



JIU-JITSU (NE-WAZA) RULEBOOK

Тэмцээний ерөнхий удирдамж
болон тэмцээн зохион байгуулах
гарын авлага



MONGOLIAN LANGUAGE TRANSLATION

Unofficial copy for educational purposes only

Version 2.7

www.jjau.org



Энэхүү гарын авлагыг Азийн жюү жицүгийн холбоо (JJAU)-ны тусламжтайгаар бүтээв.

Жюү жицүгийн дүрэм агуулах бөгөөд 2015 оны 8-р сард (JJIF) олон улсын жюү жицүгийн холбоогоор хүлээн зөвшөөрөгдөж 2024 онд дахин нягтлав.

Зохиогчийн эрхийг (JJAU) Азийн жюү жицүгийн холбоо эзэмшинэ.

www.jjif.sport

www.jjau.org



1-р хэсэг	Тэмцээний талбай	5
2-р хэсэг	Дасгалжуулагчид	7
3-р хэсэг	Тэмцээний өмсгөл болон бусад шаардлагууд	9
	Өмсгөлд тавигдах шаардлага	12
	Өмсгөл дээр лого байршуулахад тавигдах шаардлага	13
	Өмсгөлгүй барилдааны хэрэгсэлд тавигдах шаардлага	14
4-р хэсэг	Насны бүлэг, барилдааны цаг, жингийн ангилал	15
	Ангилал тус бүрийн барилдааны үргэлжлэх Хугацаа	16
	16-с дээш насны тамирчдын жингийн ангилал	17
	14-с доош насны тамирчдын жингийн ангилал	18
5-р хэсэг	Шүүгчид	19
	Шүүгчийн эрх	20
	Дэвжээний шүүгч болон видео шүүгч	21
	Видеог нягтлан үзэх хүсэлт	22
6-р хэсэг	Онооны самбар, бүртгэгчид	23
7-р хэсэг	Барилдаанд шүүгчийн өгөх дохионууд	25
	Барилдаан удирдан явуулах	26
	Эхлэх болон зогсох дохио	28
	Торгууль болон Ноцтой алдаа	29
	Бусад дохио	30
8-р хэсэг	Онооны заалт, оноо болон идэвх	31
	Онооны заалт	32
	Оноо	33
	Идэвх	34

9-р хэсэг	Оноо авах хөдөлгөөн ба байрлалууд	35
	Takedown – Өрсөлдөгчөө унагах	36
	Sweep – Хамгаалалтын байрлалаас дээд Байрлал руу шилжих	38
	Guard Pass – Хамгаалалтаас гарч даралт авах	40
	Knee on Belly – Хэвлий дээр өвдөглөх	42
	Full Mount – Мордож суух	43
	Back Control – Арын байрлалыг хадгалах	45
10-р хэсэг	Бууж өгөх, өчих боох	46
11-р хэсэг	Хориглосон ба хориотой үйлдлүүд	49
	Торгуулийн дараалал	50
	Хөнгөн торгууль	51
	Сахилгын ноцтой алдаа	54
	Техникийн ноцтой алдаа	55
	Өвдөг хөшилтийн тухай тайлбар: Ноцтой алдаа	56
	Өвдөг хөшилтийн тухай тайлбар: Торгууль	57
	Өвдөг хөшилтийн тухай тайлбар: Торгуульгүй	58
	Хориглосон үйлдлийн хүснэгт: Бүсний ангилалгүй	59
	Хориглосон үйлдлийн хүснэгт: Бүсний ангиллаар	60
	Хориглосон үйлдлийн жишээ зургууд	61
12-р хэсэг	Тэмцээний үр дүн	66
13-р хэсэг	Өрсөлдөгч тэмцээнд ирээгүй болон дэвжээнд гарахаас татгалзах	68
14-р хэсэг	Гэмтэл, өвчин болон осол	70
15-р хэсэг	Бүсний ангилал ба туршлагаар нь хуваах нь	72
16-р хэсэг	Медальт байр шалгаруулах	74
Хавсралт	Түлхүүр ойлголтууд эсвэл гол тодорхойлолтууд	77



ТЭМЦЭЭНИЙ ДҮРЭМ

Хэвтээд барилдах (*ne-waza*), өрсөлдөөний гол зорилго нь тамирчин нь өрсөлдөгчөө өчих, боох мэхээр бууж өгөх нөхцөл байдалд оруулан эсвэл илүү оноо аван ялах юм.

Тэмцээн нь босоо байрлалаас шидэх, унагах, өчих, боох, давуу байрлалд шилжих, өрсөлдөгчөө удирдах, хэвтээ байрлалаас өчих, боох зэргээс бүрдэнэ.

Тэмцээний өмсгөл нь уламжлалт кимоно өмсгөл (Gi) эсвэл албан ёсоор баталсан rash guard - бариу цамц, богино өмднөөс бүрдэнэ (No Gi).

Барилдаан өчиг боолтоор дуусаагүй тохиолдолд ялагчийг тодорхойлохдоо албан ёсны онооны системийг ашиглан, жүү жицүгийн арга техникийг хэр зөв ашиглан байрлалаа ахиулан, ашигтай байрлал эзлэн оноо авсныг харгалзан үзнэ.

JJIF холбооны дүрмийн дагуу зохион байгуулж байгаа Жүү Жицүгийн тэмцээнийг удирдан явуулахад энэхүү дүрэм, стандартыг сахиж мөрдөнө.

Нэмэлт мэдээлэл болон тэмцээний дүрэм, зохион байгуулахтай холбоотой санал хүсэлтийг дараах имэйл хаягаар хүлээн авна: jiu-ref@jjif.org.



1-Р ХЭСЭГ

ТЭМЦЭЭНИЙ ТАЛБАЙ

1-Р ХЭСЭГ

ТЭМЦЭЭНИЙ ТАЛБАЙ

1.1 Тэмцээний талбай (ТТ) буюу дэвжээ нь тамирчдыг барилдахад аюулгүй, **барилдааны талбай** болон **аюулгүйн хэсгийг** ялгахар хоёр өөр өнгийн зориулалтын зөөлөн дэвсгэртэй байна

1.2 Барилдааны талбай нь нэг цулгүй өнгөнөөс бүрдэх бөгөөд 8х8 метр хэмжээтэй байна.

1.3 Аюулгүйн хэсэг нь барилдааны талбайгаас өөр өнгөөр бүрдсэн байх бөгөөд барилдааны талбайгаас гадагш хааш хаашаа 1 метрийн өргөнтэй дэвжээгээр хүрээлүүлэн тавина.

1.4 Тэмцээний талбайг барилдааны болон аюулгүйн хэсэг гэж хуваана. Нийт барилдааны талбай багадаа 10х10 метрийн хэмжээтэй байна. .

1.5 Аюулгүйн хэсгийн **гадна** нэмж байршуулсан дэвжээг тэмцээний талбайд оруулж тооцохгүй. Тиймээс аюулгүйн хэсгээс гадагш хийсэн хөдөлгөөнийг барилдааны оноонд тооцохгүй.

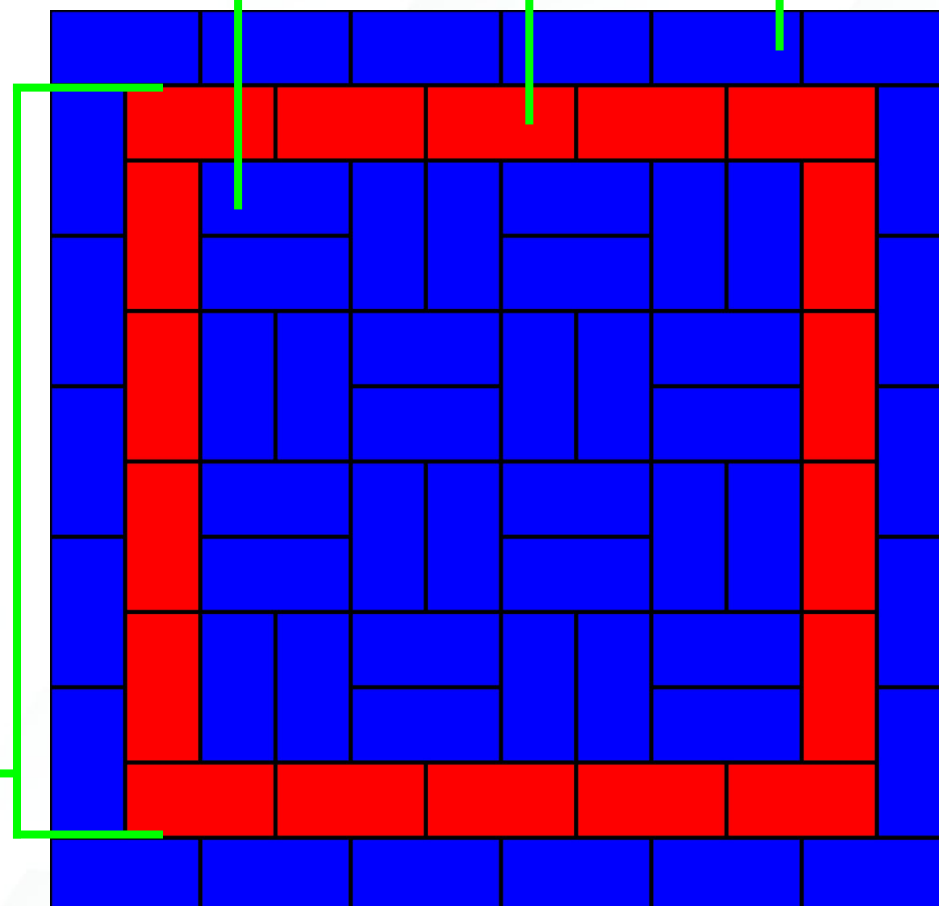
- Зохион байгуулагчид аюулгүйн хэсгийн гадуур нэмэлт дэвжээг барилдааныг ойлгомжтой байлгах, тамирчдын аюулгүй байдлыг хангах үүднээс нэмж байрлуулж байвал зохино.

**Тэмцээний Талбай = Барилдааны Талбай +
Аюулгүйн Хэсэг
(гаднах дэвжээг оруулахгүй)**

Fighting Area
Тэмцээний Талбай

Safety Area
Аюулгүйн Хэсэг

Outside
Гаднах Хэсэг





2-Р ХЭСЭГ

ДАСГАЛЖУУЛАГЧИД

2-Р ХЭСЭГ

ДАСГАЛЖУУЛАГЧИД

2.1 Зөвхөн **нэг**(1) дасгалжуулагч тамирчнаа дагалдан тэмцээний хэсэгт орох ба тэмцээний талбайн захаас аман зааварчилгаа өгөх эрхтэй.

- Дасгалжуулагч нь зориулалтын зассан хэсэгт сандал дээр **суух** ба барилдааныг дахин хянах хүсэлт гаргахаас бусад тохиолдолд суудлаасаа босож болохгүй.
- Дасгалжуулагч тэмцээний талбайд байх үедээ **гар утас** болон бусад **электрон тоног төхөөрөмж хэрэглэх, зураг авах, бичлэг хийхийг** хориглоно.
- Тамирчин барилдааны явцад дасгалжуулагчтайгаа **ярьж болохгүй** ба хэрэв яривал торгууль хүлээнэ.

2.2 Дасгалжуулагч нь **үлгэр жишээ** байх ёстой учир түүний зан авир ёс зүйтэй, сахилга баттай байна.

- Дэлгэрэнгүй мэдээллийг **IJF** буюу **Олон улсын жюү жицүгийн холбооны ёс зүйн дүрмээс** харна уу.

2.3 Дасгалжуулагч нь **зохимжтой хувцаслах** ёстой. (багийн хувцас эсвэл зангиа хослол).

- **Хасагдах шатны** барилдааны үеэр **багийн хувцас** зөвшөөрөгдөнө.
- **Финалын** барилдаанд заавал **зангиа, хослол** өмсөнө.
- Ямар ч тохиолдолд **малгай** өмсөхийг хориглоно.
- Зарим тэмцээний хувьд зохион байгуулагчдаас тусгай хувцасны загвар гарган, шаардаж болно.
- Дасгалжуулагч **зохих ёсоор хувцаслаагүй** тохиолдолд тамирчинтай хамт гарахыг хориглох ба тэмцээний талбайд оруулахгүй.



Багийн хувцастай дасгалжуулагч



Зангиа, хослолтой (финал)
дасгалжуулагч

2.4 Хэрэв дасгалжуулагч нь тамирчид, шүүгчид эсвэл үзэгчид зэрэг хэн нэгэнтэй **бүдүүлэг харьцсан**, дайрч давшлан **дайсагнасан үйлдэл** гаргасан тохиолдолд ДШ түүнийг барилдааны үлдсэн хугацааны турш ТТ-с **хөөх** эрхтэй.

- Хэрэв дасгалжуулагчийн бүдүүлэг зан авир үргэлжилсэн тохиолдолд зохион байгуулагчид түүнийг тэмцээн болж буй газраас **явуулж** болно.

2.5 Зохион байгуулагчид болон шүүгчид хэн нэгнийг өөрсдөд нь саад учруулсан гэж үзвэл тухайн хүнийг тэмцээн болж буй газраас **хөөх** эрхтэй.



З-Р ХЭСЭГ

ТЭМЦЭЭНИЙ ӨМСГӨЛ БОЛОН БУСАД ШААРДЛАГУУД

3-Р ХЭСЭГ

ТЭМЦЭЭНИЙ ӨМСГӨЛ БОЛОН БУСАД ШААРДЛАГУУД

3.1 Ги-тэй барилдааны тэмцээнд зориулсан албан ёсны хувцас:

- Сайн чанарын, цэвэрхэн, өөрийн биед таарсан **цагаан** өнгийн Ги өмсөнө.
- **Өмдийг** урагдахаас сэргийлсэн материалаар ширсэн байж болох ба дээд өмсгөлд харин зөвшөөрөхгүй.
- Биед таарсан, **барьц** өгөхүйц материалаар хийгдсэн байна.
- Тохирсон урттай **улаан** болон **цэнхэр** бүсний аль нэгийг зүүнэ.
- **Эмэгтэйчүүдийн** төрөлд тамирчид Ги-ний дотуур бие барьсан **цагаан** эсвэл **хар өнгө давамгайлсан уян дотуур хувцас** (леотард) заавал өмсөнө. Эрэгтэйчүүд заавал өмсөх шаардлагагүй.
- **12-р хуудасны** тайлбар зургаас дэлгэрэнгүй харж болно.

3.2 NoGi /өмсгөлгүй төрөл/ барилдааны албан ёсны хувцас:

- Өөрийн биед тохирсон хэмжээтэй **улаан** эсвэл **цэнхэр өнгө** давамгайлсан **rash guard** өмсөнө.
 - Rash guard буюу арьс хамгаалах нимгэн хувцас нь богино эсвэл урт ханцуйтай байж болно. Огт ханцуйгүй байж болохгүй.
 - **Rash guard улаан, цэнхэр** өнгө холилдсон байж болохгүй..
- Богино өмдний хэмжээ өвдөг давахгүй, гуяны дунд хэсгээс хэтрэхгүй урттай байх ба **хар** эсвэл **rashguard**-тай **ижил** өнгийн байна.
 - Шорт нь цахилгаан, товч, хүн урж гэмтээх зүйлгүй байх ёстой ба халаасгүй байх ёстой.
- **14-р хуудасны** тайлбар зургаас дэлгэрэнгүй харж болно.

3.3 Урт үстэй бол үсээ зөөлөн үсний боолтоор бооно.

3.4 Тэмцээнд оролцогч уян хатан чанартай дотуур хувцас өмсөнө.

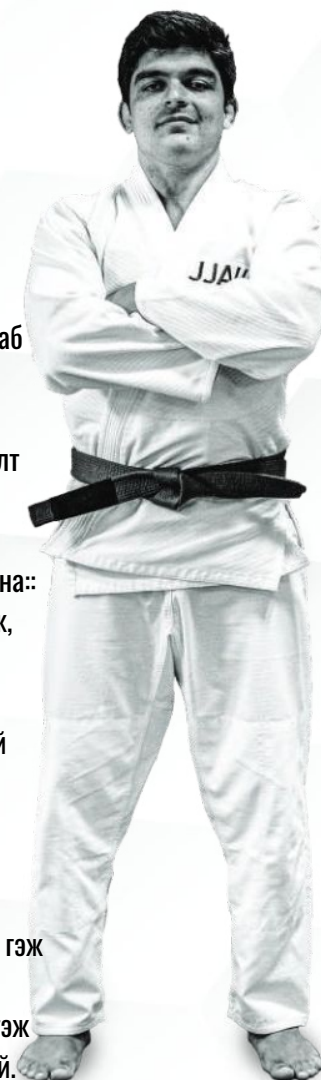
- Энгийн **хар** дотуур өмд өмсөж болох ба анхаарах зүйлс:
 - **Ги-тэй** барилдаан дээр өмднөөс урт байж болохгүй.
 - **NoGi** барилдаанд өмд шагайнаас урт байж болохгүй.

3.5 Дараах зүйлсийг зөвшөөрнө:

- Тамирчин (эсвэл Ги)-г барих, барьц авахад төвөг учруулахгүйгээр өвдөг, тохой, мөр, шагай зэргийг зөөлөн сунамхай боолтоор боохыг зөвшөөрнө.
- Эмэгтэй ангиллын тамирчид спортын зориулалтын хижаб буюу толгойн боолт ашиглаж болно.
- Тухайн тамирчинд ямар нэгэн давуу талыг өгөхгүйгээр Athletic tape буюу наалдамхай туузаар ямар ч газар боолт хийхийг зөвшөөрнө.

3.6 Дараах зүйлсийг хориглох ба дэвжээнд авч гарвал тайлуулна::

- Ямар ч төрлийн үнэт эдлэл бөгж, ээмэг, бугуйн цаг, гинж, бугуйвч гэх зэрэг зүйл.
- Чихний хамгаалалт, нүүрний хаалт, нүдний шил зэрэг.
- Хатуу эдээр хийгдсэн өвдөгвч, шагайвч, тохойвч, мөрний сойлт зэрэг.
- Хувцасны дотуур гар утас, түрийвч г.м. ямар нэгэн эд зүйлтэй гарч ирэх.
- Зүү, төмөр үсний даруулга зэрэг хурц, шовх эд зүйлс.
- Шүүгч, зохион байгуулагчийн зүгээс тамирчдад аюултай гэж үзсэн бусад зүйлс.
- Шүүгч тухайн тамирчны биед байгаа зүйлсийг аюултай гэж үзвэл дэвжээний гадна үлдээхийг шаардах бүрэн эрхтэй.



3.7 Тамирчид барилдааны үеэр дээрх хориотой зүйлсийг биедээ байлгасан, мөн дотуур хувцас өмсөөгүй байх нь тогтоогдвол **сахилгын ноцтой алдаа** гэж үзнэ.

3.8 Тэмцээн эхлэхээс өмнө тамирчдын өмсгөлийг албан ёсны байдлаар шалгана.

- Тамирчны өмсгөл албан ёсны шаардлагыг хангаж, тэмдэглэгээ хийлгэсэн байх ёстой.
- Шүүгч бол хамгийн эцсийн шалгагч бөгөөд тамирчныг дэвжээнд гарч ирэх үед нарийвчлан харж шалгана.
- Тамирчны өмсгөл шаардлага хангаагүй тохиолдолд тогтоосон хугацаанд тамирчин өмсгөлөө сольж ирэх ёстой.
- Тогтоосон хугацаанд тамирчин өмсгөлөө сольж ирээгүй тохиолдолд өрсөлдөгч тамирчинд ялалтыг өгнө.
- Дахин шалгалтын үед тамирчны хувцас шаардлага хангаагүй тохиолдолд барилдааны цагийг түр хойшлуулах бөгөөд тухайн тамирчныг торгоно.
- Хэрэв хориотой зүйлсийг өмсөж, зүүн, дэвжээнд авч гараад шүүгч тайлах, дэвжээнээс гаргахыг шаардсан, энэ нь тэмцээний цагийг зогсоосон тохиолдолд тухайн тамирчныг торгоно.

3.9 Албан ёсны жин ажиллаж эхэлсэн хугацаанаас дуусах хугацааг хүртэл тамирчин дахин **жин дээр зогсох** боломжтой.

3.10 Тохойвч, өвдгөвч, зэрэг аль нэг үе мөчийг дэмжсэн зөөлөвчгүй жингээ үзүүлж болох ба харин эдгээрийг тэмцээнд зүүх шаардлагатай бол Ги шалгуулах үед заавал зүүсэн байх шаардлагатай.

3.11 Албан ёсны шаардлага хангаагүй тамирчныг тэмцээнд оролцуулахгүй. Тэмцээн, арга хэмжээг саатуулсны төлөө шүүгч тухайн тамирчныг торгох эрхтэй.

3.12 Тэмцээний өмсгөл дээрх **шошго** лого тэмдгийг **13-р хуудасны** зурагт үзүүлсэн шиг хадаж болно.

- Лого, тэмдэг нь хөвөн даавуун эдээр хийгдсэн байх ёстой бөгөөд зориулалтын дагуу оёж тогтооно.
- Өмсгөл дээрх зөвшөөрөгдөөгүй газарт байршуулсан логог зохион байгуулагч нар авхуулах эрхтэй.
- Өмдний доод урд хэсэгт зурагт үзүүлсэнчлэн лого байршуулж болно. Лого тэмдгүүд нь 36 см квадратаас ихгүй байх ёстой ба нимгэн даавуун материалтай байх ба зузаан хатгамал байж болохгүй.

3.13 Тамирчид **ариун цэврийн шаардлага** хангасан байх ёстой:

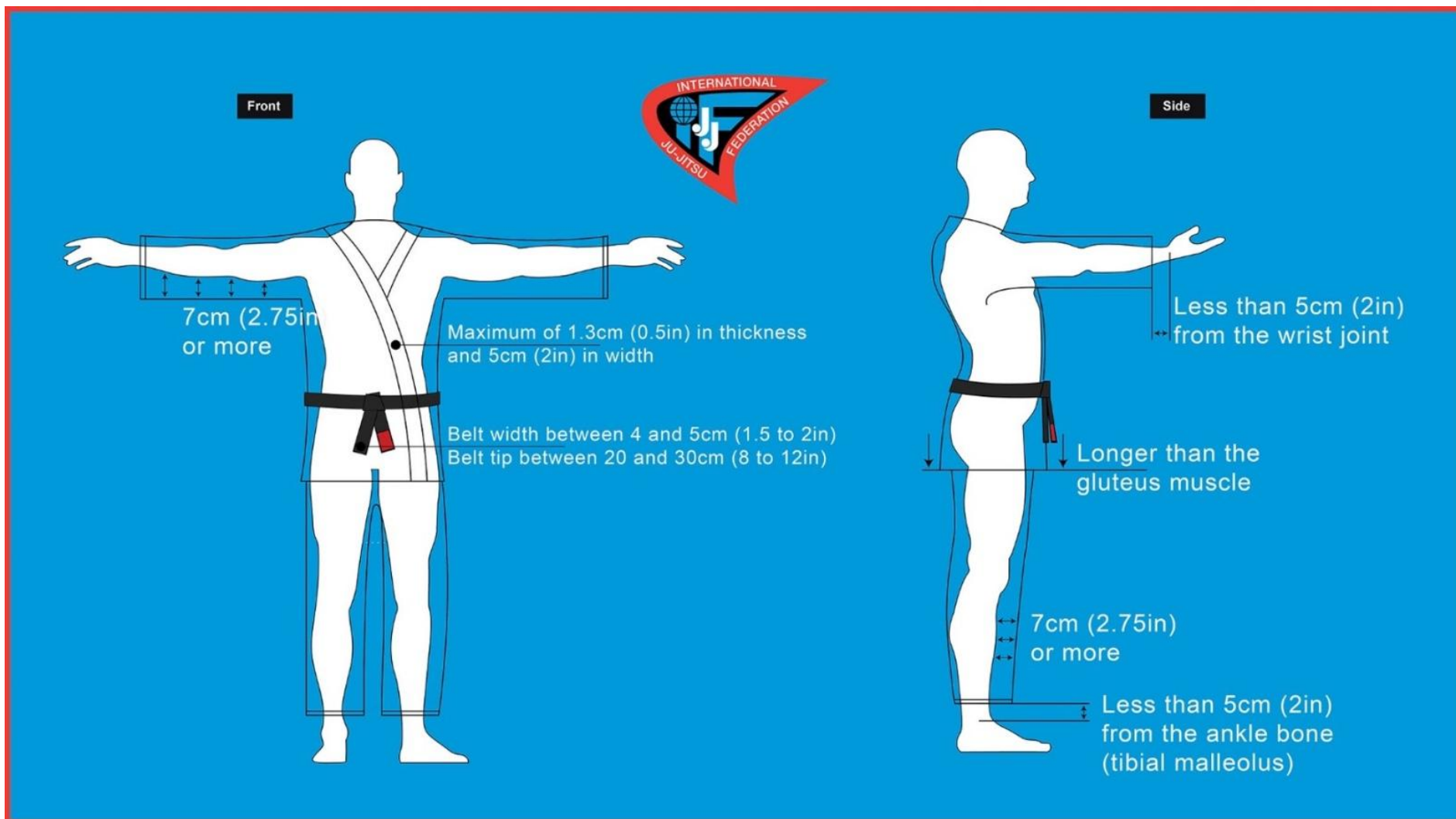
- Хумсаа авсан байх.
- Тамирчид усанд орсон байх биедээ ямар нэгэн муу үнэргүй байх ёстой.
- Арьсны халдварт өвчин, ил шарх, бэртэл, тууралтыг эмчид мэдэгдэх ёстой бөгөөд эмч тухайн тамирчны тэмцээнд оролцох эсэхийг шийднэ.
- Тамирчид дэвжээнээс гадна хөл нүцгэн байж болохгүй.
- Тэмцээний өмсгөл хуурай, цэвэр, үнэргүй байх ёстой.

3.14 Тамирчин бүр дараах зүйлсийг биелүүлэх **үүрэгтэй**:

- Тогтоосон хугацаанд албан ёсны жинд орсон байх үүрэгтэй.
- Эрүүл ахуйн шаардлага хангасан байх.
- Тухайн тэмцээний шаардлагад хангасан цэвэрхэн, өнгө үзэмж сайтай тэмцээний өмсгөл, зөв өнгийн бүс болон дотуур бариу хувцас.
- Өөрийн барилдах нас, бүсний ангилалд таарсан дүрмийг судлах.
- Барилдаанд нэр нь дуудагдсан үед бэлэн байх.
- Шүүгчийн өгсөн дохиог сонсож, дагаж мөрдөх.

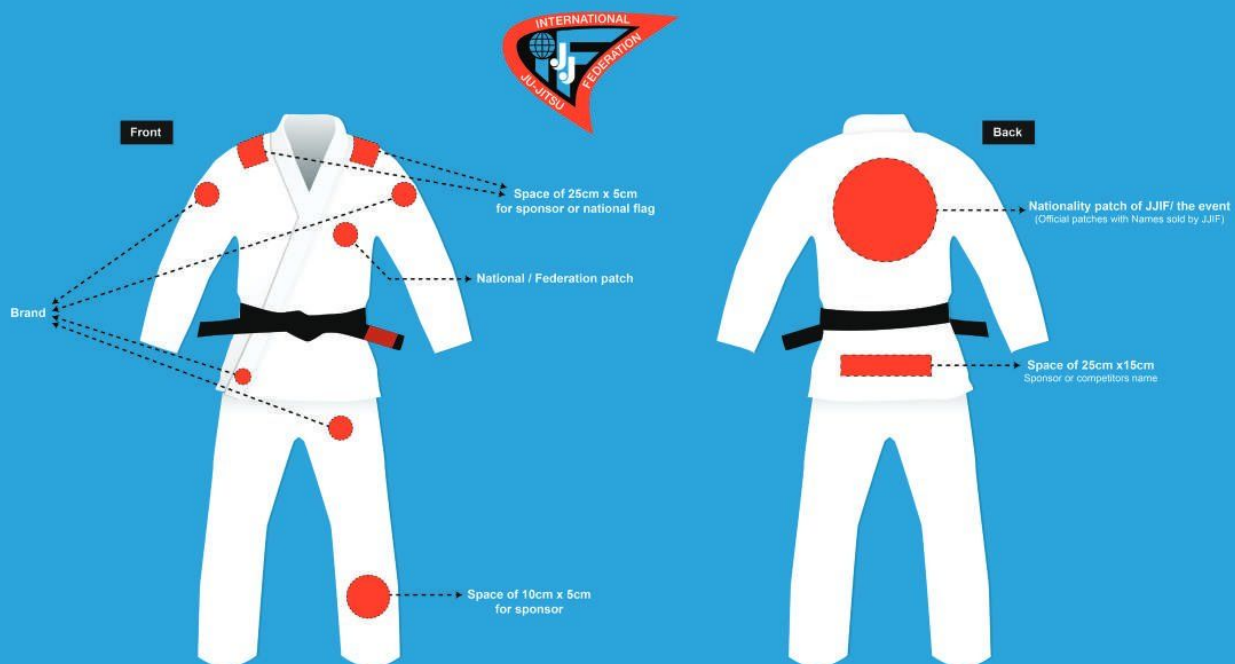
3-Р ХЭСЭГ

ГИ-НД ТАВИГДАХ ШААРДЛАГА



3-Р ХЭСЭГ

ШОШГО ХАДАХ ЗААВАР



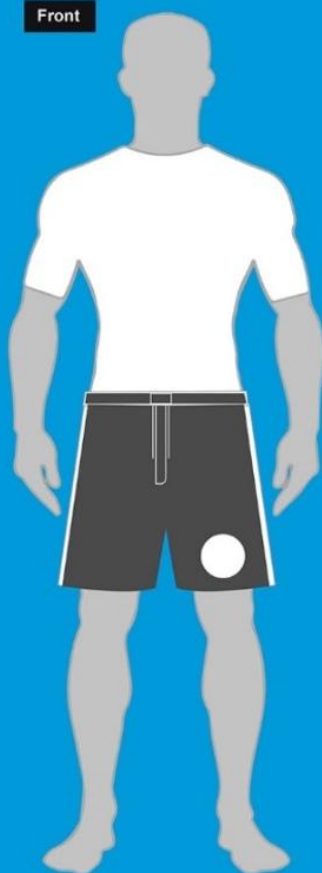
Generalities:

- The "sponsor area" must not be used for religious or political statements.
- The "sponsor" must fit with the ethics of Budo and sports (no discrimination, no Alcohol, no Tobacco,...).
- The "personal sponsor" cannot be in competition with official JJIF sponsors.
- Only official equipment suppliers of JJIF are allowed on sponsor areas (additional to the brand areas).
- Only the name of Competitor can be placed at the backside of the belt.
- In IWGA World Games and Sport Accord World Combat Games NO Advertising is allowed.
- Only the brand of Equipment can be placed at the "brand" positions.

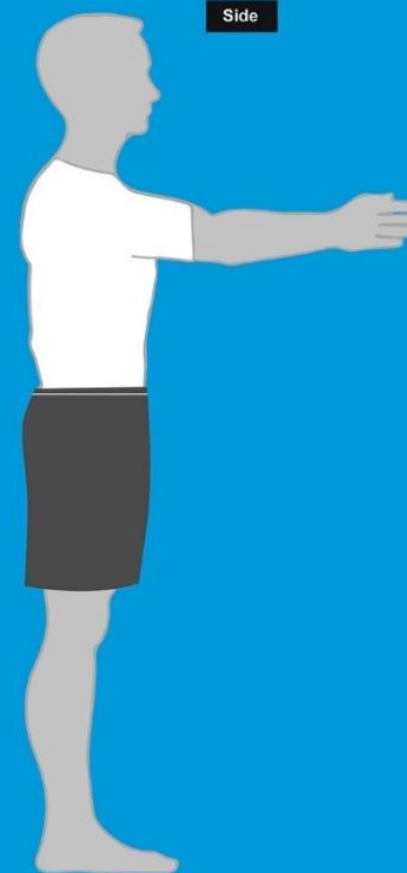
3-Р ХЭСЭГ

NO GI ХҮВЦАГ

Front



Side



NO-GI uniform policy

- UNIFORM POLICY FOR NO GI TOURNAMENTS.
- RASHGUARD MUST BE MOSTLY RED OR MOSTLY BLUE, NEVER MIXING BOTH COLORS.
- BACK SIDE MUST BE RESERVED TO NATIONALITY .
- SHORTS MUST BE BLACK, OR SAME COLOR OF THE RASHGUARD. NO POCKETS, BUTTONS OR ZIPER. NO LONGER THAN THE KNEE AND COVERING MORE THAN HALF OF THE THIGHS .
- COMPRESSION SHORTS ARE NOT ALLOWED.
- ELASTIC FABRIC PANTS AS ALLOWED UNDER THE SHORTS FOR FEMALE AND MALE DIVISIONS. MUST BE ALL BLACK.



4-Р ХЭСЭГ

НАСНЫ БҮЛЭГ, БАРИЛДААНЫ ЦАГ, ЖИНГИЙН АНГИЛАЛ

4-Р ХЭСЭГ

НАСНЫ БҮЛЭГ, БАРИЛДААНЫ ЦАГ, ЖИНГИЙН АНГИЛАЛ

4.1 Нас болон жинг **JJIF Sporting Code**-н дагуу ангилна.

4.2 Барилдааны үргэлжлэх хугацааг насны ангиллаар тогтооно.

4.3 Нэг тамирчны хоёр барилдааны хоорондох амралтын хугацаа багадаа **5 минут** байна. Хэрэв дараагийн барилдаан медалийн төлөөх барилдаан байх юм бол нэмж 5 минут өгөн нийт **10 минут** олгож амраана.

4.4 Насны ангиллыг тухайн онд **хүрэх насаар** нь тогтооно. Тухайн оны /1-р сарын 1-с 12-р сарын 31 хүртэлх/ хугацаанд төрсөн хүмүүсийг нэг насны бүлэгт оруулна.

- Тухайн тамирчин насанд хүрэгчдийн ангилал болон U21 насны ангилалд барилдахад тамирчин албан ёсоор 18 нас хүрсэн байх ёстой.

4.5 Тамирчид өөрийн сонгосон зөвхөн нэг насны ангилалд өрсөлдөх боломжтой. Ангиллууд хэдий өөр өөр өдөр болох байсан ч тамирчин нэг л насны ангилалд өрсөлдөнө.

4.6 Тамирчид өөрийн сонгосон зөвхөн **нэг жинд** оролцоно.

АНГИЛАЛ ТУС БҮРИЙН БАРИЛДААНЫ ҮРГЭЛЖЛЭХ ХУГАЦАА

Ангилал	Нас	Хугацаа
Мастерс	35-с дээш насныхан	5 минут
Насанд хүрэгчид	18-с дээш насныхан	5 минут
U21 /Залуучууд	18 - 20 нас	5 минут
U18 / 18 хүртэлх	16 - 17 нас	4 минут
U16 / 16 хүртэлх	14 - 15 нас	3 минут
U14 / 14 хүртэлх	12 - 13 нас	3 минут
U12 / 12 хүртэлх	10 - 11 нас	3 минут
U10 / 10 хүртэлх	8 - 9 нас	1.5 минут
U8 / 8 хүртэлх	7-с доош насныхан	1.5 минут

16-С ДЭЭШ НАСНЫ ТАМИРЧДЫН ЖИНГИЙН АНГИЛАЛ

ЭРЭГТЭЙ			ЭМЭГТЭЙ		
Adults / Masters / U21	U18	U16	Adults / Masters / U21	U18	U16
		-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					

14-С ДООШ НАСНЫ ТАМИРЧДЫН ЖИНГИЙН АНГИЛАЛ

ЭРЭГТЭЙ			ЭМЭГТЭЙ		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-32 kg	-25 kg	-22 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-36 kg	-28 kg	-25 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-40 kg	-32 kg	-28 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-44 kg	-36 kg	-32 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-48 kg	-40 kg	-36 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-52 kg	-44 kg	-40 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-56 kg	-48 kg	-44 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-62 kg	-52 kg	+44 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-69 kg	+52 kg		-57 kg	+48 kg	
+69 kg			+57 kg		



5-Р ХЭСЭГ

ШҮҮГЧИД

5-Р ХЭСЭГ

ШҮҮГЧИЙН ЭРХ ҮҮРЭГ

5.1 Барилдааны үед хамгийн **өндөр эрх мэдэлтэй** хүн шүүгч байна.

- Шүүгчийн удирдаж явуулсан барилдааны үр дүн бүр албан ёсны байна.
- Шүүгчийн заасан барилдааны оноо, торгууль, идэвхийн онооны заалт эцсийнх бөгөөд өөрчлөгдөхгүй.

5.2 Дараах тохиолдлуудад барилдааны үр дүнг **дахин хэлэлцэж** болно:

- Онооны самбар дээр **буруу** үр дүн оруулсан тохиолдолд.
- Хэрэв шүүгч анзаараагүй, хараагүй байхад өрсөлдөгчөө **хориотой** мэхээр буулган авсан бол.
- Хэрэв тамирчныг **хориотой мэх хийгээгүй** байхад хийсэн гэж үзэн хассан бол.
 - Хэрэв өчиг/боолтод орсон тамирчин **буулт хийхээс өмнө** шүүгч барилдааныг зогсоосон бол мэхийг гүйцэтгэсэн тамирчинд хоёр оноо өгч барилдааныг голоос эхлүүлнэ.
 - Хэрэв өчиг/боолтод орсон тамирчин барилдааныг шүүгч зогсоохоос өмнө **буулт хийсэн** бол ялалтыг эсрэг тамирчинд өгч барилдааныг эцэслэнэ.

5.3 Шүүгчийн буруутай үйлдлээс болж энэхүү дүрмийн номд заасан **дүрмийг буруу хэрэглэсэн** нөхцөлд барилдааны үр дүнг өөрчлөхийн тулд дараах арга хэмжээг авна:

- ДШ тухайн тэмцээний ерөнхий шүүгчтэй зөвшилцөж болно.
- Барилдааны үр дүнг өөрчлөх эсэх эцсийн шийдийг барилдааныг шүүсэн ДШ өөрөө гаргана.
- Ерөнхий шүүгч онооны нэгтгэл хийж буй хүмүүсээс тэмцээний оноолтын талаар лавлаж дараагийн тойргийн барилдааны оноолт оноолтын самбар дээр гараагүй тохиолдолд өмнөх барилдааны үр дүнг өөрчлөх тухай хэлэлцэж болно.

5.4 Шаардлагатай үед барилдааныг **зогсоох** нь шүүгчийн үүрэг.

5.5 Тамирчдыг **барилдааны талбай дотор** байлгах нь шүүгчийн үүрэг.

5.6 12-оос доош насны барилдааны үед аль нэг тамирчин өрсөлдөгчөө өргөөд босвол шүүгч тамирчдын аюулгүй байдлыг ханган **өргөгдсөн тамирчны** ард зогсож, газар унахаас сэргийлэн барьж авахад бэлэн байх үүрэгтэй.

5-Р ХЭСЭГ

ДЭВЖЭЭНИЙ ШҮҮГЧ БОЛОН ВИДЕО ШҮҮГЧ



Mat Referee



Video Referees

5.7 Барилдааны явцад **Дэвжээний Шүүгч (ДШ)** барилдааны талбайд байрлах бөгөөд барилдааны явцыг удирдаж, эхний байдлаар тохирох заалтуудыг заана.

5.8 Барилдааны явцад хоёр (2) **Видео Шүүгч (ВШ)** барилдааныг шууд үзэх бөгөөд видеог дахин ухраах замаар барилдааныг нягталж үзнэ. Шаардлагатай тохиолдолд ДШ-тэй радиогоор холбогдож залруулга хийнэ.

- Хоёр ВШ-ийн **ядаж нэг** нь ДШ-ийн заалттай санал нэгдэж байвал тайлбар засвар хийхгүй.
- Хоёр ВШ-ийн санал нэгдэж ДШ-тэй санал нийлэхгүй байгаа бол радио холбоо ашиглан ДШ-ийн шийдвэрийг залруулж онооны самбарт өөрчлөлт оруулахыг хянана.
(30-р хуудсыг үзнэ үү)

5.9 ДШ зөвхөн нэг л тохиолдолд ВШ нараас давуу эрхтэй байх ба өрсөлдөгч тамирчид өчиг, боолтын оролдлого хийсэн тохиолдолд ДШ нь ВШ нараас давуу эрхтэйгээр үнэлгээ өгөх ба үнэлгээ өгөхгүй байж болох юм. Энэ нь ДШ тамирчидтай илүү ойрхон байгаа гэдэг утга санаа..

- ВШ нар өчиг боолттой холбоотой идэвхийн оноо өгөх эсэхийг зөвхөн санал болгож болно.
- Бусад бүх тохиолдолд ДШ болон ВШ нар ижил тэнцүү эрх мэдэлтэй байна.

5.10 Гурван шүүгчийн санал онооны заалт дээр зөрвөл ДШ дундыг баримталсан шийдвэр гаргана.

- Жишээ нь: Нэг шүүгч оноо авсан, хоёр дахь шүүгч идэвхийн оноо, гурав дахь шүүгч оноо биш гэж үзвэл ДШ идэвхийн оноо өгнө.

5.11 Тамирчин **дөрөв дэх торгууль** авч хасагдах болсон эсвэл **ноцтой алдаа** гаргасан тохиолдолд ДШ барилдааныг зогсоохын тулд ноцтой алдааны дохио үзүүлнэ.

- Хэрэв тухайн хатуу торгуулийн дохиог **аль нэг** ВШ дэмжвэл ДШ-ийн шийдвэр хүчинтэй болон барилдааныг зогсоож болно. Ялагчийг зарлана.
- Хэрэв **хоёр** ВШ ДШ-тэй санал нийлэхгүй бол барилдааныг цааш үргэлжлүүлнэ.

5.12 Хоёр тамирчин тэнцсэн тохиолдолд шүүгчдийн саналаар ялагчийг тодруулахгүй. Цаг дуусахад ижил оноо, торгууль, идэвхийн оноотой дууссан тохиолдолд **“Алтан оноо”**-ны дүрмээр барилдана. (67-р хуудсанд байгаа 12.4 хэсгийг үзнэ үү).

5-Р ХЭСЭГ

ВИДЕОГ НЯГТЛАН ҮЗЭХ ХҮСЭЛТ

5.13 Тамирчны дасгалжуулагч ДШ-ийн өгсөн оноо, заасан заалттай санал нийлэхгүй байгаа бол **давж заалдаж** болно.

- Шүүгчийн шийдвэртэй санал нийлэхгүй байгаа бол дасгалжуулагч **суудлаасаа босон** өөрийн **ID картыг өргөж** ДШ-ийг өөрийг нь харж барилдааныг зогсоотол босоогоороо түр хүлээнэ.
 - Дасгалжуулагч өөрийг нь харахаас өмнө буцаж суусан тохиолдолд давж заалдах хүсэлтээ эргүүлэн татсан гэж үзнэ.
- ДШ өрсөлдөгч хоёр тамирчныг **тогтвортой байрлалд** орсны дараагаар барилдааныг түр зогсоож, тамирчдыг хол салгаж суулгаад дасгалжуулагчтай ярилцана.
- ДШ дасгалжуулагч ямар үндэслэлээр маргаж байгааг ВШ нарт дамжуулсны дараа ВШ нар **бичлэгийг нягтлан үзэж** ДШ-ийн шийдвэрийг баталгаажуулах эсвэл цуцалж болно.
- Хэрэв дасгалжуулагчийн давж заалдах нь үндэслэлтэй байж дасгалжуулагч **ялбал** давж заалдах эрх нь дахин сэргэнэ.
- Хэрэв дасгалжуулагчийн давж заалдах нь үндэслэл нь **буруу** байж ялагдвал доорхоос бусад тохиолдолд тухайн тамирчны хувьд тэмцээнийг дуусах хүртэл дахин давж заалдах эрхгүй болно:
 - Тамирчин **медалийн төлөөх** барилдаанд шалгарсан тохиолдолд дасгалжуулагчийн давж заалдах эрх дахин сэргэнэ.

5.14 Хязгаарлалтууд:

- Дасгалжуулагч зөвхөн **хамгийн сүүлийн** үйлдэл эсвэл үргэлжилсэн хөдөлгөөн дээр л давж заалдах боломжтой.
- Дараах зүйлс дээр давж заалдах **боломжгүй**:
 - Өчиг, боолтын идэвх
 - Идэвхгүй байдлын торгууль
 - ВШ нар аль хэдийн нягтлан үзсэн хэсгийг
- Дасгалжуулагч зөвхөн аль оноо эсвэл үйлдэл дээр ВШ нараар хянуулахыг ДШ-д хэлэх ба **маргах** эсвэл **тайлбар шаардаж** болохгүй.

5.15 Давж заалдах эрх дууссан, эсвэл ном журмаар нь хүсэлтээ гаргахгүйгээр эсэргүүцсэн, үгээр дайрсан, асуулт асуусан тохиолдолд ДШ **хариу өгөхгүй**.

- Албан ёсоор давж заалдах хүсэлт гаргахгүйгээр шүүгчийн заалтыг эсэргүүцэх, маргалдах үйлдэл гаргасан дасгалжуулагчийг ДШ тэмцээний талбайгаас **хөөх** эрхтэй.



6-Р ХЭСЭГ

ОНООНЫ САМБАР, БҮРТГЭГЧИД

6-Р ХЭСЭГ

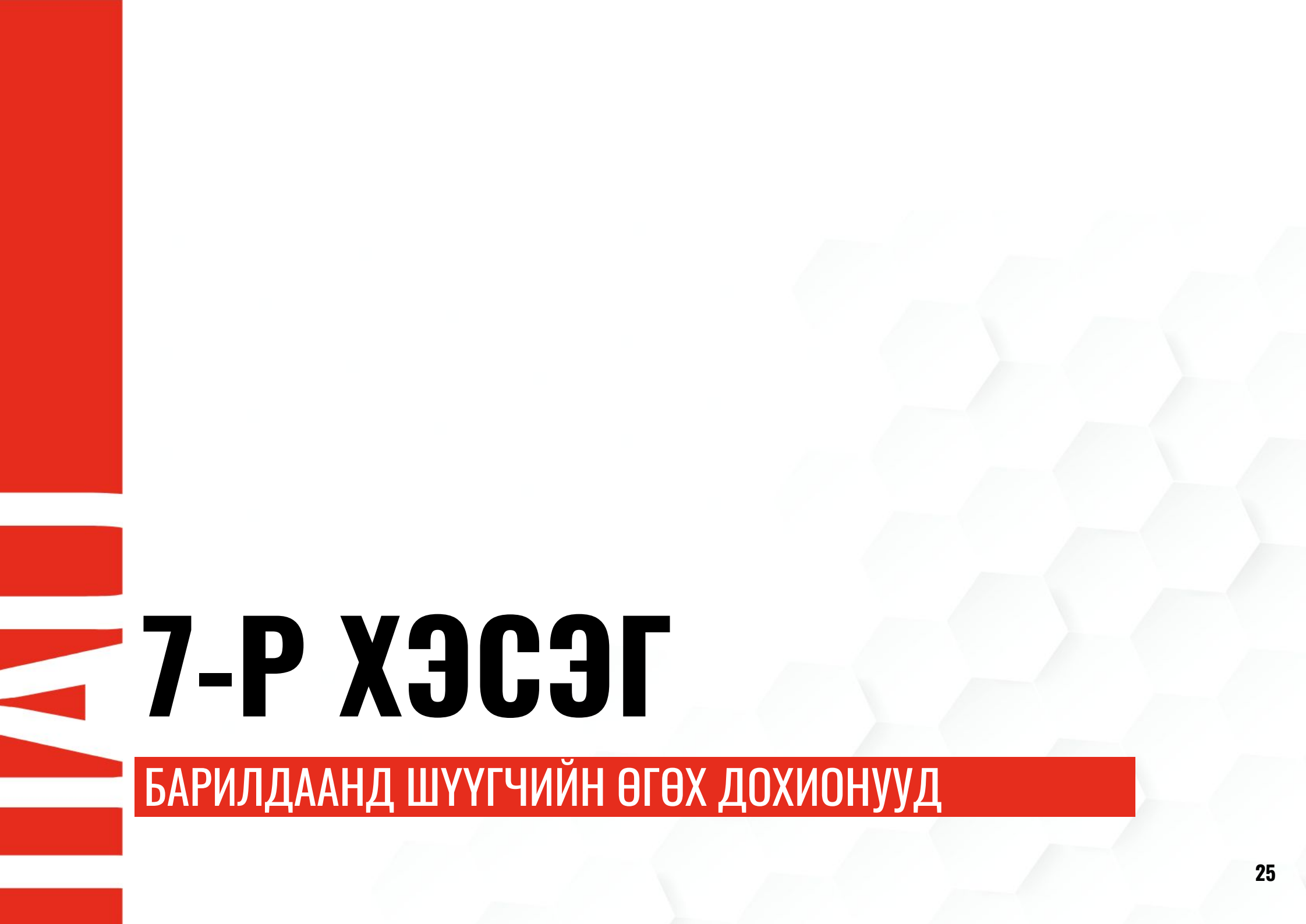
ОНООНЫ САМБАР, БҮРТГЭГЧИД

6.1 Онооны систем дээр ажиллах ажилчид дэвжээтэй ойр мөн ДШ-тэй **бие биеэ харахад тохиромжтой зайнд** байрлах ёстой. Дасгалжуулагч, үзэгчдээс аль болох хол, эсрэг талд байвал тохиромжтой.

6.2 Онооны самбар, **бүртгэгч** нь электрон самбар ажиллуулах нэг хүнээс бүрдсэн байна. Шаардлагатай тохиолдолд нэмэлт хянагч байлцуулж болно.

6.3 Онооны самбарыг шүүгч, тамирчид, дасгалжуулагч, үзэгчдэд тодорхой харагдахаар байршуулна.

6.4 Онооны самбар бүртгэгч нь цаг үргэлж **мэргэжлийн** байж, шүүгчийн өгсөн заавар, заалтыг **ёсчлон дагах** үүрэгтэй.



7-Р ХЭСЭГ

БАРИЛДААНД ШҮҮГЧИЙН ӨГӨХ ДОХИОНУУД

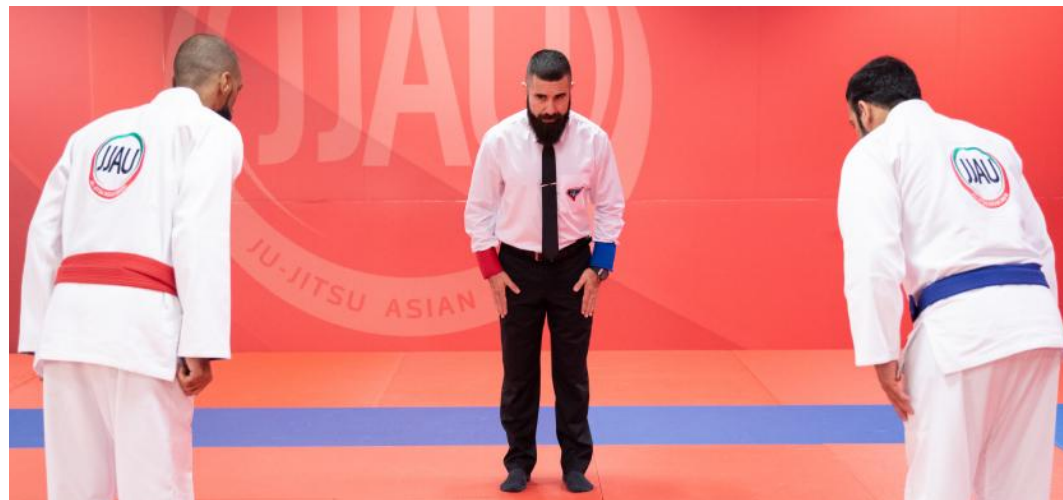
7-Р ХЭСЭГ

БАРИЛДААНД ШҮҮГЧИЙН ӨГӨХ ДОХИОНУУД

7.1 Өрсөлдөгч хоёр тамирчин барилдаан **эхлэхийн** өмнө дэвжээний голд хоёр метр орчим зайтай өөд өөдөөсөө харан зогсоно. Улаан бүстэй тамирчин ДШ-ийн баруун гар талд зогсоно. ДШ-ийн дохиогоор тамирчид эхлээд шүүгчид дараагаар нь өрсөлдөгчдөө бөхийн ёсолно.



ДШ тамирчдыг дэвжээнд дуудах



Шүүгчид ёсолно



Өөр хоорондоо ёсолно



7.2 ДШ “Fight!” дохио өгөхөд тамирчид босоо байдлаас барилдаж эхэлнэ.

7.3 Тамирчид бие биедээ **хүрэн барьц аваад** газар өвдөглөж эсвэл суун хамгаалалтын байдалд шилжиж болно.

7.4 Тамирчид байрлал сольж өрсөлдөгчөө удирдаж болох ч **идэвхтэй барилдах** мөн **довтлох ёстой**.

7.5 Бүх барилдаан **Тэмцээний Талбай дотор** явагдах ёстой.

- Барилдааны ямарваа нэгэн үйлдэл дэвжээнээс (аюулгүйн хэсгийн гадна) **гарсан** тохиолдолд шүүгч тамирчдыг дэвжээний голд босоо байрлалд дуудна.

7.6 Хэрэв өрсөлдөгч тамирчдын биеийн гурав хуваасны хоёр нь **аюулгүй хэсэгт** байгаа бол барилдааныг **тогтворжсон** үед нь дэвжээний голд авчирч хуучин байрлалд нь оруулна.

7.7 Хэрэв тамирчин дэвжээний аюулгүйн хэсэгт оноо авах байрлалд орохоор байгаа бол ДШ тухайн тамирчныг оноо авах байрлалдаа бүрэн ортол нь хүлээнэ.

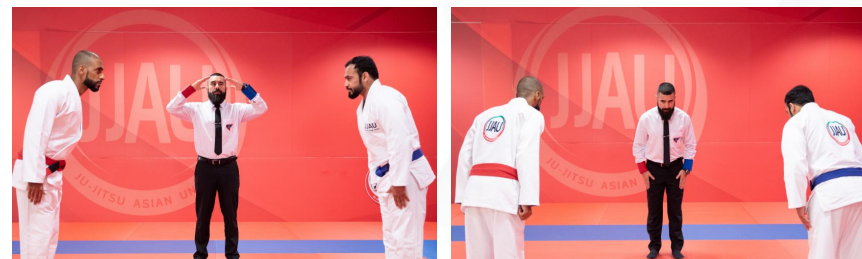
- Тухайн тамирчин 3 секундйн турш оноо авах давуу байрлалаа хадгалсны дараа ДШ барилдааныг зогсоон зохих оноог нь өгөн барилдааныг өмнөх байрлалаас дахин эхлүүлнэ.
- Тухайн тамирчин 3 секунд давуу байрлалаа хадгалж чадалгүй аюулгүй хэсгээс гадагш гарсан бол идэвхийн оноо өгч барилдааныг дэвжээ голлуулан босоогоос тулалдах дохио өгч эхлүүлнэ.

7.8 Хэрэв өрсөлдөгч тамирчид **аюулгүй хэсэгт босоо байрлалтай** барилдаж байгаа бол ДШ “Stop” дохио өгч барилдааныг дэвжээ голлуулан босоогоос тулалдах дохио өгч эхлүүлнэ.

7.9 Барилдааныг дахин эхлүүлэхдээ **хэзээ ч өчиг, боолтын барьцтай** эхлүүлэхгүй.



Барилдааны төгсгөлд ялагчийг заах дохио



Барилдаан дууссаны дараа тамирчид тэмцээний талбайг орхихын өмнө эхлээд өөр хоорондоо ёслоод дараа нь шүүгч рүү ёсолно.

7-Р ХЭСЭГ

“FIGHT” AND “STOP” БАРИЛДААН ЭХЛҮҮЛЭХ БОЛОН ЗОГСООХ ДОХИО

7.10 ДШ барилдааныг эхлүүлэх болон мөн “Stop” гэж хэлэн зогсоосны дараа дахин эхлүүлэх үед “Fight” гэж дохио өгнө.

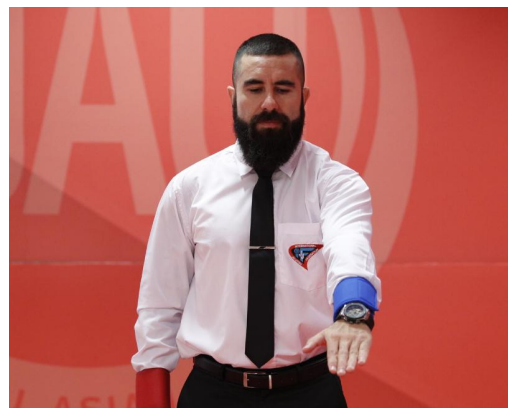


Дахин эхлүүлэх дохио: “Fight!”

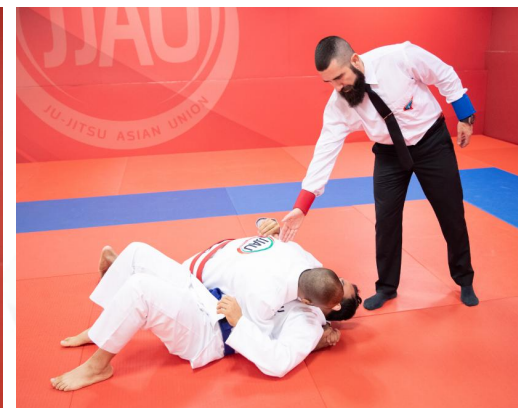
7.11 ДШ “Fight” гэж хэлэн тамирчдын идэвхгүй байгааг нь хэлэн анхааруулна.

- ДШ идэвхгүй барилдаж буй тамирчин руу харгалзах өнгийн гараараа **зааж** идэвхтэй барилдахыг сануулна (харах боломжгүй байгаа тамирчинд нуруунд **хүрч** сануулна).
- ДШ сануулснаас хойш **10 секунд**ийн хугацаанд тамирчин санаачилга гаргаж барьц байрлал солих, довтлох ёстой.
- Тамирчдын аль нэг эсвэл 2-лаа 10 секунд өнгөрсний дараа **идэвхгүй хэвээр байвал** торгууль өгнө. ДШ дахин хүлээлгүйгээр дараагийн идэвхжүүлэх дохиог өгнө.

Газар байгаа тамирчныг идэвхгүй байгааг сануулах дохио: “Fight!”



Идэвхгүй байдлыг сануулан
10 секунд тоолж эхлэх дохио



Анхааруулах дохиог харах боломжгүй
тамирчинд хүрч мэдэгдэнэ

7.12 ДШ дараах нөхцөлүүдэд “Stop” гэж хэлэн барилдааныг түр болон бүр мөсөн зогсооно:

- Хоёр тамирчин барилдааны хэсгээс гарч аюулгүй хэсэгт **тогтвортой байрлалд байгаа тохиолдолд** зогсох дохиог өгч дэвжээ голлуулан барилдааныг өмнөх байрлалаас **дахин эхлүүлнэ**.
- ДШ шаардлагатай гэж үзсэн бусад бүх тохиолдолд (ж: Ги янзлах, шийдвэр анхааруулга өгөх эсвэл ямар нэгэн осол гэмтэл гарсан байж болзошгүй үед г.м.).
- Хэрэв тамирчинд **тодорхой биш байрлал, барьцтай** үедээ барилдах хэсгээс гарсан бол шүүгч барилдааныг зогсоон дэвжээний **голд босоо байрлалаас** дахин эхлүүлнэ.
- Хэрэв аль нэг эсвэл хоёр тамирчин хоёул бэртэж гэмтсэн, ухаан алдсан, өвдсөн бол.
- Тамирчин өрсөлдөгчөө буулгаж авсан үед (дэвжээг хоёр удаа алгадах, өөрөөр бууж өгсөн дохио өгөх, орилох, боолгуулж эсвэл өчүүлсэн үедээ бууж өгөх дохио өгөх боломжгүй бол).
- **Барилдааны цаг** дууссан тохиолдолд.

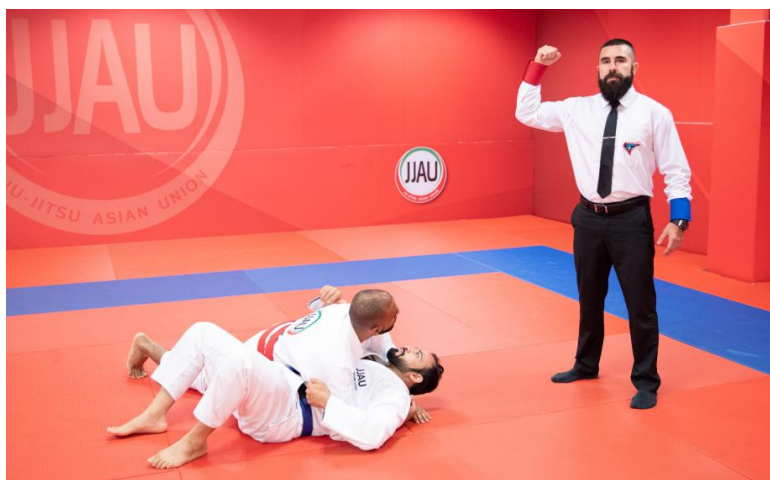
7-Р ХЭСЭГ

ТОРГУУЛЬ БОЛОН НОЦТОЙ АЛДААНЫ ДОХИО

Торгох (хөнгөн алдаа): “Foul!”



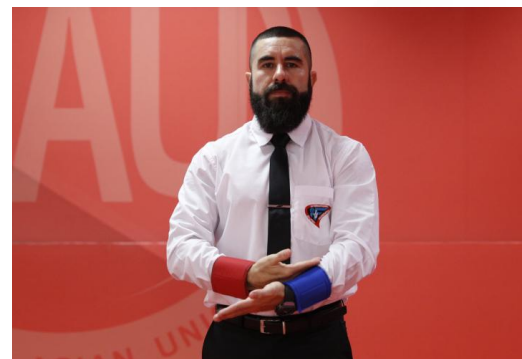
Шүүгч алдаа гаргасан тамирчин руу заах



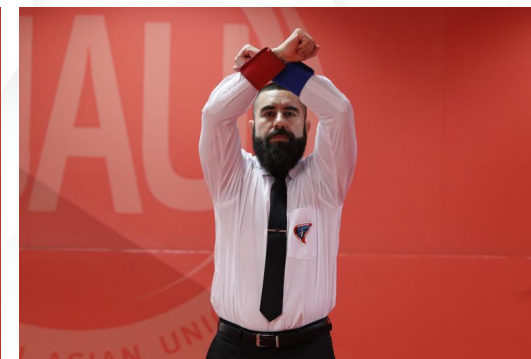
Торгууль өгөх дохио



Зугтах эсвэл талбайг санаатай орхин гарсныг үзүүлэх дохио



Ханцуй, шуумагны дотор
талаас буруу барьсан дохио



Ноцтой алдааг заах дохио
(дараа нь хасах тамирчин руу заана)

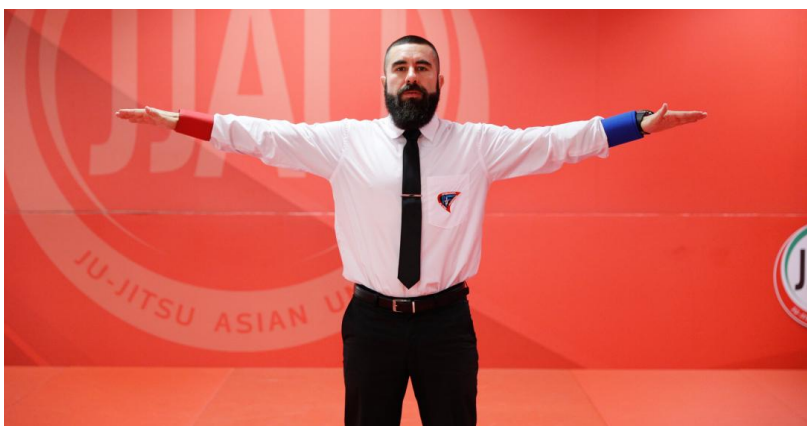


Ги-гээ янзлах дохио

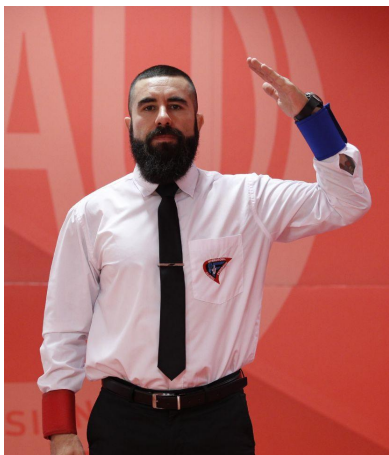
(Тамирчин 20 секундйн дотор амжиж өмд, ги-гээ бүслэхгүй бол торгоно)

7-Р ХЭСЭГ

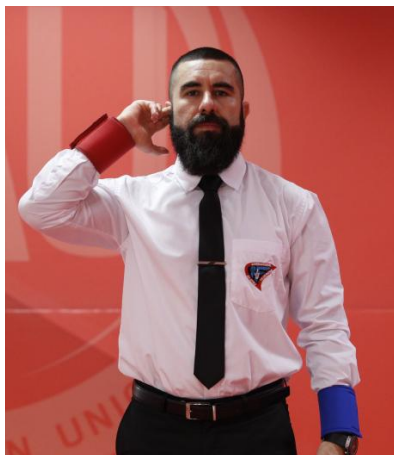
НЭМЭЛТ ДОХИОНУУД



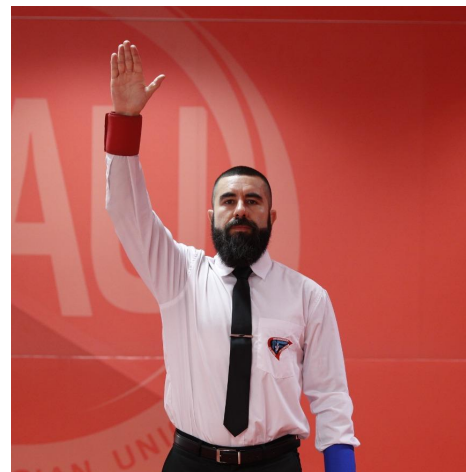
Барилдааныг зогсоох: “Stop!”



Өмнөх оноо эсвэл торгуулийг цуцлах



ВШ-с залруулга авч буйг илтгэх дохио



To show that an athlete has won the match using a legal submission



Газраас босох дохио үзүүлж буй байдал



Газарт суух дохио үзүүлж буй байдал





8-Р ХЭСЭГ

ОНООНЫ ЗААЛТ, ОНОО БОЛОН ИДЭВХ

8-Р ХЭСЭГ

ОНООНЫ ЗААЛТ

Жюу Жицү нь тамирчныг барилдааны туршид **өчиг боолт** хийх зорилготой хийсэн оноо авах хөдөлгөөн болон давуу байрлалд хүрч өрсөлдөгчөө хяналтдаа байлгасны төлөө **оноо өгдөг**. Онооны хөдөлгөөн болон байрлалд хүрээд байрлалаа гурван (3) секунд хадгалбал **оноо** өгнө. Хэрэв онооны хөдөлгөөн эсвэл байрлалыг түр зуур хадгалаад бүрэн тогтворжиж чадахгүй бол оролдлого хийсэн тамирчинд **идэвхийн оноо** өгнө.

Хамгаалах үйлдэлд (хамгаалалтгүй доод байрлалаас байрлалаа солин дээр гарах г.м.) оноо өгөхгүй.

Байрлалаа **ахиулсан** үйлдэлд л оноо эсвэл идэвхийн оноо өгнө харин илүү давамгай байрлалаас **буцсан** тохиолдолд оноо өгөхгүй.

Хөдөлгөөн хэзээ эхэлж хэзээ дуусаж буйг ажиглах нь хамгаас чухал.

Аливаа хөдөлгөөн нь зохих оноонд хүрэх боломжтой эсэхээс хамаарч тухайн хөдөлгөөнийг **үргэлжилсэн хөдөлгөөн** мөн эсэх нь шийдэгдэнэ. Энэ нь төгсгөл хүртлээ оноо авах эсвэл өчиг боолт хийх зорилготой тасралтгүй үргэлжилсэн дараалсан хөдөлгөөнүүд байх ёстой. Үргэлжилсэн хөдөлгөөн зогссон нь тодорхой болох БУЮУ оноо авах боломжгүй болсон үед үргэлжилсэн хөдөлгөөнийг дууссан гэж үзнэ.



8-Р ХЭСЭГ

ОНОО

8.1 Тамирчин 3 секундйн турш онооны хөдөлгөөн болон байрлалаа хадгалсан тохиолдолд оноо өгнө.

ДШ зохих оноог аль тамирчин оноо авсан эсэхээс хамааран баруун эсвэл зүүн гарынхаа хуруугаар заан үзүүлж оноог нь өгнө.



2 Оноо
Унагах
Байрлал солих
Хэвлий дээр өвдөглөх



3 Оноо
Хамгаалалт гарч
даралт авах



4 Оноо
Мордож суух -
Full mount, Back mount
Арын байрлалыг
хадгалах -
Back control

8.1.1 Тамирчин гарцаагүй оноо алдах нөхцөл байдалд хүрснээ мэдэн өрсөлдөгчөө оноо авхуулахгүйн тулд **санаатайгаар** дэвжээнээс гарч зугтсан бол шүүгч өрсөлдөгчид нь **2 оноог** өгч тухайн дэвжээнээс гарсан тамирчныг **торгоно**.

- Зугтсан тамирчны хэд дэх торгуулиас хамаарч торгуулийг өгсний дараа өрсөлдөгч тамирчинд харгалзах идэвхийн оноо болон 2 оноог нэмж өгнө.
- Тамирчныг зугтаж гарахаас өмнөх байрлалыг сэргээх боломжтой бол ДШ тэр байрлалаас барилдааныг дахин эхлүүлнэ. Үгүй бол голоос босоо байрлалд дахин эхлүүлнэ.

8.1.2 Тамирчин нэгэн зэрэг оноо авах үйлдлүүд хийсэн тохиолдолд шүүгч **нэг удаад гурван секунд хараад** оноонуудыг **хуримтлуулан** нэг дор өгч болно.

- Дараалсан үйлдлийн эцэст гурван секунд хадгалсан бол дараалсан үйлдлийн явцад хийсэн оноо авах үйлдэл бүрд оноог өгнө.
- Оноо авах байрлалд хүрсэн боловч гурван секунд хяналтдаа байлгаж чадаагүй амжилтгүй болсон тохиолдол бүрд идэвхийн оноо өгнө.

8.1.3 Тамирчин оноо авах байрлалд шилжих явцдаа өрсөлдөгчийнхөө **өчих, боох довтолгоонд өртсөн** бол тухайн өчиг, боолтын барьцаас бүрэн гарч оноо авах байрлалаа гурван секунд хадгалж үлдсэн тохиолдолд оноо өгнө.

- Тамирчин өрсөлдөгчийнхөө өчих, боох довтолгоонд өртсөн үедээ оноо авах байрлалд шилжсэн ба тухайн өчиг, боолтын барьцаас бүрэн гарсан ч оноо авах байрлалаа хадгалж үлдэж чадаагүй бол түүнд ямар нэгэн оноо (оноо болон идэвхийн оноо) өгөхгүй.

8.1.4 Тамирчин оноо авах байрлалд **шилжсэний дараа** өрсөлдөгчийнхөө **өчих, боох барьцад орсон** бол ДШ гурван секунд тоолохоо зогсооно.

- Хэрэв тамирчин өрсөлдөгчийнхөө өчиг боолтын барьцаас гарсан эсвэл барилдааны цаг дууссан тохиолдолд ДШ оноо авах байрлалд орсон тоогоор нь идэвхийн оноо өгнө. Идэвхийн оноонуудыг тамирчин (гурван секунд тоолохыг зогсоох үед байсан) хуучин байрлалаа хадгалж үлдээгүй байсан ч өгнө.
- Хэрэв тамирчин өчиг, боолтын барьцаас мултран онооны байрлалаа хадгалж чадвал дахин гурван секунд тоолж байж оноог өгнө. Харин гурван секунд хадгалж чадаагүй бол идэвхийн оноог өгнө.

8-Р ХЭСЭГ

ИДЭВХИЙН ОНОО

8.2 Тамирчин оноо авах үйлдэл хийсэн хэдий ч тухайн байрлалыг 3 секунд хадгалж чадаагүй үед ДШ идэвхийн оноог өгнө.

Мөн өчиг, боолтын тодорхой аюул учруулж болох оролдлого буюу өрсөлдөгчийн гар, хөлийг гэмтээх эсвэл, ухаан алдуулж болохуйц боолт хийсэн боловч өрсөлдөгч нь мултарч гарсан тохиолдолд ДШ идэвхийн оноо өгнө.

Тамирчин оноо авах үйлдлээ гүйцээх боломжгүй болох эсвэл өчиг, боолтын барьцаас өрсөлдөгч тамирчин бүрэн мултарч гарсан тохиолдлуудад идэвхийн оноо өгнө.

8.2.1 Зөвхөн ДШ л өчиг, боолтын оролдлогод идэвхийн оноог өгөх ба цуцалж болно.

8.2.2 Идэвхийн оноо өгөхөөр үйлдэл хийгдсэн л бол цаг дууссан байлаа ч ДШ ялагчийг заахын өмнө идэвхийн оноог өгч болно.

8.2.3 Тамирчин оноо авах байрлал руу шилжих мөчид өрсөлдөгч нь өчих, боох барьц авсны дараагаар тамирчин хэд хэдэн оноо авах байрлалд очсон хэдий ч өчиг боолтын барьцаас гарч чадаагүй цаг дууссан тохиолдолд **зөвхөн нэг** удаа идэвхийн оноо өгнө.



Идэвхийн оноо өгч буй байдал



Идэвхийн оноо авахын тулд өчиг, боолтны оролдлого нь аюул тарихуйц байх ёстой..



Оноо авах үйлдлээ гүйцээх боломжгүй болох эсвэл өчиг, боолт амжилтгүй болсон үед л идэвхийн оноо өгнө.



9-Р ХЭСЭГ

ОНОО АВАХ ХӨДӨЛГӨӨН БА БАЙРЛАЛУУД

9-Р ХЭСЭГ

TAKEDOWN – ӨРСӨЛДӨГЧӨӨ УНАГАХ

9.1 Тамирчин босоо байрлалаас өрсөлдөгчөө газарт унаган (арагш, хажуу талаар нь эсвэл суугаа байдалд) эсвэл өвдөглөсөн/доош харсан байрлалд оруулж мөрний шугамаас арагш ташааг барьж байж оноо авна.

Тамирчин өрсөлдөгчөө унагасны дараагаар дээр байгаа байрлалаа 3 секунд хадгалсан тохиолдолд 2 оноог өгнө.



Мөрний хэсгээс арагш байрлаж, өрсөлдөгчийнхөө ташаа хэсгийг барьж, дор хаяж нэг өвдөг дэвжээ дээр өвдөглөсөн байдалтай байх



Ар нуруугаар унагах



Мөрний хажуугаар унагах



Ар тийш өгзгөөр нь газар суулгах



9.1.1 Тамирчин өрсөлдөгчийнхөө араас тэврээд доош нь харуулж унагаавал оноонд тооцно. Үүний тулд ташаа, **хэвлийн хэсгээрээ** газар байх, дор хаяж **нэг өвдөг** дэвжээ дээр өвдөглөсөн байдалтай байх юм бол унагасанд тооцно. Мөрний хэсгээс арагш байрлаж, өрсөлдөгчийнхөө ташаа хэсгийг барьж, дор хаяж нэг өвдөг дэвжээ дээр өвдөглөсөн байдалтай байх ба арын байрлалыг бүтэн авч нэг хөл оруулах шаардлагагүй.

9.1.2 Тамирчин өрсөлдөгчөө унагах үйлдэл **хийж эхэлсний** дараа өрсөлдөгч нь хамгаалалт буюу “guard to pull” авч суусан бол унагасанд тооцож 3 секундийн хугацааг харгалзан зохих оноог өгнө.

9.1.3 Тамирчин өрсөлдөгчийнхөө **хөл** эсвэл **өмднөөс барьсан** байх үед өрсөлдөгч нь хамгаалалт аван “guard to pull” суух тохиолдолд барьцтай байсан тамирчин дээр буй байрлалаа хадгалж чадвал 3 секундийн дүрмийн дагуу оноог өгнө.

9.1.4 Тамирчин өрсөлдөгчийнхөө өмдөнд барьцтай байх үед өрсөлдөгч нь үсрэлттэй хамгаалалт буюу “Jumping to guard” хийсэн тохиолдолд өрсөлдөгчөө 3 секундийн дотор нуруугаар нь газар тавих хэрэгтэй. Энэ нь унагаах үйл явц үргэлжилж байсан гэж үзэн тохирох оноог тамирчинд өгнө.

- 3 секунд өнгөрсний дараа өрсөлдөгчөө газар тавьсан бол ямар нэг оноо болон идэвхийн оноо өгөхгүй.
- Үсрэлттэй хамгаалалт “Jumping to guard” хийхийг хориглодог нас болон бүсний ангилалд үүнийг хийсэн тохиолдолд ДШ тоглолтыг зогсоон өмдний барьцтай байсан тамирчинд хоёр оноог өгч, үсэрсэн тамирчныг торгон барилдааныг босоогоос эхлүүлнэ.

9.1.5 Хэрэв тамирчин өрсөлдөгчөө **аюулгүйн хэсэгт** унагасан бол унагааж буй тамирчны үйлдэл эхлэхэд тухайн тамирчны хоёр хөл хоёул барилдааны хэсэгт байсан бол оноо болно.

- Тамирчин өрсөлдөгчөө унагасны дараа 2 тамирчин аюулгүйн бүс дотор үлдсэн бол ДШ байрлал тогтворжихыг хүлээн 3 секунд өнгөрсний дараа барилдааныг зогсооно.
- Дараагаар нь ДШ унагасан тамирчинд оноо өгч, хоёр тамирчныг барилдааны талбайн голд авчирч өмнөх байрлалд оруулан барилдааныг эхлүүлнэ.
- Хэрэв байрлал тогтворжоогүй тохиолдолд шаардлага хангасан гэж үзвэл идэвхийн оноо өгнө.

9.1.6 Өрсөлдөгч тамирчин, босоо байрлалаас барьцтай байхдаа, нэг эсвэл хоёр өвдгөөрөө өвдөглөвөл, зөвхөн босоо байгаа тамирчинд оноо өгнө. **Өвдөглөсөн тамирчин** босоогоос мэх хийн үргэлжлүүлээгүй бол **оноо авахгүй**.

9.1.7 Тамирчин дан эсвэл давхар хамж өрсөлдөгчөө унагаасан ч өрсөлдөгч нь эргүүлж унагаах эсвэл шидэх мэх хийн дээр нь гараад 3 секунд байрлалаа хадгалж чадвал тухайн хариу мэх хийсэн тамирчин л оноо авна.

- Хэрэв хариу мэх амжилтгүй болбол эхэлж мэх хийсэн тамирчинд 3 секунд дарсан эсэхээс хамаарч 2 оноо эсвэл идэвхийн оноо өгнө.
- Тухайн тамирчны хийсэн хариу мэх нь газар унахаас өмнө хийгдэж эхэлсэн байх ёстой.
- Харин хариу мэх нь газар унасан хойно хийгдэж эхэлсэн тохиолдолд эхэлж унагасан тамирчинд идэвхийн оноог өгч улмаар хариу мэх хийж дээр нь гарч буй тамирчинд байрлалаа сольж дээр нь гарсны оноо өгнө.

9.1.8 Оноо (оноо болон идэвх) **авахгүй** тохиолдлууд:

- Өрсөлдөгч нь **аль хэдийн** хамгаалалт буюу “guard to pull” авч суусан хойно унагах үйлдэл хийсэн бол унагасанд тооцохгүй бөгөөд ямар нэг оноог өгөхгүй.
- Тамирчин өрсөлдөгчийнхөө хамгаалалтын байрлалаас шилжих (sweep) оролдлогыг хамгаалан **3 секундийн дотор буцаан унагаасан** бол тухайн тамирчин унагаахтай хамааралтай 2 оноо эсвэл идэвхийн оноо авахгүй.
- Тамирчин **босоогоороо араа алдахгүйг хичээн** араас нь зүүгдэн нэг эсвэл хоёр хөлөө оруулсан ба **аль ч хөл нь газарт хүрээгүй** байгаа өрсөлдөгчөө унагавал унагаахтай хамааралтай оноо авахгүй.
- Тамирчин унагах оролдлого хийн **хамгаалалтыг даван хажууд унасан ч тэр даруй өрсөлдөгч тамирчин нь эргүүлж дээр нь гарвал** ямар нэгэн оноо авахгүй. Унагах үйлдэл хийсэн тамирчинд идэвхийн оноо өгч, унасан хойноо эргүүлж дээр нь гарсан тамирчинд ямар ч оноо өгөхгүй.

9.1.9 Хэрэв хоёр тамирчин газраас ямар нэгэн **мэхний үргэлжлэлгүй** хоёул босоо байрлалд орвол Takedown буюу **унагах оноо** авах боломж **дахин бүрдэнэ**.

9-Р ХЭСЭГ

SWEEP – ХАМГААЛАЛТЫН БАЙРЛАЛААС ДЭЭД БАЙРЛАЛРУУ ШИЛЖИХ



Суурь Ойлголт: Хамгаалалтын байрлал гэдэг нь доор байрлалтай тамирчин өрсөлдөгчийнхөө хажуу болон толгой талаас дарах оролдлогыг нэг эсвэл хоёр хөлөөрөө хамгаалахыг хэлнэ.

- Хамгаалалт авч буй тамирчны хөл өрсөлдөгчид заавал хүрч байх албагүй (ж: суугаа хамгаалалт босоо өрсөлдөгчийн эсрэг) доор байгаа тамирчны хөл хоёр тамирчны дунд байхад болно.
- Тамирчин хамгаалалтын байрлал авсан хэдий ч оноо авахаар үргэлжилсэн хөдөлгөөн хийлгүй буцаж өвдөг дээрээ сууж эсвэл босож ирсэн бол цаашид хамгаалалтын байрлалтай гэж үзэхгүй.
- Хамгаалалтын байрлалаас үргэлжлүүлэн хийсэн хөдөлгөөнгүй бол ямар нэг /Sweep/ байрлал сольсон оноо эсвэл хамгаалалтаас гарч даралт авах оноо гэж байхгүй..

9.2 Тамирчин хамгаалалтын байрлалаас түвшнээ өөрчлөн өрсөлдөгчөө унагасан (арэгш, хажуу талаар нь, эсвэл өвдөглүүлэх/хэвлийн хэсгээр нь газар байлган мөрнөөс арегш ташааг хяналтдаа байлгах) бол байрлал сольж дээд байрлалыг эзэлсэн гэж үзнэ..

Дээд байрлалыг эзлэн 3 секунд даралт авсан бол амжилттай байрлалаа сольсон гэж хоёр (2) оноо өгнө.



9.2.1 Тамирчин хамгаалалтын байрлалаас довтолгоогоо эхлүүлж өрсөлдөгчөө түр зуур дороо оруулж чадсан ч гэсэн 3 секундйн хугацаанд дээд байрлалаа хадгалж чадалгүй өрсөлдөгчөө алдвал **идэвхийн оноо** өгнө..

Дараах тохиолдлуудад идэвхийн оноо **өгөхгүй**:

- Хамгаалалтын байрлалтай тамирчин довтолх үедээ өрсөлдөгчийнхөө тэнцвэрийг алдуулсан ч гэсэн өөрөө дээд байрлалыг эзлэх гэж оролдохгүй бол.
- Хамгаалалтын байрлалтай байгаа тамирчин довтолх үедээ өрсөлдөгчийнхөө тэнцвэрийг алдуулсан ч өөрөө буцаж хамгаалалтын байрлалд орох юм бол.

9.2.2 Хамгаалалтын байрлалд буй тамирчин байрлалаа солих оролдлого хийх үедээ өрсөлдөгчийнхөө ард гарч аль нэг хөлөө оруулах эсвэл **арын байрлалыг** бүтэн авч өрсөлдөгчийн **аль нэг өвдгийг** дэвжээ дээр байлгаж байрлалаа 3 секундийн турш хадгалсан бол байрлал сольсон оноонд тооцно.

- Арын байрлалд шилжиж нэг эсвэл хоёр хөлөө зохих ёстой байранд оруулсан бол 3 секундийн дүрмийг харгалзан оноо эсвэл идэвхийн оноо өгнө.

9.2.3 50/50 хамгаалалтаас **байрлал солилцох** үед аль ч тамирчинд идэвхийн оноо өгөхгүй ба түвшин солилцоод 3 секундийн турш дээд байрлалыг хадгалж чадсан тамирчинд бүтэн 2 оноо өгнө.



Цэнхэр бүстэй тамирчны 50/50 хамгаалалт



Байр солих оролдлого



Хамгаалаад буцаад 50/50 байрлалд:
ОНОО БАЙХГҮЙ

9.2.4 Хамгаалалтаас байрлал сольж дээд байрлалд хүрэх үедээ **дээрээс** болон **араас мордож суух, хэвлий дээр өвдөглөх** зэрэг байрлалд хүрсэн бол 3 секунд байрлалаа хадгалсны дараагаар тохирох оноог нэмэлтээр өгнө.

9.2.5 Хамгаалалтын байрлалтай тамирчин **байрлал солих оролдлого** хийсэн боловч хоёул **босоо** байрлалд шилжин 3 секунд болбол барилдааныг босоо байрлалд шилжсэн гэж үзнэ.

- Нэг тамирчны **хоёр хөл**, нөгөө тамирчны **нэг хөл** газар байхад 3 секундийг тоолж эхэлнэ.
- Аль нь ч **өвдөглөсөн** байж болохгүй.
- 3 секунд өнгөрсний дараагаар хамгаалалтаас үргэлжлүүлэн хийсэн хөдөлгөөн биш болох тул аль ч тамирчин нөгөөгөө унаган (**takedown**) **оноо** авах боломжтой.



9.2.6 Хамгаалалтаас **үргэлжилсэн хөдөлгөөн хийлгүйгээр** доороос дээр байрлалд шилжихийг байрлал сольсон (sweeper) гэж үзэхгүй бөгөөд оноо өгөхгүй.

9-Р ХЭСЭГ

GUARD PASS – ХАМГААЛАЛТААС ГАРЧ ДАРАЛТ АВАХ

9.3 Тамирчин өрсөлдөгчийнхөө хамгаалалт буюу хөлийг нэвтрэн хажуу эсвэл толгой талаас дарах ба энэ үед өрсөлдөгчөө ар нуруугаар нь, эсвэл хажуу талаар нь байршуулан дарахыг хамгаалалтаас гарч даралт авсан гэж үзнэ.

Даралтын байрлалыг авсан үедээ 3 секундийн турш өрсөлдөгчөө хяналтдаа байлгаж чадвал 3 оноог өгнө.



9.3.1 Тамирчин өрсөлдөгчийн хамгаалалтаас амжилттай гарах үедээ бүтэн **мордож суух, хэвлий дээр өвдөглөсөн** үед 3 секунд тогтвортой байрлалаа хадгалсны дараагаар 3 оноо дээр нэмж харгалзах оноог өгнө.

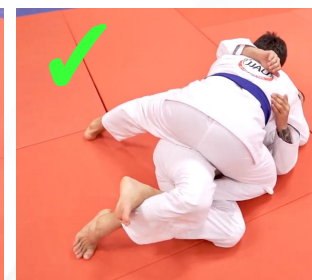
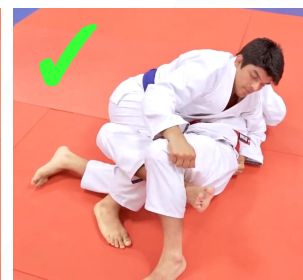
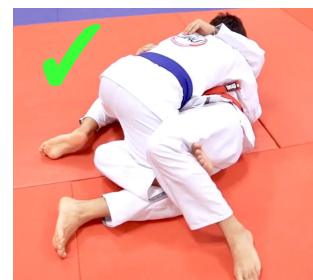


Guard Pass



Half Guard

Суурь Ойлголт: Хагас хамгаалалтын байрлал буюу Half guard. Дээр байгаа тамирчны нэг хөлийг доор байгаа тамирчин хавчсан байрлалтай байх бөгөөд цээж цээжээрээ хоорондоо нийлсэн байрлалыг хэлнэ.



“Negative half guard” Энэхүү (зүүн талын зураг) байрлалыг хагас хамгаалалтын байрлал гэж тооцохгүй.

9.3.2 Тамирчин өрсөлдөгчийнхөө бүтэн болон нээлтэй хамгаалалтыг задлах оролдлого хийж байх үед эсвэл өрсөлдөгч нь босоогоос шууд **half guard хамгаалалт авсан үед** хамгаалалтаас гарах довтолгоо амжилтгүй болж өөр хамгаалалтын байрлалд шилжих юм бол **дээр** байгаа тамирчинд **идэвхийн оноо** өгнө.

- Хэрэв хамгаалалтын байрлалаас байрлал солин дээр нь гарахдаа хагас хамгаалалтын байрлалд орсон, хамгаалалтаас гараад даралт авсны дараа доор байгаа тамирчин хагас хамгаалалтыг өөрөө олж авсан, эсвэл дээр дурдсанаас бусад нөхцөлд идэвхийн оноо өгөхгүй.
- Хагас хамгаалалтын байрлалаас довтолж хамгаалалтыг задлан даралт авсан тохиолдолд 3 оноо өгөх ба идэвхийн оноог давхардуулж өгөхгүй.

9.3.3 Хамгаалж буй тамирчныг хүчээр яст мэлхий (**turtle**) байрлалд оруулах, эсвэл хамгаалж буй тамирчин хамгаалалтаа давуулахгүйн тулд доош эргэн **элгээрээ хэвтэх**, эсвэл буруу харан **өвдөглөхийн** бол довтолж буй тамирчинд **идэвхийн оноо** өгнө. Хамгаалалтаас гарч даралт авах оролдлогыг гүйцээх боломжгүй болсон үед л идэвхийн оноог өгнө.



Хамгаалалтаас гарч даралт авах оролдлого



Өрсөлдөгч хамгаалан яст мэлхий байрлалд орж байна: ИДЭВХИЙН ОНОО (ташааг хяналтдаа авах шаардлагагүй)

9.3.4 Хэрэв хамгаалж буй тамирчныг хүчээр **хойш нь эргүүлэн** өвдөглүүлэх юм бол довтолж буй тамирчин хамгаалагчийн мөрний шугамаас арагш **ташааг хяналтдаа авч байж идэвхийн оноо** авах боломжтой.



Хамгаалалтын тоглогчийг хойш эргүүлж байна.



Довтолж буй тамирчин хамгаалагчийн мөрний шугамыг давж ташааг нь хяналтдаа авсан: ИДЭВХИЙН ОНОО

9.3.5 Хэрэв **аль хэдийн хамгаалалтыг давсан** тамирчин хөлөө нөгөө тамирчны хөлийн хооронд эсвэл өмнө нь тавьсан үед өрсөлдөгч нь **хамгаалалтын байрлалд орж** хөлөөрөө хяналтдаа авах, түлхэх үйлдэл хийвэл дээр байгаа тамирчин дахин оноо авах боломжтой. Доор байгаа тамирчин хамгаалалтаа сэргээхгүй бол хамгаалалт давж даралт авсан оноо дахин өгөхгүй.

9.3.6 Хэрэв хамгаалалтын тамирчин аалз хамгаалалтын байрлал буюу **Spider guard** “өрсөлдөгчийн ханцуйг атгаж хөлөөрөө хоёр толгойт булчин руу хөлөө шулуун байдалтай жийсэн байгаа тохиолдолд” дээр байгаа тамирчин хамгаалагч тамирчны хэвлий дээр өвдгөө тавьсан ч хамгаалалт үргэлжилж байгаа гэж тооцно.



- Энэ тохиолдолд хамгаалалт давсан оноо өгөхгүй.
- Хэрэв булчин дээр тулсан хөл нугарсан тохиолдолд ДШ хамгаалалт давж гарсны болон хэвлий дээр өвдөглөсөн бол зохих оноог өгөхөөр 3 секунд тоолж эхэлнэ..

9.3.7 Хэрэв дээр байгаа тамирчин **хамгаалалтыг түр даван** идэвхийн оноо авах л юм бол хамгаалалтын тамирчны хувьд **мэхний үргэлжлэл** гэж байхгүй болно. Тийм учраас доод тамирчин байрлалаа солин **дээр нь гарах оролдлого** хийсэн ч хамгаалалтгүй болсон байсан тул оноо авахгүй.

9.3.8 Хэрэв хамгаалалтыг давахаар оролдож байгаа тамирчин **суугаагаараа хамгаалж буй тамирчны ард** гаран нуруунд цээжээрээ наалдсан байрлалтай үлдэн давах үйлдлээ гүйцээж чадахгүй болбол түүнд **идэвхийн оноо** өгнө.

9-Р ХЭСЭГ

KNEE ON BELLY - ХЭВЛИЙ ДЭЭР ӨВДӨГЛӨХ



9.4 Дээр байгаа тамирчин ар нуруугаараа эсвэл хажуугаараа хэвтэж буй өрсөлдөгчийнхөө хэвлий, цээж, эсвэл хавирган дээр өвдөг эсвэл шилбээ тавихыг Хэвлий Дээр Өвдөглөх гэнэ.

Тамирчин өрсөлдөгчийнхөө толгой тал руу харж байх ёстой бөгөөд нөгөө өвдгөө газраас хөндий байлгаж байж оноо авна.

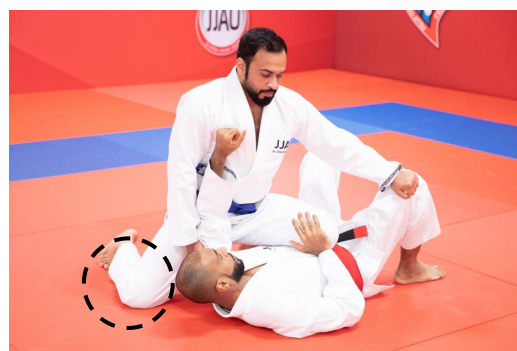
Уг байрлалыг 3 секунд хадгалсан тохиолдолд хоёр (2) оноо авах боломжтой.

9.4.1 Дээд байрлалд байгаа тамирчин өвдөг, шилбээ өрсөлдөгчийнхөө цээж, хавирга, хэвлий дээр байрлуулсан ч **нөгөө өвдгөө газар тавьсан** бол ДШ үргэлжлүүлэн харж, өвдгөө дээр дурдсанчлан зөв байрлуулж 3 секунд болсны дараа оноог өгнө.

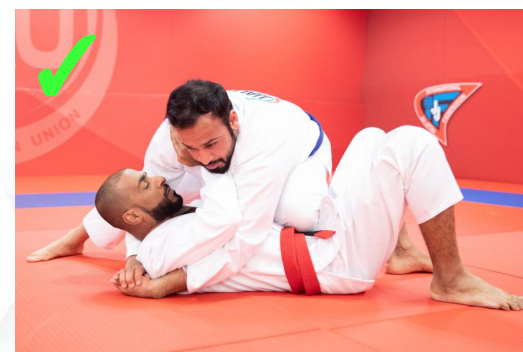
- Довтолж буй тамирчин оноогоо авч амжаагүй байхад барилдаан өрнөн өөр байрлалд орох эсвэл цаг дуусвал идэвхийн оноо өгнө.

9.4.2 Довтолж буй тамирчин оноо авсныхаа дараагаар өрсөлдөгчийн хөө **хоёр талд ээлжлэн** гарч өвдөглөх эсвэл **давтан** хэвлий дээр өвдөглөх байрлалыг авах тохиолдолд оноо нэмж өгөхгүй.

Тамирчны өвдөглөсөн байрлалаас өрсөлдөгч нь өөрөө зугтаж байрлал солигдсоны дараа дахиж өвдөглөвөл 3 секунд өрсөлдөгчөө хяналтдаа байлгасны дараагаар 2 оноог өгнө.



Нэг өвдөг дэвжээ дээр байгаа тохиолдолд гүйцэтгэл дутуу гэж үзэн ИДЭВХИЙН ОНОО өгнө



Өвдөглөхдөө хөл тал руу харж суувал ОНОО ӨГӨХГҮЙ

9.4.3 Бүтэн мордож суусан тамирчин сайн дураараа байрлалаа шилжүүлж хэвлий дээр өвдөглөх эсвэл өрсөлдөгч нь зугтан ийм байрлалд орох тохиолдолд оноо өгөхгүй.

Өрсөлдөгч нь өөрийгөө хамгаалан тамирчны байрлалыг алдуулж бүр муу байрлалд орсон (хажуугийн байрлал, хойд урд байрлал, эсвэл хамгаалалтад буцаж авсан) тохиолдолд дахин довтолж хэвлий дээр өвдөглөх тохиолдолд 3 секунд байрлалаа хадгалсны дараагаар нь оноог өгнө.

9-Р ХЭСЭГ

FULL MOUNT БА BACK MOUNT – МОРДОЖ СУУХ



9.5 Мордож суух - дээр байрлалтай тамирчин нуруу - гаараа эсвэл хажуугаараа хэвтэж буй өрсөлдөгчийнхөө цээжин бие дээр мордож суухыг хэлэх ба аль ч өвдөг нь өрсөлдөгчийн мөрний түвшнээс доош байх ёстой ба өрсөлдөгчийн нэг гар хөл хооронд байж болно. Дээр байгаа тамирчин хоёр өвдгөө дэвжээнд хүргэсэн (сонгодог) эсвэл нэг хөлийн өвдөг, нөгөө хөлийн тавхай дэвжээнд хүрсэн (техникийн) байрлалтай байж болно.

Эсрэг тамирчин доош харж хэвтсэн байрлалтай байхад дээр нь мордож суусан байвал back mount гэж нэрлэх ба мөн аль ч өвдөг өрсөлдөгчийн мөрний түвшнээс дээш байж болохгүй бөгөөд зөвхөн нэг гарыг хөл хооронд хавчуулсан байж болно.

Дээрх байрлалуудыг 3 секунд хадгалбал дөрвөн (4) оноог өгнө.

9.5.1 Full mount болон back mount хоёрыг хоорондоо ялгаатай 2 өөр байрлал гэж үзэх ба **арын байрлалтай адил** хамгийн өндөр оноотой байрлалууд юм.

- Тиймээс дээрх шаардлагыг хангасан л бол эдгээр байрлалын аль нэгэнд хүрэх бүрд дөрвөн оноо өгнө.
- Full mount байрлалаас back mount байрлалд эсвэл эсрэгээрээ шилжих бүрд 4 оноог нэмж өгнө.



Сонгодог Full Mount



Техникийн Full Mount



Grapevine Full Mount



Нэг гарыг оруулан мордсон Full Mount



Back Mount

9.5.2 Full mount эсвэл back mount байрлал авахаар оролдож байгаа тамирчны хөл доогуур **өрсөлдөгч тамирчин хоёр гар** орсон байрлалтай байвал ДШ тамирчны байршлаа ахиулахыг хүлээх ба дүрэмд заасны дагуу байршлаа ахиулж чадвал 3 секунд хараад оноог өгнө.

- Оноо авахаас өмнө байршлаа ахиулж чадалгүй алдах, эсвэл барилдааны цаг дуусах тохиолдолд шүүгч идэвхийн оноог өгнө.

9.5.3 Хэрэв тамирчин өөрийн байрлалыг **сайн дураараа орхиж** дахиж тэр байрлалаа авах тохиолдолд ямар нэгэн оноог нэмж өгөхгүй.

- Хамгаалж буй тамирчин дээр буй тамирчны байрлалыг алдуулсан тохиолдолд дахин шинээр full mount and back mount аван 3 секунд болбол оноог өгнө.



Хоёр гар хоёулаа хавчуулагдсан: ИДЭВХИЙН ОНОО
хэрэв дүрэмд заасанчлан full mount байрлалд ороогүй бол



Гурвалжин боолттой энэхүү байрлалд
ОНОО ӨГӨХГҮЙ



Буруу харж суун байрлал эзэлсэн бол
ОНОО ӨГӨХГҮЙ

9-Р ХЭСЭГ

BACK CONTROL – АРЫН БАЙРЛАЛЫГ ХАДГАЛАХ



9.6 Тамирчин өрсөлдөгчийнхөө ард гаран хоёр хөлөө өрсөлдөгчийнхөө цавины урдуур нь давуулан оруулан өсгийгөөрөө ташааны ясны урд эсвэл хөлөн завсар оруулсан, мөн хамгийн ихдээ нэг гар нь мөрний түвшнээс доор хавчуулагдсан байхыг back control буюу арын байрлал гэнэ.

Хоёр хөлийг хооронд нь солбисон тохиолдолд бүтэн оноо өгөхгүй.

Уг байрлалыг хадгалан 3 секунд болсон тохиолдолд дөрвөн (4) оноог өгнө.

9.6.1 Араас нэг хөл давж орсон, эсвэл биеийн урд хэсэгт болон хажуу хэсэгт хөлөө холбож түгжсэн, эсвэл хоёр гарыг хоёулыг давхар хавчсан тохиолдолд ДШ дүрмийн дагуу зөв байрлалд орох эсэхийг хүлээн байрлалаа зөв болгоод 3 секунд тогтвортой байлгаж чадсан тохиолдолд оноо өгнө.

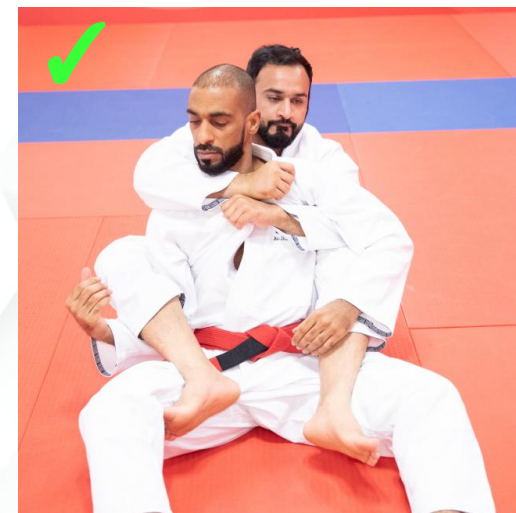
- Уг байрлалаас байрлалаа зөв болгож чадахгүй алдах эсвэл барилдааны цаг дууссан тохиолдолд идэвхийн оноо өгнө.

9.6.2 Арын байрлалаа бүтэн алдсан гэж үзсэний дараагаар довтолж дахин байрлалаа эзэлбэл оноо дахин нэмж өгч болно.

- Зөвхөн нэг хөлөө гаргаж буцаж оруулах зэрэгт оноо өгөхгүй.



Арын байрлалаас хоёр хөлөө хийсэн байдал



Арын байрлалаас нэг гар доогуур орсон байгаа байдал

Эдгээр байрлалд ИДЭВХИЙН ОНОО өгнө:



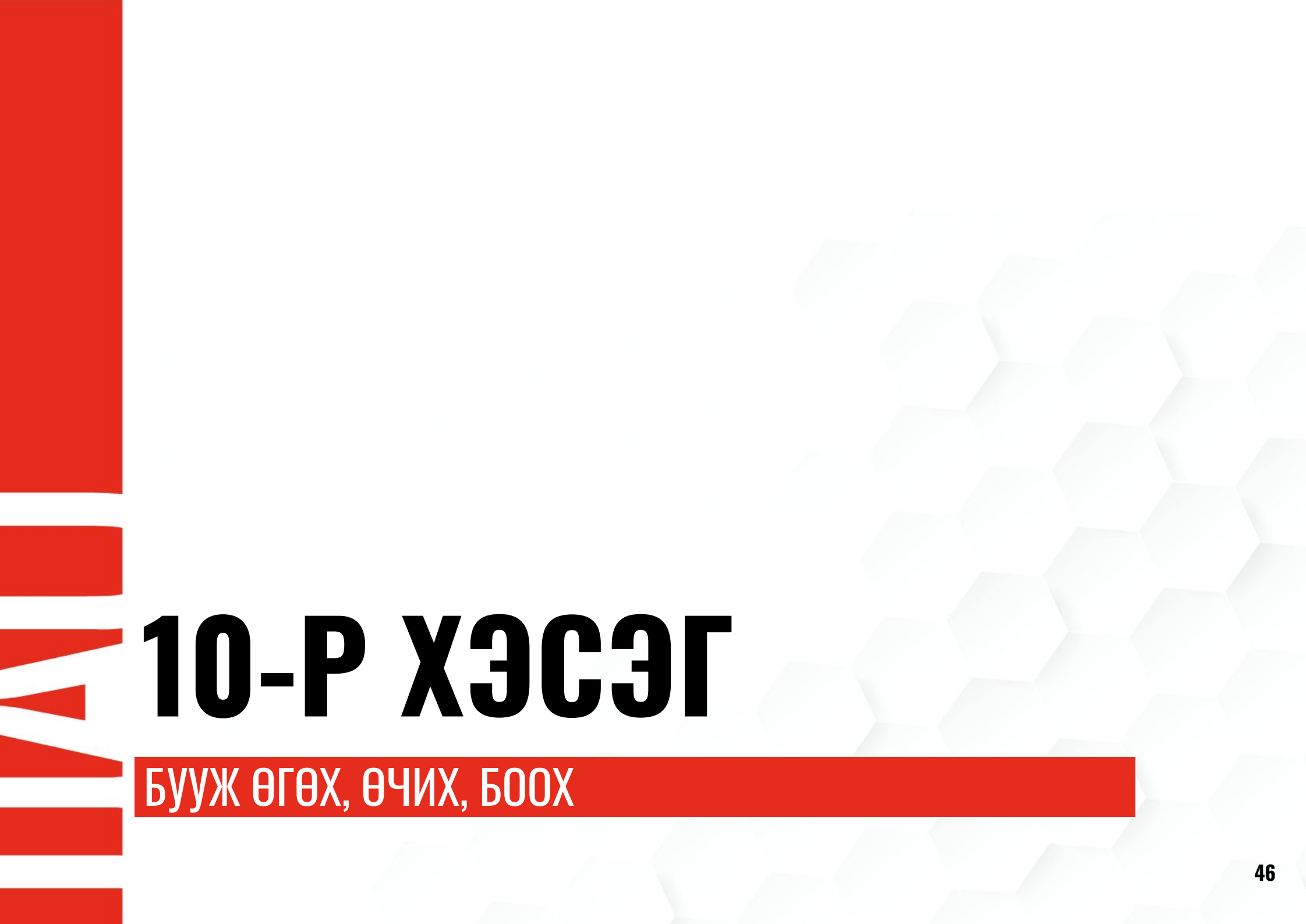
Хөлөө солбисон



Биеийн гурвалжин



Хоёр гар хавчсан



10-Р ХЭСЭГ

БУУЖ ӨГӨХ, ӨЧИХ, БООХ

10.1 Дараах жагсаалтад U18 болон түүнээс дээш насны ангиллын **бүсний ангилалгүй** тэмцээнд зөвшөөрөгддөг өчиг боолтыг оруулав. **59-р хуудсанд** нас насны бүлэгт хориотой мэхнүүдийг хураангуйлсан байгаа. **60-р хуудсанд** бүсний ангилалтай тэмцээн болон түүнтэй ижил туршлагын түвшний тэмцээний өчиг боолтыг оруулав.

- Нүцгэн гар болон хуруугаар хоолойг боомилохоос бусад **бүх төрлийн** амьсгал боох, **боолтыг** зөвшөөрнө.
 - Хэрэв боолтын оролдлого нь хамгаалж байгаа тамирчны нүүрийг-бяцлах нөхцөлд оруулж байвал уг довтолгоог зөвшөөрөгдсөн боолтын оролдлогод тооцно.
- **Мөр** болон **тохойг мушгих, үений эсрэг өчих** бүх төрлийн өчгийг зөвшөөрнө.
- **Бугуйг** өчих бүх төрлийн өчгийг U18 болон түүнээс дээш насанд зөвшөөрнө.
- **Шагайг шулуун татах** өчгийг U18 болон түүнээс дээш насанд зөвшөөрнө.
- Өвдөг эсвэл тохойн дотор талаас шахах өчгүүд (гарын болон шилбэний булчинг таслагч ч гэдэг - **bicep or calf slicer**) -ийг U18 болон түүнээс дээш насанд зөвшөөрнө.
- Өвдгийг үений эсрэг өчих (**kneebar**) өчгийг U18 болон түүнээс дээш насанд зөвшөөрнө. Өвдгөнд өгч байгаа даралт нь хажуугаас биш харин нугарах чиглэлийн эсрэг чиглэлд шулуун байх ёстой.
- **Дотогшоо эргүүлж нугалсан шагайн өчиг** (toehold, Estima lock)-ийг U18 болон түүнээс дээш насанд зөвшөөрнө.
- Өвдгийг **мушгих** болон **хажуугаас хөшдөг хөлийн өчгийг** зөвхөн U21 болон түүнээс дээш насны No Gi төрөлд зөвшөөрнө. Бусад бүх нас, төрөлд хориотой.
 - Эдгээрт inside/outside heel hook, Z-lock, хажуугаас өвдөг хөших, хөдөлгөөнгүй барьсан хөл болон довтолж байгаа хөлийн өвдгийг гаднаас хөших зэрэг багтана. Үүгээр хязгаарлагдахгүй.
 - Шагайг гадагшаа мушгих өчгийг (reverse toehold, Aoki lock) өвдгийг мушгих төрлийн өчигт тооцох тул U21 болон түүнээс дээш насны No Gi төрлөөс бусад төрөлд зөвшөөрөхгүй.

- Өрсөлдөгчөө буулгаж авах эсвэл гэмтээх зорилгоор **хүзүү** болон **нугасыг** албаар **мушгидаг, сунгадаг**, эсвэл өрсөлдөгчийнхөө нурууг **тэлдэг** аливаа төрлийн өчгийг хориглоно.
 - Хэрэв боолт нь хууль ёсны, хүн бүрийн мэддэг боолт байгаад уг боолтыг хийх оролдлого нь хамгаалж буй тамирчны нугасыг мушгих ямар нэгэн хэлбэрт оруулсан ч уг довтолгоог U18 болон түүнээс дээш насанд зөвшөөрнө.

10.2 Довтолж байгаа өчиг боолтыг аюулгүй хамгаалж болохгүй болсныг мэдэгдэж тамирчин **биет** болон **аман дохио** өгөнгүүт барилдааныг зогсооно. Дараах тохиолдолд зогсооно:

- Тамирчин өрсөлдөгчийнхөө биеийн аль нэг хэсэг, дэвжээ, эсвэл өөрийн биеийн аль ч хэсэгт тодорхой, ил тодоор дор хаяж хоёр удаа **гараараа алгадах**.
- Гараа ашиглах боломжгүй үедээ **хөлөөрөө** дэвжээг дор хаяж хоёр удаа **дэвсэх, нүдэх**.
- Тамирчин барилдааныг зогсоохыг хүсэн **“tap”** гэж хэлэх эсвэл бууж өгч байгаагаа илэрхийлсэн ямар ч хамаагүй **аман дохио** өгөх.
- Өчиг боолтын барьцад орсон байгаа тамирчин хашхирах, уухилах, эсвэл **өвдөж байгаагаа илэрхийлсэн ямар нэгэн авиа** гаргах.
- Өрсөлдөгчийн хийсэн зөвшөөрөгдсөн боолтод ороод **ухаан алдсан**, эсвэл зөвшөөрөгдөөгүй үйлдлээс бусад ямар нэгэн үйлдлээс болж гэмтсэн тохиолдолд тухайн тамирчныг хожигдсонд тооцож, шүүгч ялалтыг өрсөлдөгч тамирчинд заана.
 - Эрүүл мэндийг урьдчилан сэргийлэх үүднээс боолгуулж ухаан алдсан тамирчныг **тухайн тэмцээнд дахин барилдуулахгүй**.
 - Энэ тохиолдолд шүүгчийн баг нь ерөнхий шүүгчид мэдэгдэх үүрэгтэй.
- **U16** болон түүнээс доош насны бүлэгт хийж байгаа өчиг боолт нь хууль ёсных байгаад тухайн өчиг боолтод орж байгаа хүүхдэд аюул учрахаар байвал тухайн хүүхэд амаар болон биеэр бууж өгсөн үйлдэл үзүүлээгүй байсан ч ДШ довтолгоог **зогсоох үүрэгтэй** ба довтолгоог зогсоон довтолгогч хүүхдийг ялагчаар зарлана.

10.3 Өчиг боолтын оролдлого нь бууж өгөх, ухаан алдах, эсвэл гэмтэх **бодит эрсдэлд** өрсөлдөгчөө оруулсан бол **идэвхийн оноо өгнө**. Өчиг боолтыг бүрэн аюулгүй болгож хамгаалж дууссаны дараа идэвхийн оноог өгнө.

10.4 Аюулгүйн хэсэгт өчиг боолтын оролдлого хийж байхад ДШ барилдааныг зогсоож болохгүй.

10.5 Зөвшөөрөгдсөн өчиг боолтыг хийж дуусахад барилдааныг зогсоох ба өчиг боолтыг хийсэн тамирчныг ялагчаар зарлана. ДШ ялсан тамирчны талын гарын алгыг урагш харуулан гараа толгойноос дээш өргөн цэвэр ялалт болсныг илтгэнэ.

10.6 Хэрэв хамгаалж байгаа тамирчин өчиг боолтоос мултрах зүй ёсны үйлдэл хийгээд (мултрахын тулд зүгээр зугтаж гараагүй бол) энэ үйлдлийн дүнд аль нэг тамирчин аюулгүйн хэсгээс гарсан тохиолдолд ДШ цагийг зогсоон, өчиг боолтын довтолгоо хийсэн тамирчинд хоёр оноо өгнө.

- Барилдааныг босоогоос дахин эхлүүлнэ.
- Зүй ёсны мултрах арга эсвэл хамгаалалт гэдэг нь дэвжээний захад байхаас үл хамааран хийж болох оролдлого, үйлдлийг хэлнэ.

10.7 Өчиг боолтод орсон үедээ зүй ёсны хамгаалах үйлдэл хийлгүйгээр дэвжээнээс **зугтан гарсан** тамирчныг өчиг боолтоос зугтсан гэдэг үндэслэлээр шууд хасна.

10.8 Өчиг боолтын оролдлогын дүнд тамирчид тэмцээний талбайгаас гарсан (зугтааснаас бусад) тохиолдолд шүүгч барилдааныг зогсооно. Хоёр оноо өгөхгүй.

- Шүүгч өчиг боолт хэр гүнзгий орсноос шалтгаалан идэвхийн оноо өгөх дүрмийн дагуу идэвхийн оноо өгч болно.
- Барилдааныг босоогоос дахин эхлүүлнэ.

10.9 Хэрэв тамирчин өчиг боолт хийгээд довтолж байхдаа дэвжээнээс санаатайгаар гарвал ямар ч оноо болон идэвхийн оноо өгөхгүй. Харин түүнийг торгон барилдааныг босоогоос дахин эхлүүлнэ.



Аюул учруулаагүй байгаа өчиг боолт: идэвхийн оноо байхгүй



Аюул учруулсан өчиг боолт: мултарч чадвал идэвхийн оноо өгнө



11-Р ХЭСЭГ

ХОРИГЛОСОН БА ХОРИОТОЙ ҮЙЛДЛҮҮД

11-Р ХЭСЭГ

ТОРГУУЛИЙН ДАРААЛАЛ

Тамирчин **Хөнгөн Алдаа** гаргасан үед шүүгч тухайн тамирчны талын гараа мөрний түвшнээс өндөрт өргөн нударгаа зангидаж үзүүлэн торгууль өгч байгааг илэрхийлнэ.

U18 болон түүнээс дээш насныхны хувьд торгуулийг дараах дарааллын дагуу өгнө:

- **1 дэх** хөнгөн алдаа: **торгууль**
- **2 дах** хөнгөн алдаа: **торгууль**, өрсөлдөгч тамирчинд **идэвхийн оноо**
- **3 дах** хөнгөн алдаа: **торгууль**, өрсөлдөгч тамирчинд **хоёр (2) оноо**
- **4 дэх** хөнгөн алдаа: **хасах**, өрсөлдөгчийг **ялагчаар зарлана**

Идэвхгүй барилдаан үзүүлснээс болж **3 дах торгуулийг 2 тамирчинд хоёуланд** нь зэрэг өгсөн үед ДШ тамирчдыг босгон барилдааныг дэвжээний голоос эхлүүлнэ.

U16 болон түүнээс доош насны ангилалд 4 болон 5 дах торгууль бүрийн хувьд өрсөлдөгч тамирчинд **2 оноо** нэмж өгөх ба **6 дах торгууль дээр хасна**.



11-Р ХЭСЭГ

ХӨНГӨН АЛДАА

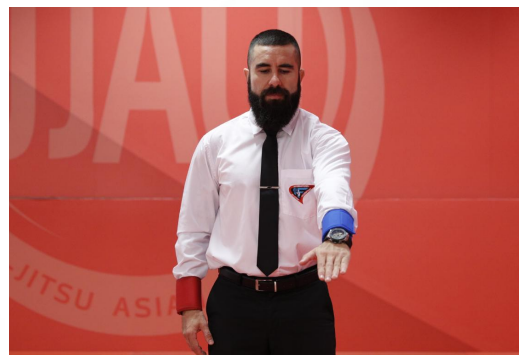
11.1 Дараах зүйлсийг хөнгөн алдаа гэж үзэх бөгөөд алдаа гаргасан тамирчныг дээр дурдсан торгуулийн дарааллын дагуу торгоно.

11.1.1 Хэрэв тамирчин байрлалаа сайжруулахын төлөө илтэд зүтгэхгүй байвал тухайн тамирчныг **идэвхгүй** эсвэл оноогоо хамгаалан **уяж барилдаж** байна гэж үзнэ.

- Нэг эсвэл хоёр тамирчин хоёулаа **босоогоос** арван (10) секундйн турш давуу байрлалын төлөө зүтгэхгүй байна гэж шүүгч үзвэл барилдааныг зогсоон нэг эсвэл хоёр тамирчинд торгууль өгөх дохио үзүүлэн “тулалд!” (fight!) гэдэг команд амаар өгнө.
- Барилдаан газар үргэлжилж байх үед идэвхгүй байдал үзүүлбэл ДШ нэг эсвэл хоёр тамирчин руу тус тус гараар заан “тулалд” гэж хэлээд 10 секунд тоолж эхэлнэ.
 - Хэрэв, 10 секунд болоход, нэг эсвэл хоёр тамирчин хоёулаа байрлалаа сайжруулах эсвэл довтолох тодорхой үйлдэл үзүүлээгүй бол ДШ тухайн тамирчныг (дыг) торгоно.
 - Хэрэв тамирчин(чид) идэвх үзүүлбэл ДШ онооны засвар хийхэд ашигладаг гараа сэвэх үйлдлийг хийн 10 секунд тоолж байгаа цагийг зогсооно.
- Хэрэв тамирчин шүүгчийн дохиог харах боломжгүй бол ДШ тухайн тамирчинд гараар хүрч мэдэгдэнэ.
- Довтолж байгаа тамирчин өрсөлдөгчийн дээрээс **бүтэн мордсон**, түрүүлгээ харсан тамирчны **араас мордсон**, эсвэл **арыг нь авсан** үед идэвхгүй барилдааны сануулга, торгууль хүлээлгэхгүй.



Барилдааныг үргэлжлүүлэхээс өмнө босоо байдлаас торгож буй нь



Идэвх гарган барилдахыг сануулж буй хөдөлгөөн Fight дохионы хамт өгнө.



10 секунд явж өнгөрсний дараагаар идэвхгүй байсаар байвал торгоно.

- **Хамгаалж буй** тамирчинд идэвхгүй барилдааны сануулга, торгууль өгөхгүй. Хамгаалж байгаа гэдэгт дараах зүйлс орох бөгөөд үүгээр хязгаарлагдахгүй: өрсөлдөгчийн давуу байрлалд орсон, өчиг боолтыг хамгаалж байгаа, эсвэл өрсөлдөгчдөө шууд оноо алдахаас зайлсхийж хамгаалж байгаа г.м.

11.1.2 Хоёр тамирчин зэрэг **давхар хамгаалалт** (double guard: тамирчид босоо эсвэл өвдөглөсөн байрлалаас дээрээс довтлох байрлал авахгүйгээр хамгаалан тоглохоор шийдэн зэрэг суухыг хэлнэ)-д суусан үед ДШ хорин (20) секунд тоолж эхэлнэ.

- Хэрэв хоёр тамирчин хоёул 20 секунд болоход хамгаалсан байрлалдаа байсаар байвал барилдааныг зогсоон, хоёулыг нь **торгоно**. Барилдааныг дэвжээний голоос дахин эхлүүлнэ.
- Дээр байрлал түрүүлж авсан тамирчинд **идэвхийн оноо** өгнө. Зэрэг хамгаа - лалтад суусан нөхцөл байхгүй болсон тул барилдаан хэвийн үргэлжилнэ.
- Хэрэв аль нэг тамирчин оноо авах байрлалд очин байрлалаа хадгалж чадвал **оноог нь өгөн** барилдаан хэвийн үргэлжилнэ.
- Хэрэв аль нэг тамирчин **оноо авах** эсвэл **өчиг боолт** хийх шууд дайралт хийж байвал ДШ 20 секунд өнгөрсөн байсан ч барилдааныг зогсоохгүй үргэлжлүүлэн довтолгоо амжилттай болох эсэхийг харна.
 - Хэрэв довтолгоо амжилтгүй болоод хоёр тамирчин **дахин давхар хамгаалалтын байрлалд** орвол хоёулыг нь торгон, барилдааныг босоогоос дахин эхлүүлнэ.

11.1.3 50-50 байрлалд энгэрээс (эсвэл бүснээс) барьсан нөхцөлд шүүгч 20 секунд тоолж эхэлнэ. Хамгаалан тоглогч нь өрсөлдөгчөө доороо оруулан sweer хийж чадаагүй эсвэл байрлал солигдоогүй бол хамгаалан тоглож байгаа тамирчныг торгоно. Тухайн тамирчин идэвхтэй хөдөлгөөн хийж байсан ч хамаагүй торгоно.

- Хэрэв байрлалаа солин дээр нь гарч ирвэл өрсөлдөгчийн энгэр эсвэл бүснээс барьсан барьцаа тавьсан үед 20 секунд тоолохоо зогсооно.
- Хэрэв тамирчин шүүгчийг 20 секунд тоолж эхэлсний дараа энгэр эсвэл бүсний барьцаа тавьсан ч 50-50 байрлалдаа хэвээр үлдвэл шүүгч 20 секунд тоолохоо зогсоохгүй.

11.1.4 Талбайг **орхиж гарах** эсвэл өрсөлдөгчөө ямар нэгэн техникийн довтолгоо хийлгүй зүгээр **түрж гаргавал**, эсвэл талбай тойрч гүйх эсвэл өрсөлдөгчтэйгөө **барилцаж авахгүй зугтаах**

11.1.5 Өрсөлдөгчийн **нүүрэн** дээр **гар** эсвэл **хөлөөрөө** албаар дарах.

11.1.6 **Барьцгүй** суух буюу хамгаалалт авах эсвэл өвдөглөх.

- Ийм тохиолдолд ДШ барилдааныг зогсоон алдаа гаргасан тамирчныг торгоод барилдааныг дэвжээний голд босоогоос дахин эхлүүлнэ.

11.1.7 Газарт байгаа үед **барьцыг халаад** дахин барилцахаас **зайлсхийх**.

11.1.8 Өрсөлдөгчийнхөө **өмдний шуумаг**, Ги-ний **ханцуйны дотор талаас** барих.

- Бусад хуруунууд өмсгөлийн гадна талаас барьж байгаа үед эрхий хурууны өндөг дотор талаас барьж болно (ж: spider grip).
- Өмдний бүсэлхийний уяатай хэсгээс барьж болно.

11.1.9 Ги-ний **дотуур** гараа оруулан гадна эсвэл дотор талаас барих.

11.1.10 **Зангидаагүй** байгаа **бүсийг** ямар нэгэн мэх техникт ашиглах.

11.1.11 **Хөлөө** өрсөлдөгчийнхөө **бүс** эсвэл хүзүүний ойролцоо **захны** дотор тал руу албаар оруулах.

11.1.12 Гараар **энгэрээс нь бариагүй** талынхаа Ги-ний **дотор тал** руу **хөлөө** албаар оруулах, эсвэл дэвжээн дээр **хормойг гишгэж** гацаах.

11.1.13 **No Gi** төрлийн тэмцээнд: өрсөлдөгчийн эсвэл өөрийн өмсгөл болон аливаа төрлийн хувцаснаас зуурах.

11.1.14 Дэвжээнд дуудсан үед бэлэн байгаагүй, эсвэл хувцсаа янзлах, бүсээ бүслэхдээ хэтэрхий удан **цаг үрж** байгаа тохиолдолд.

- Үүнд буруу өмсгөл өмсөх, тэмцээн эхэлснээс хойш хориглосон зүйлсийг зүүсэн, өмссөн, бүсээ тайлах, ги-гээ задлах, толгойн алчуураа авах, эсвэл бүсээ бүслэх, өмдөө уяхдаа 20 секундээс илүү удах г.м. орох болон үүгээр хязгаарлагдахгүй.
- Стандарт хангаагүй өмсгөлтэй гарч ирэн ДШ-н шаардлагаар солихоор болсон тохиолдолд мөн хамаарна.

11.1.16 Дараах тохиолдлуудаас бусад үед барилдааны явцад шүүгч, өрсөлдөгч, дасгалжуулагч, үзэгч эсвэл өөр хэн нэгэнтэй **ярих**:

- Эрүүл мэнд/аюулгүй байдлын талаар шүүгчид мэдэгдэх
- Хувцастай холбоотой асуудлаар шүүгчид мэдэгдэх
- Шүүгчийн асуултад хариулах

11.1.17 Шүүгчийн тушаалыг **биелүүлэхгүй** байх эсвэл **тамирчин бус үйлдэл хийх**, эсвэл хасах хэмжээнд хүрэхээргүй бага зэргийн **үйлдлүүд**.

11.1.18 Өрсөлдөгчдөө **онооны** эсвэл **давуу байрлал** өгөхгүйн тулд дэвжээнээс санаатай зугтаж гарах.

- Өрсөлдөгчид нь **хоёр оноо** өгөөд алдаа гаргасан тамирчинд торгуулийг дарааллын дагуу нэмж өгнө.
- Тамирчин зугтаж гарахаас өмнө тогтвортой байрлалд орсон байсан бөгөөд тухайн байрлалыг **дахин авхуулах боломжтой** бол барилдааныг дэвжээний голд өмнөх байрлалаас дахин эхлүүлнэ.
- Тогтвортой байрлалд ороогүй байсан бол **босоогоос эхлүүлнэ**.
- Идэвхийн оноо өгөх нөхцөл бүрдсэн бол **идэвхийн оноог** өгнө.

11.1.19 Барилдаан дуусаад шүүгч ялагчийг **зарлаагүй байхад** дэвжээг орхин гарвал.

11.1.20 U16 болон түүнээс доош насанд: **үсэрч хамгаалалт авах** эсвэл **үсэрч өчиг боолт хийх оролдлого хийвэл**. Барилдааныг дэвжээний голоос босоогоос эхлүүлэх ба торгоно.

- **9.1.4** (өмднөөс барьсан үед үсэрч хамгаалалт авах) хэсэгт заасан нөхцөл үүсвэл өрсөлдөгч тамирчинд 2 оноо өгнө.

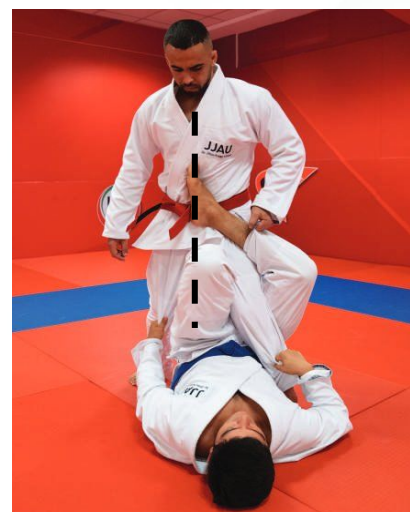
11.1.21 Дараах зүйлсийг барилдааны туршид болон ялагчийг зарлахаас өмнө хийхийг зохимжгүй гэж үзэх ба тэмцээнээс хасах хэмжээний алдаа гэж үзэхгүй: давуу байдлаа илэрхийлсэн хөдөлгөөн, бүжиглэх, мөн торгох эсвэл тэмцээнээс хасах хэмжээний биш тамирчин бус авир гаргах.

11.1.22 “Бодит аюул”-д шууд хүргэх байсан эсэхээс үл хамааран **өчиг боолт хийх оролдлогын үеэр** гаргасан жижиг алдаанууд:

- Хэрэв өчиг боолт хийхээр **оролдож байгаа** тамирчин хөнгөн алдаа гаргавал алдаа гаргасан тамирчныг **торгоод** барилдааныг босоогоос эхлүүлнэ.
- Хэрэв өчиг боолтын **аюулд орсон** тамирчин хөнгөн алдаа гаргавал торгуулийг өсгөн **хасах** арга хэмжээ авна.

11.1.23 Өрсөлдөгчөө **зогсож** байхад эсвэл хөлийг нь **хөдөлгөөнгүй барьсан** - хөл орооцолдсон (ashi garami) үед **өвдгийг гаднаас хөших**: довтлогчийн хөл өрсөлдөгчийн тулгуур хөлийн гуяны араас гарч ирэн ташааг даван биеийн төв хэсэгт хүрсэн бол.

- Гол **хөлийг** хөдөлгөөнгүй хорьсон үедээ **өчихөөр оролдоогүй** бол хасахгүй, зүгээр **торгоно**.
- ДШ барилдааныг зогсоон, хөшиж байгаа хөлийг зүгээр байрлалд оруулан, торгоод, барилдааныг үргэлжлүүлнэ.
- Ийм төрлийн байрлал нь U21 болон насанд хүрэгчдийн No Gi төрлийн тэмцээнүүдэд зөвшөөрөгдөнө.



Өрсөлдөгчөө **зогсож** байхад эсвэл хөлийг **барьсан** үедээ өвдөгийн гаднаас давсан хөл **биеийн төв хэсэгт** очсон бол. (зүүн талын зураг): **ТОРГУУЛЬ**

ДШ хөшиж байгаа хөлийг зүгээр байрлалд оруулан, торгоод, барилдааныг үргэлжлүүлнэ.

Хөл **биеийн төв хэсгээс** гадна (баруун талын зураг): **ЗӨВШӨӨРНӨ**

11.1.24 Санамсаргүйгээр өрсөлдөгчийн хөлийг буруу байрлалд оруулах.



11-Р ХЭСЭГ

САХИЛГЫН НОЦТОЙ АЛДАА

11.2 Дараах үйлдлүүдийг Шийтгэл Хүлээлгэх Томоохон Алдаа гэж үзнэ. Шийтгэл хүлээлгэх томоохон алдаа гаргалаа гэж шүүгч үзэх л юм бол ямар ч яриа тайлбар хийлгүй шууд хасна.

Тухайн тамирчинд нэмэлт шийтгэл оноож болно.

11.2.1 Барилдааны өмнө, дундуур, эсвэл дараа тамирчин өрсөлдөгч рүүгээ, гол ширээ рүү, албаны хүмүүс, шүүгч, эсвэл үзэгчид рүү **хараал хэлэх, салаавч гаргах.**

11.2.2 Барилдааны өмнө, дундуур, эсвэл дараа тамирчин өрсөлдөгч рүүгээ, гол ширээ рүү, албаны хүмүүс, шүүгч, эсвэл үзэгчид рүү **дайрах, заналхийлэх.**

11.2.3 **Хазах, үснээс зулгаах, цохих өшиглөх эсвэл бэлэг эрхтэн, нүдэн** дээр дарах, эсвэл ямар нэгэн төрлийн хүнд гэмтэл учруулах **довтолгоо хийх** (цохих, тохойлдох, өвдөгдөх, духаараа мөргөх, өшиглөх г.м.)

11.2.4 Барилдааны дундуур, эсвэл дараа тамирчин өрсөлдөгчөө, гол ширээ, албаны хүмүүс, шүүгч, эсвэл үзэгчдийг **үл хүндэтгэсэн** үйлдэл амаар болон биеэр үзүүлэх.

11.2.5 Нэг эсвэл хоёр тамирчин хоёулаа **худлаа барилдах,** жүжиглэх.

11.2.6 Барилдааны өмнө, дундуур, эсвэл дараа тамирчин ямар нэгэн **зүй бус хандлага** гаргах, **тамирчин бус үйлдэл** хийх, эсвэл ямар нэг төрлийн сахилга батын зөрчил гаргавал.

Сахилгын болон Техникийн ноцтой алдаа гаргасан үед ДШ хоёр гараа атган толгойн дээр зөрүүлсэн байдалтай үзүүлж ялагчийг зарлахаас өмнө хасагдсан тамирчин руу заана



11-Р ХЭСЭГ

ТЕХНИКИЙН НОЦТОЙ АЛДАА

11.3 Дараах зүйлсийг Техникийн Ноцтой Алдаа гэж үзэх бөгөөд ийм алдаа гаргасан тамирчныг шууд хөөнө.

11.3.1 Өрсөлдөгчөө гэмтээхээр санаатай үйлдэл хийх эсвэл өрсөлдөгч тамирчнаа ноцтой гэмтээж болох эрсдэлийг үл хайхран аюулгүй байдлыг хангахгүй байх.

11.3.2 Өчиг боолтын аюулд орсон үедээ дэвжээг санаатай орхин гарах.

11.3.3 Боолт хийхийг оролдохгүйгээр дан ганц хүзүү эсвэл нуруу нугасыг гэмтээх аюултай мэхийг хийх.

- Тэмдэглэл: Дээрээ байгаа тамирчны хүзүү эсвэл толгойноос татан босоо байдлыг алдагдуулахаар доороос нь татах оролдлогыг хүзүүг гэмтээх довтолгоо гэж үзэхгүй.

11.3.4 Хамгаалалт авсан, ар авсан, эсвэл өчиг боолт хийхээр оролдлого хийж байгаа тамирчныг дэвжээнд савах.

- Хэрэв тамирчин өрсөлдөгчөө газраас аван босож ирвэл өрсөлдөгчөө савахгүй байх нь тухайн тамирчны үүрэг. Санаандгүй эсвэл тэнцвэрээ алдаад унасан ч үүнийг алдаанд тооцно.

11.3.5 Тамирчин зохих ёсны дотуур хувцас өмсгөл дотуураа өмсөөгүй байгаа нь шүүгчид мэдэгдвэл.

11.3.6 Өрсөлдөгчийнхөө гарын болон хөлийн хуруунд чиглэсэн өчиг.

11.3.7 Нугасаар нь савах (supplex) хөдөлгөөн эсвэл унагах юм уу унахаас хамгаалсан үйлдэл нь өрсөлдөгчийн толгой эсвэл хүзүүг газарт савах, чиглүүлэх. Эдгээрийг албаар хийх, эсвэл өрсөлдөгчийнхөө аюулгүй байдлыг хайхрахгүй байх.

11.3.8 Нүцгэн гараараа хоолойг боох (Ги ашиглахгүй, нэг болон хоёр гараараа өрсөлдөгчийнхөө хүзүүг боох, эсвэл эрхий болон бусад хуруугаа ашиглан цагаан хоолой, төвөнхийг дарах), эсвэл нэг болон хоёр гараар хамар эсвэл амыг таглан агаарын замыг хаах.

11.3.9 U21 болон насанд хүрэгчдийн No Gi төрлийн тэмцээнээс бусад үед өвдгийг хажуугаас хөших, мушгих төрлийн хөлийн өчиг хийх.

11.3.10 U21 болон насанд хүрэгчдийн No Gi төрлийн тэмцээнээс бусад төрлийн тэмцээнд өрсөлдөгчийн өвдгийг мушгих болон хажуугаас хөшин аюул учруулах өвдөг хөших үйлдлүүд. Дараах үйлдлүүдийг хийвэл хөөх үндэс болно:

- Хөлийг хөдөлгөөнгүй барьсан үедээ довтлогчийн хөшиж байгаа хөл хамгаалагчийн гэдэс болон биеийн төв шугамыг давсан (full reap).
- Хөдөлгөөнгүй барьсан хөл рүү довтолж байхдаа довтлогчийн хөл хамгаалагчийн гэдэс болон төв шугам хүрсэн (partial reap),
- Жишээг 56-р хуудаснаас үзнэ үү.

11.3.11 Тамирчин өрсөлдөгчөө хөөлгөх зорилгоор албаар өрсөлдөгчөө хууль бус байрлалд өөрийн хүслээр оруулах.

11.3.12 Өрсөлдөгчийнхөө шударга өрсөлдөх боломжийг үгүй хийх тос, крем, арьс арчилгааны бүтээгдэхүүн, эсвэл ямар нэгэн төрлийн гулгамтгай бодис хэрэглэх, эсвэл өрсөлдөгчийнхөө хувцас өмсгөлийг будах, толбо суулгах нүүрний будаг, үсний будаг, эсвэл ямар нэгэн төрлийн бусад арьс арчилгааны бүтээгдэхүүн хэрэглэх.

11.3.13 ДШ өмсгөлөө солихыг шаардсан тохиолдолд шүүгчийн заасан хугацаанд өмсгөлөө сольж, шинэчилж чадаагүй бол.



ӨВДӨГ ХӨШИЛТИЙН ТУХАЙ ТАЙЛБАР: **ХАСАХ** (НОЦТОЙ АЛДАА) (U21 БОЛОН НАСАНД ХҮРЭГЧДИЙН NOGI БАРИЛДААНД ХАМААРАХГҮЙ)



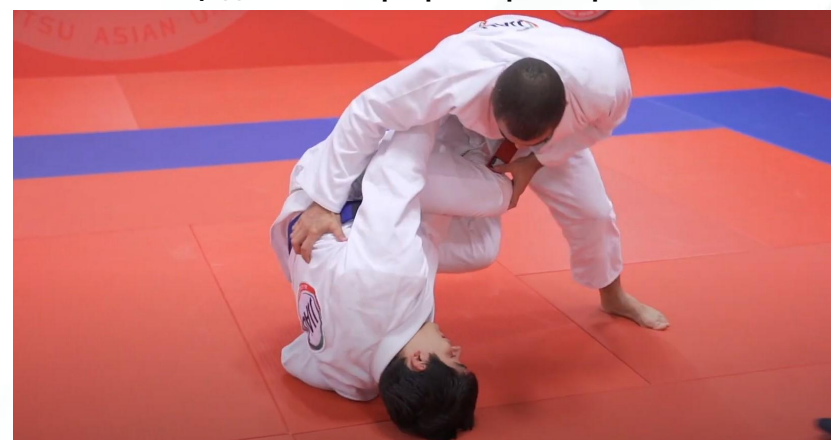
Full rear (төвийн шугам давсан) **хөшигдсөн хөлийг** гараараа барьж хориглосон



Full rear (төвийн шугам давсан) **хөшигдсөн** эсвэл **босоо** байх үед **хөлийг** гараараа барьж хорьсон



Partial эсвэл **full rear** (төвийн шугамд хүрсэн эсвэл давсан) **хөшигдсөн хөлийг өчсөн**



Өрсөлдөгч нь газраас **босох** үед **санамсаргүйгээр** төвийн шугамыг давуулах юм бол давуулсан тамирчин өөрөө сайн дураараа хөлөө авах ёстой бөгөөд үгүй бол хасагдана.
(U18, U21, Насанд хүрэгчид болон Мастерс ангилал)

U16 болон түүнээс доош насанд хөлийг нь буцаан хамгаалалтыг засах бөгөөд торгохгүй. Хэрэв доороос байрлал солин дээр нь гарч ирэх үед ДШ байрлал тогтворжихыг 3 секунд хүлээсний дараа зогсооно.

ӨВДӨГ ХӨШИЛТИЙН ТУХАЙ ТАЙЛБАР: ТОРГУУЛЬ (ХӨНГӨН АЛДАА)
(U21 БОЛОН НАСАНД ХҮРЭГЧДИЙН NOGI БАРИЛДААНД ХАМААРАХГҮЙ)

Partial rear (төв шугамд хүрсэн харин даваагүй) **босоо** байгаа эсвэл **хөшигдсэн** хөлийн өвдгийг хөших



ДШ барилдааныг зогсооно. Хөлийг байх ёстой байранд нь байрлуулна.



Хөл гаднаас давуулсан тамирчинг торгоно.



Барилдааныг тус байрлалаас дахин эхлүүлнэ.

ӨВДӨГ ХӨШИЛТИЙН ТУХАЙ ТАЙЛБАР: **ЗӨВШӨӨРӨХ** (ТОРГУУЛЬГҮЙ)



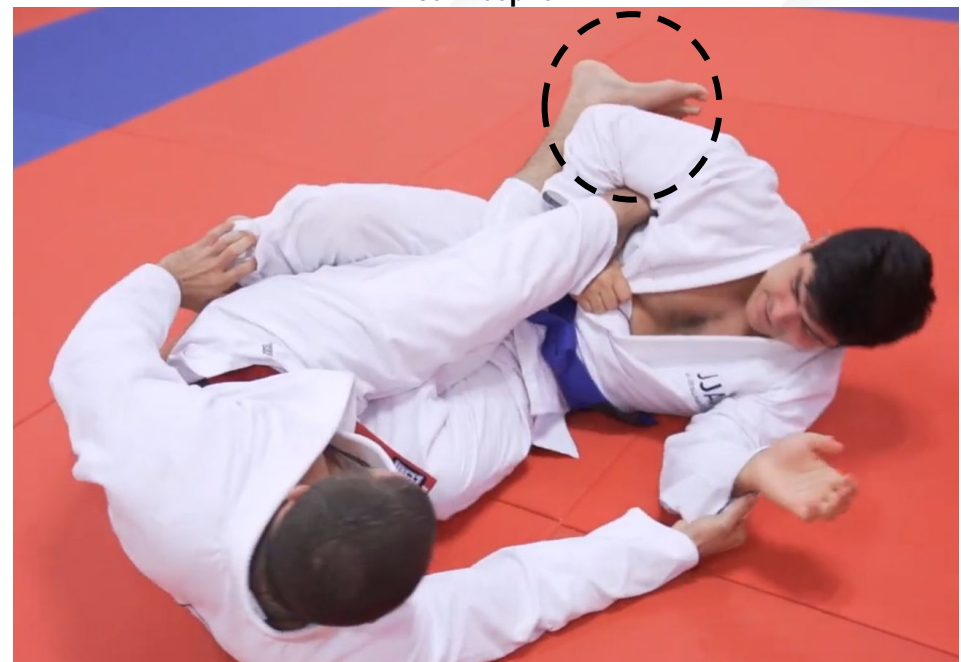
Төв шугам **хүрэлгүйгээр** хөлийг давуулж хөлд өчих



Өрсөлдөгчийн өвдөгний үе **доогуур** хөлөө түгжсэн үйлдлийг зөвшөөрнө



Өрсөлдөгчийн өвдөг хөл **чөлөөтэй** хөдөлж болохуйц байж болно



Тамирчин өрсөлдөгчийнхөө өвдгөө **түгжүүлсэн** (зурагт үзүүлсэн) хөл рүү довтолхгүй сул орхин **нөгөө хөлийг өчиж** болно

	Gi and No Gi		Gi	No Gi		Techniques listed below are to be disqualified in <u>open rank</u> age groups marked with X unless otherwise specified.
	U12 and below	U14 / U16	U18 / U21 / Adults / Masters	U18 / Masters	U21 / Adults	
1	X	✓	✓	✓	✓	Submission stretching the legs apart (banana split)
2	X	X	✓	✓	✓	Choke with simultaneous spinal lock or neck crank (including but not limited to: no-arm triangle, north-south choke, headscissors choke, etc)
3	X	X	✓	✓	✓	Arm triangle choke and other kata gatame variations (anaconda, D'arce, buggy, etc.)
4	X	X	✓	✓	✓	Front headlock choke without collar (guillotine)
5	X	X	✓	✓	✓	Forearm choke using the sleeve (Ezekiel choke)
6	X	X	✓	✓	✓	Rotational shoulder lock using the legs (omoplata, baratoplata, etc.)
7	X	X	✓	✓	✓	Pulling on the head while attempting a triangle choke
8	X	X	✓	✓	✓	Straight ankle lock (aligned with the knee or facing outwards)
9	X	X	✓	✓	✓	Using the guard to apply a compression lock on the opponent's organs or ribs
10	X	X	✓	✓	✓	Wrist lock of any kind
11	X	X	✓	✓	✓	Single leg takedown attempt with the attacker's head kept outside the opponent's front-torso (NO FOUL: RESET STANDING)
12	X	X	✓	✓	✓	Jumping to closed guard or flying submissions (MINOR FOUL: RESET STANDING AND GIVE PENALTY)
13	X	X	✓	✓	✓	Bicep slicer or calf slicer
14	X	X	✓	✓	✓	Straight kneebar (aligned with knee)
15	X	X	✓	✓	✓	Internal rotation ankle lock (toehold, Estima lock, corkscrew, etc.)
16	X	X	✓	✓	✓	Straight ankle lock turning inward (facing the direction of the free leg)
17	X	X	X	X	✓	Inside or outside heelhook
18	X	X	X	X	✓	Leglocks that apply a rotational (twisting) or lateral (sideways) force on the knee
19	X	X	X	X	✓	Full knee reap (foot crossed beyond midline) with a submission, or trapped or standing foot on the reaped leg (DQ) Partial knee reap (foot in front of midline) with a submission on the reaped leg (DQ) Partial knee reap with trapped or standing foot on the reaped leg (MINOR FOUL: REMOVE REAP AND GIVE PENALTY) *No trapped foot = no foul (as long as it is understood by the referee that there is no danger to the trapped knee)
20	X	X	X	X	✓	External rotation ankle lock (reverse toehold, Aoki lock, etc.)
21	X	X	X	X	X	Slam from guard, back control, submissions, or any other entanglements on the ground
22	X	X	X	X	X	Spinal lock or neck crank (without choke attempt)
23	X	X	X	X	X	Scissor takedown / kani basami / kane-sute
24	X	X	X	X	X	Bending or twisting the opponent's fingers
25	X	X	X	X	X	Head-spiking while the opponent has the head outside during a single leg attempt
26	X	X	X	X	X	Suplex or any other takedown that spikes the opponent's head into the ground (deliberately or with gross disregard for safety)

	Gi and No Gi				Gi	No Gi		Techniques listed below are to be disqualified in equivalent <u>belt divisions</u> marked with X unless otherwise specified.
	U12 and below (all belts)	U14 / U16 (all belts)	White (U18 and up)	Blue	Brown	Brown (Masters)	Brown (Adults)	
				Purple	Black	Black (Masters)	Black (Adults)	
1	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Submission stretching the legs apart (banana split)
2	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Choke with simultaneous spinal lock or neck crank (including but not limited to: no-arm triangle, north-south choke, headscissors choke, etc)
3	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Arm triangle choke and other kata gatame variations (anaconda, D'arce, buggy, etc.)
4	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Front headlock choke without collar (guillotine)
5	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Forearm choke using the sleeve (Ezekiel choke)
6	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Rotational shoulder lock using the legs (omoplata, baratoplata, etc.)
7	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Pulling on the head while attempting a triangle choke
8	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Straight ankle lock (aligned with the knee or facing outwards)
9	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Using the guard to apply a compression lock on the opponent's organs or ribs
10	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Wrist lock of any kind
11	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Single leg takedown attempt with the attacker's head kept outside the opponent's front-torso (NO FOUL: RESET STANDING)
12	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Jumping to closed guard or flying submissions (MINOR FOUL: RESET STANDING AND GIVE PENALTY)
13	X	X	X	X	✓	✓	✓	Bicep slicer or calf slicer
14	X	X	X	X	✓	✓	✓	Straight kneebar (aligned with knee)
15	X	X	X	X	✓	✓	✓	Internal rotation ankle lock (toehold, Estima lock, corkscrew, etc.)
16	X	X	X	X	✓	✓	✓	Straight ankle lock turning inward (facing the direction of the free leg)
17	X	X	X	X	X	X	✓	Inside or outside heelhook
18	X	X	X	X	X	X	✓	Leglocks that apply a rotational (twisting) or lateral (sideways) force on the knee
19	X	X	X	X	X	X	✓	Full knee reap (foot crossed beyond midline) with a submission, or trapped or standing foot on the reaped leg (DQ) Partial knee reap (foot in front of midline) with a submission on the reaped leg (DQ) Partial knee reap with trapped or standing foot on the reaped leg (MINOR FOUL: REMOVE REAP AND GIVE PENALTY) <i>*No trapped foot = no foul</i> (as long as it is understood by the referee that there is no danger to the trapped knee)
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	Spinal lock or neck crank (without choke attempt)
23	X	X	X	X	X	X	X	Scissor takedown / kani basami / kane-sute
24	X	X	X	X	X	X	X	Bending or twisting the opponent's fingers
25	X	X	X	X	X	X	X	Head-spiking while the opponent has the head outside during a single leg attempt
26	X	X	X	X	X	X	X	Suplex or any other takedown that spikes the opponent's head into the ground (deliberately or with gross disregard for safety)

59 болон 60-р хуудсанд байгаа хориглосон үйлдлийн жишээ зургууд



1.) Аарцагны яс дэлгэж хөших /banana split (U12 болон доош)



2.) Хүзүү хөших боолт (U16 болон доош)



3.) Гарын гурвалжин боолт болон хувилбарууд (U16 болон доош)



4.) Урд талаас хүзүүнд боох / guillotine (U16 болон доош)

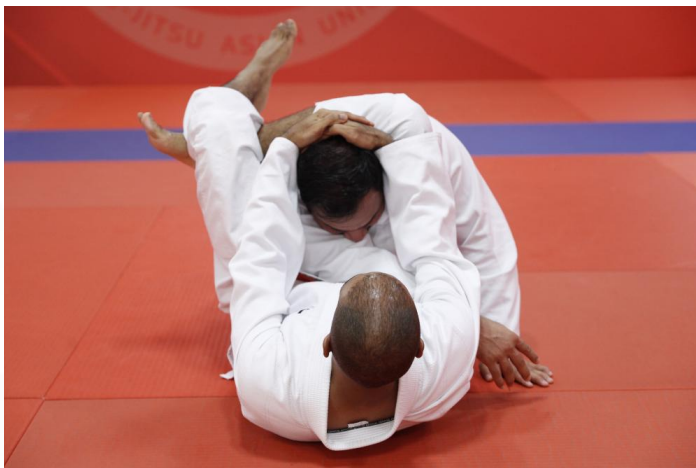


5.) Ханцуй ашиглан гараар хоолой боох / Ezekiel (U16 болон доош)



6.) Мөрийг хөлөөр өчих / omoplata, etc (U16 болон доош)

59 болон 60-р хуудсанд байгаа хориглосон үйлдлийн жишээ зургууд



7.) Гурвалжин боолт хийхдээ толгойг доош дарах (U16 болон доош)



8.) Шагайг шулуун татах (U16 болон доош)



9.) Хавиргыг хөл гар зэрэг ашиглан хавчих (U16 болон доош)



10.) Бугуйнд өчих (U16 болон доош)



11.) Толгой өрсөлдөгчийн биеийн гадуур хөл авч дайрах (U16 болон доош) (ТОРГУУЛЬГҮЙ)

59 болон 60-р хуудсанд байгаа хориглосон үйлдлийн жишээ зургууд



12.) Үсрэлттэй хамгаалалт авах, үсрэлттэй өчиг боолт хийх оролдлого (U16 болон доош) (зөвхөн ХӨНГӨН АЛДАА)



13.) Шилбэ болон шууны булчинд өчих (U16 болон доош)



14.) Өвдөг шулуун өчих (U16 болон доош)

59 болон 60-р хуудсанд байгаа хориглосон үйлдлийн жишээ зургууд



15.) Ишагайг үений дотогш дарж өчих / toehold (U16 болон доош)



16.) Хөлийг шулуун өчихдөө үений гадна талаас эргэх хөдөлгөөн хийж өчих (U16 болон доош)



17.) Өсгийнөөс татаж өчих /Heelhook (Насанд хүрэгчдийн No Gi -с бусад бүх ангилал)



18.) Өвдөгний үеийг гадна талаас эсвэл хажуу талаас хөших (Насанд хүрэгчдийн No Gi -с бусад бүх ангилал)



19.) Өвдөгний дээгүүр гадна талаас хөл давуулсан /Knee rearing (56, 57, 58-р хуудсанд байгаа тайлбарыг үз) (Насанд хүрэгчдийн No Gi -с бусад бүх ангилал)

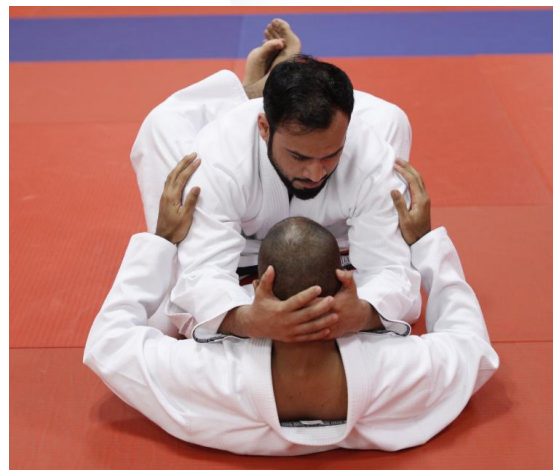
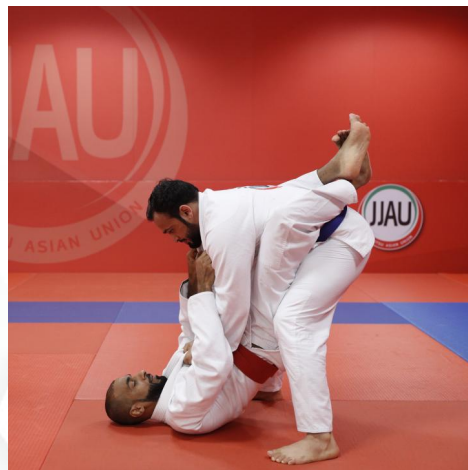


20.) Гадна тийш шагайг эргүүлэх (Насанд хүрэгчдийн No Gi -с бусад бүх ангилал)

59 болон 60-р хуудсанд байгаа хориглосон үйлдлийн жишээ зургууд



21.) Хамгаалалт авсан байгаа тамирчинг дэвжээнд савах (бүх ангилал)



22.) Гарах гарцгүй байдалд байх үед боолт хийхгүйгээр хүзүүг хөших (бүх ангилал)



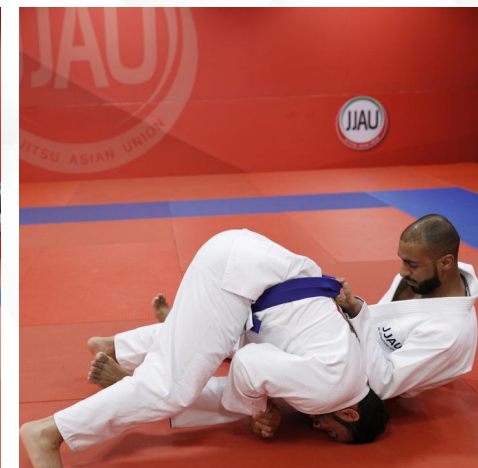
23.) Хайчилж унагах / kani basami (бүх ангилал)

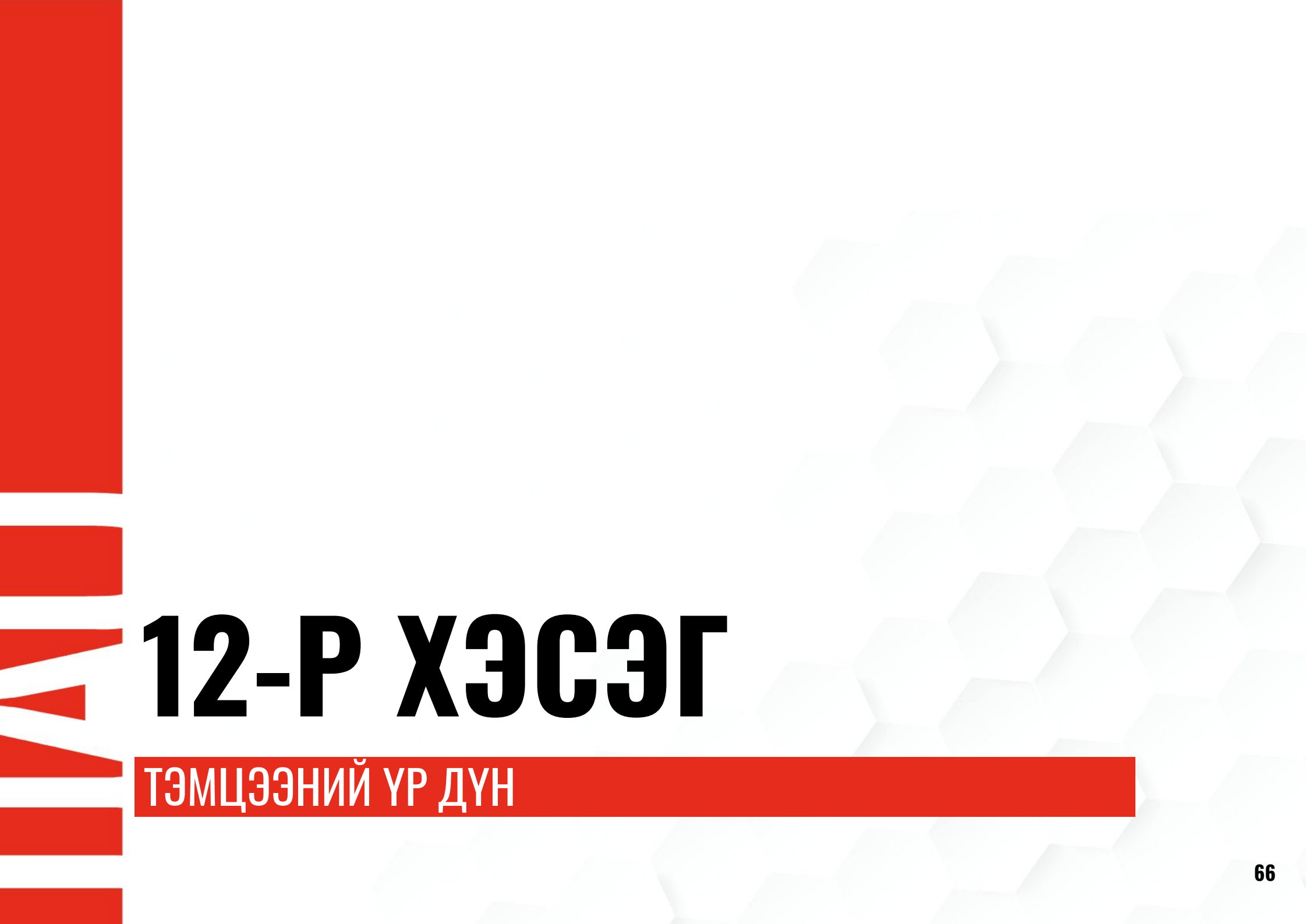


24.) Хурууг салгаж өчих (бүх ангилал)



25.) Давуулж гуядах үедээ бүснээс барьж тохойгоор өрсөлдөгчийнхөө нурууг хөшиж шидээд толгой хэсгээр өрсөлдөгчийг унагах (бүх ангилал)





12-Р ХЭСЭГ

ТЭМЦЭЭНИЙ ҮР ДҮН

12-Р ХЭСЭГ

ТЭМЦЭЭНИЙ ҮР ДҮН

Энэ хэсэгт жагсаасан үр дүнгийн аль нэгээр тухайн барилдааны ялагчийг тодорхойлно.

12.1 Өчиг, боолт: Тамирчин зөвшөөрөгдсөн техник хэрэглэн өрсөлдөгчөө буулгаж авах (өрсөлдөгч нь биеэр эсвэл амаар бууж өгсөн дохио өгөх) эсвэл ухаангүй болгох.

12.2 Оноогоор: Барилдааны цаг дуусахад өрсөлдөгчөөсөө илүү өндөр оноотой тамирчинд ялалтыг өгнө.

- **Илүү олон оноотой** нь ялагч болно.
- Хэрэв оноо тэнцвэл хэн **илүү олон идэвхийн оноо** авсан нь ялагч болно.
- Хэрэв оноо, идэвхийн оноо аль аль нь тэнцвэл хэн **цөөн торгуулсан** нь ялагч болно.

12.3 Хасах: Шүүгчдийн зүгээс торгууль хүлээлгэх эсвэл Техникийн Ноцтой Алдаа өгсөн эсвэл сүүлийн торгуулиа авсан тамирчны өрсөлдөгч тамирчныг ялагчаар зарлана.

- Хоёр тамирчин хоёулаа зэрэг хасагдаж болох ба энэ тохиолдолд ялагч байхгүй.

12.4 Нэмэлт цаг: Хэрэв барилдаан дуусахад оноо, идэвхийн оноо, торгууль яг тэнцвэл хайнаа хагалах нэмэлт цаг сунгана. Ингэхдээ:

12.4.1 Нэмэлт цагт **цагийн хязгаар гэж байхгүй** бөгөөд дараах зүйлсийн аль нэгийг тохиолдох хүртэл үргэлжилнэ:

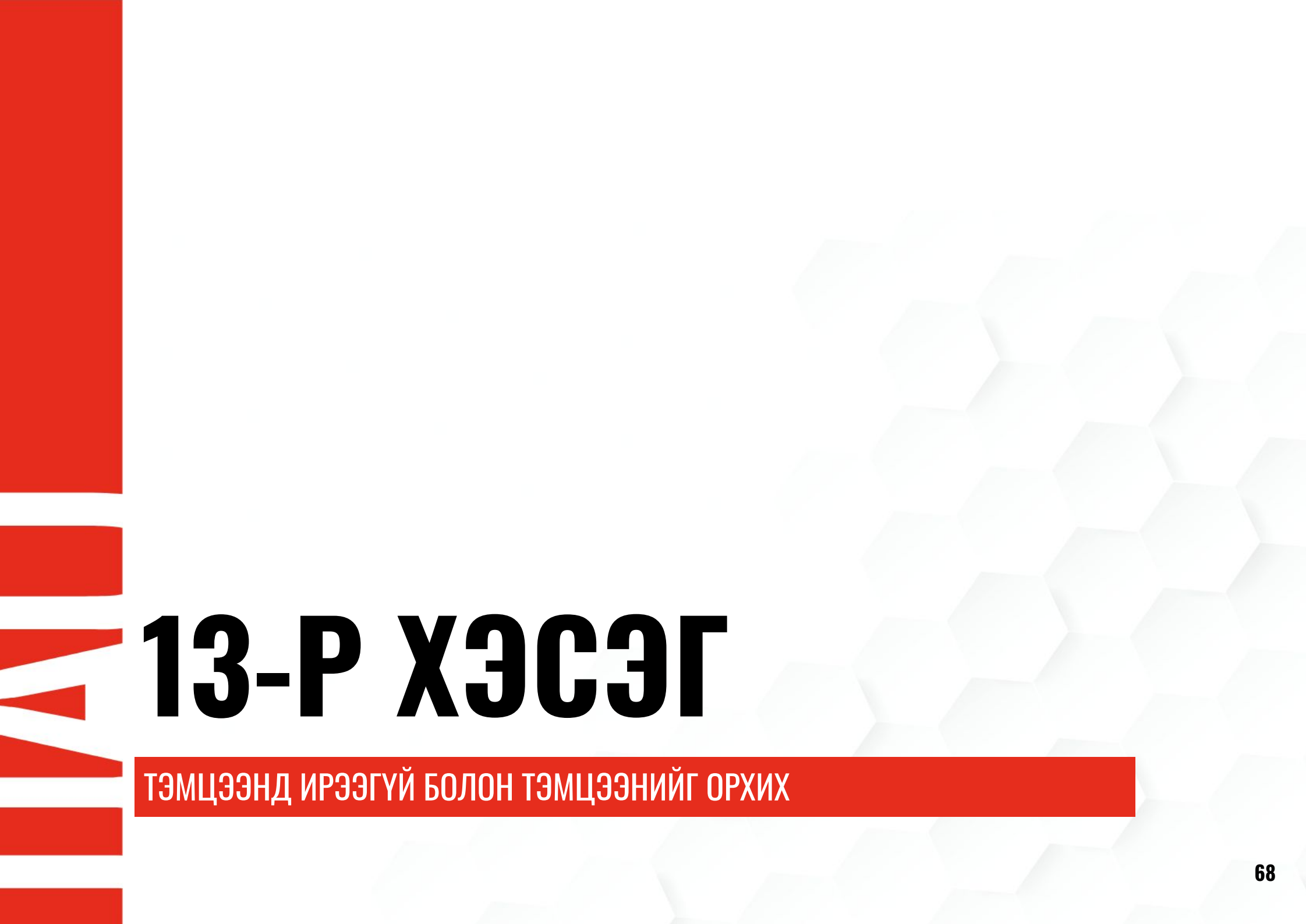
- **Өчиг боолт** хийж хожих.
- Ямар нэгэн **оноо** авах, эсвэл **идэвхийн оноо** авах үйлдэл хийсэн бол тухайн тамирчныг ялагчаар зарлана.
- Аль нэг тамирчин **торгуулбал** өрсөлдөгчийг ялагчаар зарлана.
- Тамирчин барилдааныг үргэлжлүүлэх боломжгүй болбол.

12.4.2 Тамирчин **дор хаяж нэг идэвхийн оноо** авахаар үйлдэл хийсэн бол ДШ бүтэн оноо авахыг хүлээлгүйгээр барилдааныг дуусгаж болно.

- Дараалсан үйлдлүүдийн үр дүнд хоёр тамирчин хоёул оноо авахаар болоход аль **түрүүлж идэвхийн оноо** авах үйлдэл хийсэн тамирчныг ялагчаар зарлана.

12.4.3 Нэмэлт цаг сунгасан үед шүүгч нь **идэвхгүй** барилдааныг анхааруулах зайлшгүй үүрэгтэй.

- Хоёулыг нь идэвхгүй барилдсан гээд **зэрэг** торгосон тохиолдолд барилдаан дуусахгүй.



13-Р ХЭСЭГ

ТЭМЦЭЭНД ИРЭЭГҮЙ БОЛОН ТЭМЦЭЭНИЙГ ОРХИХ

13-Р ХЭСЭГ

ТЭМЦЭЭНД ИРЭЭГҮЙ БОЛОН ТЭМЦЭЭНИЙГ ОРХИХ

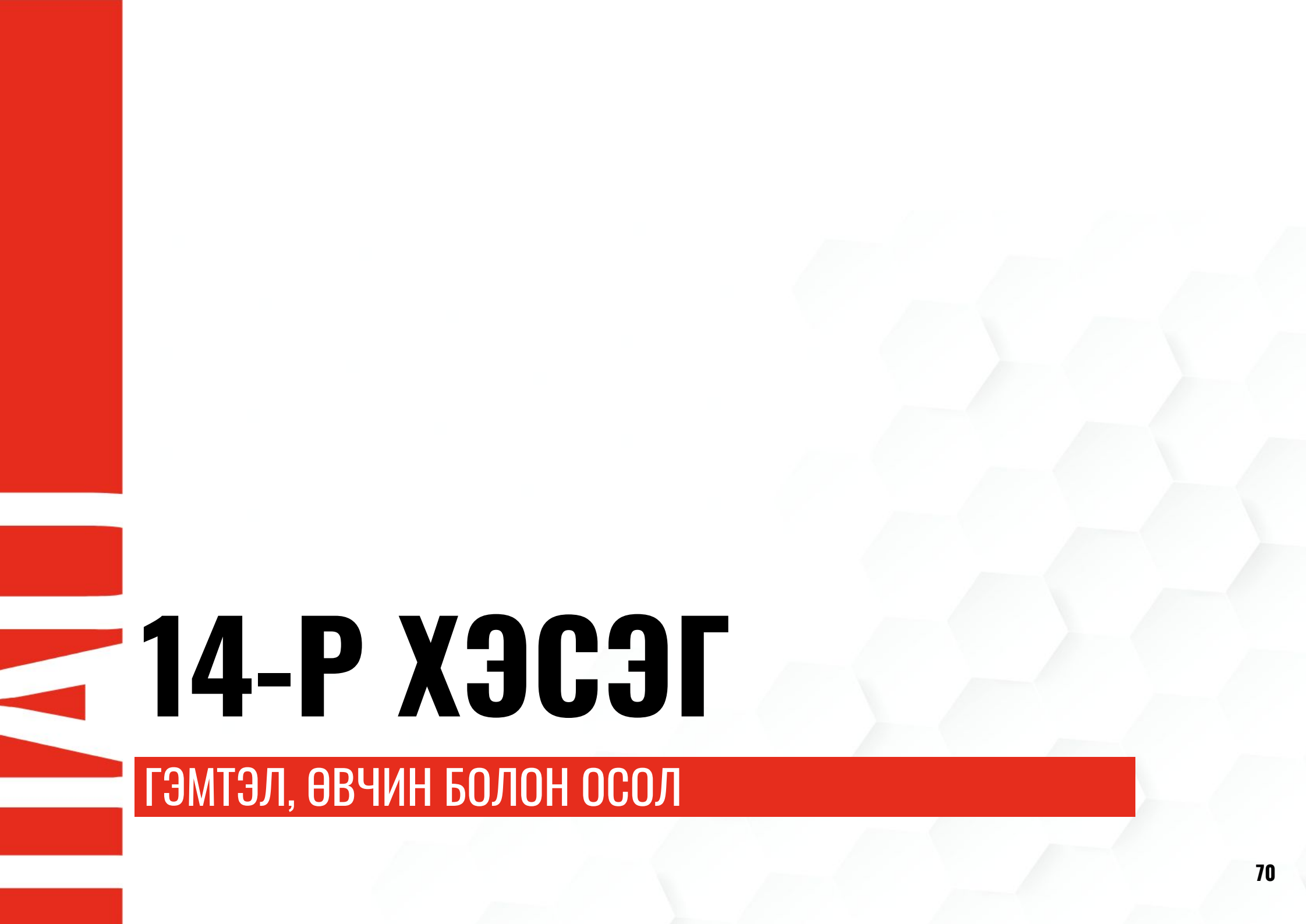


13.1 Өрсөлдөгч ирэхүй байх (Walk-over): Хэрэв өрсөлдөгч тамирчин барилдаан эхлэхэд дараах тохиолдлуудын аль нэгээр ирээгүй тохиолдолд ялалтыг дэвжээн дээр гарч ирсэн тамирчинд өгнө:

- Зохион байгуулагч тухайн тамирчныг тэмцээнд оролцохгүй болсныг олж мэдсэн.
- Гурван минутын туршид гурван удаа зарлаад дэвжээн дээр гарч ирээгүй бол.
- Эрүүл мэндийн шалтгаан эсвэл ноцтой торгууль хүлээгээд тэмцээнийг үргэлжлүүлэх боломжгүй болсон бол.

13.2 Өрсөлдөгч тэмцээнийг орхих (Withdrawal): Өрсөлдөгч нь үргэлжлүүлэх боломжгүй болсон бол тамирчинд ялалтыг өгнө.

- Барилдааны дундуур өрсөлдөгч нь ДШ-ээс тэмцээнээс гарахыг хүсвэл.
- Хэрэв өрсөлдөгч тамирчин нь эрүүл мэндийн нийт хоёр (2) минутаа ашиглаад дууссан эсвэл эрүүл мэндийн хувьд үргэлжлүүлэх боломжгүй болсон нь тогтоогдсон бол.
 - Тэмцээний эмч гэмтэл, шархыг үзээд тухайн тамирчныг үргэлжлүүлж болох эсэхийг дүгнэсэн.
 - Шөрмөс нь татсан тамирчин барилдааныг зогсоохыг хүсвэл эмчийн цаг өгөлгүйгээр барилдааныг зогсоогоод өрсөлдөгчид ялалтыг өгнө.



14-Р ХЭСЭГ

ГЭМТЭЛ, ӨВЧИН БОЛОН ОСОЛ

14-Р ХЭСЭГ

ГЭМТЭЛ, ӨВЧИН БОЛОН ОСОЛ



14.1 Аль нэг эсвэл хоёр тамирчин хоёулаа гэмтээд барилдааныг зогсоох шаардлага гарвал ДШ тухайн гэмтсэн тамирчин (чдыг) эмчид үзүүлэх нийлбэр **хоёр (2) минутыг** өгнө.

- Тамирчин бүх цагаа **эдлээд** дуусвал өрсөлдөгчид ялалтыг өгнө.

14.2 ДШ-ийн дохиогоор эмчийн цаг эхэлж бас дуусна.

14.3 Аль нэг тамирчин **үргэлжлүүлэх боломжгүй** болбол ДШ дараах зүйлсийг харгалзан үзээд шийдвэрээ гаргана:

- Гэмтсэн тамирчны өөрийн буруугаас болж гэмтэл учирсан бол гэмтсэн тамирчныг ялагдсанд тооцно.
- Аль ч тамирчинд гэмтлийн шалтгааныг тохих боломжгүй бол гэмтсэн тамирчныг ялагдсанд тооцно.
- Хориотой үйлдлийн үр дүнд гэмтэл учирсан бол дүрэм зөрчсөн тамирчныг хасаж, ялагдсанд тооцно.

14.4 Барилдааны явцад бие нь эвгүйрхэж, **өвдөн** барилдааныг үргэлжлүүлэх боломжгүй болсон тамирчныг ялагдсанд тооцно.

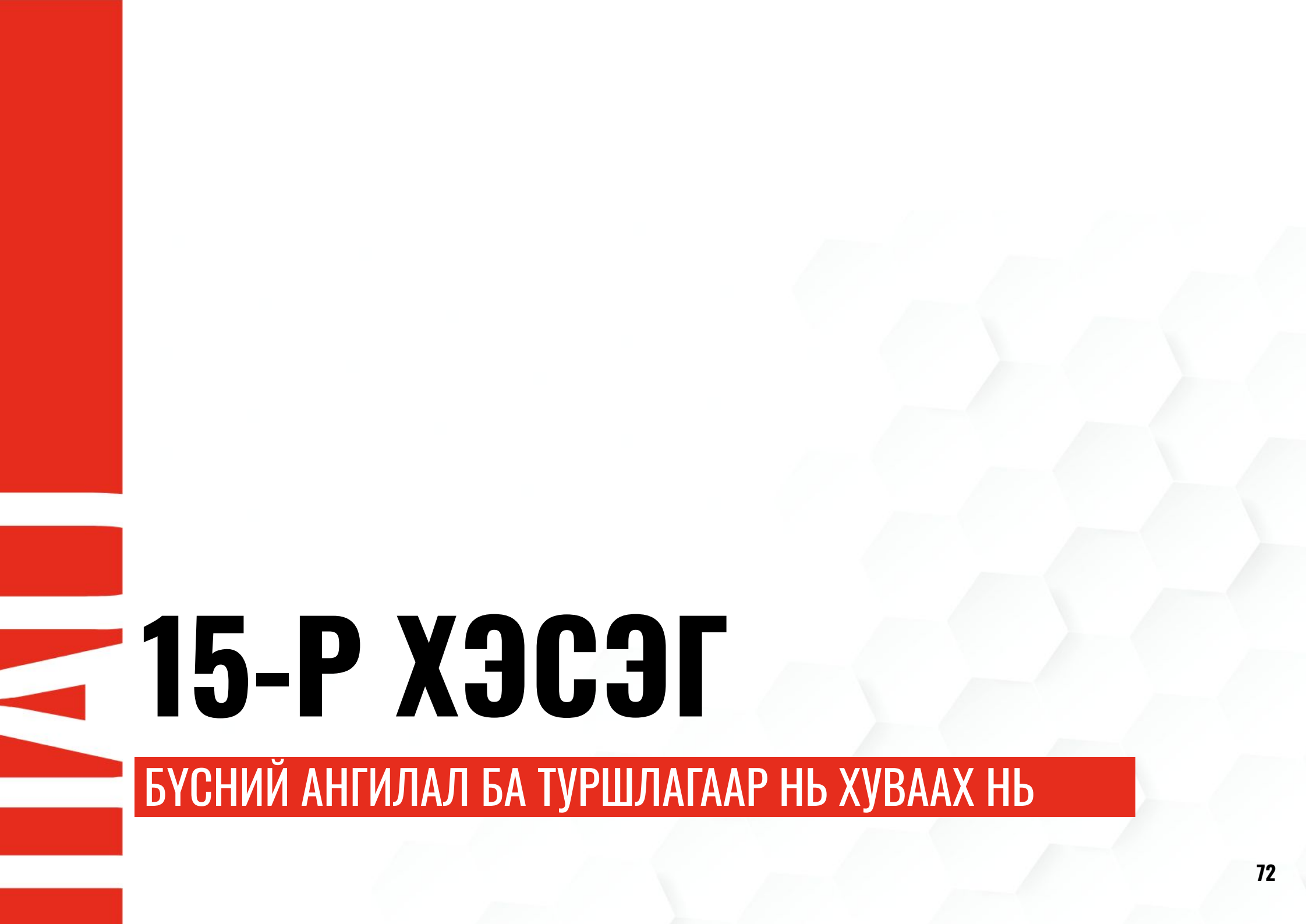
14.5 Тухайн тамирчин эрүүл мэндийн хувьд үргэлжлүүлэх боломжтой эсэхийг **тэмцээний эмч** шийднэ.

14.6 Тамирчин **ухаан алдсан** тохиолдолд барилдааныг шууд зогсооно. Ухаан алдсан тамирчныг уг тэмцээнд үргэлжлүүлэн оролцохыг хориглоно.

14.7 Шөрмөс татсанаас болж аль нэг тамирчин барилдааныг зогсоохыг хүсвэл барилдааныг шууд зогсоон, түүний өрсөлдөгчид ялалтыг өгнө.

14.8 Барилдааны үед тамирчин **бөөлжих**, эсвэл өөрийн мэдэлгүй **өтгөн, шингэнээ гаргавал** тухайн тамирчныг ялагдсанд тооцно.

- Барилдааны явцад тамирчны сарын тэмдгээс болон цус гарсан тохиолдолд, тухайн тамирчныг дотуур хувцсаа солихыг зөвшөөрөх ба тэмцээний стандартыг хангасан өмсгөлийг заасан хугацаанд шинэчлэн өмсөхийг зөвшөөрнө.
- Шүүгчид ийм зүйл тохиолдоод байгаагаа мэдэгдэж хэлсний төлөө торгууль хүлээхгүй.



15-Р ХЭСЭГ

БҮСНИЙ АНГИЛАЛ БА ТУРШЛАГААР НЬ ХУВААХ НЬ

15-Р ХЭСЭГ

БҮСНИЙ АНГИЛАЛ БА ТУРШЛАГААР НЬ ХУВААХ НЬ

Элит Зэрэглэлийн Дэлхийн тэмцээнд тамирчдыг насаар ангилдаг ч бүсний зэрэглэлээр ангилахгүй, нээлттэй тэмцээний дүрмээр явагддаг. Энэ талаар дэлгэрэнгүйг **59-р хуудаснаас** үзнэ үү.

JJIF -н статус, зааврын дагуу бүсний эсвэл зэрэг дэвийн ангилалтай жижиг тэмцээн хийх гэж байгаа зохион байгуулагчдын хувьд энэ бүлэгт байгаа дүрмийн заавар болон **60-р хуудсанд** байгаа бүс бүрд хориглох техникийн жагсаалтыг мөрдөх ёстой.

15.1 Бүсний Ангилал (Gi)

15.1.1 U16 болон түүнээс доош нас, цагаан бүстэй, эхлэн сурагчдын хувьд **хамгаалалт руу үсэрч орох**, эсвэл зогсоогоос ямар нэгэн **өчиг боолтыг үсэрч хийх** хориотой. Хэрэв тамирчин ийм үйлдэл хийхээр оролдох юм бол ДШ барилдааныг зогсоон, үсэрсэн тамирчныг торгоод барилдааныг босоогоос дахин эхлүүлнэ.

15.1.2 U16 болон түүнээс доош нас, **цагаан бүсний** ангилалд тамирчид өрсөлдөгчийнхөө нэг хөлийг авч унагах оролдлого хийхдээ толгойгоо биеийнх нь гадна талд байлгаж болохгүй. Хэрэв ийм нөхцөл үүсвэл ДШ барилдааныг зогсоогоод, босоогоос дахин эхлүүлнэ.

- ТОРГУУЛЬ өгөхгүй.
- ДШ зогсоож амжихаас өмнө аюулгүй унагачихвал, оноог өгөөд барилдааныг цааш хэвийн үргэлжлүүлнэ.

15.1.3 Жүдогийн хар бүстэн, эсвэл чөлөөт болон сонгомол барилдаанаар тэмцээнд орж байсан хүмүүс, эсвэл мэргэжлийн болон сонирхогчдын **холимог тулаанд** тулалдаж байсан хүмүүсийг цагаан бүсний буюу эхлэн сонирхогчдын ангилалд барилдуулж болохгүй.

15.2 Туршлагын Түвшний Ангилал (No Gi)

15.2.1 U18, U21, Насанд хүрэгчид, болон Мастерс

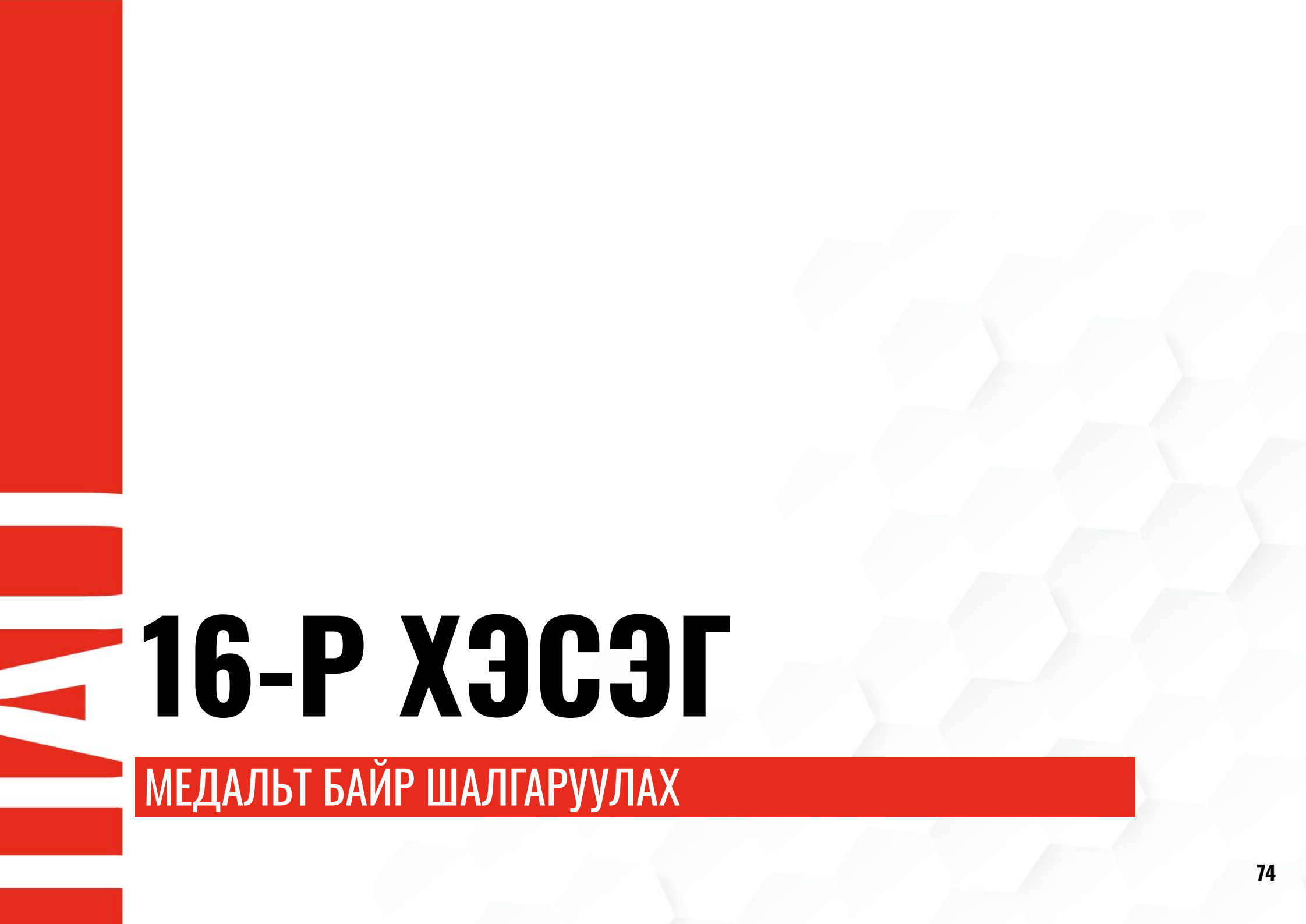
- **Шинэ/Novice:** 6 хүртэл сар хичээллэсэн хүмүүс
- **Эхлэн суралцагч/Beginner:** 6 сараас 2 жил хүртэл хугацаанд суралцсан, эсвэл жюү жицүгийн цагаан бүстэй.
- **Дунд шат/Intermediate:** 2-с 5 жилийн туршлагатай буюу жюү жицүгийн цэнхэр/ягаан бүстэй.
- **Мэргэжлийн/Expert:** 5 болон түүнээс дээш жил хичээллэсэн, буюу жюү жицүгийн бор/хар бүстэй

15.2.2 U16 болон түүнээс доош нас

- **Шинэ/Novice:** 6 хүртэл сар хичээллэсэн хүүхдүүд.
- **Эхлэн суралцагч/Beginner:** 6 сараас 1 жил хүртэл хугацаанд хичээллэсэн
- **Дунд шат/Intermediate:** 1-с 2 жил хичээллэсэн
- **Ахисан шат/Advanced:** 2-с 3 жил хичээллэсэн
- **Мэргэжлийн/Expert:** 3 болон түүнээс олон жил хичээллэсэн

15.2.3 Нийт хичээллэсэн жилд чөлөөт бөх, жюү жицү, Жүдо, Самбо (эдгээрээр хязгаарлагдахгүй) г.м. бөхийн төрлөөр хичээллэсэн жилийг тооцно.

15.3 Дэлхийн аварга болсон тамирчдыг дараагийн түвшинд эсвэл бүсний ангилалд оруулна.

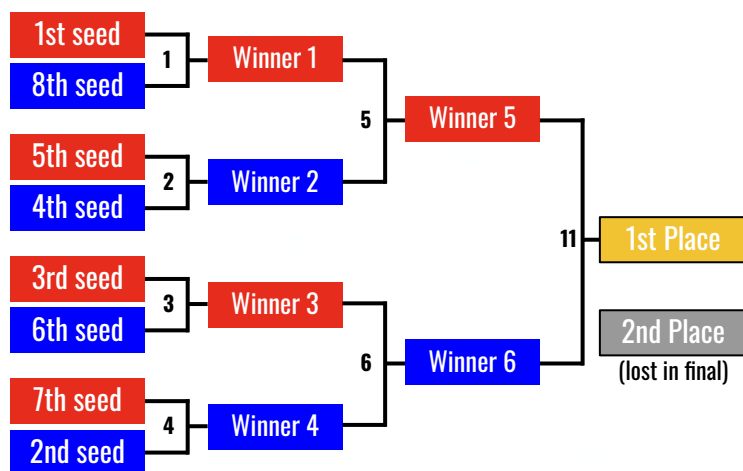


16-Р ХЭСЭГ

МЕДАЛЫТ БАЙР ШАЛГАРУУЛАХ

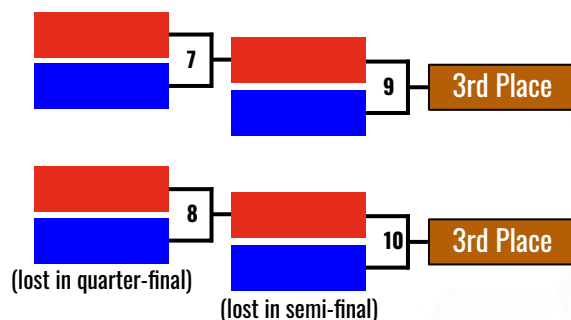
16-Р ХЭСЭГ

МЕДАЛЪТ БАЙРУУД - ОНООЛТ (TREE)



Жишээгээр 8 оролцогчтой оноолтыг харуулав. 8-с илүү бол нэмж дэлгэрүүлнэ

Торгуулийн барилдаан/Repechage (Double Elimination):



ХАГАС ШИГШЭЭ шатанд Хасагдсан, Гэмтсэн бол:

- **2 тамирчин** хоёулаа **Техникийн НА** гаргасан: нөгөө талын хагас шигшээ барилдааныг аваргын төлөөх барилдаан болгоно. Хоёр тамирчин хоёулаа хасагдаж, торгуулийн барилдаан хийхгүй.
- **2 тамирчин** хоёулаа **Сахилгын НА** гаргасан: нөгөө талын хагас шигшээ барилдааныг аваргын төлөөх барилдаан болгоно. Торгуулийн барилдаанаас ганцхан 3-р байр шалгарна.
- **4 тамирчин** дөрвүүлээ **Техникийн НА** гаргасан: хоёр талын хагас шигшээ барилдааныг дахин барилдуулна.
- **4 тамирчин** дөрвүүлээ **Сахилгын НА** гаргасан: энэ 4-т шөвгийн 8-д хожигдсон тамирчид хагас шигшээд барилдана. Энд хожигдсон хүмүүс медаль авахгүй. Хасагдсан тамирчид ямар ч медаль авахгүй. 3-р байрын тамирчдыг торгуулийн тойргоор шийднэ.
- **Нэг тамирчин Техникийн НА** ба **нөгөө тамирчин Сахилгын НА** гаргасан: Техникийн НА гаргасан нь торгуулийн тойрог руу явж, нөгөө талын хагас шигшээ барилдааныг аваргын төлөөх барилдаан болгоно.
- **Оноо тэнцсэн** үед **2 тамирчин** хоёулаа **гэмтсэн**: нөгөө талын хагас шигшээ барилдааныг аваргын төлөөх барилдаан болгоно. Хоёр тамирчин хоёул тэмцээнийг орхих ба торгуулийн барилдаан хийхгүй.

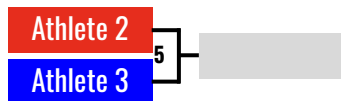
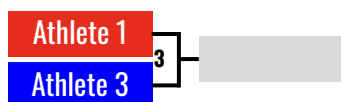
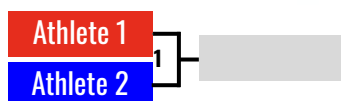
АВАРГЫН шатанд Хасагдсан, Гэмтсэн бол:

- **2 тамирчин** хоёулаа **Техникийн НА** гаргасан: хагас шигшээд хожигдсон тамирчдын дунд шинээр аваргын төлөөх барилдаан хийнэ, ялсан нь 1-р байр, ялагдсан нь 3-р байр. Хасагдсан ХОЁР тамирчин хоёулаа 2-р байрт орно. Нөгөө 3-р байрыг торгуулийн тойргоор шийднэ.
- **Нэг тамирчин Сахилгын НА** гаргасан: хасагдсан тамирчинд хагас шигшээд хожигдсон тамирчин 2-р байрт орж, хасагдсан тамирчин медаль авахгүй.
- **Нэг тамирчин Техникийн НА** ба **нөгөө тамирчин Сахилгын НА** гаргасан: ялагч байхгүй бөгөөд Техникийн НА гаргасан тамирчинд 2-р байрт орно. Хагас шигшээд хожигдсон тамирчид 1 болон 3-р байрын төлөө барилдана. Нөгөө 3-р байрыг торгуулийн тойргоор шийднэ.
- **2 тамирчин** хоёулаа **Сахилгын НА** гаргасан: хагас шигшээд хожигдсон тамирчдын дунд шинээр аваргын төлөөх барилдаан хийнэ. Хасагдсан тамирчид ямар ч медаль авахгүй. 3-р байрыг торгуулийн тойргоор шийднэ.
- Бусад тамирчид хасагдсан эсвэл барилдалгүй (Ирээгүй) хожигдсон зэргээс болоод **зөвхөн нэг тамирчин аваргын** төлөө барилдахаар үлдсэн: Тухайн тамирчны барилдсан хагас шигшээ барилдааныг аваргын төлөөх барилдаанаар тооцно.
- **Оноо тэнцсэн** үед **2 тамирчин** хоёулаа **гэмтсэн**: Энэ тохиолдолд өмнөх барилдааны үр дүнгээр ялагчийг шийднэ, Sporting Code хэсэгт байгаа тойргоор барилдахад тэнцсэн үед ашиглах шалгуурыг мөрдөнө.

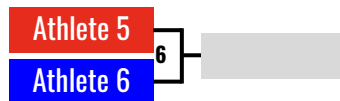
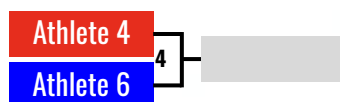
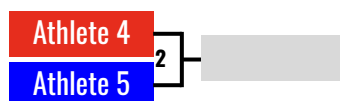
16-Р ХЭСЭГ

МЕДАЛЫТ БАЙРУУД - ХОЛИМОГ ОНООЛТ (COMBINED)

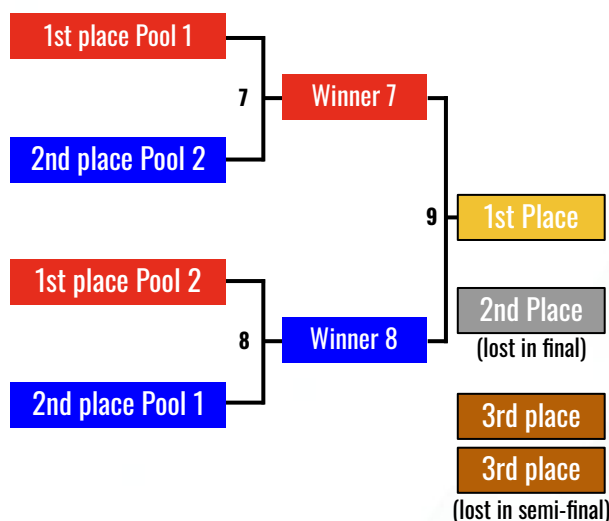
Тойргоор (Round Robin) Хэсэг 1:



Тойргоор (Round Robin) Хэсэг 2:



6 тамирчныг 3, 3-аар нь тойргоор барилдах 2 хэсэгт хуваана



ХЭСГИЙН-АВАРГЫН шатанд Хасагдсан, Гэмтсэн бол:

- **2 тамирчин** хоёулаа **Техникийн НА** гаргасан: Нөгөө талын хагас шигшээ барилдааныг аваргын төлөөх барилдаан болгоно. Хасагдсан хоёр тамирчин хоёулаа 3-р байрт орно.
- **2 тамирчин** хоёулаа **Сахилгын НА** гаргасан: Нөгөө талын хагас шигшээ барилдааныг аваргын төлөөх барилдаан болгоно. 3-р байр байхгүй.
- **Шөвгийн 4 тамирчин** дөрвүүлээ **Техникийн НА** гаргасан: Энэ 4-т шөвгийн 8-д хожигдсон тамирчид хагас шигшээд барилдана. Энд хожигдсон хүмүүс медаль авахгүй. Хасагдсан тамирчид бүгд 3-р байрт орно.
- **Шөвгийн 4 тамирчин** дөрвүүлээ **Сахилгын НА** гаргасан: АЭнэ 4-т шөвгийн 8-д хожигдсон тамирчид хагас шигшээд барилдана. Шинэ хагас шигшээ барилдаанд ялагдсан тамирчид 3-р байрт орно. Хасагдсан тамирчид медаль авахгүй.
- **Нэг тамирчин Техникийн НА ба нөгөө тамирчин Сахилгын НА** гаргасан: Техникийн НА гаргасан нь 3-р байрт орох ба нөгөө талын хагас шигшээ барилдааныг аваргын төлөөх барилдаан болгоно.
- **Оноо тэнцсэн үед 2 тамирчин** хоёулаа **гэмтсэн**: Нөгөө талын хагас шигшээ барилдааныг аваргын төлөөх барилдаан болгоно. Гэмтсэн тамирчид 3-р байрт орно.

АВАРГЫН шатанд Хасагдсан, Гэмтсэн бол:

- **2 тамирчин** хоёулаа **Техникийн НА** гаргасан: хагас шигшээ барилдаанд хожигдсон тамирчдын дунд шинээр аваргын төлөөх барилдаан хийж 1, 3-р байрыг тодруулна. Хасагдсан ХОЁР тамирчин хоёулаа 2-р байрт орно.
- **Нэг тамирчин Сахилгын НА** гаргасан: Хасагдсан тамирчинд хагас шигшээд хожигдсон тамирчин 2-р байрт орж, хасагдсан тамирчин медаль авахгүй.
- **Нэг тамирчин Техникийн НА ба нөгөө тамирчин Сахилгын НА** гаргасан: Ялагч байхгүй бөгөөд Техникийн НА гаргасан тамирчинд 2-р байрт орно. Хагас шигшээд хожигдсон тамирчид 1 болон 3-р байрын төлөө барилдана.
- **2 тамирчин** хоёулаа **Сахилгын НА** гаргасан: Хагас шигшээ барилдаанд хожигдсон тамирчдын дунд шинээр аваргын төлөөх барилдаан хийнэ. Хасагдсан тамирчид ямар ч медаль авахгүй.
- Бусад тамирчид хасагдсан эсвэл барилдалгүй (Ирээгүй) хожигдсон зэргээс болоод **зөвхөн нэг тамирчин аваргын** төлөө барилдахаар үлдсэн: Тухайн тамирчны барилдсан хагас шигшээ барилдааныг аваргын төлөөх барилдаанаар тооцно.
- **Оноо тэнцсэн үед 2 тамирчин** хоёулаа **гэмтсэн**: Энэ тохиолдолд өмнөх барилдааны үр дүнгээр ялагчийг шийднэ, Sporting Code хэсэгт байгаа тойргоор барилдахад тэнцсэн үед ашиглах шалгуурыг мөрдөнө.



ХАВСРАЛТ

ҮНДСЭН НЭР ТОМЬЁОНУУД

ХАВСРАЛТ

ҮНДСЭН НЭР ТОМЬЁОНУУД

Босоо тулаан эсвэл **босоо байрлал** гэдэг нь барилдааны явцад өрсөлдөгчид хоёулаа хоёр хөл дээрээ зогсож байгаа тохиолдлыг хэлэх бөгөөд хэвтээ байрлалаас барилдаан үргэлжлээгүй байх ёстой.

Барилдааны явцад тамирчид аюулгүйн бүсээс дахин эхлүүлэх боломжгүй байрлалтай аюулгүй бүсээс гарсан тохиолдолд шүүгч барилдааныг босоо байрлалаас эхлүүлнэ. (7.12)

Унагах мэхийг (**takedown**) зөвхөн босоо байрлалаас тасралтгүй хөдөлгөөний явцад амжилттай гүйцэтгэсэн тохиолдолд л унагах мэхний бүтэн оноог өгөх ёстой. (9.1)

Тамирчин өрсөлдөгчөөсөө салаагүй байхдаа **өвдөглөн** суусан (нэг эсвэл хоёр өвдөг дээрээ) тохиолдолд босоо байрлалд байгаа хүн л унагах мэх хийж оноо авах боломжтой. (9.1.6)

Хамгаалалтаас **байрлал солих** (sweep) **оролдлого** хийж улмаар хоёр тамирчин хоёулаа **босож ирвэл** барилдаан босоогоос үргэлжлэх бөгөөд нэг тамирчин нэг хөл дээрээ, өрсөлдөгч тамирчин хоёр хөл дээрээ босож гурван секунд болсон тохиолд барилдаан босоо байрлалд шилжсэнд тооцно. (9.2.5)

Тамирчин өрсөлдөгчийн бие эсвэл ги-нээс барьц авалгүйгээр суугаа эсвэл хэвтээ байрлалд шилжвэл торгоно. (11.1.5)

Харааны бэрхшээлтэй тамирчдын барилдааныг ДШ эхлүүлэхийн өмнө хоёр тамирчин яг адилхан энгэр, ханцуйны (Ги-тэй төрөлд) хүзүү, гарын (Ги-гүй төрөлд) барьцыг авхуулсан байх ёстой.

Дээд байрлал гэдэг нь тамирчин биеэрээ өрсөлдөгчийнхөө дээр байхыг хэлэх ба дараах байдалтай өрсөлдөгч рүүгээ харсан байж болно:

- Өрсөлдөгч тамирчин суугаа, нуруун дээрээ хэвтсэн эсвэл хажуулдан хэвтсэн бөгөөд аль ташаа нь дэвжээн дээр байх
 - бүх төрлийн 'guard' буюу хамгаалалтын байрлал
 - даралтад орсон тохиолдлууд (хамгаалалт алдсан) жишээ нь: дээрээ мордуулсан (full mount), өвдөглүүлсэн (knee on belly), хажуу талын даралтад орсон (side control)
- Өрсөлдөгч тамирчин элгээрээ хэвтсэн, дөрвөн хөллөсөн (turtle) байрлал, эсвэл нэг эсвэл хоёр өвдөг дээрээ өвдөглөн сууж доошоо харсан бөгөөд тамирчин түүний мөрний шугамаас арагш ташааг нь хяналтдаа оруулсан тохиолдолд
 - Өрсөлдөгч тамирчин өвдөглөн суусан байхад тамирчин ар нурууг авсан тохиолдлыг мөн оруулан ойлгоно.

Дээд талын байрлалд **тооцохгүй** тохиолдлууд:

- Өрсөлдөгчийн нурууг авсан бөгөөд ташаа нь дэвжээн дээр байх үед
- Өрсөлдөгчийн зогсоогоор нь нурууг нь авсан байх үед
- Өөд өөдөөсөө дөрвөн хөллөсөн / sprawl position
- Нэг нь зогсож нөгөө нь өвдөглөсөн байх үед

Унагах (takedown) (9.1) болон хамгаалалтаас **байрлал солих** (sweep) (9.2) мэхийг гүйцэтгэхдээ тамирчин өрсөлдөгч тамирчныхаа дээр буюу дээд талын байрлалд байх ёстой бөгөөд шүүгч гурван секунд тоолсноор оноо авах боломжтой болно. Тамирчид нэгэн **зэрэг 'guard'** (11.1.2) буюу хамгаалалтын байрлалд шилжсэн тохиолдолд түрүүлж дээд байрлалд шилжсэн тамирчин өрсөлдөгч тамирчны 'guard'-ы дотор орсон, эсвэл хамгаалалтыг давсан эсэхээс үл хамаарч идэвхийн оноо авна.

Доод талаас барилдаж байгаа тамирчин өрсөлдөгчийнхөө дээр нь гарч, дээр нь байсан тамирчин доор нь орохыг **байр солигдох** буюу **түвшин солигдох** гэнэ.

Зөвхөн **хамгаалалтын байрлалаас** байр солигдсон тохиолдолд (**sweep**) оноо өгнө. (9.2.6)

ХАВСРАЛТ

ҮНДСЭН НЭР ТОМЬЁОНУУД

‘Guard’ (хамгаалалтын байрлал) гэдэг нь нэг эсвэл хоёр хөлөө ашиглан дээрээс довтолж байгаа өрсөлдөгч тамирчныг биеийн дээд хэсэгт даралт авхуулахгүй хяналтдаа байлгахыг хэлнэ. **(9.2)**

- Хэрэв тамирчин хамгаалалтын байрлалаас өвдөглөн суух эсвэл хоёр хөл дээрээ босох явцдаа оноо авах **оролдлого хийгээгүй** бол хамгаалалтын байрлалаас гарсан гэж үзнэ.
- Тухайн хөдөлгөөнийг **‘sweep’** (байрлал солих мэх) гэж үзэхийн тулд тамирчин тухайн хөдөлгөөнийг хамгаалалтын байрлалаас буюу guard-наас эхлүүлсэн байх ёстой.
- Тухайн хөдөлгөөнийг **‘pass’** (хамгаалалт давах мэх) гэж үзэхийн тулд тамирчин тухайн хөдөлгөөнийг өрсөлдөгч тамирчны хамгаалалтын байрлалаас эхлүүлсэн байх ёстой.

Дээд талаас барилдаж байгаа тамирчин өрсөлдөгч тамирчны хагас хамгаалалтын байрлалд нэг хөлөө хавчуулан, цээжин биеийн хэсэгт даралт өгч нуруугаар нь хэвтүүлсэн тохиолдлыг **top half guard control** (дээд хагас хамгаалалтын байрлал) гэж нэрлэнэ. **(9.3.2)**

Дээд хагас хамгаалалтын байрлалыг дараах нөхцөлд олж авсан ч байрлалаа хадгалж чадалгүй алдсан бол **идэвхийн оноо** өгнө:

- Өөр (нээлттэй эсвэл бүтэн) хамгаалалтыг давах **оролдлого** бүтэлгүйтсэн бол
- Өрсөлдөгч тамирчин шууд **хагас хамгаалалтын** байрлал руу **шилжсэн** бол

Хамгаалалтын **байрлал солигдоход** (sweep) шууд хагас хамгаалалт руу шилжсэн эсвэл өрсөлдөгч илүү муу байрлалаас **хөлийг хавчин** хагас хамгаалалтын байрлалд шилжсэн бол дээрээс тоглож байгаа тамирчинд идэвхийн оноо өгөхгүй.