



كتاب القواعد للجيو جتسو (JIU-JITSU NE-WAZA)

المبادئ التوجيهية للمنافسة و دليل تنسيقها



الترجمة إلى اللغة العربية

نسخة غير رسمية لأغراض تعليمية فقط

نسخة 2.7

www.jjau.org

هذا الكتاب تم إنجازه بدعم من الإتحاد الآسيوي للجوجيتسو .

يحتوي على القواعد الإنضباطية الرسمية (نيوازا) للجوجيتسو
وتم الموافقة عليه من قبل الإتحاد العالمي للجوجيتسو JJIF في أغسطس 2015
ومراجعتة كلياً في 2024 .

حقوق النص و الصور تعود لل JJAU (الإتحاد الآسيوي للجوجيتسو)

www.jjif.sport

www.jjau.org



35	الحركات والوضعيات ذات النقاط	قسم 9	5	ساحة اللعب	قسم 1
36	الإسقاط Takedown		7	المدربين	قسم 2
38	الكنس Sweep		9	لباس المباريات و متطلباته	قسم 3
40	تجاوز الإحتجاز Guard Pass		12	مواصفات و إرشادات البدلة	
42	الإعتلاء بالركبة Knee On Belly		13	قواعد عامة للرقع على البدلة	
43	الإعتلاء الكامل Full Mount		14	مواصفات وارشادات البدون بدلة	
45	التحكم بالظهر Back Control		15	الفئات العمرية ، أوقات المباريات ، فئات الأوزان	قسم 4
46	الإخضاع	قسم 10	16	أوقات المباريات حسب الفئة العمرية	
49	الأخطاء والحركات الممنوعة	قسم 11	17	فئات الأوزان تحت 16 و الأكبر	
50	ترتيب الإنذارات		18	فئات الأوزان تحت 14 و الأصغر	
51	الأخطاء الصغيرة		19	الحكام	قسم 5
54	الأخطاء الكبيرة الخاضعة للتأديب		20	سُلطة الحكم	
55	الأخطاء التقنية الكبيرة		21	حكم البساط و حكم الفيديو	
56	الدليل الإرشادي لحصاد الركبة : إقصاء		22	نظام تحدي إعادة الفيديو	
57	الدليل الإرشادي لحصاد الركبة : إنذار		23	السكرتارية (مسؤول تسجيل النقاط)	قسم 6
58	الدليل الإرشادي لحصاد الركبة: قانوني		25	الإشارات وإدارة المباراة	قسم 7
59	جدول الحركات الغير قانونية : الحزام المفتوح		26	إدارة المباراة	
60	جدول الحركات الغير قانونية : لكل رتبة الحزام		28	"فايت" و "ستوب"	
61	أمثلة نظرية للحركات الغير قانونية		29	الإنذارات و الإقصاء	
66	نتائج المباراة	قسم 12	30	مزيد من الإشارات	
68	قرار الفوز بالتجاوز أو بالإنسحاب	قسم 13	31	القواعد الإرشادية لتسجيل النقاط والأفضليات	قسم 8
70	الإصابة ، المرض ، والحوادث	قسم 14	32	إرشادات التسجيل	
72	الأقسام حسب مستوى الحزام أو مستوى الخبرة	قسم 15	33	النقاط	
74	كيفية تحديد الفائزين بالميداليات	قسم 16	34	الأفضليات	
77	التعريفات	ملحق			



قواعد منافسات الجوجيتسو

لتحديد الفائز في المباريات التي لم تنتهي بإخضاع ، يطبق نظام رسمي لتسجيل النقاط ، والذي يكافئ حركات الجوجيتسو التقنية ، والتي يتقدم فيها اللاعب نحو تحقيق النقاط ووضعيات التحكم .

هذا الكتاب يضع القوانين والأسس التي يجب اتباعها لبطولات الجوجيتسو الرسمية التابعة للإتحاد العالمي للجوجيتسو (JJIF) .

للإستعلام أو التعليقات (للإستفسار أو الملاحظات) بخصوص قوانين واجراءات البطولات ، يمكنك ارسال إيميل إلى: jiu-ref@jjif.org .

مع التأكيد على الإشتباك الأرضي (ne-waza) ، الهدف الأسمى في منافسات الجوجيتسو هو الفوز عن طريق الإخضاع الذي يعرف على انه : بإستعمال الحركات الهجومية التي تحتل الخصم على الإستسلام .

هدف اللاعبين المتنافسين ، هو : فوز أحدهما على الآخر بطريقة تتحلى بالروح الرياضية ، في مباراة تتكون من رميات وإسقاطات ، والتقدم بالوضعيات ، وتقنيات التحكم وحركات الإخضاع إما من وضعية الوقوف أو على الارض .

ملابس المنافسة : إما البدلة التقليدية (Gi) أو ملابس مسموحة رسميا من البلوزة الضيقة (rashguard) والشورت (No-Gi) .

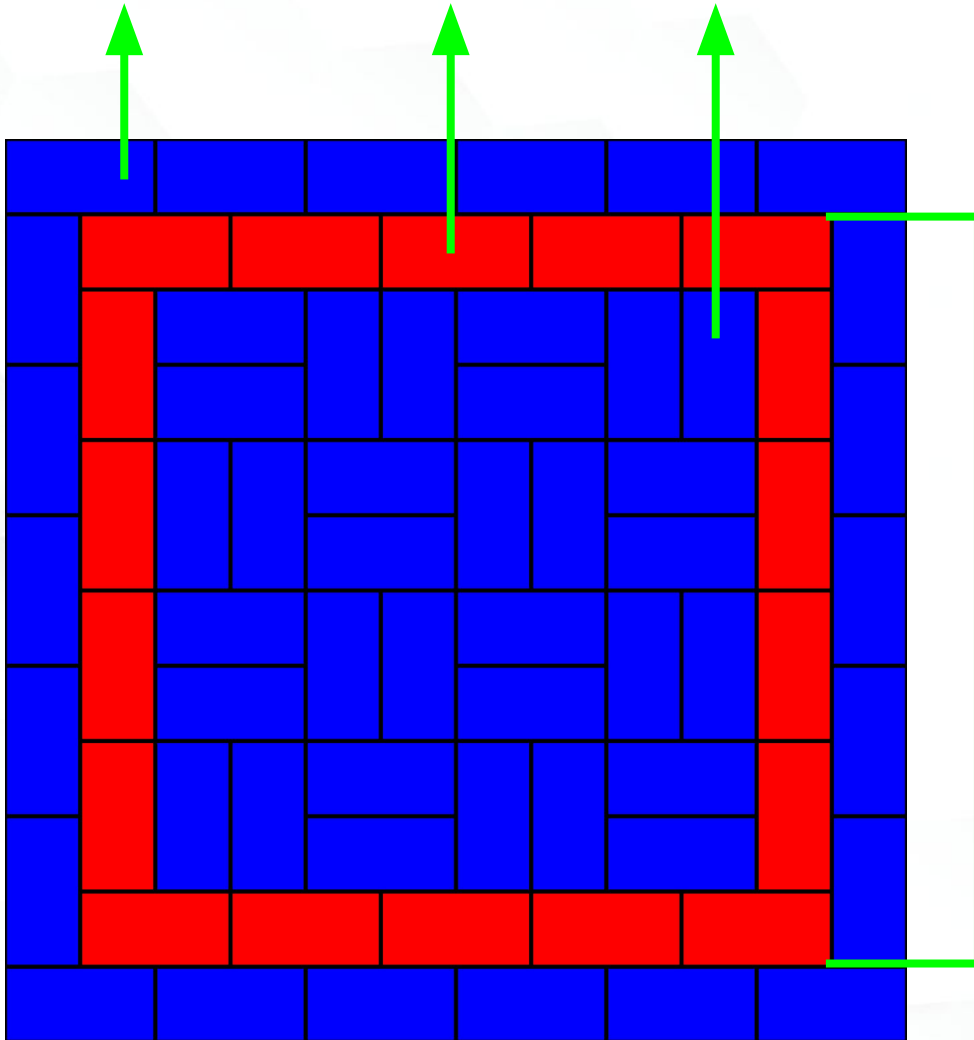
فصل 1

ساحة اللعب

قسم 1

ساحة اللعب

منطقة النزال منطقة الأمان خارج منطقة النزال



1.1 تتكون **منطقة المباراة** أو **ساحة اللعب FOP** من بسط ذات أمان و حماية للاعبين للمنافسة عليها ، و تكون ذات لونين مختلفين للتمييز بين منطقة النزال (القتال) و منطقة الأمان التي تحيط بها .

1.2 تكون **منطقة النزال** ذات لون واحد (سادة) و مساحتها 8م*8م على الأقل .

1.3 تتكون **منطقة الأمان** من طبقة بساط خارجية ذات لون مختلف و تحيط منطقة النزال من كل الإتجاهات بعمق 1م .

1.4 **منطقة المباراة Match Area** تتكون من منطقة النزال و منطقة الأمان معا . مساحة منطقة المباراة الكلية يجب أن تكون 10م*10م على الأقل .

1.5 أي بسط إضافية توضع **خارج** منطقة الأمان لا تعتبر جزءا من منطقة المباراة . بناءا عليه فإن أي حركة تغادر بها منطقة الأمان لن تعتبر جزء من المباراة .

- يتم تشجيع المنظمين على وضع هذه البسط الخارجية الإضافية لتوضيح منطقة المباراة وحماية اللاعبين .

منطقة النزال + منطقة الأمان = منطقة المباراة أو ساحة اللعب
(البسط الخارجية غير مشمولة)

قسم 2

المدرسين

قسم 2

المدربين



المدرّب بلباس رسمي و أنيق

المدرّب ببدلة الفريق الرياضية

2.1 يسمح لمدرّب واحد فقط بمرافقة اللاعب و إعطائه إرشادات لفظية من حدود منطقة المباراة .

- يجب على المدرّب البقاء جالسا في كرسية أو ركنه الخاص إلا إذا طلب تحدي فيديو الإعادة .
- لا يجوز للمدرّبين استخدام الهواتف المحمولة ، أو التقاط الصور / مقاطع الفيديو ، أو استخدام أي أجهزة إلكترونية أثناء تواجدهم في ميدان اللعب .
- لا يجوز للاعب التحدث إلى مدرّبه أثناء المباراة وسيعطى إنذارا في حالة القيام بذلك .

2.2 المدربون هم قدوة و مثالا يحتذى به ، بناءا عليه فإن تصرفاتهم يجب أن تعكس نظم الفنون القتالية والنزاهة الشخصية .

- لمزيد من المعلومات راجع وثائق نظم وأخلاقيات الرياضة .

2.3 يجب على المدرّب ارتداء الملابس المناسبة ، إما بدلة رياضية كاملة أو لباس رسمي و أنيق .

- أثناء مرحلة التصفيات يسمح بلبس بدلة الفريق الرياضية .
- في المباراة النهائية على المدرّب ارتداء لباس رسمي و أنيق .
- لا يسمح للمدرّب بارتداء أي قبعة .
- في بعض الحالات و المناسبات قد يُطلب ارتداء لباسا خاصا من قبل المنظمين .
- قد يُمنع المدرّب من مرافقة اللاعب إلى منطقة النزال إذا لم يلتزم باللباس المناسب .

2.4 إذا صدر من المدرّب أي تصرف مسيء تجاه اللاعب أو الحكم أو طاقم العمل أو المشاهدين أو أي شخص آخر فيمكن لحكم البساط أن يصرفه أو أن يبعده عن منطقة النزال حتى تنتهي المباراة .

- إذا إستمر المدرّب بتصرفه المسيء فيمكن للمنظمين طرده من منطقة المباريات كلها .

2.5 للحكم والمنظمين الحق بمنع أي شخص مثير للمشاكل من البقاء في منطقة (صالة) المباريات .

قسم 3

لباس المباريات و متطلباته



3.4 على المتسابقين ارتداء ملابس داخلية مطاطة .

- يسمح بارتداء البنطال السوداء الضيقة (tights) مع الملاحظات التالية :
- في مسابقات البدلة (Gi) : يجب ألا يكون أطول بشكل واضح من البنطلون في وضعية الوقوف .
- في مسابقات البدون بدلة (No-Gi) : يجب أن لا يتجاوز الكاحل أو أن يغطي أي جزء من القدم .

3.5 يسمح بما يلي :

- مشدات مرنة و ناعمة (لليدين أو الركبة أو الكتف أو الكاحل) والتي لا تشكل صعوبة في الإمساك أو التحكم .
- حجاب أسود مطاطي ذو نوعية مناسبة للرياضة في فئة النساء .
- لاصق رياضي موضوع مباشرة على الجلد بحيث لا يشكل أي أفضلية للاعب .

3.6 لا يسمح بما يلي و يجب خلعها :

- أي نوع من المجوهرات و العقود و الحلقات و ساعات اليد و أي إكسسوارات أخرى .
- أي نوع من معدات الرأس (HeadGear) أو قناع أو نظارات .
- أي أداة دعم رياضي فيها قطع معدنية أو بلاستيكية أو أي مادة يمكن أن تؤذي المنافس .
- أي غرض يحمله اللاعب أو يضعه في ملابسه مثل جهاز الخلوي أو المحفظة... الخ .
- أي أداة حادة ، بما فيها دبائيس الخياطة في البدلة .
- أي شيء آخر يعتبره الحكم أو المنظم خطرا على اللاعبين .
- للحكم الكلمة الأخيرة في ما إذا كان اللاعب لديه شيئا غير مناسب و غير مسموح به .

قسم 3

لباس المباريات و متطلباته

3.1 اللباس الرسمي لبطولات البدلة Gi :

- بدلة قطنية بيضاء من النوع الجيد Gi .
- يسمح بالرقع المقوية على البنطال فقط دون الجاكيت .
- أن يكون قياس البدلة مناسبة و من قماش يسمح بالإمساك بها .
- يجب أن يكون لدى اللاعب حزام أحمر و آخر أزرق بطول و نوعية قماش مناسبة .
- على المتسابقات ارتداء ملابس ضيقة (Rash Guard) أبيض غالبا أو أسود غالبا تحت جاكيت البدلة ، أما الرجال فالأمر عائد لهم (إختياريا) .
- رسم و صور ال بدلة Gi و مواصفاتها على صفحة 12 .

3.2 اللباس الرسمي لبطولات البدون بدلة (No Gi) :

- لباس ضيق (Rash Guard) لونه أحمر غالبا و آخر لونه أزرق غالبا .
- يمكن ان يكون اللباس الضيق طويل أو قصير الكم و لكن ليس بدون كم .
- لا يسمح أن تكون الملابس الضيقة (Rash Guard) مزيجا من اللون الأحمر والأزرق .
- بنطال قصير (شورت) رياضي أسود أو بلون البلوزة الضيقة (Rash Guard) يصل نصف الفخذ على الأقل و لا يتجاوز الركبة .
- يجب أن يكون خاليا من السحابات و الأزرار و أي مادة قاسية أخرى و يجب أن تغلق جيوبه خياطة .
- مواصفات و صور لباس البدون بدلة No Gi على صفحة 14 .

3.3 الشعر الطويل يجب أن يرفع و يربط بربطة شعر ناعمة .

3.7 إذا وجد اللاعب أثناء المباراة غير مرتد للملابس الداخلية أو مرتديا ما يعرض الخصم للخطر ؛ فإنه يعتبر غير مؤهل ويطرد من المباراة (Disqualified) .

3.8 يجب أن تتضمن المباراة كشفاً أو فحصاً للبدلة لكل لاعب قبل المنافسة .

- على البدلة التي يرتديها اللاعب أن تطابق المواصفات و تجتاز الفحص (أو الكشف) قبل السماح له باللعب .
- للحكم الكلمة الأخيرة في الكشف على البدلة .
- إذا أخبر اللاعب أن لباسه لا يطابق المواصفات المطلوبة ، يسمح له بتبديله ضمن وقت محدد .
- عدم القدرة على تبديل البدلة بأخرى ذات مواصفات مناسبة سيعتبر اللاعب منسحباً و فوز الخصم .
- إذا كانت نتيجة إعادة الفحص مرة ثانية إلى اضطراب اللاعب لتغيير البدلة أو جزء منها مرة أخرى يعطى إنذاراً (Penalty) لتأخير المباراة .
- اللاعب الذي يطلب منه الحكم إزالة أي شيء غير مسموح به أو قام بتأخير المباراة بأي طريقة أخرى ؛ سيتلقى إنذاراً .

3.9 سيُعطى كل لاعب الفرصة للوقوف على الميزان حتى نهاية الوقت المحدد للتوزين .

3.10 يسمح للاعب بالتوزين بدون المشدات و أجهزة الدعم للركبة أو المرفق أو أي مفصل آخر و لكنه يجب أن يرتديه أثناء فحص البدلة .

3.11 لا يسمح للاعبين الذين لم يلتزموا بالمواصفات المطلوبة باللعب . تعطى الإنذارات حسب تقدير الحكم لتأخير المباراة .

3.12 تثبت الرقع في أماكن مسموح بها على البدلة Gi كما هو مبين في صفحة 13 .

- يجب أن تكون الرقع من القطن و مثبتة جيداً .
- كل الرقع الغير مخططة أو مثبتة في مواقع غير مسموح بها على البدلة سيزيلها مفتشوا البدلة .
- رقعة الممولين تثبت على الجزء الأمامي السفلي لينطال البدلة (كما هو موضح بالصورة) . يجب أن تكون الرقعة مصنوعة من قماش رقيق و ليست مطرزة ، بقياس 36 سم مربع على الأكثر .

3.13 على اللاعبين مراعاة الأمور الصحية المناسبة :

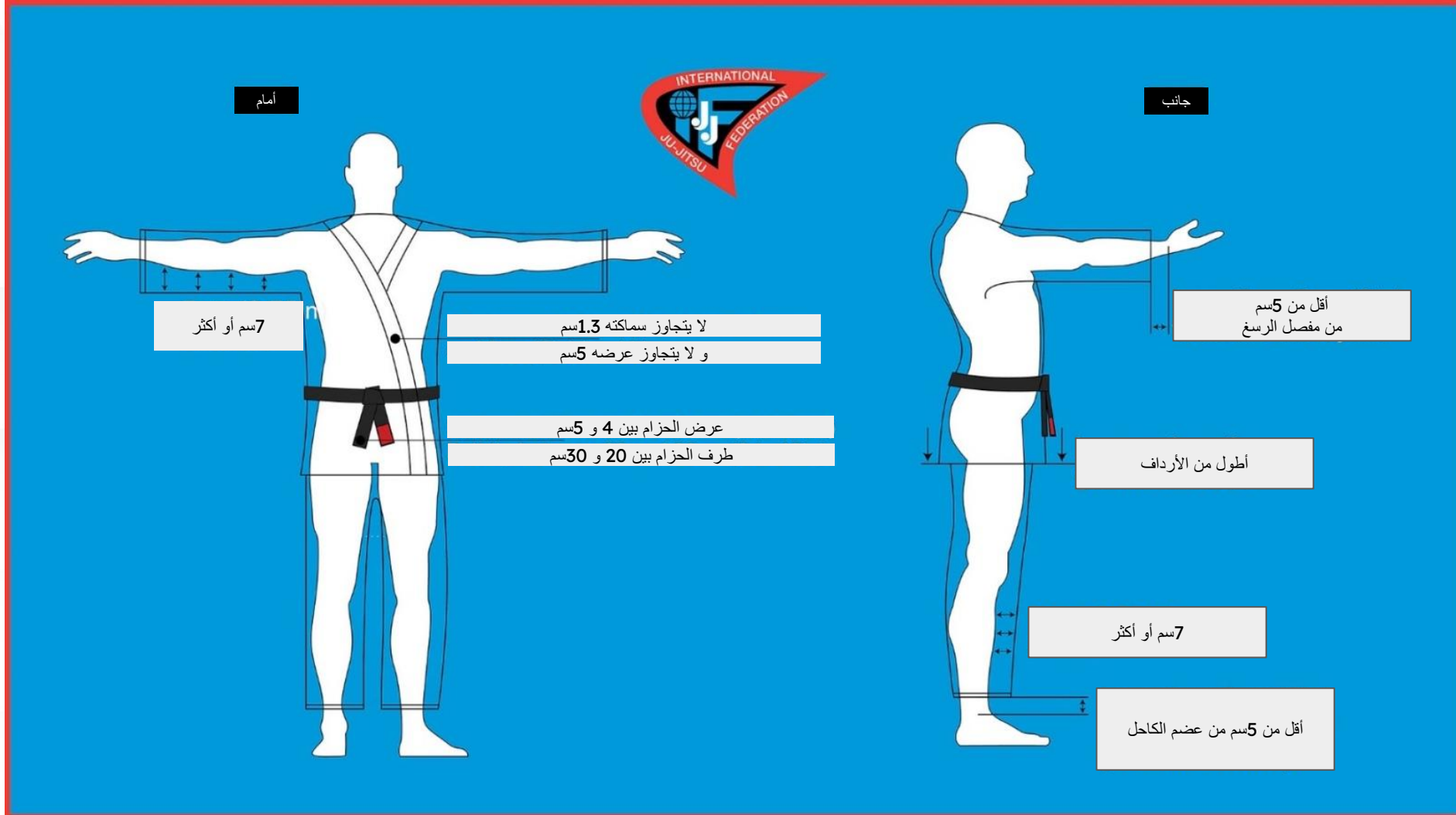
- يجب قص الأظافر .
- على اللاعبين المحافظة على النظافة والاستحمام قبل المنافسة .
- في حالة وجود إصابة جلدية أو طفح أو التهاب أو أي مرض آخر يجب إعلام الطبيب و ستكون له الكلمة الفاصلة في إشتراك اللاعب من عدمه في المباراة .
- يجب على اللاعبين إرتداء أحذية أو ما شابهها أثناء المشي خارج منطقة المباراة .
- على ملابس المنافسة أن تكون نظيفة و جافة في بداية اللعب ولا توجد لها رائحة مَنفَّرة .

3.14 من مسؤولية كل لاعب :

- موافاة الوزن المناسب لفئته في الوقت المحدد .
- الحفاظ على النظافة الشخصية .
- إرتداء ملابس نظيفة و مناسبة للمنافسة و التي تطابق المواصفات بلون حزام أو ملابس ضيقة (Rash Guard) موافقة لفئته .
- فهم القواعد المطبقة على فئته العمرية أو فئة الحزام .
- الحضور والجاهزية للمنافسة عند النداء على إسمه .
- الإستماع والإنصياع لتوجيهات الحكم .

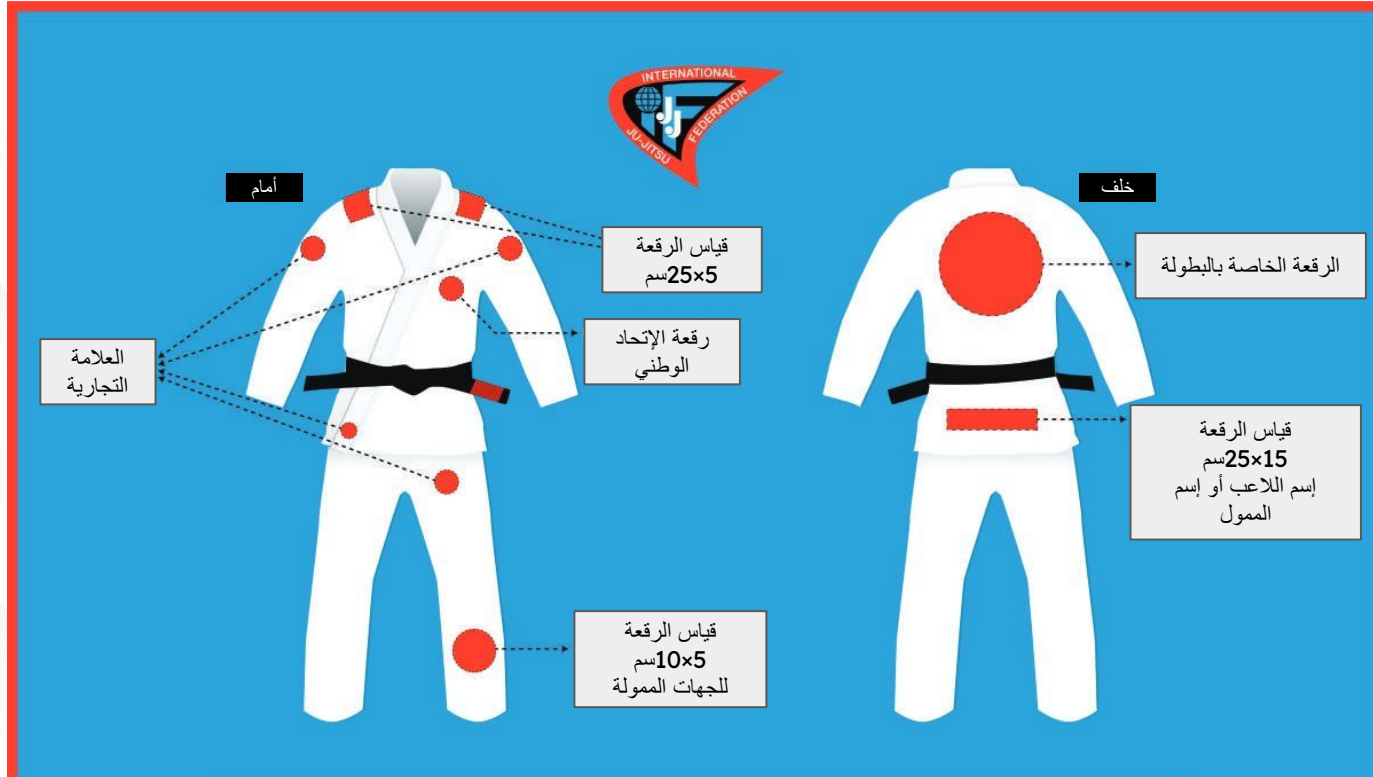
قسم 3

مواصفات وإرشادات البدلة:



قسم 3

قواعد عامة للرفع على البدلة :



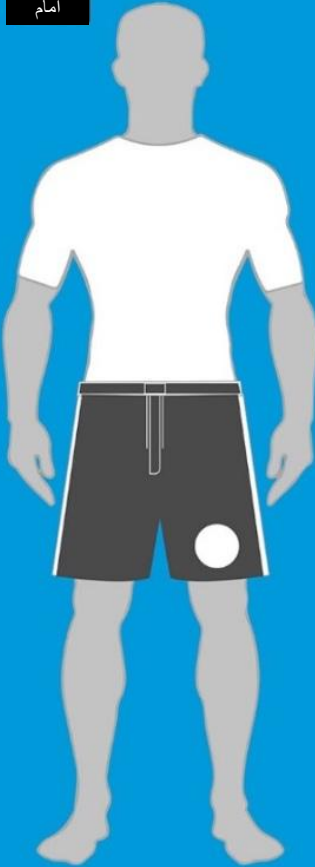
قواعد عامة للرفع على البدلة:

- منطقة رقعة الجهات الممولة أو الداعمة يجب أن لا تستعمل لأغراض دينية أو سياسية
- الجهة الداعمة يجب أن تلتزم القواعد الرياضية وقواعد فنون القتال (لا عنصرية لا كحول لا تبغ) .
- الداعم الشخصي لا يمكن ان ينافس داعمي ال IJF الرسميين .
- مزودي المعدات الرسميين لل IJF فقط يمكن وضعهم على منطقة رقعة التمويل .
- اسم اللاعب فقط يمكن وضعه على الجزء الخلفي للحزام .
- لا يسمح بالدعاية والإعلان في ألعاب IWGA العالمية و بطولات ال Sport Accord World Combat Games .
- يسمح بوضع العلامة التجارية في مكانها المقرر على البدلة .

قسم 3

مواصفات وإرشادات البدون بدلة No Gi :

أمام



جانب



مواصفات و سياسة لباس
البدون بدلة No Gi :

- البلوزة الضيقة ال (rashguard) يجب أن تكون ذات لون أحمر أو أزرق بالغالب بدون الخلط بين اللونين .
- الظهر يوضع عليه الجنسية فقط .
- الشورت الرياضي يجب أن يكون أسود أو نفس لون البلوزة الضيقة (rashguard) بدون جيوب أو أزرار أو سحابات بحيث لا يتجاوز الركبة و يغطي أكثر من نصف الفخذ .
- لا يسمح بالشورت الضيق (compression shorts) .
- يسمح بالملايس المطاطة تحت الشورت للرجال والنساء و يجب أن يكون أسود اللون .

قسم 4

الفئات العمرية ، أوقات المباريات ، فئات الأوزان

قسم 4

الفئات العمرية ، أوقات المباريات ، فئات الأوزان

4.1 الفئات العمرية و فئات الأوزان تحدد حسب قواعد ال **JJIF** الرياضية .

4.2 مدة المباراة تحددتها الفئة العمرية .

4.3 بين كل مباراتين لنفس اللاعب يجب أن تكون فترة **5 دقائق** إستراحة على الأقل .
إذا كانت المباراة التالية على ميدالية يجب أن تكون الإستراحة **10 دقائق** .

4.4 المتنافسون الذين سيصلون لفتتهم العمرية خلال التقويم السنوي للمنافسة (من 1 يناير إلى 31 ديسمبر) سيعتبرون ضمن هذه الفئة العمرية حتى لو كان توقيت المنافسة قبل يوم ميلادهم ذلك العام .

- يُستثنى من ذلك الفئة العمرية تحت ال 21 سنة و فئة الكبار (Adults) حيث يجب أن يبلغ عمر اللاعب 18 سنة على الأقل أثناء توقيت المنافسة .

4.5 يمكن للمتنافس الإشتراك بفئة عمرية واحدة فقط في كل المنافسة حتى لو كانت الفئات العمرية تتنافس في أيام مختلفة ، و لكن ضمن نفس البطولة لا يمكن للاعب أن ينافس في فئتين عمريتين .

4.6 لا يجوز للمتنافس المشاركة إلا في فئة وزن واحدة في البطولة .

الوقت	العمر	الفئة
5 دقائق	35 سنة أو أكبر	الأساتذة (Masters)
5 دقائق	18 سنة أو أكبر	الكبار (Adults)
5 دقائق	18 - 20 سنة	تحت 21
4 دقائق	16 - 17 سنة	تحت 18
3 دقائق	14 - 15 سنة	تحت 16
3 دقائق	12 - 13 سنة	تحت 14
3 دقائق	10 - 11 سنة	تحت 12
1.5 دقيقة	8 - 9 سنوات	تحت 10
1.5 دقيقة	7 سنوات أو أصغر	تحت 8

فئات الأوزان : تحت 16 و الأكبر

ذكور			إناث		
تحت 21 / الكبار / الأساتذة	تحت 18	تحت 16	تحت 21 / الكبار / الأساتذة	تحت 18	تحت 16
		-40 kg			-32 kg
		-44 kg			-36 kg
	-48 kg	-48 kg		-40 kg	-40 kg
	-52 kg	-52 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-85 kg	-85 kg	+77 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-94 kg	+85 kg		+70 kg	+70 kg	
+94 kg					

فئات الأوزان : تحت 14 و الأصغر

ذكور			إناث		
تحت 14	تحت 12	تحت 10	تحت 14	تحت 12	تحت 10
-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		

قسم 5

الحكام

قسم 5

سُلطة الحكم

5.1 الحكم هو صاحب السُلطة العليا في كل مباراة .

- تكون السيادة للنتيجة التي يقررها الحكم في كل مباراة .
- تقدير الحكم الشخصي للنقاط الممنوحة أو الأفضليات أو الإنذارات نهائي ولا يمكن الاعتراض عليه .

5.2 يمكن تغيير أو إلغاء النتيجة النهائية المعلنة في الحالات التالية :

- إذا حصل سوء تفسير للنتائج الظاهرة على اللوحة .
- إذا أعلن فوز اللاعب نتيجة حركة إخضاع ممنوع أو مسكة أو تكتيك ممنوع لم يلاحظه الحكم .
- إذا تم إقصاء اللاعب خطأ لتطبيقه حركة إخضاع أو مسكة مسموح بها .
- إذا تم إيقاف اللاعب و إقصاؤه قبل استسلام الخصم ستعود المباراة إلى وسط البساط و يحصل اللاعب الذي قام بحركة الإخضاع على 2 نقطة .
- إذا كانت نتيجة حركة الإخضاع إستسلام الخصم فسيُعلن فوز اللاعب الذي قام بهذه الحركة .

5.3 في حالة التحكيم الخاطئ من قبل الحكم بسبب سوء تطبيقه للقواعد والأحكام في هذا الكتاب :

- يمكن للحكم التشاور مع رئيس الحكام .
- لحكم البساط القرار النهائي في تغيير النتيجة أم لا .
- على رئيس الحكام التشاور مع حكام الطاولة (طاولة النتائج) بشأن تقدم القرعة (Brackets) ويمكنه فقط تغيير النتيجة إذا لم تتقدم القرعة إلى مرحلة أخرى .

5.4 من واجب الحكم التدخل في المباراة وإيقافها عند الضرورة .

5.5 من واجب حكم البساط إبقاء اللاعبين داخل منطقة القتال .

5.6 في حالة مثلث الخنق (Triangle Choke) أو الإحتجاز المغلق (Closed Guard) المرتفع عن الأرض في فنة تحت 12 أو أقل ، فإنه من واجب حكم البساط الوقوف خلف اللاعب المرفوع عن الأرض لحماية عموده الفقري في حالة سقوطه على الأرض .

قسم 5

حكم البساط و حكم الفيديو

5.9 لحكم البساط فقط السلطة لإعطاء أو إلغاء أفضلية لمحاولات الإخضاع بسبب وضوح رؤيته لقربه من اللاعبين على عكس حكم الشاشة ، أما في كل الأحوال الأخرى فإن لكل حكم شاشة السلطة نفسها لتقدير النقاط مثل حكم البساط .

- يجوز لحكام الشاشة فقط اقتراح أو تقديم المشورة بشأن الأفضليات المتعلقة بالإخضاع .
- وفي جميع الجوانب الأخرى ، يتمتع كل حكم شاشة بنفس السلطة لتقدير النقاط مثل حكم البساط .

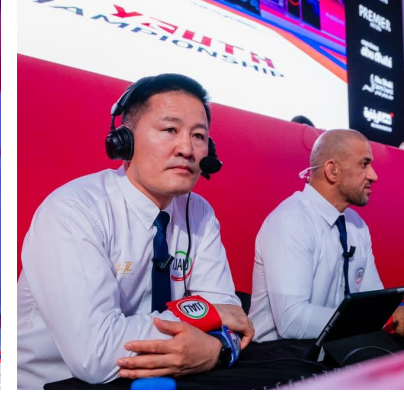
5.10 في حالة عدم وصول الحكام الثلاثة لنتيجة متفق عليها لنفس الحركة فإن حكم البساط عليه أن يختار النتيجة الوسط بين الحكام الآخرين .

مثلا : قرر أحد الحكام تسجيل نقطا ، الثاني قرر إعطاء أفضلية ، والثالث قرر حذف النقاط ، في هذه الحالة يتم تسجيل أفضلية .

5.11 في حالة قيام أحد اللاعبين بخطأ كبير (حركة ممنوعة) أو كان إنذاره الأخير فلحكم البساط إعطاء إشارة الإقصاء قبل أن ينهي المباراة .

- إذا وافق أحد حكم الشاشة على قرار حكم البساط فإن النتيجة تصبح مؤكدة ولحكم البساط إيقاف المباراة وإعلان الفائز .
- إذا لم يوافق أحد حكم الشاشة على الإقصاء سيُسمح للمباراة بالاستمرار .

5.12 لا توجد قرارات حكم لكسر التعادل ، كل المباريات التي ينتهي وقتها بتعادل النقاط أو الأفضليات والإنذارات ستحدد نتيجتها بالنقطة الذهبية (إنظر 12.4 في صفحة 67) .



5.7 على حكم البساط البقاء داخل منطقة القتال وعليه مسؤولية اتخاذ القرارات الأولية وإدارة المباراة .

5.8 على إثنين من حكم الفيديو مراقبة المباراة مباشرة أثناء حدوثها مع إمكانية إعادة المشاهدة عن طريق برنامج إعادة مشاهدة الفيديو والتواصل مع حكم البساط عبر اللاسلكي إذا شاؤوا التصحيح .

- إذا وافق أحد حكم الشاشة (الفيديو) على الأقل ، على تقدير وقرار حكم البساط فلن يتم إجراء أي تغيير .
- إذا اتفق الحكم (حكم الشاشة) على وجوب تغيير قرار حكم البساط فسيتواصلان معه عبر اللاسلكي وبلغانه بتغيير القرار ثم يقوم حكم البساط بإعطاء الإشارات اللازمة لتعديل النتيجة على لوحة النتائج . (إنظر صفحة 30)

قسم 5

نظام تحدي إعادة الفيديو

5.13 نظام التحدي هو نظام متبع لإعطاء المدرب الفرصة للإعتراض على قرار حكم البساط :

- لتحدي قرار الحكم وطلب مراجعة الفيديو سيقف المدرب ويرفع بطاقة البطولة الخاصة باللاعب ويبقى واقفا حتى يراجع الحكم .
- إذا جلس المدرب بعد وقوفه فإنه يعتبر لاغيا ومنسحبا من طلب التحدي .
- سينتظر حكم البساط إلى حين وصول اللاعبين إلى وضع مستقر أولا ؛ قبل إيقاف المباراة للتحديث إلى المدرب .
- سيُعلم الحكم حكام الشاشة بإعتراض المدرب و مراجعة فيديو المباراة والإجماع على قبول التحدي وتصحيح قرار الحكم أو إلغائه .
- إذا تم قبول الإعتراض يمكن للمدرب الإعتراض مرة أخرى لذلك اللاعب .
- إذا تم رفض الإعتراض فلن يُقبل أي إعتراض أو تحدي آخر للمدرب نيابة عن اللاعب طيلة المباراة وطيلة البطولة باستثناء ما يلي :
- اللاعب المتأهل لمباراة الميدالية الذهبية أو البرونزية يستعيد حق المدرب بالتحدي .

5.14 قيود التحدي :

- يمكن للمدرب تحدي الحركة أو سلسلة الحركات الأخيرة .
- لا يمكن للمدرب تحدي ما يلي :
- نقاط الأفضلية لمحاولة الإخضاع .
- إنذارات السلبية والتقايس .
- أي تسلسل حركات راجعها حكام الشاشة .
- لا يجوز للمدرب أن يخبر حكم البساط إلا بالنتيجة أو الإجراء الذي يرغب في أن يقوم حكام الشاشة بمراجعته ، ولا يجوز له مناقشة ذلك أو طلب التوضيح .

5.15 لن ينظر حكم البساط بالإعتبار لطلبات المدرب اللفظية أو الإحتجاجات إذا لم يقدم طلب تحدي ملائم أو إذا فقد حقه بالإعتراض (التحدي) .

- يمكن لحكم البساط طرد المدرب من منطقة القتال في حال استمراره في الإعتراض والمجادلة على قراراته (أي قرارات الحكم) بدون أن يقدم طلب تحدي مناسب .

قسم 6

السكربتات (مسؤول تسجيل النقاط)

قسم 6

السكرتارية (مسؤول تسجيل النقاط)

6.1 يجب وضع السكرتارية في مكان بحيث تكون منطقة اللعب واللاعبين وحكم البساط في **مجال رؤيتهم** . بقدر المستطاع يجب وضع السكرتارية على الجانب الآخر من البساط ، بعيدا عن المدربين و المنافسين و الجمهور .

6.2 تتكون السكرتارية من شخص **مسجل للنقاط** يعمل نيابة عن المنظمين للبطولة ويكون مسؤولا عن عمل لوحة تسجيل إلكترونية . ممكن إضافة مسجلين إضافيين بعد موافقة المنظمين .

6.3 **لوحة النتائج** يجب أن تكون موضوعة في مجال رؤية الحكم واللاعبين والمدربين والمشاهدين .

6.4 يجب أن يتحلى السكرتاريات **بالمهارة والإحتراف** في كل الأوقات وأن يتبعوا تعليمات الحكم .

فصل 7

الإشارات وإدارة المباراة



قسم 7

الإشارات وإدارة المباراة

7.1 يبدأ اللاعبان متواجهان في وسط منطقة المنافسة بمسافة 2م بينهما . اللاعب بالحزام الأحمر أو الملابس الضيقة الحمراء (Rash Guard) يبقى على يمين الحكم . سيطلب من اللاعبين الإنحناء للحكم أولاً ثم لبعضهما البعض .



الإنحناء للحكم



الإنحناء للخصم



مناداة اللاعبين

7.8 إذا كان اللاعبان في منطقة الأمان في وضعية الوقوف فإن الحكم سيوقف المباراة ويعيد بدءها في وضعية الوقوف في وسط البساط .

7.9 لا يمكن إعادة بدء المباراة أبداً من وضعية إخضاع .



إعلان الفائز في المباراة



بعد المباراة ، ينحني اللاعبان لبعضهم البعض ثم لحكم البساط قبل مغادرة منطقة المباراة

7.2 تبدأ المباراة من وضعية الوقوف بقول الحكم "فايت!" (FIGHT) .

7.3 بمجرد حصول تلامس بين اللاعبين بالقبضة أو مسكة يسمح لهما بالنزول مباشرة إلى الأرض إما لوضعية إحتجاز أو وضع الركبة على الأرض .

7.4 يستطيع اللاعبان التحكم والتغيير بين الوضعيات المختلفة ولكن يجب عليهما دائماً محاولة الهجوم أو تحسين الوضعية .

7.5 القتال يجب أن يبقى داخل حدود منطقة المباراة .

- يجب إيقاف أي حركة تؤدي للخروج من منطقة المباراة . والعودة إلى البدء من وضعية الوقوف .

7.6 إذا كان جسدا اللاعبين في منطقة الأمان وكانا في وضعية مستقرة فللحكم أن يوقف المباراة ويعيدهما إلى وسط البساط في نفس الوضعية .

7.7 إذا كان اللاعب يحاول الوصول إلى وضعية ذات نقاط وهو في منطقة الأمان فإن الحكم سينتظر ويسمح للاعب بتحقيق هذه الوضعية قبل إيقاف المباراة .

- إذا تمكن اللاعب من تحقيق السيطرة لمدة 3 ثواني فإن الحكم سيوقف القتال و يعطيه النقاط المستحقة ثم يعيد اللاعبين إلى وسط البساط للبدء مجدداً في نفس الوضعية .
- إذا انتقلت الحركة لخارج منطقة المباراة قبل 3 ثواني اللازمة للتحكم فإن الحكم سيعطي اللاعب أفضلية إذا استحقها ويعيد بدء المباراة وقوفاً .

لتنبيه اللاعب إذا كان سلبيا (مماطلا) على الأرض : "فايت!" (FIGHT) .



سيقوم الحكم بلمس اللاعب اذ لم تكن الإشارة التحذيرية مرئية



الإشارة لبدء عد ال 10 ثواني للسلبية

7.12 يجب على الحكم قول "ستوب" (STOP) إما لإيقاف المباراة مؤقتاً أو إنهائها كلياً وذلك في الحالات التالية :

- إذا غادر اللاعبان منطقة القتال إلى منطقة الأمان وكانا في وضعية مستقرة وسهلة التمييز سيوقفهما ثم يرجعان الى وسط منطقة القتال في نفس الوضعية لبدء اللعب مجددا .
- في أي وقت يراه الحكم ضرورياً مثل إعادة ضبط البدلة أو إعطاء حكم أو إذا كان يشتبه بإصابة ، أو ضرر لأحد اللاعبين.. الخ .
- إذا غادر اللاعبان منطقة المباراة (خارج منطقة الأمان) وكانا في وضعية غير مستقرة ولا يمكن إعادة تشكيلها ، فإن الحكم سيعيد بدء المباراة في وسط البساط من وضعية الوقوف .
- إذا أصيب أحد أو كلا اللاعبين أو أغمي عليه أو أصيب بمرض .
- في حالة محاولة الإخضاع حيث يستسلم المتنافس ، أو يظهر أي علامة تدل على الخضوع ، أو يصرخ ، أو لا يستطيع الإستسلام عند تعرضه لإخضاع .
- حين ينتهي وقت المباراة .

قسم 7

"فايت" FIGHT و "ستوب" STOP

7.10 يستعمل الحكم كلمة "فايت!" (FIGHT) لبدء المباراة أو إعادة بدئها بعد توقفها .



لبدء المباراة أو إعادة بدئها بعد توقفها . "فايت!" (FIGHT)

7.11 يجب على الحكم قول "فايت" FIGHT لتنبيه اللاعب إذا كان سلبيا (مماطلا) على الأرض .

- سيشير الحكم باليد التي تدل على اللاعب الذي يتم تنبيهه أو يلمس ظهره إذا لم يكن مواجهاً للحكم .
- سيكون للاعب حينها مدة 10 ثواني ليصبح أكثر فاعلية أو يحاول أن يتقدم .
- إذا بقي أحد اللاعبين أو كلاهما سلبيا بعد مرور 10 ثواني فسيتلقى/فسيتلقيان مباشرة إنذاراً وتنبيهاً آخرًا بالنقص والسلبية .



إشارة أن العقوبة كانت بسبب الهروب أو ترك منطقة المباراة عمدا



إشارة إلى الإقصاء
(ثم الإشارة إلى اللاعب المخالف)



إشارة أن العقوبة كانت بسبب الإمساك
غير القانوني بالأكمام أو البنطال



لإرشاد اللاعب لترتيب البدلة

(يستحق اللاعب 20 ثانية لربط البنطال / 20 ثانية لربط الحزام وإلا سيتم معاقبته) 29

قسم 7

الإنذارات و الإقصاء

لإعطاء إنذار (خطأ صغير) : "فاول" (Foul)

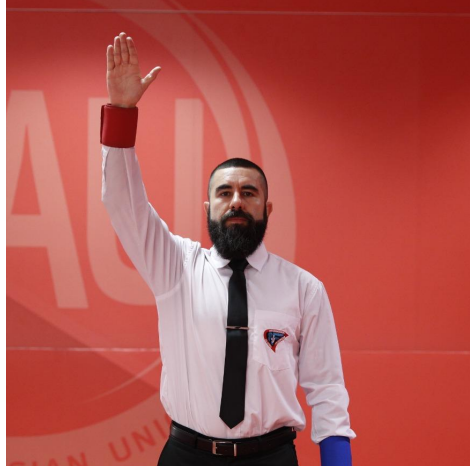


يشير الحكم إلى اللاعب المخالف



يشير بإعطائه إنذارا

لإثبات أن اللاعب قد فاز بالمباراة
باستخدام إخضاع قانوني



توجيه اللاعب للوقوف من على الأرض



توجيه اللاعب بالعودة إلى الأرض

قسم 7

مزيد من الإشارات



لإيقاف المباراة: "ستوب!" (Stop)



للإشارة إلى أن التصحيح
حصل من حكام الفيديو



إشارة التلويح لإزالة النتيجة
السابقة أو العقوبة

قسم 8

القواعد الإرشادية لتسجيل النقاط والأفضليات



قسم 8

إرشادات التسجيل

الجيو جيتسو تكافئ **التقدم** في الحركات ذات النقاط والوضعية ذات السيطرة التي ينجزها اللاعب أثناء المباراة من أجل تحقيق هدف **الإخضاع**. الحركات والوضعية ذات **النقاط** يجب تثبيتها لمدة 3 ثواني لتستحق النقاط عليها ، إذا تحققت الحركة أو الوضعية ذات النقاط ولكنها لم تُثبت لمدة 3 ثواني فستعطى **أفضلية** للاعب الذي قام بالمحاولة .

الحركات **الدفاعية** (مثل عكس من وضعية سفلى إلى وضع علوي بدون إحتجاز) ليس لها نقاط .

النقاط أو الأفضليات تعطى للحركات التي تؤدي إلى **تقدم** الوضعية ولا تعطى للحركات التي تؤدي إلى **التراجع** من وضع مسيطر .

من المهم ملاحظة ومراقبة أين تبدأ الحركات وأين تنتهي .

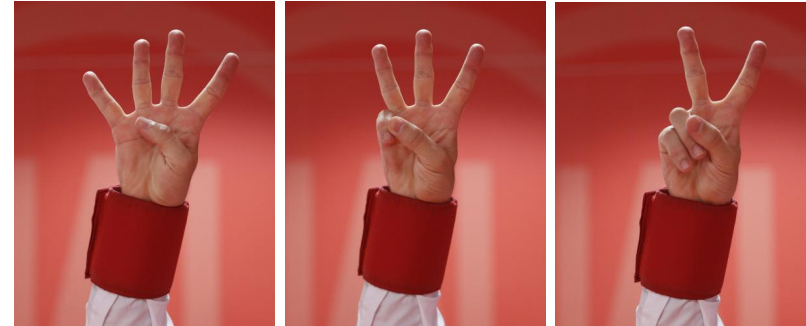
مبدأ **الإستمرارية** يحدد فيما إذا كانت حركة معينة في المباراة ستحقق نقطة أم لا . يجب أن تكون سلسلة من الحركات المتتالية التي تؤدي إلى هدف أو وضعية ذات نقاط . قطع هذه السلسلة يحصل عند التوقف مؤقتاً وتم منع الوصول كلياً إلى وضعية ذات نقاط .

قسم 8

النقاط

8.1 تعطى النقاط للاعب الذي يثبت على حركة أو وضعية ذات نقاط لمدة 3 ثواني .

سيقرر الحكم ويبين عدد النقاط الممنوحة بإظهار عدد النقاط باستعمال الذراع التي تدل على اللاعب الذي حقق النتيجة .



4 نقاط

إعتلاء كامل
إعتلاء الظهر
السيطرة على الظهر

3 نقاط

تجاوز الإحتجاز

2 نقطة

إسقاط
كنس
ركبة على المعدة

8.1.1 عندما يغادر اللاعب متعمدا منطقة المباراة لمنع خصمه من إتمام أو المحافظة على وضعية ذات نقاط سيعطى إنذارا للاعب الهارب من البساط وتعطى **2 نقطة** للخصم .

- ترتيب الإنذارات المعطاة سيبقى متبعا وأي أفضليات أو نقاط أخرى ستعطى أيضا للخصم .
- قبل فرار اللاعب ، إذا كان اللاعبان في وضعية مستقرة يمكن إعادة تشكيلها ؛ يمكن للحكم إعادة بدء اللعبة من تلك الوضعية ؛ خلاف ذلك سيبدأ اللاعبان من وضعية الوقوف .

8.1.2 تكون النقاط تراكمية للحركات المتعددة ذات النقاط ، التي يؤديها اللاعب معا ؛ والتي يحتاج الحكم **العد 3 ثواني مرة واحدة** .

- ستعطى النقاط لكل حركة تستحق ذلك بعد تثبيتها لمدة 3 ثواني .
- ستعطى أفضلية لكل حركة ذات نقاط ولم يتم تثبيتها لمدة 3 ثواني .

8.1.3 إذا حاول اللاعب القيام بحركة ذات نقاط أثناء وقوعه في محاولة إخضاع فإن الحكم سيبدأ **عد 3 ثواني** بعد أن يُفُلت اللاعب من قبضة خصمه وسيسيطر على الوضعية المحددة ذات النقاط .

- إذا حاول اللاعب أثناء وقوعه في محاولة إخضاع أن يؤدي حركة ذات نقاط وخرج من محاولة الإخضاع هذه بدون الثبات على وضعيته فلن يعطى الحكم أي نقاط أو أفضلية لمحاولته هذه .

8.1.4 إذا كان اللاعب يحاول تثبيت حركة ذات نقاط ثم **هاجمه** الخصم بحركة إخضاع فإن الحكم سيوقف **عد ال 3 ثواني** .

- إذا تخلص اللاعب من قبضة الإخضاع أو انتهى وقت المباراة ؛ فإن حكم البساط سوف يعطيه أفضلية لكل حركة ذات نقاط قام بها بدون تثبيتها . ستعطى هذه الأفضليات حتى لو لم يكن اللاعبان في نفس الوضعية حين تم وقف عد ال 3 ثواني .
- إذا تخلص اللاعب من محاولة الإخضاع وحافظ على الوضعية ذات النقاط فسيبدأ الحكم **عد 3 ثواني** مرة ثانية ليأخذ نقاطا عليها ، إذا لم يستطع تثبيت الحركة لمدة 3 ثواني فسيأخذ أفضلية .

قسم 8

الأفضليات

8.2 ستعطى أفضلية للاعب إذا قام بحركة ذات نقاط ولكنه لم يستطع تثبيتها لمدة 3 ثواني .

ستعطى أفضلية لمحاولة اللاعب إخضاع خصمه والتي تشكل تهديداً حقيقياً يؤدي للإستسلام أو فقدان الوعي أو الإصابة .

ستعطى الأفضلية فقط في حالة لم تعد هناك فرصة للاعب لإتمام الحركة ذات النقاط أو فشل محاولة الإخضاع لخصمه .

8.2.1 لحكم البساط فقط السُّلطة لمنح أو سحب الأفضليات لمحاولة الإخضاع .

8.2.2 ستعطى أفضلية حتى لو انتهى وقت المباراة ولكن قبل إعلان النتيجة ، بشرط توفر الظروف الملائمة .

8.2.3 اللاعب الذي يؤدي عدة حركات ذات نقاط أثناء وجوده في حركة إخضاع من قبل خصمه سيعطى أفضلية واحدة فقط في حالة عدم تمكنه من الهروب من الإخضاع حتى نهاية المباراة .



لتسجيل أفضلية



يتم منح الأفضلية عندما لا تكون هناك فرصة أخرى لإكمال الإخضاع أو تسجيل النقاط .



يجب أن تشكل محاولة الإخضاع خطراً حقيقياً للحصول على أفضلية .

فسم 9

الحركات والوضعيات ذات النقاط



الهبوط على ركبة واحدة على الأقل و التحكم بالورك (الخاصرة) من خلف الكتف

قسم 9

حركة ذات نقاط : الإسقاط (Takedown)

9.1 الإسقاط هو عندما يجبر اللاعب خصمه من وضعية الوقوف على النزول إلى الأرض في وضع سفلي (الظهر على الأرض أو جانبيا أو جلوسا) أو راکعا مع التحكم بورك (خاصة) الخصم من خلف خط الكتف .

بعد محاولة الإسقاط على اللاعب المهاجم المحافظة على الوضع العلوي والسيطرة لمدة 3 ثواني ليأخذ 2 نقطة .



الهبوط على الظهر



الهبوط جانبيا



الهبوط جلوسا

9.1.1 عندما يجبر اللاعب وهو في وضعية الوقوف خصمه على النزول إلى الأرض على ركلة واحدة على الأقل أو ببطنه إلى الأسفل فسيأخذ النقاط فقط عندما يحكم السيطرة على ورك (خاصة) خصمه من خلف خط كتفه مع مراعاة قانون ال 3 ثواني للتنشيط ، ليس من الضروري التحكم بالظهر بوجود القدمين في وضعية الخطافات (hooks) لأخذ النقاط .

9.1.2 اللاعب الذي يبدأ محاولة الإسقاط قبل أن يسحب خصمه للإحتجاز سيعطى نقاطا للإسقاط مع مراعاة مدة ال 3 ثواني .

9.1.3 إذا كان اللاعب ممسكا بساق الخصم أو ساق بنطال بدلتة وقام الخصم بسحبه إلى الإحتجاز على الأرض ، فإن اللاعب الذي كان ممسكا بالساق أو البنطال سيعطى نقاطا للإسقاط مع مراعاة مدة ال 3 ثواني .

9.1.4 إذا كان اللاعب ممسكا بساق خصمه أو ساق بنطاله وقام الخصم بالقفز لإحتجاز مغلق وبقي معلقا في الهواء ، فعلى اللاعب الذي أمسك بالساق أن يضع ظهر خصمه على الأرض خلال 3 ثواني لكي تعتبر حركة إسقاط .

- إذا وُضع ظهر الخصم على الأرض بعد مرور زمن ال 3 ثواني فلن تحسب نقاط أو أفضلية للإسقاط .
- في الفئات الممنوع فيها القفز إلى الإحتجاز ، فإن الحكم سيوقف المباراة و يعطي إنذارا للخصم ، ويعيد بدء المباراة من وضعية الوقوف ويعطى 2 نقطة لحركة الإسقاط .

9.1.5 إذا قام اللاعب بحركة إسقاط وهبط الخصم في منطقة الأمان فإن قدما اللاعب الذي قام بالإسقاط يجب أن تكونا داخل منطقة القتال عند بدء المحاولة ليأخذ النقاط عليها .

- إذا بقي اللاعبان في منطقة الأمان بعد الإسقاط ، فإن حكم البساط سيوقف المباراة فقط بعد مرور ال 3 ثواني للتنشيط .
- سيعطى الحكم النقاط ثم يعيد بدء المباراة من وسط البساط في نفس الوضعية التي أوقف فيها المباراة .
- إذا لم يتم تثبيت الوضعية سيعطى اللاعب أفضلية لمحاولة الإسقاط إذا توافرت الشروط لذلك .

9.1.6 إذا كان الخصم ممسكا بالبدلة و نزل إلى الأرض بركبة واحدة على الأقل ، فإن اللاعب الواقف فقط سيأخذ نقاطا للإسقاط . اللاعب الراكع لن يأخذ نقاطا للإسقاط إذا لم تكن الحركة متصلة بالوقوف .

9.1.7 إذا أسقط الخصم اللاعب على الأرض باستخدام إسقاط بمهاجمة ساق واحدة (Single leg) ، أو القدمين (Double leg) ، وقام اللاعب بتنفيذ حركة إسقاط مضاد (Counter takedown) بنجاح فإن اللاعب الذي قام بالحركة المضادة هو من سيأخذ النقاط .

- إذا لم تنجح عملية الإسقاط المضاد ، فقد يتم منح أفضلية أو نقطتين لإجراء الإسقاط الأول الذي بدأه الخصم ، مع مراعاة قاعدة الثلاث ثوان .
- يجب أن تبدأ حركة الإسقاط المضاد قبل سقوط اللاعب إلى الأرض (من قبل خصمه) .
- إذا حصل الإسقاط قبل بدء الحركة المضادة ، فإن اللاعب الذي قام أولا بالإسقاط يأخذ أفضلية ، وأي حركة عكسية من وضعية الإحتجاز من اللاعب الذي على الأرض ستعتبر محاولة كنس (Sweep) بدلا من حركة إسقاط مضاد .

9.1.8 لا تعطى نقاطا أو أفضليات للإسقاط فيما يلي :

- اللاعب الذي يحاول إنجاز حركة إسقاط بعد أن يسحب خصمه في الإحتجاز ، لن ينال أي نقطة تتعلق بالإسقاط .
- اللاعب الذي وبحركة متصلة بالدفاع ضد الكنس (Sweep) يقوم بإرجاع الخصم على ظهره على الأرض أو على جانبه قبل مدة ال 3 ثواني لرجوع اللاعبين إلى وضعية الوقوف ؛ لن يعطى أي نقاط متعلقة بالإسقاط .
- اللاعب الذي يدافع ضد حركة التحكم بالظهر أثناء الوقوف ؛ حيث وضع الخصم إحدى أو كلتا قدميه حول خصرته ولا يوجد أي من قدميه على الأرض لن يعطى أي نقطة متعلقة بالإسقاط .
- إذا قام اللاعب بحركة إسقاط أثت إلى السقوط خارج الإحتجاز لكن تم قلبه على الأرض حيث أصبح أسفل الخصم ؛ فإن اللاعب الذي حاول الإسقاط يأخذ أفضلية ؛ بينما الخصم الذي عكس الوضعية بعد الهبوط إلى الأرض لن يأخذ أي نقطة .

9.1.9 ستعطى نقاطا أخرى للإسقاط إذا رجع اللاعبان إلى وضعية الوقوف بدون اتصال هذه الحركة مع حركة القتال على الأرض .



قسم 9

حركة ذات نقاط : الكنس (Sweep)

التعريف الرئيسي: يُعرّف الإحتجاز بأنه: إستعمال الساقين أو إحداهما كأداة تحكم أو حاجز لمنع الخصم الذي في الأعلى من تحقيق وضعية السيطرة وتثبيت الجزء العلوي للاعب .

- ليس من الضروري أن تكون الساقان متصلتان مباشرة مع الخصم (الإحتجاز أثناء الجلوس ضد خصم واقف) طالما كانت الساقان بطريقة ما بين اللاعب الذي في الأسفل واللاعب في الأعلى .
- اللاعب الذي ينتقل من الإحتجاز إلى وضعية الركوع أو الوقوف - بشكل غير متصل بالإحتجاز - و يحاول إنجاز حركة ذات نقاط ؛ لن يعتبر منجزا للإحتجاز بعد ذلك .
- بدون الإتصال والإستمرار من حركة إحتجاز ؛ لن يُعتبر الكنس (Sweep) أو تجاوز الإحتجاز (Guard pass) حركات ذات نقاط .

9.2 الكنس (Sweep) : هو عندما يقوم اللاعب بالتغيير من الإحتجاز

وبشكل غير منقطع الى الوضع العلوي بينما يجبر الخصم إلى الوضع السفلي (بالظهر على الأرض ، أو جانبيا ، أو جلوسا ، أو ركوعا ببطنه إلى الأرض ، والتحكم بالورك (بالخاصرة) من خلف خط الكتف) .

تمنح 2 نقطة للكنس الناجح بعد التثبيت ل 3 ثواني .



9.2.1 إذا كان اللاعب الذي قام بالكنس قادرا على قلب الخصم لحظيا إلى الوضع السفلي والانتقال إلى الوضع العلوي ولكنه لم يتمكن من التثبيت ل 3 ثواني ؛ فإنه سيأخذ **أفضلية** .

في الحالات التالية لن يأخذ اللاعب أي أفضلية :

- إذا بدأ اللاعب بالكنس و أطاح بخصمه إلى الأرض ولكنه لم يحاول الانتقال إلى الوضع العلوي .
- إذا قام اللاعب بالكنس و وصل إلى الوضع العلوي ولكنه عاد بإرادته إلى الإحتجاز .

9.2.2 إذا حقق اللاعب المحاول لحركة الكنس وضعية التحكم بالظهر واضعا إحدى أو كلتا قدميه كخطافين (Hooks) أثناء بقاء الخصم على ركبة واحدة على الأقل ؛ تعتبر تغييرا ناجحا الى الوضع العلوي ولذلك يمكنه الحصول على نقاط الكنس مع مراعاة توقيت ال 3 ثواني .

- إذا تم وضع قدم واحدة أو الإثنتين معا كخطافين (Hooks) بنجاح فإنه سيأخذ أيضا النقاط أو الأفضلية للتحكم بالظهر مع مراعاة توقيت ال 3 ثواني والتعريف التقني للتحكم بالظهر .

9.2.3 لن تعطى أي أفضلية لحركات الكنس (Sweep) التي تبدأ و تنتهي بوضعية إحتجاز 50/50 . مع ذلك ستعطى 2 نقطة إذا تم تحقيق الوضعية العلوية بنجاح وتم تثبيتها لمدة ال 3 ثواني .



اللاعب (حزام أزرق) في وضعية ال 50/50



تم الدفاع من قبل الخصم : لا نقاط

محاولة كنس

9.2.4 ستعطى نقاطا إضافية تلقائيا لكنس ناجح وكان منتهيا مباشرة بإعتلاء بالركبة ، أو إعتلاء كامل ، أو إعتلاء الظهر ، طالما تحققت شروط التعريف التقني لهذه الحركات مع مراعاة توقيت ال 3 ثواني .

9.2.5 عند بدء محاولة كنس من أي وضع إحتجاز ثم الإنتقال إلى الوقوف ، ستبدأ مرحلة اللعب من وضعية الوقوف إذا وقف اللاعبان لمدة 3 ثواني .

- سيبدأ عد ال 3 ثواني عندما يضع أحد اللاعبين كلتا قدميه على البساط واللاعب الآخر قدما واحدة .
- لا يجوز أن يكون أحدهما راكعا .
- بعد مرور 3 ثواني على هذا الوضع ، يُعتبر الإحتجاز منتهيا ويحق لأي من اللاعبين عمل إسقاط للآخر .



9.2.6 تغيير و عكس الوضعية من سفلي إلى علوي بدون اتصاله بالإحتجاز لا يعد كنس لذلك لا نقاط لها .



الإحتجاز النصفى



تجاوز الإحتجاز

تعريف رئيسي: سيطرة النصف إحتجاز العلوي (Top half guard control) هو : عندما يقوم اللاعب الذي في الأعلى ؛ وقدمه عالقة في إحتجاز خصمه النصفى ؛ بتحقيق السيطرة على جذع الخصم .



الإحتجاز النصفى العكسي لن يعتبر
نصف إحتجاز علوي .
" الصورة على اليمين "



9.3.2 اللاعب وهو يحاول التخلص من إحتجاز مفتوح ، أو مغلق ، أو عندما يسحب الخصم إلى الإحتجاز النصفى (Half guard) من وضعية الوقوف ؛ عندما يحقق وضعية سيطرة نصف إحتجاز علوي (Top half guard control) ؛ ولكنه لم يتمكن من التجاوز كاملا من الإحتجاز ؛ فإن هذا اللاعب سيأخذ أفضلية عند خسارته وضعية سيطرة الإحتجاز النصفى العلوي .

- إذا تم وضع اللاعب العلوي في إحتجاز نصفى مباشرة بعد الكنس (Sweep) ، أو أعيد إلى الإحتجاز النصفى من وضعية خارج الإحتجاز ، أو أي وضع آخر لا يدخل تحت التعريف التقني السابق ؛ لن تعطى أي أفضلية لحركة سيطرة النصف إحتجاز العلوي .
- إذا أتم اللاعب تجاوزه من الإحتجاز ؛ سيعطى 3 نقاط لإتمامه المهمة بنجاح ؛ ولا يعطى أي أفضلية .

قسم 9

حركة ذات نقاط : تجاوز الإحتجاز (Guard pass)

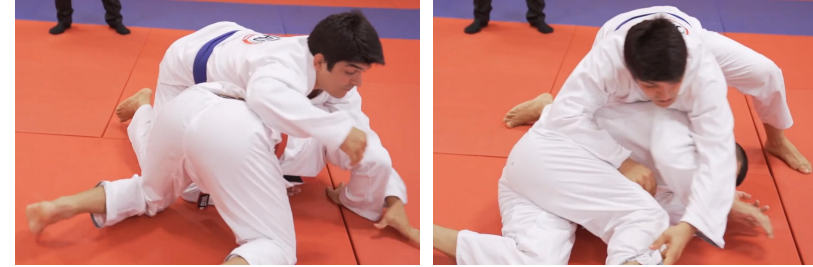
9.3 تجاوز الإحتجاز هو : عندما يقوم اللاعب وبحركة متصلة من الوضع العلوي في إحتجاز خصمه بالتقدم و التجاوز كليا من ساقى الخصم إلى وضع علوي مُسيطر ، مع إبقاء الخصم على ظهره أو جانبه و وركه (خاصرتة) على الأرض .

تعطى ثلاث نقاط لتجاوز الإحتجاز الناجح مع الثبات لمدة 3 ثواني .



9.3.1 ستعطى نقاطا إضافية لتجاوز الإحتجاز الذي ينتهي بإعتلاء الركبة (Knee on belly) أو إعتلاء كامل (Full mount) طالما تحققت شروط التعريف التقني لهذه الحركات ومراعاة توقيت ال 3 ثواني .

9.3.3 إذا اضطر اللاعب المحتجز إلى التغيير إلى وضعية السلحفاة (Turtle) ، أو ببطنه إلى الأسفل (Belly Down) ، أو ينقلب واضعاً ركبتيه على الأرض لمنع تجاوز الإحتجاز فإن اللاعب الذي حاول تجاوز الإحتجاز سينال أفضلية . يجب أن تعطى الأفضلية فقط في حالة عدم إتمام تجاوز الإحتجاز .



الخصم ينتقل إلى وضعية السلحفاة لمنع تجاوز الإحتجاز : أفضلية (السيطرة على الورك غير ضرورية)

محاولة تجاوز الإحتجاز

9.3.4 إذا تم إجبار اللاعب المحتجز أن ينقلب (يتدحرج) إلى وضعية الركوع ؛ فإن اللاعب المحاول تجاوز الإحتجاز سيأخذ أفضلية إذا أحكم السيطرة على الورك (الخاصرة) من الوضع العلوي خلف خط كتف الخصم .



اللاعب المحتجز ينقلب (يتدحرج) إلى الخلف



اللاعب المحاول تجاوز الإحتجاز يحقق السيطرة على الورك (الخاصرة) من خلف خط الكتف ؛ أفضلية

9.3.5 إذا وضع اللاعب الخارج من الإحتجاز ساقه بين أو أمام ساقَي اللاعب الذي في الأسفل ، فإن اللاعب في الأعلى سيأخذ نقاطاً لتجاوز الإحتجاز ؛ فقط إذا استخدم اللاعب الذي في الأسفل وضعية الإحتجاز ؛ أي أصبح محتجزاً ؛ عن طريق صد اللاعب العلوي أولاً أو السيطرة عليه باستعمال ساقيه . خلاف ذلك ، لن يعطى نقاطاً لتجاوز الإحتجاز .

9.3.6 لوضعية الإحتجاز العنكبوتي (Spider guard foot-on-bicep) بوضع القدم على الذراع من الداخل ، إذا استطاع اللاعب المحاول تجاوز الإحتجاز وضع ركبته أو قصبته ساقه على جذع خصمه بعد خط الورك (الخاصرة) ؛ فإنه سيعتبر ما زال داخل الإحتجاز طالما كانت ساق اللاعب السفلي المرتكزة على ذراعه ما زالت ممدودة ومستقيمة .



- في هذه الحالة لا تعطى أي نقاط لتجاوز الإحتجاز .
- إذا تم ثني الساق الموجودة على الذراع (أي أصبحت مثنية) ؛ فإن حكم البساط سوف يبدأ عد ال 3 ثواني لتثبيت تجاوز الإحتجاز والإعتلاء بالركبة (Knee on belly) إذا وافقت الشروط التقنية لذلك .

9.3.7 إذا حقق اللاعب العلوي وضعية تجاوز الإحتجاز لكسب أفضلية على الأقل ، فلا يوجد أي استمرارية لوضع الإحتجاز ، لذلك فأى عكس للوضع من قبل اللاعب السفلي بعد ذلك لن يعتبر محاولة كنس (Sweep) .

9.3.8 إذا انتهى الأمر باللاعب المحاول تجاوز الإحتجاز واضعاً صدره على ظهر اللاعب المحتجز وهو جالس (Seated guard player) ولم يتمكن من إكمال تجاوز الإحتجاز فسيعطى أفضلية .



قسم 9

حركة ذات نقاط الإعتلاء بالركبة (Knee on belly)

9.4 وضعية الإعتلاء بالركبة (تُعرف أيضا بالركبة على البطن) : هو عندما يضع اللاعب الذي في الأعلى ركبته أو قصبه ساقه على أو غير بطن ، أو صدر ، أو أضلاع خصمه الذي يستلقي على ظهره أو جانبه .

على اللاعب أن يكون مواجه لراس خصمه وليس مواجه لساقيه ؛ بحيث تكون ركبته الأخرى مرفوعة عن البساط ليأخذ النقاط .

تعطى 2 نقطة لإتمام إعتلاء ناجح بالركبة مع الثبات لمدة 3 ثواني .

9.4.1 إذا وضع اللاعب الذي في الأعلى ركبته أو قصبه ساقه (Shin) على بطن ، أو صدر ، أو أضلاع خصمه لكن ركبته الأخرى كانت على البساط ؛ فسيستمر حكم البساط بمراقبة اللاعب فيما إذا كان يستطيع إكمال الوضعية كما هي معرفة تقنيا ولمدة 3 ثواني لإعطاء اللاعب النقاط عليها .

- إذا تم إجبار اللاعب المحاول على التغيير إلى وضعية مختلفة قبل أن يستحق النقاط ، أو إذا انتهى وقت المباراة فسيعطى أفضلية .

9.4.2 عندما يقوم اللاعب الذي قام بوضع الركبة على البطن ؛ بتغيير اتجاهه ووضع الركبة على المعدة من الجهة الأخرى ، أو تراجع إراديا عن هذه الحركة ثم عاد لها فلن يُعطى نقاطا إضافية .

- إذا تم إجبار اللاعب من قبل خصمه على ترك وضعيته ، ثم عاد إليها مرة أخرى ، فيمكن للاعب الحصول على نقاط الإعتلاء بالركبة مرة ثانية إذا توافرت الشروط التقنية للحركة والثبات لمدة 3 ثواني .



مواجهة الساقين : لا توجد نقطة للإعتلاء



الركبة على البساط : أفضلية

(إذا لم يتم الإعتلاء بالركبة كما هو معرف تقنيا)

9.4.3 عندما يتراجع اللاعب الذي حقق الإعتلاء الكامل (Full mount) بإرادته أو رغما عنه إلى وضعية الإعتلاء بالركبة (Knee on belly) ، فإن يأخذ نقاطا لإعتلاء الركبة .

- إذا أجبر الخصم اللاعب على التراجع في الحركة أكثر (مثل : التحكم الجانبي ، شمال جنوب ، أو الإحتجاز) فيمكن للاعب الحصول على نقاط الإعتلاء بالركبة مرة ثانية إذا توافرت الشروط التقنية للحركة والثبات لمدة 3 ثواني .



قسم 9

الإعتلاء الكامل (Full mount) و إعتلاء الظهر (Back mount)

9.5 وضعية الإعتلاء الكامل هي : عندما يستعمل اللاعب الذي في الأعلى ساقيه لإمتطاء (أو الركوب على) جذع خصمه الذي يستلقي على ظهره أو جانبه مع عدم إرتفاع ركبتيه عن مستوى كتف الخصم و انحباس أحد ذراعي الخصم تحته على الأكثر . ممكن للاعب الذي في الأعلى أن يضع كلتا ركبتيه على البساط (إعتلاء كلاسيكي) ، أو ركبة واحدة مرتفعة و قدم واحدة على البساط (إعتلاء تقني) .

وضعية إعتلاء الظهر (Back mount) هي : عندما يستعمل اللاعب الذي في الأعلى ساقيه لإمتطاء (أو الركوب على) جذع خصمه الذي يستلقي وبطنه إلى الأسفل مع عدم إرتفاع ركبتيه عن مستوى كتف الخصم و انحباس أحد ذراعي الخصم تحته على الأكثر .

تعطى 4 نقاط لتحقيق الإعتلاء الكامل (Full mount) أو إعتلاء الظهر (Back mount) مع الثبات لمدة 3 ثواني .

9.5.1 الإعتلاء الكامل (Full mount) و إعتلاء الظهر (Back mount) تعتبران وضعيتان مختلفتان ؛ وتعتبران متساويتان في التقدم إلى وضعية التحكم في الظهر (Back control) كوضعيات ذات النقاط الأعلى .

- بناء على ذلك ال 4 نقاط تعطى في كل مرة تحققت فيها أي وضعية منها إذا توافرت الشروط التقنية لذلك .
- هذا يتضمن كل مرة ينتقل فيها اللاعب بين الإعتلاء الكامل (Full mount) ؛ أو إعتلاء الظهر (Back mount) أو بالعكس .



إعتلاء كامل كلاسيكي



إعتلاء كامل تقني



إعتلاء كامل مع استخدام القدم كخطاف



إعتلاء كامل بإنحباس ذراع واحدة فقط



إعتلاء الظهر



كلا الذراعين محبوسان : أفضلية
إذا لم يتم الإعتلاء الكامل (Full mount) كما هو معرف تقنيا

9.5.2 إذا قام اللاعب بإعتلاء كامل (Full mount) أو إعتلاء الظهر (Back mount) بوجود كلا ذراعي الخصم محبوسان تحته ، فإن حكم البساط سوف يستمر بالمراقبة فيما إذا استطاع اللاعب إتمام الوضعية كما هي معرفة تقنيا ولمدة 3 ثواني .

- إذا تم إجبار اللاعب الذي يقوم بالإعتلاء على تغيير وضعيته قبل أن يستحق النقاط ، أو انتهى وقت المباراة ؛ فإنه سيأخذ أفضلية .

9.5.3 إذا تراجع اللاعب بإرادته من الإعتلاء الكامل (Full mount) ، أو إعتلاء الظهر (Back mount) ثم رجع إلى الوضعية نفسها مرة ثانية فلن يعطى نقاطا إضافية .

- إذا تم إجبار اللاعب ليخسر وضعيته من قبل خصمه ؛ ثم عاد إليها مرة ثانية فإنه سيعطى نقاطا ؛ طالما تحققت الشروط التقنية للحركة والثبات عليها لمدة 3 ثواني .



مثلث الخنق من الوضع العلوي : لا نقاط



إعتلاء كامل (Full mount) عكسي : لا نقاط



قسم 9

حركة ذات نقاط التحكم بالظهر (Back control)

9.6 وضعية التحكم بالظهر (Back control) هي : عندما يقوم اللاعب من خلف خصمه ؛ بوضع ساقيه كخطافات تحكم (Hooks) بوجود الكاحلين إما أمام عظمة الورك (الخاصرة) أو بين ساقَي الخصم ؛ مع احتجاز أو حبس ذراع واحدة على الأكثر بحيث يكون الخطافان (Hooks) أخفض من مستوى خط الكتف .

لا يجب إعطاء النقاط عند تقاطع ساقَي اللاعب بأي حال من الأحوال .

تُعطى 4 نقاط لتحقيق وضعية ناجحة للتحكم بالظهر مع الثبات لمدة 3 ثواني .

9.6.1 أثناء محاولة التحكم بالظهر (Back control) ؛ إذا قام اللاعب بوضع خطاف واحد فقط (Hooks) ، أو قاطع ساقيه ، أو كانت ساقيه بشكل مثلث ، أو كان كلتا ذراعي الخصم محبوستين داخل الخطافين ، فإن حكم البساط سوف يستمر بالمراقبة فيما إذا استطاع اللاعب إتمام الوضعية كما هي معرّفة تقنيا مع الثبات لمدة 3 ثواني لإعطائه النقاط .

- إذا تم إجبار اللاعب الذي يقوم بمحاولة التحكم بالظهر على تغيير وضعيته قبل أن يستحق النقاط ، أو انتهى وقت المباراة فسيأخذ أفضلية .

9.6.2 يجب على اللاعب أن يبتعد كلياً عن ظهر خصمه قبل أن يستحق نقاطاً مرة ثانية للتحكم بالظهر .

- مجرد نزع الخطافين (Hooks) وإرجاعهما ثانية لا يؤهله للحصول على نقاط إضافية (نقاطاً أو أفضليات) للتحكم بالظهر .



تحكم بالظهر بالخطافات



تحكم بالظهر بإحتجاز ذراع واحدة

أفضلية لهذه الأوضاع إذا لم تتوفر الشروط التقنيه للتحكم بالظهر :



تقاطع الساقين



مثلث جسدي



إحتجاز الذراعين

القسم 10

الإخضاع SUBMISSION

10.1 اللائحة التالية تغطي كافة حركات الإخضاع القانونية لمنافسات **المستويات المفتوحة** (Open rank) ضمن الفئات العمرية تحت 18 والأكثر عمرا ، مع تلخيص الحركات الممنوعة لكل الفئات العمرية على **صفحة 59** . الرجاء الرجوع إلى الجدول في **صفحة 60** للمنافسات ذات الأقسام المصنفة حسب رتبة الحزام أو مستوى الخبرة .

- كل أنواع **الخنق** مسموحة ، ما عدا الخنق باليد أو الأصابع حول حنجرة الخصم .
- إذا وضعت محاولة الخنق اللاعب المدافع في حركة سحق الوجه (face crushing) ؛ فإن الهجوم يعتبر محاولة إخضاع قانونية .
- كل حركات قفل الدوران (rotation locks) ، أو قفل المط الزائد (hyperextension lock) بتطبيق القوة على الكتف أو المرفق (الكوع) مسموح بها .
- كل الهجمات المطبقة على الرسغ مسموح بها تحت 18 سنة والأكثر عمرا .
- قفل الكاحل الممتد والمستقيم (Straight Ankle Locks) مسموح به في الفئات تحت 18 والأكثر عمرا .
- الإخضاع بالضغط الداخلي على المرفق (الكوع) أو الركبة (يعرف أيضا بقطاعة العضلة الثنائية أو قطاعة بطة الساق Bicep or Calf Slicer) مسموح به في الفئات تحت 18 والأكثر عمرا .
- المد المفرط للركبة المستقيمة (Kneebar) مسموح به في الفئات تحت 18 والأكثر عمرا ؛ طالما كانت قوة الهجوم متوازنة مع امتداد الساق ، بدلا من قوة جانبية على الركبة .
- قفل دوران الكاحل إلى الداخل (Internally rotated ankle locks) ؛ مثل : مسكة (Toehold) أو (Estima Lock) مسموح بها للفئات تحت 18 والأكثر عمرا .
- قفل الساق (leg lock) التي تطبق قوة جانبية (lateral) أو دورانية (rotational) على الركبة ؛ مسموح بها في أقسام البدون بدلة NO-GI للفئات العمرية تحت 21 والأكثر عمرا ، وممنوعة في باقي الأقسام والفئات العمرية .

- هذا التعريف يتضمن ولكن لا ينعصر ب : خطاف كاحل داخلي \ خارجي (inside/outside Heal Hook) ، قفل (Z-lock) ، ركبة ممتدة مع ضغط جانبي عليها (Sideway Kneebar) ، وحصاد الساق (leg reaping) بقدم محصورة أو مهاجمة .
- قفل دوران الكاحل الخارجي (externally rotated ankle lock) ، (مثل مسكة Toehold عكسي ، Aoki Lock) تعتبر هجوم دوراني على الركبة . ولذلك فهي محظورة في جميع الفئات باستثناء تحت 21 والكبار No-Gi .
- أي قفل على الرقبة أو العمود الفقري (neck or spine locks) ؛ والتي تؤدي عمدا إلى لف (دوران) أو ثني مفرط أو مط مفرط للعمود الفقري لإحداث إستسلام أو إصابة يعتبر ممنوعا .
- إذا وضعت حركة خنق (choke) اللاعب المدافع في شكل من أشكال قفل العمود الفقري (spinal lock) ؛ فسيُعتبر الهجوم إخضاعا قانونيا في الفئات العمرية تحت 18 والأكثر عمرا طالما كانت محاولة الخنق واضحة وقانونية .

10.2 سيتم إيقاف المباراة مباشرة إذا أبدى اللاعب أي إشارة جسدية أو لفظية أنه لا يستطيع الدفاع بأمان ضد حركة إخضاع المهاجم . هذا الإيقاف سيحدث في الحالات التالية :

- عندما يستعمل اللاعب يده وبشكل واضح للتربيت مرتين على الأقل على جسد خصمه ، أو على الأرض ، أو على جسده .
- عندما يستعمل اللاعب قدمه للتربيت على الأرض مرتين إذا لم يستطع استخدام يديه .
- عندما يطلب اللاعب لفظيا إيقاف المباراة .
- عندما يصرخ اللاعب ، أو يَنخُر (Grunt) ، أو يصدر أصواتا تعبر عن الألم أثناء وقوعه في قبضة إخضاع .
- ستعلن خسارة اللاعب إذا فقد وعيه بسبب حركة إخضاع قانونية من قبل خصمه ، أو بسبب حادث لم يصدر عن محاولة إخضاع غير قانونية من قبل خصمه .
- كإجراء وقائي ؛ لا يسمح للاعب الذي فقد وعيه بالتنافس طيلة البطولة .
- عند حصول هذا الأمر ؛ فمن مسؤولية فريق الحكام لهذه المباراة إعلام رئيس الحكام .
- في الفئات العمرية تحت 16 سنة والأصغر عمرا ، من واجب حكم البساط مقاطعة حركة الإخضاع وإعلان فوز المهاجم إذا تبين لديه وجود خطر على اللاعب الواقع تحت حركة إخضاع قانونية ؛ حتى لو لم يصدر عن المدافع أي إشارة لفظية أو جسدية بالإستسلام .

10.9 إذا غادر اللاعب المحاول للإخضاع منطقة المباراة بإرادته ؛ فلن يُعطى نقاطا أو أفضلية ، بدلا من ذلك سيعطى إنذارا لهذا اللاعب ، وسيعاد بدء المباراة من وضعية الوقوف .



محاولة إخضاع لا تشكل خطر : لا تستحق أفضلية للإخضاع



محاولة إخضاع تشكل خطر حقيقي : تستحق أفضلية إذا تم الهروب منها

10.3 سيعطى اللاعب أفضلية عندما يحاول إخضاع خصمه بوضعه في خطر حقيقي يؤدي للإستسلام ، أو فقدان الوعي ، أو إحداث أي نوع إصابة . سيأخذ هذه الأفضلية إذا تم الدفاع ضد حركة الإخضاع هذه .

10.4 إذا حصلت محاولة الإخضاع في منطقة الأمان ؛ فإن حكم البساط لن يوقف المباراة .

10.5 بعد حركة إخضاع قانونية ناجحة ، سيتم إيقاف المباراة و إعلان اللاعب الذي قام بالإخضاع فائزا . سيرفع حكم البساط يده التي تدل على اللاعب عاليا فوق رأسه بكفه مواجهها للأمام للإشارة إلى حصول إخضاع .

10.6 إذا قام اللاعب المدافع ضد الإخضاع بمحاولة هروب قانونية (أي : ليس بالهروب من البساط عمدا) ، وأدت هذه المحاولة إلى خروج أي من اللاعبين إلى خارج منطقة الأمان ، فإن حكم البساط سوف يوقف المباراة ويعطي 2 نقطة للاعب الذي حاول الإخضاع .

- سيعاد بدء المباراة في وضعية الوقوف .
- الهروب أو الدفاع القانوني هو : الذي يؤدي الغرض المطلوب منه بدون الإقتراب من حدود منطقة النزال .

10.7 بدون وجود حركة دفاعية قانونية واضحة ؛ فإن اللاعب الذي يغادر عمدا منطقة النزال أثناء وقوعه في الإخضاع سيتم إقصاؤه لهروبه الغير قانوني من محاولة إخضاع .

10.8 عندما يغادر اللاعبان منطقة القتال بسبب حركة اللاعب المهاجم ؛ (بدون كونه خروج متعمد) فلن يعطي الحكم 2 نقطة للمهاجم بعد إيقاف المباراة .

- سيعطي الحكم أفضلية حسب قرب اللاعب من النجاح في الإخضاع مع مراعاة قوانين إعطاء الأفضلية .
- سيعاد بدء المباراة في وضعية الوقوف .

القسم 11

الأخطاء والحركات الممنوعة

القسم 11

ترتيب الإنذارات

عندما يرتكب اللاعب خطأ صغيراً ؛ فإن الحكم سيرفع يده التي تدل على اللاعب فوق مستوى الكتف بقبضة مغلقة مشيراً بإعطائه إنذاراً .

الإنذارات في فئة تحت 18 العمرية و الأكبر عمراً ؛ ستعطى بالترتيب التالي :

- أول خطأ صغير : إنذار .
- ثاني خطأ صغير : إنذار و أفضلية للخصم .
- ثالث خطأ صغير : إنذار و 2 نقطة للخصم .
- رابع خطأ صغير : إقصاء ، و إعلان فوز الخصم .

عند إعطاء الإنذار الثالث لكلا اللاعبين في نفس الوقت بسبب السلبية ؛ فإن الحكم سيعيد بدء المباراة من وضعية الوقوف .

في الفئة العمرية تحت 16 والأصغر عمراً ؛ فإن الإنذار الرابع والخامس سيؤديان إلى إعطاء 2 نقطة إضافية للخصم ، و الإنذار السادس سيؤدي إلى الإقصاء .





القسم 11

الأخطاء الصغيرة

11.1 تعتبر الأخطاء التالية صغيرة ويعاقب عليها اللاعب المخالف بالإنذار ، مع مراعاة ترتيب الإنذارات :

11.1.1 السلبية أو المماثلة تُعرّف : بأن اللاعب وبشكل واضح لا يحاول متابعة التقدم في الوضعيات .

- عندما يلاحظ الحكم أن أحد أو كلا اللاعبين لا يحاول التقدم في المباراة وهو في **وضعية الوقوف** ولمدة عشر ثواني ، فإنه سيوقف المباراة ويشير بإنذار الى أحدهما أو كليهما ، ثم يأمر لفظيا بكلمة "فايت" (FIGHT) .
- في حالة السلبية **على الأرض** ؛ فإن الحكم سيشير إلى أحد أو كلا اللاعبين وهو يقول : "فايت" (FIGHT) ويبدأ بعد 10 ثواني .
- إذا ، و بعد انتهاء ال 10 ثواني لم يتقدم أحد أو كلا اللاعبين في وضعيته أو محاولة الهجوم ، عندها سيعطي الحكم إنذارا للاعب المخالف .
- إذا كف اللاعب عن السلبية ، فإن الحكم سيوقف العد للسلبية بنفس إشارة تصحيح النقاط .
- سيلمس الحكم اللاعب إذا لم يستطع رؤية إشارة السلبية .
- لن يعتبر سلبيا اللاعب الذي يحقق ويحافظ على وضعية **الإعتلاء الكامل** (Full mount) ، أو **إعتلاء الظهر** (Back mount) ، أو **التحكم بالظهر** (Back control) ، طالما توافرت الشروط التقنية للحركة .



إشارة لإعطاء إنذار في وضعية الوقوف قبل متابعة المباراة .



التحذير بالإنذار بكلمة "فايت" (FIGHT) تستعمل فقط للسلبية على الأرض .



يعطي الحكم إنذارا إذا استمر اللاعب بالسلبية لمدة 10 ثواني بعد التحذير بالإنذار .

- اللاعب **المدافع** لن يُعتبر سلبيا ؛ هذا يتضمن ولكن ليس محصورا بما يلي : أن يكون متحكما به في وضعية مُسيطرَة ، والدفاع ضد الإخضاع أو أن يمنع حركة وشبكة ذات نقاط من قبل خصمه .

11.1.2 عند حصول وضعية إحتجاز مزدوج (Double guard pull) ؛ (تَعَرَّف بمحاولة كلا اللاعبين في نفس الوقت وضع الآخر في الإحتجاز ؛ إما نزولا من وضعية الوقوف أو الركوع بدون أخذ أي منهما للوضع العلوي) ؛ فإن الحكم سيبدأ عدّ 20 ثانية .

- إذا بقي اللاعبان في وضعية الإحتجاز المزدوج بعد نهاية التوقيت ؛ فسيتم إيقاف المباراة ، ويتلقى كلا اللاعبين إنذارا و ستبدأ المباراة في وضعية الوقوف .
- اللاعب الذي يحقق الوضعية الأعلى أولا يأخذ **أفضلية** ، وستستمر المباراة كالمعتاد طالما لم يعد هناك إحتجاز مزدوج .
- إذا حقق اللاعب وضعية ذات نقاط وثبت عليها ليأخذ **نقاطا** ، فستستمر المباراة كالمعتاد .
- إذا كان اللاعب في وضعية هجوم وشيك لتسجيل **نقاط** أو **إخضاع** ؛ فإن الحكم لن يوقف المباراة حتى لو انتهى توقيت ال 20 ثانية ، وسيستمر بالمراقبة ليرى إذا نجحت محاولة الهجوم .
- إذا فشلت المحاولة و عاد كلا اللاعبين إلى وضعية الإحتجاز المزدوج ، سيأخذان إنذارا ، و يعاد بدء المباراة من وضعية الوقوف .

11.1.3 في حالة الإحتجاز 50/50 مع إستخدام **ياقة** / أو **الحزام** ، سيبدأ الحكم العد التنازلي لمدة 20 ثانية . إذا لم يتم تحقيق أي كنس أو تغيير الإحتجاز ، سيصدر الحكم إنذارا للاعب الذي يستخدم هذه الوضعية ، حتى لو كان اللاعبان يتحركان بنشاط .

- إذا تم تحقيق كنس ، سيوقف الحكم العد التنازلي فقط بمجرد أن يترك اللاعب حزام الخصم أو ياقة قميصه .
- إذا ترك اللاعب ياقة قميص خصمه أو حزامه بعد أن بدأ الحكم العد التنازلي ، ولكنه ظل في وضعية إحتجاز ال 50/50 ، سيستمر الحكم في العد .

11.1.4 **مغادرة منطقة المباراة** ؛ أو مجرد **دفع** الخصم خارجا بدون أي هجوم تقني ، أو **الركض** و الدوران في منطقة المباراة أو حتى **رفض الإشتباك** مع الخصم .

11.1.5 وضع اليد أو القدم على وجه الخصم عمدا .

11.1.6 النزول إلى الأرض إما لوضعية ركوع أو إحتجاز ، بدون **إمساك الخصم** .

- إذا حصل هذا ؛ فإن حكم البساط سيوقف المباراة ويعطي إنذارا للاعب المخطئ ، و يعيد بدء المباراة في وضعية الوقوف .

11.1.7 **قطع الإشتباك** و ثم **رفض الدخول** في القتال على الأرض .

11.1.8 مسك الخصم **بالقسم الداخلي** من كم البدلة أو **ساق البنطال** .

- يُسمح بوجود طرف الإبهام داخل البدلة طالما أمسكت بقية الأصابع بالقماش من الخارج . (مثلا : قبضة العنكبوت Spider grip) .
- يُسمح بإمساك خاصرة بنطال البدلة من الداخل .

11.1.9 تمرير اليد من **خلال و داخل البدلة** للإمساك بالجزء الخارجي منها .

11.1.10 إستعمال **الحزام** لأي تقنية عندما لا يكون مربوطا .

11.1.11 وضع القدم عمدا داخل **الحزام** أو **قبة** الخصم .

11.1.12 وضع القدم عمدا داخل **طية صدر البدلة** بدون أن يكون ممسكا بها على نفس الجهة ، أو الدوس على **طية صدر البدلة** لتثبيتها على الأرض .

11.1.13 في منافسات **البدون بدلة (NO-GI)** إمساك بلوزة الخصم ، أو بلوزته شخصا ، أو الشورت ، أو البنطال الضيق ، أو أي قطعة أخرى من الملابس .

11.1.14 **تأخير** المباراة بعدم التواجد عند المناداة عليه للبساط ، أو أن يأخذ وقتا طويلا لترتيب بدلته .

- يتضمن هذا ولا ينحصر بما يلي : إرتداء الملابس الخطأ ، أو لبس ، أو حيازة أغراض ممنوعة بعد بدء المباراة ، خلع الحزام ، فتح البدلة ، نزع الحجاب ، أو إذا أخذ اللاعب وقتا أكثر من 20 ثانية لربط لكل من حزامه أو بنطاله أثناء وقف وقت المباراة .
- يتضمن هذا أيضا الفشل في فحص البدلة الذي طلبه حكم البساط ؛ مما يؤدي إلى تغيير البدلة .

11.1.16 **التحدث** إلى الحكم أو الخصم أو المدرب أو الجمهور أو أي شخص آخر أثناء المباراة ، مع الاستثناءات التالية :

- إبلاغ الحكم بمشكلة طبية أو موضوع يتعلق بالسلامة .
- إبلاغ الحكم بمشكلة تتعلق بالزي الرسمي .
- الإجابة على سؤال من الحكم .

11.1.17 عصيان أوامر الحكم ، أو تصرفات صغيرة تدل على الإحتقار ، أو التصرف بأخلاق غير رياضية والتي ليست بالشدة التي تؤدي إلى الإقصاء .

11.1.18 مغادرة منطقة اللعب عمدا لمنع الخصم من تحقيق وضعية ذات نقاط أو المحافظة على وضع مسيطر .

- **ستعطي 2 نقطة** أيضا للخصم وسيتم إتباع ترتيب الإنذارات كالمعتاد .
- إذا كان اللاعبان في وضعية مستقرة ؛ يمكن إعادة تشكيلها قبل محاولة اللاعب الفرار من منطقة المباراة ؛ فسيبدأ بدء المباراة في نفس الوضعية في وسط البساط .
- إذا لم توجد وضعية مستقرة فسيبدأ بدء المباراة في وضعية الوقوف .
- يمكن منح **أفضلية** إذا تم استيفاء الشروط اللازمة لذلك .

11.1.19 مغادرة منطقة المباراة بعد انتهاء المباراة وقبل إعلان الفائز .

11.1.20 للفئات العمرية تحت 16 والأصغر عمرا : محاولات **القفز إلى الإحتجاز** ، ومحاولة **الإخضاع بالقفز (Flying submissions)** . سيبدأ بدء المباراة في وضعية الوقوف مع إعطاء إنذار .

- سيتم أيضا منح نقطتين للخصم إذا تم استيفاء الشروط وفقا للقاعدة **9.1.4** (القفز إلى الإحتجاز و الخصم ممسكا بالساق) .

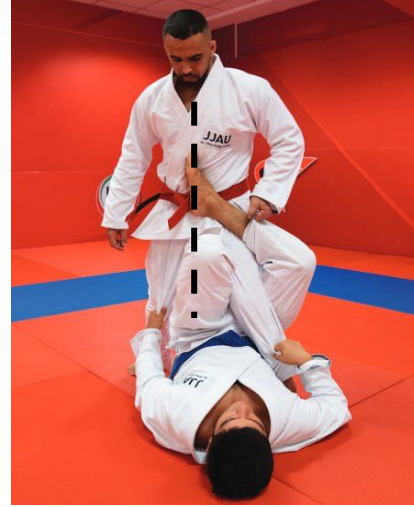
11.1.21 يعتبر ما يلي غير لائق أثناء المباراة وقبل إعلان الفائز ، ولكنها ليست كافية للإنذارات التأديبية : إشارات تدل على العُلُو والأفضلية ، والرقص ، والتصرف بدون روح رياضية ، ولكنها ليست قوية كافية للإقصاء أو الإنذار .

11.1.22 الأخطاء الصغيرة التي تُرتكب أثناء محاولة إخضاع ، بغض النظر عن وجود خطر حقيقي محتمل :

- إذا ارتكب اللاعب الذي يطبق حركة الإخضاع خطأ صغيرا ، يجبر الحكم على إيقاف المباراة ، يتم إعادة بدء المباراة في وضعية الوقوف وإعطاء إنذارا للاعب المهاجم .
- إذا ارتكب اللاعب الذي يتعرض للإخضاع خطأ صغيرا ، يجبر الحكم على إيقاف المباراة يتم رفع العقوبة إلى الإقصاء .

11.1.23 تطبيق حركة حصاد جزئي للركبة (Partial knee reaping) على ساق متشابكة (Ashi Garami) ، حيث تمر ساق المهاجم حول الساق الرئيسية من خلف فخذ الخصم وفوق الورك (الخاصرة) ؛ حيث القدم أمام خط الوسط للخصم ، بوجود قدم الساق المحصودة (Reaped) إما واقفة أو محصورة .

- طالما كانت قدم الساق الرئيسية غير معرضة للهجوم بمحاولة إخضاع في نفس الوقت ، فإن هذا الوضع سيأخذ إنذارا فقط وليس إقصاء .
- سيوقف حكم البساط المباراة ، وينقل الساق الحاصدة (Reaping leg) إلى وضعية قانونية ، ويعطي إنذارا ويأمر بمتابعة المباراة .
- هذا النوع من الوضعيات قانوني لبطولات البدون بدلة (NO-GI) للفئات العمرية تحت 21 والفئات الأكبر عمرا .



تشابك الساق بوجود القدم خارج خط الوسط (اليسار) : قانوني .



11.1.24 التصرف أو رد الفعل عن غير قصد بطريقة تضع الخصم في وضعية غير قانونية .

القسم 11

الأخطاء الكبيرة الخاضعة للتأديب

11.2 الأفعال التالية تعتبر أخطاء كبيرة خاضعة للتأديب .

اللاعبون الذين يلاحظ الحكم ارتكابهم لأخطاء كبيرة سيتم إقصاؤهم بدون مناقشة .

يمكن أن تفرض عقوبات إضافية على اللاعب .

11.2.1 عندما يستخدم اللاعب إشارات مشينة و قليلة الحياء تجاه خصمه ، أو طاوله التحكيم ، أو المسؤولين ، أو الحكم ، أو المشاهدين ، قبل وأثناء أو بعد المباراة .

11.2.2 عندما يظهر اللاعب عداوة تجاه خصمه ، أو طاوله التحكيم ، أو المسؤولين ، أو الحكم ، أو المشاهدين ، قبل وأثناء أو بعد المباراة .

11.2.3 عندما يقوم اللاعب بعض خصمه ، أو شد شعره ، أو بضرب أو الضغط على أعضائه التناسلية أو عينيه ، أو يقوم عمدا باستخدام ضربة صادمة أي قوية بأي شكل (مثل اللكم أو الضرب بالمرفق أو الركبة أو الرأس أو الرفس الى آخره) .

11.2.4 عندما يظهر اللاعب عدم الإحترام تجاه خصمه ، أو طاوله التحكيم ، أو المسؤولين ، أو الحكم ، أو المشاهدين ، إما لفظيا أو بالإشارة خلال أو بعد المباراة .

11.2.5 عندما لا يأخذ أحد اللاعبين أو كليهما المباراة بجدية و يؤدي مباراة مزيفة .

11.2.6 عندما يقوم اللاعب بتصرف مشين غير لائق أو بدون روح رياضية للمنافسة (البطولة) ، أو أي فعل آخر مشين قبل و أثناء و بعد المباراة .

سيرفع الحكم يديه بقبضتين مغلقتين ؛ مشابكا إياهما عاليا فوق رأسه للإشارة إلى إقصاء تأديبي ، أو تقني ثم يشير للاعب الذي تم إقصاؤه ، ويعلن الفائز .





القسم 11

الأخطاء التقنية الكبيرة

11.3 الأفعال التالية تعتبر أخطاء تقنية كبيرة ستؤدي إلى إقصاء اللاعب المخطئ بدون أي نقاش .

11.3.1 تطبيق أي حركة بنية واضحة لإيذاء الخصم ، أو إهمال غير مقبول للأمان مع وجود خطورة واضحة بإيذاء الخصم بشدة .

11.3.2 مغادرة منطقة القتال عامدا أثناء التعرض للهجوم بحركة إخضاع .

11.3.3 تطبيق حركة إخضاع تفرض قوة زائدة وخطيرة على رقبة الخصم أو عموده الفقري ، بدون وجود محاولة خنق .

- ملاحظة : سحب رقبة الخصم أو رأسه لتغيير وضعيته أثناء تواجد اللاعب في الوضع السفلي لا يعتبر هجوما على الرقبة .

11.3.4 رمي الخصم المحتجز ، أو المتحكم بالظهر ، أو المحاول للإخضاع ، على البساط .

- إذا حمل اللاعب خصمه عن الأرض فمن مسؤوليته تجنب رمي الخصم على الأرض ، حتى لو لم يكن متعمدا ، أو بسبب فقدانه لتوازنه .

11.3.5 حين يلاحظ الحكم أن اللاعب لا يرتدي ملابس داخلية مناسبة تحت البدلة .

11.3.6 تطبيق حركات قفل تهاجم أصابع يد أو أصابع قدم الخصم .

11.3.7 حركة السوبلكس (Suplex) أو أي حركة إسقاط ، أو إسقاط مضاد والتي ترمي الخصم أو تسقطه بقوة على رقبته أو رأسه على الأرض سواء كان متعمدا أو بسبب إهمال سلامة الخصم .

11.3.8 عندما يخنق اللاعب خصمه بيديه العاريتين (واضعا إحدى أو كلتا يديه حول رقبة الخصم ؛ أو يقوم بالضغط بإبهامه أو أصابعه على القصبة الهوائية) ، أو يقوم باستعمال إحدى أو كلتا يديه لإغلاق مجرى التنفس في الأنف والفم .

11.3.9 تطبيق حركة قفل للساق (Leg Lock) والتي يستخدم فيها قوة اللف أو الدوران (Rotational) ، أو القوة الجانبية (Lateral) للهجوم على الركبة ، ما عدا في بطولات البدون بدلة NO-GI للفئات العمرية تحت 21 والفئات الأكبر عمرا .

11.3.10 تطبيق حركة حصاد للركبة (Knee reaping) والتي تضع ركبة الخصم في خطر محتمل للقوة الدورانية ، أو الجانبية من الجهة الخارجية ، ما عدا في بطولات البدون بدلة NO-GI ؛ للفئات العمرية تحت 21 والفئات الأكبر عمرا . الحالات التالية تؤدي إلى الإقصاء :

- إذا تجاوزت الساق الحاصدة (Reaping leg) خط وسط جذع الخصم (حصاد كامل) ، و بقدم محصورة .
- إذا كانت قدم المهاجم أمام خط وسط جذع الخصم (حصاد جزئي) أثناء محاولة إخضاع للقدم المحصورة .
- الأمثلة في صفحة 56 .

11.3.11 إذا قام اللاعب قصدا بالتسبب بإقصاء خصمه عن طريق وضعه إراديا في وضعية غير قانونية .

11.3.12 وضع اللاعب على جسده أي نوع من الكريمات ، أو الدهون ، أو المواد التجميلية ، أو أي مادة زلقة ممكن أن تؤثر على قدرة الخصم بالمنافسة بعدل ، أو أي مكياج أو صبغة شعر ، أو أي مادة تجميلية تصبغ أو تترك بقعا على بدلة الخصم .

11.3.13 عندما لا يتمكن اللاعب بعد أن يطلب منه الحكم تغيير ملابس المنافسة ، من تغييرها إلى ملابس جديدة خلال فترة زمنية يحددها الحكم .

الدليل الإرشادي لحصاد الركبة (KNEE REAP) : إقصاء (خطأ كبير)
ما عدا الفئات العمرية تحت 21 والأكبر عمرا في بطولات ال NO-GI



حصاد ركبة كامل (عَبرَ الخط الطولي الوسطي) مع حصر القدم المحصورة .



حصاد ركبة كامل (عَبرَ الخط الطولي الوسطي) على ساق واقفة أو محصورة



حصاد ركبة جزئي أو كامل (أمام أو عَبرَ الخط الوسطي) بحركة إخضاع على الساق المحصورة



في حالة وقوف أحد اللاعبين من على الأرض ؛ مع تجاوز الخصم لخط الوسط بدون قصد في وضعية تشابك الساق ؛ يجب أن يكون اللاعب الذي يطبق التشابك هو من يزيل الوضع غير القانوني أو يتم إقصاؤه . (تحت 18 ، تحت 21 ، الكبار والأساتذة)

سيتم إعادة الوضعية إلى الإحتجاز المفتوح (لأقل من 16 عاما وأصغر سنا) بدون اعتباره خطأ .
إذا كان منتقلا من كنس ؛ فسوف ينتظر الحكم لمدة 3 ثوان من الاستقرار في الوضعية قبل المقاطعة .

الدليل الإرشادي لحصاد الركبة الجزئي (KNEE REAP) : إنذار (خطأ صغير)
ما عدا الفئات العمرية تحت 21 وفئة الكبار (Adults) في بطولات البدون بدلة (NO-GI) .

حصاد ركبة جزئي (أمام ولكن ليس بتجاوز الخط الوسطي) ، بوجود ساق واقفة ، أو قدم محصورة للساق المحصورة



الحكم يستأنف المباراة .



الحكم يعطي إنذارا للاعب المخطئ .



الحكم يوقف المباراة ويرجع القدم إلى الوضعية القانونية خارج الخط الوسطي للخصم .

الدليل الإرشادي لحصاد ركبة (Knee Reap) : قانوني (لا يوجد خطأ)



حركة قفل للساق (leglock) قانونية بوجود القدم خارج الخط الوسطي



حركة قفل للساق (leglock) قانونية بمرور الساق تحت ركبة الخصم



قطع الخط الوسطي من خلف الفخذ بوجود قدم الساق الرئيسية المتشابكة حرة



للاعب أن يحصر (Trap) أو يحاول قفل إخضاع قانوني للساق (Leglock) على الساق الأخرى طالما كانت قدم الساق الرئيسية المتشابكة (المشار إليها بالدائرة) حرة

	بدون بدلة		بدلة	بدون بدلة		التقنيات المدرجة أدناه ستؤدي إلى الإقصاء في الفئات العمرية ذات الرتبة المفتوحة موضحة بعلامة X أحمر ، مالم ينص على خلاف ذلك .
	تحت 12 و الأقل	تحت 14 / تحت 16		تحت 18 / الأساتذة	تحت 21 / الكبار	
1	X	✓	✓	✓	✓	إخضاع ببط الساقين بعيداً عن بعضهما البعض (Banana Split)
2	X	X	✓	✓	✓	خنق بالضغط على العمود الفقري . بما في ذلك و على سبيل المثال لا الحصر: (مثلث الخنق بدون ذراع، خنق الشمال والجنوب، خنق مقص الرأس.... الخ)
3	X	X	✓	✓	✓	مثلث الخنق بالذراع و ال (دارس، أنكوندا) ، و ما شابه Kata gatame variation (anaconda, D'arce, buggy, etc.)
4	X	X	✓	✓	✓	الخنق الأمامي بقفل الرأس بدون استعمال القبة / المقصلة (Guillotine)
5	X	X	✓	✓	✓	الخنق بالساعد باستخدام الأكمام / إيزيكي (Ezekiel choke)
6	X	X	✓	✓	✓	قفل الكتف الدوراني باستخدام الساقين (Omoplata) ...الخ
7	X	X	✓	✓	✓	مثلث الخنق بسحب الرأس
8	X	X	✓	✓	✓	قفل الكاحل الممتد (متوازي او متجه للخارج)
9	X	X	✓	✓	✓	القفل في وضعية الإحتجاز الكامل من خلال الضغط بالأرجل على الكلي أو الأضلاع
10	X	X	✓	✓	✓	قفل الرسغ بأي شكل من الاشكال
11	X	X	✓	✓	✓	الرأس للخارج خلال اسقاط بالساق الواحدة (ليس خطأ : إعادة النزال من وضعية الوقوف)
12	X	X	✓	✓	✓	القفز للإحتجاز المغلق أو محاولة إخضاع بالقفز (خطأ صغير : إعادة النزال من وضعية الوقوف و إعطاء إنذار)
13	X	X	✓	✓	✓	قاطعة البطة (الساق) أو قاطعة العضلة الثنائية (الذراع) Bicep slicer or calf slicer
14	X	X	✓	✓	✓	طي الركبة المستقيمة عكسياً Straight kneebar (aligned with knee)
15	X	X	✓	✓	✓	قفل دوران الكاحل الداخلي (Internal rotation ankle lock (toehold, Estima lock, corkscrew, etc)
16	X	X	✓	✓	✓	قفل الكاحل الممتد متجهاً للداخل (Straight ankle lock turning inward (facing the direction of the free leg)
17	X	X	X	X	✓	قفل خطاف الكاحل / سحب الكاحل للداخل أو للخارج Inside or outside heelhook
18	X	X	X	X	✓	حركات القفل التي تطبق قوة دوران أو قوة جانبية على الركبة Leglocks that apply a rotational (twisting) or lateral (sideways) force on the knee
19	X	X	X	X	✓	حصاد الركبة كامل (غَيْرَ الخط الوسطي) بحركة إخضاع ، أو قدم محصورة ، أو على ساق واقفة على الساق المحصورة (إقصاء) . حصاد الركبة جزئي (أمام الخط الوسطي) بحركة إخضاع على الساق المحصورة (إقصاء) . حصاد الركبة جزئي (أمام ولكن ليس بتجاوز الخط الوسطي) ، بوجود ساق واقفة ، أو قدم محصورة في الساق المحصورة (خطأ صغير : نقل الساق المهاجمة إلى وضعية قانونية ، و يُعطى إنذارا) . * بدون حصر قدم الخصم = لا إنذار (طالما أن الحكم يرى أنه لا يوجد خطر على الركبة المحصورة) .
20	X	X	X	X	✓	قفل دوران الكاحل الى الخارج External rotation ankle lock (reverse toehold, Aoki lock, etc.)
21	X	X	X	X	X	رمي اللاعب على الأرض في الإشتباك الأرضي Slam from guard, back control, submissions, or any other entanglements on the ground
22	X	X	X	X	X	قفل العمود الفقري أو ثني الرقبة بدون محاولة خنق
23	X	X	X	X	X	إسقاط بالمقص Scissor takedown / kani basami / kane-sute
24	X	X	X	X	X	ثني أو لوي الأصابع
25	X	X	X	X	X	الإسقاط على الرأس بينما يكون رأس الخصم خارج جسد اللاعب خلال الإسقاط بمهاجمة ساق واحدة (Single leg takedown)
26	X	X	X	X	X	حركة السوبلكس أو أي حركة إسقاط ، والتي ترمي الخصم أو تسقطه بقوة على رقبته أو رأسه على الأرض سواء كان متعمداً أو بسبب إهمال سلامة الخصم

	ببدلة و بدون البدلة			ببدلة	بدون بدلة			التقنيات المدرجة أدناه ستؤدي إلى الإقصاء في فئات الأحزمة المتساوية موضحة بعلامة X أحمر ، مالم ينص على خلاف ذلك .
	تحت 12 و الأقل (جميع الأحزمة)	تحت 14 / تحت 16 (جميع الأحزمة)	أبيض (تحت 18 و أكبر)	أزرق	بنّي	بنّي (الاستاذة)	بنّي (الكبار)	
				بنفسجي	أسود	أسود (الاستاذة)	أسود (الكبار)	
1	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	إخضاع ببط الساقين بعيداً عن بعضهما البعض (Banana Split)
2	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	خنق بالضغط على العمود الفقري . بما في ذلك و على سبيل المثال لا الحصر : (مثلث الخنق بدون ذراع، خنق الشمال والجنوب، خنق مقص الرأس.... الخ)
3	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	مثلث الخنق بالذراع و ال (دارس، أنكوندا) ، و ما شابه Kata gatame variation (anaconda, D'arce, buggy, etc.)
4	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	الخنق الأمامي بقفل الرأس بدون استعمال القبة / المقصلة (Guillotine)
5	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	الخنق بالساعد باستخدام الأكمام / إيزيكيل (Ezekiel choke)
6	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	قفل الكتف الدوراني باستخدام الساقين (Omoplata) ...الخ
7	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	مثلث الخنق بسحب الرأس
8	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	قفل الكاحل الممتد (متوازي او متجه للخارج)
9	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	القفل في وضعية الإحتجاز الكامل من خلال الضغط بالأرجل على الكلى أو الأضلاع
10	X	X	X	✓	✓	✓	✓	قفل الرسغ بأي شكل من الاشكال
11	X	X	X	✓	✓	✓	✓	الرأس للخارج خلال اسقاط بالساق الواحدة (ليس خطأ : إعادة النزال من وضعية الوقوف)
12	X	X	X	✓	✓	✓	✓	القفز للإحتجاز المغلق أو محاولة إخضاع بالقفز (خطأ صغير : إعادة النزال من وضعية الوقوف و إعطاء إنذار)
13	X	X	X	X	✓	✓	✓	قاطعة البطة (الساق) أو قاطعة العضلة الثنائية (الذراع) Bicep slicer or calf slicer
14	X	X	X	X	✓	✓	✓	طي الركبة المستقيمة عكسيا Straight kneebar (aligned with knee)
15	X	X	X	X	✓	✓	✓	قفل دوران الكاحل الداخلي Internal rotation ankle lock (toehold, Estima lock, corkscrew, etc)
16	X	X	X	X	✓	✓	✓	قفل الكاحل الممتد متجها للداخل Straight ankle lock turning inward (facing the direction of the free leg)
17	X	X	X	X	X	X	✓	قفل خطاف الكاحل / سحب الكاحل للداخل أو للخارج Inside or outside heelhook
18	X	X	X	X	X	X	✓	حركات القفل التي تطبق قوة دوران أو قوة جانبية على الركبة Leglocks that apply a rotational (twisting) or lateral (sideways) force on the knee
19	X	X	X	X	X	X	✓	حصاد الركبة كامل (غير الخط الوسطي) بحركة إخضاع ، أو قدم محصورة ، أو على ساق واقفة على الساق المحصورة (إقصاء) . حصاد الركبة جزئي (أمام الخط الوسطي) بحركة إخضاع على الساق المحصورة (إقصاء) . حصاد الركبة جزئي (أمام ولكن ليس يتجاوز الخط الوسطي) ، بوجود ساق واقفة ، أو قدم محصورة في الساق المحصورة (خطأ صغير : نقل الساق المهاجمة إلى وضعية قانونية ، و يُعطى إنذاراً) . * بدون حصر قدم الخصم = لا إنذار (طالما أن الحكم يرى أنه لا يوجد خطر على الركبة المحصورة)
20	X	X	X	X	X	X	✓	قفل دوران الكاحل الى الخارج (External rotation ankle lock (reverse toehold, Aoki lock, etc)
21	X	X	X	X	X	X	X	رمي اللاعب على الأرض (في الإشتباك الأرضي) Slam from guard, back control, submissions, or any other entanglements on the ground
22	X	X	X	X	X	X	X	قفل العمود الفقري أو ثني الرقبة (بدون محاولة خنق)
23	X	X	X	X	X	X	X	إسقاط بالمقص Scissor takedown / kani basami / kane-sute
24	X	X	X	X	X	X	X	ثني أو لوي الأصابع
25	X	X	X	X	X	X	X	الإسقاط على الرأس بينما يكون رأس الخصم خارج جسد اللاعب خلال الإسقاط بمهاجمة واحدة (Single leg takedown)
26	X	X	X	X	X	X	X	حركة السوليكس أو أي حركة إسقاط ، والتي ترمي الخصم أو تسقطه بقوة على رقبته أو رأسه على الأرض سواء كان معتمداً أو بسبب إهمال سلامة الخصم

الحركات الظاهرة تتماشى مع جداول الحركات الغير قانونية لكل فئة صفحة 59 وصفحة 60



1. إخضاع بمط الساقين بعيدا عن بعضهما البعض Banana Split
(تحت 12 والأقل)



2. خنق بالضغط على العمود الفقري (تحت 16 والأقل)



3. مثلث الخنق بالذراع و ما شابه (Kata gatame variation)
(تحت 16 والأقل)



4. الخنق الأمامي بقل الرأس بدون إستعمال القبة / المقصلة
(Guillotine) (تحت 16 والأقل)



5. الخنق بالساعد باستخدام الأكمام / إيزيكيل (Ezekiel choke)
(تحت 16 والأقل)



6. قفل الكتف الدوراني باستخدام الساقين / (Omoplata) ...الخ
(تحت 16 والأقل)

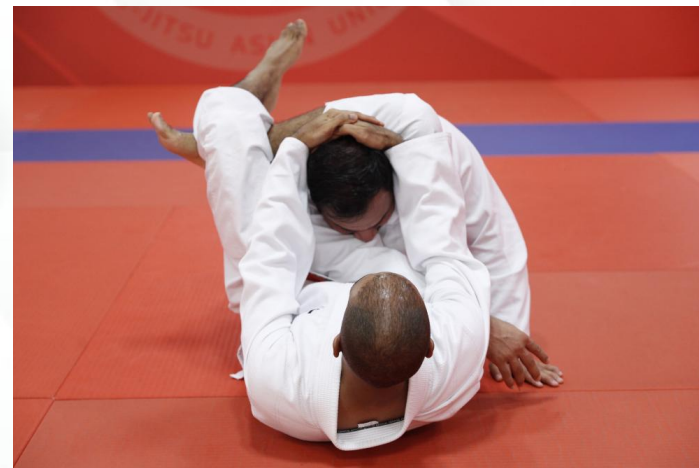
الحركات الظاهرة تتماشى مع جداول الحركات الغير قانونية لكل فئة صفحة 59 وصفحة 60



9. القفل في وضعية الإحتجاز الكامل من خلال الضغط بالأرجل على الكلى أو الأضلاع (تحت 16 والأقل)



8. قفل الكاحل الممتد (متوازي أو متجه للخارج) (تحت 16 والأقل)



7. مثلث الخنق بسحب الرأس (تحت 16 والأقل)



11. الرأس للخارج خلال إسقاط بمهاجمة ساق واحدة (تحت 16 والأقل) (ليس خطأ)



10. قفل الرسغ بأي شكل من الأشكال (تحت 16 والأقل)

الحركات الظاهرة تتماشى مع جداول الحركات الغير قانونية لكل فئة صفحة 59 وصفحة 60



12. القفز للإحتجاز المغلق أو محاولة إخضاع بالقفز (تحت 16 والأقل) (خطأ صغير فقط)



14. طي الركبة المستقيمة عكسيا Knee Bar (تحت 16 والأقل)



13. قاطعة البطة (الساق) / أو العضلة الثنائية (الذراع) (Bicep or Calf Slicer) (تحت 16 والأقل)



الحركات الظاهرة تتماشى مع جداول الحركات الغير قانونية لكل فئة صفحة 59 وصفحة 60



17. قفل خطاف الكاحل / سحب الكاحل للداخل أو للخارج
INSIDE OR OUT SIDE HEEL HOOK (جميع الفئات ما عدا فئة الكبار في
البدون بدلة)



16. قفل الكاحل الممتد متجهها للداخل (تحت 16 والأقل)



15. قفل دوران الكاحل الداخلي Toe Hold (تحت 16 والأقل)



20. قفل دوران الكاحل إلى الخارج (جميع الفئات ما عدا فئة الكبار في البدون بدلة)



19. حصاد ركبة كامل KNEE REAP الدليل الإرشادي ص 56 ، 57 ، و
58 (جميع الفئات ما عدا فئة الكبار في البدون بدلة)



18. حركات القفل التي تطبق قوة دوران أو قوة جانبية على الركبة (جميع
الفئات ما عدا فئة الكبار في البدون بدلة)

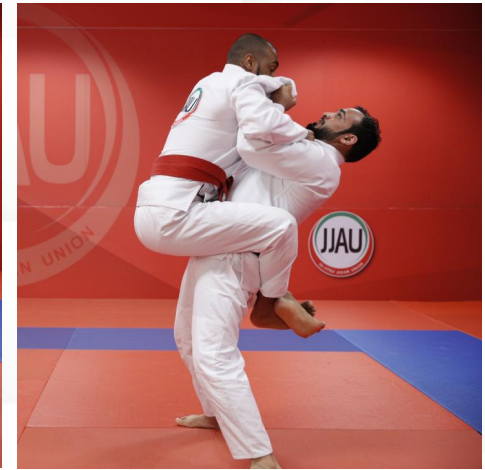
الحركات الظاهرة تتماشى مع جداول الحركات الغير قانونية لكل فئة صفحة 59 وصفحة 60



22. قفل العمود الفقري أو ثني الرقبة (بدون محاولة خنق) (جميع الفئات)



21. رمي اللاعب على الارض (في الإشتباك الأرضي) (جميع الفئات)



25. الإسقاط على الرأس بينما يكون رأس الخصم خارج جسد اللاعب خلال الإسقاط بمهاجمة ساق واحدة (جميع الفئات)



24. ثني أو لوي الأصابع (جميع الفئات)



23. إسقاط بالمقص Kani Basami (جميع الفئات)

القسم 12

نتائج المباراة

القسم 12

نتائج المباراة

الفوز في المباراة يمكن تحديده بإحدى هذه الطرق المذكورة في هذا القسم .

12.1 الإخضاع : يطبق اللاعب تقنية قانونية تؤدي إلى إعلان الخصم إستسلامه إما لفظيا ، أو جسديا ، أو فقدان وعيه .

12.2 النقاط : يفوز اللاعب الذي لديه نقاطا أعلى من نقاط خصمه في نهاية وقت المباراة الرسمي .

- الذي لديه **النقاط الأكثر** سيعلن فوزه .
- إذا تعادلت النقاط يعلن فوز اللاعب الذي لديه **أفضليات أكثر** .
- إذا تعادلت النقاط و الأفضليات يُعلن فوز اللاعب الذي **إنذارته أقل** .

12.3 الإقصاء : إصدار الحكام قرارا بإقصاء اللاعب الذي ارتكب خطأ تقنيا ، أو تأديبيا كبيرا ، أو أخذ آخر إنذاراته ، وفوز خصمه .

- يمكن إقصاء كلا اللاعبين بدون وجود فائز .

12.4 النقطة الذهبية : إذا انتهت المباراة بتعادل النقاط و الأفضليات والإنذارات ستدخل المباراة في وقت إضافي لكسر التعادل وحسم النتيجة ، مع مراعاة ما يلي :

12.4.1 لا يوجد وقت محدد وستستمر المباراة حتى :

- فوز أحد اللاعبين **بالإخضاع** .
- فوز اللاعب الذي يؤدي حركة تستحق **نقطة** أو **أفضلية** .
- إعطاء أحد اللاعبين **إنذارا** و إعلان خصمه فائزا .
- عدم استطاعة أحد اللاعبين إتمام المباراة .

12.4.2 حالما يؤدي أحد اللاعبين حركة تتفق مع مفهوم **" أفضلية على الأقل "** ، فإن الحكم سيوقف المباراة بدون الإنتظار لتحقيق النقاط .

- في الحالات حيث توجد سلسلة من الحركات ، والتي ستعطي نقاطا لكلا اللاعبين ، فإن اللاعب الذي يحرز **أفضلية على الأقل قبل خصمه** سيكون الفائز .

12.4.3 يجب على الحكم أن يكون حازما بإنذاره اللاعبين **للسلبية** خلال وقت النقطة الذهبية .

- الإنذارات المعطاة في **نفس الوقت** بسبب السلبية لن تنهي المباراة .

القسم 13

عدم حضور المنافس أو انسحابه



القسم 13

قرار الفوز بالتجاوز أو بالإسحاب

13.1 قرار الفوز بالتجاوز (WALK-OVER) : يُعلن فوز اللاعب إذا لم يحضر خصمه للمباراة في واحدة من الحالات التالية :

- إذا أعلم المنظم بأن الخصم لن ينافس في البطولة .
- إذا نودي على الخصم ثلاث مرات خلال ثلاث دقائق على الأقل ولم يأت لمنطقة المباراة .
- إذا تم حرمان الخصم من الإشتراك في بقية المنافسة لأسباب طبيّة أو تأديبية .

13.2 الإسحاب (WITHDRAWAL) : يُعلن فوز اللاعب إذا لم يستطع منافسه إكمال المباراة .

- إذا طلب الخصم من حكم البساط الإسحاب من المنافسة خلال المباراة .
- إذا انتهى وقت ال 2 دقيقة للفحص الطبي ، أو إذا وُجد اللاعب غير لائق طبيا للإستمرار في المنافسة .
- يجب علاج الإصابات أو الأمور الطبية من قِبَل طبيب رسمي أو طاقم طبي خاص بالبطولة ، وتقييمه فيما إذا كان يستطيع الإستمرار أم لا .
- اللاعب الذي يطلب إيقاف المباراة بسبب تشنج عضلي ، لن يُعطى وقتا طبيا ، و سيعلن فوز خصمه .

القسم 14

الإصابة ، المرض ، والحوادث



القسم 14

الإصابة ، المرض ، والحوادث

14.1 في أي وقت توقف فيه المباراة بسبب إصابة أحد أو كلا اللاعبين ، لحكم البساط السماح بوقت طبي لا يزيد مجموعه في كل مباراة عن **2 دقيقة** للاعبين المصابين للراحة وللتقييم من قبل طبيب رسمي أو رجل إسعاف .

- إذا **استهلك** اللاعب كامل وقته الطبي ، سيعلن فوز خصمه بالإنسحاب .

14.2 الوقت الطبي يبدأ وينتهي حسب أوامر الحكم .

14.3 إذا لم **يستطع** أحد اللاعبين **الإستمرار** ؛ سيتخذ حكم البساط قرارا بعد مراعاة ما يلي :

- إذا كان سبب الإصابة هو اللاعب المصاب نفسه فسيتم إعلان خسارته .
- إذا لم يمكن نسب سبب الإصابة لأي من اللاعبين ، فإن اللاعب المصاب سيخسر المباراة .
- إذا كانت حركة ممنوعة هي سبب الإصابة فإن اللاعب المخطئ سيتم إقصاؤه ويخسر المباراة .

14.4 إذا **مرض** اللاعب أثناء المنافسة ولم يتمكن من المتابعة فسيخسر المباراة بالإنسحاب .

14.5 يعود الأمر **للطبيب الرسمي** ليقرر فيما إذا كان اللاعب مؤهل طبييا للإستمرار .

14.6 إذا **فقد اللاعب وعيه** في أي وقت ، يجب إيقاف المباراة ولن يسمح له بالمنافسة لبقية البطولة .

14.7 إذا طلب أحد اللاعبين إيقاف المباراة بسبب **تشنج عضلي** فسيعلن فوز الخصم مباشرة .

14.8 إذا استقرغ اللاعب أو **فقد السيطرة على وظائف جسده الرئيسية** ، بالتبول اللاإرادي ، أو سلس البراز ، خلال المباراة ، أو قبل إعلان الحكم للنتائج فإن هذا اللاعب سيخسر المنافسة .

- إذا تعرضت لاعبة لنزيف الدورة الشهرية خلال المباراة ، سيُسمح لها بتغيير ملابسها الداخلية بسرعة ، وأن ترتدي ملابساً مناسبة لقوانين البطولة ، و ثم تتابع المباراة بدون أي إنذارات .
- إبلاغ الحكم بحادثة من هذا النوع لا تستحق إنذارا .

القسم 15

الأقسام حسب مستوى الحزام أو مستوى الخبرة

القسم 15

الأقسام حسب مستوى الحزام أو مستوى الخبرة

تقسم الفئات في البطولات العالمية للنخبة حسب العمر وليس حسب رتبة الحزام أو مستوى الخبرة ، إتباعا لنظام بطولات المستويات المفتوحة . لمزيد من المعلومات يرجى مراجعة الجدول **صفحة 59**

في المسابقات الصغيرة التي تعتمد تقسيم الفئات حسب الحزام أو مستوى الخبرة ، فإن المنظم إتباعا لقوانين ال JJJF وإرشاداتها ، يجب عليه إحترام القوانين في هذا القسم وجدول التقنيات الممنوعة حسب الحزام على **صفحة 60** .

15.1 الأقسام حسب رتبة الحزام :

15.1.1 ليس قانونيا لأصحاب الحزام الأبيض والمبتدئين وكل الأقسام تحت 16 والأصغر سنا ، **القفز إلى الإحتجاز المغلق (Closed Guard)** ، أو محاولة أي إخضاع بالقفز (Flying Submission) من وضعية الوقوف . إذا قام اللاعب بهذه الحركات ؛ فإن حكم البساط سيوقف المباراة ويعطي إنذارا للاعب المخطئ ، و يعيد بدء المباراة .

15.1.2 للاعبين تحت 16 والأصغر سنا ، ولأصحاب الحزام الأبيض لا يُسمح لهم بوضع الرأس على الجانب الخارجي لجذع الخصم الأمامي عند محاولة الإسقاط بمهاجمة ساق واحدة (Single leg takedown) . في هذه الحالة سيوقف حكم البساط المباراة ويعيد بدءها فقط .

- لن يعطي أي إنذار .
- إذا تم تنفيذ الإسقاط بأمان قبل مقاطعة الحكم ، فسيُعتبر إسقاطا صحيحا وستستمر المباراة .

15.1.3 اللاعب الذي يتم إثبات حصوله على الحزام الأسود في الجودو ، أو شارك في بطولات المصارعة الحرة ، أو المصارعة الرومانية ، أو قاتل في الفنون القتالية المختلطة (MMA) كمحترف أو هاو ؛ لن يسمح له بالمنافسة في أي بطولة في مستويات الحزام الأبيض والمبتدئين .

15.2 الأقسام حسب مستوى الخبرة

15.2.1 تحت 18 ، تحت 21 ، الكبار والأساتذة (Adults and masters)

- هاو : خبرة قتالية ل 6 شهور .
- مبتدئ : خبرة قتالية 6 شهور إلى 2 سنة .
- متوسط : خبرة قتالية 2 سنة إلى 5 سنوات أو أكثر ، أو حزام أزرق أو بنفسجي في الجوجيتسو .
- خبير : خبرة قتالية 5 سنوات أو أكثر ، أو حزام بني \ أسود في الجوجيتسو .

15.2.2 اللاعبين تحت 16 أو أصغر

- هاو : خبرة قتالية ل 6 شهور .
- مبتدئ : خبرة قتالية ل 6 شهور إلى سنة .
- متوسط : خبرة قتالية لسنة إلى 2 سنة .
- متقدم : خبرة قتالية 2 سنة إلى 3 سنوات .
- خبير : خبرة قتالية 3 سنوات أو أكثر .

15.2.3 تتضمن الخبرة القتالية الكلية ولا تنحصر بالخبرة في المصارعة ، الجوجيتسو ، الجودو ، سامبو ، الخ .

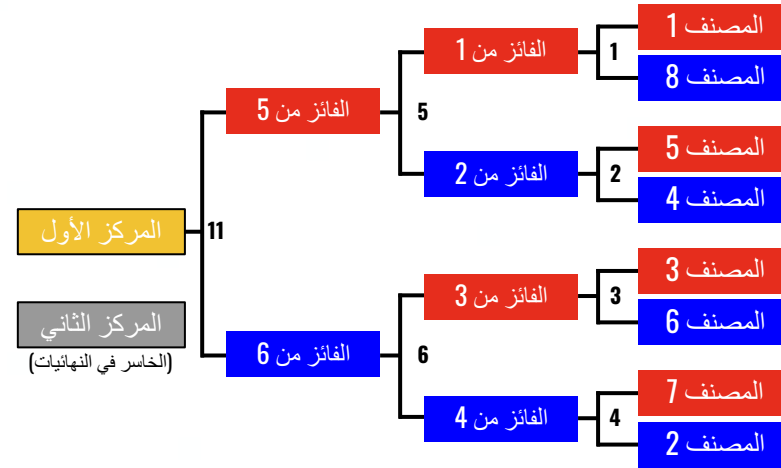
15.3 سيتم فرض المستوى أو الحزام المتقدم على اللاعب الذي حقق بطولة العالم .

القسم 16

كيفية تحديد الفائزين بالميداليات

القسم 16

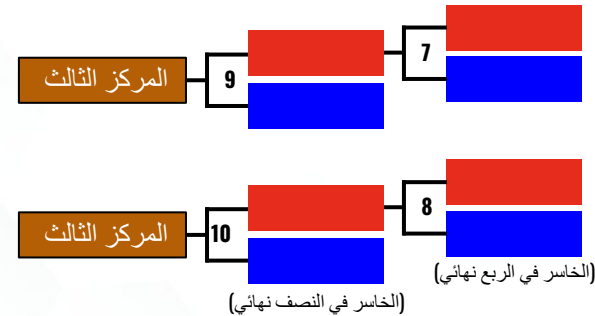
الحائزون على الميداليات في قرعة الشجرة



مثال يوضح قرعة تضم 8 لاعبين . يتم توسيعها بشكل أكبر إذا كان العدد أكثر من 8 .

المنافسة على المركز الثالث : (تصفية مزدوجة)

Repechage (Double Elimination):



سياسة الإقصاء والإصابات في مباريات نصف النهائي :

- إذا تم إقصاء كلا اللاعبين لارتكابهما خطأ تقنيا : تصبح مباراة نصف النهائي الأخرى هي المباراة النهائية . وسوف يكون كلا اللاعبين خارج المنافسة ولن يذهبا إلى المنافسة على المركز الثالث (Repechage) .
- إذا تم إقصاء كلا اللاعبين لارتكابهما خطأ تأديبيا : تصبح مباراة نصف النهائي الأخرى هي المباراة النهائية . سيتم منح المركز الثالث لواحد فقط من المنافسة على المركز الثالث (Repechage) .
- إذا تم إقصاء جميع المتأهلين الأربعة إلى نصف النهائي لارتكابهم مخالفة تقنية : إعادة المباراة لكلا الدورين نصف النهائي .
- إذا تم إقصاء جميع المتأهلين الأربعة إلى نصف النهائي لارتكابهم خطأ تأديبيا : جميع اللاعبين الذين خسروا أمامهم في ربع النهائي سيتأهلون إلى نصف النهائي . الخاسرون هنا لن يحصلوا على أي شيء . جميع اللاعبين الذين تم إقصاؤهم لن يحصلوا على أي شيء . سيتم تحديد اللاعبين الحاصلين على المركز الثالث عن طريق المنافسة على المركز الثالث (Repechage) .
- إذا تم إقصاء لاعب واحد تقنيا وتم إقصاء الآخر تأديبيا : اللاعب الذي تم إقصاؤه تقنيا يذهب إلى المنافسة على المركز الثالث (Repechage) ، وتصبح مباراة نصف النهائي الأخرى مباراة نهائية .
- إذا أصيب كلا اللاعبين و كانا متعادلان في النتيجة : تصبح مباراة نصف النهائي الأخرى هي المباراة النهائية . كلا اللاعبين المصابان قد خسرا ولن يذهبا إلى المنافسة على المركز الثالث (Repechage) .

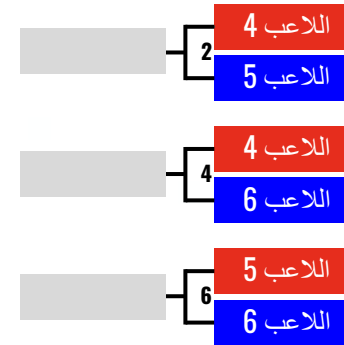
سياسة الإقصاء والإصابات في المباريات النهائية :

- إذا تم إقصاء كلا اللاعبين لارتكابهما خطأ تقنيا : سيتم إجراء مباراة نهائية جديدة بين اللاعبين اللذين خسرا في نصف النهائي ، وسيحتلان المركزين الأول والثالث . وسيحتل كلا اللاعبين اللذين تم إقصاؤهما المركز الثاني . وسيتم تحديد المركز الثالث الآخر عن طريق المنافسة على المركز الثالث (Repechage) .
- إذا تم إقصاء لاعب واحد تأديبيا : سيحتل الخصم الذي خسر أمام اللاعب الذي تم إقصاؤه في نصف النهائي المركز الثاني . ولن يحصل اللاعب الذي تم إقصاؤه على أي شيء .
- إذا تم إقصاء لاعب واحد لخطأ تقنيا وتم إقصاء الآخر لخطأ تأديبيا : لن يتم الإعلان عن أي فائز ، وسيحتل اللاعب الذي تم إقصاؤه لخطأ تقنيا المركز الثاني . سيتنافس اللاعبان اللذان خسرا في الدور نصف النهائي على المركزين الأول والثالث . وسيتم تحديد المركز الثالث الآخر عن طريق المنافسة على المركز الثالث (Repechage) .
- إذا تم إقصاء كلا اللاعبين تأديبيا : سيتم إجراء مباراة نهائية أخرى بين اللاعبين اللذين خسرا أمامهما في الدور نصف النهائي . ولن يحصل اللاعبان اللذان تم إقصاؤهما على أي شيء . وسيتم تحديد المركز الثالث الآخر عن طريق المنافسة على المركز الثالث (Repechage) .
- إذا وصل لاعب واحد فقط إلى النهائي لأن جميع الآخرين من الجانب الآخر من القرعة إما تم إقصاؤهم أو خسروا بدون قتال (على سبيل المثال عدم الحضور) : ستكون مباراة نصف النهائي التي خاض فيها اللاعب هي المباراة النهائية .
- إصابة كلا اللاعبين مع التعادل في النقاط : في هذه الحالة سيتم تحديد الفائز بناء على نتائج مبارياتهما السابقة ، وفقا لنفس المعايير المستخدمة في مباريات نظام الدوري كما هو موجود في قانون الرياضة (Sporting Code) .

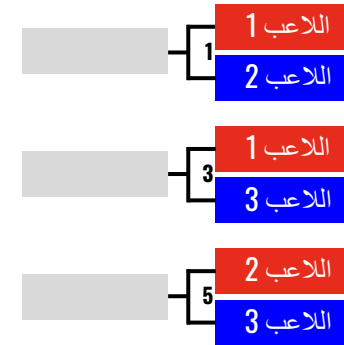
القسم 16

الحائزون على الميداليات في قرعة المجموعات المدموجة

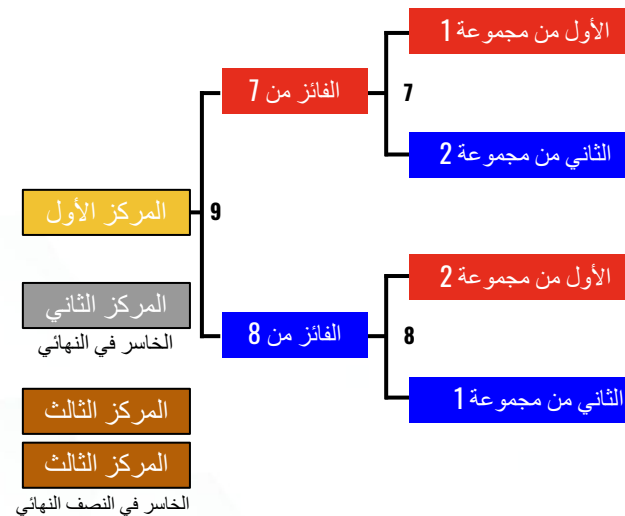
نظام الدوري مجموعة 2 :



نظام الدوري مجموعة 1 :



تم تقسيم 6 لاعبين إلى مجموعتين من 3 لاعبين .



سياسة الإقصاء والإصابات في مباريات نصف النهائي :

- إذا تم إقصاء كلا اللاعبين لارتكابهما خطأ تقنيا : تصبح مباراة نصف النهائي الأخرى هي المباراة النهائية . وسوف يكون كلا اللاعبين اللذين تم إقصاؤهما في المركز الثالث .
- إذا تم إقصاء كلا اللاعبين لارتكابهما خطأ تأديبيا : تصبح مباراة نصف النهائي الأخرى هي المباراة النهائية . ولن يكون هناك لاعبين في المركز الثالث .
- إذا تم إقصاء جميع المتأهلين الأربعة إلى نصف النهائي لارتكابهما خطأ تقنيا : سوف يتم إجراء مباراة نصف نهائي أخرى بين اللاعبين الذين خسروا أمامهم . ولن يحصل أولئك الذين يخسرون هنا على أي شيء . وسوف يكون جميع اللاعبين اللذين تم إقصاؤهم في المركز الثالث .
- إذا تم إقصاء جميع المتأهلين الأربعة إلى نصف النهائي لارتكابهما خطأ تأديبيا : سوف يتم إجراء مباراة نصف نهائي أخرى بين اللاعبين الذين خسروا أمامهم . اللاعبون الخاسرون في نصف النهائي الجديد سيحصلون على المركز الثالث . ولن يحصل جميع اللاعبين اللذين تم إقصاؤهم على أي شيء .
- إذا تم إقصاء لاعب واحد تقنيا وتم إقصاء آخر تأديبيا : اللاعب الذي تم إقصاؤه تقنيا سيكون في المركز الثالث ، وتصبح مباراة نصف النهائي الأخرى مباراة نهائية .
- إذا أصيب كلا اللاعبين و كانا متعادلان في النتيجة : تصبح مباراة نصف النهائي الأخرى هي المباراة النهائية . وسيحتل كلا اللاعبين المصابان المركز الثالث .

سياسة الإقصاء والإصابات في المباريات النهائية :

- إذا تم إقصاء كلا اللاعبين لارتكابهما خطأ تقنيا : سيتم إجراء مباراة نهائية جديدة بين اللاعبين اللذين خسروا في نصف النهائي ، وسيحتلان المركزين الأول والثالث . وسيحتل كلا اللاعبين اللذان تم إقصاؤهما المركز الثاني .
- إذا تم إقصاء لاعب واحد تأديبيا : سيحتل الخصم الذي خسر أمام اللاعب الذي تم إقصاؤه في نصف النهائي المركز الثاني . ولن يحصل اللاعب الذي تم إقصاؤه على أي شيء .
- إذا تم إقصاء لاعب واحد لخطأ تقنيا وتم إقصاء الآخر لخطأ تأديبيا : لن يتم الإعلان عن أي فائز ، وسيحتل اللاعب الذي تم إقصاؤه تقنيا المركز الثاني . سيتنافس اللاعبان اللذان خسروا في الدور نصف النهائي على المركزين الأول والثالث .
- إذا تم إقصاء كلا اللاعبين تأديبيا : سيتم إجراء مباراة نهائية أخرى بين اللاعبين اللذين خسروا أمامهما في الدور نصف النهائي . لا يحصل اللاعبان اللذان تم إقصاؤهما على أي شيء .
- إذا وصل لاعب واحد فقط إلى النهائي لأن جميع الآخرين من الجانب الآخر من القرعة إما تم إقصاؤهم أو خسروا بدون قتال (على سبيل المثال لعدم الحضور) : ستكون مباراة نصف النهائي التي خاض فيها اللاعب هي المباراة النهائية .
- إصابة كلا اللاعبين مع التعادل في النقاط : في هذه الحالة سيتم تحديد الفائز بناء على نتائج مبارياتهما السابقة ، وفقا لنفس المعايير المستخدمة في مباريات نظام الدوري كما هو موجود في قانون الرياضة (Sporting Code) .

ملحق

التعريفات

ملحق

التعريفات

القتال وقوفا (Stand up combat) ، أو **وضعية الوقوف** تشير إلى مراحل اللعب التي يعتبر فيها اللاعبان في حالة الوقوف ، بدون أن يكون الوقوف متصلاً بحركة أرضية قبله .

سيعيد الحكم اللاعبين إلى وضعية الوقوف كلما خرجا إلى خارج حدود منطقة الأمان ؛ وكانا في وضعية لا يمكن إعادة تشكيلها. (7.12)

من متطلبات حركات الإسقاط أن تكون متصلة أو مستمرة من وضعية الوقوف لتصبح حركة ذات نقاط . (9.1)

إذا نزل اللاعب إلى **وضعية الركوع** (بحيث يكون على اتصال مع الخصم أثناء ذلك) ؛ و بقي على ركبة واحدة على الأقل ، فإن اللاعب الذي بقي واقفا فقط من يمكنه تنفيذ هجمات الإسقاط . (9.1.6)

عندما **تنتقل محاولة الكنس (Sweep)** من وضعية الإحتجاز إلى **وضعية وقوف كلا اللاعبين** ، فسيبدأ القتال في وضعية الوقوف عندما يقف أحد اللاعبين على قدميه والآخر على قدم واحدة لمدة 3 ثواني . (9.2.5)

لا يسمح للاعبين بالنزول إلى الأرض بدون **مسك للجسد** أو **البدة (أو بالعكس)** ، و سيعطى إنذارات لذلك . (11.1.5)

في المباريات حيث **اللاعب ضريح** ، يمكن للاعبين أن يمسكا بالقبة و الكم منافسات البدة (GI) ، أو رأس أو ذراع الخصم بطولات البدون بدلة (NO-GI) ، قبل أن يبدأ الحكم المباراة .

الوضعية العليا تشير إلى أي وضعية يكون فيها اللاعب جسدياً فوق الخصم ، ومواجهاً له ، وفق الحالات التالية :

- حين يكون الخصم جالسا ، أو على ظهره ، أو على جانبه بورك واحد (طرف الخاصرة) على الأقل على البساط .
- مثلاً : أي وضعية إحتجاز .
- مثلاً : تحت التثبيت (خارج الإحتجاز) . مثل الإعتلاء الكامل ، إعتلاء الركبة ، شمال - جنوب ، أو التحكم الجانبي .
- عندما يكون بطن الخصم على الأرض ، في وضعية السلحفاة ، أو على ركبة واحدة على الأقل بينما اللاعب خلف خط كتف الخصم مع التحكم بالورك (الخاصرة) .
- هذا يتضمن التحكم بالظهر عندما يكون الخصم راكعاً .

الأوضاع التالية لا تعتبر وضعاً علوياً :

- وضعية التحكم بالظهر حين يكون ورك (خاصرة) الخصم على الأرض .
- التحكم بالظهر حين يكون الخصم واقفاً .
- وضعية السلحفاة ، من أمام خط الكتف ، أو الانبطاح .
- أحد اللاعبين واقفاً والخصم راكعاً .

الإسقاطات (9.1) والكنس (9.2) يجب أن تهبط إلى الأرض بأحد اللاعبين في الوضع العلوي (فوق الآخر) للحظة على الأقل حتى يبدأ عد ال 3 ثواني .

اللاعب الذي يحقق **الوضعية العليا** أولاً في سيناريو **الإحتجاز المزدوج (Dubble guard pull)** (11.1.2) سيعطى أفضلية ؛ بغض النظر إذا كان خارج إحتجاز الخصم أو داخله .

تغيير المستوى (Level change) ، أو **عكسه (Reversal)** ، هو عندما يكون اللاعب في أي وضع علوي ثم ينقلب إلى الوضع السفلي ، واللاعب في الوضع السفلي ينتهي إلى الوضع العلوي .

فقط حركات تغيير المستوى القادمة من **الإحتجاز** يمكن اعتبارها **كنس** (9.2.6)

ملحق

التعريفات

الإحتجاز : هو إستعمال اللاعب كلتا ساقيه أو أحدهما لمنع الخصم الذي في الوضع العلوي من الوصول لوضع مسيطر ومثبت لجسده هو . (9.2)

- اللاعب القادم من الإحتجاز و يصل الى وضعية الركوع ، أو الوقوف بدون اتصال أو استمرارية الهجوم ، إلى حركة ذات نقاط ، لن يعتبر محتجزا بعدها .
- لإعتبار الحركة كنسا (Sweep) ، يجب أن تكون متصلة ومستمرة باحتجاز اللاعب (Guard)
- لإعتبار الحركة تجاوزا للإحتجاز (Pass) يجب أن تكون متصلة ومستمرة بحركة إحتجاز الخصم .

الإحتجاز العلوي النصفي : عندما يقوم اللاعب (الذي في الوضعية العليا بساق واحدة محجوزة في إحتجاز خصمه النصفي) ، بتحقيق وضعية صدر - لصدر CHEST - TO - CHEST ، أثناء تثبيت ظهر خصمه على الأرض . (9.3.2)

اللاعب الذي يحقق وضعية الإحتجاز النصفي العلوي يمكن فقط أن يأخذ أفضلية حين يخسر وضعيته إذا :

- جاء اللاعب من محاولة تجاوز لإحتجاز أكثر إكتمالا (سواء مفتوح او مغلق) .
- سحب الخصم مباشرة إلى إحتجاز نصفي .

الكنس (Sweep) مباشرة إلى الإحتجاز النصفي ، أو حجز الخصم ساق اللاعب للرجوع إلى الإحتجاز النصفي من التثبيت ، لا يعطى أفضلية لوضعية الإحتجاز النصفي العلوي .