



كتاب القواعد للجيوجتسو (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 للجووجيتسو .

يحتوي على القواعد الإنضباطية الرسمية (نيوازا) للجووجيتسو
وتم الموافقة عليه من قبل الإتحاد العالمي للجووجيتسو JJIF في أغسطس 2015
ومراجعته كلية في 2024 .

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

www.jjif.sport

www.jjau.org



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



قواعد منافسات الجوجيتسو

لتحديد الفائز في المباريات التي لم تنتهي بإخضاع ، يطبق نظام رسمي لتسجيل النقاط ، والذي يكفي 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) .

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

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

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

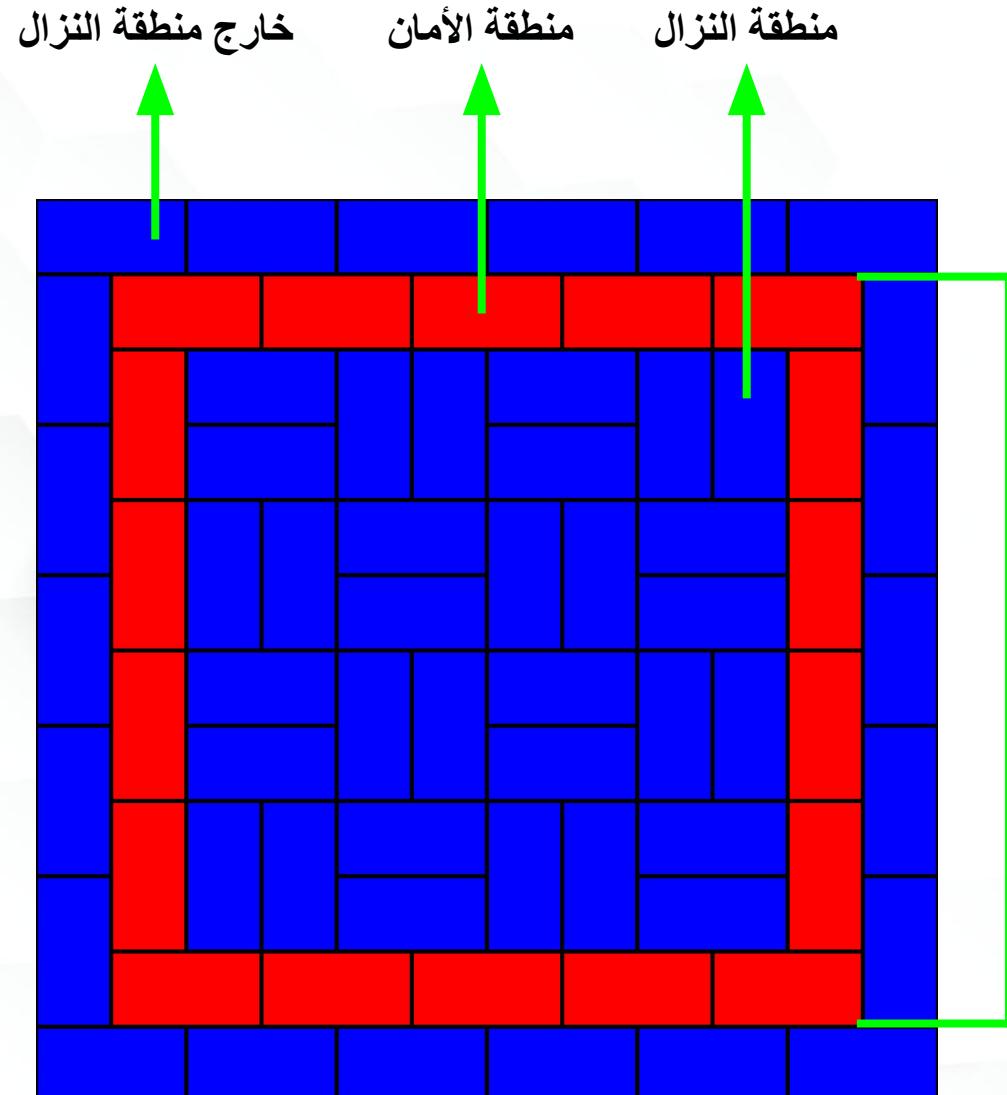
ملابس المنافسة : إما البدلة التقليدية (Gi) أو ملابس مسموحة رسميا من البليوزة الضيقة (No-Gi) والشورت (rashguard) .

قسم 1

ساحة اللعب

قسم 1

ساحة اللعب



1.1 تتكون منطقة المبارزة 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 8×8 م على الأقل .

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

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

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

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

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

قسم 2

المدربين

قسم 2

المدربين



المدرب بلباس رسمي و أنيق



المدرب بببلة الفريق الرياضية

2.4 إذا صدر من المدرب 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 استمر المدرب بتصرفه المسيء فيمكن للمنظمين طرده من منطقة المباريات كلها.

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

2.1 يسمح لمدرب واحد فقط بمرافقه اللاعب و إعطائه إرشادات لفظية من حدود منطقة المباراة.

- يجب على المدرب البقاء جالسا في كرسيه أو ركته الخاص إلا إذا طلب تحدي فيديو الإعادة.
- لا يجوز للمدربين استخدام الهاتف المحمولة ، أو التقاط الصور / مقاطع الفيديو ، أو استخدام أي أجهزة إلكترونية أثناء تواجدهم في ميدان اللعب.
- لا يجوز للاعب التحدث إلى مدربه أثناء المباراة وسيعطي إنذارا في حالة القيام بذلك.

2.2 المدربون هم قدوة و مثلا 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 المدرب إرتداء الملابس المناسبة ، إما ببلة رياضية كاملة أو لباس رسمي و أنيق .

- أثناء مرحلة التصفيات يسمح بلبس ببلة الفريق الرياضية .
- في المباراة النهائية على المدرب إرتداء لباس رسمي و أنيق .
- لا يسمح للمدرب بإرتداء أي قبعة .
- في بعض الحالات والمناسبات قد يطلب إرتداء لباسا خاصا من قبل المنظمين .
- قد يمنع المدرب من مرافقه اللاعب إلى منطقة النزال إذا لم يلتزم باللباس المناسب .

قسم 3

لباس المباريات و متطلباته



3.4 على المتسابقين ارتداء ملابس داخلية مطاطة.

- يسمح بارتداء **البناطيل السوداء الضيقة (tights)** مع الملاحظات التالية:
- في مسابقات **البدلة (Gi)** : يجب أن 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 وناعمة (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 أفضليّة للاعب.

3.6 لا يسمح بما يلي و يجب خلعه :

- أي نوع من المجوهرات و العقود و الحلق 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 تؤذى المنافس.
- أي غرض يحمله اللاعب أو يضعه في ملابسه مثل جهاز الخلوي أو المحفظة... الخ.
- أي أداة حادة ، بما فيها دبابيس 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 بالرقب المقوية على البناطيل فقط دون الجاكيت .
- أن يكون قياس البدلة مناسبا 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 فالامر عائد لهم (اختياريا) .
- 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 ولا 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 .

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

- يجب أن تكون الرقع من القطن و مثبتة جيدا .
- كل الرقع الغير مخيطة أو مثبتة في موقع غير مسحوب بها على البدلة سيزيلها مفتشوا البدلة .
- رقعة الممولين تثبت على الجزء الأمامي السفلي لبنطال 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 والإستحمام قبل المنافسة .
- في حالة وجود إصابة جلدية أو طفح أو إلتهاب أو أي مرض آخر يجب إعلام الطبيب و ستكون له الكلمة الفاصلة في إشتراك اللاعب من عدمه في المباراة .
- يجب على اللاعبين ارتداء أحذية أو ما شابهها أثناء المشي خارج منطقة المباراة .
- على ملابس المنافسة أن تكون نظيفة و جافة في بداية اللعب ولا توجد لها رائحة مئففة .

3.14 من مسؤولية كل لاعب :

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

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 كشفا أو فحضا 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 بتبدلاته ضمن وقت محدد .
- عدم القدرة على تبديل البدلة بأخرى ذات مواصفات مناسبة سيعتبر اللاعب منسحا و فوز الخصم .
- إذا كانت نتيجة إعادة الفحص مرة ثانية إلى اضطرار اللاعب لتغيير البدلة أو جزء منها مرة أخرى يعطى إنذارا (Penalty) لتأخيره المباراة .
- اللاعب الذي يطلب منه الحكم إزالة أي شيء غير مسحوب به أو قام بتأخير المباراة بأي طريقة أخرى ؛ سيتلقى إنذارا .

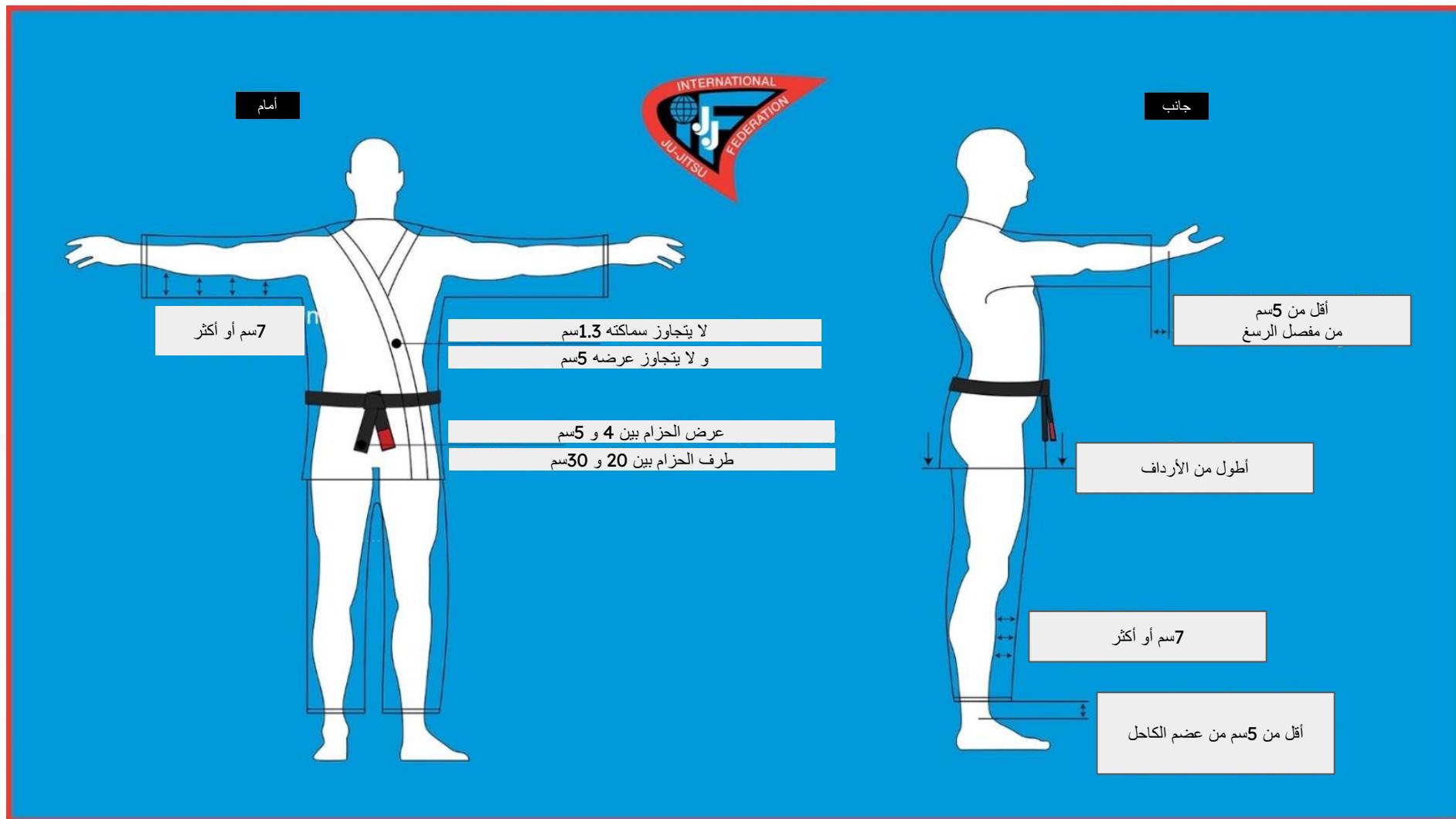
3.9 سيعطى كل لاعب الفرصة للوقوف على الميزان حتى نهاية الوقت المحدد للتوزين .

3.10 يسمح لللاعب 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 يتزموا بالمواصفات المطلوبة باللعب . تعطى الإنذارات حسب تقدير الحكم لتأخير المباراة .

قسم 3

مواصفات وإرشادات البدلة :



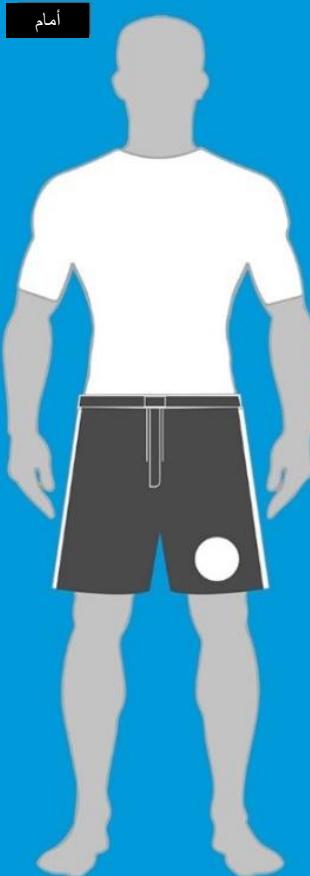
قسم 3

قواعد عامة للرقع على البدلة:



قسم 3

مواصفات وإرشادات البدون بدلة : No Gi



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 بالملابس 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

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

الفئات العمرية وفئات الأوزان تحدد حسب قواعد الـ **JJIF** الرياضية .

4.2 مدة المباراة تحددها 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 يصلون لنفثهم 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 الـ 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 ، ولكن ضمن نفس البطولة لا يمكن للاعب أن ينافس في فئتين عمريتين .

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

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		
14 تحت	12 تحت	10 تحت	14 تحت	12 تحت	10 تحت
-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

سلطة الحكم

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

الكتاب :

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

5.4 من واجب الحكم التدخل في المباراة **ويقفها** 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 فئة تحت 12 أو أقل ، فإنه من واجب حكم البساط الوقوف خلف اللاعب المرفوع عن الأرض لحماية عموده الفقرى في حالة سقوطه على الأرض.

5.1 الحكم هو صاحب **السلطة العليا** في كل مباراة.

- تكون السيادة للنتيجة التي يقررها الحكم في كل مباراة.
- تقدير الحكم الشخصي لل نقاط الممنوحة أو الأفضليات أو الإنذارات نهائيا ولا يمكن الإعتراض 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 وإقصاؤه قبل استسلام الخصم ستعود المباراة إلى وسط البساط ويحصل اللاعب الذي قام بحركة الإخضاع على 2 نقطة.
- إذا كانت نتيجة حركة الإخضاع استسلام الخصم فسيعلن فوز اللاعب الذي قام بهذه الحركة.

قسم 5

حكم البساط و حكام 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 لحكم 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 الحكم الثلاثة لنتيجة متفق عليها لنفس الحركة فإن حكم البساط عليه أن يختار النتيجة الوسطى بين الحكيمين الآخرين.



مثلاً : قرر أحد الحكم تسجيل نقاطاً ، 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 سيسمح للمباراة بالإستمرار.

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

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

5.8 على إثنين من حكام 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 الحكمان (حکما الشاشة) على وجوب تغيير قرار حكم البساط سيتواصلان معه عبر اللاسلكي وبلغانه بتغيير القرار ثم يقوم حكم البساط باعطاء 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 سيف المدرب ويرفع بطاقة البطولة الخاصة باللاعب ويبقى واقفا حتى يراجعه الحكم.
- إذا جلس المدرب بعد وقوفه فإنه يعتبر لاغيا ومنسحا من طلب التحدي.
- سينظر حكم البساط إلى حين وصول اللاعبين إلى وضع مستقر أولا ؛ قبل إيقاف المباراة للتحدى إلى المدرب.
- سينعلم الحكم حكم الشاشة بالإعتراض المدرب ومراجعة فيديو المباراة والإجماع على قبول التحدي وتصحيح قرار الحكم أو الغائه.
- إذا تم قبول الإعتراض يمكن للمدرب الإعتراض مرة أخرى لذلك اللاعب.
- إذا تم رفض الإعتراض فلن يقبل 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 والنقاس.
 - أي تسلسل حركات راجعها حكم الشاشة.
- لا يجوز للمدرب أن يخبر حكم البساط إلا بالنتيجة أو الإجراء الذي يرغب في أن يقوم حكم الشاشة بمراجعةه ، ولا يجوز له مناقشة ذلك أو طلب التوضيح.

5.15 لن ينظر حكم البساط بالإعتبار لطلبات المدرب اللغوية 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

السكرتاريا (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 والمنافسين والجمهور .

6.2 تكون السكرتارية من شخص مسجل للنقط يعمل نيابة عن المنظمين للبطولة ويكون مسؤولا عن عمل لوحة تسجيل إلكترونية . ممكן 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 .

قسم 7

الإشارات وإدارة المباراة



قسم 7

الإشارات وإدارة المبارزة



الإنحناء للحكم

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 أولا ثم لبعضهما البعض .



مناداة اللاعبين



الإنحناء للخصم

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

7.9 لا يمكن إعادة بدء المباراة أبداً من وضعية إخضاع .



لإعلان الفائز في المباراة



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

7.2 تبدأ المباراة من وضعية الوقف بقول الحكم "فایت!" (FIGHT) .

7.3 بمجرد حصول تلامس بين اللاعبين **بالقبضـة أو مـسـكـة** يـسمـحـ لـهـمـاـ بالـنزـولـ مـباـشـرـةـ إـلـىـ الـأـرـضـ إـمـاـ لـوـضـعـيـةـ إـحـتـاجـازـ أوـ وـضـعـ الـرـكـبـةـ عـلـىـ الـأـرـضـ .

7.4 يستطيع اللاعبان التحكم والتغيير بين الوضعيات المختلفة ولكن يجب عليهم 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 الوقف .

7.6 إذا كان جسداً اللاعبين في منطقة الأمان وكانا في وضعية مستقرة فالحكم 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 ويعطيه النقاط المستحقة ثم يعيد اللاعبين إلى وسط البساط للبدء مجدداً في نفس الوضعية .

- إذا انتقلت الحركة لخارج منطقة المباراة قبل 3 ثواني اللازمة للحكم فإن الحكم سيعطي اللاعب أفضلية إذا استحقها ويعيد بدء المباراة وقوفاً .

قسم 7

"فایت" FIGHT و "ستوب" STOP

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



سيقوم الحكم بلمس اللاعب اذ لم تكن الإشارة التحذيرية مرئية

الإشارة لبدء عد الـ 10 ثواني للسلبية

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

- إذا غادر اللاعبان منطقة القتال إلى منطقة الأمان وكانا في وضعية مستقرة وسهلة التمييز سيفقههما ثم يرجعان إلى وسط منطقة القتال في نفس الوضعية لبدء اللعب مجدداً.
- في أي وقت يراه الحكم ضرورياً مثل إعادة ضبط البدلة أو لإعطاء 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 تشكيلاها ، فإن الحكم سيعيد بدء المباراة في وسط البساط من وضعية الوقف.
- 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 للإخضاع.
- حين ينتهي وقت المباراة.

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

7.11 يجب على الحكم قول "فایت" FIGHT لتنبيه اللاعب إذا كان سليباً (مماطلاً) على الأرض .

- سيشير الحكم باليدي التي تدل على اللاعب الذي يتم تنبيهه أو يلمس ظهره إذا لم يكن مواجهها للحكم .
- سيكون للاعب حينها مدة 10 ثواني ليصبح أكثر فاعلية أو يحاول أن ين啼ق .
- إذا بقي أحد اللاعبين أو كلاهما سليباً بعد مرور 10 ثواني فسيتلقى/فسيتلقيان مباشره إنذاراً وتنبيها آخر بالقاعد و السلبية .

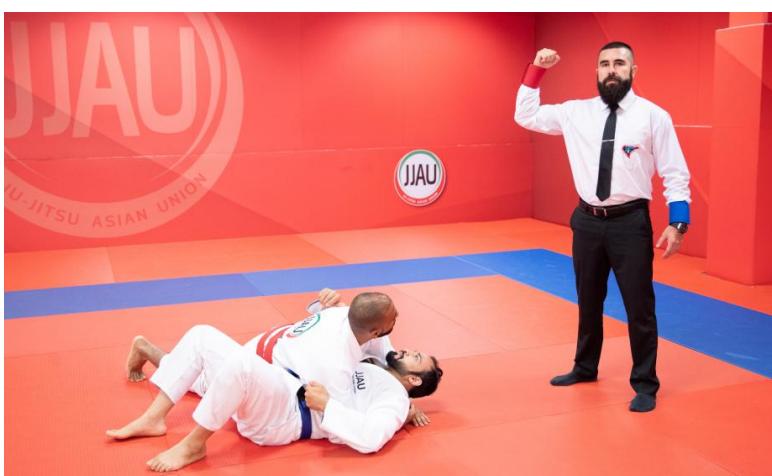
قسم 7

الإنذارات والإقصاء

لإعطاء إنذار (خطأ صغير) : "فأول!" (Foul)



يشير الحكم إلى اللاعب المخالف



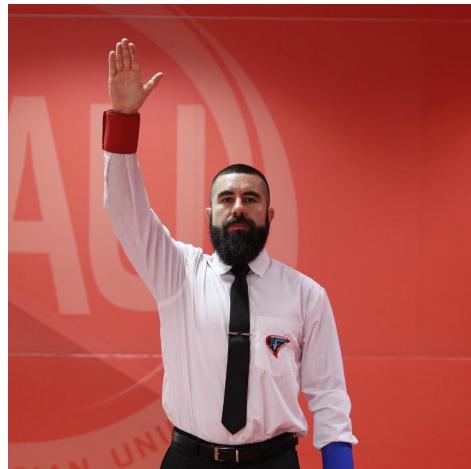
يشير بإعطائه إنذارا

لإرشاد اللاعب لترتيب البدلة

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

قسم 7

مزيد من الإشارات



لإثبات أن اللاعب قد فاز بالمباراة
باستخدام إخضاع قانوني



توجيه اللاعب للوقوف من على الأرض



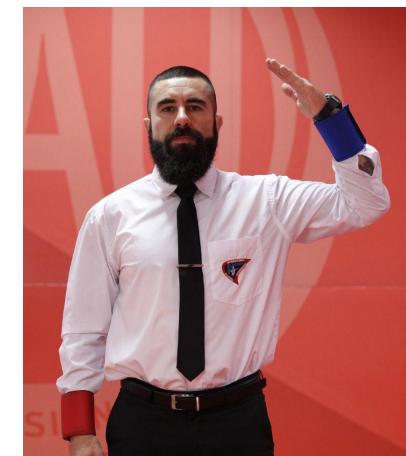
توجيه اللاعب بالعودة إلى الأرض



لإيقاف المباراة : "ستوب!" (Stop)



لإشارات التأكيد
حصل من حكم الفيديو



إشارة التأكيد لازالة النتيجة
السابقة أو العقوبة

قسم 8

القواعد الإرشادية لتسجيل النقاط والأفضليات



قسم 8

إرشادات التسجيل

الجبوجيتسو تكافئ التقدم في الحركات ذات النقاط والوضعيات ذات السيطرة التي ينجزها اللاعب أثناء المباراة من أجل تحقيق هدف الإخضاع. الحركات والوضعيات ذات النقاط يجب تثبيتها لمدة 3 ثواني لتسحق النقاط عليها ، إذا تحققت الحركة أو الوضعية ذات النقاط ولكنها لم تثبت لمدة 3 ثواني فستعطي 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

النقط

8.1.1 عندما يغادر اللاعب متعمداً منطقة المبارزة لمنع خصميه من إتمام أو المحافظة على وضعية ذات نقاط سيعطي إنذاراً للاعب الهارب من البساط وتعطى **2 نقطة** للخصم.

- ترتيب الإنذارات المعطاة سبقى متبعاً وأى أفضليات أو نقاط أخرى ستعطى أيضاً 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 الوقف.

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

- ستعطى النقاط لكل حركة تستحق ذلك بعد ثبيتها لمدة **3 ثانية**.
- ستعطى أفضلية لكل حركة ذات نقاط ولم يتم ثبيتها لمدة **3 ثانية**.

8.1.3 إذا حاول اللاعب القيام بحركة ذات نقاط أثناء وقوعه في محاولة إخضاع فإن الحكم سيبدأ عد **3 ثانية** بعد أن يُفلت اللاعب من قبضة خصميه ويسقط 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 يعطي الحكم أي نقاط أو أفضلية لمحاولته هذه.

8.1.4 إذا كان اللاعب يحاول ثبيت حركة ذات نقاط ثم هاجمه الخصم بحركة إخضاع فإن الحكم سيوقف عد الـ **3 ثانية**.

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

8.1 تعطى النقاط للاعب الذي يثبت على حركة أو وضعية ذات نقاط **للمدة 3 ثانية**.

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 الاحتجاز

2 نقطة

إسقاط
كنس
ركبة على المعدة

قسم 8

الأفضليات



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.

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 للإسلام 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 السلطة لمنح أو سحب الأفضليات لمحاولة الإخضاع .

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

8.2.3 من قبل خصمه سيعطى أفضلية واحدة فقط في حالة عدم تمكنه من الهروب من الإخضاع حتى نهاية المبارزة .

قسم 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 خصميه من وضعية الوقف على النزول إلى الأرض في وضع سفلي (الظهر على الأرض أو جانبياً أو جلوساً) أو راكعاً مع التحكم بورك (خاصرة) 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 جانبياً



الهبوط جلوساً

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

9.1.7 إذا أسقط الخصم اللاعب على الأرض باستخدام إسقاط بمهامحة ساق واحدة أو القدمين (Double leg) ، أو القدمين (Single 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 بدأ الخصم ، مع مراعاة قاعدة الثلاث ثوان.
- يجب أن تبدأ حركة الإسقاط المضاد قبل سقوط اللاعب إلى الأرض (من قبل خصم).
- 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 تعتبر 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 يسحبه الخصم في الإحتجاز ، لن ينال أي نقطة تتعلق بالإسقاط.

- اللاعب الذي وبحركة متصلة بالدفاع ضد الكنس (Sweep) يقوم بارجاع الخصم على ظهره على الأرض أو على جانبه قبل مدة ال 3 ثوانى لرجوع اللاعبين إلى وضعية الوقف ؛ لن يعطى أي نقاط متعلقة بالإسقاط.
- اللاعب الذي يدافع ضد حركة التحكم بالظهور أثناء الوقف ؛ حيث وضع الخصم إحدى أو كلتا قدميه حول خاصرته ولا يوجد أي من قدميه على الأرض لن يعطى أي نقطة متعلقة بالإسقاط.

إذا قام اللاعب بحركة إسقاط أدت 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 ستعطي نقاطا أخرى للإسقاط إذا رجع اللاعبان إلى وضعية الوقف بدون اتصال هذه الحركة مع حركة القتال على الأرض.

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

9.1.2 اللاعب الذي يبدأ محاولة الإسقاط قبل أن يسحبه خصميه للإحتجاز سيعطي نقاطا للإسقاط مع مراعاة مدة ال 3 ثوانى .

9.1.3 إذا كان اللاعب ممسكا بساق الخصم أو ساق ببطنه وقام الخصم بسحبه إلى الإحتجاز على الأرض ، فإن اللاعب الذي كان ممسكا بالساق أو البطن سيعطي نقاطا للإسقاط مع مراعاة مدة ال 3 ثوانى .

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

- إذا وضع ظهر الخصم على الأرض بعد مرور زمن ال 3 ثوانى فلن تحسب نقاط أو أفضلية للإسقاط.

- في الحالات الممنوع فيها القفز إلى الإحتجاز ، فإن الحكم سيوقف المباراة ويعطي إنذارا للخصم ، ويعيد بدء المباراة من وضعية الوقف ويعطي 2 نقطة لحركة الإسقاط.

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

- إذا بقى اللاعبان في منطقة الأمان بعد الإسقاط ، فإن حكم البساط سيوقف المباراة فقط بعد مرور ال 3 ثوانى للثبيت.

- سيعطي الحكم النقاط ثم يعيد بدء المباراة من وسط البساط في نفس الوضعية التي أوقف فيها المباراة.

- إذا لم يتم ثبيت الوضعية سيعطي اللاعب أفضلية لمحاولة الإسقاط إذا توافرت الشروط لذلك .



قسم 9

حركة ذات نقاط : الكنس (Sweep)



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 وأطاح بخصمه إلى الأرض ولكنه لم يحاول الإنقال إلى الوضع العلوي .
- إذا قام اللاعب بالكنس ووصل إلى الوضع العلوي ولكنه عاد بإرادته إلى الإحتجاز .

التعريف الرئيسي : يُعرَّف الإحتجاز بأنه : إستعمال الساقين أو إدراهما كأدلة تحكم أو حاجز لمنع الخصم الذي في الأعلى من تحقيق وضعية السيطرة وثبتت 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 الاتصال والإستمرار من حركة إحتجاز ؛ لن يعتبر الكنس (Sweep) أو تجاوز الإحتجاز (Guard pass) حركات ذات نقاط .

9.2 الكنس (Sweep) : هو عندما يقوم اللاعب بالتغيير من الإحتجاز وبشكل غير منقطع إلى 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 .

9.2.4 ستعطى نقاطا إضافية تلقائيا لكتس ناجح وكان منتهاها مباشرة باعتلاء بالركبة ، أو اعتلاء كامل ، أو اعتلاء الظهر ، طالما تحقق شروط التعريف التقى لهذه الحركات مع مراعاة توقيت ال 3 ثواني .

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

- سيببدأ بعد 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 منتهاها ويحق لأي من اللاعبين عمل إسقاط لآخر .



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

9.2.2 إذا حق اللاعب المحاول لحركة الكتس وضعية التحكم بالظهر واضعا إحدى أو كلتا قدميه خطافين (Hooks) أثناء بقاء الخصم على ركبة واحدة على الأقل ، تعتبر تغييرا ناجحا إلى الوضع العلوي ولذلك يمكنه الحصول على نقاط الكتس مع مراعاة توقيت ال 3 ثواني .

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

9.2.3 لن تعطى أي أفضلية لحركات الكتس (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 كتس



الإحتجاز النصفي

تجاوز الإحتجاز

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



الإحتجاز النصفي العكسي لن يعتبر
نصف إحتجاز علوي .
”الصورة على اليمين”



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

- إذا تم وضع اللاعب العلوي في إحتجاز نصفي مباشره بعد الكنس (Sweep) ، أو أعيد إلى الإحتجاز النصفي 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 بحركة متصلة من الوضع العلوي في إحتجاز خصميه بالتقدم و التجاوز كلية من ساقى الخصم إلى وضع علوي مسيطر ، مع إبقاء الخصم على ظهره أو جانبه و روكه (خاصرته) على الأرض .

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



9.3.1 ستعطى نقاطاً إضافية لتجاوز الإحتجاز الذي ينتهي باعتلاء الركبة (Full mount) أو اعتلاء كامل (Knee on belly) طالما تحققت شروط التعريف التقني لهذه الحركات و مراعاة توقيت ال 3 ثواني .

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



في هذه الحالة لا تعطى أي نقاط لتجاوز الإحتجاز .
إذا تم ثني الساق الموجدة على الذراع (أي أصبحت مثنية) ؛ فإن حكم البساط سوف يبدأ بعد الـ 3 ثواني لثبيت 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 فإي عكس للوضع من قبل اللاعب السفلي بعد ذلك لن يعتبر محاولة كنس (Sweep) .

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

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



محاولة تجاوز الإحتجاز
(السيطرة على الورك غير ضرورية)

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



اللاعب المحتجز ينقلب (يتدرج) إلى الخلف



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



قسم 9

حركة ذات نقاط الإعتلاء بالركبة (Knee on belly)



الركبة على البساط : أفضلية

(إذا لم يتم الإعتلاء بالركبة كما هو معرف تقنيا)

مواجهة الساقين : لا توجد نقطة للإعتلاء

9.4.3 عندما يتراجع اللاعب الذي حقق الإعتلاء الكامل (Full mount) بإرادته أو رغمما عنده إلى وضعية الإعتلاء بالركبة (Knee on belly) ، فلن يأخذ نقاطاً 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 التقبية للحركة والثبات لمدة 3 ثواني .

9.4 وضعية الإعتلاء بالركبة (تُعرف أيضاً بالركبة على البطن) : هو عندما يضع اللاعب الذي في الأعلى ركبته أو قصبة ساقه على أو عبر بطن ، أو صدر ، أو أضلاع خصميه الذي يستنقى على ظهره أو جانبه .

على اللاعب أن يكون مواجهها لرأس خصميه وليس مواجهها 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 قصبة ساقه (Shin) على بطن ، أو صدر ، أو أضلاع خصميه لكن ركبته الأخرى كانت على البساط ، فسيستمر حكم البساط بمرافقة اللاعب فيما إذا كان يستطيع إكمال الوضعية كما هي معرفة تقنياً 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 إرادياً عن هذه الحركة ثم عاد لها فلن يُعطي نقاطاً إضافية .

- إذا تم إجبار اللاعب من قبل خصميه 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 .



قسم 9

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



إعتلاء كامل كلاسيكي



إعتلاء كامل تقني



إعتلاء كامل مع استخدام القدم كخطاف



إعتلاء كامل بإنحباس ذراع واحدة فقط



إعتلاء الظهر

9.5 وضعية الإعتلاء الكامل هي : عندما يستعمل اللاعب الذي في الأعلى ساقيه لإمتطاء (أو الركوب على) جذع خصميه الذي يستنقى 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 خصميه الذي يستنقى 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 ؛ و تعتبران متساوين في التقدم إلى وضعية التحكم في الظهر (Back control) كوضعيات ذات النقاط الأعلى .

- بناء على ذلك ال 4 نقاط تعطى في كل مرة تحقق 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 .



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



مثلث الخنق من الوضع العلوي : لا نقاط

9.5.2 إذا قام اللاعب بإعتلاء كامل (Full mount) أو إعتلاء الظهر (Back mount) بوجود كلا ذراعي الخصم محبوسنان تحته ، فإن حكم البساط سوف يستمر بالمرaqueة 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 بارادته 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 خصميه ؛ ثم عاد إليها مرة ثانية فإنه سيعطى نقاطا ؛ طالما تحققت الشروط التقنية للحركة والثبات عليها لمدة 3 ثواني .



إعتلاء كامل (Full mount) عكسي : لا نقاط



قسم 9

حركة ذات نقاط التحكم بالظهر (Back control)



تحكم بالظهر بالخطافات



تحكم بالظهر بإحتجاز ذراع واحدة

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 ساقي الخصم ؛ مع إحتجاز أو حبس ذراع واحدة على الأكثر بحيث يكون الخطافان أخفض من مستوى خط الكتف .

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

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



أفضلية لهذه الأوضاع إذا لم تتوفر الشروط التقنية للتحكم بالظهر :

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 كتف ذراعي الخصم محبوسنين داخل الخطافين ، فإن حكم البساط سوف يستمر بالمراقبة فيما إذا استطاع اللاعب إتمام الوضعية كما هي معروفة 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 كلبا عن ظهر خصمه قبل أن يستحق نقاطا مرتين ثانية للتحكم بالظهر .

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

القسم 10

الإخضاع
SUBMISSION

10.2 سيتم إيقاف المباراة مباشرةً 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 للتربت مرتين على الأقل على جسد خصمه ، أو على الأرض ، أو على جسده.
- عندما يستعمل اللاعب قدمه للتربت على الأرض مرتين إذا لم يستطع استخدام يديه.
- عندما يطلب اللاعب لفظياً إيقاف المباراة.
- عندما يصرخ اللاعب ، أو ينثر (Grunt) ، أو يصدر أصواتاً تعبّر عن الألم أثناء وقوعه في قبضة إخضاع.
- تعلن 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 الحكم لهذه المباراة إعلام رئيس الحكم.
- في الفئات العمرية تحت 16 سنة والأصغر عمراً ، من واجب حكم البساط مقاطعة حركة الإخضاع و إعلان 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 بالإسلام.

10.1 اللائحة التالية تخطي كافة حركات الإخضاع القانونية لمنافسات المستويات المفتوحة (Open rank) ضمن الفئات العمرية تحت 18 والأكبر عمراً ، مع تأكيد الحركات الممنوعة لكل الفئات العمرية على صفحة 59 . الرجاء الرجوع إلى الجدول في صفحة 60 لمنافسات ذات الأقسام المصنفة حسب رتبة العزام 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) كل حركات قفل الدوران (rotation locks) ، أو قفل المط الزائد (hyperextension lock) بتطبيق القوة على الكتف أو المرفق (elbow) مسموحة بها .
- كل الهجمات المطبقة على الرسغ مسموحة بها تحت 18 سنة والأكبر عمراً .
- قفل الكاحل الممتد والمستقيم (Straight Ankle Locks) مسموحة به في الفئات تحت 18 والأكبر عمراً .
- الإخضاع بالضغط الداخلي على المرفق (elbow) أو الركبة (knee) (يعرف أيضاً بقطاعة العضلة الثانية أو قطاعة بطة الساق Bicep or Calf Slicer) مسموحة به في الفئات تحت 18 و الأكبر عمراً .
- المد المفرط للركبة المستقيمة (Kneebar) مسموحة به في الفئات تحت 18 و الأكبر عمراً ؛ طالما كانت قوة الهجوم متوازنة مع امتداد الساق ، بدلاً من قوة جانبية على الركبة .
- قفل دوران الكاحل إلى الداخل (Internally rotated ankle locks) (Toehold) ؛ مثل : مسكة (Toehold) أو (Estima Lock) مسموحة بها للفئات تحت 18 و الأكبر عمراً .
- قفل الساق (leg lock) التي تطبق قوة جانبية (lateral) أو دورانية (rotational) على الركبة ؛ مسموحة بها في أقسام البدون بدلة NO-GI للفئات العمرية تحت 21 و الأكبر عمراً ، وممنوعة في باقي الأقسام والفئات العمرية .

هذا التعريف يتضمن ولكن لا ينحصر بـ : خطاف كاحل داخلي / خارجي (inside/outside Heel Hook) ، قفل (Z-lock) ، وركبة متعددة مع ضغط جانبي عليها (Sideway Kneebar) ، وحصاد الساق (leg reaping) (قدم محصورة أو مهاجمة) .

- قفل دوران الكاحل الخارجي (externally rotated ankle lock) ، (مثل مسكة عكسي ، Aoki Lock ، Toehold) تعتبر هجوم دوراني على الركبة . ولذلك فهي محظورة في جميع الفئات باستثناء تحت 21 و الكبار No-Gi .
- أي قفل على الرقبة أو العمود الفقري (neck or spine locks) ؛ والتي تؤدي عمداً إلى لف (دوران) أو ثني مفرط أو مط مفرط لعمود الخصم الفقري لإحداث إسلام أو إصابة يعتبر ممنوعاً .

إذا وضعت حركة خنق (choke) اللاعب المدافع في شكل من أشكال قفل العمود الفقري (spinal lock) ؛ فسيعتبر الهجوم إخضاعاً قانونياً في الفئات العمرية تحت 18 و الأكبر عمراً طالما كانت محاولة الخنق واضحة وقانونية .

10.9 إذا غادر اللاعب المحاول للإخضاع منطقة المبارزة ببارادته ؛ فلن يُعطى نقاطاً أو أفضلية ، بدلاً من ذلك سيعطى إنذاراً لهذا اللاعب ، وسيعاد بدء المبارزة من وضعية الوقف .



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 خصميه بوضعه في خطر حقيقي يؤدي للإسلام ، أو فقدان الوعي ، أو إحداث أي نوعٍ من الإصابة . سيأخذ هذه الأفضلية إذا تم الدفاع ضد حركة الإخضاع هذه .

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

10.5 بعد حركة إخضاع قانونية ناجحة ، سيتم إيقاف المبارزة وإعلان اللاعب الذي قام بالإخضاع فائزاً . سيرفع حكم البساط يده التي تدل على اللاعب عالياً فوق رأسه بكفة مواجهها للأمام للإشارة إلى حصول إخضاع .

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

- سيعاد بدء المبارزة في وضعية الوقف .
- 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 عادة منطقة النزال أثناء وقوعه في الإخضاع سيتم إقصاؤه لهروب الخير قانوني من محاولة إخضاع .

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

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

الفسم 11

الأخطاء والحركات الممنوعة

القسم 11

ترتيب الإنذارات

عندما يرتكب اللاعب خطأ صغيرا ؛ فإن الحكم سيرفع يده التي تدل على اللاعب فوق مستوى الكتف بقبضة مغلقة مشيرا بإعطائه إنذارا.

الإنذارات في فئة تحت **18** العمرية والأكبر عمرا ؛ ستعطى بالترتيب التالي :

- أول خطأ صغير : إنذار .
- ثاني خطأ صغير : إنذارا و أفضلية للخصم .
- ثالث خطأ صغير : إنذارا 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 وضعيه الوقف .

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



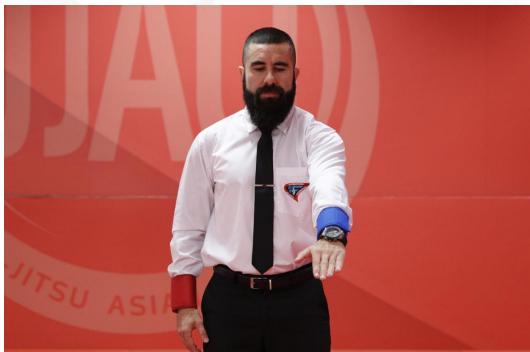


القسم 11

الأخطاء الصغيرة



إشارة لإعطاء إنذار في وضعية الوقوف قبل متابعة المبارزة .



التحذير بالإذار بكلمة "فait" (FIGHT) تستعمل فقط للسلبية على الأرض .

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

اللاعب المدافع لن يعتبر سلبيا ؛ هذا يتضمن ولكن ليس محصورا بما يلي : أن يكون متحكما به في وضعية مسيطرة ، والدفاع ضد الإخضاع أو أن يمنع حركة وشيكه ذات نقاط من قبل خصميه .

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

11.1.1 السلبية أو المماطلة تعرف : 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 بالإذار إلى أحدهما أو كليهما ، ثم يأمر لفظيا بكلمة "فait!" (FIGHT) .
- في حالة السلبية على الأرض ؛ فإن الحكم سيشير إلى أحد أو كلا اللاعبين وهو يقول : "فait!" (FIGHT) ويبدا بعد 10 ثواني .
 - إذا ، وبعد انتهاء الـ 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 .

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 .

(مثلاً : 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 مربوطاً .

11.1.11 وضع القدم عمداً داخل الحزام أو قبة الخصم .

11.1.12 وضع القدم عمداً داخل طية صدر البدلة بدون أن يكون ممسكاً بها على نفس الجهة ، أو الدوس على طية صدر البدلة لتنبيتها على الأرض .

11.1.13 في منافسات البدون بدلة (NO-GI) إمساك بلوزة الخصم ، أو بلوزته شخصياً ، 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 وقتاً طويلاً لترتيب بدلته .

يتضمن هذا ولا ينحصر بما يلي : ارتداء الملابس الخطا ، أو ليس ، أو حبازة أغراض منوعة بعد بدء المباراة ، خلع الحزام ، فتح البدلة ، نزع الحجاب ، أو إذا أخذ اللاعب وقتاً أكثر من 20 ثانية لربط لكل من حزامه أو بنطاله أثناء وقت المباراة .

يتضمن هذا أيضاً 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 .

11.1.2 عند حصول وضعية احتجاز مزدوج (Double guard pull) ؛ (تعرّف بمحاولة كلا اللاعبين في نفس الوقت وضع الآخر في الإحتجاز ؛ إما نزولاً من وضعية الوقوف أو الركوع بدون أخذ أي منها للوضع العلوي) ؛ فإن الحكم سيبدأ بعد 20 ثانية .

إذا بقي اللاعبان في وضعية الإحتجاز المزدوج بعد نهاية التوقف ؛ فسيتم إيقاف المباراة ، وينتقل كلا اللاعبين إنذاراً وستبدأ المباراة في وضعية الوقوف .

اللاعب الذي يحقق الوضعية الأعلى أو لا يأخذ أفضليّة ، وستستمر المباراة كالمعتاد طالما لم يعد هناك إحتجاز مزدوج .

إذا حقق اللاعب وضعية ذات نقاط وثبت عليها ليأخذ نقاطاً ، فستستمر المباراة كالمعتاد .

إذا كان اللاعب في وضعية هجوم وشيك لتسجيل نقاط أو احتضان ؛ فإن الحكم لن يوقف المباراة حتى لو انتهى توقفها 20 ثانية ، وسيستمر بالمرأبة ليرى إذا نجحت محاولة الهجوم .

إذا فشلت المحاولة وعاد كلا اللاعبين إلى وضعية الإحتجاز المزدوج ، سيأخذان إنذاراً ، ويعاد بدء المباراة من وضعية الوقوف .

11.1.3 في حالة الإحتجاز **50/50** مع استخدام الياقة / أو الحزام ، سيبدأ الحكم العد التنازلي لمدة 20 ثانية . إذا لم يتم تحقيق أي كنس أو تغيير الإحتجاز ، سيصدر الحكم إنذاراً لللاعب الذي يستخدم هذه الوضعية ، حتى لو كان اللاعب يتحرك 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 ، ولكن ظل في وضعية إحتجاز الـ **50/50** ، سيستمر الحكم في العد .

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

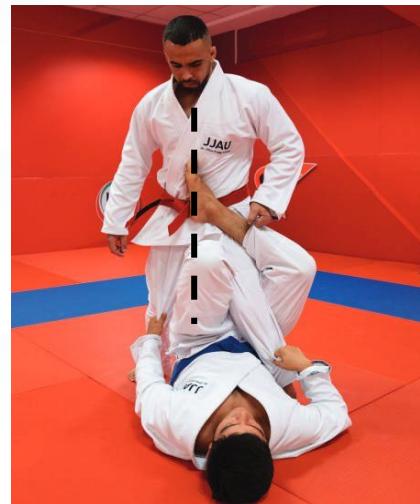
11.1.5 وضع اليد أو القدم على وجه الخصم عمداً .

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

إذا حصل هذا ؛ فإن حكم البساط سيوقف المباراة ويعطي إنذاراً لللاعب المخطئ ، ويعاد بدء المباراة في وضعية الوقوف .

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 الحاصلة (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 .



حصاد جزئي للركبة بوجود القدم أمام خط الوسط ،
بوجود قدم الخصم واقفة أو محصورة (اليمين)
ـ (Partial knee reaping) : إنذار .

ـ سيزيل الحكم الساق الحاصلة (REAPING LEG) ،
ـ ويعطي إنذارا ، وتنتمر المباراة .



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 .

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 عدا لمنع الخصم من تحقيق وضعية ذات نقاط أو المحافظة على وضع مسيط .

- 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 ؛ فسيعاد بدء المباراة في نفس الوضعية في وسط البساط .
- إذا لم توجد وضعية مستقرة فسيعاد بدء المباراة في وضعية الوقوف .
- يمكن منح أفضلية إذا تم استيفاء الشروط اللازمة لذلك .

11.1.19 مغادرة منطقة المباراة بعد انتهاء المباراة و قبل إعلان الفائز .

11.1.20 للفئات العمرية تحت 16 والأصغر عمرا : محاولات القفز إلى الإحتجاز ، و محاولة الإخضاع بالقفز (Flying submissions) . سيعاد بدء المباراة في وضعية الوقف مع إعطاء إنذار .

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

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

11.1.22 الأخطاء الصغيرة التي ترتكب 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 الوقف و إعطاء إنذارا لللاعب المهاجم .
- إذا ارتكب اللاعب الذي يتعرض للإخضاع خطأ صغيرا ، يجبر الحكم على إيقاف المباراة يتم رفع العقوبة إلى الإقصاء .

القسم 11

الأخطاء الكبيرة الخاضعة للتأديب



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

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 وقليلة الحياء تجاه خصمه ، أو طاولة التحكيم ، أو المسؤولين ، أو الحكم ، أو المشاهدين ، قبل وأثناء أو بعد المباراة .

11.2.2 عندما يظهر اللاعب عداوة تجاه خصمه ، أو طاولة 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 التنسالية أو عينيه ، أو يقوم عمدا باستخدام ضربة صادمة أي قوية بأي شكل (مثل اللكم أو الضرب بالمرفق أو الركبة أو الرأس أو الرفس إلى آخره) .

11.2.4 عندما يظهر اللاعب عدم الاحترام تجاه خصمه ، أو طاولة التحكيم ، أو المسؤولين ، أو الحكم ، أو المشاهدين ، إما لفظيا أو بالاشارة خلال أو بعد المباراة .

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

11.2.6 عندما يقوم اللاعب بتصريف مثين غير لائق أو بدون روح رياضية للمنافسة (البطولة) ، أو أي فعل آخر مثين قبل وأثناء و بعد المباراة .



القسم 11

الأخطاء التقنية الكبيرة

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

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

11.3.9 تطبيق حركة قفل الساق (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 عمراً.

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

- إذا تجاوزت الساق الحاصلة (Reaping leg) خط وسط جذع الخصم (حصاد كامل) ، وبقدم محسورة .
 - إذا كانت قدم المهاجم أمام خط وسط جذع الخصم (حصاد جزئي) أثناء محاولة إخضاع لقدم المحسورة .

11.3.11 إذا قام اللاعب قصداً بالتسبيب بأقصاء خصميه عن طريق وضعه إرادياً في وضعية غير قانونية.

11.3.12 وضع اللاعب على جسده أي نوع من الكريمات ، أو الدهون ، أو المواد التجميلية ، أو أي مادة زلقة ممكן أن تؤثر على قدرة الخصم بالمنافسة بعدل ، أو أي مكياج أو صبغة شعر ، أو أي مادة تجميلية تصبح 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 .

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 عاماً 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 .

اللاعب في الوضع السفلي لا يعتبر هجوما على الرقبة .

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

إذا حمل اللاعب خصميه 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 .

الدليل الإرشادي لحصاد الركبة (KNEE REAP) : إقصاء (خطأ كبير)

ما عدا الفئات العمرية تحت 21 والأكبر عمراً في بطولات الـ NO-GI



حصاد ركبة كامل (عبر الخط الطولي الوسطي) مع حصر القدم المحسودة .



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



حصاد ركبة جزئي أو كامل (أمام أو عبر الخط الوسطي) بحركة إخضاع على الساق المحسودة



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 والأسنانة)

سيتم إعادة الوضعية إلى الإحتجاز المفتوح (الأقل من 16 عاماً وأصغر سناً) بدون اعتباره خطأ .
إذا كان منتقلًا من كنس ؛ فسوف ينتظر الحكم لمدة 3 ثوانٍ 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 المحصودة



الحكم يستأنف المباراة .



الحكم يعطي إنذاراً 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 للساقي (leglock) قانونية بوجود القدم خارج الخط الوسطي



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



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



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

	بدلة و بدون البدلة		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 تحت 21 الكارب / الأساتذة	تحت 18 الأساتذة	تحت 21 الكارب	
1	X	✓	✓	✓	✓	إخضاع بمط الساقين بعيداً عن بعضهما البعض (Banana Split)
2	X	X	✓	✓	✓	خنق بالضغط على العمود الفقري . بما في ذلك و على سبيل المثال لا الحصر: (مثل الخنق بدون ذراع، خنق الشمال والجنوب، خنق مقص الرأس.... الخ)
3	X	X	✓	✓	✓	مثل الخنق بالذراع و ال (دارس،أنكوندا) ، و ما شابه Kata gatame variation (anaconda, D'arce, buggy, etc.)
4	X	X	✓	✓	✓	الخنق الأمامي بقل الرأس بدون استعمال القبة / المقصلة (Guillotine)
5	X	X	✓	✓	✓	الخنق بالساعد باستخدام الأحكام / إيزبكيل (Ezekiel choke)
6	X	X	✓	✓	✓	قل الكتف الدوراني باستخدام الساقين (Omoplata) ... الخ
7	X	X	✓	✓	✓	مثل الخنق بسحب الرأس
8	X	X	✓	✓	✓	قل الكاحل الممتد (متوازي او متوجه للخارج)
9	X	X	✓	✓	✓	القلق في وضعية الإحتجاز الكامل من خلال الضغط بالأرجل على الكلى أو الأضلاع
10	X	X	✓	✓	✓	قل الرسغ بأي شكل من الأشكال
11	X	X	✓	✓	✓	الرأس للخارج خلال اسقاط الساق الواحدة (ليس خطأ : إعادة النزال من وضعية الوقوف)
12	X	X	✓	✓	✓	القفز للإحتجاز المغلق أو محاولة إخضاع بالفقر (خطأ صغير : إعادة النزال من وضعية الوقوف و إعطاء إنذار)
13	X	X	✓	✓	✓	قاطعة البطة (الساق) أو قاطعة العضلة الثانية (الذراع)
14	X	X	✓	✓	✓	طى الركبة المستقيمة عكسياً Straight kneebar (aligned with knee)
15	X	X	✓	✓	✓	قل دوران الكاحل الداخلي (toehold, Estima lock, corkscrew, etc)
16	X	X	✓	✓	✓	قل الكاحل الممتد متوجه للداخل (Straight ankle lock turning inward (facing the direction of the free leg)
17	X	X	X	X	✓	قل خطف 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
						حصاد الركبة كامل (عبر 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) .
19	X	X	X	X	✓	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 قاتونية ، و يعطي إنذارا) .
						* بدون حصر قدم الخصم = لا إنذار (طالما أن الحكم يرى أنه لا يوجد خطر على الركبة المحصورة)
20	X	X	X	X	✓	قل دوران الكاحل إلى 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	قل 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 بمحاكمة ساق واحدة (Single leg takedown)
26	X	X	X	X	X	حركة السوبلكس أو أي حركة إسقاط ، والتي ترمي الخصم أو تسقطه بقوه على رقبته أو رأسه على الأرض سواء كان متعمداً أو بسبب إهمال سلامه الخصم

	التقنيات المدرجة أدناه ستؤدي إلى الإقصاء في فئات الأحزمة المتساوية موضحة بعلامة X أحمر ، مالم ينص على خلاف ذلك .								
	ببدلة و بدون البدلة	ببدلة	بدون ببدلة	أبيض	أزرق	بنفسجي	بني	بني (الأسنان)	بني (الكبار)
تحت 12 وال أقل (جيم الأحزمة)	تحت 14 (جيم الأحزمة)	تحت 16 (جيم الأحزمة)	تحت 18 (جيم الأحزمة)	أبيض (تحت 18 و أكبر)	أزرق	بنفسجي	أسود	أسود (الأسنان)	أسود (الكبار)
1	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
2	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
3	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
4	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
5	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
6	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
7	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
8	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
9	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
10	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓
11	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓
12	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓
13	X	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓
14	X	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓
15	X	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓
16	X	X	X	X	✓	✓	✓	✓	✓
17	X	X	X	X	X	X	✓	✓	✓
18	X	X	X	X	X	X	✓	Leglocks that apply a rotational (twisting) or lateral (sideways) force on the knee	
19	حصاد الركبة كامل (عَبَرَ الخط الوسطي) بحركة إخضاع ، أو على ساق واقفة على الساق المحصودة (إقصاء) .								
	حصاد الركبة جزئي (أمام الخط الوسطي) بحركة إخضاع على الساق المحصودة (إقصاء) .								
	حصاد الركبة جزئي (أمام ولكن ليس بتجاوز الخط الوسطي) ، بوجود ساق واقفة ، أو قدم محصورة في الساق المحصودة (خطأ صغير : نقل الساق المهاجمة إلى وضعية قانونية ، و يُعطى إنذاراً) .								
* بدون قدم الخصم = لا إنذار (طالما أن الحكم يرى أنه لا يوجد خطر على الركبة المحصورة)									
20	X	X	X	X	X	X	✓	External rotation ankle lock (reverse toehold, Aoki lock, etc)	
21	X	X	X	X	X	X	X	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 الركبة (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 بمحاصرة واحدة (Single leg takedown)	
26	X	X	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 سلامه الخصم	



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



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



1. إخضاع بخط الساقين بعيداً عن بعضهما البعض (Banana Split) (تحت 12 والأقل)



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



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



4. الخنق الأمامي بقفل الرأس بدون إستعمال القبة / المقصلة (Guillotine) (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 المُمتد (متوازي أو متوجه للخارج) (تحت 16 والأقل)



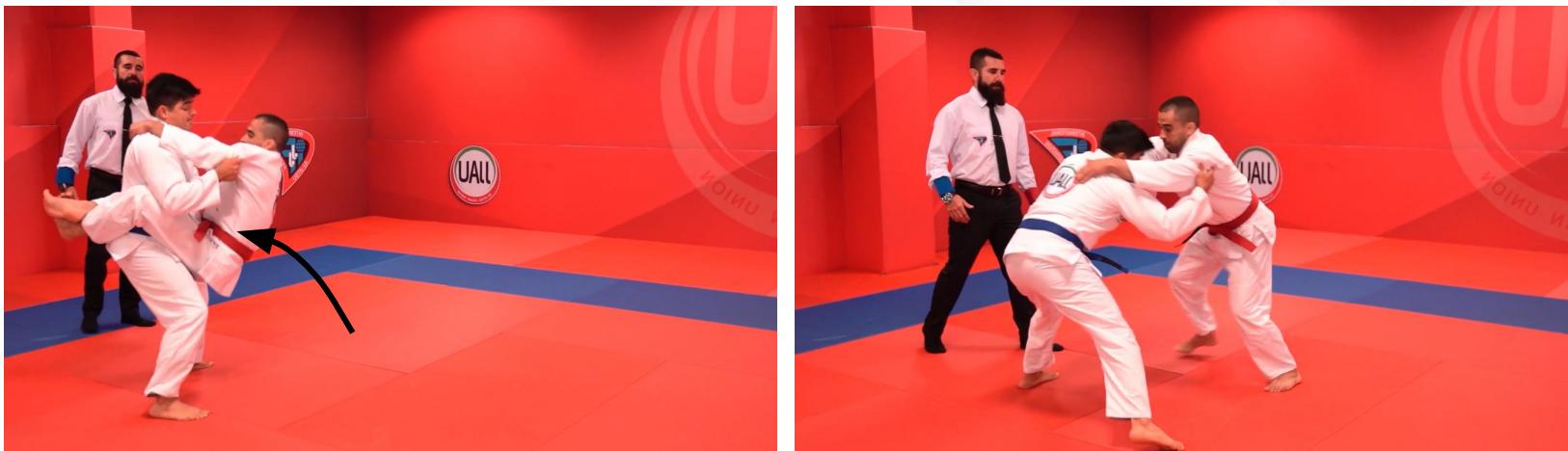
7) مثلث الخنق بسحب الرأس (تحت 16 والأقل)



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



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



12). الفرز للاحتجاز 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 الثانية (الذراع) (Bicep or Calf Slicer) (تحت 16 والأقل)



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 متوجه 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 الأرض (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

12.4 النقطة الذهبية : إذا انتهت المباراة بتعادل النقاط والأفضليات والإذارات 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 أفضليه.
- إعطاء أحد اللاعبين إنذاراً وإعلان خصميه فائز.
- عدم استطاعة أحد اللاعبين إتمام المباراة.

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

- في الحالات حيث توجد سلسلة من الحركات ، والتي ستعطي نقاطاً لكلا اللاعبين ، فإن اللاعب الذي يحرز أفضليه على الأقل قبل خصميه سيكون الفائز.

12.4.3 يجب على الحكم أن يكون حازماً بإذاره اللاعبين للسلبية خلال وقت النقطة الذهبية.

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

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

12.1 الإخضاع : يطبق اللاعب تقنية قانونية تؤدي إلى إعلان الخصم إسلامه إما نظرياً ، أو جسدياً ، أو فداناً وعياً .

12.2 النقط : يفوز اللاعب الذي لديه نقاطاً أعلى من نقاط خصميه في نهاية وقت المباراة الرسمي .

- الذي لديه النقاط الأكثر سيعلن فوزه.
- إذا تعادلت النقاط يعلن فوز اللاعب الذي لديه أفضليات أكثر .
- إذا تعادلت النقاط والأفضليات يعلن فوز اللاعب الذي إنذارته أقل .

12.3 الإقصاء : إصدار الحكم قراراً بإقصاء اللاعب الذي ارتكب خطأ تقنياً ، أو تأديبياً كبيراً ، أو أخذ آخر إنذاراته ، وفوز خصميه .

- يمكن إقصاء كلا اللاعبين بدون وجود فائز .

القسم 13

عدم حضور المنافس أو إنسحابه



القسم 13

قرار الفوز بالتجاوز أو بالإنسحاب

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

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

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

- إذا طلب الخصم من حكم البساط الإنسحاب من المنافسة خلال المباراة .
- إذا انتهى وقت ال 2 دقيقة للشخص الطبي ، أو إذا وجد اللاعب غير لائق طبياً لل الاستمرار في المنافسة .
- يجب علاج الإصابات أو الأمور الطبية من قبل طبيب رسمي أو طاقم طبي خاص بالبطولة ، وتقديره فيما إذا كان يستطيع الاستمرار أم لا .
- اللاعب الذي يطلب إيقاف المباراة بسبب تشنج عضلي ، لن يُعطى وقتاً طبياً ، وسيُعلن فوز خصمه .

القسم 14

الإصابة ، المرض ، والحوادث



القسم 14

الإصابة ، المرض ، والحوادث

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 ، بالتبرؤ الالإرادى ، أو سلس البراز ، خلال المباراة ، أو قبل إعلان الحكم للنتائج فإن هذا اللاعب سيخسر المنافسة .

- إذا تعرضت الاعبة لنزيف الدورة الشهرية خلال المباراة ، سيسمح لها بتغيير ملابسها الداخلية بسرعة ، وأن ترتدي ملابساً مناسبة لقوانين البطولة ، وثم تتابع المباراة بدون أي إنذارات .
- إبلاغ الحكم بحداثة من هذا النوع لا تستحق إنذارا .

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 خصميه بالإنسحاب .

14.2 الوقت الطبي يبدأ وينتهي حسب أوامر الحكم .

14.3 إذا لم يستطع أحد اللاعبين الاستمرار ؛ سيتخذ حكم البساط قراراً 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 س يتم 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 طبياً للإستمرار .

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 الـ **IJF** و إرشاداتها ، يجب عليه احترام 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 الاحتجاز 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 لللاعب المخطئ ، ويعيد بدء المباراة .

15.1.2 للاعبين تحت **16** والأصغر سنا ، وأصحاب الحزام الأبيض لا يسمح 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 ، فسيعتبر 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 (Adults and masters) تحت 18 ، الكبار والأساتذة

- 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 حزامبني **1** 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 تتحصر 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

سياسة الإقصاء والإصابات في مباريات نصف النهائي :

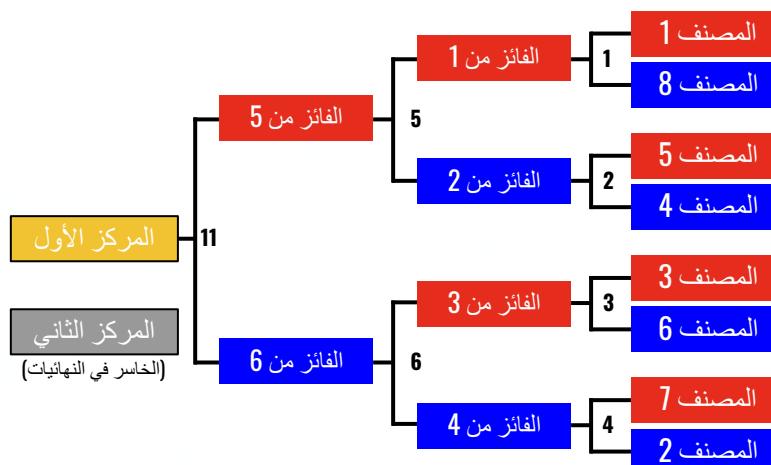
- إذا تم إقصاء كلا اللاعبين لارتكابهما خطأ تقنياً : تصبح مباراة نصف النهائي الأخرى هي المباراة النهائية . وسوف يكون كلا اللاعبين خارج المنافسة ولن يذهبا إلى المنافسة على المركز الثالث (Repechage) .
- إذا تم إقصاء كلا اللاعبين لارتكابهما خطأ تأديبياً : تصبح مباراة نصف النهائي الأخرى هي المباراة النهائية . س يتم منح المركز الثالث لواحد فقط من المنافسة على المركز الثالث (Repechage) .
- إذا تم إقصاء جميع المتأهلين الأربع إلى نصف النهائي لارتكابهم مخالفة تقنية : إعادة المباراة لكلا الدورين نصف النهائي .
- إذا تم إقصاء جميع المتأهلين الأربع إلى نصف النهائي لارتكابهم خطأ تأديبياً : 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 . س يتم تحديد اللاعبين الحاصلين على المركز الثالث عن طريق المنافسة على المركز الثالث (Repechage) .
- إذا تم إقصاء لاعب واحد تقنياً وتم إقصاء الآخر تأديبياً : اللاعب الذي تم إقصاؤه تقنياً يذهب إلى المنافسة على المركز الثالث (Repechage) ، وتصبح مباراة نصف النهائي الأخرى مباراة نهائية .
- إذا أصيب كلا اللاعبين وكلا متعادلان في النتيجة : تصبح مباراة نصف النهائي الأخرى هي المباراة النهائية . كلا اللاعبين المصابين قد خسرا ولن يذهبا إلى المنافسة على المركز الثالث (Repechage) .

سياسة الإقصاء والإصابات في المباريات النهائية :

- إذا تم إقصاء كلا اللاعبين لارتكابهما خطأ تقنياً : س يتم إجراء مباراة نهائية جديدة بين اللاعبين اللذين خسرا في نصف النهائي ، وسيحتلان المركزين الأول والثالث . وسيحصل كلا اللاعبين اللذين تم إقصاؤهما على المركز الثاني . وسيتم تحديد المركز الثالث الآخر عن طريق المنافسة على المركز الثالث (Repechage) .
- إذا تم إقصاء لاعب واحد تأديبياً : سيحصل الخصم الذي خسر أمام اللاعب الذي تم إقصاؤه في نصف النهائي على المركز الثاني . ولن يحصل اللاعب الذي تم إقصاؤه على أي شيء .
- إذا تم إقصاء لاعب واحد لخطأ تقنياً وتم إقصاء الآخر لخطأ تأديبياً : لن يتم الإعلان عن أي فائز ، وسيحتل اللاعب الذي تم إقصاؤه لخطأ تقنياً 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 تأديبياً : س يتم 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 س يتم تحديد الفائز بناء على نتائج مبارياتهما السابقة ، وفقاً لنفس المعايير المستخدمة في مباريات نظام الدوري كما هو موجود في قانون الرياضة (Sporting Code) .

القسم 16

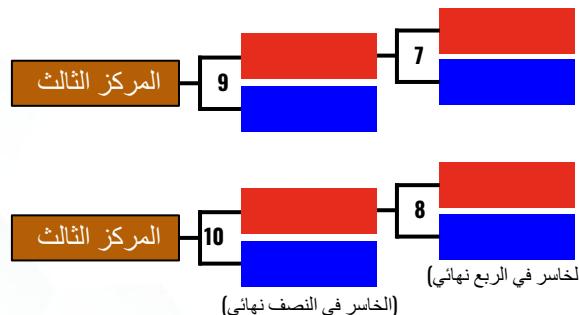
الائزون على الميداليات في قرعة الشجرة



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

المنافسة على المركز الثالث : (تصفية مزدوجة)

Repechage (Double Elimination):



(الخاسر في النصف النهائي)

(الخاسر في الربع النهائي)

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 الأربع إلى نصف النهائي لارتكابهم خطأ تقنيا: سوف يتم إجراء مباراة نصف النهائي أخرى بين اللاعبين الذين خسروا أمامهم. ولن يحصل أولئك الذين يخسرون هنا على أي شيء . وسوف يكون جميع اللاعبين الذين تم إقصاؤهم في المركز الثالث.
- إذا تم إقصاء جميع المتأهلين الأربع إلى نصف النهائي لارتكابهم خطأ تأديبيا: سوف يتم إجراء مباراة نصف النهائي أخرى بين اللاعبين الذين خسروا أمامهم. اللاعبون الخاسرون في نصف النهائي الجديد سيحصلون على المركز الثالث. ولن يحصل جميع اللاعبين الذين 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 كانوا متعادلان في النتيجة: تصبح مباراة نصف النهائي الأخرى هي المباراة النهائية.
- وسيحتل كلا اللاعبين المراكز الثلاث.

سياسة الإقصاء والإصابات في المباريات النهائية :

- إذا تم إقصاء كلا اللاعبين لارتكابهما خطأ تقنيا: سيتم إجراء مباراة نهائية جديدة بين اللاعبين الذين خسرا في نصف النهائي ، وسيحتلان المراكز 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. سيتافس اللاعبان اللذان خسرا في الدور نصف النهائي على المراكزين الأول والثالث .
- إذا تم إقصاء كلا اللاعبين تأديبيا: سيتم إجراء مباراة نهائية أخرى بين اللاعبين اللذان خسرا 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) .

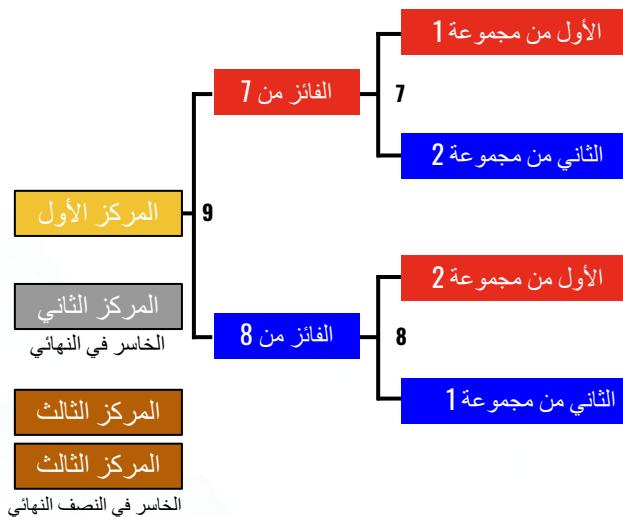
القسم 16

الائزون على الميداليات في قرعة المجموعات المدمرة

نظام الدوري مجموعة 1 :



تم تقسيم 6 لاعبين إلى مجموعتين من 3 لاعبين .



ملحق

التعريفات

ملحق

التعريفات

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

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

الأوضاع التالية لا تعتبر وضعيا علوا :

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

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 أولا في سيناريو الإحتجاز المزدوج (Double 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)

القتال وقوف (Stand up combat) ، أو وضعية الوقوف تشير إلى مراحل اللعب التي يعتبر فيها اللاعبان في حالة الوقوف ، بدون أن يكون الوقوف متصلًا 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 (حيث يكون على اتصال مع الخصم أثناء ذلك) ؛ وبقى 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 البذلة (أو بالعكس) ، وسيعطي إنذارات لذلك . (11.1.5)

في المباريات حيث اللاعب ضرير ، يمكن للاعبين أن يمسكا بالقبة و الكم منافسات البذلة (GI) ، أو رأس أو ذراع الخصم بطلولات البذون بذلة (NO-GI) ، قبل أن يبدأ الحكم المباراة .

ملحق

التعريفات

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

- اللاعب القائم من الإحتجاز و يصل الى وضعية الركوع ، أو الوقف بدون اتصال أو استمرارية الهجوم ، إلى حركة ذات نقاط ، لن يعتبر محتجازا 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 بساقي واحدة محجوزة في إحتجاز خصميه النصفي) ، بتحقيق وضعية صدر - لصدر **(9.3.2) CHEST - TO - CHEST**

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

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

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