



JIU-JITSU (NEWAZA) PRAVIDLÁ

**Všeobecné pravidlá súťaže a
manuál súťažného poriadku**



SLOVENSKÝ JAZYK

Neoficiálna kópia len na vzdelávacie účely

Verzia 2.7

www.jjau.org



Táto príručka bola vytvorená s priateľskou podporou Ju-Jitsu Asian Union (JJAU).

Obsahuje oficiálne pravidlá pre disciplínu Jiu-Jitsu (Ne-Waza) a bol schválený Medzinárodnou federáciou Ju-Jitsu (JJIF) v auguste 2015 a kompletne zrevidovaný v roku 2024.

Autorské práva na všetok text a obrázky v tomto dokumente patria spoločnosti JJAU.

www.jjif.sport

www.jjau.org

Preložil: Mgr. Michal MLYNČEK

www.szsij.sk

Časť 1	Zápasisko	5
Časť 2	Tréneri	7
Časť 3	Súťažné oblečenie a požiadavky	9
	Pravidlá vzhľadu oblečenia Gi	12
	Pravidlá umiestnenia nášiviek Gi	13
	Pravidlá vzhľadu oblečenia No Gi	14
Časť 4	Vekové skupiny, časy zápasov a hmotnostné kategórie	15
	Časy zápasov podľa vekovej skupiny	16
	Hmotnostné kategórie - U16 a starší	17
	Váhové kategórie - U14 a mladší	18
Časť 5	Rozhodcovia	19
	Autorita rozhodcu	20
	Rozhodca na zápasisku a videorozhodcovia	21
	Systém výzvy na videokontrolu	22
Časť 6	Sekretariát	23
Časť 7	Gestá a vedenie zápasu	25
	Vedenie zápasu	26
	Fight and Stop	28
	Penalty a diskvalifikácia	29
	Ďalšie gestá	30
Časť 8	Smernice na bodovanie, body a výhody	31
	Smernice na bodovanie	32
	Body	33
	Výhody	34

Časť 9	Body-skórované pohyby a pozície	35
	Takedown	36
	Sweep	38
	Guard Pass	40
	Knee on Belly	42
	Full Mount	43
	Back Control	45
Časť 10	Submisie	46
Časť 11	Faulty a zakázané činnosti	49
	Postup udeľovania penált	50
	Menšie faulty	51
	Hlavné disciplinárne faulty	54
	Hlavné technické faulty	55
	Knee Reaping vysvetlenie: DQ	56
	Knee Reaping vysvetlenie: Penalty	57
	Knee Reaping vysvetlenie: Bez faultu	58
	Tabuľka zakázaných technik: bez opaskov	59
	Tabuľka zakázaných technik: podľa opaskov	60
	Vizuálne príklady zakázaných techník	61
Časť 12	Vedenie zápasu	66
Časť 13	Nedostavenie sa a odstúpenie	68
Časť 14	Zranenie, choroba, a nehoda	70
Časť 15	Skupiny podľa opasku alebo úrovne skúseností	72
Časť 16	Ako určiť medailistov	74
Príloha	Kľúčové definície	77



PRAVIDLÁ SÚŤAŽE JIU-JITSU

S dôrazom na zápasenie na zemi (ne-waza) je najvyšším cieľom v súťaži jiu-jitsu vyhrať prostredníctvom ukončenia (submission), definovaného ako vyvolanie vzdania sa od súpera pomocou legálnej škrtiacej techniky alebo páky.

Dvaja súperiaci zápasníci majú za cieľ poraziť toho druhého športovým spôsobom v súťažnom zápase zloženom zo strhov, hodení (takedown), pozičných výhod, kontrolných techník a ukončení zo stoja alebo na zemi.

Súťažné oblečenie môže využívať buď tradičné kimono (Gi) alebo oficiálne schválenú súpravu tričiek (rash guard) a šortiek (No Gi).

Na určenie víťaza zápasov, ktoré sa nekončia ukončením (submission), sa používa oficiálny bodovací systém, ktorý udeľuje body za technické pozície jiu-jitsu, aby došlo k určeniu víťaza prostredníctvom postupu v bodovaní.

Tento súbor pravidiel stanovuje pravidlá a štandardy, ktoré sa majú dodržiavať pri oficiálnych súťažiach Jiu-Jitsu pridružených k JJIF.

Ak máte otázky alebo spätnú väzbu týkajúcu sa pravidiel a postupu súťaže, môžete poslať e-mail na adresu jiu-ref@jjif.org.



ČASŤ 1

ZÁPASISKO

ČASŤ 1

ZÁPASOVÉ POLE

1.1 Celé **zápasisko** alebo hracie pole (FOP) sa musí skladať z ochranných žineniek (tatami), na ktorých môžu športovci súťažiť, s dvomi rôznymi farbami na rozlíšenie **zápasovej plochy** a jej okolitej **bezpečnostnej zóny**.

1.2 **Zápasová plocha** má byť tvorená jednou plnou farbou a má mať rozmery najmenej 8 x 8 metrov.

1.3 **Bezpečnostná zóna** má byť tvorená vonkajšou vrstvou žineniek inej farby, ktorá obklopuje zápasovú plochu a musí byť vzdialená jeden meter štvorcový von vo všetkých smeroch od oblasti zápasiska.

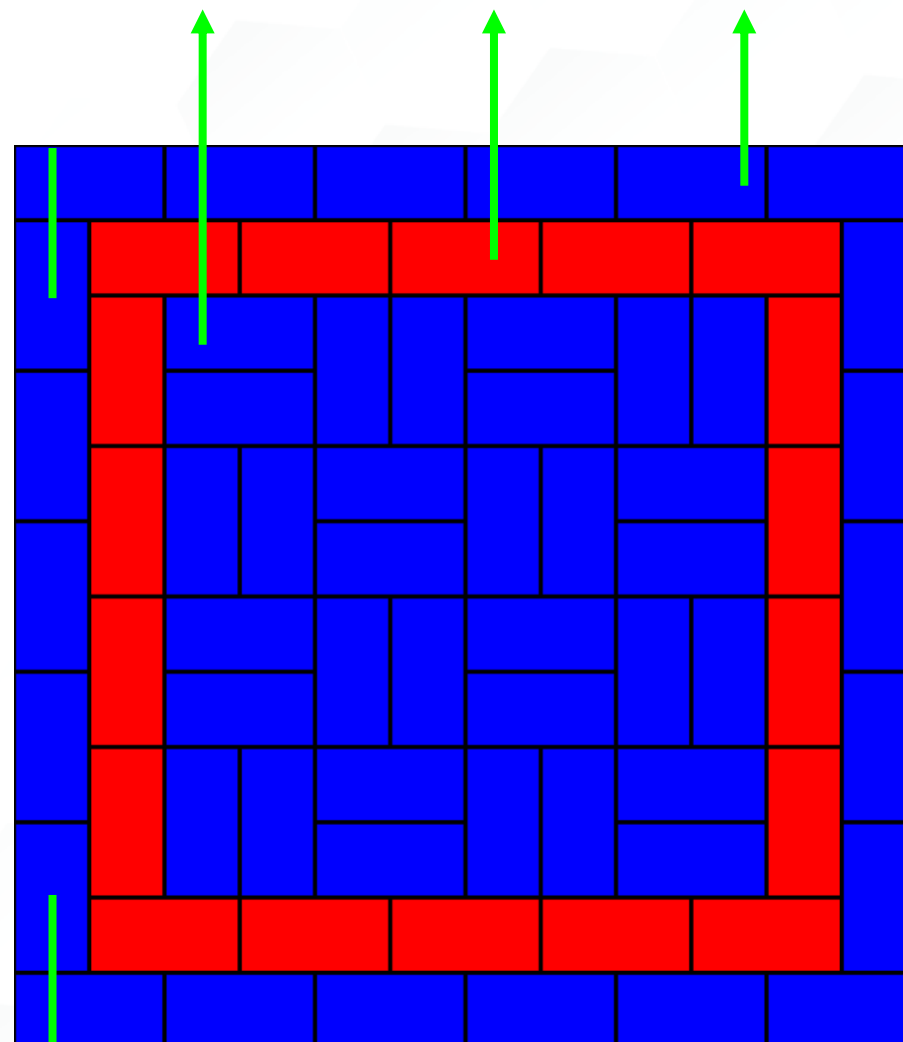
1.4 Celé **zápasisko** sa skladá zo zápasovej a bezpečnostnej plochy. Celková plocha zápasiska by mala byť aspoň 10 x 10 metrov.

1.5 Akékoľvek ďalšie žinenky umiestnené mimo bezpečnostnej zóny sa nepovažujú za súčasť zápasiska. Pohyby, ktoré idú mimo bezpečnostnú zónu, sa preto nepočítajú ako súčasť zápasu.

- Organizátorom sa odporúča, aby pridali tieto extra vonkajšie žinenky kvôli jasnosti interpretácie zápasu a na ochranu športovcov.

Zápasisko = Zápasová plocha + Bezpečnostná plocha
(vonkajšie plochy nie sú zahrnuté)

Bezpečnostná plocha
Zápasová plocha **Vonkajšok**





ČASŤ 2

TRÉNERI

ČASŤ 2

TRÉNERI

2.1 Len **jeden tréner** môže sprevádzať a slovne inštruovať každého pretekára z hranice zápasovej plochy.

- Tréner **má sedieť** na určenom kresle alebo kabínke, pokiaľ nežiada výzvu na prehratie videa (challenge).
- Tréneri nesmú počas zápasu používať **mobilné telefóny**, robiť **fotky/videa**, ani používať žiadne **elektronické zariadenia**.
- Zápasníci **nesmú hovoriť s trénermi** počas zápasu a ak to spravia dostanú penaltu.

2.2 Tréneri sú **vzory** a tak ich správanie musí reflektovať úctu k bojovým umeniam a dobrú osobnostnú stránku.

- Pre viac informácií prosím preštudujte **JJIF Code of Ethics** a **Sporting Code** dokumenty.

2.3 Tréner musí byť **oblečený podľa pravidiel** to znamená v tímovom oblečení alebo elegantnom oblečení (sako a nohavice).

- Počas **vyrad'ovacej fázy** je súprava tímu prijateľná.
- Na **finálové zápasy** musí mať tréner **elegantné oblečenie**.
- Tréner nesmie nosiť **šiltovky**.
- Na niektorých podujatiach môžu organizátori stanoviť špeciálnu ustrojenosť (dress code).
- Trénerom, ktorí nedodržiavajú správny kódex obliekania, môže byť **zabránené sprevádzať svojich športovcov** alebo môžu byť požiadaní, aby opustili hraciu plochu.



Tréner v tímovom oblečení



Tréner v elegantnom oblečení (finále)

2.4 Ak tréner prejaví **urážlivé alebo rušivé správanie** voči športovcom, rozhodcovi, personálu podujatia, publiku alebo komukoľvek inému, rozhodca môže rozhodnúť o **vylúčení** trénera z FOP na zostávajúci čas zápasu.

- Ak bude neprijateľné správanie pokračovať, organizátor môže **vylúčiť** trénera z celého podujatia.

2.5 Rozhodca a organizátor si vyhradzujú právo zakázať vstup na miesto konania komukoľvek, koho budú považovať za problematického.

ČASŤ 3

SÚŤAŽNÉ OBLEČENIE A POŽIADAVKY

ČASŤ 3

SÚŤAŽNÉ OBLEČENIE A POŽIADAVKY

3.1 Oficiálne oblečenie pre súťaže formátu Gi :

- Čisté **biele** bavlnené tkané jiu-jitsu kimono Gi dobrej kvality.
- **Rip-stop** materiál je povolený pre nohavice, ale nie pre bundu.
- Gi musí športovcovi **dobro sedieť** a materiál musí umožňovať správny úchop.
- Každý **červený** a **modrý** opasok, musí mať vhodnú dĺžku a látkový materiál.
- Pretekárky v **ženských** divíziách musia mať pod bundou Gi prevažne biely alebo čierny rashquard, zatiaľ čo v mužských divíziách je to voliteľné.
- Gi vzor a podrobnosti na **strane 12**.

3.2 Oficiálne oblečenie pre súťaže formátu No Gi :

- Jeden dobre sadnúci **rashquard**, ktorý je **väčšinou červený**, a druhý, ktorý je **väčšinou modrý**.
- Rashquardy môžu mať **krátke alebo dlhé rukávy**, ale nesmú byť bez rukávov.
- Rashquardy **nesmú** byť mix **červenej** a **modrej**.
- Šortky športovej kvality (čierne alebo rovnakej farby ako rashquard), ktoré siahajú aspoň do polovice stehna, ale nie pod kolená. Nesmú tam byť žiadne zipsy, gombíky ani iné tvrdé materiály a všetky vrecká musia byť zašité.
- No Gi vzor a podrobnosti na **strane 14**.

3.3 Dlhé vlasy musia byť zviazané mäkkou gumičkou.

3.4 Súťažiaci musia mať na sebe elastické **spodné prádlo**.

- Jednofarebné **čierne kompresné legíny** sú povolené s nasledujúcimi podmienkami:
 - V **Gi** súťažiach: legíny nesmú byť viditeľne dlhšie než nohavice pri stoji.
 - V **No Gi** súťažiach: legíny nesmú ísť nižšie ako po členky a nesmú zakrývať chodidlo.

3.5 Povolené sú:

- Mäkké elastické chrániče (napr. na koleno, členok, rameno, lakeť), ktoré nevýhodňujú športovca pri úchope alebo kontrole.
- Športový čierny alebo biely elastický hijab pre ženy.
- Atletická páska priamo aplikovaná na telo športovca spôsobom, ktorý neposkytuje neférovú výhodu.

3.6 Nepovolené a musia byť odstránené:

- Akýkoľvek šperk, náhrdelníky, piercingy, hodinky, náramky a iné doplnky.
- Akákoľvek pokrývka hlavy, maska alebo okuliare.
- Akákoľvek atletická podpora, ktorá obsahuje kovové časti alebo iné, ktoré môžu poraniť súpera.
- Akékoľvek predmety na osobe alebo v oblečení (napr. mobil, peňaženka atď.).
- Ostré predmety, vrátane krajčírskych špendlíkov v uniforme.
- Čokoľvek, čo rozhodca alebo organizátor považuje za nebezpečné pre športovcov.
- Rozhodca má posledné slovo, či je niečo na športovcovi nevhodné.



3.7 Súťažiaci, ktorý počas zápasu nebude mať na sebe vhodné spodné oblečenie alebo bude mať na sebe niečo, čo ohrozuje súpera, bude **diskvalifikovaný**.

3.8 Súťaž musí zahŕňať **kontrolu oblečenia** pre každého súťažiaceho pred zápasom.

- Oblečenie súťažiaceho musí spĺňať oficiálne štandardy a prejsť kontrolou pred povolením na súťaž.
- Rozhodca vykonáva poslednú kontrolu oblečenia.
- Ak súťažiaci nie je oblečený v súlade s predpísanými požiadavkami, nebude mať možnosť to zmeniť mimo vopred stanoveného času.
- Ak sa oblečenie nezmení včas, výsledkom bude výhra pre súpera z dôvodu odstúpenia.
- Ak opätovná kontrola vedie k nutnosti zmeny časti výstroja, súťažiaci dostane penalizáciu za zdržanie zápasu.
- Ak rozhodca požiada o odstránenie nepripustného predmetu a súťažiaci zdržuje zápas, dostane penalizáciu.

3.9 Každý súťažiaci má možnosť postaviť sa na váhu do konca stanoveného času **váženia** počas každého podujatia.

3.10 Súťažiaci sa môžu vážiť bez **ortéz** alebo **výstuh** (koleno, lakeť a iné), ale musia si ich nasadiť počas kontroly výstroja.

3.11 Súťažiaci, ktorí nesplňajú **oficiálne požiadavky**, nebudú mať povolené pokračovať v zápasoch. Rozhodca môže udeliť trest za oneskorenie zápasu alebo podujatia.

3.12 **Nášivky** môžu byť umiestnené len v schválených oblastiach kimona (Gi), ako je znázornené na **strane 13**.

- Musia byť z bavlnenej látky a správne zašité.
- Nesprávne alebo neumiestnené nášivky budú odstránené kontrolórmí výstroja.
- Sponzorské/značkové štítky môžu byť umiestnené na prednej spodnej časti nohavíc. Musia byť z tenkej látky a nie vyšívané, maximálne 36 cm².

3.13 Súťažiaci musia dodržiavať **hygienu**:

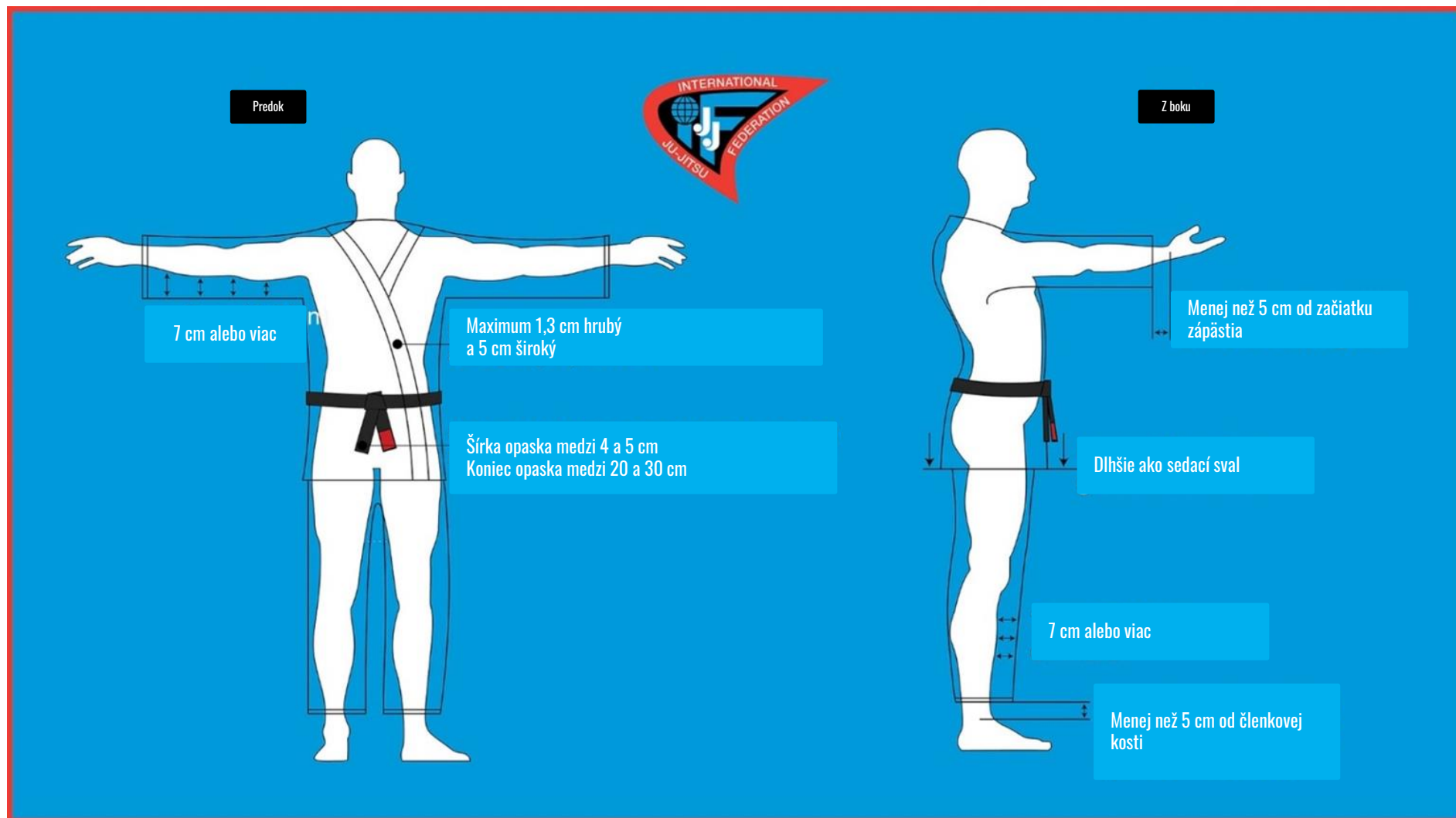
- Nechty musia byť ostrihané nakrátko.
- Súťažiaci musia byť čistí a osprchovaní.
- V prípade viditeľného kožného poranenia, vyrážky alebo infekcie rozhoduje lekár o možnosti účasti.
- Mimo zápasovej plochy je povinnosť nosiť obuv.
- Súťažné oblečenie musí byť čisté, voňavé a v dobrom stave.

3.14 Je povinnosťou každého **súťažiaceho**:

- Spĺňať váhový limit svojej kategórie v stanovenom čase.
- Dodržiavať hygienu a byť upravený.
- Nosiť správne oblečenie v súlade s pravidlami a farbou pásu alebo rash guardu pre zápas.
- Poznať pravidlá pre svoju vekovú alebo výkonnostnú kategóriu.
- Byť pripravený a včas na zápas.
- Počúvať a dodržiavať pokyny rozhodcu.

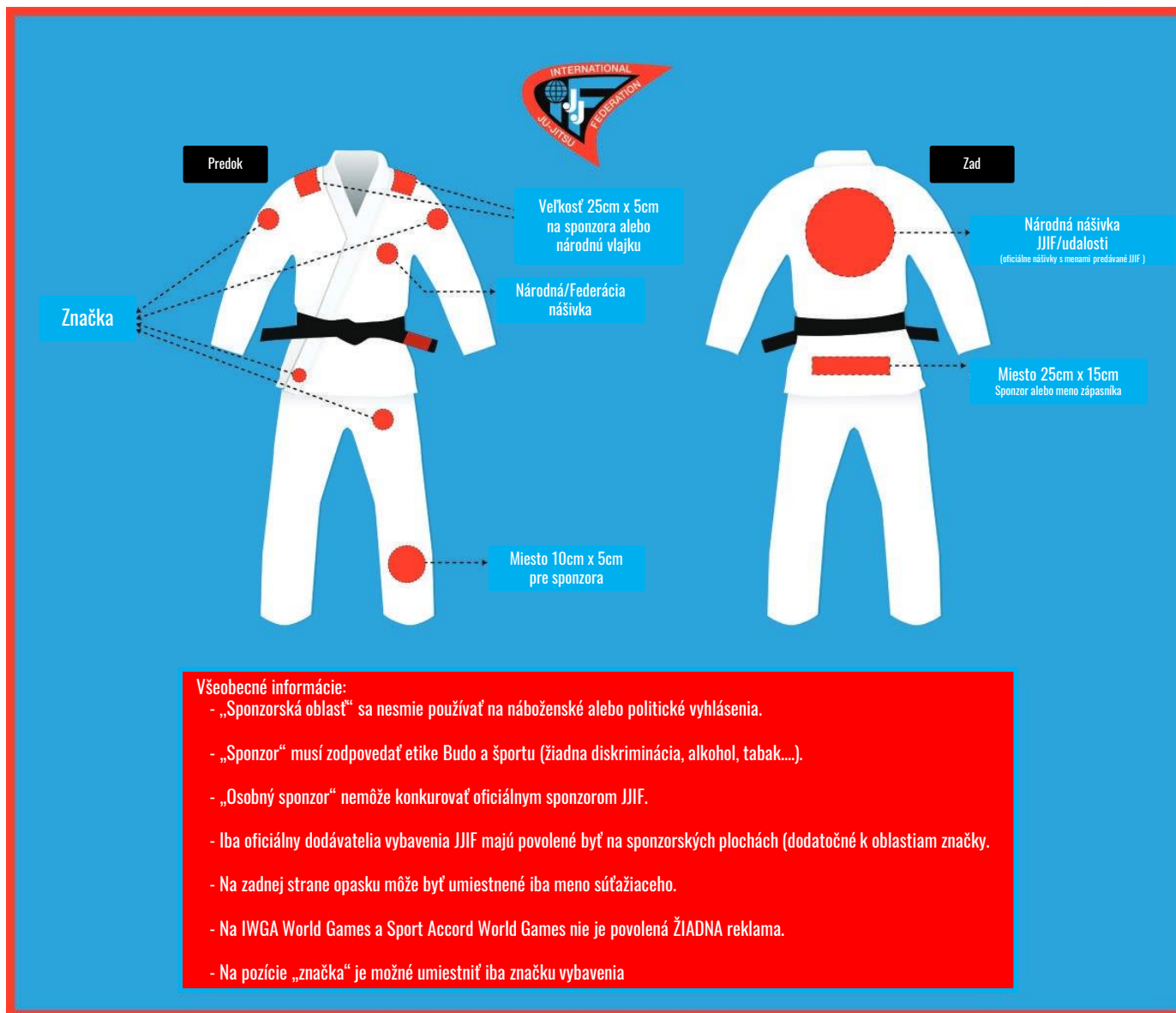
ČASŤ 3

Gi vzor a podrobnosti



ČASŤ 3

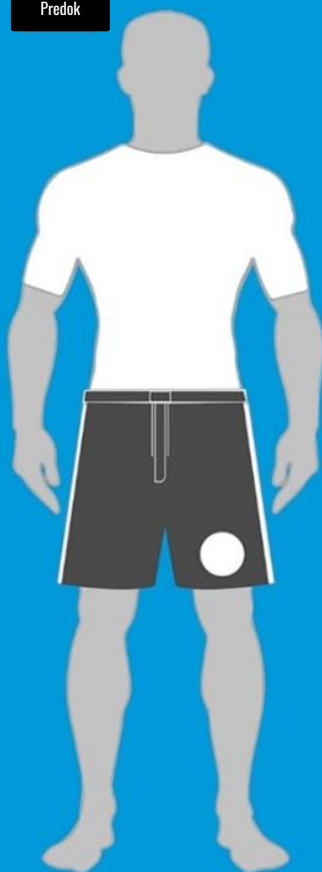
Vzor umiestnenia nášiviek



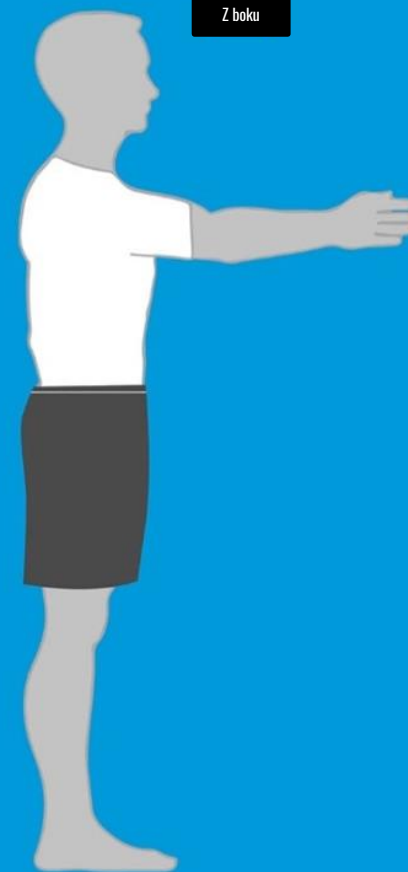
ČASŤ 3

NO Gi vzor a podrobnosti

Predok



Z boku



NO-GI pravidlá oblečenia

- PRAVIDLÁ OBLEČENIA PRE NO GI TURNAJE.
- RASHGUARDY MUSIA BYŤ PREVAŽNE ČERVENÉ ALEBO MODRÉ, NIKDY MIX OBYDVOCH FARIEB
- ZADNÁ STRANA MUSÍ BYŤ VYHRADENÁ PRE NÁRODNOSŤ
- ŠORTKY MUSIA BYŤ ČIERNE, ALEBO ROVNAKEJ FARBY AKO RASHGUARD. ŽIADNE VRECKA, GOMBÍKY ALEBO ZIPS. NESMÚ BYŤ POD KOLENÁ A MAJÚ ZAKRÝVAŤ VIAC NEŽ POLOVICU STEHIEN.
- OBTIAHNUTÉ ŠORTKY NIE SÚ POVOLENÉ.
- ELASTICKÉ LÁTKOVÉ SPODKY SÚ POVOLENÉ POD ŠORTKAMI PRE MUŽSKÉ A ŽENSKÉ KATEGÓRIE. MUSIA BYŤ CELÉ ČIERNE



ČAŠŤ 4

VEKOVÉ SKUPINY, DÍŽKA ZÁPASOV A VÁHOVÉ KATEGÓRIE

ČASŤ 4

VEKOVÉ SKUPINY, DĹŽKY ZÁPASOV A VÁHOVÉ KATEGÓRIE

4.1 Vekové a hmotnostné kategórie sú stanovené podľa **Športového kódexu JJIF**.

4.2 Trvanie zápasu je určené podľa **vekovej** kategórie.

4.3 Medzi dvoma zápasmi toho istého športovca by mala byť prestávka minimálne **5 minút**. V prípade, že ďalší zápas bude boj o medaily, prestávka bude **10 minút**.

4.4 Súťažiaci, ktorí dosiahnu vekový rozsah kategórie **v tom istom kalendárnom roku ako je daná súťaž** (od 1. januára do 31. decembra), budú považovaní za súčasť tejto vekovej skupiny, aj keď sa podujatie uskutoční pred ich narodeninami v danom roku.

- Výnimka pre vekové skupiny U21 a Dospelí, kde športovec musí mať v deň súťaže minimálne 18 rokov.

4.5 Súťažiaci sa môže v danej súťaži zúčastniť len v **jednej vekovej kategórii**. Aj keď sú kategórie v rôznych dňoch, ale v rámci toho istého podujatia, športovec nemôže súťažiť v inej vekovej kategórii.

4.6 Pretekár sa môže v danej súťaži zúčastniť len v **jednej váhovej kategórii**.

DĹŽKA ZÁPASU PODĽA VEKOVEJ SKUPINY

Kategória	Vek	Čas zápasu
Masters	35 rokov alebo starší	5 minút
Dospelý	18 rokov alebo starší	5 minút
U21	18 - 20 rokov	5 minút
U18	16 - 17 rokov	4 minút
U16	14 - 15 rokov	3 minúty
U14	12 - 13 rokov	3 minúty
U12	10 - 11 rokov	3 minúty
U10	8 - 9 rokov	1.5 minúty
U8	7 rokov alebo mladší	1.5 minúty

VÁHOVÉ KATEGÓRIE: U16 A STARŠÍ

MUŽI			ŽENY		
Dospelý / Masters / U21	U18	U16	Dospelý / 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					

VÁHOVÉ KATEGÓRIE: U14 A MLADŠÍ

MUŽI			ŽENY		
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		



ČASŤ 5

ROZHODCOVIA

ČASŤ 5

PRÁVOMOC ROZHODCU

5.1 Rozhodca je **najvyššou autoritou** v každom zápase.

- Výsledok každého zápasu, o ktorom rozhodne rozhodca, je oficiálny.
- Subjektívne interpretácie rozhodcu ohľadom udeľovania bodov, výhod alebo trestov sú konečné a nie je možné ich zmeniť.

5.2 Vyhlásený výsledok zápasu môže byť **zmenený** len v nasledujúcich prípadoch:

- Ak dôjde k nesprávnej **interpretácii** skóre alebo výsledkovej tabule.
- Ak vyhlásený víťaz vynútil ukončenie od súpera pomocou **zakázaného** ukončenia alebo techniky alebo taktiky, ktorú rozhodca nespozoroval
- Ak bol súťažiaci neprávom **diskvalifikovaný** za použitie povolenej techniky alebo ukončenia.
 - Ak došlo k prerušeniu zápasu a diskvalifikácia sa udiala **pred odklepaním**, zápas sa vráti do stredu zápasovej zóny a súťažiaci, ktorý použil ukončenie dostane 2 body
 - Ak ukončenie **viedlo k odklepaniu**, športovec, ktorý použil techniku, bude vyhlásený za víťaza.

5.3 V prípade **nesprávneho rozhodnutia** rozhodcu z dôvodu nesprávneho výkladu pravidiel uvedených v tomto pravidlovom poriadku, musia byť splnené nasledovné podmienky na opravu výsledku:

- Rozhodca sa môže poradiť s hlavným rozhodcom podujatia.
- Rozhodca, ktorý rozhodoval zápas, urobí konečné rozhodnutie o tom, či sa výsledok zmení alebo nie.
- Hlavný rozhodca sa poradí s hlavným stolom podujatia o postupe v pavúku a môže povoliť zmenu výsledku len v prípade, že pavúk nepostúpil do ďalšej fázy.

5.4 Povinnosťou rozhodcu je **zasiahnuť** do zápasu a **zastaviť čas**, keď to uzná za potrebné.

5.5 Povinnosťou rozhodcu je udržiavať súťažiacich v **rámci zápasovej zóny**.

5.6 V prípade trianglového škrtienia alebo uzavretého guardu, **zdvihnutého mimo žinenku** u detí vo veku **U12 a mladších**, je povinnosťou rozhodcu na žinenke chrániť chrbticu súťažiaceho tím, že zostane za ním a je pripravený zachytiť prípadný pád.

ČASŤ 5

ROZHODCA NA ZÁPASISKU A VIDEO ROZHODCA



ROZHODCA NA ZÁPASISKU



VIDEO ROZHODCA

5.7 Rozhodca na zápasisku (MR) sa musí zdržiavať v zápasovej oblasti a riadiť zápas, pričom je zodpovedný za počiatočné viditeľné interpretácie a za riadenie zápasu medzi súpermi.

5.8 Dvaja (2) **video rozhodcovia (VRs)** sledujú zápas naživo (s možnosťou neskoršieho prehodnotenia pomocou softvéru na videozáznam) a v prípade potreby môžu rozhodcovi MR oznámiť svoje pripomienky cez rádiové spojenie.

- Ak **aspoň jeden** z dvoch VRs súhlasí s interpretáciou MR, žiadna oprava sa nevykoná.
- Ak **obaja** VRs nesúhlasia s interpretáciou MR a rozhodnú, že treba vykonať opravu, kontaktujú MR cez rádio a oznámia mu svoje rozhodnutie, po čom MR pomocou gest upraví výsledkovú tabuľu. (viď: **strana 30**)

5.9 Iba **MR** má právomoc posudzovať **výhody za pokusy o submisiu**, pretože má lepší uhol pohľadu na zápas ako VRs.

- VRs môžu iba navrhovať alebo odporúčať výhody za submisiu
- Vo všetkých ostatných prípadoch majú VRs rovnaké interpretačné právomoci ako MR.

5.10 Ak sa všetci traja rozhodcovia nedokážu zhodnúť na bodovaní za rovnakú akciu, MR musí dať **stredné rozhodnutie** medzi ostatnými dvoma.

- Príklad: Jeden rozhodca udelí body, druhý výhodu a tretí nič. V tom prípade sa započíta výhoda.

5.11 Ak súťažiaci spácha **vážny priestupok** alebo dostane **poslednú penaltu**, MR bude ten, kto oznámi diskvalifikáciu pred ukončením zápasu.

- Ak aspoň **jeden** z VRs súhlasí, rozhodnutie sa potvrdí a MR môže ukončiť zápas a vyhlásiť víťaza.
- Ak **obaja** VRs nesúhlasia s diskvalifikáciou, zápas bude pokračovať.

5.12 Rozhodcovia nerozhodujú o remízach. Všetky zápasy, ktoré skončia s rovnakým počtom bodov, výhod a penált sa rozhodujú pomocou pravidla **Zlaté skóre** (pozri: **12.4** na **strane 67**).

ČASŤ 5

Systém výzvy pomocou videozáznamu

5.13 Systém výzvy (challenge) umožňuje trénerovi športovca podať námietku voči rozhodnutiu MR .

- Na podanie výzvy a požiadanie o kontrolu videa musí tréner **vstať a zdvihnúť identifikačný preukaz podujatia** a zostať stáť, kým ho MR neuzná.
 - Tréner, ktorý si opäť sadne skôr, ako ho MR uzná, sa považuje že výzvu stiahol.
- MR **počká na stabilnú pozíciu** medzi súťažiacimi pred zastavením zápasu a komunikáciou s trénerom.
- MR informuje VRs o výzve, aby mohli **prehliadnúť videozáznam zápasu** a dosiahnuť konsenzus o tom, či majú rozhodnutie zmeniť alebo opraviť chýbajúci verdikt.
- Ak je výzva **prijatá**, tréner môže podať ďalšiu výzvu za toho istého športovca
- Ak je výzva **zamietnutá**, žiadna ďalšia výzva nemôže byť podaná za tohto športovca počas zvyšku zápasu, s výnimkou:
 - Športovec, ktorý sa dostane do zápasu o **zlato** alebo **bronz** vo svojej kategórii, získa právo na ďalšiu výzvu pre svojho trénera.

5.14 Obmedzenia výzvy:

- Tréner môže napadnúť iba **poslednú** akciu alebo sled pohybov.
- Tréner **nesmie** napadnúť:
 - Výhody za submisie
 - Tresty za pasivitu
 - Akékoľvek situácie, ktoré už VRs skontrolovali
- Tréner môže MR povedať len to, ktorú akciu alebo skóre majú VRs skontrolovať, nesmie však **diskutovať** ani **žiadať vysvetlenie**.

5.15 MR nesmie brať do úvahy ústne protesty alebo odvolania od trénera, ak nebola oficiálne podaná výzva alebo ak už právo na výzvu zaniklo.

- MR môže **vylúčiť** trénera z oblasti zápasu (FOP), ak tréner pokračuje v protestovaní alebo hádaní sa o rozhodnutiach bez formálneho podania výzvy



ČAŠŤ 6

STOLÍK

ČASŤ 6

STOLÍK

6.1 Stolík by mal byť umiestnený tak, aby zápasisko, pretekári a MR boli v ich **zornom poli**. Pokiaľ je to možné, stolík musí byť umiestnený na opačnej strane žienky od trénerov, súťažiacich a publika.

6.2 Stolík sa skladá zo **zapisovateľa**, ktorý pracuje v mene organizátora a je zodpovedný za prevádzku elektronickej výsledkovej tabuľky. Ďalší personál môže byť pridelený podľa uváženia organizátora

6.3 Výsledková tabuľa musí byť jasne zobrazená v zornom poli rozhodcov, športovcov, trénerov a publika.

6.4 Stolík musí byť vždy **profesionálny a riadiť sa pokynmi rozhodcu**.

A red vertical bar is on the left side of the slide. The background features a pattern of light gray hexagons on the right side.

ČASŤ 7

GESTÁ A VEDENIE ZÁPASU

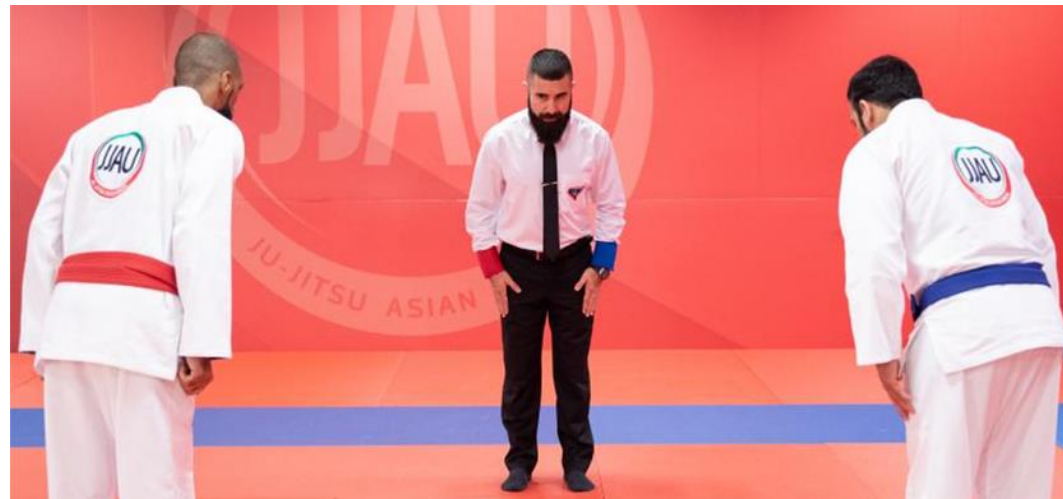
ČASŤ 7

GESTÁ A VEDENIE ZÁPASU

7.1 Súťažiaci **začínajú** čelom k sebe v strede zápasovej plochy, približne dva metre od seba. Súťažiaci s červeným opaskom alebo červeným rashguardom stojí na pravej strane rozhodcu. Súťažiacim bude nariadené, aby sa najprv uklonili rozhodcovi a potom jeden druhému.



Rozhodca privoláva súťažiacich do zápasovej oblasti



Súťažiaci sú inštruovaní, aby sa uklonili rozhodcovi



Súťažiaci sú inštruovaní, aby sa uklonili jeden druhému



7.2 Zápas začína v stoji, po tom čo MR povie „**fight!**“.

7.3 Hneď ako dôjde ku kontaktu medzi súťažiacimi cez **úchop** alebo **držanie**, môžu okamžite prejsť na zem (do guardu alebo kľaku).

7.4 Súťažiaci môžu meniť pozície, ale musia aktívne **útočiť** alebo **zlepšovať pozíciu**.

7.5 Všetky zápasy musia prebiehať v **rámci zápasovej plochy**.

- Akýkoľvek pohyb, ktorý ide **mimo** zápasovej plochy (t. j. mimo bezpečnostnej zóny), sa musí zastaviť a opätovne začať v stoji.

7.6 Ak dve tretiny tiel súťažiacich sú v **bezpečnostnej zóne** v **stabilizovanej pozícii**, ktorú možno zreprodukovať, MR zastaví zápas a obnoví pozíciu v strede..

7.7 Keď súťažiaci pracuje na dokončení **bodovanej akcie** v **bezpečnostnej zóne**, MR počká, aby mohol súťažiaci pozíciu stabilizovať pred zastavením zápasu.

- Ak zápasník udrží kontrolu po dobu troch sekúnd, MR zápas zastaví, prideli body a obnoví rovnakú pozíciu v strede.
- Ak pohyb prejde mimo zápasovej plochy pred tromi sekundami kontroly, MR prideli výhodu (ak bola získaná) a zápas sa obnoví v stoji.

7.8 Ak sú súťažiaci v **bezpečnostnej zóne** v stoji, MR zápas zastaví a obnoví v **stoji** v strede

7.9 Zápas sa **nikdy** nesmie obnoviť v **submisii**.



Rozhodca na žinenke vyhlasuje víťaza na konci zápasu



Po zápase sa súťažiaci uklonia jeden druhému a potom rozhodcovi pred opustením zápasovej plochy

ČASŤ 7

"FIGHT" A "STOP"

7.10 MR (hlavný rozhodca) povie „**Fight!**“ (Bojuj!), aby spustil zápas alebo ho znovu začal po tom, čo dá pokyn športovcom, aby sa pripravili.

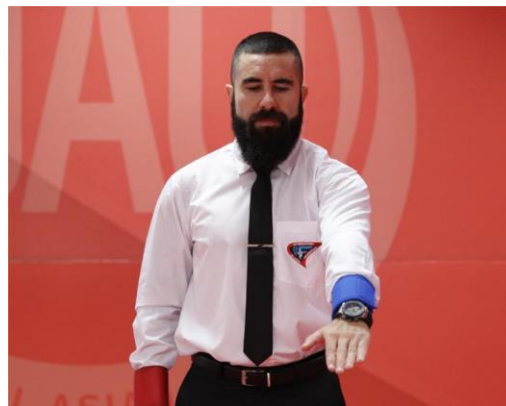


Začať alebo pokračovať v zápase: *“Fight!”*

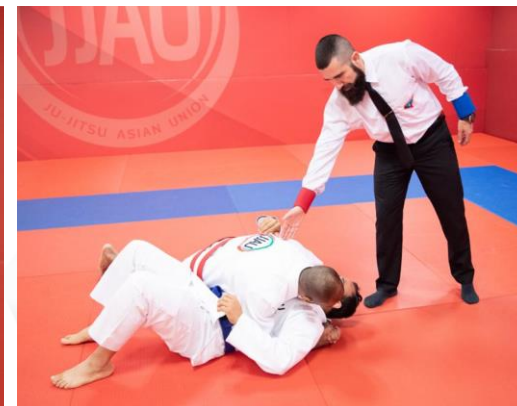
7.11 MR povie „**Fight!**“ (Bojuj!), aby varoval súťažiaciho pred pasivitou (zdržovaním) na zemi.

- MR **ukáže** príslušnou rukou na športovca, ktorý je varovaný (alebo sa ho **dotkne** na chrbte, ak je otočený inak).
- Športovec bude mať **desať (10) sekúnd**, aby sa pokúsil byť aktívnejší a snažil sa napredovať
- Ak jeden alebo obidvaja zápasníci **ostanú pasívny** po desať sekundovom počítaní dostanú penaltu a varovanie pred ďalšou pasivitou sa im začne počítať okamžite.

Varovanie súťažiaceho na pasivitu na zemi: *“Fight!”*



Gesto rozhodcu znamená začiatok 10-sekundového limitu na aktivitu.



Rozhodca sa dotkne športovca, ak nie je dobre vidieť gesto varovania.

7.12 MR povie „**Stop!**“ (Stoj!) na prerušenie zápasu alebo jeho ukončenie v týchto prípadoch:

- Ak sa obaja zápasníci dostanú mimo zápasového priestoru **v stabilnej a ľahko rozpoznateľnej polohe**, rozhodca ich zastaví a vráti do **stredy zápasovej plochy v rovnakej pozícii**.
- V iných prípadoch, keď to MR uzná za potrebné (napr. oprava kimona, udelenie trestu, zranenie atď.).
- Ak sú obaja športovci mimo plochy **v nestabilnej polohe**, ktorú nie je možné obnoviť, zápas sa reštartuje v strede **v stoji**.
- Ak je jeden alebo obaja zápasníci **zranení, v bezvedomí alebo neschopní pokračovať**.
- V prípade **ukončenia** (súťažiaci odklepe, prejavuje iné známky vzdania sa, kričí alebo nie je schopný odklepať, keď je napadnutý škrténím alebo zamknutím).
- **Zápas sa skončil.**

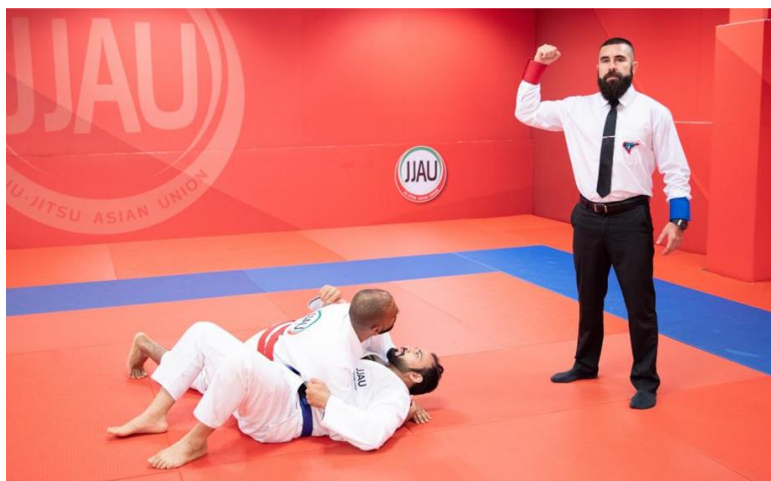
ČASŤ 7

PENALTY A DISKVALIFIKÁCIE

Na udelenie trestu (menší priestupok): "Foul!"



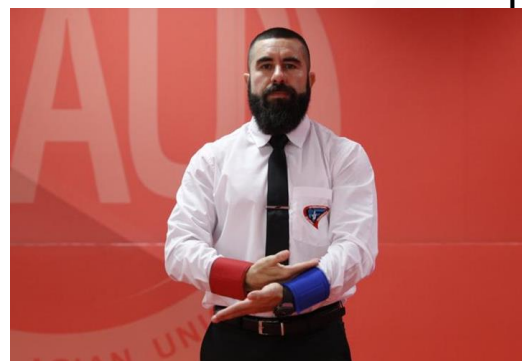
Rozhodca ukazuje na previnilého športovca



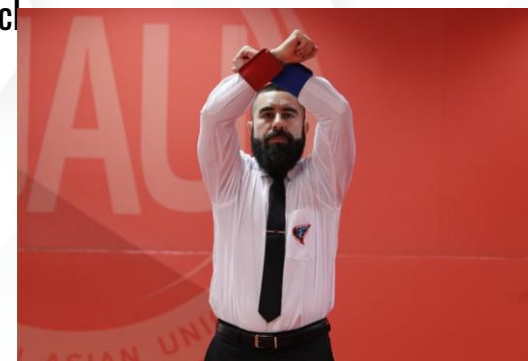
Rozhodca gestikuluje, že bude udelený trest



Na vyjadrenie, že trest bol za útek alebo úmyselné opustenie zápasovej



Na vyjadrenie, že trest bol za nelegálne uchopenie rukávu alebo nohavíc



Gesto pre diskvalifikáciu (a potom ukázať na previnilého športovca)

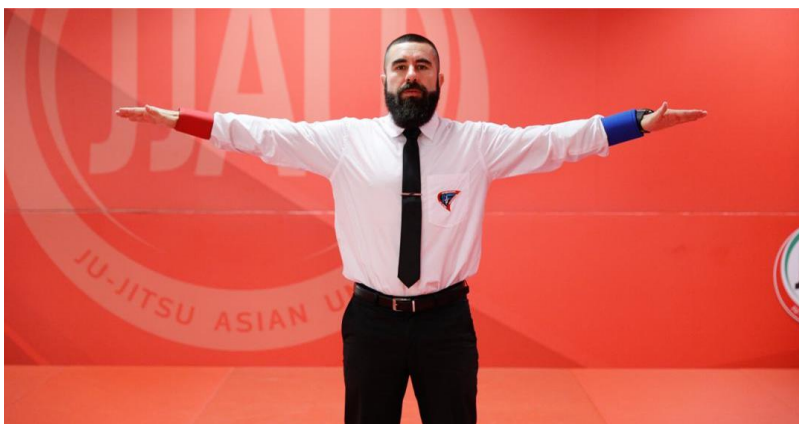


Pokyn pre súťažiaceho, aby si opravil Gi

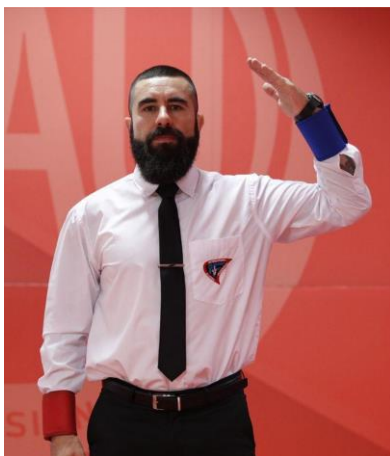
(Športovec má 20 sekúnd na zavieranie nohavíc a opasku, inak bude potrestaný)

ČASŤ 7

ĎALŠIE GESTÁ



Na zastavenie zápasu: "Stop!"



Gestikulácia rukou na odstránenie predchádzajúceho bodovania alebo trestu



Na vyjadrenie opravy rozhodcov na základe videozáznamu



Na vyjadrenie, že športovec vyhral zápas legálnou submisiou



Pokyn pre súťažiaceho, aby sa postavil zo zeme



Pokyn pre súťažiaceho, aby sa vrátil na zem





ČASŤ 8

SMERNICE NA BODOVANIE, BODY, A VÝHODY

ČASŤ 8

SMERNICE NA BODOVANIE

Jiu-Jitsu odmeňuje **postupnosť** bodovaných pohybov a čoraz dominantnejšie kontrolné pozície, ktoré dosiahne súťažiaci počas zápasu so zámerom dosiahnuť **submisiu**. Bodované pohyby a pozície musia byť stabilizované po dobu troch (3) sekúnd, aby boli ocenené **bodmi**. Ak je pohyb alebo pozícia dočasne dosiahnutá, ale nie stabilizovaná, bude športovcovi, ktorý sa o to pokúsil, udelená **výhoda**.

Obranné akcie (napr. otočenie z dolnej pozície bez guardu) sa nebudujú.

Body alebo výhody môžu byť udelené za akcie dosiahnuté pri **postupovaní** vpred, ale nikdy nie za **ustupovanie** z dominantnejšej pozície.

Je dôležité vždy pozorovať, kde pohyby začínajú a kde končia.

Princíp **plynulosti** (continuity) je smernicou pre to, či akcia v zápase môže dosiahnuť platné skóre. Musí ísť o súvislú sériu pohybov smerujúcich k bodovaciemu cieľu alebo submisii až do konca sekvencie. Prerušenie plynulosti nastáva, keď je zjavná pauza v pohybe. A zároveň už bol pokus o skórovanie úplne zablokovaný.



ČASŤ 8

BODY

8.1 Body budú udelené vždy, keď športovec stabilizuje bodovaný pohyb alebo pozíciu na tri (3) sekundy.

Hlavný rozhodca (MR) oznámi a ukáže počet bodov, ktoré budú udelené, tým, že ukáže počet prstov zodpovedajúci počtu bodov pomocou ruky, ktorá farebne zodpovedá športovcovi, ktorý skóre dokončil.



2 Body
Takedown
Sweep
Knee on Belly



3 Body
Guard Pass



4 Body
Full Mount
Back Mount
Back Control

8.1.1 Ak športovec **úmyselne opustí** zápasovú plochu, aby zabránil súperovi dokončiť bodovaný pohyb alebo udržať dominantnú pozíciu, bude mu udelený trest za útek z plochy a súper dostane **dva body**.

- Všetky ďalšie udelené tresty sa budú stále počítat a súčasne budú udelené body alebo výhody súperovi.
- Ak existovala stabilná pozícia, ktorú možno po úteku znova vytvoriť, športovci môžu pokračovať z tejto pozície. Inak sa zápas rešartuje v postoji.

8.1.2 Body sa **sčítavajú**, ak sa počas jednej sekvencie vykonajú viaceré bodované akcie súčasne – rozhodca musí odpočítat **tri sekundy iba raz** pre celú sekvenciu.

- Body sa udeľujú iba za tie pohyby, ktoré sú stabilizované počas troch sekúnd. Výhoda sa udeľuje za každú akciu, ktorá nie je stabilizovaná tri sekundy.

8.1.3 Ak športovec vykonáva bodovaný pohyb počas toho, ako je **napádaný submisiou**, počítanie troch sekúnd sa začne až po tom, ako sa športovec úplne vyslobodí z držania a stabilizuje pozíciu.

- Ak športovec, ktorý už bol chytený do submisie, sa pokúsi o bodovaný pohyb, no následne sa vyslobodí bez dosiahnutia pozície – nebudú udelené žiadne body ani výhody.

8.1.4 Ak športovec stabilizuje bodovanú pozíciu a **potom je napadnutý submisiou**, rozhodca zastaví počítanie troch sekúnd.

- Ak sa športovec vyslobodí zo submisie alebo čas vyprší, MR udelí športovcovi výhodu za každú bodovo dosiahnutú pozíciu. Tieto výhody budú udelené aj vtedy, ak zápasníci už nebudú v rovnakej pozícii, v akej boli, keď bolo trojsekundové počítanie prerušené.
- Ak športovec unikne pokusu o submisiu a udrží si bodované miesto, bude potrebné ďalšie trojsekundové počítanie na získanie bodov. Ak sa nedosiahnu tri sekundy stabilizácie, bude udelená výhoda.

ČASŤ 8

VÝHODY

8.2 Výhoda je udelená, keď športovec dosiahne bodovanú akciu, ale nie je schopný udržať trojsekundovú stabilizáciu po jej vykonaní.

Výhoda je tiež udelená za legálne pokusy o submisiu, ktoré predstavujú skutočné nebezpečenstvo pre súpera, definované ako reálna možnosť prinútenia k vzdaniu sa, strate vedomia alebo zraneniu.

Výhodu je možné udeliť len vtedy, keď už neexistuje šanca, že športovec dokončí bodovanú akciu alebo keď bol pokus o submisiu úplne zneškodnený.

8.2.1 Iba hlavný rozhodca má právomoc udeľovať alebo odoberať výhody za **pokusy o submisiu**.

8.2.2 Výhoda môže byť udelená **aj po** skončení zápasu, ale pred vyhlásením výsledku, pokiaľ boli splnené podmienky pre udelenie výhody.

8.2.3 Športovec, ktorý vykoná jednu alebo viac bodovaných akcií počas toho, ako je **pod útokom v submisii** od súpera, získa iba jednu výhodu v prípade, že submisia nebola do konca zápasu zneškodnená.



Gesto na udelenie výhody



Pokus o submisiu musí predstavovať skutočné ohrozenie aby bola udelená výhoda.



Výhoda je udelená len vtedy, keď už neexistuje šanca, že športovec dokončí bodovanú akciu alebo pokus o submisiu



ČAŠŤ 9

BODY-SKÓROVANÉ POHYBY A POZÍCIE

ČASŤ 9

BODOVANÝ POHYB: TAKEDOWN (ZHODENIE)

9.1 Zhodenie (takedown) je, keď športovec plynulo z postoja donúti súpera prejsť na zem do spodnej pozície (na chrbát, bok, sediac) alebo do kľáčiacej polohy tvárou nadol, pričom má kontrolu panvy spoza ramenného pásu.

Útočiaci športovec musí udržať hornú pozíciu tri sekundy po zhodení, aby získal dva (2) body.



Strhnutie do kľáčiacej polohy tvárou nadol, pričom má kontrolu panvy spoza ramenného pásu.



Strhnutie na chrbát



Strhnutie na bok



Strhnutie do sedu



9.1.1 Ak športovec plynulo z postoja zhodí súpera na zem na **aspoň jedno koleno** alebo **tvárou nadol**, môže získať body len vtedy, ak získa kontrolu cez boky spoza ramenného pásu súpera a vydrží v tejto pozícii tri sekundy. Háky nohami za chrbtom nemusia byť nasadené, aby sa uznali body za zhodenie.

9.1.2 Zápasník, ktorý začne pokus o zhodenie **predtým**, ako ho súper stiahne do guardu, získa body pri dodržaní trojsekundového pravidla.

9.1.3 Ak má zápasník **úchop** na **nohe** alebo **nohavici Gi** a súper ho **stiahne do guardu**, športovec s úchopom získa body, ak sa dodrží trojsekundové pravidlo.

9.1.4 Ak má zápasník úchop na nohe alebo nohavici Gi a súper **skočí do guardu a zostane vo vzduchu**, musí zápasník položiť súpera na zem **do troch sekúnd**, inak sa nebude zhodenie počítať.

- Ak je súper položený na zem po viac ako troch sekundách, body (ani výhody) sa neudeľujú.
- V kategóriách, kde je skákanie do guardu zakázané, MR preruší zápas a udelí penaltu previnilému zápasníkovi, obnoví zápas v postoji a prideli dva body.

9.1.5 Ak zápasník robí takedown tam, kde jeho súper dopadne na **bezpečnú plochu**, športovec vykonávajúci takedown by mal mať obe nohy v bojovej ploche, keď pohyb začína, aby bolo udelené skóre za takedown.

- Ak zápasníci zostanú v bezpečnej ploche po takedowne, MR zastaví zápas až po troch sekundách stabilizácie.
- MR potom udelí body a reštartuje zápas v strede zápasiska v rovnakej pozícii ako bol zápas zastavený.
- Ak pozícia nie je stabilizovaná, bude poskytnutá výhoda za pokus o takedown, pokiaľ sú na to splnené podmienky.

9.1.6 Ak súper z postoja (s úchopom) prejde na koleno, môže body získať len stojaci športovec, ak je plynulé pokračovanie z postoja. **Kľáčiaci športovec nemôže získať body** bez predchádzajúceho boja v stoji.

9.1.7 Pri **obrane takedownu** (counter-takedown), sa športovec ubráni single alebo double-leg takedownu a stabilizuje hornú pozíciu na tri sekundy, získa body len ten, kto vykoná proti-zhodenie.

- Ak je proti-zhodenie neúspešné, môže sa udeliť výhoda alebo body iba pôvodnému útočníkovi.
- Pohyb proti-zhodenia musí začať predtým, než je športovec položený na zem.
- Ak zápasník pri takedowne je na zemi pred začatím obrany proti takedownu, zápasník ktorý sa pokúsi o takedown získa výhodu a každé následné pretočenie z guardu spodným hráčom sa bude považovať skôr za pokus o pretočenie (sweep) než za protiútok.

9.1.8 **Žiadne skóre** (body ani výhody) za takedown:

- Športovec sa pokúsi o zhodenie po tom, ako ho súper už **stiahol do guardu**.
- Zápasník ktorý kontinuálne z obrany proti pretočeniu (sweepu) **vráti súpera späť** na chrbát alebo bok na zemi **pred uplynutím 3 sekúnd** a obaja sa potom postavia nikto nedostane body za takedown.
- Zápasník brániaci pokus o **back control v stoji**, má jeden alebo obidva háčiky na súperovi a **nemá nohy na zemi** nedostane body za takedown.
- Ak zápasník vykoná takedown, ktorý **skončí v side pozícii**, ale súper ho okamžite pretočí na spodnú pozíciu, pretekár, ktorý sa pokúsil o takedown, získa výhodu, zatiaľ čo súper, ktorý **po takedowne** otočil pozíciu, nezíska žiadne skóre.

9.1.9 Takedowny môžu byť **bodované znova**, ak sa obaja zápasníci vrátia do postoja bez plynulého prechodu z boja na zemi.

ČASŤ 9

SKÓROVANÝ POHYB: SWEEP (PREHODENIE SÚPERA)



Kľúčová definícia: **Guard** (pozícia stráženia) je definovaná ako použitie jednej alebo oboch nôh ako kontrola alebo blokovanie, aby sa zabránilo súperovi vo vrchnej pozícii dosiahnuť dominantnú pozíciu pripnutia na hornú časť tela.

- Nohy nemusia byť v priamom kontakte so súperom (napr. sed oproti stojacemu súperovi), pokiaľ sú nohy nejakým spôsobom medzi dolným športovcom a súperom
- Športovec, ktorý z guardu prejde do kľáčiacej alebo stojacej pozície bez plynulého prechodu do skórujúceho pokusu, nebude považovaný za toho, kto hrá guard.
- Bez plynulého prechodu z guard pozície nie je možné dosiahnuť skóre za sweep alebo prechod guardu.

9.2 Sweep (pretočenie) nastáva, keď športovec vychádzajúci z guardu zmení pozíciu s plynulým prechodom do vrchnej pozície, pričom donúti súpera prejsť do spodnej pozície (na chrbát, bok, v sede alebo kľáčiaco/na bruchu), s kontrolou bokov zozadu za ramenami.

Za úspešné sweepy so stabilizáciou vrchnej pozície počas troch sekúnd sa udeľujú dva (2) body.



9.2.1 Ak športovec, ktorý vykoná sweep, dokáže dočasne donútiť súpera do spodnej pozície a dosiahnuť vrchnú pozíciu, ale nedokáže ju udržať počas troch sekúnd, dostane **výhodu**.

Športovec **nezíska** výhodu za nasledovné:

- Ak začne sweep, ktorý vyvedie súpera z rovnováhy na zem, ale ani sa nepokúsi dosiahnuť vrchnú pozíciu.
- Ak vykoná sweep, dočasne dosiahne vrchnú pozíciu, ale následne sa dobrovoľne vráti späť do guardu.

9.2.2 Keď športovec, ktorý sa pokúša o sweep dosiahne **back control** pozíciu s jedným alebo dvoma háčikmi nohami, zatiaľ čo súper zostáva **aspoň na jednom kolene**, považuje sa to za úspešnú zmenu do hornej pozície a preto môže získať body za sweep, pričom sa rešpektuje trojsekundové pravidlo.

- Ak zápasník dosiahne že má jeden alebo oba háčiky nohami na súperovi, udelia sa aj body alebo výhoda za back control, pričom sa rešpektuje trojsekundové pravidlo počet a technická definícia back control.

9.2.3 Žiadne výhody sa neudeľujú za pokus o sweep ktorý **začína a končí** v pozícii **50/50 guard**. Dva body však budú udelené, ak bude zmena na hornú pozíciu stabilizovaná na tri sekundy.



Zápasník (modrý) zápasí v 50/50 guard



Pokus o sweep



Pokus o sweep a stále 50/50:
ŽIADNÉ SKÓRE

9.2.4 Dodatočné body sa priebežne udeľujú za sweep, ktorý skončí v pozícii **knee on belly, full mount**, alebo **back mount**, ak sú splnené definície každej bodovanej pozície a je splnená podmienka 3 sekundovej stabilizácie.

9.2.5 Keď začína **pokus o sweep** z akéhokoľvek guardu a prejde sa do **postoja**, zápas v postoji sa počíta ak obidvaja zápasníci stoja na nohách aspoň 3 sekundy.3

- 3 sekundové počítanie začína ak jeden športovec má **dve nohy** na zemi a **druhý jednu**.
- Nikto nesmie **kľáčať**.
- Po 3 sekundách v tejto pozícii keď už nie je kontinuita pohybu z guardu ktorýkoľvek športovec môže dosiahnuť skóre za **takedown**.



9.2.6 Zmena zo spodnej pozície do vrchnej pozície **bez kontinuality z guardu** sa nebuduje ako sweep a preto nie sú udeľované body.

ČASŤ 9

BODOVANÝ POHYB: GUARD PASS

9.3, Guard pass (prechod guardu) je vtedy, keď zápasník kontinuálnym pohybom z hornej pozície úplne prejde nohy súpera a získa dominantnú kontrolu na vrchu, pričom súper zostáva na chrbte alebo boku s panvou na zemi.

Za úspešný prechod sa udeľujú 3 body, ak je pozícia stabilizovaná 3 sekundy.



9.3.1 Dodatočné body sa udeľujú **súčasne** za úspešný prechod, ktorý končí v pozícii **knee on belly** alebo **full mount**, ak sú splnené technické definície a trojsekundové pravidlo.

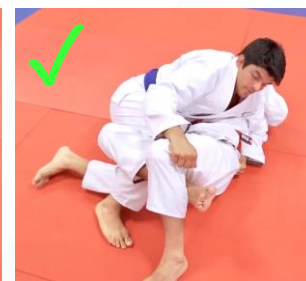


Guard Pass



Half Guard

Kľúčová definícia: Horná half guard kontrola je keď horný zápasník, s jednou nohou zachytenou v súperovom half guarde, dosiahne kontrolu nad trupom súpera.



“Negative half guard” position (left) is not considered to be top half guard control. Negatívny half guard“ (vľavo) sa nepovažuje za hornú half guard kontrolu.

9.3.2 Keď zápasník, ktorý sa **pokúša prejsť** cez open alebo closed guard, alebo proti súperovi, ktorý ho **stiahne** priamo do half guardu zo stoja, zastabilizuje **hornú half guard kontrolu**, ale nie je schopný dokončiť prechod (pass), športovec získa **výhodu**, keď stratí pozíciu horného half guardu.

- Ak je horný zápasník zachytený do half guardu priamo zo sweepu, prechodom z guardu alebo z inej situácie, ktorá nespĺňa vyššie uvedenú definíciu, nemožno udeliť žiadnu výhodu kontroly vrchného half guardu.
- Ak zápasník prejde (pass) guard, budú mu udelené 3 body za úspešný prechod (passing) a nie výhoda.

9.3.3 Ak zápasník z guardu je donútený ísť do **korytnačky**, na **brucho** alebo sa **pretočí na kolená** aby **zabránil prechodu guardu**, zápasník ktorý sa pokúsil o prechod (pass) dostane **výhodu**. Výhoda môže byť udelená len keď pokus o prechod nemôže byť už dokončený.



Pokus o guard pass



Súper sa v obrane pretočí do korytnačky: **VÝHODA** (kontrola bedier nie je potrebná)

9.3.4 Ak zápasník z guardu bol donútený **sa pretočiť dozadu** do pozície na kolenách, zápasník ktorý sa pokúšal o prechod guardu môže získať **iba výhodu** keď získa **kontrolu nad bedrami** súpera z vrchnej pozície za súperovými ramenami.



Zápasník z guardu je donútený pretočiť sa dozadu



Zápasník ktorý sa pokúšal o prechod získal kontrolu nad bedrami za ramenami súpera: **VÝHODA**

9.3.5 Ak zápasník, ktorý je už **prešiel guard**, položí nohu medzi alebo pred nohy spodného zápasníka, športovec na vrchu môže odtiaľ získať ďalšie body za pass guardu len vtedy, ak spodný zápasník **akceptuje pozíciu guardu** tak, že kontroluje alebo blokuje horného zápasníka pomocou nôh. V opačnom prípade nemožno udeliť žiadne body za prechod.

9.3.6 Pri **spider guard** **noha na bicepse** situácia: Ak zápasník, ktorý sa pokúša o prechod, dokáže položiť koleno alebo holeň na trup súpera za líniu bedrového kĺbu, zápasník ktorý sa pokúša o prechod, bude stále považovaný za hráča, ktorý je v guarde, pokiaľ je noha spodného hráča stále vystretá na jeho bicepse.



- V tejto situácii sa nemôžu udeliť body za pass.
- Ak je noha na bicepse ohnutá, potom môže MR začať trojsekundové stabilizačné počítanie za prejdenie guardu a knee on belly, ak je to aplikovateľné.

9.3.7 Ak zápasník v hornej pozícii na chvíľu **dosiahne pozíciu z prechodu guardu**, aby získal aspoň výhodu pri prechode, už tam nemôže byť **kontinuita** z guardu. Preto akékoľvek pretočenie spodného hráča z bránenia prechodu guardu nemôže považované ako pokus o sweep.

9.3.8 Ak zápasník, ktorý sa pokúša o pass, skončí s hrudníkom k chrbtu **za sediacim zápasníkom z guadu** a nie je schopný dokončiť prechod, bude mu udelená **výhoda**.

ČASŤ 9

BODOVANÁ POZÍCIA: KNEE ON BELLY (KOLENO NA BRUCHU)

9.4 Pozícia knee on belly je vtedy, keď športovec v hornej pozícii položí koleno alebo holeň na alebo cez brucho, hrud' alebo rebrá súpera, ktorý leží na chrbte alebo boku.

Športovec musí byť otočený tvárou k hlave súpera (nie k nohám), pričom druhé koleno nesmie byť na zemi, aby získal body.

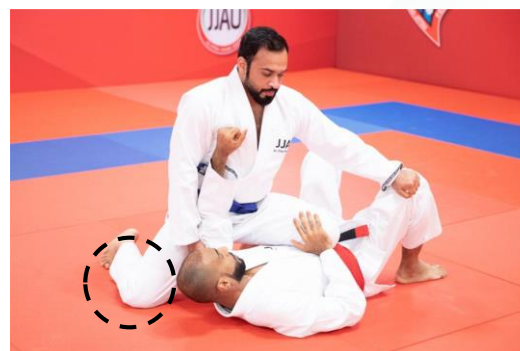
Za úspešné udržanie pozície knee on belly po dobu troch sekúnd sa udeľujú 2 body.

9.4.1 Ak športovec v hornej pozícii položí koleno alebo holeň na brucho, hrud' alebo rebrá súpera, ale **druhé koleno má na zemi**, rozhodca pozoruje, či sa športovcovi podarí technicky správne pozíciu stabilizovať počas troch sekúnd na udelenie bodov.

- Ak je športovec donútený zmeniť pozíciu predtým ako mu môžu byť udelené body, alebo uplynie čas, získa výhodu.

9.4.2 Ak zápasník, ktorý už dosiahol pozíciu kolenom na bruchu, **prejde** na druhú stranu alebo **dobrovoľne nepokračuje** v progresii a vráti späť do knee on belly, žiadne ďalšie body sa neudeľujú.

- Ak ho súper donúti opustiť pozíciu a potom sa vráti do knee on belly, môžu sa body udeliť znova, ak je dodržaná technická definícia a trojsekundový čas.



Kľáčanie na žinenke: **VÝHODA**
ak pozícia nie je dokončená ako je technicky definovaná



Tvárou k nohám: **ŽIADNE BODY**
za knee on belly

9.4.3 Ak zápasník už získal **full mount** a prejde naspäť do pozície kolenom na bruchu (dobrovoľne alebo donútené), nezískava za knee on belly body.

- Ak je športovec donútený súperom ísť do pozície ktorá ide naspäť v progresii (ako side control, north-south, alebo guard), knee on belly body môžu byť znova udelené ak je dodržaná technická definícia a trojsekundový čas.



ČASŤ 9

BDOVANÉ POZÍCIE: FULL MOUNT A BACK MOUNT



9.5 Pozícia Full Mount nastáva vtedy, keď je športovec vo vrchnej pozícii a svojimi nohami obkročmo pokrýva trup súpera, ktorý leží na **chrbte** alebo na **boku**, pričom ani jedno koleno nie je vyššie než súperova ramená a maximálne jedna zo súperových paží je uväznená pod športovcom. Vrchný športovec môže mať buď obe kolena na zemi (klasický mount), alebo jedno koleno a jednu nohu na zemi (technický mount).

Pozícia Back Mount nastáva vtedy, keď je športovec vo vrchnej pozícii a svojimi nohami obkročmo pokrýva trup súpera, ktorý leží na **bruchu**, pričom ani jedno koleno nie je vyššie než ramená súpera a len jedna ruka súpera je maximálne uväznená pod športovcom.

Za úspešné stabilizovanie pozície full mount alebo back mount na tri sekundy sa udeľujú štyri (4) body.

9.5.1 Full mount a back mount sa považujú za dve rôzne pozície a sú považované za **rovnocenné** v postupnosti smerom ku **kontrole chrbta**, čo je najvyššie bodované skórovacie postavenie.

- Z tohto dôvodu sa štyri body udeľujú zakaždým, keď sa dosiahne ktorákoľvek z týchto pozícií, za predpokladu, že sú splnené technické definície.
- To zahŕňa aj situácie, keď športovec prechádza medzi full mountom a back mountom, alebo naopak.



Klasický Full Mount



Technický Full Mount



Grapevine Full Mount



Full Mount s jednou zachytenou rukou



Back Mount

9.5.2 Ak sa zápasník pokúsi o pozíciu full mount alebo back mount a má pritom **obe súperove ruky** zachytené pod nim, MR bude pokračovať v pozorovaní, či je športovec schopný dokončiť pozíciu, ako je technicky definovaná, na tri sekundy, aby získal body.

- Ak je športovec donútený zmeniť pozíciu predtým ako mu môžu byť udelené body, alebo uplynie čas, získa výhodu.

9.5.3 Ak zápasník **dobrovoľne ustúpi** z full mount alebo back mount a potom sa vráti do rovnakej polohy, nebude mu pridelené žiadne ďalšie body.

- Ak je zápasník donútený súperom stratiť pozíciu, body môžu byť znovu udelené pri dodržaní 3 sekundovej kontroly a technickej definícií.



Obidve ruky zachytené: VÝHODA
ak nie je full mount dokončený ako je technicky definovaný



Triangel z vrchnej pozície: ŽIADNE BODY



Reverzný full mount: ŽIADNE BODY

ČASŤ 9

BODOVANÁ POZÍCIA: BACK CONTROL (KONTROLA CHRSTÁ)



9.6 Back control je pozícia, keď športovec zozadu súperu umiestni obe nohy ako háčiky na kontrolu súperu s päťami buď pred bedrové kosti alebo medzi nohy súperu, pričom má maximálne jednu ruku zachytenú a s háčikmi nižšie ako je línia ramien.

Nohy nesmú byť žiadnym spôsobom prekřížené, aby bolo možné udeliť body.

Za úspešnú stabilizáciu back control na tri sekundy sa udeľujú štyri (4) body.

9.6.1 Ak športovec pri pokuse o back control dosiahne iba **jeden háčik** alebo **prekříži/body lock** nohy, alebo má **obe súperove ruky** zakliesnené v háčikoch, MR bude naďalej sledovať, či je športovec schopný dokončiť pozíciu, ako je technicky definovaná, na tri sekundy, aby získal body.

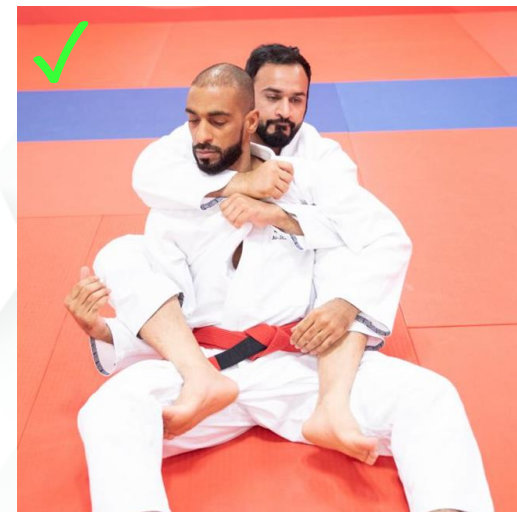
- Ak je športovec donútený zmeniť pozíciu predtým ako mu môžu byť udelené body, alebo uplynie čas, získa výhodu.

9.6.2 Zápasník musí úplne stratiť back control, aby mohol **znova skórovať** za back control.

- Za samotné odstránenie háčikov a ich vrátenie späť nezískava žiadne dodatočné skóre (body ani výhody) za back control.



Back Control s dvoma háčikmi



Back Control s jednou zachytenou rukou

VÝHODA za tieto situácie ak back control nie je kompletný ako je technicky definovaný:



Prekřížené nohy



Body Triangel



Obidve ruky zachytené



ČASŤ 10

UKONČENIA

10.1 Nasledujúci zoznam pokrýva rozsah povolených submisíí pre open rank (bez rozdelenia podľa opaskov) súťaže medzi vekovými skupinami U18 a staršími, s zakázanými akciami zhrnutými pre všetky vekové skupiny na **strane 59**. Pozrite si tabuľku na **strane 60** pre súťaže rozdelené podľa farebných pásov alebo výkonnostnej úrovne.

- Všetky **škrtenia** sú povolené, okrem použitia holých rúk alebo prstov okolo súperovho hrdla.
- Ak pokus o škrtenie spôsobí, že sa obranca ocitne v polohe tlaku na tvár, útok bude považovaný za legálnu submisiiu.
- Všetky **rotačné** alebo **hyperextenzné** páky pôsobiace na **rameno** alebo **lakeť** sú povolené
- Všetky páky pôsobiace na **zápästie** sú povolené pre kategóriu U18 a staršie.
- **Priame členkové páky** sú povolené pre kategóriu U18 a staršie.
- Interné kompresné submisie na lakeť alebo koleno (tiež známe ako **biceps** alebo **calf slicer**) sú povolené v kategórii U18 a staršie.
- Priama hyperextenzia kolena (**kneebar**) je povolená pre U18 a starších, pokiaľ je sila útoku zarovnaná s prirodzenou osou kolena a nie je rotačná.
- **Interné rotačné členkové páky** (napr. toe hold alebo Estima lock) sú povolené pre U18 a staršie.
- **Leglocky**, ktoré pôsobia **laterálnou** alebo **rotačnou** silou na koleno, sú povolené iba v No Gi kategóriách U21 a dospelí. Vo všetkých ostatných kategóriách a vekových skupinách sú zakázané.
 - Táto definícia zahŕňa napríklad: vnútorný/vonkajší heel hook, Z-lock, bočný kneebar a leg reaping so zachytenou alebo útočiacou nohou.
 - Externé rotačné členkové páky (napr. reverse toehold, Aoki lock) sú tiež považované za rotačné útoky na koleno a sú zakázané vo všetkých kategóriách okrem U21 a Dospelí No Gi.
- **Žiadne páky na chrbticu alebo krk**, ktoré zámerne otáčajú, hyperflexujú alebo hyperextendujú súperovu chrbticu za účelom submisie, nie sú povolené.
 - Ak pokus o škrtenie spôsobí, že súper sa ocitne v akejkoľvek polohe tlaku na chrbticu, ktorá by mohla viesť k uškrteniu, tento pokus bude považovaný za legálny v kategórii U18 a staršie, pokiaľ je jasne rozoznateľné, že ide o pokus o legálne škrtenie.

10.2 Zápas budú okamžite zastavené, keď športovec vykáže **fyzický alebo verbálny signál**, že sa už nedokáže bezpečne brániť proti útočnej submisii. Zápas sa zastaví v nasledujúcich prípadoch:

- Keď športovec použije **ruku, aby zaklepal** na súpera, podlahu alebo seba, jasne a zjavne.
- Keď športovec použije **nohu aby odklepal** o zem jasne a zjavne v prípade, že nemôže použiť ruky.
- Keď športovec **verbálne** požiada o ukončenie zápasu alebo **povie „tap“** alebo akýkoľvek iný signál vzdania sa.
- Keď športovec kričí, stoná alebo vydáva akýkoľvek **zvuk vyjadrujúci bolesť**, zatiaľ čo je chytený v submisii.
- Športovec bude vyhlásený za porazeného v zápase, ak dôjde **k strate vedomia** v dôsledku legálneho úchopu aplikovaného súperom alebo v dôsledku nehody, ktorá nevznikla v dôsledku nelegálneho konania súpera.
 - Ako lekárske preventívne opatrenie, športovec, ktorý stratil vedomie, **nebude mať povolené pokračovať** v zvyšku súťaže.
 - Ak sa takáto situácia stane, je **povinnosťou rozhodcovského tímu** informovať hlavného rozhodcu súťaže.
- Vo vekovej kategórii **U16** a mladších má MR (hlavný rozhodca) **povinnosť prerušiť submisiiu** a vyhlásiť útočníka za víťaza, aj bez verbálneho alebo fyzického signálu vzdania sa, ak je považované, že situácia je nebezpečná pre športovca, ktorý sa nachádza v legálnej submisii.

10.3 Športovec získa **výhodu** (advantage), keď sa pokúša o submisiu, pri ktorej je súper v **skutočnom nebezpečenstve** vzdania sa, straty vedomia alebo reálneho rizika zranenia spôsobeného submisiou. Výhoda sa udeľuje len v prípade, že bola submisia úplne ubránená.

10.4 Keď je submisia nasadená ešte v **bezpečnej zóne**, hlavný rozhodca by nemal prerušiť zápas.

10.5 Po **úspešnom nasadení legálnej submisie** sa zápas zastaví a športovec, ktorý submisiu aplikoval, bude vyhlásený za víťaza. Hlavný rozhodca zdvihne ruku víťaza hore nad hlavu s dlaňou smerujúcou dopredu ako znak, že submisia bola úspešná.

10.6 Ak sa brániaci športovec **pokúsi o legítimný únik** z techniky (napr. nie jednoducho útekem zo zápasiska), a tento pokus spôsobí, že sa obaja športovci presunú mimo bezpečnú plochu, rozhodca zastaví čas a udelí dva body športovcovi, ktorý sa pokúsil o submisiu.

- Zápas bude reštartovaný v postoji.
- Legitímna úniková technika alebo obrana je taká, ktorú možno rozumne použiť bez ohľadu na hranice zápasovej plochy.

10.7 Bez jasnej legítimnej obrany bude športovec, ktorý **vedome opustí** zápasovú plochu počas submisie, diskvalifikovaný za úmyselný útek pred submisiou.

10.8 Ak športovci opustia zápasovú plochu kvôli **pohybu útočníka, ktorý nasadzuje submisiu** (bez úmyselného opustenia plochy), rozhodca nebude udeľovať body.

- Rozhodca môže udeliť výhodu v závislosti od blízkosti submisie a aplikovaných pravidiel.
- Zápas bude reštartovaný v postoji.

10.9 Ak športovec, ktorý nasadzuje submisiu, **vedome opustí** zápasovú plochu, nebudú mu udelené žiadne body ani výhoda. Namiesto toho mu bude udelená penalizácia. Zápas bude reštartovaný v postoji.



Pokus o submisiu **bez nebezpečenstva**: nezískava sa žiadna výhoda



Pokus o submisiu so skutočným **nebezpečenstvom**: výhoda, ak sa súper ubránil únikom



ČAŠŤ 11

FAULY A ZAKÁZANÉ ČINNOSTI

ČASŤ 11

UDELOVANIE PENÁLT

Keď športovec spácha **ľahký priestupok** (Minor Foul), rozhodca zdvihne zovretú päšť nad úroveň ramien pomocou ruky, ktorá zodpovedá danému športovcovi, aby signalizoval udelenie penalizácie.

Penalizácie v kategórii **U18 a starších** sa udeľujú v nasledovnom poradí:

- 1. ľahký priestupok: **penalta**
- 2. ľahký priestupok: **penalta**: výhoda pre súpera
- 3. ľahký priestupok: **penalta: dva (2) body** pre súpera
- 4. ľahký priestupok: **diskvalifikácia**, pričom súper je vyhlásený za víťaza

Ak je **3. penalta** udelená **obom** športovcom súčasne z dôvodu **pasivity**, rozhodca rešartuje zápas v stoji.

V kategórii **U16 a mladších** bude 4. a 5. penalta zodpovedať dvom dodatočným bodom pre súpera a 6. penalta povedie k diskvalifikácii.



ČASŤ 11

ĽAHKÉ PRIESTUPKY



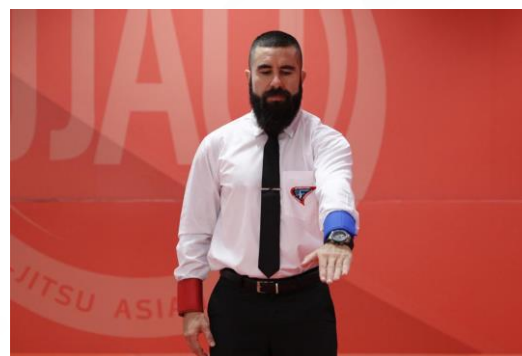
11.1 Nasledujúce situácie sa považujú za ľahké priestupky, za ktoré bude previnilému športovcovi udelená penalta v súlade s poradím penalt.

11.1.1 Pasivita alebo **zdržovanie** je definované ako stav, kedy športovec jasne neusiluje o pozičný postup.

- Keď si rozhodca všimne, že ani jeden zo športovcov **sa z postoja** nesnaží o pokrok v zápase po dobu 10 sekúnd, zápas zastaví, udelí penaltu jednému alebo oboom športovcom a následne slovne zahlásí „fight!“ a reštartuje zápas.
- In the case of passivity **on the ground**, the MR will point to one or both athletes, saying “fight!” and start a ten-second count.
- V prípade **pasivity na zemi**, rozhodca (MR) ukáže na jedného alebo oboch športovcov, zahlásí „fight!“ a spustí 10-sekundové počítanie:
 - Ak na konci 10 sekúnd športovec alebo športovci neurobili žiaden jasný pokus o zmenu pozície alebo útok, MR udelí penalizáciu previnilému športovcovi(-om).
 - Ak sa športovec(-ci) už nie sú pasívny, MR zruší časovač a ukončí výstrahu pohybom ruky použitým ako pri korekcií bodovania.
- MR sa dotkne športovca, ak gesto výstrahy nie je z ich pohľadu viditeľné.
- Pasivita sa **nebude počítat'** športovcovi, ktorý je v **dominantnej pozícii** ako je **full mount**, **back**, alebo **back control**, pokiaľ je v súlade s technickými definíciami.



Gesto na udelenie penalty z postoja pred reštartom zápasu



Pasivita varovanie („Fight!“) sa udeľuje len za pasivitu na zemi



Penalizácia sa udeľuje, ak športovec zostane pasívny 10 sekúnd po výstrahe.

- **Obrana** nebude penalizovaná za pasivitu. Toto zahŕňa (ale nie je obmedzené na) udržiavanie kontroly z dominantnej pozície, bránenie sa submisiám alebo zabránenie hroziacej skórovanej pozície zo strany súpera.

11.1.2 Keď dôjde k situácii „**double guard pull**“ (definovanej ako obaja zápasníci sa súčasne snažia zaujať hernú pozíciu z postoja alebo kľaku bez toho, aby niektorý z nich zaujal vrchnú pozíciu), rozhodca začne odpočítavať dvadsať (20) sekúnd.

- Ak obaja zápasníci ostanú v „double guard pull“ až do konca odpočítavania, zápas bude zastavený a obaja zápasníci dostanú **penaltu**. Zápas bude reštartovaný v postoji.
- Prvý zápasník, ktorý dosiahne vrchnú pozíciu, získa **výhodu**. Zápas bude pokračovať, keď už nebude existovať situácia „double guard pull“.
- Ak jeden zo zápasníkov získa a stabilizuje bodovanú pozíciu, získa **body** a zápas pokračuje normálne.
- Ak je zápasník v zjavnej snahe získať **body** alebo dosiahnuť **submisiu**, rozhodca nezastaví zápas ani po uplynutí dvadsiatich sekúnd a bude ďalej sledovať, či bude útok úspešný.
 - Ak útok zlyhá a **obaja zápasníci sa vrátia do „double guard pull“**, obaja budú penalizovaní a zápas sa reštartuje v postoji.

11.1.3 V situácii **50-50 s úchopom za opasok alebo límec**, rozhodca začne 20-sekundové odpočítavanie. Ak nedôjde k sweepu alebo výmene pozície, zápasník držiaci túto pozíciu dostane penaltu – aj keď sa obaja zápasníci aktívne hýbu.

- Ak dôjde k sweepu, rozhodca odpočítavanie zastaví až keď zápasník uvoľní úchop za opasok alebo límec.
- Ak zápasník uvoľní úchop za opasok alebo límec pred začiatkom odpočítavania, ale zostane v 50-50 pozícii, rozhodca bude pokračovať v odpočítavaní.

11.1.4 Opustenie zápasovej plochy alebo len tlačenie súpera bez technického tlaku, alebo **behanie** po zápasovej ploche či **odmietnutie zapojiť** sa do boja so súperom.

11.1.5 Úmyselné umiestnenie **ruky** alebo **nohy** na **tvár** súpera.

11.1.6 Ísť na zem **bez úchopu**, či už do kľaku alebo do guard pozície.

- Ak k tomu dôjde, rozhodca zápas preruší, udelí penaltu previnilému zápasníkovi a reštartuje zápas v postoji.

11.1.7 Prerušenie kontaktu a následné **odmietnutie zapojiť** sa do boja na zemi.

11.1.8 Uchopenie **vnútra** súperovho kimona za **rukávy** alebo **nohavice**.

- Špička palec sa smie dotýkať látky z vnútra, ak ostatné prsty zvierajú látku z vonka (napr. „spider grip“).
- Je legálne chytiť za pás nohavíc kimona.

11.1.9 Vloženie ruky **dovnútra Gi**, aby ste uchopili jeho vnútornú alebo vonkajšiu časť.

11.1.10 Použitie **opasku** na akúkoľvek techniku úkon, keď už **nie je uviazaný**.

11.1.11 Umiestnenie **nohy** úmyselne dovnútra **opaska** alebo **goliera** kimona v oblasti krku.

11.1.12 Umiestnenie **nohy** úmyselne dovnútra **límca** kimona **bez úchopu** na rovnakej strane, alebo **šliapanie** na límec, aby sa pritlačil k podlahe.

11.1.13 V **No-Gi** súťažiach: uchopenie súperovho alebo vlastného rash guardu, šortiek, legín alebo iného oblečenia.

11.1.14 Zdržiavanie zápasu tým, že zápasník nie je pripravený nastúpiť, keď je vyzvaný, alebo mu trvá príliš dlho opraviť si výstroj.

- To zahŕňa okrem iného nosenie nesprávneho oblečenia, nosenie alebo držanie zakázaných predmetov po začatí zápasu, odstránenie opasku, odkasanie si kimona, odstránenie hijabu, alebo prípad, keď športovcovi trvá zaviazanie opasku a/alebo nohavíc počas prestávky v zápase viac ako 20 sekúnd.
- To zahŕňa aj nájdenie nedostatku kimona pri kontrole, ktorú požadoval MR, čo má za následok potrebu prezliecť sa.

11.1.16 Rozprávanie sa s rozhodcom, súperom, trénerom, publikom alebo kýmkoľvek iným počas zápasu, s výnimkou:

- Informovanie rozhodcu o zdravotnom alebo bezpečnostnom probléme
- Informovanie rozhodcu o probléme s výstrojom
- Odpovedanie na otázku od rozhodcu

11.1.17 Neuposlúchnutie príkazov rozhodcu alebo menšie skutky nešportového správania alebo pohrdania, ktoré nie sú dostatočne závažné na diskvalifikáciu.

11.1.18 Úmyselné opustenie zápasovej plochy s cieľom **zabrániť** súperovi dosiahnuť **bodovanú pozíciu** alebo si udržať dominantné postavenie.

- **Dva body** získa aj súper a stále treba dodržiavať obvyklé poradie penált.
- If there was a stable position before the athlete fled the mat that can be recreated, the match will be reset in the **same position** in the center.
- Ak pred únikom športovca zo zápasiska bola dosiahnutá stabilná pozícia, ktorú je možné obnoviť, zápas sa resetuje v **rovnamej pozícii** v strede.
- Ak nebola stabilná pozícia, zápas sa **začne v postoji**.
- **Výhoda** môže byť udelená ak sú na to splnené podmienky.

11.1.19 Opustenie zápasiska po skončení zápasu, ale **pred** vyhlásením víťaza.

11.1.20 Pre vekovú kategóriu **U16** a mladších: **naskočený guard** alebo **naskočené pokusy o submission**. Zápas bude obnovený v postoji a bude udelená penalta.

- 2 body budú udelené aj súperovi, ak sú splnené podmienky podľa pravidla **9.1.4** (naskočený guard s úchopom za nohu).

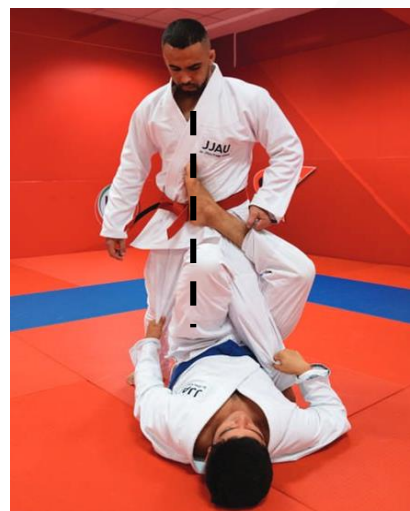
11.1.21 Nasledujúce sú považované za nevhodné počas zápasu a pred vyhlásením víťaza, ale nie sú brané do úvahy pri disciplinárnych trestoch: gestá nadradenosti, tance a postoje, ktoré sú nešportové, ale nie sú dostatočne prísne na to, aby si vyžadovali penaltu alebo diskvalifikáciu.

11.1.22 Pokiaľ ide o menšie chyby, ktoré sa dopustili **pocas pokusu o submission**, bez ohľadu na hroziace „skutočné nebezpečenstvo“:

- Ak sa športovec, ktorý **nasadzuje** submission, dopustí menšej chyby, ktorá prinúti rozhodcu prerušiť zápas, bude obnovený v postoji a pretekárovi, ktorý sa previnil, bude udelená **penalta**.
- Ak sa športovec, ktorý **bráni** submission, dopustí menšej chyby, ktorá prinúti rozhodcu prerušiť zápas, trest sa zvýši na **diskvalifikáciu**.

11.1.23 Aplikovanie **čiasťočného knee reaping-u** na zachytenie nôh (ashi garami), kde útočnickova noha obide primárnu nohu spoza súperovho stehna a cez bedro s chodidlom **pred stredovou čiarou** trupu súpera, pričom chodidlo zachytenej nohy je buď **v stojí** alebo je **zachytené**.

- Pokiaľ zároveň **nie je atakované chodidlo** zachytenej nohy, táto situácia bude potrestaná iba **penaltou** a nie diskvalifikáciou.
- MR zastaví akciu, presunie zachytenú nohu do legálnej pozície, udelí penaltu a pokračuje v zápase.
- Tento typ pozície je legálny na podujatiach No Gi vo vekových kategóriách U21 a dospelých.



Čiasťočné zachytenie s chodidlom **v strede stredovej osi tela** so súperovým chodidlom v stojí alebo zachyteným (vľavo): **PENALTA**

MR vyberie zachytenú nohu, udelí penaltu a obnoví zápas.

Zachytenie nôh s chodidlom **mimo stredovej osi tela** (v pravo): **LEGÁLNE**

11.1.24 Neúmyselné konanie alebo reakcia spôsobom, ktorý stavia súpera do nedovolennej pozície.



ČASŤ 11

DISCIPLINÁRNE VEĽKÉ FAULY

11.2 Nasledujúce akcie sa považujú za disciplinárne veľké fauly. Športovci, ktorých rozhodca spozoroval, že sa dopustili disciplinárneho previnenia, budú bez diskusie automaticky diskvalifikovaní.

Športovcovi môžu byť udelené aj ďalšie sankcie.

11.2.1 Keď športovec používa **vulgárne** alebo **obscénne gestá** v súvislosti so súperom, stolíkom, funkcionármi, rozhodcom alebo divákmi pred, počas alebo po zápase.

11.2.2 Keď športovec prejaví **nevraživosť** voči súperovi, stolíku, funkcionárom, rozhodcovi alebo divákovi pred, počas alebo po zápase.

11.2.3 Keď športovec **hryzie, ťahá za vlasy, udiera** alebo vyvíja **tlak na pohlavné orgány alebo oči**, alebo úmyselne používa **traumatizujúci úder** akéhokoľvek druhu (ako sú údery, lakte, kolená, záhlavky, kopance atď.)

11.2.4 Keď športovec prejaví **neúctu** voči súperovi, stolíku, funkcionárom, rozhodcovi alebo divákovi, či už verbálne alebo gestami počas zápasu alebo po ňom.

11.2.5 Keď jeden alebo obaja športovci nevezmú zápas vážne a nezápasia seriózne alebo **imitujú zápasenie**.

11.2.6 Keď športovec prejaví postoj, ktorý je pre súťaž **výrazne nevhodný** alebo **nešportový**, alebo sa pred zápasom, počas neho alebo po ňom dopustí akejkoľvek inej formy nevhodného správania.

Na označenie disciplinárnej alebo technickej diskvalifikácie, MR prekriži ruky so zaťatými päsťami nad hlavou a potom ukáže na diskvalifikovaného športovca pred vyhlásením víťaza



ČASŤ 11

TECHNICKÉ HLAVNÉ FAULY

11.3 Nasledujúce akcie sa počítajú ako technické veľké fauly a športovec, ktorý sa previnil, bude diskvalifikovaný bez diskusie.

11.3.1 Aplikovať akúkoľvek činnosť so **zjavným úmyslom zraniť** súpera alebo **neprijateľným ignorovaním bezpečnosti** s jasným rizikom vážneho zranenia súpera.

11.3.2 Záujem **opustiť** zápasovú plochu **počas útoku** na submission.

11.3.3 To apply any submission mechanic that dangerously applies force to the opponent's **neck or spinal column** without a choke attempt in place.

Použiť akúkoľvek ukončovaciu techniku, ktorá nebezpečne aplikuje silu na **krk** alebo **chrbticu** súpera bez pokusu o škrtenie (choke).

- Poznámka: Ťahanie za krk alebo hlavu vrchného zápasníka, aby si uvoľnil zovretie pri prechode zo spodnej pozície, sa nepovažuje za útok na krk.

11.3.4 Zraziť (slam) súpera, ktorý bol v guarde, back control alebo sa pokúšal o submisiu na zápasisku.

Ak športovec zdvihne súpera zo zeme, je zodpovednosťou športovca vyhnúť sa hodeniu súpera o zem, a to aj ak je to neúmyselné alebo zo straty rovnováhy.

11.3.5

Keď zbadá rozhodca, že športovec nemá pod oblečením **vhodné spodné prádlo**.

11.3.6 Aplikovať úchopy, ktoré útočia na súperove **prsty** na rukách alebo nohách.

11.3.7 Suplex hody alebo akýkoľvek iný takedown alebo counter-takedown, ktorý **smeruje alebo tlačí súperovu hlavu alebo krk do zeme**, či už úmyselne alebo s hrubým ignorovaním súperovej bezpečnosti.

11.3.8 Keď športovec **škrtí** súpera holými rukami (jednou alebo oboma rukami okolo krku súpera alebo vyvíja tlak na súperovu priedušnicu pomocou prstov alebo palca), alebo používa ruku na **blokovanie priechodu vzduchu** do súperovho nosa alebo úst.

11.3.9 Použitie **leglockov**, ktoré využívajú **rotačnú** alebo **bočnú** silu na napadnutie **kolena**, s výnimkou súťaží No Gi vo vekových skupinách U21 a dospelých.

11.3.10 Aplikácia **knee reaping**, pri ktorej je koleno súpera vystavené primeranému nebezpečenstvu **rotačnej** alebo **bočnej** sily zvonku, s výnimkou súťaží No Gi vo vekových skupinách U21 a dospelých. Do diskvalifikácie sa započítava ktorákoľvek z nasledujúcich podmienok:

- Ak zachytávajúca noha útočníka **prekročí stredovú čiaru** trupu obrancu (full reap) so **zachyteným chodidlom**.
- Ak je noha útočníka **pred stredovou čiarou** trupu obrancu (partial reap) pri **pokuse o submisiu** na zachytenej nohe,
- (Príklady na strane 56)

11.3.11 Keď sa športovec úmyselne **pokúsi diskvalifikovať** súpera tým, že ho dobrovoľne umiestni do nedovolennej pozície.

11.3.12 Aplikovať na seba akékoľvek telové krémy, masti, kozmetické produkty alebo akékoľvek **klzké látky**, ktoré môžu ovplyvniť súperovu schopnosť súťažiť čestne, alebo ak nejaký mejkap, farba na vlasy alebo akýkoľvek iný kozmetický výrobok **zašpiní** súperove kimono.

11.3.13 Keď sa športovec po požiadaní MR o **zmenu súťažného úboru** nemôže prezliecť do nového v lehote stanovenej rozhodcom.



KNEE REAP SPRIEVODCA: **DISKVALIFIKÁCIA** (VELKÉ FAULY) (OKREM U21 A DOSPELÝ NO GI)



Full reap (cez stredovú os) so **zachýtanou** nohou na zachytenej nohe **Full reap** (cez stredovú os) na **postavenej** alebo **zachytenej** nohe



Čiastočný alebo plný reap (v strede alebo cez stredovú os tela) s nasadenou **submission** na zachytenej nohe



V prípade situácie, keď sa športovec **postaví** zo zeme a súper **náhodne prekročí stredovú os** v spleti nôh, športovec, ktorý drží knee reap, musí byť ten, kto **odstráni nedovolenú pozíciu** alebo bude diskvalifikovaný. (U18, U21, dospelí a Masters)

Pre U16 a mladších bude pozícia obnovená na open guard bez faulu. Ak prichádza zo sweep-u, rozhodca počká 3 sekundy stabilizácie a potom preruší zápas.

KNEE REAP SPRIEVODCA: PENALTA (MENŠÍ FAUL)
(OKREM U21 A DOSPELÝ NO GI)

Čiastočný reap (v strede ale nie cez stredovú os tela) s **na zemi** alebo **zachyteným členkom** na zachytenej nohe



Rozhodca zastaví zápas a posunie nohu na legálne postavenie mimo súperovej stredovej čiary.



Rozhodca udelí penaltu previnilému pretekárovi.



Rozhodca spustí zápas.

KNEE REAP SPRIEVODCA: **DOVOLENÉ** (ŽIADNY FAUL)



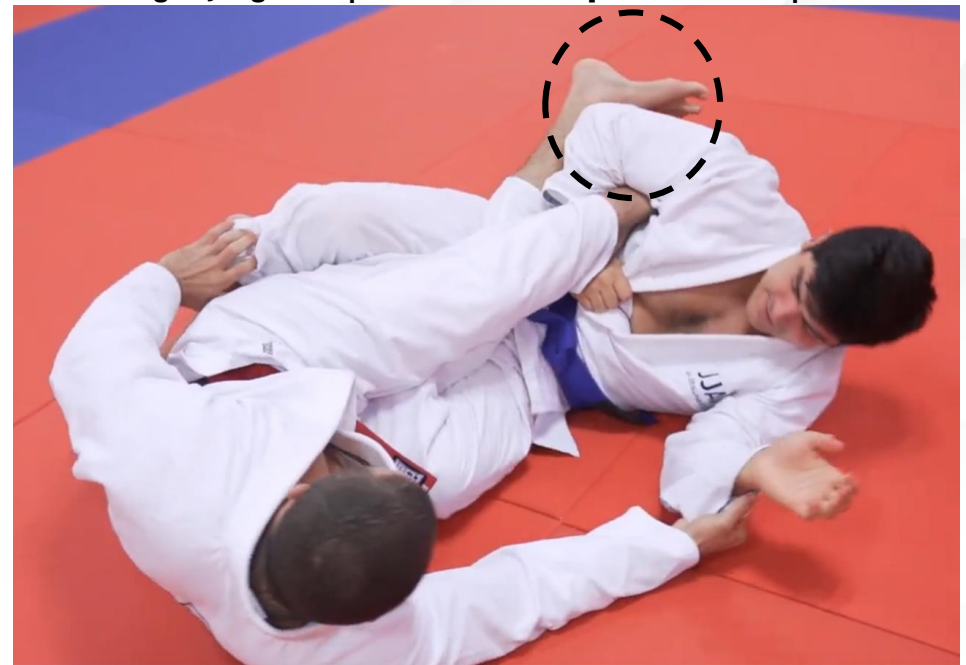
Leglock s chodidlom **mimo** stredovej čiary



Legal leglock with the leg crossing **below** the opponent's **knee**
Legálny leglock s prekríženou nohou **pod** kolenom súpera



Prekríženie stredovej čiary spoza stehna s voľným členkom na primárne zachytenej nohe



Zápasník môže **zachytiť** alebo sa pokúsiť o legálny **leglock** na **sekundárnej nohe** pokiaľ je chodidlo primárnej zachytenej nohy (zakrúžkovanej hore) voľné

	Gi a No Gi		Gi	No Gi		Techniky uvedené nižšie je potrebné diskvalifikovať v skupinách podľa veku označených X , pokiaľ nie je uvedené inak.
	U12 a menej	U14 / U16	U18 / U21 / Dospelý / Masters	U18 / Masters	U21 / Dospelý	
1	X	✓	✓	✓	✓	Ukončenie rozťahnutím nôh (banana split)
2	X	X	✓	✓	✓	Škrtenie so súčasným blokovaním chrbtice alebo krútením krku (zároveň ale nie len: bez rúk-arm triangle, north-south choke, headscissors choke, etc)
3	X	X	✓	✓	✓	Arm triangle škrtenie a ostatné kata gatame variácie (anaconda, D'arce, buggy, atď.)
4	X	X	✓	✓	✓	Uchopenie hlavy na škrtenie bez uchopenia goliera GI (gilotina)
5	X	X	✓	✓	✓	Škrtenie predlaktím / zápästím s pomocou rukávu (Ezekiel choke)
6	X	X	✓	✓	✓	Rotačné uzamknutie ramena pomocou nôh (omoplata, baratoplata, atď.)
7	X	X	✓	✓	✓	Ťahanie súperovej hlavy v triangli
8	X	X	✓	✓	✓	Priama páka na členok (zarovno s kolenom alebo smerovaním do vonkajšej strany)
9	X	X	✓	✓	✓	Tlak nohami na rebrá alebo orgány v guarde
10	X	X	✓	✓	✓	Akokoľvek páka na zápästie
11	X	X	✓	✓	✓	Hod s útokom na jednu nohu pri ktorom má útočník hlavu z vonkajšej strany súperovho tela (BEZ PENALTY: RESET ZÁPASU V POSTOJI)
12	X	X	✓	✓	✓	Naskočený guard alebo naskočené ukončenie (MALÝ FAUL: RESET V POSTOJI A UDELENÁ PENALTA)
13	X	X	✓	✓	✓	Tlak na biceps alebo tlak na lýtko
14	X	X	✓	✓	✓	Priama páka na koleno (zarovno s kolenom)
15	X	X	✓	✓	✓	Rotačná vnútorná páka na členok (toehold, Estima lock, corkscrew, atď.)
16	X	X	✓	✓	✓	Priama páka na členok s rotáciou tela do vnútornej strany (smerom k voľnej nohe)
17	X	X	X	X	✓	Páka na nohu cez päťu s fixáciou priehlavku z vnútra alebo vonka (heelhook)
18	X	X	X	X	✓	Rotačná alebo tlaková (do strany) páka na koleno
19	X	X	X	X	✓	Plné prekríženie kolena (chodidlo prekríži stredovú os tela) s ukončením na zachytenom alebo na postavenom chodidle zachytenej nohy (DQ) Čiastočné prekríženie kolena (chodidlo na strede osi tela) s ukončením na zachytenej nohe (DQ) Čiastočné prekríženie kolena na zachytenej nohe alebo na postavenom chodidle zachytenej nohy (MENŠÍ FAUL: ODSTRÁNENIE ZACHYTENIA A UDELENÁ PENALTA) *Nezachytený členok = žiadny faul (pokiaľ rozhodca vidí, že zachytenému kolenu nehrozí žiadne nebezpečenstvo)
20	X	X	X	X	✓	Páka na členok s rotáciou vonkajšej strany (reverse toehold, Aoki lock, atď.)
21	X	X	X	X	X	Hodenie súpera o zem z guardu, back control, ukončenia, alebo akékoľvek inej pozície na zemi
22	X	X	X	X	X	Páka na krčnú chrbticu bez škrtenia
23	X	X	X	X	X	Zhodenie strihnutím nôh / kani basami / kane-sute
24	X	X	X	X	X	Páky na prsty
25	X	X	X	X	X	Zadržanie hlavy pri single leg zhodení aby ňou súper narazil o zem
26	X	X	X	X	X	Hody ktoré hodia protivníka priamo na hlavu (úmyselne alebo s hrubým ignorovaním bezpečnosti)

	Gi a No Gi				Gi	No Gi		Techniky uvedené nižšie je potrebné diskvalifikovať v kategóriach podľa opaskov označených X , pokiaľ nie je uvedené inak.
	U12 a menej (všetky opasky)	U14 / U16 (všetky opasky)	Biele (U18 a vyššie)	Modré Fialové	Hnedé Čierne	Hnedé (Masters) Čierne (Masters)	Hnedé (Dospelý) Čierne (Dospelý)	
1	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Ukončenie roztiahnutím nôh (banana split)
2	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Škrtenie so súčasným blokovaním chrbtice alebo krútením krku(zároveň ale nie len: bez rúk-arm triangle, north-south choke, headscissors choke, etc)
3	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Arm triangle škrtenie a ostatné kata gatame variácie (anaconda, D'arce, buggy, atď.)
4	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Uchopenie hlavy na škrtenie bez uchopenia goliera GI (gilotina)
5	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Škrtenie predlaktím /zápästím s pomocou rukávu (Ezekiel choke)
6	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Rotačné uzamknutie ramena pomocou nôh (omoplata, baratoplata, atď.)
7	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Ťahanie súperovej hlavy v triangli
8	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Priama páka na členok (zarovno s kolenom alebo smerovaním do vonkajšej strany)
9	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Tlak nohami na rebrá alebo orgány v guarde
10	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Akákoľvek páka na zápästie
11	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Hod s útokom na jednu nohu pri ktorom má útočník hlavu z vonkajšej strany súperovho tela (BEZ PENALTY: RESET ZÁPASU V POSTOJI)
12	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Naskočený guard alebo naskočené ukončenie (MALÝ FAUL: RESET V POSTOJI A UDELENÁ PENALTA)
13	X	X	X	X	✓	✓	✓	Tlak na biceps alebo tlak na lýtko
14	X	X	X	X	✓	✓	✓	Priama páka na koleno (zarovno s kolenom)
15	X	X	X	X	✓	✓	✓	Rotačná vnútorná páka na členok (toehold, Estima lock, corkscrew, atď.)
16	X	X	X	X	✓	✓	✓	Priama páka na členok s rotáciou tela do vnútornej strany (smerom k voľnej nohe)
17	X	X	X	X	X	X	✓	Páka na nohu cez pätu s fixáciou priehlavku z vnútra alebo vonka (heelhook)
18	X	X	X	X	X	X	✓	Rotačná alebo tlaková (do strany) páka na koleno
19	X	X	X	X	X	X	✓	Plné prekríženie kolena (chodidlo prekríži stredovú os tela) s ukončením na zachytenom alebo na postavenom chodidle zachytenej nohy (DQ) Čiastočné prekríženie kolena (chodidlo na strede osi tela) s ukončením na zachytenej nohe (DQ) Čiastočné prekríženie kolena na zachytenej nohe alebo na postavenom chodidle zachytenej nohy (MENŠÍ FAUL: ODSTRÁNENIE ZACHYTENIA A UDELENÁ PENALTA) *Nezachytený členok = žiadny faul (pokiaľ rozhodca vidí, že zachytenému kolenu nehrozí žiadne nebezpečenstvo)
20	X	X	X	X	X	X	✓	Páka na členok s rotáciou vonkajšej strany (reverse toehold, Aoki lock, atď.)
21	X	X	X	X	X	X	X	Hodenie súpera o zem z guardu, back control, ukončenia, alebo akékoľvek inej pozície na zemi
22	X	X	X	X	X	X	X	Páka na krčnú chrbticu bez škrtenia
23	X	X	X	X	X	X	X	Zhodenie strihnutím nôh / kani basami / kane-sute
24	X	X	X	X	X	X	X	Páky na prsty
25	X	X	X	X	X	X	X	Zadržanie hlavy pri single leg zhodení aby ňou súper narazil o zem
26	X	X	X	X	X	X	X	Hody ktoré hodia protivníka priamo na hlavu (úmyselne alebo s hrubým ignorovaním bezpečnosti)

Zobrazenie techník zodpovedajúce tabuľkám zakázaných techník podľa kategórií na stranách 59 a 60



1.) Ukončenie rozťahnutím nôh (U12 a menej)



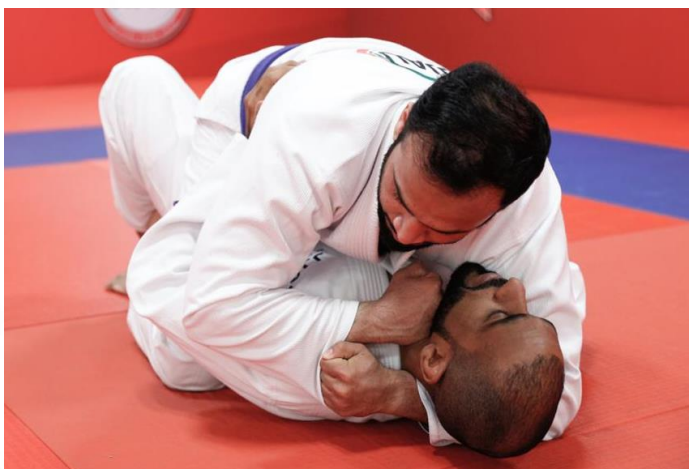
2.) Škrtenie so súčasným blokovaním chrbtice (U16 a menej)



3.) Arm triangle škrtenie a ostatné kata gatame variácie (U16 a menej)



4.) Uchopenie hlavy na škrtenie bez uchopenia goliera GI / gilovina (U16 a menej)



5.) Škrtenie predlaktím / zápästím s pomocou rukávu (Ezekiel choke) (U16 a menej)



6.) Rotačné uzamknutie ramena pomocou nôh / omoplata, atď (U16 a menej)

Zobrazenie techník zodpovedajúce tabuľkám zakázaných techník podľa kategórií na stranách 59 a 60



7.) Ťahanie súperovej hlavy v triangli (U16 a menej)



8.) Priama páka na členok (zarovno s kolenom alebo smerovaním do vonkajšej strany) (U16 a menej)



9.) Tlak nohami na rebrá alebo orgány v garde (U16 a menej)



10.) Akákoľvek páka na zápästie (U16 a menej)



11.) Hod s útokom na jednu nohu s hlavu vonku (U16 a menej)
(BEZ FAULU)

Zobrazenie techník zodpovedajúce tabuľkám zakázaných techník podľa kategórií na stranách 59 a 60



12.) Naskočený guard alebo naskočené ukončenie (U16 a menej) (iba MALÝ FAUL)



13.) Tlak na biceps alebo tlak na lýtko (U16 a menej)



14.) Priama páka na koleno (U16 a menej)

Zobrazenie techník zodpovedajúce tabuľkám zakázaných techník podľa kategórií na stranách 59 a 60



15.) Rotačná vnútorná páka na členok / toehold (U16 a menej)



16.) Priama páka na členok s rotáciou tela do vnútornej strany (U16 a menej)



17.) Páka na nohu cez pätu Heelhook (všetky kategórie okrem Dospelý No Gi)



18.) Rotačná alebo tlaková (do strany) páka na koleno (všetky kategórie okrem Dospelý No Gi)



19.) Knee reaping (podľa pokynov na stranách 56, 57, a 58) (všetky kategórie okrem Dospelý No Gi)



20.) Páka na členok s rotáciou vonkajšej strany (všetky kategórie okrem Dospelý No Gi)

Zobrazenie techník zodpovedajúce tabuľkám zakázaných techník podľa kategórií na stranách 59 a 60



21.) Hodenie súpera o zem (všetky kategórie)



22.) Páka na krčnú chrbticu bez škrtenia (všetky kategórie)



23.) Zhodenie strihnutím nôh / kani basami (všetky kategórie)



24.) Páky na prsty (všetky kategórie)



25.) Zadržanie hlavy pri single leg zhodení aby ňou súper narazil o zem (všetky kategórie)





ČASŤ 12

VEDENIE ZÁPASU

ČASŤ 12

VEDENIE ZÁPASU

Víťazný výsledok zápasu možno určiť jedným z nasledujúcich spôsobov uvedených v tejto časti.

12.1 Ukončenie (submission): Športovec úspešne aplikuje legálnu techniku, ktorá navodzuje fyzický alebo verbálny znak vzdania sa alebo bezvedomia.

12.2 Body: Športovec s vyšším skóre ako súper na konci oficiálneho času zápasu získa víťazstvo.

- Kto bude mať **viac bodov**, bude vyhlásený za víťaza.
- V prípade rovnosti bodov bude víťazom vyhlásený ten, kto má **viac výhod**.
- Ak sú body a výhody rovnaké, víťaz bude vyhlásený ten, kto má menej **penált**.

12.3 Diskvalifikácia: Rozhodcovia posúdia športovca, ktorý vykonal veľký disciplinárny alebo technický fault, alebo dostane svoj poslednú penaltu a súper je vyhlásený za víťaza.

- Obidvaja súperia môžu byť naraz diskvalifikovaní bez určenia víťaza.

12.4 Zlaté skóre: Ak zápas skončí s rovnakými bodmi, výhodami a penaltami, zápas prejde do predĺžovacieho kola s nasledovnými pravidlami:

12.4.1 Neexistuje **žiadny časový limit** a zápas bude pokračovať, kým sa nestane jedno z nasledujúcich:

- Športovec dosiahne víťazstvo na **submission**.
- Športovec vykoná techniku, za ktorú dostane **body** alebo **výhodu** a je vyhlásený za víťaza.
- Športovec dostane **penaltu** a súper je vyhlásený za víťaza.
- Športovec nemôže pokračovať v zápase.

12.4.2 Keď športovec vykoná akciu, ktorá spĺňa kritériá **aspoň na výhodu**, MR môže ukončiť zápas bez čakania na dosiahnutie bodov.

- V situáciách, keď existuje postupnosť pohybov, ktoré by udelili skóre obom športovcom, víťazom sa stáva športovec, ktorý ako **prvý** získa **aspoň výhodu**.

12.4.3 Rozhodca musí byť prísny pri varovaní športovcov za **pasivitu** počas zlatého skóre.

- Penalty udelené **súčasne** obidvom súperom za pasivitu neukončujú zápas.



ČASŤ 13

NEDOSTAVENIE SA A ODSŤUPENIE

ČASŤ 13

NEDOSTAVENIE SA A ODSÚPENIE



13.1 Nedostavenie sa: Športovec získa víťazstvo, ak sa jeho súper nedostaví na zápas jedným z nasledujúcich spôsobov::

- Ak je organizátor upozornený, že súper nebude súťažiť.
- Ak je súper trikrát vyzvaný v priebehu najmenej troch minút a nedorazí na zápasisko.
- Ak bola súperovi zakázaná účasť na zvyšku podujatia zo zdravotných alebo disciplinárnych dôvodov.

13.2 Odstúpenie: Športovec získa víťazstvo, ak jeho súper nemôže pokračovať.

- Ak súper počas zápasu požiada MR o odstúpenie zo súťaže.
- Ak súperovi uplynú dve (2) minúty času na ošetrenie, alebo ak sa zistí, že je zdravotne nespôsobilý pokračovať.
 - Zranenia alebo zdravotné problémy má ošetriť oficiálny lekár alebo zdravotník pre podujatie a posúdiť, či môže športovec pokračovať.
 - Športovec, ktorý požiada o prerušenie zápasu kvôli svalovým kŕčom, nedostane žiadny lekársky čas a súper bude vyhlásený za víťaza.



ČASŤ 14

ZRANENIE, CHOROBA A NEHODA

ČASŤ 14

ZRANENIE, CHOROBA A NEHODA



14.1 Kedykoľvek je zápas prerušený z dôvodu zranenia jedného alebo oboch pretekárov, MR môže povoliť zranenému športovcovi na odpočinok a ošetrovanie celkový maximálny čas **dve (2) minúty** a posúdenie oficiálnym lekárom alebo zdravotníkom.

- Keď športovec **vyčerpá všetok** čas na ošetrovanie, súper vyhrá odstúpením.

14.2 Zdravotný čas začína a končí na príkaz MR.

14.3 Ak niektorý zo športovcov **nemôže pokračovať**, MR spraví rozhodnutie po zvážení nasledovného:

- Ak sa príčina zranenia pripíše zranenému športovcovi, zranený športovec prehrá zápas.
- Ak nie je možné pripísať príčinu zranenia žiadnemu zo súťažiacich, zranený športovec prehrá zápas.
- Ak je zranenie spôsobené zakázanou technikou, športovec, ktorý sa previnil, bude diskvalifikovaný a prehrá zápas.

14.4 Športovec, ktorý počas zápasu **ochorie** a nemôže pokračovať, prehrá zápas odstúpením.

14.5 Je na **zvážení oficiálneho lekára**, či je športovec zdravotne spôsobilý pokračovať.

14.6 Ak športovec v ktoromkoľvek bode zápasu **stratí vedomie**, boj musí byť zastavený. Športovec nebude môcť súťažiť po zvyšok súťaže.

14.7 Keď jeden zo športovcov požiada o prerušenie zápasu z dôvodu **svalových kŕčov**, súper bude okamžite vyhlásený za víťaza zápasu.

14.8 Keď športovec počas zápasu **zvracia** alebo **prestane ovládať základné telesné funkcie** s mimovoľným močením alebo inkontinenciou čriev, bude tento športovec vyhlásený za porazeného.

- V prípade športovkyne, ktorá počas zápasu pociťuje menštruačné krvácanie, bude môcť v primeranom čase rýchlo prezliecť spodnú bielizeň a obliecť si nové oblečenie, ktoré vyhovuje štandardom súťaže, a potom pokračovať v zápase.
- Informovanie rozhodcu o takejto udalosti nebude potrestané.



ČAŠŤ 15

SKUPINY PODĽA OPASKU ALEBO ÚROVNE SKÚSENOSTÍ

ČASŤ 15

Skupiny podľa opasku alebo úrovne skúseností

Súťaže elitného svetového rebríčka sú rozdelené podľa vekovej skupiny, ale nie podľa opaskov alebo úrovne skúseností, podľa formátu open súťaže. Viac informácií v tabuľke na **strane 59**.

V menších súťažiach, ktoré idú podľa opaskov alebo úrovne skúseností, musí organizátor v súlade so stanovami a pokynmi JJIF rešpektovať obsah pravidiel v tejto časti a tabuľku zakázaných techník podľa opasku a skúseností na **strane 60**.

15.1 Skupiny podľa opaskov (Gi)

15.1.1 Pre biele opasky, začiatočníkov a všetky skupiny U16 a mladších je zakázané **skákať do guardu** alebo sa **pokúšať o akékoľvek naskočené ukončenia zo stoja**. Ak sa športovec pokúsi o takéto konanie, MR zastaví zápas, udelí penaltu previnilému športovcovi a obnoví zápas v postoji.

15.1.2 Vo vekových skupinách **U16** a mladších a v **bielych opaskoch** nemajú športovci dovolené mať hlavu na vonkajšej strane prednej časti trupu súpera pri pokuse o single leg takedown. Ak sa tak stane, MR preruší zápas a bude pokračovať iba v postavení.

- Neudelí za ŽIADNA PENALTA.
- Ak je takedown vykonaný bezpečne predtým, ako stihne MR prerušiť zápas, bude to považované za platné takedown a zápas bude pokračovať.

15.1.3 Pretekár, ktorý preukáže, že má **čierny pás v džude**, alebo sa zúčastnil súťaže vo **voľnom štýle alebo grécko-rímskom zápase**, alebo bojoval v **MMA** ako profesionál alebo ako amatér, nesmie súťažiť na žiadnom turnaji v skupine s bielym pásom alebo v skupine pre začiatočníkov.

15.2 Skupiny podľa skúseností (No Gi)

15.2.1 U18, U21, Dospelý, a Masters

- **Začiatočník:** do 6 mesiacov skúseností v grapplingu
- **Mierne pokročilý:** 6 mesiacov až 2 roky celkových skúseností s grapplingom alebo biely pás v jiu-jitsu.
- **Pokročilý:** 2 až 5 ročné skúsenosti s grapplingom alebo modrý/fialový pás jiu-jitsu.
- **Expert:** 5 rokov alebo viac celkových skúseností s grapplingom alebo jiu-jitsu hnedý/čierny opasok

15.2.2 U16 and mladší

- **Začiatočník:** do 6 mesiacov skúseností v grapplingu
- **Mierne pokročilý:** 6 mesiacov až 1 rok celkových skúseností s grapplingom
- **Intermediate:** 1 až 2 roky celkových skúseností v grapplingu
- **Advanced:** 2 až 3 roky celkových skúseností v grapplingu
- **Expert:** 3 roky alebo viac celkových skúseností v grapplingu

15.2.3 Celková skúsenosť s grapplingom zahŕňa okrem iného aj skúsenosti v zápasení, jiu-jitsu, judo, sambo atď.

15.3 Ďalšia výkonnostná úroveň alebo opasok bude udelený športovcom, ktorí sa zúčastnia Majstrovstiev sveta.

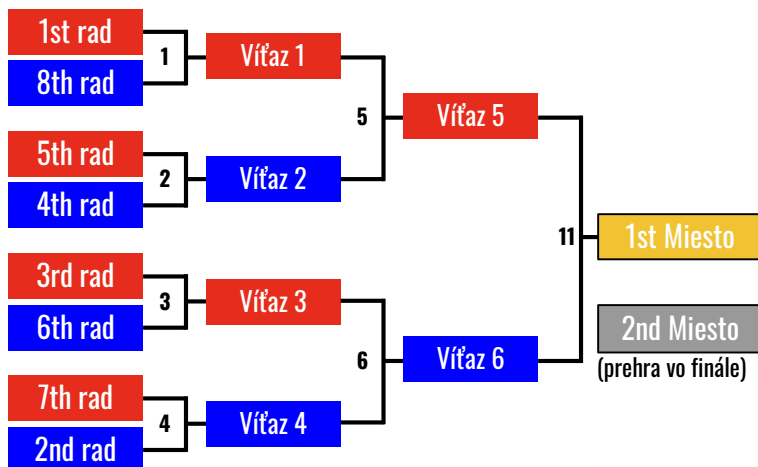


ČASŤ 16

AKO URČIŤ MEDAILISTOV

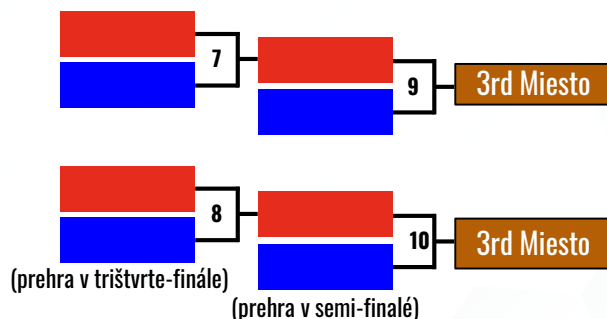
ČASŤ 16

MEDALISTI PODĽA PIRAMÍDOVEJ TABUĽKY



Príklad ukazuje tabuľku s 8 pretekármi. Ďalšie rozšírenie je ak je viac ako 8 pretekárov.

Double Elimination: Dvojité vyradenie:



Pravidlá pre diskvalifikácie a zranenia v SEMIFINÁLOVÝCH zápasoch :

- **Obaja** športovci dostanú **technické DQ**: druhé semifinále sa stane finálovým zápasom. Obaja pretekári sú mimo a do double elimination nepôjdu.
- **Obaja** športovci dostanú **disciplinárne DQ**: druhé semifinále sa stane finálovým zápasom. Z double elimination bude udelené len jedno 3. miesto.
- **Všetci 4 semifinalisti** dostanú **technické DQ**: opakovanie zápasov semifinále. **Všetci 4 semifinalisti** dostanú **disciplinárne DQ**: všetci športovci, ktorí prehrali vo štvrtfinále postúpia do nového semifinále. Kto tu prehrá, nezíska nič. Všetci diskvalifikovaní športovci nedostanú nič. Pretekári na 3. mieste budú určení podľa double elimination.
- **Jeden** športovec dostal **technické DQ** a **druhý** dostal **disciplinárne DQ**: športovec, ktorý dostane technické DQ, ide do double elimination a druhé semifinále sa stane finálovým zápasom.
- **Obaja** športovci sú **zranení s nerozhodným skóre**: druhé semifinále sa stáva finálovým zápasom. Obaja pretekári sú mimo a na double elimination nepôjdu.

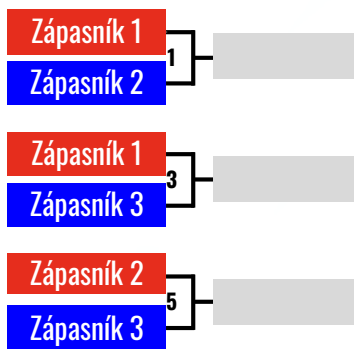
Pravidlá pre diskvalifikácie a zranenia vo FINÁLOVÝCH zápasoch :

- **Obaja** športovci dostanú **technické DQ**: nový finálový zápas sa uskutoční s pretekármi, ktorí prehrali v semifinále, a budú na 1. a 3. mieste. **OBAJA** diskvalifikovaní športovci budú na 2. mieste. O ďalšie 3. miesto rozhodne double elimination.
- **Jeden** športovec dostane **Disciplinárne DQ**: súper, ktorý prehral s diskvalifikovaným športovcom v semifinále, bude na 2. mieste. Diskvalifikovaný športovec nedostane nič.
- **Jeden** pretekár s **technickým DQ** a **druhý** s **disciplinárnym DQ**: nebude vyhlásený žiadny víťaz a pretekár s technickým DQ bude na 2. mieste. Pretekári, ktorí vypadli v semifinálovom kole, budú bojovať o 1. a 3. miesto. O ďalšie 3. miesto rozhodne double elimination.
- **Obaja** športovci dostanú **disciplinárne DQ**: ďalšie finále sa uskutoční so športovcami, ktorí s nimi prehrali v semifinále. Diskvalifikovaní športovci nedostanú nič. 3. miesto určí double elimination.
- **Len jeden** športovec sa dostane do finále, pretože všetci ostatní z druhej strany skupiny boli buď diskvalifikovaní, alebo prehrali bez boja (napr. No Show): Semifinálový zápas, v ktorom športovec bojoval, bude finále.
- **Obaja** športovci sú **zranení s nerozhodným skóre**: V tomto prípade bude víťaz určený na základe výsledkov ich predchádzajúcich zápasov, podľa rovnakých kritérií, aké sa používajú pri remízach v round robin, ako je uvedené v Športovom poriadku.

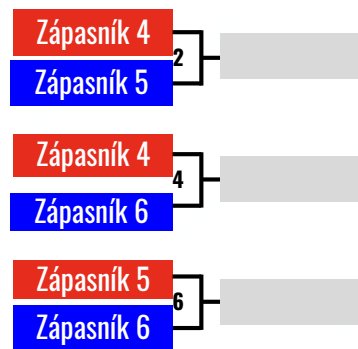
ČASŤ 16

MEDALISTI Z KOMBINOVANÝCH TABULIEK

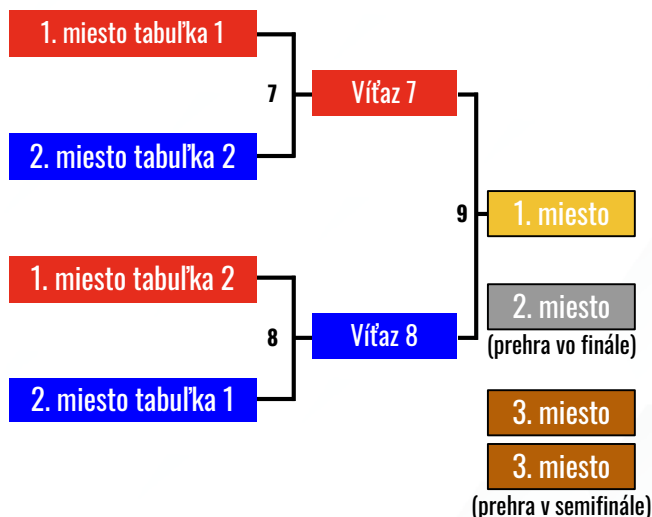
Round Robin tabuľka 1:



Round Robin tabuľka 2:



6 súťažiacich sa rozdelilo do 2 round robin skupín po 3



Pravidlá pre diskvalifikácie a zranenia v SEMIFINÁLOVÝCH zápasoch :

- **Obaja** športovci dostanú **technické DQ**: Druhé semifinále sa stane finálovým zápasom. Obaja diskvalifikovaní pretekári budú na 3. mieste.
- **Obaja** športovci dostanú **disciplinárne DQ**: Druhé semifinále sa stane finálovým zápasom. Športovci na 3. mieste nebudú.
- **Všetci 4 semifinalisti** dostanú **technické DQ**: Ďalšie semifinále sa uskutoční so športovcami, ktorí s nimi prehrali. Kto tu prehrá, nezíska nič. Všeci diskvalifikovaní športovci budú na 3. mieste.
- **Všetci 4 semifinalisti** dostanú **disciplinárny DQ**: Ďalšie semifinále sa uskutoční so športovcami, ktorí s nimi prehrali. Športovci, ktorí prehrajú v novom semifinále, získajú 3. miesto. Všeci diskvalifikovaní športovci nedostanú nič.
- **Jeden** pretekár s **technickým DQ** a **druhý** s **disciplinárnym DQ**: Pretekár s technickým DQ bude na 3. mieste a druhé semifinále sa stane finálovým zápasom.
- **Obaja** športovci sú **zranení s nerozhodným skóre**: Druhé semifinále sa stáva finálovým zápasom. Obaja zranení pretekári budú na 3. mieste.

Pravidlá pre diskvalifikácie a zranenia vo FINÁLOVÝCH zápasoch :

- **Obaja** športovci dostanú **technické DQ**: Uskutoční sa nový finálový zápas s pretekármi, ktorí prehrali v semifinále, a budú na 1. a 3. mieste. OBAJA diskvalifikovaní športovci budú na 2. mieste.
- **Jeden** športovec dostane **Disciplinárne DQ**: Súper, ktorý prehral s diskvalifikovaným pretekárom v semifinále, bude na 2. mieste. Diskvalifikovaný športovec nedostane nič.
- **Jeden** pretekár s **technickým DQ** a **druhý** s **disciplinárnym DQ**: Žiadny víťaz nebude vyhlásený a pretekár s technickým DQ bude na 2. mieste. Pretekári, ktorí vypadli v semifinálovom kole, budú bojovať o 1. a 3. miesto.
- **Obaja** športovci dostanú **disciplinárne DQ**: Ďalšie finále sa uskutoční so športovcami, ktorí s nimi prehrali v semifinále. Diskvalifikovaní športovci nedostanú nič.
- **Len jeden** športovec sa dostane do **finále** pretože všetci ostatní z druhej strany skupiny boli buď diskvalifikovaní, alebo prehrali bez boja (napr. No Show): Semifinálový zápas, v ktorom športovec bojoval, bude finále
- **Obaja** športovci sú **zranení s nerozhodným skóre**: V tomto prípade bude víťaz určený na základe výsledkov ich predchádzajúcich zápasov, podľa rovnakých kritérií, aké sa používajú pri remízach v round robin, ako je uvedené v Športovom poriadku.



DODATOK

KLÚČOVÉ DEFINÍCIE

DODATOK

KLÚČOVÉ DEFINÍCIE

Zápasenie v postoji alebo **pozícia v stoji** sa vzťahuje na fázy zápasu, počas ktorých sú pretekári považovaní za stojacích a bez nadväznosti na akékoľvek predchádzajúce akcie na zemi.

Rozhodca **obnoví** zápas v stoji vždy, keď športovci opustia bezpečnú zónu v polohe, ktorú nemožno znovu vytvoriť. (7.12)

Požiadavkou je, aby pohyby na **zhodenie** (takedown) mali kontinuitu zo stojacej pozície, aby im bolo pridelené platné skóre za zhodenie. (9.1)

Keď športovec prejde do **kľáčiacej polohy** (pri kontakte so súperom) a zostane aspoň na jednom kolene, iba športovec, ktorý zostal stáť, môže skórovať za zhodenie. (9.1.6)

Keď **pokus o pretočenie** ide z guardu a **prejde do postoja obidvoch zápasníkov**, súboj v stoji nastane, keď jeden pretekár stojí na jednej nohe a druhý na oboch nohách po dobu troch sekúnd. (9.2.5)

Zápasníci **nesmú ísť na zem bez uchopenia** tela alebo gi súpera (alebo naopak) a budú za to potrestaní. (11.1.5)

V zápasoch s **nevidiacim športovcom** môže každý súťažiaci dostať rovnaký úchop za golier a rukáv (Gi) alebo úchop hlavy a paže/klinč (No Gi) predtým, ako MR začne zápas.

Horná pozícia sa vzťahuje na akúkoľvek pozíciu, kde je športovec fyzicky navrchu a čelí súperovi v nasledujúcich situáciách:

- Keď súper sedí, je na chrbte alebo na boku s aspoň jedným bedrom na podložke
 - napr. akákoľvek guard pozícia
 - napr. prechod do kontrolovaných pozícií (prechod guardu) ako full mount, knee on belly, north-south, side control, atď
- Keď je súper na bruchu, v korytnačke alebo aspoň na jednom kolene, zatiaľ čo športovec je za súperovou líniou ramien s kontrolou bedier
 - To zahŕňa pozíciu back control, keď súper kľáči

Nasledujúce sa **nepovažujú** za kontrolu hornej pozície:

- Kontrola chrbta s bedrami súpera na zemi
- Kontrola chrbta so súperom v postoji
- Hlava-k-hlave korytnačka / sprov
- Jeden zápasník stojí a druhý kľáči

Zhodenie (9.1) a **pretočenie (9.2)** musí skončiť s útočiacim zápasníkom v hornej pozícii aspoň na chvíľu, aby rozhodca začal počítať tri sekundy stabilizácie.

Prvý športovec, ktorý dosiahne vrchnú pozíciu pri **dvojitom stiahnutí do guardu (double guard pull) (11.1.2)**, dostane výhodu bez ohľadu na to, či je v súperovom guarde alebo za nim.

Zmena pozície alebo **pretočenie** je, keď športovec v akejkoľvek hornej polohe skončí na spodnej a športovec na spodnej strane skončí v hornej polohe. Iba zmeny pozícií prichádzajúcich z **guardu** môžu byť považované za **pretočenia (sweeps)**. (9.2.6)

DODATOK

KLÚČOVÉ DEFINÍCIE

Guard je definovaný ako použitie jednej alebo oboch nôh ako kontroly alebo bloku na zabránenie súperovi, ktorý je v hornej pozícii, v dosiahnutí kontrolovanej dominantnej pozície hornej časti tela. **(9.2)**

- Zápasník, ktorý prejde z guardu do kľáčiacej alebo stojacej pozície bez **pokračovania** v pokuse o bodovanie, už nebude považovaný za zápasniaceho z guardu.
- Aby bol pohyb považovaný za **pretočenie (sweep)**, musí mať kontinuitu od športovca zápasniaceho z guardu.
- Aby bol pohyb považovaný za **prechod (pass)**, musí mať kontinuitu cez súperov guard.

Kontrola half guardu z hora je, keď vrchný zápasník s jednou nohou zachytenou v súperovom half guarde dosiahne polohu hrudníka k hrudníku, pričom pritlačí chrbát zápasníka v guarde k podložke. **(9.3.2)**

Zápasník, ktorý dosiahne hornú kontrolu half guardu, môže získať **výhodu** pri strate pozície len vtedy, ak:

- Zápasník prišiel z **pokusu o prechodu** kompletnejšieho (otvorený alebo uzavretý) guardu
- Súper ho **stiahol priamo** do half gardu.

Pretočenie priamo do half guardu alebo súperového **zachytenia nohy**, aby sa dostal späť do half guardu z nevýhodnej pozície, nepriznáva výhodu kontroly half guardu z hora.