب** یا **خلل ڈالنے والا رویہ اختیار** کرتا ہے، تو ریفری فیصلہ کر سکتا ہے کہ اسے باقی میچ کے لیے فیلڈ آف پلے (FOP) سے **نکال دیا جائے۔**

- اگر غیر مناسب رویہ برقرار رہے تو منتظمین کوچ کو آفیشل ٹورنامنٹ گراؤنڈ سے بھی **باہر نکال سکتے ہیں۔**

۲.۵ ریفری اور منتظمین کو یہ حق حاصل ہے کہ وہ کسی بھی پریشانی پیدا کرنے والے شخص کو وینیو میں داخل ہونے سے **روک سکیں۔**

سیکشن ۳

مقابلے کا لباس اور ضروریات

سیکشن ۳

مقابلے کا لباس اور ضروریات

۳.۱ Gi فارمیٹ ایونٹس کے لیے آفیشل لباس:

- صاف ستھرا **سفید** کاٹن کا بنا ہوا جوجِتسو Gi جو اچھی کوالٹی کا ہو۔ پینٹ کے لیے **رِپ اسٹاپ** میٹریل کی اجازت ہے، لیکن جیکٹ کے لیے نہیں۔
- Gi کو ایتھلیٹ کے جسم کے مطابق **فٹ** آنا چاہیے، اور اس کا میٹریل **صحیح گرفت** کی اجازت دے۔
- **ایک لال بیلٹ** اور ایک **نیلی بیلٹ** جو مناسب لمبائی اور کپڑے کے میٹریل کی ہو۔
- **فی میل** ڈویژن میں شامل ایتھلیٹس کے لیے ضروری ہے کہ وہ Gi جیکٹ کے نیچے زیادہ تر **سفید** یا زیادہ تر **سیاہ رَیش گارڈ** پہنیں، جبکہ میل ڈویژن میں یہ اختیاری ہے۔
- Gi کا ڈایاگرام اور تفصیلات **صفحہ ۱۲** پر موجود ہیں۔

۳.۲ No Gi فارمیٹ ایونٹس کے لیے آفیشل لباس:

- یک مناسب فٹنگ والی **اسکن ٹائٹ رَیش گارڈ**، ایک زیادہ تر لال اور دوسری **زیادہ تر نیلی**۔
  - رَیش گارڈ کی **آستین چھوٹی یا لمبی** ہو سکتی ہیں، لیکن
  - سلیولیس نہیں ہونی چاہیے۔
  - رَیش گارڈ پر **لال اور نیلے رنگ** کی مکسنگ کی اجازت **نہیں**۔
- ایتھلیٹک کوالٹی کی شارٹس **(سیاہ یا رَیش گارڈ کے رنگ کی)** جو کم از کم وسط ران تک ہوں، لیکن گھٹنے سے نیچے نہ جائیں۔
  - کوئی زِپ، بٹن، یا سخت میٹریل نہیں ہونا چاہیے، اور اگر کوئی جیب ہو تو وہ سلی ہوئی ہونی چاہیے۔
- No Gi کا ڈایاگرام اور تفصیلات **صفحہ ۱۴** پر موجود ہیں۔

۳.۳ لمبے بال نرم ہیئر بینڈ کے ساتھ باندھنا ضروری ہے۔

۳.۴ ایتھلیٹس کو الاسٹک **انڈر گارمنٹس** پہننے ہوں گے۔

- **سادہ سیاہ کمپریشن لیگنگز** کی اجازت ہے، درج ذیل شرائط کے ساتھ:
  - **Gi** ایونٹس میں: لیگنگز کھڑے ہونے پر پینٹ سے زیادہ لمبی نظر نہ آئیں۔
  - **No Gi** ایونٹس میں: لیگنگز ٹخنوں سے نیچے نہ جائیں یا پاؤں کے کسی حصے کو نہ ڈھانپیں۔

۳.۵ مندرجہ ذیل چیزوں کی **اجازت ہے:**

- نرم الاسٹک سپورٹرز (جیسے گھٹنے، ٹخنے، کندھے، یا کہنی کے لیے) جب تک وہ ایتھلیٹ یا Gi کی گرفت یا کنٹرول کو غیر منصفانہ حد تک مشکل نہ بنائیں۔
- فی میل ڈویژن میں اسپورٹس کوالٹی کا سیاہ یا سفید الاسٹک حجاب۔
- ایتھلیٹ کی جلد پر براہ راست ایتھلیٹک ٹیپ، جب تک کہ یہ غیر منصفانہ فائدہ نہ دے۔

۳.۶ مندرجہ ذیل چیزوں کی **اجازت نہیں** اور انہیں ہٹانا ضروری ہے:

- کوئی بھی زیور، جیسے چین، انگوٹھی، کان کی بالیاں، گھڑی، یا دیگر لوازمات۔
- کسی بھی قسم کا ہیڈ گیئر، ماسک، یا چشمہ۔
- کوئی بھی ایسا اسپورٹ سپورٹ جس میں دھات یا ایتھلیٹس کے لیے نقصان دہ میٹریل شامل ہو۔
- لباس کے اندر یا جسم پر کوئی بھی اضافی چیز (جیسے موبائل فون، والٹ وغیرہ)۔
- کوئی بھی نوکیلی چیز، بشمول یونیفارم میں سخت میٹریل یا سلائی کے پن۔
- کوئی بھی ایسی چیز جسے ریفری یا منتظمین ایتھلیٹس کے لیے خطرناک سمجھیں۔
- ریفری کا فیصلہ آخری ہوگا کہ کوئی چیز ایتھلیٹ کے لیے غیر موزوں ہے یا نہیں۔

3.12 **پیچز** صرف آفیشلی اجازت شدہ علاقوں میں لگائے جا سکتے ہیں، جیسا کہ **صفحہ 13** کی تصویروں میں دکھایا گیا ہے۔

- پیچز کپاس کے کپڑے کے ہونے چاہئیں اور صحیح طریقے سے سلے ہوئے ہوں۔
- جو پیچز بغیر سلے ہوئے ہوں یا غیر مجاز جگہوں پر لگے ہوں، انہیں یونیفارم انسپیکٹرز ہٹا دیں گے۔
- پینٹ کے نیچے والے سامنے کے حصے پر لگایا جا Gi اسپانسر/برانڈ ٹیگ کو سکتا ہے (جیسا کہ تصویر میں دکھایا گیا ہے)۔
- ٹیگ کو پتلے کپڑے سے بنایا جانا چاہیے، ایمبروئیڈری نہیں ہونی چاہیے۔
- زیادہ سے زیادہ سائز 36 مربع سینٹی میٹر تک ہو سکتا ہے۔

3.13 ایتھلیٹس کو صحیح **صفائی** کا خیال رکھنا ہوگا:

- ناخن چھوٹے اور تراشے ہوئے ہونے چاہئیں۔
- ایتھلیٹس کو صاف ستھرا اور مقابلے سے پہلے نہا کر آنا ہوگا۔
- اگر کسی ایتھلیٹ کو جلد پر چوٹ، الرجی، انفیکشن، یا کوئی بیماری ہو، تو ڈاکٹر کو اطلاع دی جائے گی، اور وہ فیصلہ کرے گا کہ آیا ایتھلیٹ مقابلے میں شرکت کر سکتا ہے یا نہیں۔
- مقابلے کے میدان سے باہر جاتے وقت، ایتھلیٹس کو جوتے پہننے ہوں گے۔
- مقابلے کا لباس صاف، خشک، اور کسی بھی ناخوشگوار بو سے پاک ہونا چاہیے۔

3.14 ہر ایتھلیٹ کی **ذمہ داری** ہے کہ وہ:

- اپنی ڈویژن کے لیے مقررہ وقت پر آفیشل ویٹ رینج میں ہو۔
- اچھی صفائی اور ذاتی نگہداشت اپنائے۔
- صاف اور معیاری مقابلے کا لباس پہنے، جو آفیشل معیار پر پورا اترتا ہو، اور میچ کے لیے صحیح بیلٹ یا رش گارڈ کا رنگ ہو۔
- ان قوانین کو سمجھے جو اس کی عمر یا بیلٹ کیٹیگری پر لاگو ہوتے ہیں۔
- جب میچ کے لیے بلایا جائے، تو وقت پر موجود ہو اور تیار ہو۔
- ریفری کی ہدایات کو سنے اور ان پر عمل کرے۔

3.7 اگر کسی ایتھلیٹ کو میچ کے دوران نامناسب انڈرگارمنٹس پہنے ہوئے پایا گیا یا ایسا کچھ پہنا ہوا تھا جو حریف کے لیے خطرناک ہو، تو اسے **ڈسکوالیفائی** کر دیا جائے گا۔

3.8 ہر ایتھلیٹ کے لیے مقابلے سے پہلے **لباس کی جانچ** ضروری ہوگی۔

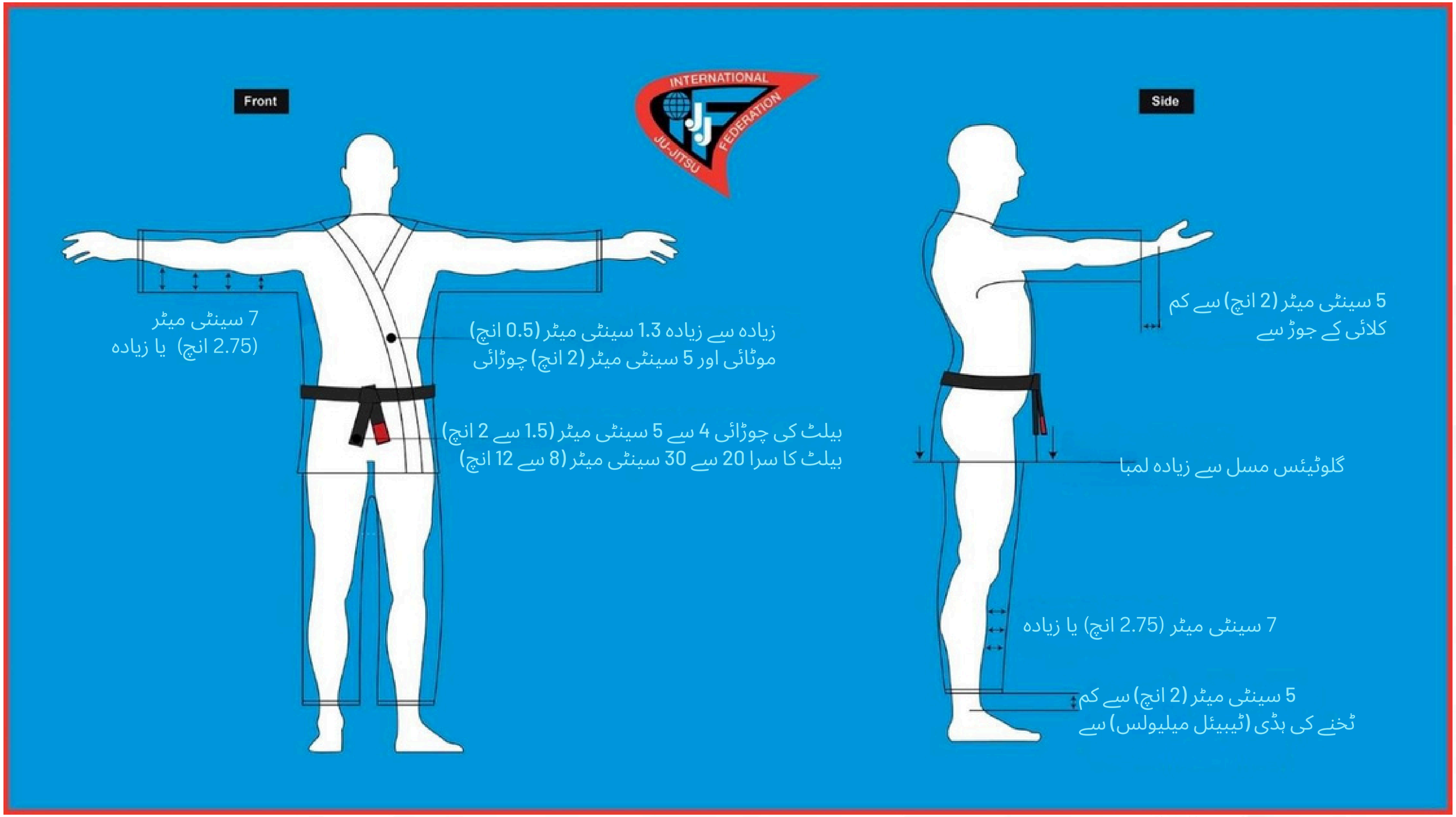
- ایتھلیٹ کا لباس آفیشل معیار پر پورا اترنا چاہیے اور مقابلے کی اجازت سے پہلے لباس چیک پاس کرنا ضروری ہوگا۔
- ریفری لباس کی آخری جانچ کرے گا۔
- اگر کسی ایتھلیٹ کو اطلاع دی گئی کہ اس کا لباس مطلوبہ معیار کے مطابق نہیں ہے، تو اسے دیے گئے وقت میں لباس تبدیل کرنے کا موقع دیا جائے گا۔
- اگر مقررہ وقت میں مناسب لباس تبدیل نہ کیا گیا تو حریف کو جیت بذریعہ دستبرداری مل جائے گی۔
- اگر دوبارہ جانچ کے بعد ایتھلیٹ کو دوبارہ لباس تبدیل کرنے کا کہا گیا، تو میچ میں تاخیر کی وجہ سے پینلٹی دی جائے گی۔
- اگر ایتھلیٹ کو ریفری کی جانب سے کوئی ناجائز چیز ہٹانے کا کہا گیا اور وہ تاخیر کرے، تو پینلٹی دی جائے گی۔

3.9 ہر ایتھلیٹ کو موقع دیا جائے گا کہ وہ **مقررہ وقت تک ویئنگ اسکیل** پر اپنا وزن چیک کروا سکے۔

3.10 ایتھلیٹس کو بغیر **سپورٹرز یا بریسز** (گھٹنے، کہنی، یا دیگر جوڑوں کے لیے) وزن کروانے کی اجازت ہوگی، لیکن انہیں یونیفارم انسپیکشن کے وقت انہیں پہننا ہوگا۔

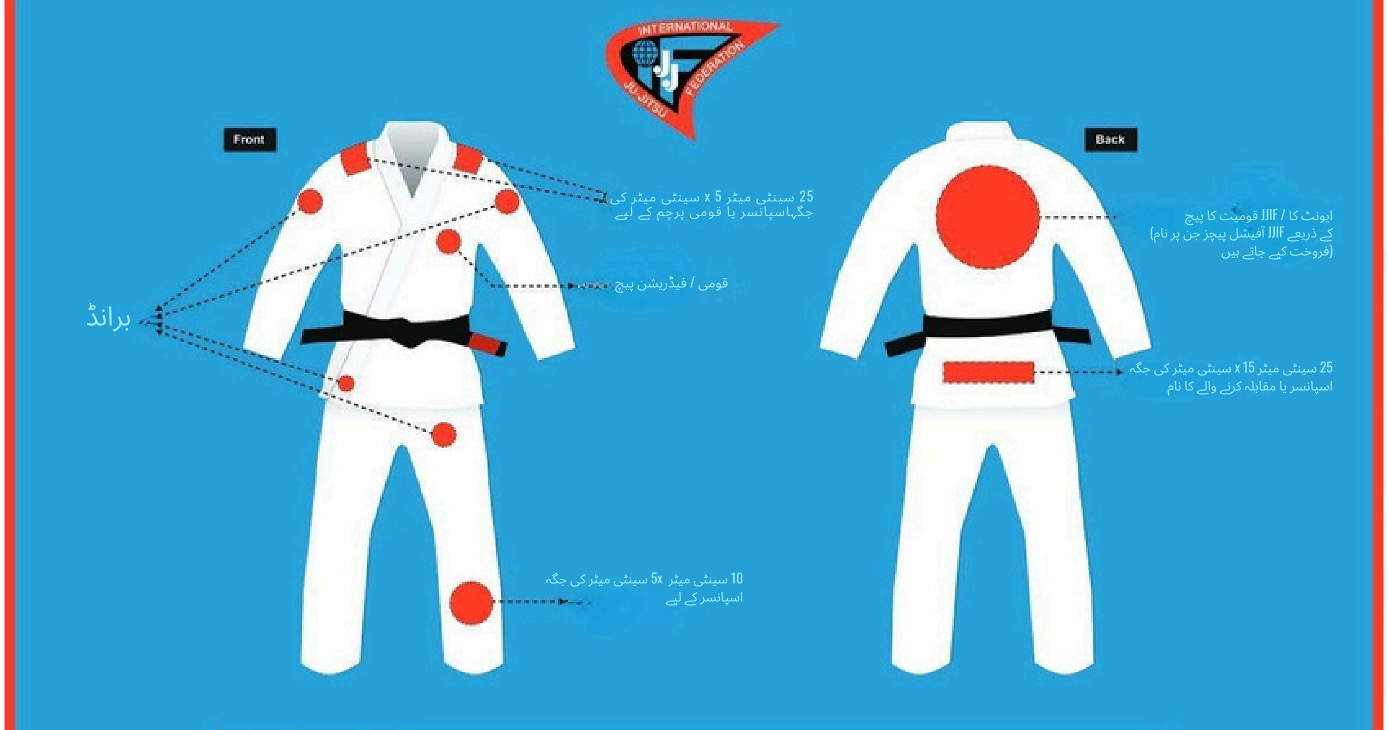
3.11 جو ایتھلیٹس **آفیشل معیار اور شرائط پر پورا نہیں اتریں گے،** انہیں مقابلے میں شرکت کی اجازت نہیں دی جائے گی۔
ریفری کی صوابدید پر میچ یا ایونٹ میں تاخیر کرنے پر پینلٹی دی جا سکتی ہے۔

SECTION 3
GI UNIFORM GUIDE



SECTION 3

PATCH PLACEMENT GUIDE

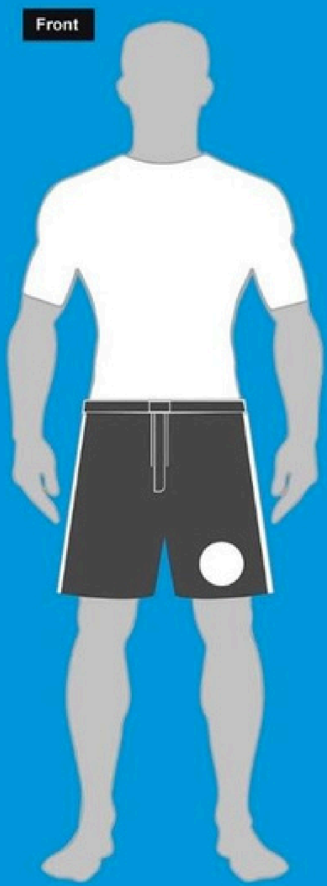


عمومی ہدایات:

- “اسپانسر ایریا" کسی بھی مذہبی یا سیاسی بیان کے لیے استعمال نہیں کیا جا سکتا۔
- "اسپانسر" کو بودو اور کھیلوں کی اخلاقیات کے مطابق ہونا چاہیے (کوئی امتیازی سلوک، شراب، تمباکو وغیرہ نہیں)۔
- "ذاتی اسپانسر" JJIF کے آفیشل اسپانسرز کے مقابلے میں نہیں ہو سکتا۔
- صرف JJIF کے آفیشل سامان فراہم کنندگان کو اسپانسر ایریاز پر اجازت ہے (برانڈ ایریاز کے علاوہ)۔
- صرف مقابلہ کرنے والے (Competitor) کا نام بیلٹ کے پچھلے حصے پر لگایا جا سکتا ہے۔
- IWGA ورلڈ گیمز اور اسپورٹ ایکارڈ ورلڈ کامبیٹ گیمز میں کوئی اشتہار بازی (Advertising) کی اجازت نہیں۔
- صرف سازوسامان (Equipment) کے برانڈ کو "برانڈ" پوزیشنز پر لگایا جا سکتا ہے۔

SECTION 3

NO GI UNIFORM GUIDE



NO-GI
یونیفارم پالیسی

NO-GI ٹورنامنٹس کے لیے آفیشل یونیفارم پالیسی۔

ریش گارڈ (Rashguard) مکمل طور پر سرخ یا مکمل طور پر نیلا ہونا چاہیے، دونوں رنگوں کو مکس نہیں کیا جا سکتا۔

ریش گارڈ کے پچھلے حصے پر صرف قومی شناخت (Nationality) درج کی جا سکتی ہے۔

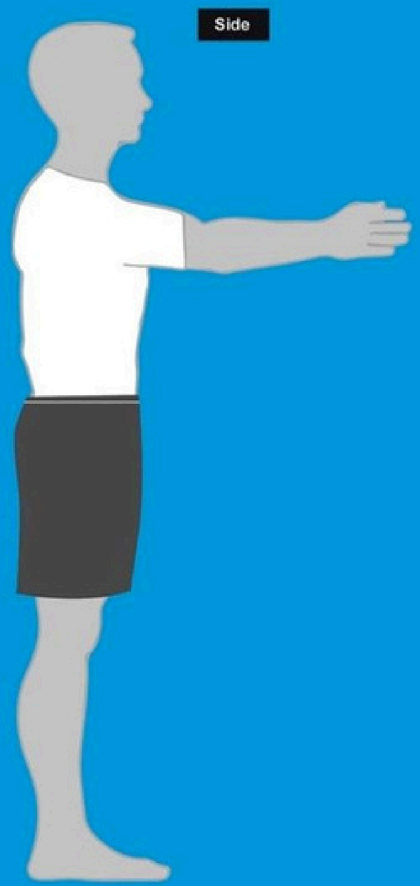
شارٹس (Shorts) کا رنگ کالا (Black) یا ریش گارڈ کے رنگ جیسا ہونا چاہیے۔

شارٹس میں کوئی جیب (Pockets)، بٹن (Buttons) یا زِپر (Zipper) نہیں ہونا چاہیے۔

شارٹس گھٹنے (Knee) سے لمبے نہ ہوں اور ران (Thighs) کے آدھے سے زیادہ حصے کو ڈھانپیں۔

کمپریشن شارٹس (Compression Shorts) کی اجازت نہیں۔

مردوں اور خواتین کے ڈویژن میں شارٹس کے نیچے پہننے کے لیے ایلاسٹک فیبرک پینٹس (Elastic Fabric Pants) کی اجازت ہے، لیکن وہ مکمل طور پر کالے (All Black) ہونے چاہئیں۔



سیکشن ۴

عمر کے گروپس، میچ کا وقت، اور وزن کی کیٹیگریز

سیکشن ۴

عمر کے گروپس، میچ کا وقت، اور وزن کی کیٹیگریز

۴.۱ عمر اور وزن کی کیٹیگریز جے جے آئی ایف **اسپورٹنگ کوڈ** کے مطابق مقرر کی جاتی ہیں۔

۴.۲ **میچ کا دورانیہ** عمر کیٹیگری کے مطابق طے کیا جاتا ہے۔

۴.۳ ایک ہی کھلاڑی کے دو مقابلوں کے درمیان کم از کم **۵ منٹ** کا وقفہ ہونا ضروری ہے۔ اگر اگلا مقابلہ میڈل فائٹ ہو، تو وقفہ **۱۰ منٹ** کا ہوگا۔

۴.۴ وہ کھلاڑی جو کسی مخصوص سال (یکم جنوری سے ۳۱ دسمبر تک) میں کسی عمر **کیٹیگری میں شامل ہونے کی عمر کو پہنچ جائے**، اسے اس کیٹیگری کا حصہ سمجھا جائے گا، چاہے مقابلہ اس کی سالگرہ سے پہلے ہو۔

- نڈر ۲۱ (U21) اور بالغ (ایڈلٹ) کیٹیگری کے لیے استثنا: ان کیٹیگریز میں شرکت کے لیے کھلاڑی کی عمر کم از کم ۱۸ سال ہونی چاہیے، اور اس کا تعین مقابلے کے دن کے حساب سے ہوگا۔

۴.۵ ایک کھلاڑی کسی ایک ایونٹ میں صرف **ایک عمر کیٹیگری** میں ہی حصہ لے سکتا ہے۔ اگرچہ کیٹیگری کے مقابلے مختلف دنوں میں ہوں، لیکن اگر وہ ایک ہی ایونٹ کا حصہ ہیں تو کھلاڑی دوسری عمر کیٹیگری میں مقابلہ نہیں کر سکتا۔

۴.۶ ایک کھلاڑی کسی ایک ایونٹ میں صرف **ایک وزن کیٹیگری میں** ہی مقابلہ کر سکتا ہے۔

MATCH TIMES PER AGE GROUP

Category	Age	Match Time
Masters	35 years or older	5 minutes
Adults	18 years or older	5 minutes
U21	18 - 20 years	5 minutes
U18	16 - 17 years	4 minutes
U16	14 - 15 years	3 minutes
U14	12 - 13 years	3 minutes
U12	10 - 11 years	3 minutes
U10	8 - 9 years	1.5 minutes
U8	7 years or younger	1.5 minutes

WEIGHT CATEGORIES: U16 AND OLDER

MALE			FEMALE		
Adults / Masters / U21	U18	U16	Adults / Masters / U21	U18	U16
		-40 kg			-32 kg
		-44 kg			-36 kg
	-48 kg	-48 kg		-40	-40 kg
	-52 kg	-52 kg	-45 kg	kg -44	-44 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-48 kg	kg -48	-48 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-52 kg	kg -52	-52 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-57 kg	kg -57	-57 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-63 kg	kg -63	-63 kg
-85 kg	-85 kg	+77 kg	-70 kg	kg -70	+63 kg
-94 kg	+85 kg		+70 kg	kg +70	
+94 kg				kg	

WEIGHT CATEGORIES: U14 AND YOUNGER

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	
+69 kg			+57 kg		

سیکشن ۵

ریفری

سیکشن ۵

ریفری

۵.۱ ہر مقابلے میں ریفری سب سے **بڑی اتھارٹی** ہوتا ہے۔

- ریفری کے فیصلے کے مطابق ہر میچ کا نتیجہ حتمی اور سرکاری ہوتا ہے۔
- ریفری کی جانب سے دیے گئے پوائنٹس، ایڈوانٹیجز، یا پینلٹیز کے متعلق ذاتی تشریح حتمی ہوتی ہے اور اسے بدلا نہیں جا سکتا

۵.۲ میچ کے اعلان شدہ نتیجے کو صرف درج ذیل صورتوں میں **بدلا** جا سکتا ہے:

- اگر اسکور یا اسکور بورڈ کی **غلط تشریح** ہوئی ہو۔
- اگر جیتنے والے کھلاڑی نے کسی **ممنوعہ** سبمیشن، ہولڈ یا حکمت عملی کا استعمال کیا ہو جو ریفری کی نظر سے اوجھل رہ گیا ہو۔
- اگر کسی کھلاڑی کو **غلطی سے** اس وجہ سے **نااہل** قرار دیا گیا ہو کہ اس نے کوئی جائز سبمیشن یا ہولڈ لگایا ہو۔
  - اگر فائٹ روکی گئی اور نااہلی کا فیصلہ **ٹیپ آؤٹ سے پہلے** کیا گیا، تو میچ کو فائٹنگ ایریا کے وسط میں واپس لایا جائے گا، اور جس کھلاڑی نے سبمیشن لگایا تھا اسے دو پوائنٹس ملیں گے۔
  - اگر سبمیشن کے **نتیجے میں ٹیپ آؤٹ** ہوا، تو وہ کھلاڑی فاتح قرار پائے گا جس نے سبمیشن لگایا تھا۔

۵.۳ اگر ریفری سے کسی قاعدے کی **غلط تشریح** کے باعث کوئی غلط فیصلہ ہو، تو نتیجے کو درست کرنے کے لیے درج ذیل شرائط پوری ہونی چاہئیں:

- ریفری ایونٹ کے ریفری ڈائریکٹر سے مشورہ کر سکتا ہے۔
- جس ریفری نے میچ کا انتظام کیا تھا، وہی حتمی فیصلہ کرے گا کہ نتیجہ بدلا جائے یا نہیں۔
- ریفری ڈائریکٹر ایونٹ کے سینٹر ٹیبل سے بریکٹ کی صورتحال پر مشورہ کرے گا اور صرف اسی صورت میں نتیجے کی تبدیلی کی اجازت دے گا جب بریکٹ اگلے مرحلے میں نہ پہنچ چکا ہو۔

۵.۴ ریفری کا فرض ہے کہ جب ضروری ہو، میچ میں **مداخلت** کرے اور وقت کو روکے۔

۵.۵ ریفری کی ذمہ داری ہے کہ کھلاڑیوں کو **میچ ایریا کے اندر** رکھے۔

۵.۶ اگر **۱۲ سال سے کم عمر** کے کھلاڑیوں کے گروپ میں کوئی مثلث چوک (Triangle Choke) یا کلوز گارڈ (Closed Guard) **میٹ سے اوپر اٹھایا جائے**، تو میٹ ریفری کی ذمہ داری ہے کہ وہ کھلاڑی کی ریڑھ کی ہڈی کی حفاظت کرے اور جس کھلاڑی کو اٹھایا گیا ہو، اس کے پیچھے رہے تاکہ کسی ممکنہ گرنے کی صورت میں حفاظت کو یقینی بنایا جا سکے۔

سیکشن ۵

ریفری

میٹ ریفری

ویڈیو ریفری

۵.۷ میٹ ریفری (MR) کا فرض ہے کہ وہ کھیل کے میدان میں رہے، میچ کو منظم کرے، ابتدائی فیصلے واضح کرے اور کھلاڑیوں کی رہنمائی کرے۔

۵.۸ دو (۲) ویڈیو ریفری (VRs) میچ کو براہِ راست دیکھیں گے (اور ضرورت پڑنے پر ویڈیو ری پلے سافٹ ویئر کے ذریعے مزید جائزہ لے سکتے ہیں) اور اگر وہ کوئی تصحیح کرنا چاہیں تو ریڈیو کے ذریعے میٹ ریفری کو اطلاع دیں گے۔

- اگر دو میں سے کم از کم ایک وی آر، ایم آر کی تشریح سے متفق ہو، تو کوئی تصحیح نہیں کی جائے گی۔
- اگر دونوں وی آرز اس بات پر متفق ہوں کہ ایم آر کی تشریح کو درست کرنے کی ضرورت ہے، تو وہ ریڈیو کے ذریعے ایم آر کو اپنے فیصلے سے آگاہ کریں گے، اور پھر ایم آر اس فیصلے کے مطابق اشارہ دے گا اور اسکور بورڈ کو ایڈجسٹ کرے گا۔

(دیکھیں: صفحہ ۳۰)

۵.۹ صرف ایم آر کو یہ اختیار حاصل ہے کہ وہ **سبمیشن کی کوششوں پر ایڈوانٹیج (Advantage)** دینے کا فیصلہ کرے، کیونکہ وہ میچ کے قریب سے مشاہدہ کر رہا ہوتا ہے۔

- وی آرز صرف سبمیشن کے حوالے سے مشورہ یا تجویز دے سکتے ہیں۔
- باقی تمام معاملات میں، ہر وی آر کو ایم آر کے برابر تشریحی اختیار حاصل ہوتا ہے۔

۵.۱۰ اگر تینوں ریفری ایک ہی موو کے اسکور پر متفق نہ ہو سکیں، تو **ایم آر درمیانی فیصلہ** کرے گا۔

- مثال: اگر ایک ریفری پوائنٹس دینے کا کہے، دوسرا ایڈوانٹیج دینے کا کہے، اور تیسرا کوئی اسکور نہ دینے کا کہے، تو ایسی صورت میں ایڈوانٹیج دی جائے گی۔

۵.۱۱ اگر کوئی کھلاڑی کسی **بڑے فاؤل (Major Foul)** کا ارتکاب کرے یا **آخری پینلٹی** حاصل کرے، تو ایم آر پہلے اشارہ دے کر نااہلی (Disqualification) کا اعلان کرے گا اور پھر میچ ختم کرے گا۔

- اگر دو میں سے **کم از کم ایک** وی آر نااہلی کے فیصلے سے متفق ہو، تو ایم آر میچ ختم کر کے جیتنے والے کھلاڑی کا اعلان کر سکتا ہے۔
- اگر **دونوں وی آرز** نااہلی کے فیصلے سے متفق نہ ہوں، تو میچ جاری رہے گا۔

۵.۱۲ برابری کی صورت میں ریفری کا فیصلہ نہیں ہوگا۔ وہ تمام میچ جو وقت ختم ہونے کے بعد بھی برابر پوائنٹس، ایڈوانٹیجز اور پینلٹیز پر ہوں، **گولڈن اسکور (Golden Score)** کے ذریعے فیصلہ کیے جائیں گے۔ (دیکھیں: **۱۲.۴ صفحہ ۶۷**)

سیکشن ۵

ویڈیو ریپلے چیلنج سسٹم

۵.۱۳ ایک چیلنج سسٹم اس بات کو یقینی بنانے کے لیے موجود ہے کہ کسی بھی فیصلے پر کھلاڑی کے کوچ کو اپیل کرنے کا موقع دیا جا سکے۔

- کسی فیصلے کو چیلنج کرنے اور ویڈیو ریویو کی درخواست دینے کے لیے، کوچ اپنی **ایونٹ آئی ڈی اٹھا کر کھڑے** ہوں گے اور جب تک میٹ ریفری (MR) ان کو تسلیم نہ کرے، کھڑے رہیں گے۔

  - اگر کوچ بیٹھ جائیں اس سے پہلے کہ ان کو تسلیم کیا جائے، تو اسے چیلنج واپس لینے کے طور پر سمجھا جائے گا۔

- یٹ ریفری کھلاڑیوں کے درمیان **مستحکم پوزیشن کا انتظار کریں** گے، اس کے بعد میچ روک کر کوچ سے بات کریں گے۔
- میٹ ریفری ویڈیو ریفری (VRs) کو چیلنج کے بارے میں آگاہ کریں گے تاکہ وہ **میچ کی فوٹیج کا جائزہ** لے کر یہ فیصلہ کر سکیں کہ کسی فیصلے کو تبدیل کرنا ہے یا نہیں۔
- اگر **چیلنج قبول کر لیا** جاتا ہے، تو کوچ اس کھلاڑی کے لیے دوبارہ چیلنج کر سکتے ہیں۔
- اگر **چیلنج مسترد کر دیا** جاتا ہے، تو اس میچ یا پورے ایونٹ کے دوران اس کھلاڑی کے لیے مزید کوئی چیلنج نہیں کیا جا سکتا، سوائے اس صورت میں کہ:

  - اگر کھلاڑی اپنے ڈویژن میں **گولڈ یا برونز** میڈل میچ تک پہنچ جائے تو کوچ کو دوبارہ چیلنج کرنے کا حق حاصل ہوگا۔

۵.۱۴ چیلنج کی **حدود:**

- کوچ صرف **حالیہ عمل** یا موومنٹ سیکوئنس کو چیلنج کر سکتا ہے۔ کوچ درج ذیل چیزوں کو چیلنج **نہیں** کر سکتا:

  - سبمیشنز کے لیے دیے گئے ایڈوانٹیجز
  - غیر فعالیت (Passivity) پر دی گئی پنالٹیز
  - کوئی بھی سیکوئنس جس کا پہلے ہی ویڈیو ریفری نے جائزہ لے لیا ہو

- کوچ صرف میٹ ریفری کو یہ بتا سکتا ہے کہ وہ کون سا اسکور یا ایکشن ویڈیو ریفری سے ریویو کروانا چاہتے ہیں، مگر وہ کسی **بحث یا وضاحت کا مطالبہ نہیں کر سکتا۔**

۵.۱۵ اگر **چیلنج کے لیے صحیح طریقہ استعمال نہیں کیا گیا** یا چیلنج کرنے کا حق کھو چکا ہو، تو میٹ ریفری کوچ کی زبانی اپیل یا احتجاج کو قبول نہیں کرے گا۔

- اگر کوچ باضابطہ چیلنج کی درخواست کے بغیر فیصلوں پر احتجاج یا بحث جاری رکھے، تو میٹ ریفری کوچ کو میدان سے **باہر نکال سکتا ہے**

سیکشن ۶

سیکریٹریٹ

سیکشن ۶

سیکریٹریٹ

۶.۱ سیکریٹریٹ کو میچ ایریا، کھلاڑیوں اور میٹ ریفری (MR) کے ساتھ ایسی جگہ پر رکھا جانا چاہیے جہاں وہ انہیں **واضح طور پر دیکھ سکیں**۔ جتنا ممکن ہو، سیکریٹریٹ کو کوچز، کھلاڑیوں اور ناظرین سے دور، میٹ کے مخالف سمت میں پوزیشن دیا جانا چاہیے۔

۶.۲ سیکریٹریٹ ایک **اسکور کیپر** پر مشتمل ہوگا، جو منتظم (آرگنائزر) کی جانب سے الیکٹرانک اسکور بورڈ کو چلانے کا ذمہ دار ہوگا۔ منتظم کی صوابدید پر اضافی عملہ بھی تعینات کیا جا سکتا ہے۔

۶.۳ **اسکور بورڈ** کو اس طرح رکھا جانا چاہیے کہ وہ ریفریز، کھلاڑیوں، کوچز اور ناظرین کی نظر میں واضح طور پر نظر آئے۔

۶.۴ سیکریٹریٹ کو ہر وقت **پیشہ ورانہ رویہ** اختیار کرنا ہوگا اور ریفری کی دی گئی **ہدایات پر عمل** کرنا ہوگا۔

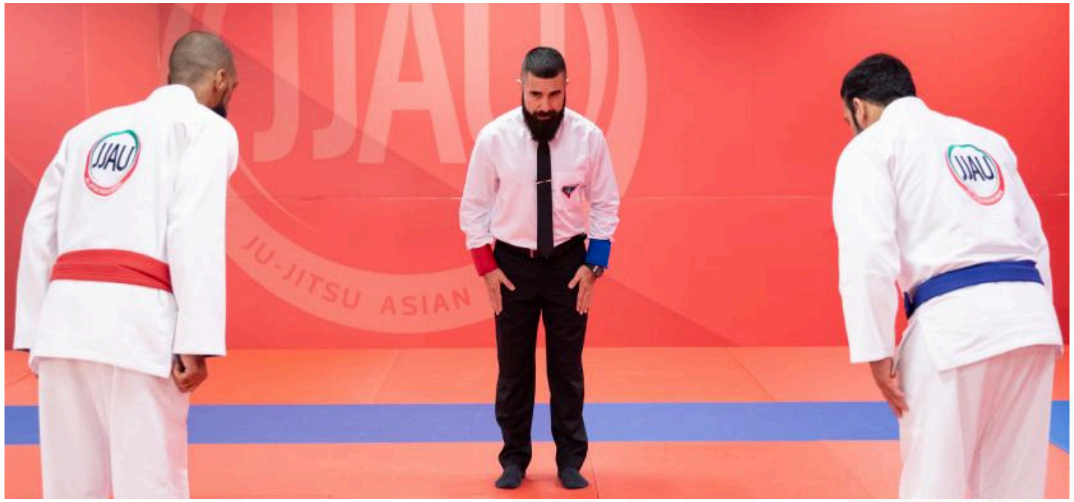
سیکشن ۷

شارے اور میچ کا انعقاد

سیکشن ۷

اشارے اور میچ کا انعقاد

۷.۱ مقابلہ کرنے والے ایک دوسرے کے سامنے، مقابلے کے علاقے کے درمیان میں، تقریباً دو میٹر کے فاصلے پر کھڑے ہوتے ہیں۔ ریڈ بیلٹ یا ریڈ ریش گارڈ والا ایتھلیٹ ریفری کے دائیں جانب کھڑا ہوگا۔ مقابلہ کرنے والوں کو پہلے ریفری کی طرف جھکنے (Bow) اور پھر ایک دوسرے کی طرف جھکنے کی ہدایت دی جائے گی۔



مقابلہ کرنے والوں کو ریفری کی طرف جھکنے (Bow) کی ہدایت دی جاتی ہے۔

میٹ ریفری مقابلہ کرنے والوں کو میچ ایریا میں بلاتا ہے۔

مقابلہ کرنے والوں کو ایک دوسرے کی طرف جھکنے (Bow) کی ہدایت دی جاتی ہے۔

۷.۲ میچ کھڑے ہو کر شروع ہوتا ہے جب میچ ریفری **"فائٹ!"** کہتا ہے۔

۷.۳ جیسے ہی دونوں کھلاڑیوں کے درمیان **گرفت یا پکڑ** کا رابطہ بنتا ہے، انہیں فوراً گراؤنڈ پر جانے کی اجازت ہوتی ہے (چاہے گارڈ پوزیشن ہو یا گھٹنے ٹیک کر)۔

۷.٤ کھلاڑی مختلف پوزیشنز کو کنٹرول اور تبدیل کر سکتے ہیں، لیکن انہیں لازمی طور پر **حملہ کرنے یا اپنی پوزیشن بہتر بنانے کی** کوشش کرنی ہوگی۔

۷.۵ تمام فائٹنگ میچ ایریا کے **اندر ہونی چاہیے**۔

- ۷.٦ اگر کوئی حرکت میچ ایریا سے باہر (یعنی سیفٹی ایریا سے **آگے) چلی** جائے، تو اسے فوراً روک دیا جائے گا اور کھڑے ہو کر دوبارہ شروع کیا جائے گا۔

۷.٦ اگر دو تہائی (⅔) حصہ مقابلہ کرنے والے کھلاڑیوں کے جسم کا **سیفٹی ایریا** میں ہو اور وہ ایک **مستحکم پوزیشن** میں ہوں جسے دوبارہ بنایا جا سکتا ہو، تو MR میچ روک کر کھلاڑیوں کو اسی پوزیشن میں میچ ایریا کے درمیان میں ری سیٹ کرے گا۔

۷.۷ اگر کوئی کھلاڑی سیفٹی ایریا میں **اسکورنگ ایکشن** مکمل کرنے کی کوشش کر رہا ہو، تو MR میچ روکنے سے پہلے کھلاڑی کو اپنی پوزیشن مستحکم کرنے کا موقع دے گا۔

- ۷.۸ اگر کھلاڑی مطلوبہ ۳ سیکنڈ تک کنٹرول برقرار رکھے، تو MR میچ روک کر پوائنٹس دے گا اور کھلاڑیوں کو اسی پوزیشن میں سنٹر میں ری سیٹ کرے گا۔

- اگر حرکت ۳ سیکنڈ مکمل ہونے سے پہلے میچ ایریا سے باہر چلی جائے، تو MR (اگر برتری حاصل کی گئی ہو) ایک ایڈوانٹیج دے گا اور کھلاڑیوں کو دوبارہ کھڑے ہو کر میچ شروع کرنے کا اشارہ دے گا۔

۷.۸ اگر کھلاڑی **سیفٹی ایریا میں کھڑے ہوں**، تو MR میچ روک کر انہیں سنٹر میں دوبارہ کھڑے ہو کر میچ شروع کرنے کا اشارہ دے گا۔

۷.۹ کسی بھی میچ کو **سبمیشن** کی پوزیشن سے دوبارہ شروع **نہیں** کیا جائے گا۔

میٹ ریفری میچ کے اختتام پر جیتنے والے کھلاڑی کا اعلان کرے گا۔

میچ کے بعد، مقابلہ کرنے والے کھلاڑی پہلے ایک دوسرے کو جھک کر سلام کریں گے، پھر میٹ ریفری کو، اور اس کے بعد میچ ایریا سے باہر جائیں گے۔

سیکشن ۷
"فائٹ" اور "اسٹاپ"

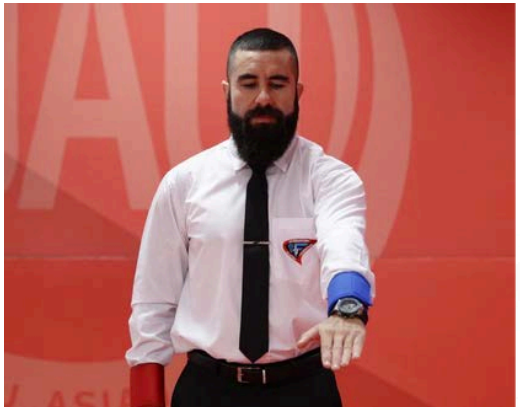
۷.۱۰ میٹ ریفری (MR) مقابلہ شروع کرنے اور روکنے کے بعد دوبارہ شروع کرنے کے لیے **"فائٹ!"** کہے گا۔

میچ شروع کرنے یا دوبارہ شروع کرنے کے لیے: **"فائٹ!"**

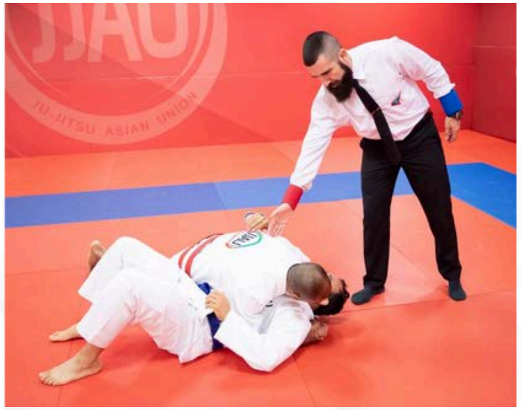
۷.۱۱ میٹ ریفری (MR) زمین پر غیر سرگرمی **(Stalling) پر** وارن کرنے کے لیے **"فائٹ!"** کہے گا۔

- ایم آر متعلقہ ہاتھ سے اس ایتھلیٹ کی طرف **اشارہ** کرے گا جسے وارننگ دی جا رہی ہو (یا اگر ایتھلیٹ ریفری کی طرف نہ دیکھ رہا ہو تو اس کی پیٹھ کو **چھوئے** گا)۔
- ایتھلیٹ کے پاس **۱۰ سیکنڈ** ہوں گے تاکہ وہ زیادہ متحرک ہو اور آگے بڑھنے کی کوشش کرے۔
- اگر **۱۰ سیکنڈ** گزرنے کے بعد بھی ایک یا دونوں ایتھلیٹس غیر متحرک رہتے ہیں، تو انہیں پینلٹی دی جائے گی اور فوری طور پر ایک اور پاسِوٹی وارننگ دی جائے گی۔

زمین پر غیر سرگرمی (Passivity) پر وارننگ دینے کے لیے: "فائٹ!"



۱۰ سیکنڈ کے غیر سرگرمی (Passivity) ٹائمر شروع کرنے کا اشارہ



اگر وارننگ کا اشارہ واضح نہ ہو تو ریفری ایتھلیٹ کو چھوئے گا

۷.۱۲ ایم آر **"اسٹاپ!"** کہے گا تاکہ میچ کو عارضی طور پر روکا جائے یا ختم کیا جائے، درج ذیل صورتوں میں:

- اگر دونوں ایتھلیٹس فائٹنگ ایریا سے نکل کر سیفٹی ایریا میں کسی **مستحکم اور واضح پوزیشن** میں چلے جائیں، تو ایم آر میچ روک کر انہیں **اسی پوزیشن** میں فائٹنگ ایریا کے درمیان دوبارہ شروع کرائے گا۔
- اگر ایم آر کو کسی بھی وجہ سے میچ روکنا ضروری لگے (جیسے کہ گی کو درست کرنا، فیصلہ سنانا، کسی ممکنہ خطرے یا چوٹ کی وجہ سے وغیرہ)۔
- اگر دونوں ایتھلیٹس میچ ایریا (سیفٹی ایریا سے باہر) کسی غیر مستحکم پوزیشن میں چھوڑ دیں جسے دوبارہ قائم نہیں کیا جا سکتا، تو ریفری میچ کو دوبارہ فائٹنگ ایریا کے درمیان **کھڑے ہو کر شروع** کرے گا۔
- اگر کوئی یا دونوں ایتھلیٹس زخمی، بے ہوش یا بیمار ہو جائیں۔
- اگر سبمیشن ہو (ایتھلیٹ ٹیپ آؤٹ کرے، ہار ماننے کے دیگر اشارے دے، چیخے یا کسی لاک یا چوک کے دوران ٹیپ آؤٹ کرنے کے قابل نہ ہو)۔
- جب **میچ کا وقت** ختم ہو جائے۔

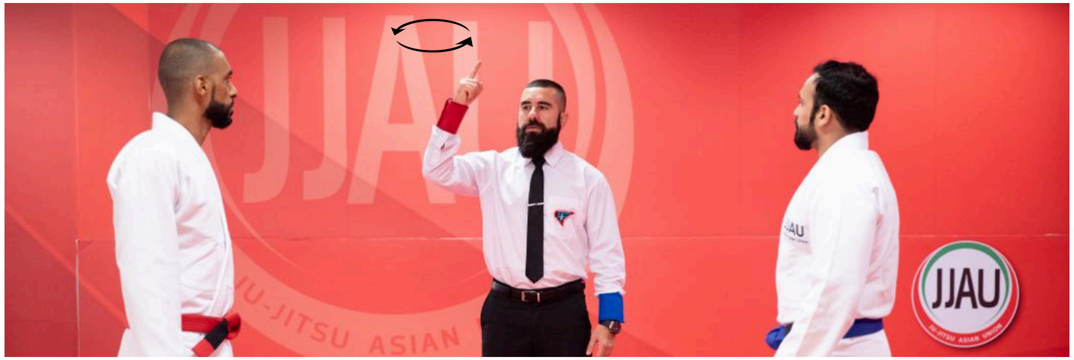
سیکشن ۷

پینلٹیز اور ڈسکوالیفیکیشنز

معمولی فاؤل پر پینلٹی دینے کے لیے: "فاؤل!"

ریفری خلاف ورزی کرنے والے ایتھلیٹ کی طرف اشارہ کرے گا۔

ریفری پینلٹی دینے کے لیے مخصوص اشارہ کرے گا۔



میچ ایریا سے جان بوجھ کر باہر جانے یا بھاگنے پر دی گئی پینلٹی دکھانے کے لیے: مخصوص اشارہ کیا جائے گا۔

نااہلی کا اشارہ

(اور پھر خلاف ورزی کرنے والے ایتھلیٹ کی طرف اشارہ کریں)

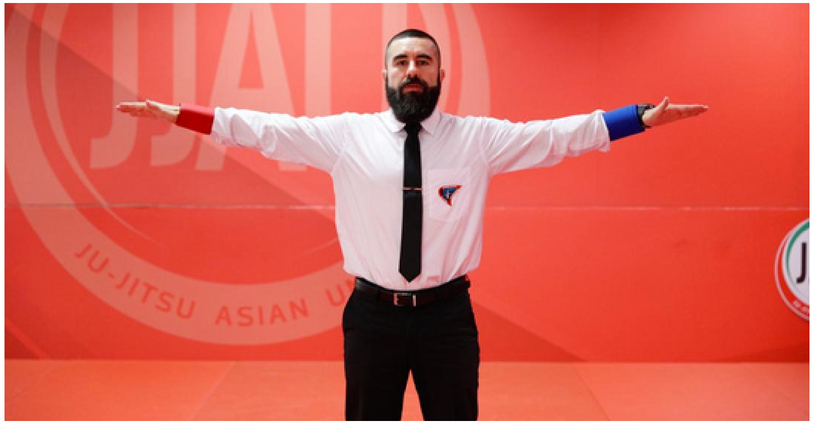
غیر قانونی سلیو یا پینٹز گرِپ پر دی گئی پینلٹی دکھانے کے لیے: مخصوص اشارہ کیا جائے گا۔

مقابلہ کرنے والے کو گی درست کرنے کی ہدایت دینے کے لیے

(اتھلیٹ کو ۲۰ سیکنڈ دیے جائیں گے تاکہ وہ اپنی پینٹس یا بیلٹ ٹھیک کرے، ورنہ پینلٹی ملے گی۔)

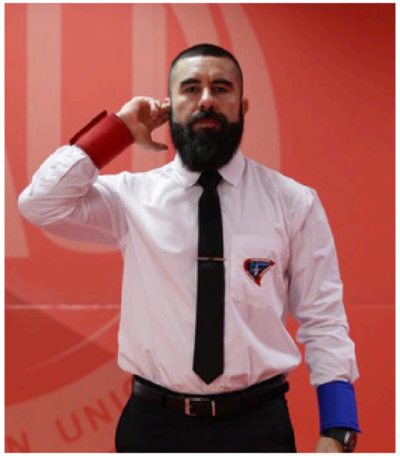
سیکشن 7

اضافی اشارے



مقابلہ روکنے کے لیے: "اسٹاپ!"

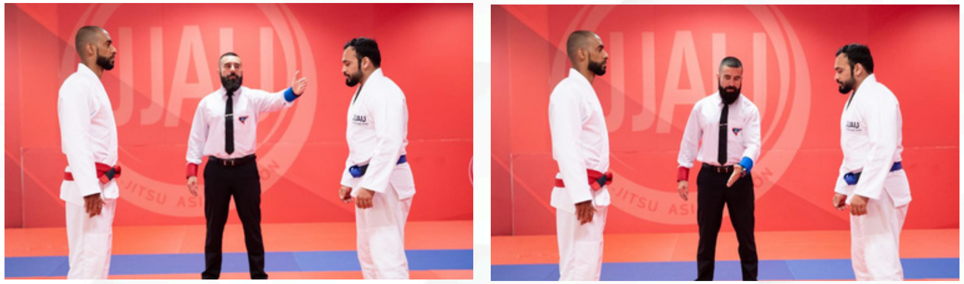
پچھلے اسکور یا پنالٹی کو
ہٹانے کے لیے لہرانے کا اشارہ



ویڈیو ریفریز کی درستگی
ظاہر کرنے کے لیے

ایتھلیٹ کے قانونی سبمیشن
سے میچ جیتنے کا اشارہ

حریف کو زمین سے کھڑے ہونے کی ہدایت دینے کے لیے



مقابل کو زمین پر واپس جانے کی ہدایت

سیکشن ۸

اسکورنگ گائیڈلائنز، پوائنٹس، اور ایڈوانٹیجز

سیکشن ۸

اسکورنگ گائیڈلائنز

جیوجِیٹسو میں **اسکور** ان حرکات اور پوزیشنز پر دیا جاتا ہے جو ایک ایتھلیٹ میچ کے دوران بہتر کنٹرول حاصل کرنے کے لیے کرتا ہے، اور ان کا مقصد **سبمیشن** ہوتا ہے۔ اسکورنگ کی حرکت یا پوزیشن کو ۳ سیکنڈ تک برقرار رکھنا ضروری ہے تاکہ **پوائنٹس** ملیں۔ اگر کوئی حرکت یا پوزیشن تھوڑی دیر کے لیے حاصل کی جائے لیکن برقرار نہ رکھی جائے، تو **ایڈوانٹیج** دیا جائے گا۔

دفاعی حرکات (جیسے کہ نیچے سے اوپر آنا بغیر گارڈ کے) پر اسکور نہیں ملتا۔

پوائنٹس یا ایڈوانٹیج صرف اس وقت دیے جائیں گے جب ایتھلیٹ آگے بڑھ رہا ہو، اور زیادہ بہتر پوزیشن سے **پیچھے ہٹنے** پر اسکور نہیں ملے گا۔

یہ سمجھنا ضروری ہے کہ حرکت کہاں سے **شروع ہوئی** اور کہاں ختم ہوئی۔

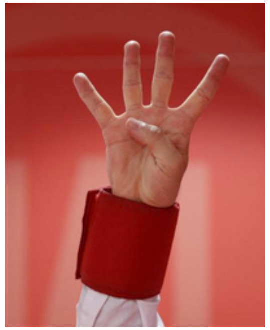
کنٹینیوٹی **(Continuity)** کا اصول یہ طے کرتا ہے کہ کسی حرکت کو اسکور کے قابل سمجھا جائے گا یا نہیں۔ حرکت کا سلسلہ مسلسل جاری رہنا چاہیے جب تک وہ اسکور یا سبمیشن تک نہ پہنچے۔ اگر حرکت میں واضح وقفہ آ جائے اور اسکورنگ کی کوشش مکمل طور پر رک جائے، تو اس پر کوئی اسکور نہیں ملے گا۔

سیکشن ۸

پوائنٹس

۸.۱ جب کوئی ایتھلیٹ ۳ (تین) سیکنڈ تک کسی اسکورنگ موومنٹ یا پوزیشن کو برقرار رکھے گا تو اسے پوائنٹس دیے جائیں گے۔

MR اسکور کو تسلیم کرے گا اور متعلقہ ایتھلیٹ کے رنگ والے بازو سے پوائنٹس کی تعداد ظاہر کرے گا۔



۴ پوائنٹس
فل ماؤنٹ
بیک ماؤنٹ
بیک کنٹرول

۳ پوائنٹس
گارڈ پاس

۲ پوائنٹس
ٹیک ڈاؤن
سوئیپ
نی آن بیلی

۸.۱.۱ اگر کوئی ایتھلیٹ **جان بوجھ** کر میچ ایریا سے باہر نکلے تاکہ حریف کے پوائنٹس حاصل کرنے کی کوشش یا کسی ڈومیننٹ پوزیشن کو برقرار رکھنے سے روکا جا سکے، تو اس ایتھلیٹ کو میٹ سے بھاگنے پر **پینلٹی** دی جائے گی اور حریف کو **۲ پوائنٹس** ملیں گے۔

- پینلٹی دینے کا ترتیب برقرار رکھا جائے گا اور اگر کوئی اضافی ایڈوانٹیج یا پوائنٹس لاگو ہوتے ہوں، تو وہ بھی حریف کو دیے جائیں گے۔
- اگر بھاگنے سے پہلے کوئی مستحکم پوزیشن تھی جسے دوبارہ بنایا جا سکتا ہو، تو MR اس پوزیشن میں ری سیٹ کر سکتا ہے، ورنہ ایتھلیٹس کھڑے ہو کر دوبارہ شروع کریں گے۔

۸.۱.۲ ایک ایتھلیٹ کی طرف سے بیک وقت حاصل کیے گئے متعدد پوائنٹس اسکورنگ ایکشنز کے لیے پوائنٹس جمع کیے جائیں گے، اور ریفی کو **تین سیکنڈ گننے کے لیے صرف ایک بار ہی گنتی مکمل کرنی ہوگی۔**

- ہر وہ اسکورنگ ایکشن جسے تین سیکنڈ کی اسٹیبلائزیشن کے ساتھ مکمل کیا گیا
- ہو، اس پر پوائنٹس دیے جائیں گے۔

ہر وہ اسکورنگ ایکشن جو مکمل کیا گیا ہو لیکن تین سیکنڈ تک اسٹیبلائز نہ کیا گیا ہو، اس کے لیے ایڈوانٹیج دیا جائے گا۔

۸.۱.۳ جب کوئی ایتھلیٹ اسکورنگ **ایکشن کرنے کی کوشش** کر رہا ہو اور اسی وقت اس پر سبمیشن ہولڈ کا حملہ ہو، تو MR تین سیکنڈ کا اسٹیبلائزیشن کاؤنٹ صرف تب شروع کرے گا جب ایتھلیٹ مکمل طور پر سبمیشن سے نکل کر اسکورنگ پوزیشن حاصل کرے گا۔

- اگر کوئی ایتھلیٹ جو پہلے ہی سبمیشن ہولڈ میں پھنسا ہوا ہو، اسکورنگ ایکشن کی کوشش کرے اور پھر سبمیشن سے نکلنے کے بعد بھی مطلوبہ پوزیشن لمحہ بھر کے لیے بھی حاصل نہ کرے، تو اس کے اسکورنگ ایکشن پر نہ کوئی پوائنٹس ملیں گے اور نہ ایڈوانٹیج۔

۸.۱.٤ جب کوئی ایتھلیٹ پہلے ہی اسکورنگ ایکشن کو اسٹیبلائز کرنے کی کوشش کر رہا ہو اور اسی وقت اس پر **سبمیشن ہولڈ** کیا جائے، تو MR تین سیکنڈ کی گنتی روک دے گا۔

- اگر ایتھلیٹ سبمیشن سے نکلنے میں کامیاب ہو جائے یا میچ کا وقت ختم ہو جائے، تو MR ہر اس اسکورنگ پوزیشن کے لیے ایڈوانٹیج دے گا جو لمحہ بھر کے لیے حاصل کی گئی تھی، چاہے ایتھلیٹس اب بھی اسی پوزیشن میں ہوں یا نہیں۔
- اگر ایتھلیٹ سبمیشن سے نکل کر اپنی اسکورنگ پوزیشن برقرار رکھے، تو اسے دوبارہ تین سیکنڈ کی گنتی مکمل کرنی ہوگی تاکہ پوائنٹس حاصل کر سکے۔ اگر تین سیکنڈ کی اسٹیبلائزیشن حاصل نہ ہو، تو ایڈوانٹیج دیا جائے گا۔

SECTION 8
ADVANTAGES

۸.۲ ایڈوانٹیج اس وقت دیا جاتا ہے جب ایک ایتھلیٹ پوائنٹ اسکورنگ ایکشن حاصل کرے لیکن تین (۳) سیکنڈ کی اسٹیبلائزیشن برقرار نہ رکھ سکے۔

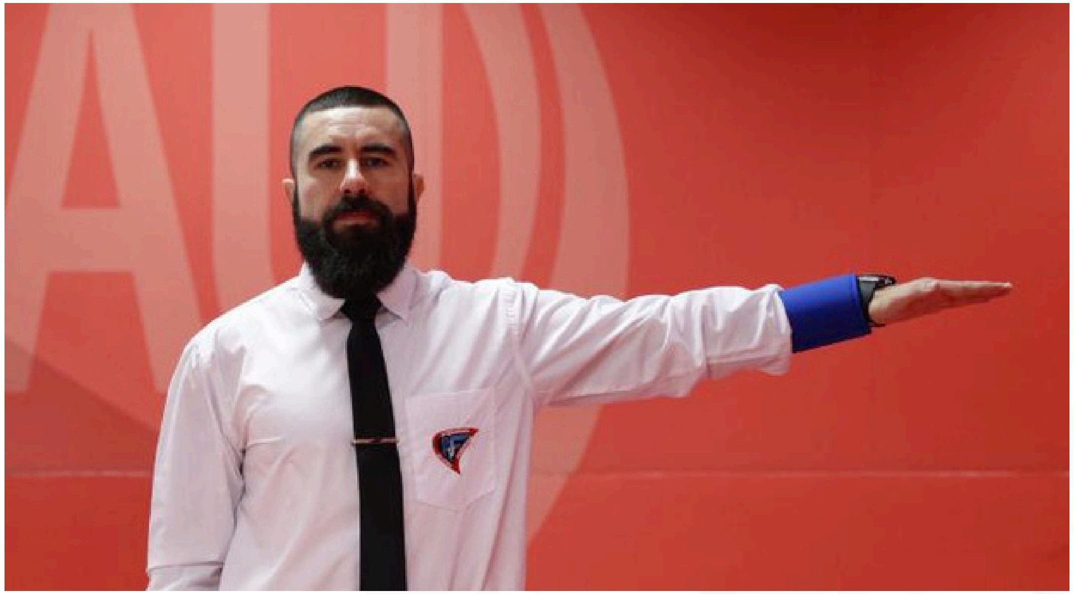
ایڈوانٹیج اس وقت بھی دیا جاتا ہے جب کوئی لیگل سبمیشن اٹیمپٹ حریف کے لیے حقیقی خطرہ پیدا کرے، جس کی تعریف ایک حقیقی امکان کے طور پر کی جاتی ہے کہ اس سے سرنڈر، بے ہوشی، یا انجری ہو سکتی ہے۔

ایڈوانٹیج تبھی دیا جائے گا جب ایتھلیٹ کے پاس اسکورنگ ایکشن مکمل کرنے کا مزید موقع نہ ہو یا جب سبمیشن اٹیمپٹ سے مکمل طور پر بچا جا چکا ہو۔

۸.۲.۱ صرف MR کو **سبمیشن اٹیمپٹس** کے لیے ایڈوانٹیج دینے یا ہٹانے کا اختیار حاصل ہے۔

۸.۲.۲ اگر ایڈوانٹیج دینے کی تمام شرائط پوری ہوں تو یہ میچ ختم ہونے کے **بعد** لیکن نتیجہ اعلان ہونے سے پہلے بھی دیا جا سکتا ہے۔

۸.۲.۳ اگر کوئی ایتھلیٹ اس وقت ایک یا ایک سے زیادہ اسکورنگ ایکشنز مکمل کرے جب وہ پہلے ہی حریف کے **سبمیشن اٹیمپٹ کے زیر اثر ہو**، تو اسے صرف ایک (۱) ایڈوانٹیج پوائنٹ دیا جائے گا، بشرطیکہ میچ کے اختتام تک وہ سبمیشن اٹیمپٹ سے نہ بچ سکا ہو۔



ایڈوانٹیج دینے کا اشارہ

سبمیشن کی کوشش تب ہی ایڈوانٹیج حاصل کرے گی جب وہ واقعی خطرہ پیدا کرے۔

ایڈوانٹیج تبھی دیا جائے گا جب پوائنٹ اسکورنگ ایکشن یا سبمیشن مکمل کرنے کا کوئی امکان باقی نہ رہے۔

سیکشن ۹

پوائنٹ اسکورنگ moوومنٹس اور پوزیشنز

سیکشن ۹

اسکورنگ moومنٹ: ٹیک ڈاؤن

٩.١ ٹیک ڈاؤن وہ ہوتا ہے جب ایک ایتھلیٹ، کھڑے مقابلے سے مسلسل حرکت کے ساتھ، مخالف کو نیچے گرنے پر مجبور کرے، جس میں وہ یا تو پیٹھ کے بل، ایک طرف، بیٹھنے کی پوزیشن میں یا گھٹنوں کے بل/پیٹ کے بل ہو، اور حملہ آور ایتھلیٹ کندھے کی لائن کے پیچھے سے کولہے پر کنٹرول رکھے۔

حملہ آور ایتھلیٹ کو ٹیک ڈاؤن کے بعد اوپر والی پوزیشن میں ۳ سیکنڈ کے لیے استحکام برقرار رکھنا ہوگا تاکہ ۲ پوائنٹس حاصل کر سکے۔

کم از کم ایک گھٹنے کے بل گرنا اور کندھے کے پیچھے سے کولہے پر کنٹرول رکھنا۔

پیٹھ کے بل سیدھا گرنا۔

پہلو کی طرف گرنا۔

بیٹھنے کی پوزیشن میں گرنا۔

۹.۱.۱ اگر ایک ایتھلیٹ کھڑے کھڑے مخالف کو **ایک گھٹنے یا پیٹ کے بل زمین پر گرا دے**، تو اسے تبھی اسکور ملے گا جب وہ مخالف کے کولھوں پر مکمل کنٹرول حاصل کر لے، اور ۳ سیکنڈ تک مستحکم رہے۔ بیک کنٹرول ہُکس لگانا ضروری نہیں۔

۹.۱.۲ اگر ایک ایتھلیٹ ٹیک ڈاؤن **شروع** کرے اور اس دوران مخالف گارڈ پُل کر لے، تو بھی ۳ سیکنڈ کے اصول پر عمل کرتے ہوئے ٹیک ڈاؤن کا اسکور ملے گا۔

۹.۱.۳ اگر ایک ایتھلیٹ مخالف کی **ٹانگ یا گی کی پینٹ پکڑ لے** اور مخالف گارڈ پوزیشن میں زمین پر چلا جائے، تو جس نے ٹانگ پکڑی ہوگی، اسے ٹیک ڈاؤن کا اسکور ملے گا، اگر وہ ۳ سیکنڈ کے اصول پر عمل کرے۔

۹.۱.۴ اگر ایک ایتھلیٹ مخالف کی **ٹانگ یا گی کی پینٹ پکڑے اور مخالف کلوزڈ گارڈ میں جمپ کر کے ہوا** میں معلق ہو جائے، تو جس نے ٹانگ پکڑی ہو، اسے **۳ سیکنڈ** کے اندر مخالف کی کمر زمین پر لانی ہوگی تاکہ اسے مسلسل ٹیک ڈاؤن سمجھا جائے۔

- اگر مخالف کو زمین پر تین سیکنڈ گزرنے کے بعد گرایا جائے، تو کوئی بھی ٹیک ڈاؤن اسکور (نہ پوائنٹس اور نہ ہی ایڈوانٹیج) نہیں دیا جائے گا۔
- جس ڈویژن میں گارڈ پر جمپ کرنا منع ہو، وہاں ریفری مقابلہ روک کر خلاف ورزی کرنے والے ایتھلیٹ کو پینلٹی دے گا، مقابلہ دوبارہ کھڑے ہو کر شروع کیا جائے گا، اور ۲ پوائنٹس کا ٹیک ڈاؤن اسکور دیا جائے گا۔

۹.۱.۵ اگر ایک ایتھلیٹ ٹیک ڈاؤن کرے اور مخالف سیفٹی ایریا میں گرے، تو ٹیک ڈاؤن اسکور تبھی ملے گا جب ایتھلیٹ کی دونوں پیر مقابلے کے **ایریا** کے اندر ہوں جب حرکت شروع کی گئی ہو۔

- اگر ایتھلیٹس ٹیک ڈاؤن کے بعد سیفٹی ایریا میں رہیں، تو ریفری ۳ سیکنڈ کے استحکام کے بعد ہی مقابلہ روکے گا۔
- اس کے بعد ریفری پوائنٹس دے گا اور مقابلہ اسی پوزیشن میں دوبارہ مقابلے کے درمیان سے شروع کرے گا جہاں روکا گیا تھا۔
- اگر پوزیشن مستحکم نہ ہو، تو ٹیک ڈاؤن اٹیمپٹ کے لیے ایڈوانٹیج دیا جائے گا، بشرطیکہ اس کے لیے تمام شرائط پوری ہوں۔

۹.۱.۶ اگر مخالف کھڑے ہو کر کسی گرفت کے ساتھ نیچے آتے ہوئے کم از کم ایک گھٹنے پر بیٹھ جائے، تو صرف کھڑا ایتھلیٹ ہی ٹیک ڈاؤن اسکور حاصل کر سکتا ہے۔ **گھٹنے کے بل بیٹھے ہوئے ایتھلیٹ کو تب تک اسکور** نہیں ملے گا جب تک وہ کھڑے ہونے سے مسلسل حرکت میں آ کر ٹیک ڈاؤن نہ کرے۔

۹.۱.۷ اگر مخالف سنگل لیگ یا ڈبل لیگ ٹیک ڈاؤن کا استعمال کرتے ہوئے ایتھلیٹ کو زمین پر گرائے، لیکن ایتھلیٹ **کاؤنٹر ٹیک ڈاؤن** کر کے اوپر آ کر ۳ سیکنڈ تک مستحکم رہے، تو صرف کاؤنٹر ٹیک ڈاؤن کرنے والے ایتھلیٹ کو اسکور دیا جائے گا۔

- اگر کاؤنٹر ٹیک ڈاؤن کامیاب نہ ہو، تو مخالف کے ابتدائی ٹیک ڈاؤن کے لیے ایڈوانٹیج یا ۲ پوائنٹس دیے جا سکتے ہیں، بشرطیکہ ۳ سیکنڈ کے اصول پر عمل ہو۔
- کاؤنٹر ٹیک ڈاؤن کی حرکت اس سے پہلے شروع ہونی چاہیے، جب ایتھلیٹ کو مخالف زمین پر لے کر جائے۔**
- اگر مخالف کا ٹیک ڈاؤن پہلے مکمل ہو جائے اور اس کے بعد کاؤنٹر ٹیک ڈاؤن کی کوشش کی جائے، تو ابتدائی ٹیک ڈاؤن کرنے والے ایتھلیٹ کو ایڈوانٹیج ملے گا، اور نیچے والا ایتھلیٹ جو پوزیشن پلٹے گا، اس کی حرکت کاؤنٹر ٹیک ڈاؤن کے بجائے سوئیپ اٹیمپٹ شمار ہوگی۔

۹.۱.۸ ٹیک ڈاؤن کا کوئی **اسکور (نہ پوائنٹس، نہ ایڈوانٹیج) نہیں** دیا جائے گا اگر:

- ایتھلیٹ مخالف کے **گارڈ پُل** کرنے کے بعد ٹیک ڈاؤن کی کوشش کرے، تو اسے کوئی اسکور نہیں ملے گا۔
- اگر کوئی ایتھلیٹ سوئیپ ڈیفینڈ کرتے ہوئے مسلسل حرکت میں رہ کر **مخالف** کو پیٹھ یا سائیڈ کے بل زمین پر لے آئے، لیکن دونوں ایتھلیٹ کھڑے ہونے کے تین سیکنڈ کے اندر ایسا ہو، تو ٹیک ڈاؤن کا کوئی اسکور نہیں ملے گا۔
- اگر کوئی ایتھلیٹ کھڑے ہو کر **بیک کنٹرول** سے بچاؤ کر رہا ہو اور مخالف نے ایک یا دونوں ہُکس لگائے ہوں لیکن اس کے پیر زمین پر نہ ہوں، تو ٹیک ڈاؤن کا کوئی اسکور نہیں دیا جائے گا۔
- اگر ایک ایتھلیٹ ٹیک ڈاؤن کرے اور گارڈ کو پار کرتے ہوئے زمین پر آئے، لیکن فوراً مخالف کے ذریعے پلٹ کر نیچے آ جائے، تو ٹیک ڈاؤن کرنے والے کو صرف ایڈوانٹیج ملے گا، جبکہ پوزیشن پلٹنے والے مخالف کو کوئی اسکور نہیں ملے گا۔

۹.۱.۹ اگر دونوں ایتھلیٹس زمین پر مقابلہ کیے بغیر دوبارہ کھڑے ہو جائیں، تو ٹیک ڈاؤن کا **اسکور دوبارہ دیا** جا سکتا ہے۔

سیکشن ۹

اسکورنگ موومنٹ: سوئیپ

اہم تعریف: **گارڈ** سے مراد ایک یا دونوں ٹانگوں کا ایسا استعمال ہے جو مخالف کو اوپر کی پوزیشن میں روکتے ہوئے غالب پننگ پوزیشن حاصل کرنے سے روک سکے۔

- ٹانگوں کا براہ راست مخالف سے لگنا ضروری نہیں (مثلاً، اگر ایتھلیٹ سیٹڈ گارڈ میں ہو اور مخالف کھڑا ہو) جب تک ٹانگیں کسی نہ کسی طرح نیچے والے ایتھلیٹ اور مخالف کے درمیان ہوں۔
- اگر کوئی ایتھلیٹ گارڈ سے گھٹنے کے بل یا کھڑے ہونے کی پوزیشن میں آ جائے، لیکن اس کا کوئی اسکورنگ اٹیمپٹ نہ ہو، تو اسے گارڈ کھیلنا نہیں سمجھا جائے گا۔
- اگر گارڈ کی پوزیشن سے مسلسل حرکت میں رہ کر کوئی اٹیک نہ کیا جائے، تو نہ ہی سوئیپ کا اسکور ملے گا اور نہ ہی گارڈ پاس کا۔

۹.۲ سوئیپ وہ ہوتا ہے جب ایک ایتھلیٹ گارڈ سے مسلسل حرکت میں رہتے ہوئے اوپر کی پوزیشن حاصل کرے اور مخالف کو نیچے کر دے (پیٹھ کے بل، سائیڈ پر، بیٹھے ہوئے، یا گھٹنے/پیٹ کے بل، کندھے کی لائن کے پیچھے سے کولھوں پر کنٹرول کے ساتھ)۔

کامیاب سوئیپ کے بعد اگر ایتھلیٹ اوپر کی پوزیشن میں ۳ سیکنڈ تک مستحکم رہے، تو اسے ۲ پوائنٹس دیے جائیں گے۔

۹.۲.۱ اگر کوئی ایتھلیٹ سوئیپ کی کوشش کرے اور کچھ لمحوں کے لیے مخالف کو نیچے کر کے اوپر کی پوزیشن حاصل کر لے، لیکن ۳ سیکنڈ کے لیے مستحکم نہ رہ سکے، تو اسے **ایڈوانٹیج** دیا جائے گا۔

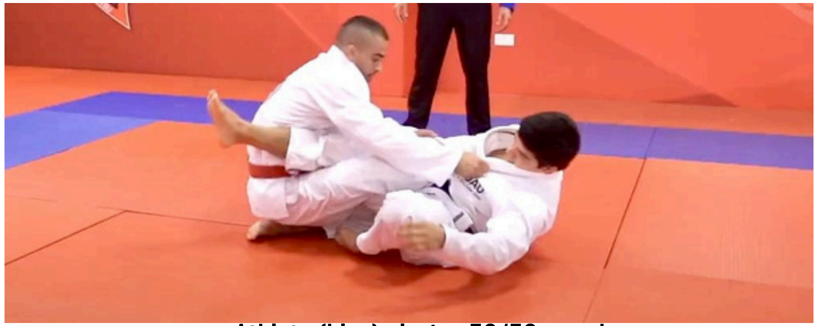
ایتھلیٹ کو درج ذیل صورتوں میں ایڈوانٹیج **نہیں** ملے گا:

- اگر ایتھلیٹ سوئیپ شروع کرے اور مخالف کو گرنے پر مجبور کر دے، لیکن خود اوپر کی پوزیشن لینے کی کوشش نہ کرے، تو ایڈوانٹیج نہیں ملے گا۔
- اگر ایتھلیٹ سوئیپ کر کے کچھ لمحوں کے لیے اوپر کی پوزیشن حاصل کرے لیکن پھر خود واپس گارڈ میں چلا جائے، تو بھی ایڈوانٹیج نہیں دیا جائے گا۔

۹.۲.۲ اگر کوئی ایتھلیٹ سوئیپ کی کوشش کرتے ہوئے **بیک کنٹرول** پوزیشن حاصل کر لے، چاہے ایک یا دونوں ہُکس لگا کر، اور مخالف **کم از کم ایک گھٹنے** کے بل رہے، تو یہ اوپر کی پوزیشن میں کامیاب لیول چینج سمجھا جائے گا۔ ۳ سیکنڈ تک مستحکم رہنے پر سوئیپ کا اسکور دیا جائے گا۔

- اگر ایک یا دونوں ہُکس لگائے جائیں، تو ۳ سیکنڈ کے اصول اور بیک کنٹرول کی تکنیکی تعریف کے مطابق، بیک کنٹرول کے پوائنٹس یا ایڈوانٹیج بھی دیے جائیں گے۔

۹.۲.۳ اگر سوئیپ کی کوشش **۵۰/۵۰ گارڈ** سے **شروع ہو کر وہیں ختم ہو**، تو ایتھلیٹ کو کوئی ایڈوانٹیج نہیں دیا جائے گا۔ لیکن اگر ایتھلیٹ مکمل طور پر اوپر کی پوزیشن حاصل کر کے ۳ سیکنڈ تک مستحکم رہے، تو اسے ۲ پوائنٹس ملیں گے۔



Athlete (blue) playing 50/50 guard

Sweep attempted

Sweep defended and still 50/50: NO SCORE

۹.۲.۴ اگر سوئیپ کامیاب ہو اور براہ راست **نی آن بیلی، فل ماؤنٹ، یا بیک ماؤنٹ** میں ختم ہو، تو اضافی پوائنٹس دیے جائیں گے، بشرطیکہ ہر اسکورنگ پوزیشن کی تکنیکی تعریف اور ۳ سیکنڈ کے استحکام کا اصول پورا کیا جائے۔

۹.۲.۵ اگر کوئی ایتھلیٹ کسی بھی گارڈ پوزیشن سے **سوئیپ کی کوشش** کرے اور کھڑے ہونے کی پوزیشن میں آ جائے، تو جب دونوں ایتھلیٹ ۳ سیکنڈ تک کھڑے رہیں، تو اسے اسٹینڈنگ کومبیٹ سمجھا جائے گا۔

- ۳ سیکنڈ کی گنتی اس وقت شروع ہوگی جب ایک ایتھلیٹ کے **دونوں پیر** زمین پر ہوں اور دوسرے ایتھلیٹ کا کم از **کم ایک** پیر زمین پر ہو۔
- کوئی بھی ایتھلیٹ **گھٹنوں کے بل** نہیں ہونا چاہیے۔
- ۳ سیکنڈ مکمل ہونے کے بعد گارڈ سے کوئی تسلسل نہیں رہے گا، اور دونوں میں سے کوئی بھی ایتھلیٹ دوسرے پر **ٹیک ڈاؤن** اسکور حاصل کر سکتا ہے۔

۹.۲.۶ اگر نیچے سے اوپر کی پوزیشن میں لیول چینج **گارڈ کے تسلسل کے بغیر** ہو، تو اسے سوئیپ نہیں سمجھا جائے گا اور اس کا اسکور بھی نہیں ملے گا۔

سیکشن ۹

اسکورنگ moوومنٹ: گارڈ پاس

۹.۳ گارڈ پاس وہ ہوتا ہے جب کوئی ایتھلیٹ اوپر کی پوزیشن میں رہتے ہوئے گارڈ کھیلنے والے مخالف کی ٹانگوں کو مکمل طور پر پار کر کے ڈومیننٹ ٹاپ کنٹرول پوزیشن حاصل کرے، جبکہ مخالف پیٹھ یا سائیڈ پر رہے اور اس کا کولہا زمین پر ہو۔

کامیاب گارڈ پاس جو ۳ سیکنڈ تک مستحکم رہے، اس پر ۳ پوائنٹس دیے جائیں گے۔

۹.۳.۱ اگر گارڈ پاس کامیاب ہو اور براہ راست **نی آن بیلی یا فل ماؤنٹ** میں ختم ہو، تو اضافی پوائنٹس دیے جائیں گے، بشرطیکہ ہر اسکورنگ پوزیشن کی تکنیکی تعریف اور ۳ سیکنڈ کے استحکام کا اصول پورا کیا جائے۔

Guard Pass

Half Guard

اہم تعریف: **ٹاپ ہاف گارڈ کنٹرول** وہ ہوتا ہے جب اوپر والا ایتھلیٹ، جس کی ایک ٹانگ مخالف کے ہاف گارڈ میں پھنسی ہو، مخالف کے ٹورسو پر کنٹرول حاصل کر لے۔

"نیگیٹو ہاف گارڈ" پوزیشن (بائیں جانب) کو ٹاپ ہاف گارڈ کنٹرول نہیں سمجھا جائے گا۔

۹.۳.۲ اگر کوئی ایتھلیٹ اوپن یا کلوزڈ گارڈ پاس کرنے کی کوشش کرتے ہوئے، یا ایسے مخالف کے خلاف جو کھڑے ہو کر سیدھا ہاف گارڈ میں جائے، **ٹاپ ہاف گارڈ کنٹرول** حاصل کر لے لیکن گارڈ پاس مکمل نہ کر سکے، تو جب وہ ٹاپ ہاف گارڈ کنٹرول کھو دے گا، تو اسے **ایڈوانٹیج** دیا جائے گا۔

- اگر اوپر والا ایتھلیٹ کسی سوئیپ، گارڈ ری کمپوزنگ، یا کسی اور ایسی صورتحال میں ہاف گارڈ میں آجائے جو اوپر دی گئی تعریف کے مطابق نہ ہو، تو ٹاپ ہاف گارڈ کنٹرول پر کوئی ایڈوانٹیج نہیں دیا جائے گا۔
- اگر ایتھلیٹ گارڈ پاس مکمل کر لے، تو کامیاب گارڈ پاس کے لیے ۳ پوائنٹس دیے جائیں گے، لیکن کوئی ایڈوانٹیج نہیں ملے گا۔

۹.۳.۳ اگر گارڈ کھیلنے والا ایتھلیٹ گارڈ پاس سے بچنے کے لیے مجبوراً **ٹرٹل پوزیشن** میں چلا جائے، پیٹ کے بل ہو جائے، یا مڑ کر گھٹنوں کے بل بیٹھ جائے، تو **گارڈ پاس کی کوشش** کرنے والے ایتھلیٹ کو ایڈوانٹیج دیا جائے گا۔
یہ **ایڈوانٹیج** صرف اسی صورت میں دیا جائے گا جب گارڈ پاس مکمل نہ ہو سکے۔

مخالف گارڈ پاس سے بچنے کے لیے ٹرٹل پوزیشن میں جائے: ایڈوانٹیج (کولہے پر کنٹرول ضروری نہیں)

گارڈ پاس کی کوشش

۹.۳.۴ اگر گارڈ کھیلنے والا ایتھلیٹ مجبوراً پیچھے **گھوم کر گھٹنوں کے بل آ جائے**، تو گارڈ پاس کی کوشش کرنے والے ایتھلیٹ کو **صرف تب ایڈوانٹیج** ملے گا جب وہ اوپر سے مخالف کے کندھے کے پیچھے کولہوں پر کنٹرول حاصل کرے۔

گارڈ کھیلنے والا پیچھے گھوم کر گھٹنوں کے بل آئے

گارڈ پاس کرنے والا ایتھلیٹ کندھے کے پیچھے سے کولہے پر کنٹرول حاصل کرے: **ایڈوانٹیج**

۹.۳.۵ اگر کوئی ایتھلیٹ، جو **پہلے ہی گارڈ پار کر چکا ہو**، اپنی ٹانگ نیچے والے ایتھلیٹ کی ٹانگوں کے درمیان یا سامنے رکھے، تو اوپر والا ایتھلیٹ تبھی **گارڈ پاس کا اسکور** حاصل کر سکتا ہے جب نیچے والا ایتھلیٹ پہلے ٹانگوں سے کنٹرول یا بلاک کر کے گارڈ پوزیشن قبول کرے۔ ورنہ گارڈ پاس کا کوئی اسکور نہیں ملے گا۔

۹.۳.۶ اسپائیڈر گارڈ (فٹ آن بائیسپ) کی صورت میں: اگر گارڈ پاس کی کوشش کرنے والا ایتھلیٹ مخالف کے کولہے کی لائن پار کر کے گھٹنا یا شن ٹورسو پر رکھ لے، تو وہ ابھی بھی گارڈ کے اندر تصور کیا جائے گا جب تک کہ نیچے والے ایتھلیٹ کا فٹ آن بائیسپ والا پیر سیدھا رہے۔

- اس صورتحال میں ابھی گارڈ پاس کا کوئی اسکور نہیں دیا جائے گا۔
- اگر فٹ آن بائیسپ والی ٹانگ مڑ جائے، تو ایم آر گارڈ پاس اور نی آن بیلی (اگر لاگو ہو) کے لیے ۳ سیکنڈ کا استحکام گننا شروع کر سکتا ہے۔

۹.۳.۷ اگر اوپر والا ایتھلیٹ عارضی طور پر **گارڈ پاس کرنے کی پوزیشن** حاصل کر لے اور کم از کم ایڈوانٹیج حاصل کر لے، تو گارڈ پوزیشن کی **تسلسل** ختم ہو جائے گا۔ اس لیے اگر نیچے والا ایتھلیٹ گارڈ پار ہونے کے بعد ریورسل کرے، تو اسے سوئیپ کے طور پر اسکور نہیں دیا جائے گا۔

۹.۳.۸ اگر گارڈ پاس کی کوشش کرنے والا ایتھلیٹ **بیٹھے ہوئے گارڈ پلیئر** کے پیچھے سینہ-سے-پیٹھ کی پوزیشن میں آ جائے لیکن گارڈ پاس مکمل نہ کر سکے، تو اسے **ایڈوانٹیج** دیا جائے گا۔

سیکشن ۹

اسکورنگ پوزیشن: نی آن بیلی

۹.۴ نی آن بیلی پوزیشن وہ ہوتی ہے جب اوپر والا ایتھلیٹ اپنا گھٹنا یا شن مخالف کے پیٹ، سینے یا پسلیوں پر رکھے جبکہ مخالف پیٹھ کے بل یا پہلو میں لیٹا ہو۔

ایتھلیٹ کا چہرہ مخالف کے سر کی طرف ہونا چاہیے، نہ کہ ٹانگوں کی طرف، اور دوسرا گھٹنا میٹ سے اوپر ہونا چاہیے تاکہ اسکور دیا جا سکے۔

۳ سیکنڈ تک نی آن بیلی پوزیشن کو مستحکم رکھنے پر ۲ پوائنٹس دیے جائیں گے۔

میٹ پر گھٹنے ٹکانے کی صورت میں:
اگر پوزیشن تکنیکی طور پر مکمل نہ ہو،
تو ایڈوانٹیج دیا جائے گا۔

ٹانگوں کی طرف چہرہ ہونے کی
صورت میں: نی آن بیلی کا کوئی
اسکور نہیں دیا جائے گا۔

۹.۴.۱ اگر اوپر والا ایتھلیٹ اپنا گھٹنا یا شن مخالف کے پیٹ، سینے یا پسلیوں پر رکھے، لیکن **دوسرا گھٹنا** میٹ پر ہو، تو ایم آر دیکھتا رہے گا کہ آیا ایتھلیٹ تکنیکی طور پر مکمل پوزیشن حاصل کر کے ۳ سیکنڈ تک مستحکم رکھ سکتا ہے تاکہ اسکور دیا جا سکے۔

- اگر ایتھلیٹ پوائنٹس حاصل کرنے سے پہلے کسی اور پوزیشن میں جانے پر مجبور ہو جائے یا وقت ختم ہو جائے، تو اسے ایڈوانٹیج دیا جائے گا۔

۹.۴.۲ اگر کوئی ایتھلیٹ پہلے ہی نی آن بیلی پوزیشن **حاصل کر چکا ہو** اور دوسری طرف منتقل کرے، **پیچھے ہٹ کر** دوبارہ نی آن بیلی پر آئے، تو کوئی اضافی اسکور نہیں دیا جائے گا۔

- اگر ایتھلیٹ مخالف کی وجہ سے نی آن بیلی پوزیشن کھو دے، تو ۳ سیکنڈ کے استحکام اور تکنیکی تعریف کو مدنظر رکھتے ہوئے دوبارہ اسکور دیا جا سکتا ہے۔

۹.۴.۳ اگر کوئی ایتھلیٹ پہلے ہی **فل ماؤنٹ** پوزیشن حاصل کر چکا ہو اور خود واپس آئے یا مخالف کی وجہ سے نی آن بیلی پر آ جائے، تو نی آن بیلی کا کوئی اسکور نہیں دیا جائے گا۔

- اگر ایتھلیٹ مخالف کی وجہ سے مزید پیچھے کی پوزیشن پر چلا جائے (جیسے سائیڈ کنٹرول، نارتھ-ساوتھ، یا گارڈ)، تو ۳ سیکنڈ کے استحکام اور تکنیکی تعریف کے مطابق نی آن بیلی کا اسکور دوبارہ دیا جا سکتا ہے۔

سیکشن ۹

اسکورنگ پوزیشنز: فل ماؤنٹ اور بیک ماؤنٹ

9.5 فل ماؤنٹ پوزیشن اس وقت ہوتی ہے جب ایتھلیٹ اوپر کی پوزیشن میں اپنے حریف کے جسم کو اس طرح قابو کرتا ہے کہ اس کے پیچھے دونوں ٹانگیں اس کے جسم پر ہوتی ہیں، اور حریف پیٹھ کے بل یا ایک طرف لیٹا ہوتا ہے۔ اس کی کوئی بھی ٹانگ حریف کے کندھے کی لائن سے اوپر نہیں ہوتی اور زیادہ سے زیادہ ایک ہی بازو حریف کا نیچے پھنسایا جاتا ہے۔ اوپر والا ایتھلیٹ دونوں گھٹنوں کو میٹ پر رکھ سکتا ہے (کلاسک ماؤنٹ) یا ایک گھٹنا اور ایک پاؤں میٹ پر رکھ سکتا ہے (ٹیکنیکل ماؤنٹ)۔

بیک ماؤنٹ پوزیشن اس وقت ہوتی ہے جب ایتھلیٹ اوپر کی پوزیشن میں اپنے حریف کے جسم کو اس طرح قابو کرتا ہے کہ وہ پیٹ کے بل لیٹا ہوتا ہے، اور اس کی کوئی بھی ٹانگ حریف کے کندھے کی لائن سے اوپر نہیں ہوتی اور زیادہ سے زیادہ ایک ہی بازو نیچے پھنسایا جاتا ہے۔
فل ماؤنٹ یا بیک ماؤنٹ کو تین سیکنڈ کے لیے مستحکم کر کے کامیابی سے مکمل کرنے پر چار (۴) پوائنٹس دیے جاتے ہیں۔

9.5.1 فل ماؤنٹ اور بیک ماؤنٹ کو دو مختلف پوزیشنز کے طور پر تسلیم کیا جاتا ہے اور یہ بیک کنٹرول کے ساتھ سب سے زیادہ اسکورنگ پوزیشنز کے طور پر ترقی میں برابر سمجھی جاتی ہیں۔

- اس طرح، ہر بار جب ان پوزیشنز میں سے کوئی بھی حاصل کی جاتی ہے، چار پوائنٹس دیے جاتے ہیں، بشرطیکہ تکنیکی تعریف پوری ہو۔ اس میں ہر بار شامل ہے جب ایتھلیٹ فل ماؤنٹ اور
- بیک ماؤنٹ کے درمیان یا اس کے برعکس سوئچ کرتا ہے۔

کلاسک فل ماؤنٹ

ٹیکنیکل فل ماؤنٹ

گریپ وائن فل ماؤنٹ

فل ماؤنٹ جس میں صرف ایک بازو پھنسایا گیا ہو

بیک ماؤنٹ

۹.۵.۲ اگر کھلاڑی فل ماؤنٹ یا بیک ماؤنٹ پوزیشن کی کوشش کرتا ہے اور **حریف کے دونوں بازو نیچے پھنسے ہوئے** ہیں، تو ایم آر اس بات کا مشاہدہ کرے گا کہ آیا کھلاڑی تین (۳) سیکنڈ تک پوزیشن کو تکنیکی طور پر مکمل کر کے پوائنٹس حاصل کرتا ہے یا نہیں۔

- اگر کوشش کرنے والے کھلاڑی کو پوائنٹس حاصل کرنے سے پہلے کسی دوسرے پوزیشن میں مجبور کر دیا جائے یا وقت ختم ہو جائے تو کھلاڑی کو ایک فائدہ (ایڈوانٹیج) دیا جائے گا۔

۹.۵.۳ اگر کھلاڑی فل ماؤنٹ یا بیک ماؤنٹ سے **خود پیچھے ہٹ جائے** اور پھر اسی پوزیشن پر واپس آئے، تو کوئی اضافی سکور نہیں دیا جائے گا۔

- اگر کھلاڑی کو حریف کے ذریعے پوزیشن کھو دینے پر مجبور کیا جائے تو پوائنٹس دوبارہ دیے جا سکتے ہیں، بشرطیکہ تین (۳) سیکنڈ کا وقت مکمل ہو اور تکنیکی تعریفوں کا احترام کیا جائے۔

دونوں بازو پھنسی ہوئی ہوں: فائدہ
اگر مکمل ماؤنٹ تکنیکی تعریف کے مطابق مکمل نہ ہو

ریورس فل ماؤنٹ: کوئی سکور نہیں

اوپر کی پوزیشن سے ٹرائینگل: کوئی سکور نہیں

سیکشن ۹

اسکورنگ پوزیشن: بیک کنٹرول

۹.۶ بیک کنٹرول پوزیشن وہ ہوتی ہے جب ایتھلیٹ مخالف کے پیچھے سے دونوں ٹانگیں کنٹرول ہُکس کے طور پر رکھے، ایڑیاں یا تو ہپ بونز کے آگے یا مخالف کی ٹانگوں کے درمیان ہوں، زیادہ سے زیادہ ایک بازو پھنسا ہوا ہو، اور ہُکس کندھے کی لائن سے نیچے ہوں۔

اسکور مکمل کرنے کے لیے ٹانگیں کسی بھی طرح سے کراس نہیں ہونی چاہئیں۔

۳ سیکنڈ تک بیک کنٹرول مستحکم رکھنے پر ۴ پوائنٹس دیے جائیں گے۔

بیک کنٹرول، صرف ایک بازو پھنسا ہوا

بیک کنٹرول، دو ہُکس کے ساتھ

۹.۶.۱ اگر ایتھلیٹ بیک کنٹرول کی کوشش کے دوران صرف **ایک ہُک حاصل کرے، یا ٹانگیں کراس/ٹرائی اینگل کرے، یا دونوں بازو ہُکس کے اندر پھنسے** ہوں، تو ایم آر ۳ سیکنڈ تک دیکھے گا کہ آیا ایتھلیٹ تکنیکی طور پر مکمل پوزیشن حاصل کر سکتا ہے یا نہیں، تاکہ اسکور دیا جا سکے۔

- اگر ایتھلیٹ پوائنٹس حاصل کرنے سے پہلے کسی اور پوزیشن میں چلا جائے یا وقت ختم ہو جائے، تو ایتھلیٹ کو ایڈوانٹیج دیا جائے گا۔

۹.۶.۲ ایتھلیٹ کو بیک کنٹرول کا دوبارہ **اسکور حاصل** کرنے سے پہلے مکمل طور پر مخالف کی پیٹھ سے کنٹرول کھونا ضروری ہے۔

- صرف ہُکس ہٹانا اور دوبارہ لگانا بیک کنٹرول کے لیے کوئی اضافی اسکور (پوائنٹس یا ایڈوانٹیج) نہیں دے گا۔

اگر بیک کنٹرول تکنیکی طور پر مکمل نہ ہو تو ان صورتوں میں ایڈوانٹیج دیا جائے گا:

دونوں بازو پھنسے ہوئے

باڈی ٹرائی اینگل

پاؤں کراس ہونے کی صورت میں

سیکشن ۱۰

سبمیشنز

۱۰.۱ یہ فہرست **اوپن رینک** مقابلوں میں U18 اور اس سے بڑی عمر کے گروپس کے لیے جائز سبمیشنز کو کور کرتی ہے، جبکہ تمام عمر کے گروپس کے لیے ممنوعہ حرکات **صفحہ ۵۹** پر دی گئی ہیں۔
بیلٹ رینک یا مساوی تجربے کی سطح کے مطابق ڈویژنز والے مقابلوں کی تفصیلات کے لیے **صفحہ ۶۰** پر موجود ٹیبل دیکھیں۔

- تمام **چوکنگ تکنیکس** جائز ہیں، سوائے ننگے ہاتھ یا انگلیوں سے مخالف کے گلے کو پکڑنے کے۔
- اگر چوک کی کوشش کے دوران دفاعی ایتھلیٹ کے چہرے پر دباؤ پڑے تو اسے جائز سبمیشن اٹیمپٹ سمجھا جائے گا۔
- کندھے یا کہنی پر **گھومنے** یا زیادہ کھنچاؤ ڈالنے والے تمام لاکس جائز ہیں۔
- کلائی پر دباؤ ڈالنے والے تمام لاکس U18 اور اس سے بڑے ایتھلیٹس کے لیے جائز ہیں۔
- **سیدے اینکل لاکس** U18 اور اس سے بڑے ایتھلیٹس کے لیے جائز ہیں۔
کہنی یا گھٹنے پر اندرونی دباؤ ڈالنے والے سبمیشن (بائسپ یا کالف سلائسر) U18 اور اس سے بڑے ایتھلیٹس کے لیے جائز ہیں۔
- سیدھے گھٹنے کے زیادہ کھنچاؤ **(نی بار)** والے لاکس U18 اور اس سے بڑے ایتھلیٹس کے لیے جائز ہیں، جب تک کہ حملہ گھٹنے کی قدرتی سمت میں ہو اور سائیڈ پر دباؤ نہ ڈالے۔
- اندرونی طور پر گھومنے والے اینکل لاکس (جیسے ٹوہولڈ یا اسٹِیما لاک) U18 اور اس سے بڑے ایتھلیٹس کے لیے جائز ہیں۔
- گھٹنے پر سائیڈ یا گھومنے والا دباؤ ڈالنے والے لیگ لاکس صرف نو گی (No Gi) ڈویژنز میں U21 اور بالغ ایتھلیٹس کے لیے جائز ہیں۔ دیگر تمام ڈویژنز اور عمر کے گروپس میں یہ ممنوع ہیں۔

- یہ تعریف درج ذیل سمیت لیکن اسی تک محدود نہیں: اندرونی/بیرونی ہیل ہک، زی-لاک، سائیڈ وے نی بار، اور ٹریپ یا اٹیک کیے گئے پاؤں کے ساتھ لیگ ریپنگ۔
- باہر کی طرف گھومنے والے اینکل لاکس (جیسے ریورس ٹوہولڈ، آوکی لاک) گھٹنے پر روٹیشنل اٹیک تصور کیے جاتے ہیں، لہٰذا یہ تمام ڈویژنز میں ممنوع ہیں، سوائے U21 اور ایڈلٹ نو گی کے۔

- کوئی بھی گردن یا ریڑھ کی ہڈی کے لاکس جو جان بوجھ کر مخالف کی ریڑھ کی ہڈی کو گھماتے، زیادہ موڑتے یا زیادہ کھینچتے ہیں تاکہ اسے سرنڈر یا زخمی کرنے پر مجبور کیا جائے، ممنوع ہیں۔

- اگر چوک کی کوشش دفاع کرنے والے ایتھلیٹ کو کسی قسم کے ریڑھ کی ہڈی کے لاک میں ڈال دیتی ہے، تو یہ حملہ U18 اور اس سے بڑی عمر کے گروپس میں ایک قانونی سبمیشن سمجھا جائے گا، بشرطیکہ ایک قابل شناخت قانونی چوک کی کوشش کی جا رہی ہو۔

10.2 جب کوئی ایتھلیٹ جسمانی یا زبانی اشارہ دے کہ مخالف کے سبمیشن ہولڈ کا مزید محفوظ طریقے سے دفاع نہیں کیا جا سکتا، تو میچ فوراً روک دیا جائے گا۔ درج ذیل صورتوں میں میچ روکا جائے گا:

- جب کوئی ایتھلیٹ واضح اور نمایاں طریقے سے ہاتھ سے مخالف، زمین، یا خود کو ٹیپ کرے۔
- جب ایتھلیٹ اپنے بازو استعمال نہ کر سکے اور واضح اور نمایاں طریقے سے پاؤں سے زمین پر ٹیپ کرے۔
- جب ایتھلیٹ زبانی طور پر میچ روکنے کی درخواست کرے یا "ٹَیپ" کہے یا کسی اور الفاظ میں ہار ماننے کا اشارہ دے۔
- جب ایتھلیٹ سبمیشن ہولڈ میں پھنس کر چیخے، کراہے، یا درد کا اظہار کرنے والی کوئی آواز نکالے۔
- اگر ایتھلیٹ مخالف کے قانونی ہولڈ کی وجہ سے یا کسی حادثے کے سبب بے ہوش ہو جائے (جبکہ یہ حادثہ مخالف کے کسی غیر قانونی عمل کی وجہ سے نہ ہوا ہو)، تو اسے میچ میں شکست تسلیم کی جائے گی۔

- طبی احتیاط کے طور پر، بے ہوش ہونے والے ایتھلیٹ کو باقی مقابلے میں حصہ لینے کی اجازت نہیں دی جائے گی۔
- اس صورت میں، میچ کے ریفری ٹیم کی ذمہ داری ہے کہ وہ ریفری ڈائریکٹر کو اطلاع دے۔

- U16 اور اس سے کم عمر کے گروپ میں، اگر کسی قانونی سبمیشن کے دوران دفاع کرنے والے ایتھلیٹ کے لیے خطرہ محسوس ہو، تو ایم آر (MR) کا فرض ہے کہ وہ سبمیشن کو روکے اور اٹیک کرنے والے کو فاتح قرار دے، چاہے کوئی زبانی یا جسمانی سرنڈر کا اشارہ نہ دیا گیا ہو۔

10.3 جب کوئی ایتھلیٹ سبمیشن ہولڈ کی کوشش کرتا ہے اور مخالف کھلاڑی حقیقت میں سرنڈر کرنے، بے ہوش ہونے، یا چوٹ لگنے کے خطرے میں آجاتا ہے، تو ایتھلیٹ کو ایڈوانٹیج دیا جائے گا۔ ایڈوانٹیج صرف اسی وقت دیا جائے گا جب سبمیشن مکمل طور پر ڈیفینڈ کر لیا جائے۔

10.4 اگر سبمیشن کی کوشش سیفٹی ایریا میں جاری ہو، تو ایم آر (MR) کو میچ میں مداخلت نہیں کرنی چاہیے۔

10.5 جب کوئی قانونی سبمیشن کامیابی سے لگایا جائے، تو فائٹ روک دی جائے گی، اور سبمیشن لگانے والے ایتھلیٹ کو فاتح قرار دیا جائے گا۔ ایم آر (MR) متعلقہ ایتھلیٹ کا بازو سیدھا اوپر اٹھا کر، ہتھیلی آگے کی طرف رکھتے ہوئے اشارہ دے گا کہ سبمیشن ہو چکا ہے۔

10.6 اگر دفاع کرنے والا ایتھلیٹ سبمیشن سے بچنے کی ایک جائز کوشش کرے (یعنی محض میٹ سے بھاگنے کے لیے نہیں) اور اس کوشش کی وجہ سے دونوں میں سے کوئی بھی کھلاڑی سیفٹی ایریا سے باہر چلا جائے، تو ایم آر (MR) وقت روک کر سبمیشن کی کوشش کرنے والے ایتھلیٹ کو دو پوائنٹس دے گا۔

- میچ کو دوبارہ کھڑے ہو کر شروع کیا جائے گا۔
- ایک جائز فرار یا دفاع وہ ہوتا ہے جو میچ ایریا کی حدود کے قریب ہونے کے باوجود معقول طور پر استعمال کیا جا سکتا ہو۔

10.7 اگر کوئی ایتھلیٹ بغیر کسی واضح جائز دفاعی عمل کے، سبمیشن اٹیک کے دوران جان بوجھ کر میچ ایریا سے باہر نکل جاتا ہے، تو اسے سبمیشن سے بچنے کے لیے فرار ہونے پر نااہل قرار دے دیا جائے گا۔

10.8 اگر فائٹرز میٹ سے باہر صرف اس وجہ سے چلے جاتے ہیں کہ سبمیشن کرنے والا ایتھلیٹ حرکت میں تھا (اور جان بوجھ کر میٹ نہیں چھوڑا)، تو ریفری فائٹ روکنے کے بعد دو پوائنٹس نہیں دے گا۔

- ریفری سبمیشن کی قربت کو مدنظر رکھتے ہوئے، ایڈوانٹیج دے سکتا ہے،
- ایڈوانٹیج کے اصولوں کے مطابق۔
میچ دوبارہ اسٹینڈنگ پوزیشن سے شروع کیا جائے گا۔

۱۰.۹ اگر کوئی ایتھلیٹ سبمیشن ہولڈ کے دوران جان بوجھ کر میچ ایریا سے باہر نکلتا ہے، تو اسے کوئی پوائنٹ یا ایڈوانٹیج نہیں دیا جائے گا۔ اس کے بجائے، اس ایتھلیٹ کو پینلٹی دی جائے گی۔ میچ کو دوبارہ اسٹینڈنگ پوزیشن سے شروع کیا جائے گا۔

سبمیشن کی کوشش بغیر کسی خطرے کے: کوئی ایڈوانٹیج نہیں دیا جائے گا

حقیقی خطرے کے ساتھ سبمیشن کی کوشش: اگر دفاع کر لیا جائے تو ایڈوانٹیج ملے گا

سیکشن ۱۱

فاؤل اور ممنوعہ حرکات

سیکشن ١١
سزاؤں کا ترتیب وار حکم

جب کوئی کھلاڑی معمولی فاؤل کرتا ہے، تو ریفری اس کھلاڑی کے مطابق بازو کو کندھے کی اونچائی سے اوپر بند مٹھی کے ساتھ اٹھا کر اشارہ کرے گا کہ اسے سزا دی جائے۔

U١٨ اور اس سے بڑی عمر کے گروپس میں سزائیں درج ذیل ترتیب سے دی جائیں گی:

- ١ **پہلا** معمولی فاؤل: **سزا**
- ٢ **دوسرا** معمولی فاؤل: **سزا؛ مخالف کو ایڈوانٹیج**
- ٣ **تیسرا** معمولی فاؤل: سزا؛ **مخالف کو دو (٢) پوائنٹس**
- ۴ **چوتھا** معمولی فاؤل: نااہلی **(ڈسکوالیفکیشن)**؛ مخالف کو فاتح قرار دیا جائے گا

جب **تیسری سزا** دونوں ایتھلیٹس کو ایک ساتھ غیر فعالیت (پاسیوٹی) کی وجہ سے دی جائے، تو ایم آر (MR) میچ کو کھڑے موقف سے دوبارہ شروع کرے گا۔
U16 عمر کے گروپ اور اس سے کم میں:

۴ چوتھی اور ۵ پانچویں سزا: ہر ایک پر مخالف کو دو اضافی پوائنٹس ملیں گے
۶ چھٹی سزا: نااہلی (ڈسکوالیفکیشن)

سیکشن ۱۱
معمولی فاؤل

۱۱.۱ درج ذیل کو معمولی فاؤل (Minor Fouls) شمار کیا جائے گا، جن پر خلاف ورزی کرنے والے کھلاڑی کو جرمانہ (penalty) دیا جائے گا، جیسا کہ آرڈر آف پینلٹیز میں بیان کیا گیا ہے۔

۱۱.۱.۱ غیر فعال ہونا یا وقت ضائع کرنا اس صورت میں شمار ہوگا جب کوئی کھلاڑی واضح طور پر پوزیشنل پیش رفت کی کوشش نہ کر رہا ہو۔

- جب ریفری یہ نوٹ کرے کہ ایک یا دونوں کھلاڑی دس (۱۰) سیکنڈ تک کھڑے ہو کر میچ میں پیش رفت کی کوشش نہیں کر رہے، تو ریفری میچ روک کر ایک یا دونوں کھلاڑیوں کو پینلٹی دے گا اور زبانی حکم دے گا: "فائٹ!"۔

- اگر زمین پر غیر فعالیت (passivity) ہو، تو ایم آر ایک یا دونوں کھلاڑیوں کی طرف اشارہ کرے گا، "فائٹ!" کہے گا اور دس سیکنڈ کی گنتی شروع کرے گا۔

- اگر دس سیکنڈ کے اختتام پر ایک یا دونوں کھلاڑیوں نے پوزیشن میں بہتری یا حملے کی واضح کوشش نہ کی ہو، تو ایم آر (MR) خلاف ورزی کرنے والے کھلاڑی(وں) کو پینلٹی دے گا۔
- اگر کھلاڑی(وں) کی غیر فعالیت ختم ہو جائے، تو ایم آر اسکور کی درستگی کے لیے استعمال ہونے والے ہاتھ ہلانے کے اشارے کے ساتھ غیر فعالیت کے ٹائمر کو روکنے کا اشارہ دے گا۔

- اگر کھلاڑی کے نقطہ نظر سے غیر فعالیت (passivity) کا اشارہ واضح نہ ہو، تو ایم آر (MR) کھلاڑی کو چھو کر اشارہ دے گا۔
- جو کھلاڑی مکمل ماؤنٹ، بیک ماؤنٹ، یا بیک کنٹرول حاصل کرتا ہے اور ان تکنیکی شرائط کو پورا کرتا ہے، اس پر غیر فعالیت کا اطلاق نہیں ہوگا۔

پینلٹی دینے کا اشارہ کھڑے ہو کر، پھر میچ دوبارہ شروع کریں۔

اگر ایتھلیٹ وارننگ کے بعد دس سیکنڈ تک پاسیو رہے توPenalty دی جائے گی۔

پاسویٹی وارننگ ("فائٹ!") صرف گراؤنڈ پر پاسویٹی کے لیے استعمال کی جاتی ہے۔

- دفاع کرنے والے ایتھلیٹ کو پاسویٹی پر نہیں بلایا جائے گا۔ اس میں شامل ہے، لیکن محدود نہیں: ڈومیننٹ پوزیشن سے کنٹرول میں ہونا، سبمیشنز کا دفاع کرنا، یا مخالف کی اسکورنگ ایکشن کو روکنا۔

۱۱.۱.۲ جب ڈبل گارڈ پل کی صورتحال ہو (یعنی دونوں ایتھلیٹس ایک ساتھ گارڈ پوزیشن لینے کی کوشش کریں اور کوئی بھی ٹاپ پوزیشن نہ لے) تو MR بیس (۲۰) سیکنڈ کا کاؤنٹ شروع کرے گا۔

- اگر گنتی کے اختتام تک دونوں ایتھلیٹس ڈبل گارڈ پل میں ہی رہیں، تو مقابلہ روکا جائے گا اور دونوں ایتھلیٹس کو پینلٹی دی جائے گی۔ مقابلہ دوبارہ اسٹینڈنگ پوزیشن سے شروع ہوگا۔
- جو ایتھلیٹ پہلے ٹاپ پوزیشن حاصل کرے گا، اسے ایڈوانٹیج ملے گا۔ جیسے ہی ڈبل گارڈ پل کی صورتحال ختم ہوگی، مقابلہ جاری رہے گا۔
- اگر کوئی ایتھلیٹ اسکورنگ پوزیشن حاصل کر کے اسے مستحکم کر لے اور پوائنٹس لینے کے قابل ہو جائے، تو مقابلہ معمول کے مطابق چلے گا۔ اگر کوئی ایتھلیٹ پوائنٹس لینے یا سبمیشن حاصل کرنے کی کوشش کر رہا ہو، تو ایم آر بیس (۲۰) سیکنڈ گزرنے کے بعد بھی مقابلہ نہیں روکے گا اور دیکھے گا کہ آیا حملہ کامیاب ہوتا ہے یا نہیں۔

- اگر کوشش ناکام ہو جائے اور دونوں ایتھلیٹس دوبارہ ڈبل گارڈ پل کی پوزیشن میں آ جائیں، تو دونوں کو پینلٹی دی جائے گی اور مقابلہ دوبارہ اسٹینڈنگ پوزیشن سے شروع ہوگا۔

۱۱.۱.۳ اگر 50-50 لیپل گارڈ (یا بیلٹ کے ساتھ) کی صورتحال ہو، تو ریفری ۲۰ سیکنڈ کی گنتی شروع کرے گا۔ اگر اس دوران کوئی سوئیپ نہ کیا جائے یا گارڈ تبدیل نہ ہو، تو ریفری اس پوزیشن کو برقرار رکھنے والے ایتھلیٹ کو پینلٹی دے گا، چاہے ایتھلیٹس متحرک ہی کیوں نہ ہوں۔

- اگر سوئیپ کر لیا جائے، تو ریفری گنتی تب ہی روکے گا جب ایتھلیٹ اپنے حریف کی بیلٹ یا لیپل چھوڑ دے۔
- اگر ایتھلیٹ گنتی شروع ہونے کے بعد لیپل یا بیلٹ چھوڑ دے لیکن 50-50 گارڈ میں رہے، تو ریفری گنتی جاری رکھے گا۔

۱۱.۱.۴ بغیر کسی تکنیکی حملے کے میچ ایریا سے باہر جانا یا صرف حریف کو باہر دھکیلنا، یا میچ ایریا میں اِدھر اُدھر بھاگنا اور حریف سے مقابلہ کرنے سے انکار کرنا۔

۱۱.۱.۵ جان بوجھ کر ہاتھ یا پاؤں حریف کے چہرے پر رکھنا۔

۱۱.۱.۶ بغیر کسی گِرپ کے زمین پر جانا، چاہے گھٹنوں کے بل یا گارڈ پوزیشن میں۔

- اگر ایسا ہو تو، MR کارروائی روک دے گا، خلاف ورزی کرنے والے ایتھلیٹ کو penalty دے گا اور میچ کھڑے ہونے کی پوزیشن میں دوبارہ شروع کرے گا۔

۱۱.۱.۷ رابطہ توڑ کر زمین پر مقابلہ کرنے سے انکار کرنا۔

۱۱.۱.۸ حریف کے Gi کی آستین یا پینٹ کے اندر سے پکڑنا۔

- انگوٹھے کا کنارہ اس وقت تک جائز ہے جب تک باقی انگلیاں باہر سے کپڑا پکڑ رہی ہوں۔ (جیسے Spider Grip)
- Gi پینٹ کی ویسٹ بینڈ کو پکڑنا جائز ہے۔

۱۱.۱.۹ Gi کے اندر ہاتھ ڈال کر کسی بھی اندرونی یا بیرونی حصے کو پکڑنا۔

۱۱.۱.۱۰ بیلٹ کھلنے کے بعد کسی بھی تکنیک کے لیے اس کا استعمال کرنا۔

۱۱.۱.۱۱ جان بوجھ کر مخالف کی بیلٹ یا کالر میں گردن کے قریب پاؤں رکھنا۔

۱۱.۱.۱۲ Gi جیکٹ کی لیپل کے اندر بغیر کسی گرفت کے جان بوجھ کر پاؤں ڈالنا، یا لیپل کو چٹائی پر پھنسانے کے لیے اس پر پاؤں رکھنا۔

۱۱.۱.۱۳ No Gi مقابلوں میں: مخالف یا اپنی قمیص، نیکر، پاجامہ یا کسی اور کپڑے کو پکڑنا۔

۱۱.۱.۱۴ مقابلے میں تاخیر کرنا، جیسے میٹ پر بلانے پر تیار نہ ہونا، یا وردی درست کرنے میں زیادہ وقت لینا۔

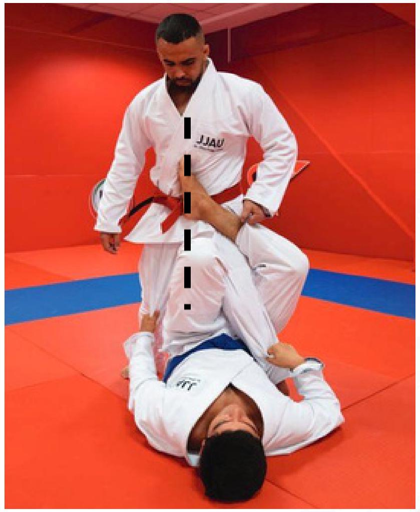
- اس میں شامل ہے، لیکن محدود نہیں: غلط لباس پہننا، مقابلہ شروع ہونے کے بعد ممنوعہ اشیاء پہننا یا رکھنا، بیلٹ اتارنا، Gi کھولنا، حجاب اتارنا، یا جب کوئی ایتھلیٹ مقابلے کے دوران وقفے میں بیلٹ یا پاجامہ باندھنے کے لیے ۲۰ سیکنڈ سے زیادہ وقت لے۔
- اس میں یہ بھی شامل ہے کہ اگر MR کی درخواست پر یونیفارم چیک میں ناکامی ہو، جس کی وجہ سے لباس تبدیل کرنا پڑے۔

۱۱.۱.۱۶ مقابلے کے دوران ریفری، مخالف، کوچ، ناظرین، یا کسی اور سے بات کرنا منع ہے، درج ذیل صورتوں کے علاوہ:

- ریفری کو طبی یا حفاظتی مسئلے کے بارے میں آگاہ کرنا۔
- ریفری کو یونیفارم کے مسئلے کے بارے میں آگاہ کرنا۔
- ریفری کے سوال کا جواب دینا۔

۱۱.۱.۲۳ آشی گرمی (Ashi Garami) کے دوران پارشل نی ریپنگ کرنا، جہاں حملہ آور کی ٹانگ حریف کی ران کے پیچھے سے گھوم کر کولہے کے اوپر آتی ہے اور پاؤں حریف کے جسم کے مڈ لائن کے سامنے ہوتا ہے، جبکہ ریپڈ ٹانگ کا پاؤں یا تو زمین پر ہوتا ہے یا پھنسا ہوتا ہے۔

- جب تک پرائمری ٹانگ کے پاؤں پر ایک ساتھ سبمیشن نہیں لگایا جا رہا، اس صورتحال پر صرف پینلٹی دی جائے گی، ڈسکوالیفکیشن نہیں ہوگی۔
- ایم آر مقابلہ روک کر ریپنگ لیگ کو قانونی پوزیشن میں رکھے گا، پینلٹی دے گا، اور میچ دوبارہ شروع کرے گا۔
- یہ پوزیشن نو گی (No Gi) مقابلوں میں U21 اور ایڈلٹ ایج گروپس کے لیے لیگل ہے۔



اگر ریپنگ لیگ کا پاؤں مڈلائن کے آگے ہو اور اپونٹ کا پاؤں کھڑا ہو یا پھنسا ہوا ہو (بائیں طرف): پینلٹی دی جائے گی۔
ایم آر ریپنگ لیگ کو ہٹا کر، پینلٹی دے گا اور میچ دوبارہ شروع کرے گا۔

اگر لیگ انٹینگلمنٹ میں پاؤں مڈلائن کے باہر ہو (دائیں طرف): لیگل ہے۔

۱۱.۱.۲۴ غیر ارادی طور پر ایسا عمل یا ردعمل کرنا جس سے مخالف کو غیر قانونی پوزیشن میں ڈال دیا جائے۔

۱۱.۱.۱۷ ریفری کے احکامات نہ ماننا یا ایسا غیر اخلاقی رویہ یا بے ادبی کرنا جو نااہلی (Disqualification) کے لیے کافی شدید نہ ہو۔

۱۱.۱.۱۸ حریف کو اسکورنگ پوزیشن حاصل کرنے یا غالب پوزیشن برقرار رکھنے سے روکنے کے لیے جان بوجھ کر میچ ایریا سے باہر جانا۔

- حریف کو دو (2) پوائنٹس دیے جائیں گے اور معمول کے مطابق penalty کا حکم لاگو ہوگا۔
- اگر ایتھلیٹ کے میٹ چھوڑنے سے پہلے کوئی مستحکم پوزیشن تھی جسے دوبارہ بنایا جا سکتا ہے، تو میچ کو سینٹر میں اسی پوزیشن میں دوبارہ شروع کیا جائے گا۔
- اگر کوئی مستحکم پوزیشن نہ تھی، تو میچ کو standing سے دوبارہ شروع کیا جائے گا۔
- اگر advantage دینے کی شرائط پوری ہوتی ہیں، تو اسے دیا جا سکتا ہے۔

۱۱.۱.۱۹ میچ ختم ہونے کے بعد لیکن جیتنے والے کے اعلان سے پہلے میٹ سے باہر جانا۔

۱۱.۱.۲۰ ۱۶ سال اور اس سے کم عمر کے کھلاڑیوں کے لیے گارڈ پر چھلانگ لگانا یا اڑتے ہوئے سبمیشن کی کوشش کرنا۔
میچ کو کھڑے ہو کر دوبارہ شروع کیا جائے گا اور پینلٹی دی جائے گی۔

- اگر قاعدہ **۹.۱.۴** (گارڈ پر چھلانگ لگانا جب ٹانگ پر گرفت ہو) کے مطابق شرائط پوری ہوتی ہیں، تو مخالف کو ۲ پوائنٹس بھی دیے جائیں گے۔

۱۱.۱.۲۱ درج ذیل حرکات کو میچ کے دوران اور جیتنے والے کے اعلان سے پہلے نامناسب سمجھا جائے گا، لیکن ان پر کوئی ڈسپلنری سزا نہیں دی جائے گی: برتری ظاہر کرنے کے اشارے، رقص، اور غیر کھیل کے مطابق رویے جو اتنے شدید نہ ہوں کہ پینلٹی یا ڈسکوالیفکیشن دی جائے۔

۱۱.۱.۲۲ اگر سبمیشن کے دوران کوئی مائنر فاؤل ہو، چاہے اس میں فوری "اصل خطرہ" ہو یا نہ ہو:

- اگر وہ ایتھلیٹ جو سبمیشن لگا رہا ہے کوئی مائنر فاؤل کرے جس کی وجہ سے ریفری کو میچ روکنا پڑے، تو میچ دوبارہ اسٹینڈنگ پوزیشن سے شروع ہوگا اور پینلٹی دی جائے گی۔
- اگر وہ ایتھلیٹ جو سبمیشن سے دفاع کر رہا ہے کوئی مائنر فاؤل کرے جس کی وجہ سے ریفری کو میچ روکنا پڑے، تو پینلٹی بڑھا کر ڈسکوالیفکیشن کر دی جائے گی۔

سیکشن ۱۱

ڈسپلنری میجر فاؤلز

۱۱.۲ مندرجہ ذیل اعمال کو ڈسپلنری میجر فاؤلز سمجھا جاتا ہے۔ جو ایتھلیٹس ریفری کے ذریعہ ڈسپلنری میجر فاؤل کرتے ہوئے دیکھے جائیں گے، وہ بغیر کسی بحث کے خودبخود ڈسکوالیفائی ہو جائیں گے۔

اضافی سزائیں بھی ایتھلیٹ پر عائد کی جا سکتی ہیں۔

۱۱.۲.۱ جب کوئی ایتھلیٹ حریف، سینٹر ٹیبل، آفیشلز، ریفری یا تماشائیوں کے بارے میں گالی گلوچ یا فحش اشارے استعمال کرتا ہے، چاہے وہ میچ سے پہلے، دوران یا بعد ہو۔

۱۱.۲.۲ جب کوئی ایتھلیٹ حریف، سینٹر ٹیبل، آفیشلز، ریفری یا تماشائیوں کے ساتھ دشمنی ظاہر کرتا ہے، چاہے وہ میچ سے پہلے، دوران یا بعد ہو۔

۱۱.۲.۳ جب کوئی ایتھلیٹ دانت چبانے، بال کھینچنے، جینیٹلز یا آنکھوں پر دباؤ ڈالنے، یا کسی بھی قسم کا جان بوجھ کر زخم دینے والے حملے (جیسے گھونسے، کہنیاں، گھٹنے، سر کے ساتھ ٹکر مارنا، لاتیں وغیرہ) کا استعمال کرتا ہے۔

۱۱.۲.۴ جب کوئی ایتھلیٹ حریف، سینٹر ٹیبل، آفیشلز، ریفری یا تماشائیوں کے ساتھ بے حرمتی ظاہر کرتا ہے، چاہے وہ زبانی طور پر ہو یا اشاروں میں، میچ کے دوران یا بعد۔

۱۱.۲.۵ جب ایک یا دونوں ایتھلیٹس میچ کو سنجیدگی سے نہیں لیتے اور کھیل یا جعلی لڑائی میں مشغول ہوتے ہیں۔

۱۱.۲.۶ جب کوئی ایتھلیٹ ایسی رویہ ظاہر کرتا ہے جو مقابلے کے لیے غیر مناسب یا غیر کھیل دلی ہو، یا میچ سے پہلے، دوران یا بعد میں کسی دوسرے قسم کی بدتمیزی کرتا ہے۔

ڈسپلنری یا تکنیکی ڈسکوالیفیکیشن کو ظاہر کرنے کے لیے، MR بازو کراس کر کے مکے اوپر کی طرف کر لے گا اور پھر ڈسکوالیفائی کیے گئے ایتھلیٹ کی طرف اشارہ کرے گا اس سے پہلے کہ وہ فاتح کا اعلان کرے۔

سیکشن ۱۱
ٹیکنیکل میجر فاؤلز

۱۱.۳ مندرجہ ذیل اعمال کو ٹیکنیکل میجر فاؤلز سمجھا جاتا ہے اور خلاف ورزی کرنے والے ایتھلیٹ کو بغیر کسی بحث کے ڈسکوالیفائی کر دیا جائے گا۔

۱۱.۳.۱ کسی بھی ایسی کارروائی کا اطلاق کرنا جس کا واضح مقصد حریف کو زخمی کرنا ہو یا حفاظتی تدابیر کی شدید نظراندازی کرنا جس سے حریف کو شدید زخمی ہونے کا واضح خطرہ ہو۔

۱۱.۳.۲ جب کوئی ایتھلیٹ کسی سبمیشن کی کوشش کے دوران رضاکارانہ طور پر میچ کے علاقے کو چھوڑ دیتا ہے۔
۱۱.۳.۳ کوئی ایسی سبمیشن میکانزم استعمال کرنا جو حریف کی گردن یا ریڑھ کی ہڈی پر خطرناک طور پر دباؤ ڈالے بغیر چوک کی کوشش کیے۔

- نوٹ: نیچے کی پوزیشن سے اوپر والے کھلاڑی کی گردن یا سر کو کھچ کر پوسچر کو توڑنا گردن پر حملہ نہیں سمجھا جاتا۔

۱۱.۳.۴ حریف کو جو گارڈ، بیک کنٹرول میں تھا یا سبمیشن کی کوشش کر رہا تھا، کو میٹ پر سلیم کرنا۔

- اگر کوئی ایتھلیٹ حریف کو زمین سے اٹھاتا ہے، تو یہ ایتھلیٹ کی ذمہ داری ہے کہ وہ حریف کو سلیم کرنے سے بچائے، چاہے یہ غیر ارادی طور پر ہو یا بیلنس کھونے کی وجہ سے۔

۱۱.۳.۵ جب ریفری کی توجہ یہ بات لاتی ہے کہ کوئی ایتھلیٹ اپنے یونیفارم کے نیچے مناسب زیر جامہ نہیں پہن رہا۔

۱۱.۳.۶ ایسی لاک کا اطلاق کرنا جو حریف کی انگلیوں یا پاؤں کی انگلیوں پر حملہ کرے۔

۱۱.۳.۷ سپلیکس حرکت یا کوئی اور ٹیک ڈاؤن یا کاؤنٹر ٹیک ڈاؤن جو حریف کے سر یا گردن کو زمین میں دھکیلنے یا اس کی طرف زور دینے کا باعث بنے، چاہے دانستہ ہو یا حریف کی حفاظت کی شدید نظراندازی کے ساتھ۔

۱۱.۳.۸ جب ایتھلیٹ حریف کو اپنے ننگے ہاتھوں سے گھونٹ کر قابو کرے (ایک یا دونوں ہاتھ حریف کی گردن کے ارد گرد ہوں یا انگلیوں یا انگوٹھے سے حریف کی ہوا کی نالی پر دباؤ ڈالے)، یا ہاتھ سے استعمال کر کے حریف کے ناک یا منہ تک ہوا کی گزرگاہ روکنے کی کوشش کرے۔

۱۱.۳.۹ ایسی لیگ لاک کا اطلاق کرنا جو گھٹنے پر گھومنے یا افقی طاقت کا استعمال کرے، سوائے نو گی مقابلوں میں U21 اور بالغ عمر کے گروپوں کے۔

۱۱.۳.۱۰ گھٹنے پر ایسا نی ریپنگ ایکشن کرنا جو حریف کے گھٹنے کو باہر سے گھومنے یا افقی طاقت کے خطرے میں ڈالے، سوائے نو گی مقابلوں میں U21 اور بالغ عمر کے گروپوں کے۔
مندرجہ ذیل میں سے کوئی بھی حالت ڈسکوالیفیکیشن کی طرف شمار ہو گی:

- اگر حملہ آور کے ریپنگ پاؤں کا دفاعی کھلاڑی کے جسم کی درمیانی لائن کو پار کر جائے (فل ریپ) اور پاؤں پھنس جائے۔
- اگر حملہ آور کا پاؤں دفاعی کھلاڑی کے جسم کی درمیانی لائن کے سامنے ہو (پارشل ریپ) جب وہ پھنسے ہوئے پاؤں پر سبمیشن کی کوشش کر رہا ہو۔
- (مثالیں صفحہ 56 پر)

۱۱.۳.۱۱ جب کوئی ایتھلیٹ جان بوجھ کر حریف کو غیر قانونی پوزیشن میں ڈال کر اسے ڈسکوالیفائی کرانے کی کوشش کرتا ہے۔

۱۱.۳.۱۲ اپنے آپ پر کوئی بھی ٹاپیکل کریم، مرہم، کاسمیٹک مصنوعات، یا کوئی بھی ایسی پھسلنے والی چیز لگانا جو حریف کی مقابلے میں ایمانداری سے حصہ لینے کی صلاحیت کو متاثر کر سکے، یا اگر کوئی میک اپ، ہیئر ڈائی، یا کوئی اور کاسمیٹک مصنوعات حریف کے گی کو داغ دے۔

۱۱.۳.۱۳ جب ایتھلیٹ، MR کے کہنے پر، مقابلے کے لباس کو تبدیل کرنے میں ناکام رہتا ہے اور ریفری کے بتائے گئے وقت میں نیا لباس تبدیل نہیں کر پاتا۔

کنی ریپ گائیڈ: ڈسکوالیفکیشن (بڑی غلطی)

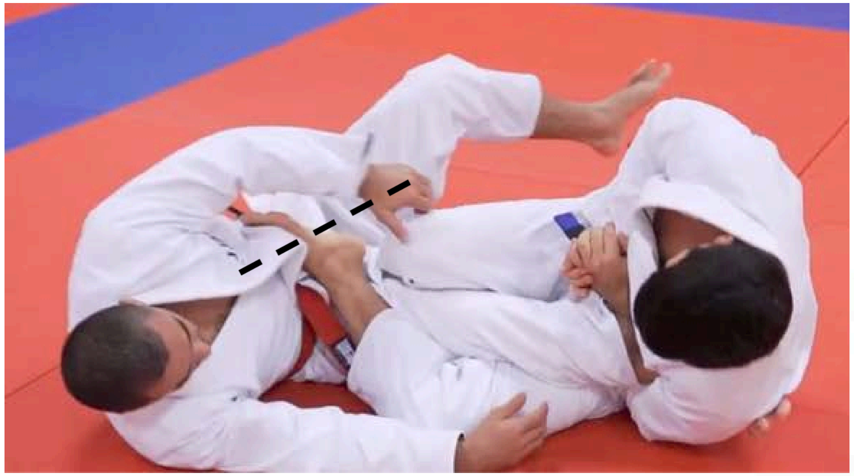
(سوائے U21 اور ایڈلٹ نون جی کے)

فل ریپ (جسم کی درمیانی لائن کو پار کرنا) کھڑی یا پھنسے ہوئے پاؤں پر۔

فل ریپ (جسم کی درمیانی لائن کو پار کرنا) اور پھنسے ہوئے پاؤں کے ساتھ ریپ شدہ ٹانگ پر۔

اگر کوئی ایتھلیٹ زمین سے کھڑا ہوتا ہے اور حریف ٹانگوں کے الجھاؤ میں غلطی سے جسم کی درمیانی لائن پار کرتا ہے، تو الجھاؤ کرنے والا ایتھلیٹ ہی غیر قانونی پوزیشن کو درست کرے گا، ورنہ اسے ڈسکوالیفائی کر دیا جائے گا۔
(U21، U18، بالغ اور ماسٹرز)

U16 اور اس سے کم عمر کے کھلاڑیوں کے لیے پوزیشن کو کھلی گارڈ میں دوبارہ سیٹ کیا جائے گا، بغیر کسی فاؤل کے۔ اگر یہ سویپ سے آ رہا ہو، تو ریفری مداخلت کرنے سے پہلے 3 سیکنڈ کے لیے پوزیشن کو مستحکم ہونے کا انتظار کرے گا۔

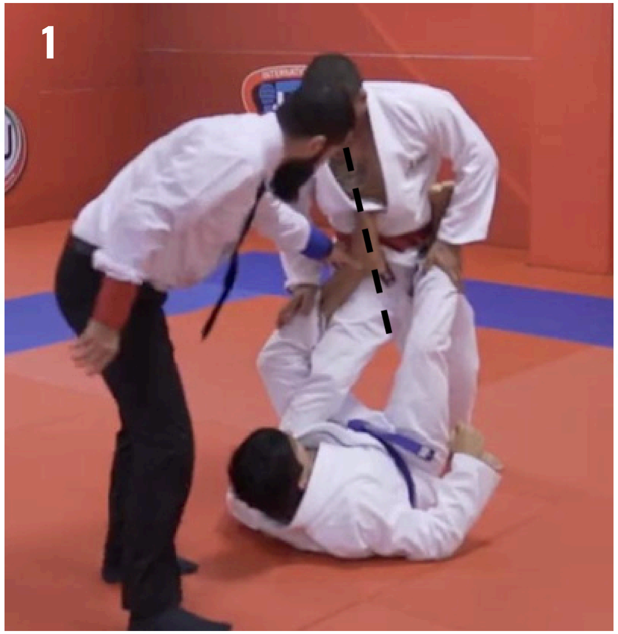


جزوی یا مکمل ریپ (جسم کی درمیانی لائن کے سامنے یا پار) اور ریپ شدہ ٹانگ پر سبمیشن کی کوشش۔

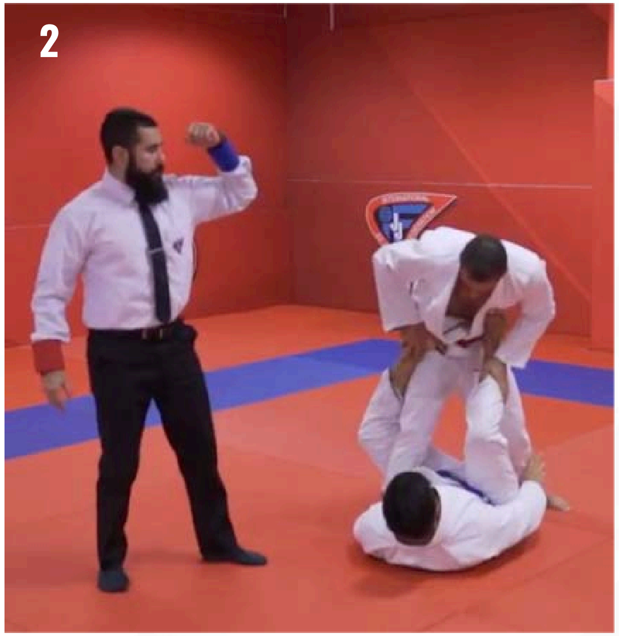
گھٹنے کا ریپ گائیڈ: پینلٹی (چھوٹا فاؤل)

(سوائے U21 اور بالغ نو گی)

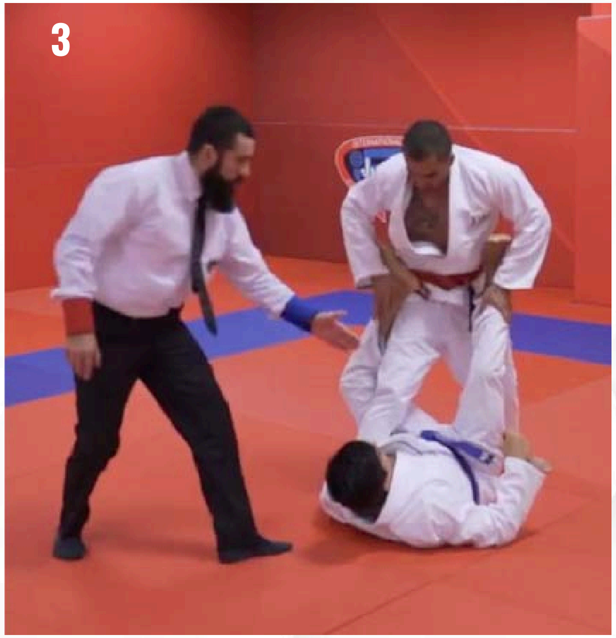
جزوی ریپ (جسم کی درمیانی لائن کے سامنے لیکن پار نہ کرتے ہوئے) اور ریپ شدہ ٹانگ پر کھڑی یا پھنسے ہوئے پاؤں کے ساتھ۔



ریفری میچ کو روکتا ہے اور پاؤں کو حریف کی درمیانی لائن کے باہر قانونی پوزیشن پر منتقل کرتا ہے۔



ریفری خلاف ورزی کرنے والے ایتھلیٹ کو پینلٹی دیتا ہے۔



ریفری میچ دوبارہ شروع کرتا ہے۔

گھٹنے کا ریپ گائیڈ: قانونی (کوئی فاؤل نہیں)

قانونی leglock جس میں ٹانگ حریف کے گھٹنے کے نیچے سے پار ہو۔

قانونی leglock جس میں پاؤں درمیانی لائن کے باہر ہو۔

ایتھلیٹ ثانوی ٹانگ پر قانونی leglock لگا سکتا ہے یا کوشش کر سکتا ہے جب تک کہ بنیادی الجھی ہوئی ٹانگ کا پاؤں (جو اوپر بیان کیا گیا ہے) آزاد ہو۔

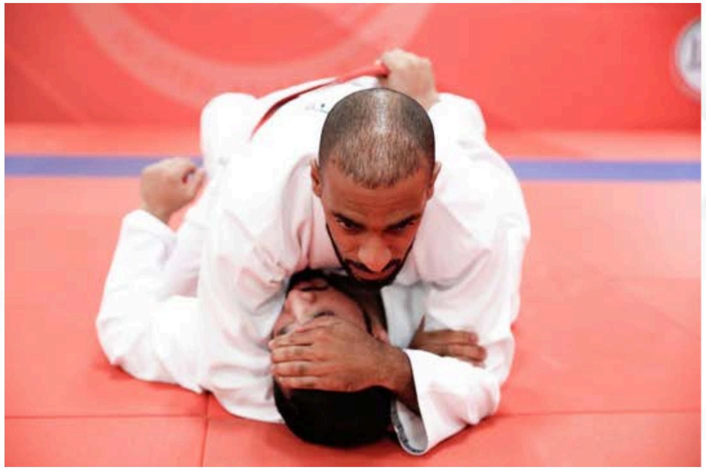
ٹانگ کے پیچھے سے درمیانی لائن کو پار کرنا اور آزاد پاؤں کو بنیادی الجھی ہوئی ٹانگ پر رکھنا۔

	Gi and No Gi		Gi	No Gi		Techniques listed below are to be disqualified in **open rank** age groups marked with X unless otherwise specified.
	U12 and below	U14 / U16	U18 / U21 / Adults / Masters	U18 / Masters	U21 / Adults	
1	X	✓	✓	✓	✓	سبمیشن جو ٹانگوں کو کھینچ کر کی جاتی ہے (banana split)
2	X	X	✓	✓	✓	گھونٹنے کے ساتھ ساتھ ریڑھ کی ہڈی کا لاک یا گردن کا کرینک (جس میں لیکن محدود نہیں: headscissors choke، north-south choke، no-arm triangle، وغیرہ)
3	X	X	✓	✓	✓	آرم ٹرائنگل چوک اور دیگر kata gatame کی اقسام (buggy، D'arce، anaconda، وغیرہ)
4	X	X	✓	✓	✓	فرنٹ ہیڈلاک چوک بغیر کالر کے (guillotine)
5	X	X	✓	✓	✓	آرم فورم چوک جس میں آستین کا استعمال کیا جائے (Ezekiel choke)
6	X	X	✓	✓	✓	ٹانگوں کا استعمال کرتے ہوئے روٹیٹشنل شولڈر لاک (baratoplata، omoplata، وغیرہ)
7	X	X	✓	✓	✓	ٹرائنگل چوک کی کوشش کرتے ہوئے سر کو کھینچنا
8	X	X	✓	✓	✓	سیدھی اینکل لاک (گھٹنے کے ساتھ ہم آہنگ یا باہر کی طرف facing)
9	X	X	✓	✓	✓	گارڈ کا استعمال کرتے ہوئے حریف کے اعضاء یا پسلیوں پر کمپریشن لاک لگانا
10	X	X	✓	✓	✓	کسی بھی قسم کا ورسٹ لاک
11	X	X	✓	✓	✓	سنگل لیگ ٹیک ڈاؤن کی کوشش جس میں حملہ آور کا سر حریف کے فرنٹ ٹورسو کے باہر رکھا ہو (NO FOUL: RESET STANDING)
12	X	X	✓	✓	✓	جمپ کر کے کلوزڈ گارڈ یا فلائنگ سبمیشن (MINOR FOUL: RESET STANDING AND GIVE PENALTY)
13	X	X	✓	✓	✓	بائسپس سلائسر یا کیلفس سلائسر
14	X	X	✓	✓	✓	سیدھی نی کی بار (گھٹنے کے ساتھ ہم آہنگ)
15	X	X	✓	✓	✓	انٹرنل روٹیشن اینکل لاک (توہولڈ، corkscrew، Estima lock، وغیرہ)
16	X	X	✓	✓	✓	سیدھی اینکل لاک جو اندر کی طرف گھوم رہی ہو (آزاد ٹانگ کی سمت کی طرف facing)
17	X	X			✓	اندرونی یا بیرونی ہیلس ہک
18	X	X	X	X	✓	لیگ لاکس جو گھٹنے پر روٹیٹشنل (مروڑنے) یا لیٹرل (سائیڈ ویز) طاقت ڈالتے ہیں
			X	X		
19	X	X	X	X	✓	فل نی ریپ (پاؤں درمیانی لائن کے پار) سبمیشن کے ساتھ، یا ریپ شدہ ٹانگ پر پھنسے ہوئے یا کھڑی ٹانگ (DQ) جزوی نی ریپ (پاؤں درمیانی لائن کے سامنے) سبمیشن کے ساتھ ریپ شدہ ٹانگ پر (DQ) جزوی نی ریپ جس میں ریپ شدہ ٹانگ پر پھنسے ہوئے یا کھڑی ٹانگ ہو (MINOR FOUL: REMOVE REAP AND GIVE PENALTY) پھنسے ہوئے پاؤں کے بغیر = کوئی فاؤل نہیں (جب تک کہ ریفری کو یہ سمجھ نہ آ جائے کہ پھنسے ہوئے گھٹنے کو کوئی خطرہ نہیں ہے)
20	X	X	X	X	✓	ایکسٹرنل روٹیشن اینکل لاک (ریورس توہولڈ، Aoki lock، وغیرہ)
21	X	X	X	X	X	گارڈ، بیک کنٹرول، سبمیشنز، یا زمین پر کسی بھی دیگر الجھاؤ سے سپلیش کرنا
22	X	X	X	X	X	اسپائنل لاک یا گردن کا کرینک (چوک کی کوشش کے بغیر)
23	X	X	X	X	X	سکسیزر ٹیک ڈاؤن / کانی باسامی / کینے سوئے
24	X	X	X	X	X	حریف کی انگلیاں مروڑنا یا موڑنا
25	X	X	X	X	X	سنگل لیگ کی کوشش کے دوران حریف کا سر باہر ہونے پر ہیڈ اسپائک کرنا
26	X	X	X	X	X	سپلیکس یا کوئی بھی دیگر ٹیک ڈاؤن جو حریف کے سر کو زمین میں دھکیل دے (جان بوجھ کر یا حفاظت کی مکمل نظراندازی کے ساتھ)

	Gi and No Gi				Gi	No Gi		Techniques listed below are to be **disqualified** in equivalent **belt divisions** marked with **X** unless otherwise specified.
	U12 and below (all belts)	U14 / U16 (all belts)	White (U18 and up)	Blue / Purple	Brown / Black	Brown (Masters) / Black (Masters)	Brown (Adults) / Black (Adults)	
1	X	√	√	√	√	√	√	سبمیشن جو ٹانگوں کو الگ کھینچتا ہے (Banana Split)
2	X	X	√	√	√	√	√	چوک کے ساتھ ساتھ اسپائنل لاک یا گردن کا کرینک (جیسے: نو آرم ٹرائی اینگل، نارتھ-ساؤتھ چوک، ہیڈ سیزرز چوک وغیرہ)
3	X	X	√	√	√	√	√	آرم ٹرائی اینگل چوک اور دیگر کاتا گاتامی ویری ایشنز (Anaconda, D'arce, Buggy وغیرہ)
4	X	X	√	√	√	√	√	فرنٹ ہیڈ لاک چوک بغیر کالر (Guillotine)
5	X	X	√	√	√	√	√	فور آرم چوک جو آستین استعمال کر کے لگایا جائے (Ezekiel Choke)
6	X	X	√	√	√	√	√	روٹیشنل شولڈر لاک جو ٹانگوں سے لگایا جائے (Omoplata, Baratoplata وغیرہ)
7	X	X	√	√	√	√	√	ٹرائی اینگل چوک لگاتے وقت سر کھینچنا
8	X	X	√	√	√	√	√	سیدھا اینکل لاک (گھٹنے کے ساتھ سیدھ میں یا باہر کی طرف رخ کیے ہوئے)
9	X	X	√	√	√	√	√	گارڈ کا استعمال کر کے حریف کے جسم کے اندرونی حصوں یا پسلیوں پر کمپریشن لاک لگانا
10	X	X	X	√	√	√	√	کسی بھی قسم کا رسٹ لاک
11	X	X	X	√	√	√	√	سنگل لیگ ٹیک ڈاؤن کی کوشش جہاں حملہ آور کا سر حریف کے فرنٹ-ٹورسو کے باہر ہو (کوئی فاؤل نہیں: ری سیٹ اسٹینڈنگ)
12	X	X	X	√	√	√	√	کلوزڈ گارڈ میں جمپ کرنا یا فلائنگ سبمیشنز (معمولی فاؤل: ری سیٹ اسٹینڈنگ اور پینلٹی دی جائے گی)
13	X	X	X	X	√	√	√	بائسپس سلائسر یا کالف سلائسر
14	X	X	X	X	√	√	√	سیدھا نی بار (گھٹنے کے ساتھ سیدھ میں)
15	X	X	X	X	√	√	√	انٹرنل روٹیشن اینکل لاک (Toehold, Estima Lock, Corkscrew وغیرہ)
16	X	X	X	X	√	√	√	سیدھا اینکل لاک جو اندر کی طرف مڑتا ہو (آزاد ٹانگ کی سمت میں)
17	X	X	X	X	X	X	√	اندرونی یا بیرونی ہیل ہُک
18	X	X	X	X	X	X	√	لیگ لاکس جو گھٹنے پر روٹیشنل (مروڑنے) یا لیٹرل (سائیڈ کی طرف) دباؤ ڈالتے ہیں
19	X	X	X	X	X	X	√	مکمل نی ریپ (پاؤں مڈلائن کے پار) کے ساتھ سبمیشن، یا پھنسے ہوئے یا کھڑے پاؤں کے ساتھ (DQ) جزوی نی ریپ (پاؤں مڈلائن کے سامنے) کے ساتھ سبمیشن (DQ) جزوی نی ریپ جس میں پھنسے ہوئے یا کھڑے پاؤں پر دباؤ ہو (معمولی فاؤل: ریپ ہٹائیں اور پینلٹی دیں) کوئی پھنسے ہوئے پاؤں نہیں = کوئی فاؤل نہیں(بشرطیکہ ریفری کو یہ سمجھ آئے کہ پھنسے ہوئے گھٹنے کو کوئی خطرہ نہیں ہے)
20	X	X	X	X	X	X	√	ایکسٹرنل روٹیشن اینکل لاک (ریورس ٹوہولڈ، آؤکی لاک وغیرہ)
21	X	X	X	X	X	X	X	سلیم گارڈ، بیک کنٹرول، سبمیشن یا کسی اور گراؤنڈ اینگلمنٹ سے
22	X	X	X	X	X	X	X	اسپائنل لاک یا نیک کرینک (بغیر چوک اٹیمپٹ کے)
23	X	X	X	X	X	X	X	سیسر ٹیک ڈاؤن / کانی باسامی / کینے سوتے
24	X	X	X	X	X	X	X	حریف کی انگلیوں کو موڑنا یا گھمانا
25	X	X	X	X	X	X	X	ہیڈ اسپائکنگ جب حریف کا سر سنگل لیگ اٹیمپٹ کے دوران باہر ہو
26	X	X	X	X	X	X	X	سپلیکس یا کوئی اور ٹیک ڈاؤن جو جان بوجھ کر یا لاپرواہی سے حریف کے سر کو زمین پر مارتا ہو

دکھائے گئے ایکشن **صفحات ۵۹ اور ۶۰** پر ہر ڈویژن کے لیے غیر قانونی ایکشن ٹیبلز کے مطابق ہیں۔

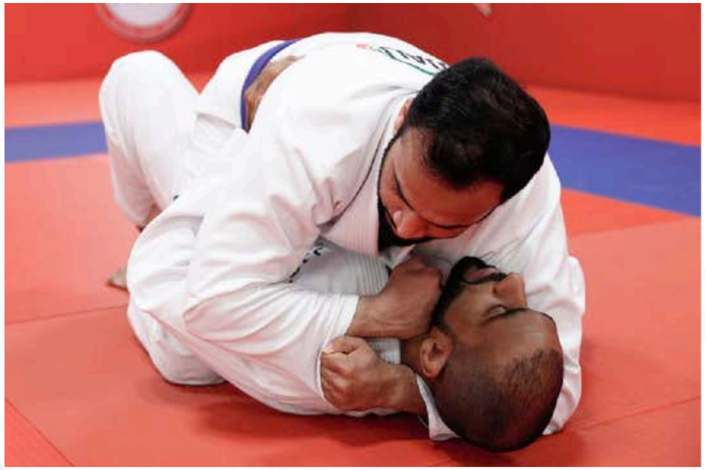
۱.) سبمیشن جس میں ٹانگیں کھینچ کر الگ کی جائیں
(۱۲ سال اور کم)



۲.) چوک کے ساتھ ریڑھ کی ہڈی پر دباؤ (۱۶ سال اور کم)

۳.) آرم ٹرائی اینگل اور کاتا گاتامے کی دوسری قسمیں
(۱۶ سال اور کم)

۴.) فرنٹ ہیڈلاک چوک / گلوٹین (۱۶ سال اور کم)



۵.) فورآرم چوک آستین کے ذریعے / ایزیکیئل (۱۶ سال اور کم)

۶.) کندھے کو ٹانگوں سے لاک کرنا / اوماپلاتا وغیرہ (۱۶ سال اور کم)

Actions shown correspond to the tables of illegal actions per division on **pages 59 and 60**

۷.) ٹرائی اینگل چوک میں سر کھینچنا

(U۱۶ اور اس سے کم عمر کے لیے)

۸.) سیدھا اینکل لاک (گھٹنے کے ساتھ سیدھا یا باہر کی طرف

(U۱۶ اور اس سے کم عمر کے لیے)

۹.) گارڈ کا استعمال کرتے ہوئے دباؤ ڈالنا (ٹورسو کمپریشن لاک)

(U۱۶ اور اس سے کم عمر کے لیے)

۱۰.) کلائی کو موڑنا یا دبانا (رِسٹ لاک) کسی بھی طرح

(U۱۶ اور اس سے کم عمر کے لیے)

۱۱.) سنگل لیگ ٹیک ڈاؤن، اگر سر جسم کے باہر ہو

(U۱۶ اور اس سے کم عمر کے لیے) (یہ فاؤل نہیں ہے)

دکھائی گئی حرکات ہر ڈویژن میں غیر قانونی حرکات کے جدول **(صفحہ ۵۹ اور ۶۰)** کے مطابق ہیں۔

۱۲.) جمپ کر کے کلوز گارڈ لینا یا فلائنگ سبمیشن اٹیمپٹ (۱٦ سال اور اس سے کم) (صرف مائنر فاؤل)

۱۳.) بائیسپ یا کاف سلائسر (۱٦ سال اور اس سے کم)

۱۴.) اسٹریٹ نی بار (۱٦ سال اور اس سے کم)

یہ ایکشنز ہر ڈویژن کے لحاظ سے غیر قانونی حرکات کی جدول (ٹیبل) کے مطابق ہیں، جو **صفحات ٥٩ اور ٦٠** پر موجود ہیں۔

١٧.) ہیل ہُک (تمام کیٹیگریز، سوائے ایڈلٹ نو گی کے)

١٦.) سیدھا اینکل لاک جو اندر کی طرف مڑتا ہو (U١٦ اور نیچے)

١٥.) اندرونی گھماؤ والا اینکل لاک / ٹوہولڈ (U١٦ اور نیچے)

٢٠.) بیرونی گھماؤ والا اینکل لاک (تمام کیٹیگریز، سوائے
ایڈلٹ نو گی کے)

١٩.) نی ریپنگ (رہنمائی صفحات ٥٦، ٥٧، اور ٥٨ پر)
(تمام کیٹیگریز، سوائے ایڈلٹ نو گی کے)

١٨.) ایسے لاکس جو گھماؤ یا سائیڈ پر دباؤ ڈال کر گھٹنے پر
اثر ڈالیں (تمام کیٹیگریز، سوائے ایڈلٹ نو گی کے)

یہ ایکشنز ہر ڈویژن کے غیر قانونی ایکشنز کی جدول (ٹیبل) سے مطابقت رکھتے ہیں، جو صفحات ۵۹ اور ٦٠ پر دیے گئے ہیں۔

.۲۱) زمین پر سے کسی بھی پوزیشن سے سلیم کرنا (تمام کیٹیگریز

.۲۲) اسپائنل لاک یا نیک کرینک بغیر چوک کے (تمام کیٹیگریز

.۲۳) سیزر ٹیک ڈاؤن / کانی بسامی (تمام کیٹیگریز

.۲۴) انگلیوں کو موڑنا یا گھمانا (تمام کیٹیگریز

.۲۵) سنگل لیگ کاؤنٹر کے دوران حریف کو سر کے بل گرانا (تمام کیٹیگریز

سیکشن ۱۲

میچ کا فیصلہ

سیکشن ۱۲

میچ کا فیصلہ

میچ کا نتیجہ درج ذیل طریقوں میں سے کسی ایک کے ذریعے طے کیا جا سکتا ہے۔

۱۲.۱ سبمیشن: اگر کوئی ایتھلیٹ کوئی قانونی تکنیک کامیابی سے لاگو کرے جس سے مخالف ایتھلیٹ ہار ماننے کا جسمانی یا زبانی اشارہ دے یا بے ہوش ہو جائے۔

۱۲.۲ پوائنٹس: جو ایتھلیٹ میچ کے مقررہ وقت کے اختتام پر زیادہ پوائنٹس حاصل کرے گا، اسے فاتح قرار دیا جائے گا۔

- جس کھلاڑی کے زیادہ پوائنٹس ہوں گے، وہ فاتح قرار پائے گا۔
- اگر پوائنٹس برابر ہوں، تو جس کھلاڑی کے زیادہ ایڈوانٹیجز ہوں گے، وہ جیتے گا۔
- اگر پوائنٹس اور ایڈوانٹیجز دونوں برابر ہوں، تو جس کھلاڑی کی کم پینلٹیز ہوں گی، وہ فاتح ہوگا۔

۱۲.۳ **ڈسکوالیفکیشن:** اگر کوئی کھلاڑی ریفری کے مطابق ڈسپلنری یا ٹیکنیکل میجر فاؤل کرتا ہے یا آخری پینلٹی حاصل کر لیتا ہے، تو اسے ڈسکوالیفائی کر دیا جائے گا اور اس کا مخالف فاتح قرار پائے گا۔

- دونوں کھلاڑیوں کو ایک ساتھ ڈسکوالیفائی کیا جا سکتا ہے، اور کسی کو بھی فاتح قرار نہیں دیا جائے گا۔

۱۲.۴ گولڈن اسکور: اگر میچ پوائنٹس، ایڈوانٹیجز، اور پینلٹیز میں برابر ختم ہو جائے، تو میچ ٹائی بریک اوورٹائم میں چلا جائے گا، جس میں درج ذیل باتوں کا خیال رکھا جائے گا:

۱۲.۴.۱ کوئی ٹائم لمٹ نہیں ہوگی، اور میچ جاری رہے گا جب تک کہ درج ذیل میں سے کوئی ایک صورت پیش نہ آئے:

- اگر کوئی ایتھلیٹ سبمیشن کے ذریعے جیت حاصل کرے۔
- اگر کوئی ایتھلیٹ ایسا ایکشن کرے جس سے پوائنٹس یا ایڈوانٹیج ملے، تو اسے فاتح قرار دیا جائے گا۔
- اگر کسی ایتھلیٹ کو پینلٹی دی جائے، تو اس کا مخالف فاتح ہوگا۔
- اگر کوئی ایتھلیٹ میچ جاری رکھنے کے قابل نہ ہو۔

۱۲.۴.۲ جب کوئی ایتھلیٹ ایسا ایکشن کرے جو کم از کم ایڈوانٹیج کے معیار پر پورا اترے، تو MR میچ کو فوراً ختم کر سکتا ہے، بغیر اس کے کہ پوائنٹس حاصل کیے جائیں۔

- ایسی صورتحال میں جہاں دونوں ایتھلیٹس کو اسکور ملنے والا ہو، وہ ایتھلیٹ جو پہلے کم از کم ایڈوانٹیج حاصل کرے گا، وہی فاتح قرار دیا جائے گا۔

۱۲.۴.۳ ریفری کو گولڈن اسکور کے دوران ایتھلیٹس کو غیر سرگرمی (passivity) پر سختی سے وارننگ دینی چاہیے۔

- اگر غیر سرگرمی پر دونوں کھلاڑیوں کو ایک ساتھ پینلٹی دی جائے تو میچ ختم نہیں ہوگا۔

سیکشن ۱۳

واک اوور اور دستبرداری

سیکشن ۱۳

واک اوور اور دستبرداری

۱۳.۱ **واک اوور**: اگر مخالف کھلاڑی درج ذیل صورتوں میں میچ کے لیے پیش نہ ہو تو دوسرے کھلاڑی کو جیت دی جاتی ہے:

- اگر آرگنائزر کو معلوم ہو جائے کہ مخالف کھلاڑی مقابلہ نہیں کرے گا۔
- اگر مخالف کھلاڑی کو کم از کم ۳ منٹ کے وقفے سے ۳ بار بلایا جائے
- اور وہ میچ ایریا میں نہ پہنچے۔
اگر مخالف کھلاڑی کو طبی یا ڈسپلنری وجوہات کی بنا پر باقی ایونٹ سے روک دیا گیا ہو۔

۱۳.۲ **دستبرداری**: اگر مخالف کھلاڑی مقابلہ جاری رکھنے سے قاصر ہو تو دوسرے کھلاڑی کو فتح دی جائے گی۔

- اگر مخالف کھلاڑی مقابلے کے دوران ایم آر سے دستبردار ہونے کی
- درخواست کرے۔
اگر مخالف کھلاڑی کا مجموعی ۲ منٹ کا میڈیکل وقت ختم ہو جائے یا انہیں طبی طور پر مقابلہ جاری رکھنے کے لیے نااہل قرار دیا جائے۔

- چوٹ یا طبی مسائل کا علاج ایونٹ کے آفیشل ڈاکٹر یا میڈک کرے گا، جو یہ فیصلہ کرے گا کہ کھلاڑی مقابلہ جاری رکھ سکتا ہے یا نہیں۔
- اگر کوئی کھلاڑی پٹھوں میں کھنچاؤ (muscle cramps) کی وجہ سے مقابلہ روکنے کی درخواست کرے، تو اسے کوئی میڈیکل وقت نہیں دیا جائے گا اور اس کے مخالف کو فاتح قرار دیا جائے گا۔

سیکشن ۱۴

چوٹ، بیماری اور حادثہ

سیکشن ۱۴

اچوٹ، بیماری اور حادثہ

۱۴.۱ جب بھی کسی یا دونوں مقابلہ کرنے والے ایتھلیٹس کو چوٹ لگنے کی وجہ سے میچ روکا جائے گا، ایم آر زخمی ایتھلیٹ(ز) کو زیادہ سے زیادہ ۲ منٹ کا وقت دے سکتا ہے تاکہ وہ آرام کرے اور آفیشل ڈاکٹر یا میڈک سے معائنہ کروائے۔

- اگر ایتھلیٹ نے تمام میڈیکل وقت استعمال کر لیا تو مخالف ایتھلیٹ کو وِدڈراول کے ذریعے فاتح قرار دیا جائے گا۔

۱۴.۲ میڈیکل وقت ایم آر کے حکم پر شروع اور ختم ہوگا۔

۱۴.۳ اگر کوئی ایتھلیٹ میچ جاری رکھنے کے قابل نہ ہو تو ایم آر درج ذیل نکات کو مدنظر رکھ کر فیصلہ کرے گا:

- اگر چوٹ کی وجہ خود زخمی ایتھلیٹ ہے، تو زخمی ایتھلیٹ میچ ہار جائے گا۔
- اگر چوٹ کی ذمہ داری کسی بھی ایتھلیٹ پر نہیں ڈالی جا سکتی، تو زخمی ایتھلیٹ میچ ہار جائے گا۔
- اگر چوٹ کسی ممنوعہ عمل کی وجہ سے ہوئی ہو، تو غلطی کرنے والا ایتھلیٹ ڈسکوالیفائی ہو جائے گا اور میچ ہار جائے گا۔

۱۴.۴ اگر کوئی ایتھلیٹ میچ کے دوران بیمار ہو جائے اور جاری نہ رکھ سکے، تو اسے وِدڈراول کے ذریعے شکست دی جائے گی۔

۱۴.۵ کسی ایتھلیٹ کو میچ جاری رکھنے کے قابل قرار دینا یا نہ دینا آفیشل ڈاکٹر کی صوابدید پر ہوگا۔

۱۴.۶ اگر کسی ایتھلیٹ کو کسی بھی وقت بے ہوشی ہو جائے، تو فائٹ فوراً روک دی جائے گی۔ بے ہوش ہونے والے ایتھلیٹ کو باقی ٹورنامنٹ میں مقابلہ کرنے کی اجازت نہیں ہوگی۔

۱۴.۷ اگر کوئی ایتھلیٹ مسَل کریمپ (muscle cramps) کی وجہ سے میچ روکنے کی درخواست کرے، تو مخالف ایتھلیٹ کو فوراً فاتح قرار دے دیا جائے گا۔

۱۴.۸ اگر کوئی ایتھلیٹ میچ کے دوران قے کر دے یا جسمانی کنٹرول کھو دے، جیسے کہ غیر ارادی طور پر پیشاب یا پاخانے کا اخراج ہو، تو وہ ایتھلیٹ میچ ہار جائے گا۔

- اگر کسی خاتون ایتھلیٹ کو میچ کے دوران حیض (menstrual bleeding) شروع ہو جائے، تو اسے جلد از جلد انڈرگارمنٹس اور ایسے نئے کپڑے پہننے کی اجازت دی جائے گی جو مقابلے کے معیار کے مطابق ہوں، اور پھر وہ میچ دوبارہ شروع کر سکے گی۔
- ریفری کو اس بارے میں اطلاع دینے پر کوئی پینلٹی نہیں دی جائے گی۔

سیکشن ۱۵

بیلٹ رینک یا تجربے کی بنیاد پر ڈویژنز

سیکشن ۱۵

بیلٹ رینک یا تجربے کی بنیاد پر ڈویژنز

بلیٹ ورلڈ رینکنگ ایونٹس عمر کے گروپ کے مطابق تقسیم کیے جاتے ہیں لیکن بیلٹ رینک یا تجربے کی سطح کے مطابق نہیں، اور اوپن رینک مقابلے کی شکل میں ہوتے ہیں۔ مزید معلومات **صفحہ ۵۹** پر دی گئی جدول میں موجود ہے۔
چھوٹے مقابلوں میں، جو بیلٹ یا لیول ڈویژنز کو اپناتے ہیں، منتظم کو JJIF کے قوانین اور رہنما اصولوں پر عمل کرنا ہوگا، اور اس سیکشن میں موجود قواعد اور **صفحہ ۶۰** پر بیلٹ رینک کے لحاظ سے ممنوعہ تکنیکوں کی جدول کا احترام کرنا ہوگا۔

۱۵.۱ بیلٹ رینک کے مطابق ڈویژنز (Gi)

۱۵.۱.۱ وائٹ بیلٹس، ابتدائی کھلاڑیوں، اور U16 یا اس سے کم عمر کے تمام ڈویژنز کے لیے یہ غیر قانونی ہے کہ وہ کھڑے ہو کر کلوزڈ گارڈ میں چھلانگ لگائیں یا کوئی بھی فلائنگ سبمیشن کرنے کی کوشش کریں۔ اگر کوئی کھلاڑی ایسا کرتا ہے، تو MR میچ روک دے گا، خلاف ورزی کرنے والے کھلاڑی کو penalty دے گا اور میچ کو کھڑے ہو کر دوبارہ شروع کرے گا۔

۱۵.۱.۲ U16 یا اس سے کم عمر کے گروپس اور وائٹ بیلٹ ڈویژنز میں، کھلاڑیوں کو سنگل لیگ ٹیک ڈاؤن کی کوشش کے دوران اپنے سر کو مخالف کے سامنے والے دھڑ کے باہر رکھنے کی اجازت نہیں ہے۔ اگر ایسا ہوتا ہے، تو MR میچ روک دے گا اور میچ کو صرف کھڑے ہو کر دوبارہ شروع کرے گا۔

- کوئی پینلٹی نہیں دی جائے گی۔
- اگر ٹیک ڈاؤن محفوظ طریقے سے مکمل ہو جائے اس سے پہلے کہ ریفری مداخلت کرے، تو اسے ایک جائز ٹیک ڈاؤن سمجھا جائے گا اور میچ جاری رہے گا۔

۱۵.۱.۳ کوئی بھی ایتھلیٹ جو جُوڈو میں بلیک بیلٹ ہو، یا فری اسٹائل یا گریکو رومن ریسلنگ کے مقابلے میں حصہ لے چکا ہو، یا پروفیشنل یا امیچور ایم ایم اے میں لڑ چکا ہو، اسے وائٹ بیلٹ یا ابتدائی درجے کے مقابلوں میں شرکت کی اجازت نہیں ہوگی۔

۱۵.۲ تجربے کی سطح کے مطابق ڈویژنز (نو گی)

۱۵.۲.۱ انڈر ۱۸، انڈر ۲۱، ایڈلٹس، اور ماسٹرز

- نوویس: کل ملا کر ۶ ماہ تک کا گرپلنگ تجربہ۔
- بیگنر: ۶ ماہ سے ۲ سال تک کا کل گرپلنگ تجربہ یا جوجِتسو وائٹ بیلٹ۔
- انٹرمیڈیٹ: ۲ سے ۵ سال تک کا کل گرپلنگ تجربہ یا جوجِتسو بلیو/پرپل بیلٹ۔
- ایکسپرٹ: ۵ سال یا اس سے زیادہ کا کل گرپلنگ تجربہ یا جوجِتسو براؤن/بلیک بیلٹ۔

۱۵.۲.۲ انڈر ۱۶ اور کم عمر

- نوآموز: کل ۶ ماہ تک کا گریپلنگ تجربہ۔
- ابتدائی: ۶ ماہ سے ۱ سال تک کا کل گریپلنگ تجربہ۔
- درمیانہ: ۱ سے ۲ سال تک کا کل گریپلنگ تجربہ۔
- اعلیٰ: ۲ سے ۳ سال تک کا کل گریپلنگ تجربہ۔
- ماہر: ۳ سال یا اس سے زیادہ کا کل گریپلنگ تجربہ۔

۱۵.۲.۳ کل گریپلنگ تجربے میں ریسلنگ، جوجٹسو، جوڈو، سامبو وغیرہ کا تجربہ شامل ہے، لیکن صرف انہی تک محدود نہیں۔

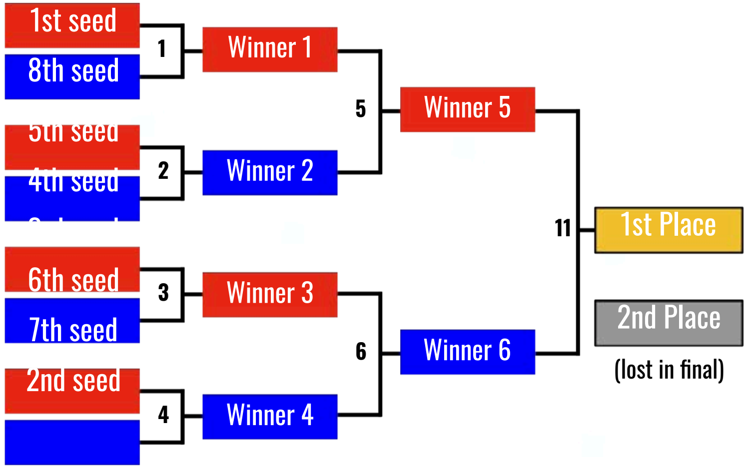
۱۵.۳ جو ایتھلیٹس ورلڈ چیمپئن شپ جیتیں گے، ان پر اگلا لیول یا بیلٹ لاگو ہوگا۔

سیکشن ۱۶

میڈلسٹ کا تعین کیسے کیا جائے

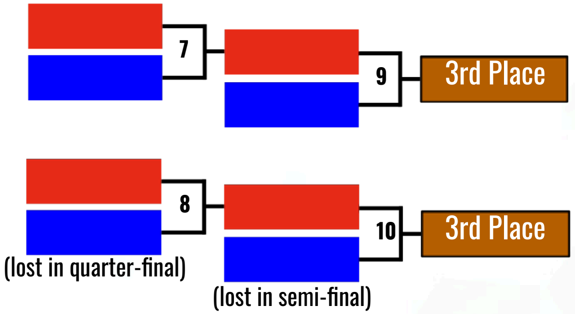
سیکشن ۱۶

میڈلسٹ کا تعین کیسے کیا جائے



مثال میں ۸ مقابلہ کرنے والے دکھائے گئے ہیں۔ اگر ۸ سے زیادہ ہوں تو مزید وضاحت دی جائے گی۔

ریپیچاج (ڈبل الیمنیشن):



سیمی فائنل میچز میں ڈسکوالیفکیشن اور انجری کی پالیسی:

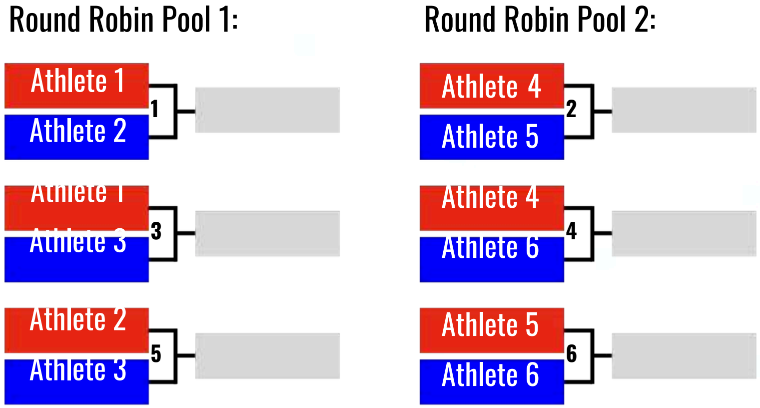
- دونوں ایتھلیٹس کو ٹیکنیکل ڈسکوالیفکیشن دی جائے: دوسرا سیمی فائنل فائنل میچ بن جائے گا۔ دونوں ایتھلیٹس باہر ہو جائیں گے اور ریپیچاج میں شامل نہیں ہوں گے۔
- دونوں ایتھلیٹس کو ڈسپلنری ڈسکوالیفکیشن دی جائے: دوسرا سیمی فائنل فائنل میچ بن جائے گا۔ ریپیچاج سے صرف ایک تیسری پوزیشن دی جائے گی۔
- تمام ٤ سیمی فائنلسٹ کو ٹیکنیکل ڈسکوالیفکیشن دی جائے: دونوں سیمی فائنلز کا ری میچ ہوگا۔
- تمام ٤ سیمی فائنلسٹ کو ڈسپلنری ڈسکوالیفکیشن دی جائے: جن ایتھلیٹس نے کوارٹر فائنل میں ان سے ہارا تھا، وہ ایک نیا سیمی فائنل کھیلیں گے۔ جو یہاں ہاریں گے، انہیں کچھ نہیں ملے گا۔ ڈسکوالیفائی ہونے والے ایتھلیٹس کو بھی کچھ نہیں ملے گا۔ تیسری پوزیشن ریپیچاج سے دی جائے گی۔
- ایک ایتھلیٹ کو ٹیکنیکل ڈسکوالیفکیشن اور دوسرے کو ڈسپلنری ڈسکوالیفکیشن دی جائے: ٹیکنیکل ڈسکوالیفائڈ ایتھلیٹ ریپیچاج میں جائے گا، اور دوسرا سیمی فائنل فائنل میچ بن جائے گا۔
- دونوں ایتھلیٹس انجری کے باعث باہر ہو جائیں اور اسکور برابر ہو: دوسرا سیمی فائنل فائنل میچ بن جائے گا۔ دونوں ایتھلیٹس باہر ہو جائیں گے اور ریپیچاج میں شامل نہیں ہوں گے۔

فائنل میچ میں ڈسکوالیفکیشن اور چوٹوں کی پالیسی:

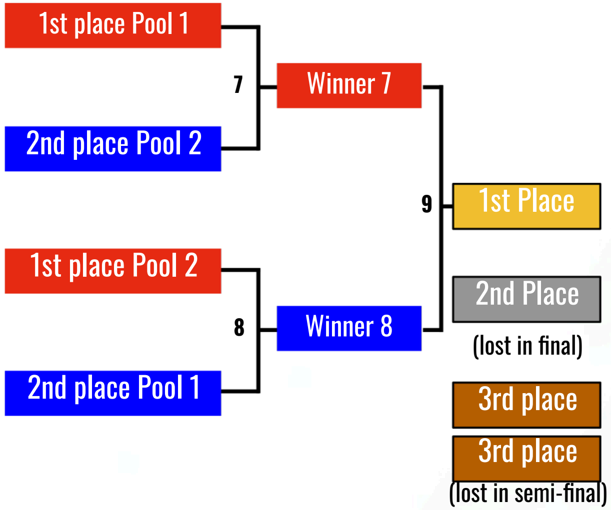
- دونوں ایتھلیٹس کو ٹیکنیکل DQ دیا گیا: ایک نیا فائنل میچ ان ایتھلیٹس کے ساتھ ہوگا جو سیمی فائنلز میں ہارے تھے، اور وہ پہلے اور تیسرے نمبر پر آئیں گے۔ دونوں ڈسکوالیفائڈ ایتھلیٹس دوسرے نمبر پر ہوں گے۔ دوسرا تیسری پوزیشن ریپیچاج کے ذریعے طے ہوگا۔
- ایک ایتھلیٹ کو ڈسپلنری DQ دیا گیا: سیمی فائنل میں جس ایتھلیٹ نے ڈسکوالیفائڈ ایتھلیٹ سے مقابلہ ہارا تھا، وہ دوسرا نمبر حاصل کرے گا۔ ڈسکوالیفائڈ ایتھلیٹ کو کچھ نہیں ملے گا۔
- ایک ایتھلیٹ کو ٹیکنیکل DQ اور دوسرے کو ڈسپلنری DQ دیا گیا: کوئی فاتح قرار نہیں دیا جائے گا، اور ٹیکنیکل DQ والے ایتھلیٹ کو دوسرا نمبر ملے گا۔ سیمی فائنل میں ہارنے والے ایتھلیٹس پہلے اور تیسرے نمبر کے لیے مقابلہ کریں گے۔ دوسرا تیسری پوزیشن ریپیچاج کے ذریعے طے ہوگا۔
- دونوں ایتھلیٹس کو ڈسپلنری DQ دیا گیا: سیمی فائنل میں ان سے ہارنے والے ایتھلیٹس کے درمیان ایک نیا فائنل ہوگا۔ ڈسکوالیفائڈ ایتھلیٹس کو کچھ نہیں ملے گا۔ تیسری پوزیشن ریپیچاج کے ذریعے طے ہوگی۔
- اگر صرف ایک ایتھلیٹ فائنل میں پہنچا کیونکہ دوسرے تمام ایتھلیٹس یا تو ڈسکوالیفائی ہو گئے یا بغیر مقابلے کے ہار گئے (مثلاً، "نو شو") سیمی فائنل کا میچ جہاں اس ایتھلیٹ نے مقابلہ کیا تھا، وہی فائنل شمار ہوگا۔
- دونوں ایتھلیٹس چوٹ لگنے کی وجہ سے جاری نہ رکھ سکے اور اسکور برابر تھا: اس صورت میں فاتح ان کے پچھلے میچوں کے نتائج کی بنیاد پر طے کیا جائے گا، جیسا کہ راؤنڈ روبن ٹائی کے لیے اسپورٹنگ کوڈ میں دیا گیا ہے۔

سیکشن 16

میڈلسٹ کا تعین کمبائنڈ پول بریکٹ کے ساتھ



٦ کھلاڑیوں کو ۲ راؤنڈ روبن گروپس میں تقسیم کیا جائے گا،
ہر گروپ میں ۳ کھلاڑی ہوں گے۔



سیمی فائنل میچ میں ڈسکوالیفکیشن اور چوٹوں کی پالیسی:

- دونوں ایتھلیٹس کو ٹیکنیکل DQ دیا گیا: دوسرا سیمی فائنل فائنل میچ بن جائے گا۔ دونوں ڈسکوالیفائیڈ ایتھلیٹس تیسری پوزیشن حاصل کریں گے۔
- دونوں ایتھلیٹس کو ڈسپلنری DQ دیا گیا: دوسرا سیمی فائنل فائنل میچ بن جائے گا۔ کوئی بھی ایتھلیٹ تیسری پوزیشن حاصل نہیں کرے گا۔
- تمام ٤ سیمی فائنلسٹ کو ٹیکنیکل DQ دیا گیا: نیا سیمی فائنل ان ایتھلیٹس کے درمیان ہوگا جو ان سے کوارٹر فائنل میں ہارے تھے۔ جو یہاں ہارے گا، اسے کچھ نہیں ملے گا۔ تمام ڈسکوالیفائیڈ ایتھلیٹس تیسری پوزیشن حاصل کریں گے۔
- تمام ٤ سیمی فائنلسٹ کو ڈسپلنری DQ دیا گیا: نیا سیمی فائنل ان ایتھلیٹس کے درمیان ہوگا جو ان سے کوارٹر فائنل میں ہارے تھے۔ جو نیا سیمی فائنل ہارے گا، وہ تیسری پوزیشن حاصل کرے گا۔ تمام ڈسکوالیفائیڈ ایتھلیٹس کو کچھ نہیں ملے گا۔
- ایک ایتھلیٹ کو ٹیکنیکل DQ اور دوسرے کو ڈسپلنری DQ دیا گیا: ٹیکنیکل DQ والا ایتھلیٹ تیسری پوزیشن حاصل کرے گا، اور دو را سیمی فائنل فائنل میچ بن جائے گا۔
- دونوں ایتھلیٹس چوٹ کی وجہ سے مقابلہ جاری نہ رکھ سکے اور اسکور برابر تھا: دوسرا سیمی فائنل فائنل میچ بن جائے گا۔ دونوں زخمی ایتھلیٹس تیسری پوزیشن حاصل کریں گے۔

فائنل میچز میں ڈسکوالیفیکیشن اور انجری کی پالیسی:

- دونوں ایتھلیٹس کو ٹیکنیکل DQ دیا جائے: ایک نیا فائنل میچ ان ایتھلیٹس کے درمیان ہوگا جو سیمی فائنل میں ہارے تھے، اور وہ ۱st اور ۳rd پوزیشن حاصل کریں گے۔ دونوں ڈسکوالیفائیڈ ایتھلیٹس ۲nd پوزیشن پر رہیں گے۔
- ایک ایتھلیٹ کو ڈسپلنری DQ دیا جائے: سیمی فائنل میں اس ڈسکوالیفائیڈ ایتھلیٹ سے ہارنے والا ایتھلیٹ ۲nd پوزیشن حاصل کرے گا۔ ڈسکوالیفائیڈ ایتھلیٹ کو کچھ نہیں ملے گا۔
- ایک ایتھلیٹ کو ٹیکنیکل DQ اور دوسرے کو ڈسپلنری DQ دیا جائے: کوئی ونر قرار نہیں دیا جائے گا، اور جس ایتھلیٹ کو ٹیکنیکل DQ دیا گیا ہو، وہ ۲nd پوزیشن حاصل کرے گا۔ سیمی فائنل میں ہارنے والے ایتھلیٹس ۱st اور ۳rd پوزیشن کے لیے فائٹ کریں گے۔
- دونوں ایتھلیٹس کو ڈسپلنری DQ دیا جائے: ایک نیا فائنل ان ایتھلیٹس کے درمیان ہوگا جو ان سے سیمی فائنل میں ہارے تھے۔ ڈسکوالیفائیڈ ایتھلیٹس کو کچھ نہیں ملے گا۔
- اگر صرف ایک ایتھلیٹ فائنل میں پہنچے کیونکہ باقی سب یا تو ڈسکوالیفائیڈ ہوگئے یا بغیر فائٹ ہار گئے (مثلاً: نو شو): وہ سیمی فائنل میچ جہاں ایتھلیٹ نے فائٹ کی، وہی فائنل شمار ہوگا۔
- دونوں ایتھلیٹس انجری کی وجہ سے فائٹ جاری نہ رکھ سکیں اور اسکور برابر ہو: اس صورت میں جیتنے والے کا تعین ان کے پچھلے میچز کے نتائج سے کیا جائے گا، جیسا کہ اسپورٹنگ کوڈ میں راؤنڈ روبن ٹائی کے لیے دیا گیا ہے۔

اپینڈکس

اہم تعریفیں

اپینڈکس

اہم تعریفیں

اسٹینڈ-اپ کومبیٹ یا اسٹینڈنگ پوزیشن سے مراد وہ مرحلہ ہے جب دونوں مقابلہ کرنے والے کھلاڑی کھڑے ہوں اور ان کی کوئی پچھلی گراؤنڈ پوزیشن جاری نہ ہو۔

جب کھلاڑی سیفٹی ایریا سے باہر ایسی پوزیشن میں چلے جائیں جسے دوبارہ نہیں بنایا جا سکتا، تو ریفری مقابلہ دوبارہ اسٹینڈنگ پوزیشن میں شروع کرے گا۔ (۷.۱۲)

ٹیک ڈاؤن کی کوئی بھی حرکت تبھی اسکور کے قابل ہوگی جب وہ اسٹینڈنگ پوزیشن سے جاری رہے۔ (۹.۱)

جب کوئی کھلاڑی نیچے گھٹنے کے بل آ جائے (جبکہ وہ مخالف کے ساتھ رابطے میں ہو) اور کم از کم ایک گھٹنے پر رہے، تو صرف وہ کھلاڑی جو کھڑا رہے گا ٹیک ڈاؤن اسکور حاصل کر سکتا ہے۔ (۹.۱.۶)

جب گارڈ پوزیشن سے سوئیپ اٹیمپٹ کی جائے اور دونوں کھلاڑی کھڑے ہو جائیں، تو اسٹینڈنگ کومبیٹ تب قائم ہوگا جب ایک کھلاڑی ایک پاؤں پر اور دوسرا دونوں پیروں پر ۳ سیکنڈ تک کھڑا رہے۔ (۹.۲.۵)

کھلاڑی بغیر مخالف کے جسم یا گی پر گرفت بنائے گراؤنڈ پر نہیں جا سکتے، ایسا کرنے پر پینلٹی دی جائے گی۔ (۱۱.۱.۵)

اگر کسی میچ میں کوئی کھلاڑی نابینا ہو، تو دونوں کھلاڑیوں کو برابری کی گریپ دی جائے گی، جیسے گی میں کالر اور سلیو یا نو گی میں ہیڈ اینڈ آرم کلنچ، اس کے بعد ریفری فائٹ شروع کرنے کی ہدایت دے گا۔

ٹاپ پوزیشن سے مراد وہ تمام پوزیشنز ہیں جن میں کھلاڑی جسمانی طور پر مخالف کے اوپر ہو اور اس کی طرف رخ کیے ہوئے ہو، درج ذیل صورتوں میں:

- جب مخالف بیٹھا ہو، یا اپنی پیٹھ یا پہلو پر ہو، اور کم از کم ایک کولہے کے ساتھ میٹ پر ہو۔
  - جیسے کسی بھی گارڈ پوزیشن میں۔
  - جیسے پن پوزیشنز (گارڈ سے آگے) جن میں فل ماؤنٹ، نی آن بیلی، نارتھ-ساؤتھ، سائیڈ کنٹرول وغیرہ شامل ہیں۔
- جب مخالف اوندھے لیٹا ہو، ٹرٹل پوزیشن میں ہو، یا کم از کم ایک گھٹنے پر ہو، اور ایتھلیٹ اس کے شولڈر لائن کے پیچھے ہو اور ہپ کنٹرول میں ہو۔
  - اس میں بیک کنٹرول پوزیشن بھی شامل ہے جب مخالف گھٹنوں کے بل ہو۔

مندرجہ ذیل کو ٹاپ پوزیشن نہیں سمجھا جائے گا:

- جب مخالف کا ہپ زمین پر ہو اور بیک کنٹرول میں ہو۔
- جب مخالف کھڑا ہو اور بیک کنٹرول میں ہو۔
- ہیڈ ٹو ہیڈ ٹرٹل پوزیشن / اسپرال پوزیشن۔
- جب ایک ایتھلیٹ کھڑا ہو اور مخالف گھٹنوں کے بل ہو۔

ٹیک ڈاؤنز (۹.۱) اور سوییپس (۹.۲) میں حملہ آور کو کم از کم ایک لمحے کے لیے ٹاپ پوزیشن میں آنا ضروری ہے تاکہ ریفری تین سیکنڈ کے اسٹیبلائزیشن کاؤنٹ کا آغاز کر سکے۔
ڈبل گارڈ پل کے سیناریو (۱۱.۱.۲) میں جو ایتھلیٹ پہلے ٹاپ پوزیشن حاصل کرے گا، اسے ایڈوانٹیج دی جائے گی، چاہے وہ مخالف کے گارڈ کے اندر ہو یا گارڈ پاس کر چکا ہو۔

لیول چینج یا ریورسل وہ ہوتا ہے جب کوئی ایتھلیٹ کسی بھی قسم کی ٹاپ پوزیشن میں ہو اور نیچے آ جائے، جبکہ نیچے والا ایتھلیٹ ٹاپ پوزیشن میں آ جائے۔

صرف وہی لیول چینج جو گارڈ سے آ رہے ہوں، سوییپس سمجھے جائیں گے۔ (۹.۲.۶)

اپینڈکس

اہم تعریفیں

گارڈ اس حالت کو کہتے ہیں جب ایک یا دونوں ٹانگوں کا استعمال کنٹرول یا بلاک کے طور پر کیا جائے تاکہ ٹاپ پوزیشن میں موجود مخالف کو اپنے اوپری جسم پر ڈومیننٹ پِننگ پوزیشن حاصل کرنے سے روکا جا سکے۔ (۹.۲)

- ایسا ایتھلیٹ جو گارڈ سے آ کر گھٹنوں کے بل یا کھڑے ہونے کی پوزیشن میں چلا جائے، بغیر کسی اسکورنگ اٹیمپٹ کے تسلسل کے، اسے گارڈ میں کھیلنے والا نہیں سمجھا جائے گا۔
- کسی حرکت کو سویپ ماننے کے لیے، اس کا تسلسل ایتھلیٹ کے گارڈ سے ہونا ضروری ہے۔
- کسی حرکت کو پاس ماننے کے لیے، اس کا تسلسل مخالف کے گارڈ سے ہونا ضروری ہے۔

اوپر ہاف گارڈ کنٹرول تب ہوتا ہے جب اوپر والا کھلاڑی، جس کی ایک ٹانگ مخالف کے ہاف گارڈ میں پھنسی ہو، سینہ-سے-سینہ پوزیشن حاصل کرے اور گارڈ کھلاڑی کی پیٹھ کو میٹ پر دبائے۔ (۹.۳.۲)

وہ ایتھلیٹ جو اوپر ہاف گارڈ کنٹرول حاصل کرے، اسے صرف اس صورت میں ایڈوانٹیج ملے گا اگر وہ پوزیشن کھو دے:

- ایتھلیٹ نے ایک زیادہ مکمل (اوپن یا کلوزڈ) گارڈ پاس کرنے کی کوشش سے یہ پوزیشن حاصل کی ہو۔
- مخالف نے براہ راست ہاف گارڈ میں کھینچا ہو۔

براہ راست ہاف گارڈ میں سویپ کرنا یا مخالف کا ایک ٹانگ پھنسا کر کمزور پوزیشن سے واپس ہاف گارڈ میں آنا، ٹاپ ہاف گارڈ کنٹرول کے لیے ایڈوانٹیج نہیں دے گا۔