



ДЖИУ-ДЖИТСУ (НЕ- БАЗА) КНИГА ПРАВИЛ

Загальні положення змагань і посібник
з їх формату



Версія 2.7
www.jjau.org



Цей посібник був створений за підтримки Азіатського союзу джиу-джитсу (JJAU)

Він містить у собі офіційні правила з Джиу-Джитсу(НЕ-БАЗА). Був затверджений Міжнародною Федерацією Джиу-Джитсу (JJIF) у серпні 2015 року та повністю переглянутий у 2023 році.

Авторські права змісту (всього тексту та зображень) належить JJAU.

www.jjif.sport

www.jjau.org



Розділ 1	Зона боротьби	5
Розділ 2	Тренери	7
Розділ 3	Змагальна Форма та Особливі Вимоги	9
	Керівництво по уніформі (Гі)	12
	Правила з розташування патчів на Гі	13
	Керівництво по уніформі (Но-Гі)	14
Розділ 4	Час Поєдинку, Вікові та Вагові Категорії	15
	Час поєдинку по віковим категоріям	16
	Вагові категорії - U16 та старші	17
	Вагові категорії - U14 та молодші	18
Розділ 5	Рефері	19
	Повноваження рефері	20
	Мат рефері та Відео рефері	21
	Система челленджів з відеоповторами	22
Розділ 6	Секретаріат	23
Розділ 7	Жести та Перебіг Поєдинку	25
	Перебіг Поєдинку	26
	Команди “Файт” і “Стоп”	28
	Жести Відновлення Позиції	29
	Інші Жести	30
Розділ 8	Правила Оцінювання, Бали та Переваги (Адвентедж)	31
	Правила Оцінювання	32
	Бали	33
	Переваги (Адвентедж)	34

Розділ 9	Залікові Дії та Позиції	35
	Кидки(Тейкдауни)	36
	Свіпи	38
	Прохід Гарду	40
	Коліно на Животі	42
	Позиція Маунт	43
	Контроль Спини	45
Розділ 10	Больові та Задушливі (Сабмішени)	46
Розділ 11	Порушення та Заборонені дії	49
	Порядок Пенальті	50
	Легкі Порушення	51
	Дисциплінарні Грубі Порушення	54
	Грубі Технічні Порушення	55
	Ні Ріпінг (Вплив на Коліно): Дискваліфікація	56
	Ні Ріпінг: Пенальті	57
	Ні Ріпінг: Без Порушення	58
	Таблиця Заборонених Дій: Загальна Категорія	59
	Таблиця Заборонених Дій: Розподіл по Пасках	60
	Зображення Заборонених Дій	61
Розділ 12	Завершення Поєдинку	66
Розділ 13	Неявка та Вилучення	68
Розділ 14	Травми, Нещасні Випадки та Стан Здоров'я	70
Розділ 15	Розподіл по Поясам та Рівню Досвіду	72
Розділ 16	Як визначаються медалісти	74
Додаток	Ключові Визначення	77



ПРАВИЛА ЗМАГАНЬ З ДЖИУ-ДЖИТСУ

З акцентом на боротьбі в партері (Не-ваза), найголовніша ціль у джиу-джитсу це перемога сабмішеном, що визначається як доведення до здачі супротивника за допомогою задушливих або больових прийомів.

Двоє спортсменів мають на меті перевершити один одного у спортивній манері в змагальному поєдинку, який містить у собі кидки, тейкдауни, переводи у партер, покращення позицій, техніки контролю, та сабмішени (як у стійці, так і у партері).

Для змагань може використовуватися або традиційна уніформа кімоно (Gi), або офіційно схвалений комплект рашгарду і шортів (No Gi).

Для визначення переможця у поєдинках, які не завершуються сабмішеном застосовується офіційна система підрахунку балів, яка нагороджує технічне застосування джиу-джитсу для просування через прогрес позицій контролю та отримання балів.

Ця книга правил встановлює правила та стандарти, яких мають притримуватись під час проведення офіційних змагань афілійованих JJIF.



РОЗДІЛ 1

ЗОНА БОРОТЬБИ

РОЗДІЛ 1

ЗОНА БОРотьБИ

1.1 Зона поєдинку має знаходитись на захисних матах, безпечних для спортсменів які змагаються. Мати мають складатись з двох різних кольорів для розподілу на зону боротьби та зону безпеки.

1.2 Зона боротьби має складатись з матів одного кольору та мати розмір не менше ніж 8 на 8 метрів.

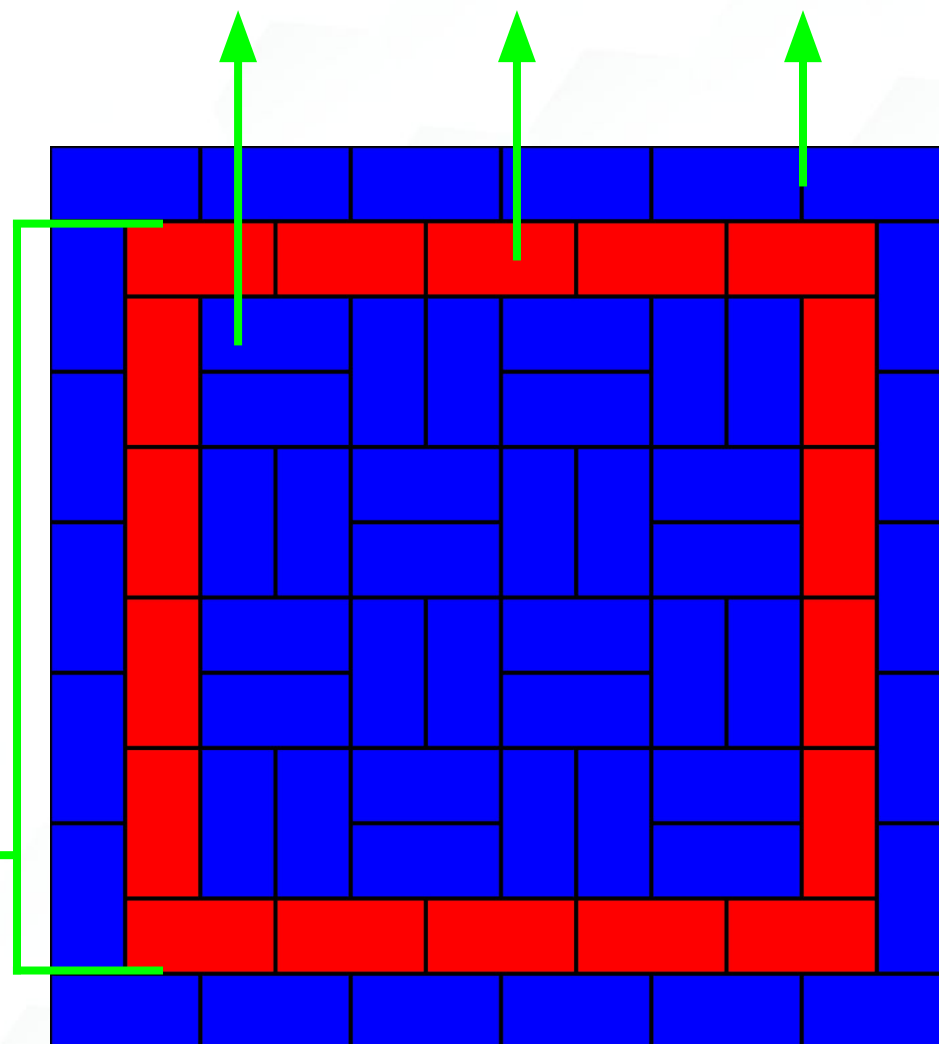
1.3 Зона безпеки повинна складатись із зовнішнього шару матів іншого кольору, що оточує зону боротьби, і має на один метр збільшувати зону боротьби у всіх напрямках по периметру.

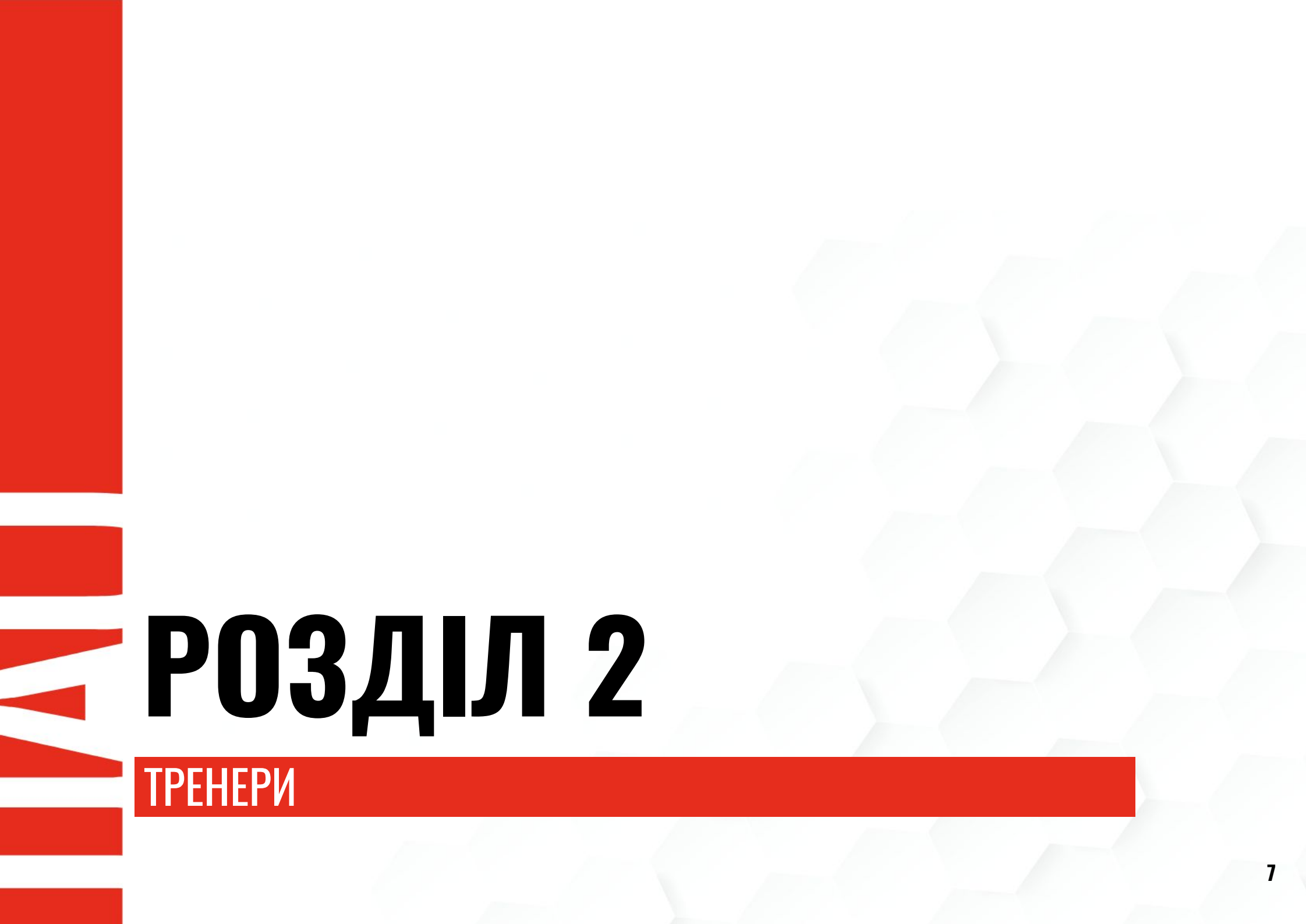
1.4 Зона поєдинку складається з зони боротьби та зони безпеки разом. The total **match area** is made up of the fighting area and the safety area combined. Загалом зона поєдинку має бути не менша ніж 10 на 10 метрів.

1.5 Будь-які мати поза зоною безпеки є зовнішньою зоною і не враховуються в зону поєдинку, тому, що всі дії які виходять за зону безпеки не рахуються частиною поєдинку.

Зона боротьби + Зона безпеки = Зона поєдинку
(зовнішня зона не включена)

Зона боротьби Зона безпеки Зовнішня зона





РОЗДІЛ 2

ТРЕНЕРИ

РОЗДІЛ 2

ТРЕНЕРИ

2.1 Тільки **одному тренеру** дозволено супроводжувати спортсмена та вербально інструктувати його знаходячись поряд з зоною поєдинку.

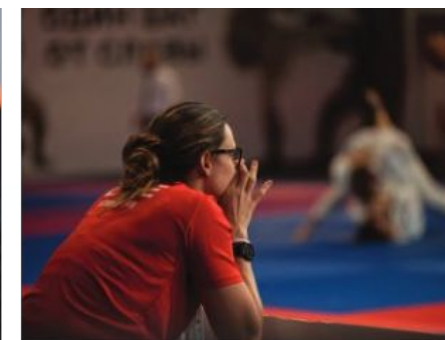
- Тренер повинен сидіти у спеціально відведеному для цього місці, і підніматись виключно для вимоги відеоповтору (челленджу)
- Тренерам заборонено використовувати телефони або інші електронні пристрої.
- Тренерам заборонено робити фото або знімати відео під час асистування спортсмену.
- Спортсмену заборонено говорити з тренером під час сутички, в разі розмови йому буде нараховано пенальті.

2.2 Тренери є взірцем, і тому їхня поведінка має відображати кодекс бойових мистецтв і особисту чесність.

- Для отримання додаткової інформації зверніться до документів Етичного та Спортивного кодексів JJIF.

2.3 Тренер має бути одягнений належним чином. Або у відповідному спортивному костюмі, або у діловому.

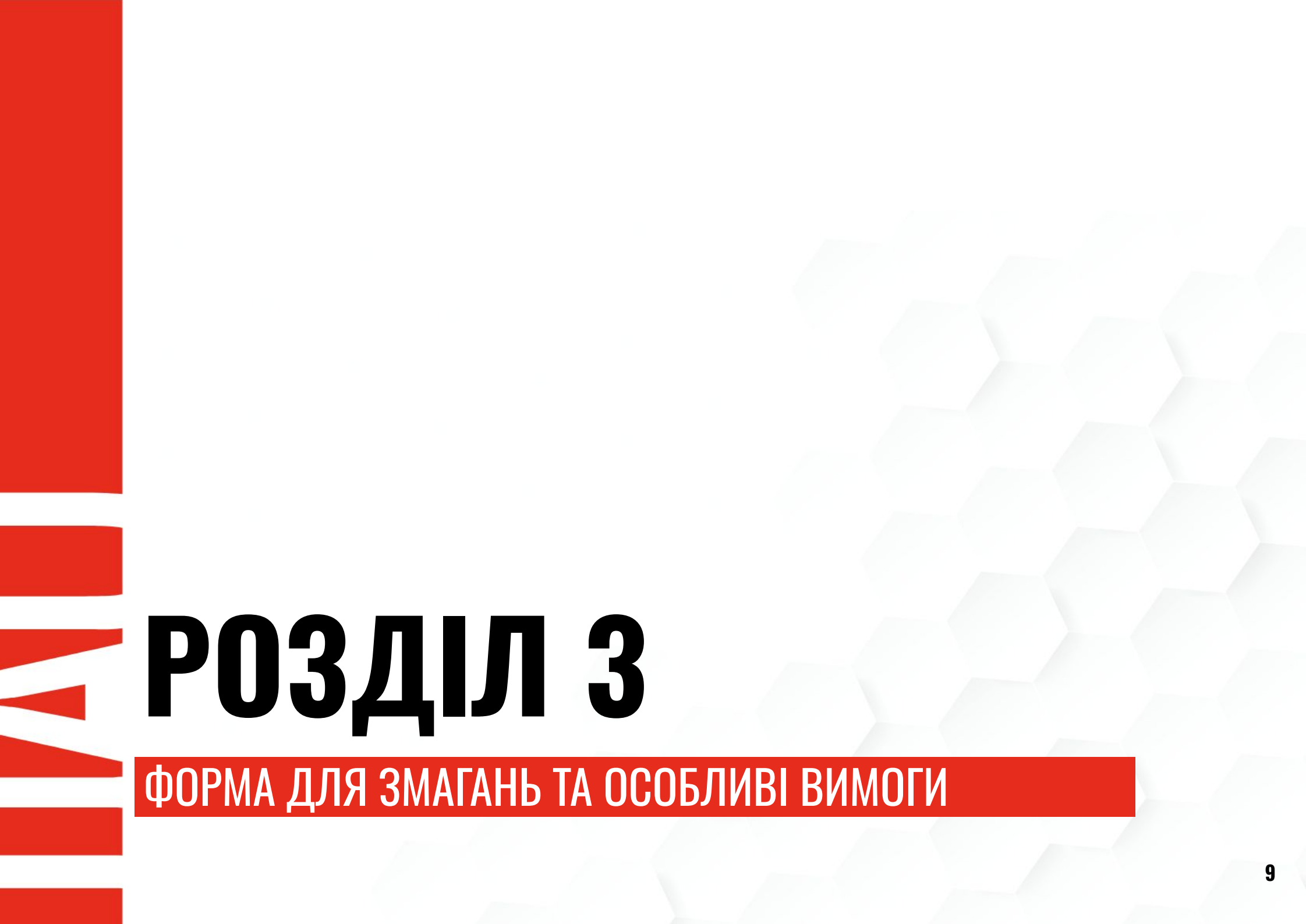
- Під час відбіркового етапу спортивний костюм національної команди є прийнятним..
- На фінальних матчах тренер повинен бути одягнений у діловий костюм.
- Тренер не може носити головні убори.
- На окремих заходах організаторами може бути встановлений спеціальний дрес-код.
- Тренери, які не дотримуються належного дрес-коду, можуть бути позбавлені можливості супроводжувати своїх



2.4 Якщо тренер демонструє образливу поведінку по відношенню до спортсменів, рефері, персоналу змагань, глядачів або будь-кого іншого, Мат рефері може прийняти рішення про вилучення тренера з зони боротьби на час, що залишився до кінця поєдинку.

- Якщо образлива поведінка продовжується, організатор може звільнити тренера з офіційної території проведення змагань..

2.5 Рефері/організатор залишає за собою право заборонити будь-кому, кого він вважає проблемним, відвідувати місце проведення змагань.



РОЗДІЛ 3

ФОРМА ДЛЯ ЗМАГАНЬ ТА ОСОБЛИВІ ВИМОГИ

РОЗДІЛ 3

ФОРМА ДЛЯ ЗМАГАНЬ І ОСОБЛИВІ ВИМОГИ

3.1 Офіційна форма для змагань в кімоно (Гі):

- Чисте, біле, бавовняне кімоно (Гі) для джиу-джитсу гарної якості.
- Ріп-стоп матеріали дозволені тільки для штанів, куртка з Ріп-стопу заборонена.
- Гі має добре сидіти на атлеті, а матеріал має забезпечувати належний захват.
- Учасник також повинен мати червоний та синій пасок відповідної довжини та матеріалу.
- Учасниці в жіночих категоріях повинні носити переважно білий або чорний рашгارد під курткою (Гі), в той час у чоловічих категоріях рашгارد не обов'язковий.
- Більш детальний опис з критеріями до кімоно (Гі) на сторінці 12.

3.2 Офіційна форма для змагань без кімоно (Но-Гі):

- Учасник повинен мати один рашгارد переважно синього і другий переважно червоного кольору. Рашгارد повинен бути обтягуючим належним чином.
 - Рашгارد може бути з коротким або довгим рукавом. Безрукавний рашгارد заборонений.
 - Рашгарт не може бути червоно-синім.
- Спортивні шорти (чорні або такого ж кольору, як рашгарт), довжина яких досягає принаймні середини стегна, але не нище коліна.
 - Шорти мають бути без блискавки, карманів або будь-яких інших твердих матеріалів та деталей.
- Більш детальний опис з критеріями до форми Но-Гі на сторінці 14.

3.3 Довге волосся має бути підібране м'якою резинкою.

3.4 Учасники змагань повинні носити еластичну нижню білизну.

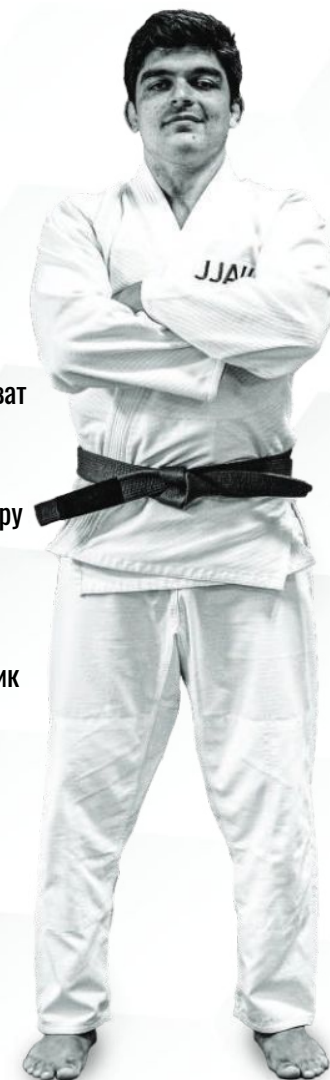
- Повністю чорні компресійні легінси дозволені при дотриманні таких вимог:
 - Змагання в Гі: Мають бути не довші за штани (коли спортсмен стоїть).
 - Змагання Но-Гі: Мають бути не нижчими за щиколотку і не закривати будь-яку частину стопи.

3.5 Дозволено:

- М'які еластичні підтримуючі елементи (Наколінник, налокітник, підтримки плеча або щиколотки) які не ускладнюють для супротивника можливість брати захват або контроль.
- Чорний еластичний хіджаб в жіночій категорії.
- Спортивний тейп, що нанесений безпосередньо на шкіру спортсмена і не дає ніяких несправедливих переваг.

3.6 Заборонено і має бути видалено:

- Будь-які прикраси, намиста, пірсинг, наручний годинник або будь-який інший аксесуар.
- Будь-який головний убір, маска або окуляри.
- Будь-які підтримуючі елементи, що мають частини з твердого матеріалу і можуть нашкодити супротивнику.
- Будь-які предмети, які носять на собі або всередині одягу (наприклад, мобільні телефони, гаманці тощо).
- Будь-які гострі предмети, в тому числі кравецькі шпильки в формі.
- Все інше, що суддя або організатор вважають небезпечним для спортсменів.
- Суддя має останнє слово щодо того, чи вважається щось на спортсмені неприйнятним.



3.7 Якщо під час поєдинку виявиться, що спортсмен не одягнений у відповідну нижню білизну або одягнений у щось, що загрожує супернику, такий спортсмен буде дискваліфікований.

3.8 Змагання повинні включати перевірку одягу кожного спортсмена перед змаганнями.

- Форма спортсмена повинен відповідати офіційним стандартам і пройти перевірку одягу перед тим, як його допустити до змагань.
- Рефері проводить завершальну перевірку форми.
- Після того, як учаснику буде повідомлено, що його форма не відповідає критеріям, він матиме можливість замінити форму протягом визначеного проміжку часу..
- Нездатність змінити спортивну форму на прийняту призведе до перемоги суперника шляхом вилучення.
- Якщо повторна перевірка визначить, що спортсмену доведеться змінити частину свого одягу, спортсмен отримує штраф(пенальті) за затримку матчу.
- Якщо рефері просить спортсмена прибрати заборонений елемент або спортсмен затримує поєдинок будь-яким іншим чином, спортсмен отримує штраф(пенальті).

3.9 Кожен спортсмен повинен мати можливість стати на ваги до кінця визначеного часу для зважування на кожних змаганнях.

3.10 Спортсменам дозволено зважуватись без наколінників або захисних елементів для інших суглобів. Але вони мають бути одягнені під час перевірки форми (Гі чек).

3.11 Учасникам, які не відповідають офіційним вимогам і специфікаціям, не буде дозволено продовжувати свої поєдинки. На розсуд рефері можуть бути призначені штрафи(пенальті) за затримку матчу чи змагань.

3.12 Нашивки та патчі мають бути розташовані лише в дозволених для цього місцях, які визначені і показані на ілюстрації (сторінка 13).

- Нашивки мають бути бавовняні та гарно пришиті до форми.
- Всі не повністю пришиті або пришиті в не дозволених для цього місцях патчі будуть видалені під час перевірки форми.
- Спонсорська нашивка або нашивка виробника бренду може бути розташована на передній нижній частині штанів (відповідно до ілюстрації). Нашивка повинна бути виготовлена з тонкої тканини та не займати більшу площу ніж 36 кв.см.

3.13 Учасники повинні дотримуватися правил гігієни:

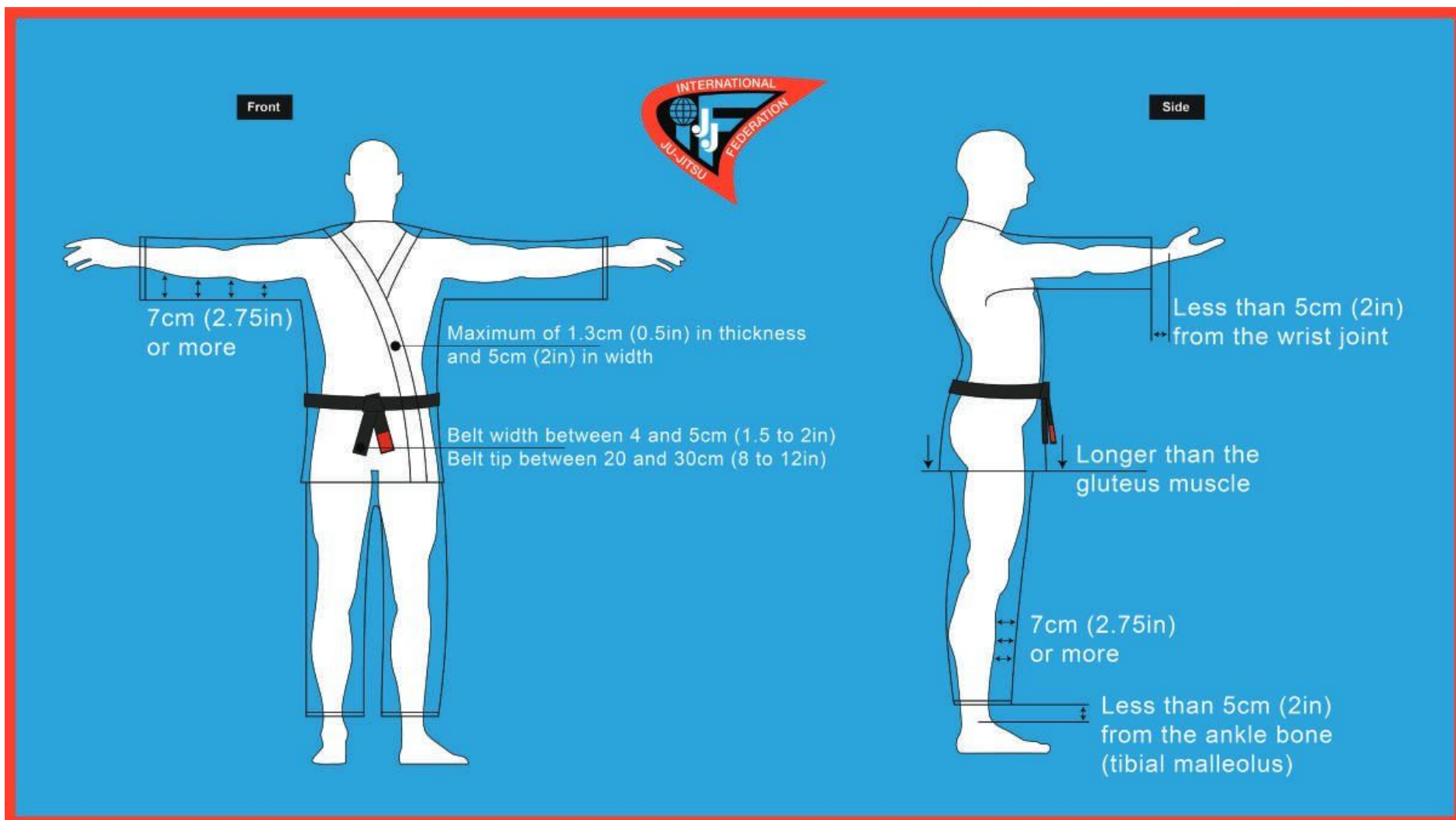
- Нігті повинні бути короткими.
- Перед змаганнями спортсмени повинні бути чистими та охайними.
- У разі видимої травми шкіри, висипу, інфекції чи іншого захворювання необхідно повідомити лікаря, який матиме останнє слово щодо того, чи може спортсмен брати участь у змаганнях.
- Пересуваючись поза зоною поєдинку, спортсмен повинен бути у взутті.
- Форма повинна бути чистою і сухою на початку змагань і не мати неприємного запаху.

3.14 До відповідальності спортсмена входить:

- Мати відповідну до офіційної категорії вагу у спеціально визначений період.
- Притримуватись гігієни та доглядати за собою.
- Одягати чисту форму яка відповідає офіційним вимогам, з паском або рашгардом відповідного кольору.
- Розуміти правила за яким змагається вікова категорія спортсмена (з урахуванням розподілу по паскам, якщо це вимагається).
- Знаходитись у відповідному місці і бути готовим змагатись коли спортсмена викликають.
- Слухати і виконувати інструкції рефері.

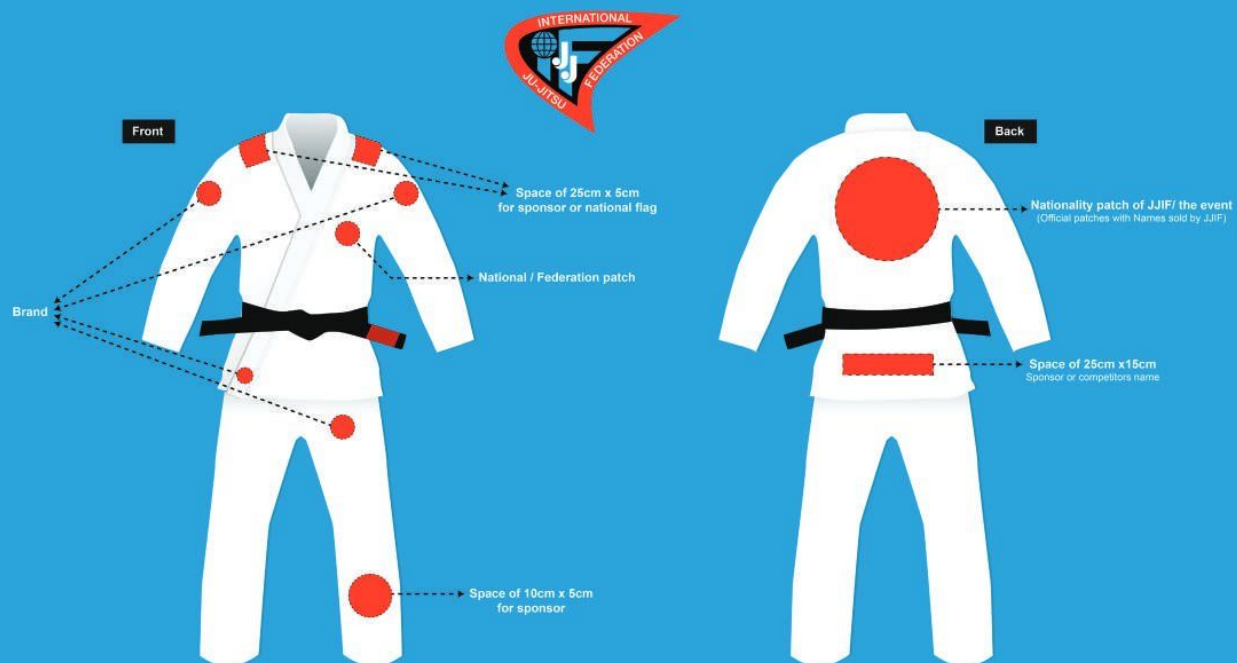
РОЗДІЛ 3

ПОСІБНИК З УНІФОРМИ (ГІ)



РОЗДІЛ 3

ПОСІБНИК З РОЗТАШУВАННЯ ПАТЧІВ



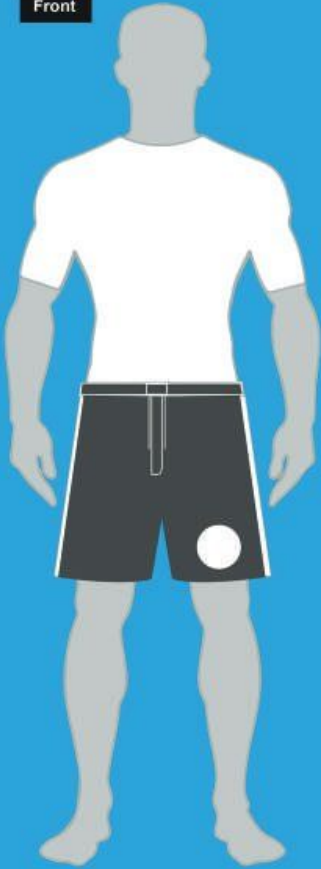
Generalities:

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

РОЗДІЛ 3

ПОСІБНИК З УНІФОРМИ (НО-ГІ)

Front



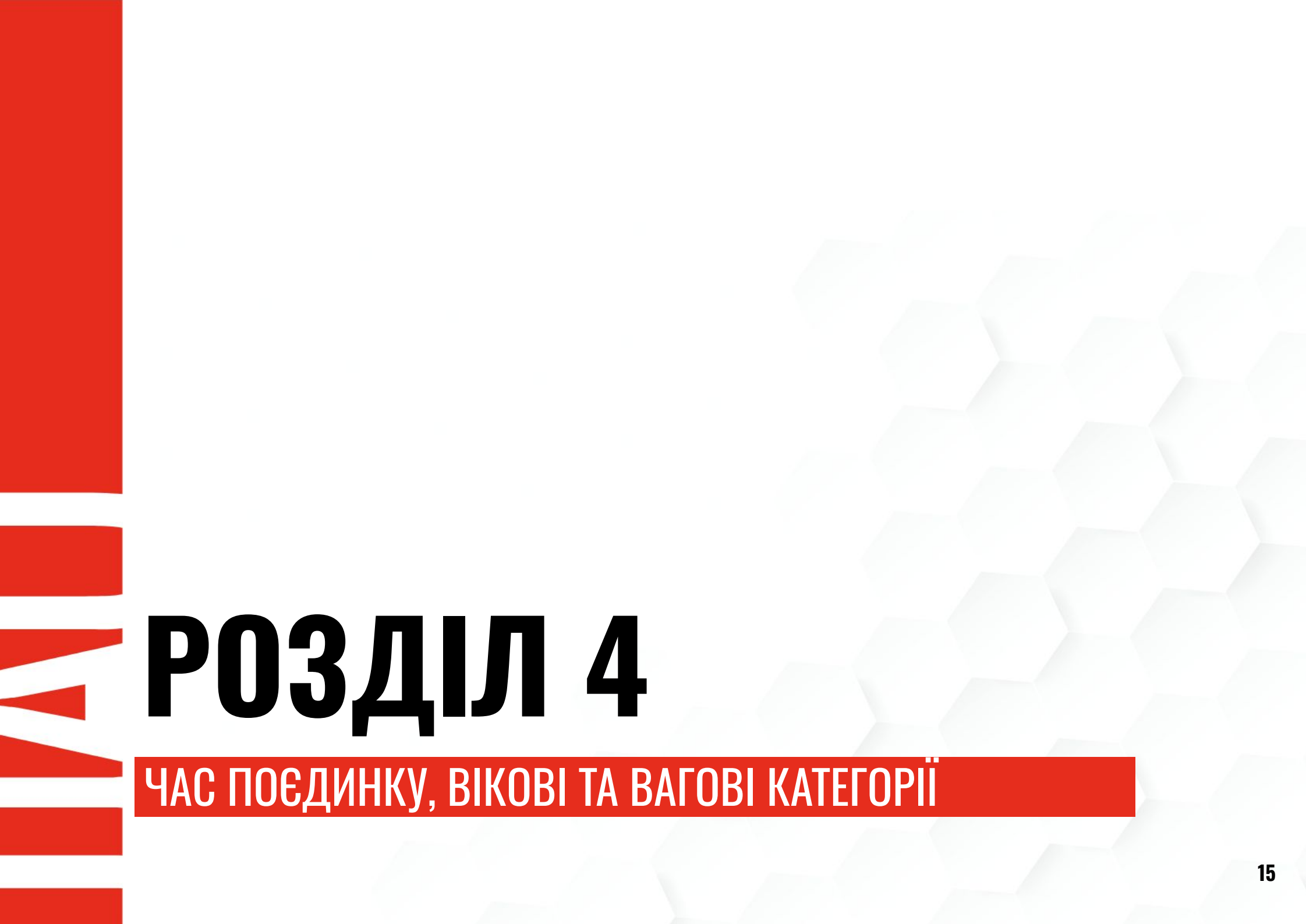


**NO-GI
uniform policy**

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

Side





РОЗДІЛ 4

ЧАС ПОЄДИНКУ, ВІКОВІ ТА ВАГОВІ КАТЕГОРІЇ

РОЗДІЛ 4

ЧАС ПОЄДИНКУ, ВІКОВІ ТА ВАГОВІ КАТЕГОРІЇ

4.1 Вікові та вагові категорії встановлені відповідно до Спортивного Кодексу JJIF.

4.2 Тривалість матчу визначається віковою категорією.

4.3 Між двома поєдинками одного спортсмена, повинна бути мінімум 5 хвилинна перерва. Якщо наступний поєдинок за призове місце, перерва має бути 10 хвилин.

4.4 Спортсмен, який досягає віку відповідного до вікової категорії в той самий рік, коли бере участь у змаганнях (з 1 Січня по 31 Грудня) буде зарахований до цієї категорії, навіть якщо він ще не зустрів свій день народження в цьому році.

- Виключення лише для категорій U21 та Дорослі, коли спортсмен повинен досягти 18 річчя на момент проведення змагань.

4.5 Спортсмен повинен брати участь лише в одній віковій категорії та одних змаганнях. Навіть якщо ці категорії змагаються в різні дні у рамках одного турніру, спортсмен не може брати участь в обох вікових категоріях.

4.6 Спортсмен повинен брати участь лише в одній ваговій категорії в рамках одних змагань.

ЧАС ПОЄДИНКІВ ПО ВІКОВИМ КАТЕГОРІЯМ

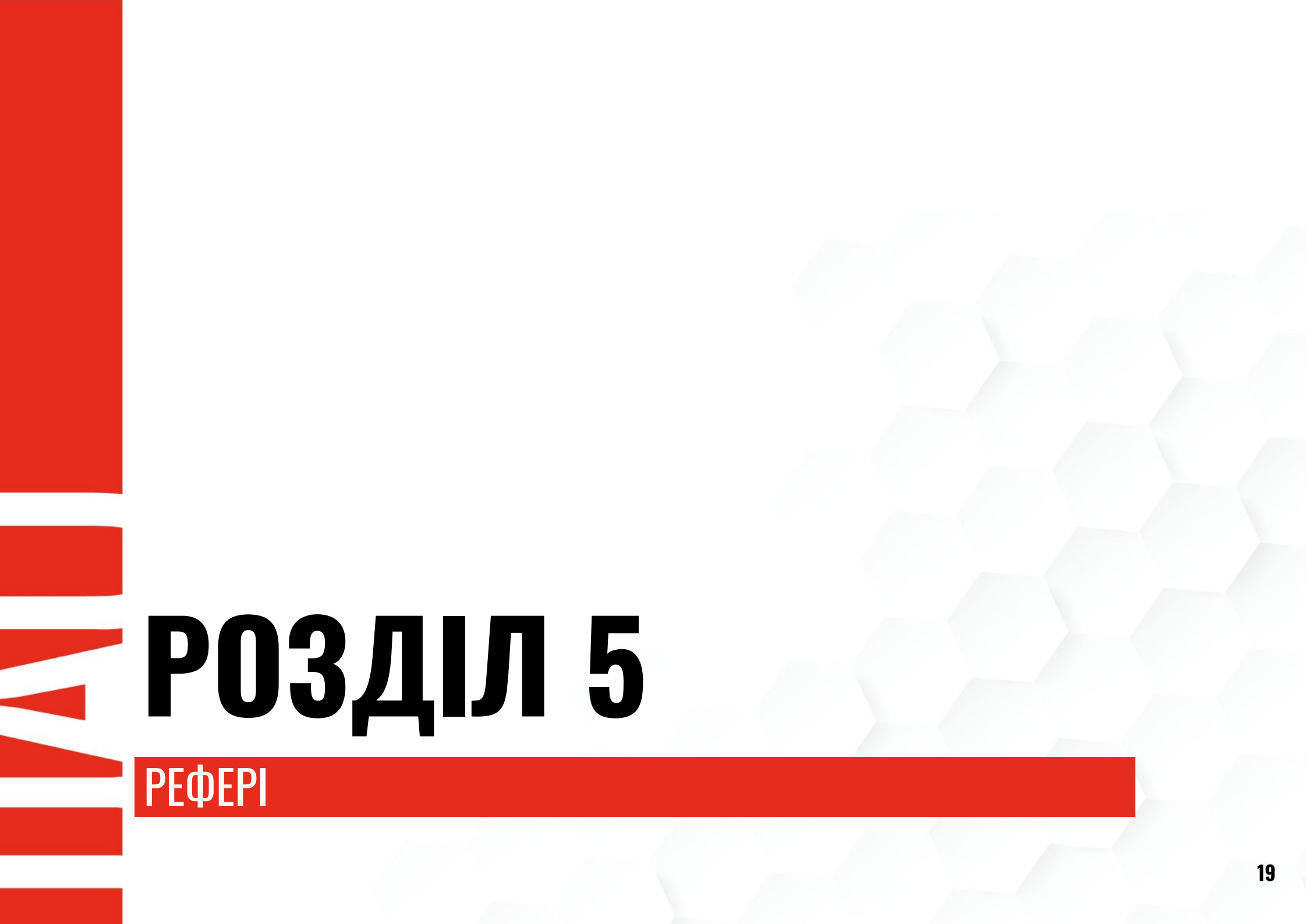
Категорія	Вік	Час поєдинку
Мастерс	35 і старші	5 хвилин
Дорослі	18 і старші	5 хвилин
U21	18 - 20 років	5 хвилин
U18	16 - 17 років	4 хвилини
U16	14 - 15 років	3 хвилини
U14	12 - 13 років	3 хвилини
U12	10 - 11 років	3 хвилини
U10	8 - 9 років	1.5 хвилини
U8	7 і молодші	1.5 хвилини

ВАГОВІ КАТЕГОРІЇ: U16 ТА СТАРШІ

ЧОЛОВІКИ			ЖІНКИ		
Дорослі/Мастерс/U21	U18	U16	Дорослі/Мастерс/U21	U18	U16
					-32 kg
		-40 kg			-36 kg
		-44 kg		-40 kg	-40 kg
	-48 kg	-48 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
	-52 kg	-52 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-85 kg	-85 kg	+77 kg	+70 kg	+70 kg	
-94 kg	+85 kg				
+94 kg					

ВАГОВІ КАТЕГОРІЇ: U14 ТА МОЛОДШІ

ЧОЛОВІКИ			ЖІНКИ		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-30 kg	-24 kg	-21 kg	-25 kg	-22 kg	-20 kg
-34 kg	-27 kg	-24 kg	-28 kg	-25 kg	-22 kg
-38 kg	-30 kg	-27 kg	-32 kg	-28 kg	-25 kg
-42 kg	-34 kg	-30 kg	-36 kg	-32 kg	-28 kg
-46 kg	-38 kg	-34 kg	-40 kg	-36 kg	-32 kg
-50 kg	-42 kg	-38 kg	-44 kg	-40 kg	-36 kg
-55 kg	-46 kg	-42 kg	-48 kg	-44 kg	-40 kg
-60 kg	-50 kg	+42 kg	-52 kg	-48 kg	+40 kg
-66 kg	+50 kg		-57 kg	+48 kg	
+66 kg			+57 kg		



РОЗДІЛ 5

РЕФЕРІ

РОЗДІЛ 5

ПОВНОВАЖЕННЯ РЕФЕРІ

5.1 У кожному поєдинку, Рефері має найавторитетнішу позицію.

- Результат кожного поєдинку, який регулює рефері є суверенним.
- Суб'єктивне тлумачення рефері щодо нарахування балів, переваг або штрафів є остаточним і незмінним.

5.2 Оголошений результат матчу може бути скасований лише в таких випадках:

- Якщо в рахунку на табло була помилка або його неправильно розтлумачили.
- Якщо спортсмен перемігший сабмішеном використав заборонену техніку яка не була визначена рефері.
- Якщо спортсмен був помилково дискваліфікований за використання дозволеного сабмішену або техніки.
 - Якщо припинення поєдинку і дискваліфікація відбулись до здачі опонента, поєдинок відновлюють у центрі і присвоюють тому, хто виконував сабмішен, 2 бали.
 - Якщо сабмішен призвів до здачі супротивника, атакуючий стає переможцем поєдинку.

5.3 У разі помилкових рішень рефері через неправильне застосування правил, встановлених у цій книзі, наступні умови мають бути виконані в даному порядку, для виправлення ситуації:

- Рефері може радитись з головним рефері змагань.
- Остаточне рішення про зміну оголошеного результату приймає рефері, який регулював поєдинок.
- Головний суддя змагань повинен перевірити, разом з технічною командою змагань, чи не просунулись поєдинки далі по сітці і може прийняти рішення про зміну результату, тільки якщо поєдинки в сітці не просунулись до наступного етапу.

5.4 Рефері зобов'язаний втрутитись в поєдинок і зупинити час коли це є необхідним.

5.5 Рефері зобов'язаний слідкувати, щоб спортсмени змагались всередині зони боротьби.

5.6 Під час виконання трикутника або утримання закритого гарду у стійці (у вікових категоріях молодше 12 років), обов'язком рефері є захист спини спортсмена, для чого він повинен знаходитись позаду піднятого спортсмену і бути готовим зберегти його від можливості падіння на хребет.

РОЗДІЛ 5

МАТ РЕФЕРІ ТА ВІДЕО РЕФЕРІ



Мат Рефері



Відео Рефері

5.7 Мат Рефері (MP) знаходиться в зоні поєдинку і керує перебігом сутички, відповідаючи за винесення рішень та спостереження за спортсменами.

5.8 Два Відео Рефері (VR) спостерігають за поєдинком наживо (з можливістю подальшого перегляду за допомогою відео обладнання) і контактують з MP якщо вважають за необхідне внести корекцію.

- Якщо хоча б один з двох VR згоден з рішенням MP, його рішення не змінюється.
- Якщо обидва VR згодні, що рішення MP має бути зміненим, то вони контактують з MP щодо їх рішення і MP вносить зміни на табло за допомогою відповідного жесту. (див сторінку 30)

5.9 Тільки MP має змогу присуджувати або відмінити переваги за спробу сабмішену, через його краще положення відносно спортсменів ніж у VR. В усіх інших ситуаціях VR мають однакові повноваження щодо оцінювання як і MP.

5.10 У випадках коли всі три рефері мають різний вердикт щодо оцінки, MP повинен присвоїти усереднену оцінку.

- Наприклад: Один рефері оцінює прохід гарда в 3 бали, другий у перевагу, а третій не оцінює зовсім. В такому випадку MP повинен присвоїти перевагу, як усереднену оцінку..

5.11 У випадку коли спортсмен отримує останнє пенальті або скоює грубе порушення, MP спочатку показує жест дискваліфікації.

- Якщо хоча б один VR згоден, він підтверджує рішення MP і той зупиняє поєдинок і оголошує переможця.
- Якщо VR не згодні з дискваліфікацією, поєдинок буде продовжений.

5.12 У випадку нічиєї немає рішення рефері. Переможці всіх поєдинків, які закінчуються з рівною кількістю балів, переваг та пенальті, мають бути визначені за допомогою Голден Скору (дивитись розділ **12.4** на сторінці 67).

РОЗДІЛ 5

СИСТЕМА ЧЕЛЛЕНДЖІВ З ВІДЕОПОВТОРАМИ

5.13 Система челленджів має за мету дати можливість тренеру спортсмена можливість оскаржити оцінку нараховану МР.

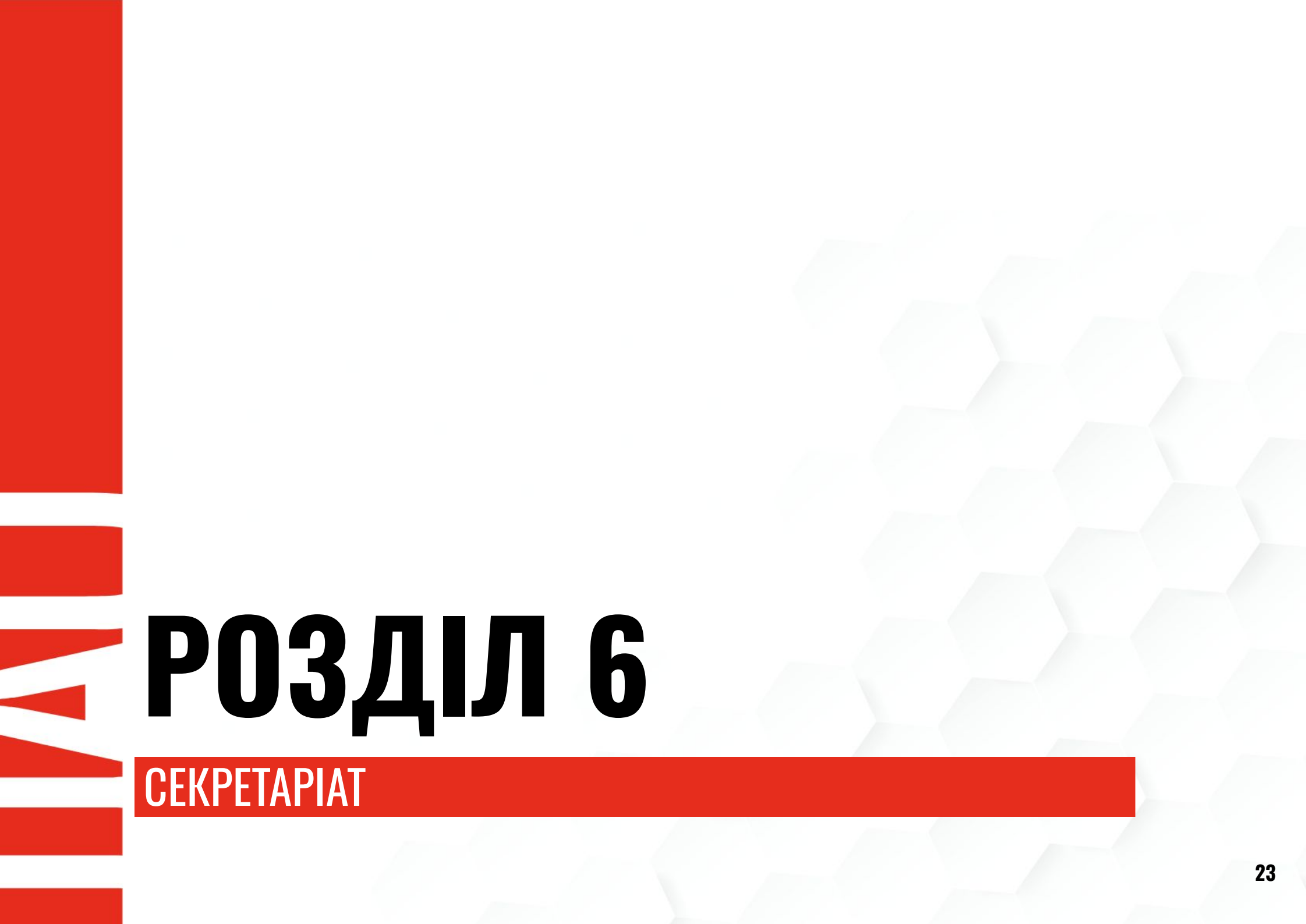
- Для челленджу і запиту на відеоперегляд, тренер повинен встати і підняти до гори ID картку (акредитацію) спортсмена та залишатись в цьому положенні допоки рефері не помітить його.
 - Якщо тренер сідає, рахується, що челлендж відіграно.
- МР спочатку повинен дочекатись стабільної позиції спортсменів перед тим, як зупиняти сутичку для розмови з тренером.
- МР повинен проінформувати ВР про челлендж для того, щоб вони перевірили відеоповтор і дійшли згоди погоджуватись з челленджем тренера, чи відхиляти його.
- Якщо челлендж підтверджений, тренер матиме змогу робити його знову.
- Якщо челлендж відхилено, тренер втрачає змогу робити подібні запити знову до кінця поєдинку або змагань, враховуючи наступне виключення:
 - Спортсмен який змагається за бронзову або золоту медаль, відновлює своє право на челлендж.

5.14 Вимоги до челленджів:

- Тренер може викликати челлендж лише на останню дію або послідовність дій.
- Тренер не може оскаржувати :
 - Переваги за сабмішен
 - Пенальті за пасивність
 - Будь-яку оцінку, яка вже була переглянута ВР до цього
- Тренер може лише сказати МР яку оцінку або дію він хоче, щоб ВР передивились, **заборонено сперечатись або просити пояснення.**

5.15 МР не буде приймати вербальні протести від тренера, якщо запит челленджу не був виконаний належним чином або право челленджа для даного спортсмена вже було використане.

- МР може вилучити тренера із зони змагань, якщо тренер продовжує сперечатись без формального запиту челленджу.



РОЗДІЛ 6

СЕКРЕТАРІАТ

РОЗДІЛ 6

СЕКРЕТАРІАТ

6.1 Секретаріат повинен розташовуватися так, щоб зона проведення поєдинків, учасники та МР знаходилися в їхньому полі зору. Наскільки це можливо, секретаріат повинен розташовуватися з протилежного боку татамі подалі від тренерів, учасників та глядачів.

6.2 Секретаріат складається з секретаря, який працює від імені організатора і відповідає за роботу електронного табло. На розсуд організатора може бути призначений додатковий персонал.

6.3 Табло повинно бути чітко розташоване в межах прямої видимості рефері, спортсменів, тренерів і глядачів.

6.4 Секретаріат повинен завжди проявляти професіоналізм і виконувати вказівки рефері.



РОЗДІЛ 7

ЖЕСТИ ТА ПЕРЕБІГ ПОЄДИНКУ

РОЗДІЛ 7

ЖЕСТИ ТА ПЕРЕБІГ ПОЄДИНКУ

7.1 Учасники починають сутичку стоячи обличчям один до одного, посередині зони поєдинку, приблизно два метри один від одного. Спортсмен з червоним паском або рашгардом стоїть зправа від МР. Учасники матимуть зробити поклін рефері і потім один одному.



Покіln рефері



Покіln один одному



Виклик учасників



7.2 Поєдинок починається з положення стоячи після команди МР “Файт!”.

7.3 З моменту коли між спортсменами з’являється захват їм одразу дозволяється переходити у положення гарду або на коліна.

7.4 Спортсмени можуть утримувати або змінювати різні позиції, але вони мусять активно намагатись виконати атаку або покращити свою позицію.

7.5 Всі двобої повинні проходити в зоні поєдинків.

- Будь-яка дія яка виходить за зону поєдинку (поза зоною безпеки) повинна бути зупинена і двобій має бути відновлений з позиції стоячи.

7.6 Якщо дві третини тіла спортсмена знаходяться на зоні безпеки і обидва атлети знаходяться у стабільній позиції яку можна відновити, МР зупиняє поєдинок і відновлює його в центрі в тій самій позиції, в якій було зупинено двобій.

7.7 Якщо спортсмен намагається завершити оцінювану дію в межах зони безпеки, МР має дочекатись доки атлет завершить цю послідовність дій, щоб зупинити поєдинок.

- Якщо спортсмен виконає, необхідний для оцінки, контроль протягом трьох секунд, МР зупинить поєдинок, присвоїть відповідну оцінку і відновить сутичку з цієї ж позиції у центрі.
- Якщо дія виходить за межі зони поєдинку до трьох секундного контролю, МР присвоїть перевагу і відновить сутичку у центрі з позиції стійки.

7.8 Якщо спортсмен знаходиться у зоні безпеки в позиції стоячи, МР зупинить сутичку і відновить в центрі з позиції стійки.

7.9 Поєдинок ніколи не може бути відновлений у сабмішені.



Початок поєдинку



Оголошення переможця поєдинку

РОЗДІЛ 7

КОМАНДИ “ФАЙТ” І “СТОП”

7.10 МР повинен сказати “файт!” для початку сутички або для продовження після його зупинки.

7.11 МР повинен сказати “файт!”, щоб попередити спортсмена про визнану пасивність на підлозі.

- МР вкаже відповідною рукою на спортсмена якого попереджає (або доторкнеться його спини, якщо він не бачить рефері).
- Спортсмен матиме десять (10) секунд, для відновлення активності спроби покращити позицію.
- Якщо один або обидва спортсмени залишаються пасивними після десяти секундного відліку, вони отримають штраф і негайно отримають ще одне попередження за пасивність.



“Файт!”

7.12 МР говорить “стоп!” для зупинки або завершення поєдинку, у наступних випадках:

- Якщо спортсмени покинули зону боротьби і перейшли у зону безпеки у стабільній позиції яку легко відновити, вони обидва будуть зупинені і повернуті всередину зони боротьби в ту ж саму позицію.
- Будь-який інший випадок, коли МР буде вважати за необхідне (заправити ГІ, у випадку виявлення травми і т.д.)
- Якщо спортсмени покинули зону поєдинку (враховуючи зону безпеки) у нестабільній позиції, яку не можна відновити, рефері відновить поєдинок у центрі зони боротьби з позиції стійки.
- Якщо один або обидва спортсмени травмуються, або йому (їм) стане зле.
- У випадку сабмішену (спортсмен постукав або проявив інші сигнали здачі, такі як крик та не змогу постукати будучи в щільному сабмішені).
- Закінчення часу поєдинку.



“Стоп!”

РОЗДІЛ 7

ЖЕСТИ ВІДНОВЛЕННЯ ПОЗИЦІЇ



Команда спортсмену підняти з підлоги

Команда спортсмену повернутись на підлогу

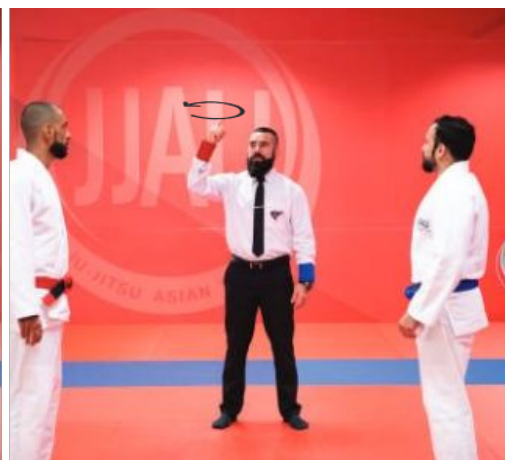


РОЗДІЛ 7

ІНШІ ЖЕСТИ



Виправити кімоно або пасок
(спортсмен має 20 секунд або буде нараховане пенальті)



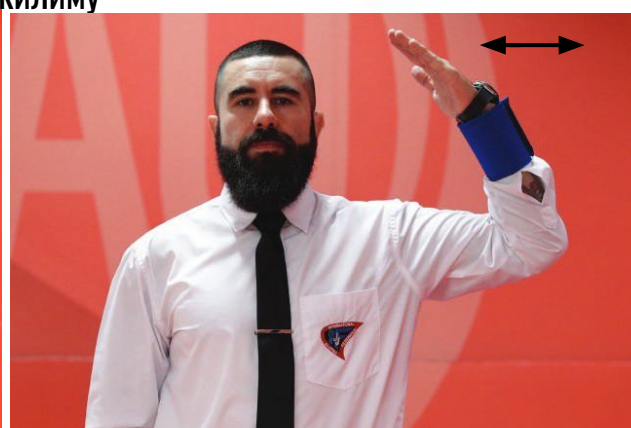
Інформування, що пенальті
нараховане за вихід за межі
килиму



Пенальті за заборонений
захват зсередини



Інформування, що ВР контактують з МР



Відміна попередньої оцінки або пенальті



РОЗДІЛ 8

ПРАВИЛА ОЦІНЮВАННЯ, БАЛИ ТА ПЕРЕВАГИ

РОЗДІЛ 8

ПРАВИЛА ОЦІНЮВАННЯ

У Джиу-Джитсу нагороджується прогресія оцінюваних дій і покращення позицій контролю, досягнутих спортсменом, протягом перебігу поєдинку, які націлені на досягнені сабмішену. Оцінювані позиції та дії мають бути стабілізовані протягом трьох (3) секунд контролю, для отримання балів. Якщо оцінювана позиція або дія досягнута але не стабілізована, спортсмен виконуючий спробу буде нагороджений перевагою.

Захисні дії (такі як перевертання знизу без гарду) не оцінюються.

Бали та переваги повинні бути присвоєні за дії спрямовані на прогрес позицій, але ніколи за регрес з більш домінантної позиції.

Дуже важливо завжди зауважувати де дія починається і де закінчується.

Принцип безперервності є показником щодо того, чи можна за послідовність дій в поєдинку отримати оцінку. Це має бути безперервна послідовність рухів, що націлені на отримання оцінки від початку дії, до її закінчення. Пауза в безперервності – це коли є явна перерва в русі і будь-яка спроба отримання оцінки вже була повністю закінчена.



РОЗДІЛ 8

БАЛИ

8.1 Бали нараховуються в той момент, коли спортсмен стабілізує оцінювану дію протягом трьох (3) секунд.

МР визначить і покаже кількість балів які мають бути нараховані, використовуючи руку відповідного до кольору паску спортсмена, який виконав оцінювану дію.



2 Бали
Тейкдаун
Свіп
Коліно на животі



3 Бали
Прохід гарду



4 Бали
Маунт
Бек маунт
Бек контроль

8.1.1 Якщо спортсмен навмисно покидає зону поєдинку, щоб уникнути виконання його опонентом оцінюваної дії або збереження опонентом домінантної позиції, спортсмену буде нараховане пенальті за вихід з зони поєдинку і його опонент отримує 2 бали.

- Порядок нарахування пенальті зберігається і якщо за відповідне пенальті має бути нараховані додаткові перевага або бали, вони додаються до рахунку.
- Якщо до виходу спортсмена за межі татамі позиція була стабільною і її легко відтворити, МР відновить поєдинок у центрі з цієї ж позиції. В іншому випадку поєдинок відновиться у стійці.

8.1.2 Оцінки є кумулятивними і накопичуються за декілька оцінюваних дій виконаних спортсменом одночасно, за які рефері має відлічити трьох секундну стабілізацію лише один раз, для нарахування балів за кожну з цих позицій одночасно.

- Бали нараховуються за кожну залікову дію, виконану в заданій послідовності з трьома секундами стабілізації.
- Перевага надається за кожну залікову дію, яка виконана, але не стабілізована протягом трьох секунд.

8.1.3 Коли спортсмен намагається виконати залікову дію під час атаки сабмішеном, з боку його суперника, МР розпочне трьох секундний відлік стабілізації лише після того, як спортсмен повністю вийде з сабмішену та досягне залікової позиції, як необхідно.

- Якщо спортсмен який вже знаходиться під атакою сабмішеном намагається зайняти залікову позицію і звільняється від атаки без утримання залікової позиції хоча б на мить, оцінка (бали або переваги) не нараховується.

8.1.4 Якщо спортсмен потрапляє під атаку сабмішеном вже перебуваючи в заліковій позиції, МР припиняє відлік трьох секундної стабілізації.

- Якщо спортсмен звільняється від сабмішену або час сутички закінчується, МР нараховує спортсмену перевагу за кожну, хоча б на мить, досягнуту позицію. Ці переваги будуть нараховані, навіть якщо спортсмени більше не перебувають у тому положенні, в якому вони були, коли трисекундний відлік було припинено.
- Якщо спортсмен звільняється від сабмішену та зберігає оцінювану позицію, для отримання балів знову потрібен трьох секундний відлік. Перевага буде нарахована, якщо трьох секундної стабілізації не досягнуто.

РОЗДІЛ 8

ПЕРЕВАГИ

8.2 Перевага нараховується, коли спортсмен виконує залікову дію, але не може досягти стабільної позиції з трьох секундним контролем.

Перевага також нараховується за дозволені спроби сабмішену, які створюють реальну небезпеку для суперника, що визначається як можливість довести до здачі, втрати свідомості або травми.

Перевага нараховується лише тоді, коли у спортсмена більше немає шансу завершити залікову дію або коли спроба сабмішену була повністю уникнута.

8.2.1 Тільки МР має право оцінювати або відмінити переваги за спроби сабмішенів.

8.2.2 Перевага може бути нарахована навіть після закінчення часу поєдинку але до оголошення переможця, за умови виконання критеріїв для отримання переваги.

8.2.3 Спортсмен який виконує одну або декілька залікових дій, знаходячись під спробою виконання сабмішену опонентом, отримає лише одну перевагу якщо не звільниться від атаки до кінця сутички.



Нарахування переваги



РОЗДІЛ 9

ОЦІНЮВАНІ ДІЇ ТА ПОЗИЦІЇ

РОЗДІЛ 9

ОЦІНЮВАНА ДІЯ: ТЕЙКДАУН

9.1 Тейкдауном вважається коли спортсмен починаючи зі стійки переводить свого суперника на підлогу (на спину, на бік, або сидячи), або на коліна животом донизу з відповідним контролем стегон знаходячись за лінією плечей.

Атакуючий спортсмен повинен досягнути позиції контролю зверху над опонентом і протримати її не менше трьох секунд після спроби тейкдауну, щоб отримати за це 2 бали.



Мінімум одне коліно на землі і контроль позаду лінії плечей



Приземлення на спину



Приземлення на бік



Приземлення сидячи



9.1.1 Коли спортсмен, починаючи зі стійки, переводить супротивника на підлогу в позицію животом донизу або стоячи на хочаб одному коліні, бали будуть зараховані лише після того, як атакуючий спортсмен буду контролюватиме стегна опонента, знаходячись позаду лінії плечей, і протримає не менш ніж 3 секунди. Гачки бек контролю не обов'язкові для отримання оцінки.

9.1.2 Спортсмен, який розпочав тейкдаун до того, як його опонент виконав зтягування в гард, отримує 2 бали, з урахуванням трьох секундного контролю.

9.1.3 Якщо спортсмен має захват на нозі опонента або на його штанах і супротивник виконує зтягування в гард на підлогу, спортсмен який мав захвати на нозі має отримати оцінку за тейкдаун, з урахуванням трьох секундного контролю.

9.1.4 Якщо спортсмен має захват на нозі або штанах опонента і цей опонент застрибує в гард і залишається у повітрі, для того щоб отримати оцінку за тейкдаун, спортсмен з захватом на нозі/штанах має покласти супротивника на підлогу протягом трьох секунд, для рахування це продовжуванню дією тейкдауну.

- Якщо він переводить спортсмена на підлогу після трьох секунд закритого гарду у повітрі, тейкдаун не оцінюється (ні бали, ні переваги).
- У категоріях де застрибування в гард заборонені, МР зупинить поєдинок і присвоїть пенальті тому, хто застрибував, відновить сутичку зі стійки і зарахує спортсмену з захватами на штанах/нозі присвоїть два бали за тейкдаун.

9.1.5 Якщо спортсмен виконує тейкдаун, і суперник приземляється на зону безпеки, спортсмен, який виконує тейкдаун, повинен перебувати обома ногами в зоні боротьби, коли починається рух, щоб отримати оцінку за тейкдаун.

- Якщо спортсмени залишаються в зоні безпеки після тейкдауну, МР зупинить матч лише після трьох секунд стабілізації.
- МР після цього нарахує бали і відновить сутичку у центрі з тієї ж позиції, яка була під час зупинки.
- Якщо позиція не стабільна, за спробу тейкдауну буду нарахована перевага, якщо умови виконання тейкдауну були виконані.

9.1.6 Якщо опонент, взявши захват у стійці, переходить на одне коліно, тільки спортсмен залишившийся у стійці може отримати оцінку за виконання тейкдауну. Спортсмен ставший на коліна не отримує оцінку за тейкдаун, якщо це не є продовженням тейкдауну розпочатого в стійці.

9.1.7 Коли суперник змушує спортсмена впасти на землю, виконуючи тейкдаун в одну або дві ноги і спортсмен успішно застосовує контртейкдаун, тільки той спортсмен, який виконує контртейкдаун, може отримати оцінку.

- Контртейкдаун повинен розпочатись до того, як спортсмен опиниться на підлозі від впливу тейкдауну опонента.
- Якщо тейкдаун призводить до падіння до того, як почнеться контртейкдаун, спортсмен, який намагається здійснити тейкдаун, отримає перевагу, і будь-який наступний реверс з позиції гарду нижнім гравцем вважатиметься спробою свіпу, а не контр-тейкдауном.

9.1.8 Тейкдаун без оцінки (балів або переваги):

- Спортсмен розпочавший тейкдаун після зтягування в гард його опонентом, не отримує оцінки за тейкдаун.
- Спортсмен, який, безперервно захищаючись від свіпу, повертає суперника спиною або боком вниз на землю і при цьому в стійці буде проведено менше трьох секунд, не отримує оцінку, пов'язану з тейкдауном.
- Спортсмен захищаючийся від бек контролю у стійці, коли опонент має хоча б один гачок і не стоїть на підлозі, не отримує оцінку за тейкдаун.
- Якщо спортсмен виконуючий тейкдаун приземляється одразу поза гардом і в той же момент супротивник його перевертає в позицію нижнього, спортсмен виконуючий тейкдаун отримає перевагу, а його супротивник не отримує жодної оцінки.

9.1.9 Тейкдауни можуть бути оцінені знову, якщо обидва спортсмени повернуться в положення стоячи без продовження бою на землі.

РОЗДІЛ 9

ЗАЛІКОВА ДІЯ: СВП



Ключове визначення: Гард визначається як використання однієї або обох ніг для контролю або блокування суперника, що зверху, від досягнення ним домінуючої позиції (сайд контроль, маунт, північ-південь і т.д.).

- Ноги не обов'язково мають бути в прямому контакті з суперником (наприклад, сидячий гард проти стоячого супротивника), якщо ноги знаходяться якимось чином між нижнім спортсменом і суперником.
- Якщо спортсмен піднімається з гарду навколішки або на ноги, без продовження спроби виконати залікову дію, то вважається, що позиція гарду закінчилась.
- Без безперервності з позиції гарду не можна досягти свіпу або проходу гарду..

9.2 Свіп - це коли спортсмен, починаючи безперервну дію з гарду, змінює свою позицію на верхню переводячи супротивника в позицію нижнього (на спину, бік або навколішки чи животом донизу з контролем стегон позаду лінії плечей).

Два (2) бали нараховується за успішний свіп з трьох секундним контролем в позиції зверху.



9.2.1 Якщо спортсмен який намагається виконати свіп, досягає зміни положення і займає позицію зверху, але не в змозі стабілізувати її протягом трьох секунд, за спробу свіпу отримує **перевагу**. Перевага не отримується в наступних випадках:

- Якщо спортсмен ініціює свіп, який виводить суперника з рівноваги на землю, але не намагається досягти верхньої позиції.
- Якщо спортсмен виконує свіп і миттєво досягає верхньої позиції, але самостійно відступає назад, щоб боротись з гарду.

9.2.2 Якщо спортсмен виконуючий свіп досягає **бек контролю** з одним або двома гачками в той час як **хоча б одне коліно** опонента знаходиться на підлозі, це вважається зміною рівнів та зайняттям позиції зверху і оцінюється як свіп, з урахуванням трьох секундного контролю.

- Якщо один або два гачки заправлені, бали або перевага за бек контроль також будуть нараховані, з урахуванням трьох секундного контролю і при технічно правильному виконанні бек контролю.

9.2.3 Переваги не нараховуються за спроби свіпу, що починаються і закінчуються у 50/50 гарді. Однак два бали будуть нараховані, якщо спортсмен досяг позиції зверху і виконав трьох секундний контроль.



Спортсмен (синій) застосовує 50/50 гард



Спроба свіпу



Невдала спроба і повернення у 50/50:
БЕЗ ОЦІНКИ

9.2.4 Додаткові бали нараховуються одночасно за успішні свіпи, які закінчуються безпосередньо в позиції “коліно на животі”, маунт або бек маунт, якщо ті відповідають технічним визначенням кожної залікової дії та стабілізовані протягом трьох секунд.

9.2.5 Якщо спроба свіпу з гарду призводить до переходу у позицію стоячи, тільки після знаходження двох спортсменів на ногах протягом трьох секунд, вважається перехід до боротьби у стійці.

- Трьох секундний відлік починається коли один із спортсменів стоїть на **двох** ногах, а інший на **одній**.
- Жоден із спортсменів не повинен стояти на **колінах**.
- Через три секунди, більше немає продовженої дії з гарду і обидва спортсмени можуть отримати оцінку за тейкдаун.



9.2.6 Зміни рівня з нижньої до верхньої позиції без безперервності з гарду не зараховуються як свіп і тому не будуть оцінюватися.

РОЗДІЛ 9

ЗАЛІКОВА ДІЯ: ПРОХІД ГАРДУ

9.3 Прохід гарду - це коли верхній спортсмен безперервно повністю проходить ноги спортсмена, який знаходиться в гарді, і займає домінуючу позицію контролю зверху тримаючи опонента на спині або боку зі стегнами на підлозі.

Три (3) бали нараховуються за успішний прохід гарду, з урахуванням трьох секундного контролю.



9.3.1 Додаткові бали нараховуються одночасно за успішний прохід гарду, який закінчується безпосередньо в позиції “коліно на животі”, маунт або бек маунт, якщо ті відповідають технічним визначенням кожної залікової дії та стабілізовані протягом трьох секунд.

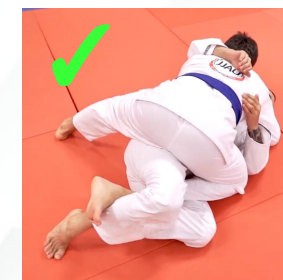


Прохід гарду



Напівгард

Ключове визначення: Контроль зверху у напівгарді - це коли спортсмен зверху, з однією ногою стиснутою супротивником у напівгарді і досягає контролю над торсом свого опонента.



“Зворотній напівгард” (зліва) не рахується як контроль зверху у напівгарді.

9.3.2 Коли спортсмен, намагаючись пройти відкритий або закритий гард, або коли суперник затягує одразу в напівгард зі стійки, встановлює контроль зверху в напівгарді, але не може завершити прохід гарду, спортсмен отримає перевагу після втрати контролю зверху в позиції напівгарду.

- Якщо верхній спортсмен потрапляє у напівгард одразу після свіпу, відновлення гарду, або будь-якої іншої не описаної вище, перевага не нараховується за контроль зверху у напівгарді.
- Якщо спортсмен все ж таки завершує прохід гарда, то нараховується лише три бали за прохід, перевага за контроль зверху в напівгарді не нараховується.

9.3.3 Якщо спортсмен у гарді (знизу) переходить в черепаху або в позицію животом донизу для уникнення проходу гарду, атакуючий спортсмен отримує перевагу за прохід. Перевага нараховується лише у випадку, коли завершення проходу гарду неможливе.



Спроба проходу гарду



Супротивник переходить в черепаху для уникнення проходу: ПЕРЕВАГА (контроль стегон не обов'язковий)

9.3.4 Якщо в гарді спортсмена знизу перевертають або він сам перекочується назад в положення навколішки, спортсмен, що намагався пройти гард, отримує перевагу лише досягнувши контролю стегон позаду лінії плечей супротивника.



Спортсмен знизу в гарді перекочується назад



Спортсмен, що проходив гард досягає контроль стегон позаду лінії плечей: ПЕРЕВАГА

9.3.5 Якщо спортсмен, який уже пройшов гард, ставить ногу між або перед ногами нижнього, спортсмен, який стоїть зверху, може отримати бал за прохід гарду лише тоді, якщо нижній приймає позицію гарду, першим контролюючи або блокуючи верхнього використовуючи ноги. В іншому випадку оцінка за прохід гарду не може бути отримана.

9.3.6 Для випадків **спайдер гарду** з ногою на біцепсі: Навіть якщо спортсмен зверху проходить лінію стегон опонента, який у гарді знизу, і ставить коліно на живіт, але нижній тримає вирівняну ногу на біцепсі верхнього така позиція все ще вважається гардом.



- Оцінка за прохід не нараховується в такому випадку.
- Якщо нога розташована на біцепсі згинається, МР починає відлік трьох секундної стабілізації за прохід гарду і коліно на животі(якщо виконане).

9.3.7 Якщо верхній спортсмен миттєво виконує прохід гарду отримуючи хоча б перевагу за прохід, будь які перевероти знизу не оцінюються як свіпи, оскільки гарду в цей момент вже немає.

9.3.8 Якщо спортсмен, який намагається пройти гард, опинився грудьми до спини позаду нижнього, який сидів, і не зміг завершити прохід, буде нараховано перевагу.

РОЗДІЛ 9

ЗАЛІКОВА ПОЗИЦІЯ: КОЛІНО НА ЖИВОТІ

9.4 Позиція коліно на животі - це коли спортсмен зверху розташовує своє коліно або гомілку поперек живота, грудей, або ребер супротивника який лежить на спині або боку.

Спортсмен повинен бути обличчям до голови супротивника і другим коліном не торкатись підлоги, для отримання оцінки.

Правильне виконання позиції коліно на животі оцінюється в два (2) бали.

9.4.1 Якщо спортсмен розташовує своє коліно чи гомілку на живіт, ребра або груди супротивника, але його інше коліно стоїть на підлозі, МР продовжить спостерігати, чи зможе спортсмен виконати цю позицію технічно коректно з трьох секундною стабілізацією, як це описано у визначенні, для отримання оцінки.

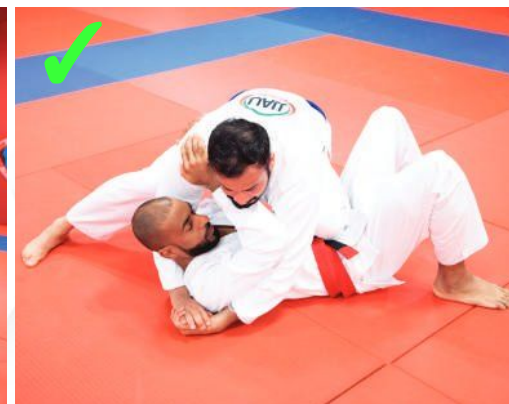
- Якщо спортсмена зайнявшого позицію коліно на животі змушують змінити позицію до закінчення трьох секундного відліку стабілізації або час поєдинку закінчується, він отримує перевагу.

9.4.2 Якщо спортсмен, який вже виконав коліно на животі і змінює сторону або самостійно відступає, щоб знову повернутись в позицію коліно на животі, додаткові бали не нараховуються.

- Якщо верхнього скидають з позиції коліно на животі, оцінка за цю позицію може бути нарахована знову, при правильному її технічному виконанні і стабілізації протягом трьох секунд.



Друге коліно на підлозі: ПЕРЕВАГА



Обличчям до ніг: БЕЗ ОЦІНКИ

9.4.3 Якщо спортсмен досягши маунту самостійно відступає до позиції коліно на животі, оцінка за неї не нараховується.

- Якщо спортсмена скинули до позицій нижче у прогресі (сайд контроль, північ-південь, або гард), оцінка за коліно на животі може бути нарахована знову, при правильному виконанні і стабілізації протягом трьох секунд.



РОЗДІЛ 9

ЗАЛІКОВІ ПОЗИЦІЇ: МАУНТ І БЕК МАУНТ



9.5 Маунт визначається, коли спортсмен зверху використовує свої ноги для контролю тулуба супротивника який лежить на спині або боку, при цьому коліна не мають бути вищими за лінію плечей і не більше ніж одна рука опонента може знаходитись під ногою верхнього спортсмена. Верхній повинен стояти або двома колінами (класичний маунт) на підлозі, або одним коліном і ступнею (технічний маунт).

Бек маунт визначається, коли спортсмен зверху використовує свої ноги для контролю тулуба супротивника який лежить животом до низу, при цьому коліна не мають бути вищими за лінію плечей і не більше ніж одна рука опонента може знаходитись під ногою верхнього спортсмена.

Технічно правильно виконані маунт або бек маунт оцінюються в чотири (4) бали.

9.5.1 Маунт та бек маунт визначаються як дві різні позиції, і вони вважаються рівними за прогресом до бек контролю як найвищі можливі позиції.

- Таким чином, чотири бали нараховуються кожного разу, коли досягається будь-яка з цих позицій, якщо виконуються технічні визначення.
- Кожен раз, коли спортсмен перевертається з маунта в бек маунт і навпаки, нараховуються бали.



Класичний маунт



Грейпвайн маунт



Технічний маунт



Маунт з однією рукою під ногою



Бек маунт

9.5.2 Якщо спортсмен намагається виконати маунт або бек маунт коли обидві руки суперника затиснуті під його ногами, МР продовжить спостерігати, чи зможе спортсмен завершити дію, як технічно визначено, протягом трьох секунд, щоб отримати бали.

- Якщо спортсмена, який намагається виконати маунт або бек маунт, скидають в інше положення до того, як будуть нараховані бали або закінчиться час, спортсмен отримає перевагу.



Обидві руки під ногами: ПЕРЕВАГА
Якщо маунт не виконаний за технічним визначенням

9.5.3 If the athlete **willingly retreats** from full mount or back mount and then returns to the same position, no additional score will be given.

- If the athlete is forced by the opponent to lose the position, the score(s) may be awarded again, respecting the three-second count and technical definitions.



Трикутник зверху : БЕЗ ОЦІНКИ



Зворотній маунт: БЕЗ ОЦІНКИ

РОЗДІЛ 9

ЗАЛІКОВА ПОЗИЦІЯ: БЕК КОНТРОЛЬ



9.6 Бек контроль визначається, коли спортсмен із-за спини суперника розміщує обидві ноги як контрольні гачки з п'ятами або перед стегнами, або між ногами суперника, при цьому максимум одна рука затиснута і гачки повинні бути нижче лінії плечей.

Ноги не повинні бути жодним чином схрещені, щоб отримати бали.

Чотири (4) бали нараховуються за технічно правильне виконання бек контролю протягом трьох секунд.

9.6.1 Якщо спортсмен, що виконує бек контроль, розміщує лише один гачок, схрещує/закриває трикутник ногами або обидві руки супротивника потрапляють під його ноги, МР чекатиме чи зможе спортсмен досягти технічно правильної позиції і протримати протягом трьох секунд, щоб нарахувати бали.

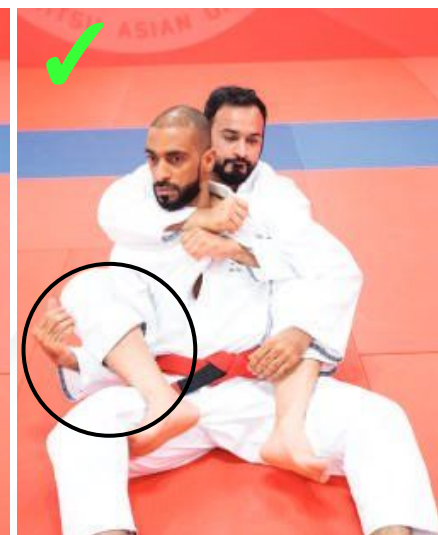
- Якщо спортсмена, який намагається забрати бек контроль, скидають в інше положення до нарахування балів або час поєдинку закінчується, він отримує перевагу.

9.6.2 Спортсмен повинен повністю втратити доступ до спини суперника, перш ніж матиме змогу знову отримати бали за бек контроль.

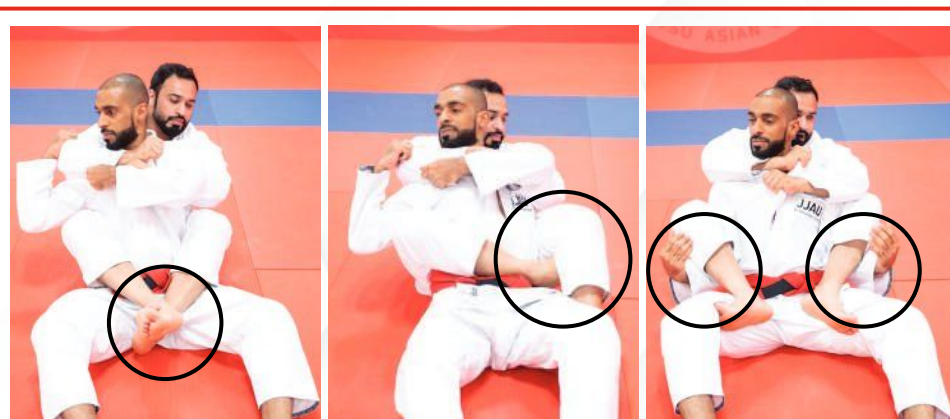
- Просто прибирання і повернення гачків не дає жодної оцінки (бали або переваги) за бек контроль.



Бек контроль з двома гачками



Бек контроль з однією рукою під ногою



Схрещені ноги

Трикутник ногами

Обидві руки під ногами

ПЕРЕВАГА за ці ситуації, якщо бек контроль не був технічно виконаний за визначенням



РОЗДІЛ 10

САБМІШЕНИ

10.1 Наступний список охоплює низку легальних сабмішенів для змагань відкритого рангу серед вікових груп U18 і старше, із забороненими діями, узагальненими для всіх вікових груп на сторінці 59. Будь ласка, зверніться до таблиці на сторінці 60 для змагань із дивізіонами, відсортованими за рангом поясу або еквівалентним рівнем досвіду.

- Дозволяються будь-які задушливі, за винятком задушливих голими руками або пальцями.
- Якщо під час спроби задушливого, спортсмен що захищається потрапляє у ситуацію здавлювання обличчя, атака вважається легальною.
- Будь які скручування або вигинання застосовані до плеча або ліктя - дозволені.
- Всі больові на зап'ясток дозволені з категоріях U18 і старше.
- **Прямі больові на щиколотку** дозволені в категоріях U18 і старше.
- Сабмішени внутрішнього здавлювання ліктя або коліна (також відомі як біцес і калф слайсер) дозволені в категоріях U18 і старше.
- Прямий вигин коліна (важіль коліна) дозволений в категоріях U18 і старше, якщо навантаження на коліно направлено саме на прямий вплив на коліно, а не на боковий (латеральний).
- **Внутрішні скручування стопи** (тоехолд, Естіма лок) дозволені в категоріях U18 і старше.
- **Больові** на ноги які застосовуються з латеральним або викручуючим на коліно впливом дозволені лише в розділі No Gi для категорій U21 і старше. Для інших розділів і вікових груп, вони заборонені.
 - Це визначення включає, але не обмежується: внутрішнім/зовнішнім больовим на п'ятку, боковою атакою на коліно та перетин коліна ззовні під час атаки іншої ноги.
 - Больові зі скручуванням назовні (зворотній тоехолд, Аокі лок) вважаються скручуючими атаками на коліно.
 - Якщо спортсмен виконує прямий больовий на щиколотку, а його спортсмен під час спроби звільнитись здається від скручувального або зовнішнього впливу на коліно, той хто захищається буде визнаний програвшим через сабмішен.

- Забороняються будь які замки на шиї, що направлені на вигин, скручування або розтягування хребта і можуть призвести до травми.
 - Якщо спроба задушливого вводить спортсмена, який захищається, у певний вид замку на шиї, сабмішен вважатиметься легальним у вікових групах U18 і старше, якщо відбудеться протягом дозволеного задушливого.

10.2 Поєдинки будуть негайно зупинені, коли спортсмен подає фізичний або словесний сигнал про те, що він більше не здатний безпечно захиститись від атакуючого прийому суперника. Зупинка відбудеться в таких випадках:

- Якщо спортсмен використовує долоню, щоб постукати хоча б двічі по опоненту, підлозі, або по собі досить чітко і зрозуміло.
- Якщо спортсмен використовує ногу, щоб постукати у випадку коли неможливо використати руки.
- Якщо спортсмен вербально вимагає зупинити поєдинок.
- Якщо спортсмен кричить, або видає інші звуки виражаючи біль при цьому знаходячись під больовим або задушливим прийомом.
- Спортсмен оголошується програвшим, якщо він втратив свідомість через легальну техніку, застосовану суперником, або через випадковість, який не стала результатом незаконних дій суперника.
 - Як медичний запобіжний захід, спортсмен, який втратив свідомість, не буде допущений до поєдинків до кінця змагань.
 - Якщо це відбудеться, відповідальністю команди рефері цього поєдинку є повідомлення головного рефері про цей випадок.
- У вікових категоріях U16 і молодше МР зобов'язаний перервати сабмішен та оголосити атакуючого переможцем навіть без словесного чи фізичного знаку здачі, якщо атака вважається небезпечною для спортсмена, який знаходиться під легальним сабмішеном.

10.3 Спортсмену нараховується перевага за спробу сабмішену, якщо суперник знаходиться під реальною небезпекою здатися, втратити свідомість або отримати травму внаслідок спроби сабмішену. Перевага надається лише після повного звільнення від сабмішену.

10.4 Якщо спроба сабмішену виконується в межах зони безпеки, МР не втручається в сутичку.

10.5 Після успішного виконання легального сабмішену поєдинок буде зупинено, а спортсмен, який виконав його, буде оголошений переможцем. Потім МР підніме відповідну руку над головою долонею вперед, щоб вказати, що відбувся сабмішен.

10.6 Якщо спортсмен, який захищається, виконує технічну спробу звільнення, щоб захиститись від сабмішену (тобто не просто тікає з килима), і ця спроба змушує будь-кого зі спортсменів вийти за межі зони безпеки, МР зупинить час і присудить два бали спортсмену який виконував сабмішен.

- Поєдинок буде відновлений зі стійки.
- Технічна спроба звільнитись від сабмішену це така, яку можна застосувати незалежно від розташування відносно меж зони боротьби.

10.7 Без чітких технічно легальних захисних дій спортсмен, який самостійно покинув зону поєдинку під час больового або задушливого, буде дискваліфікований за втечу від сабмішену.

10.8 Якщо спортсмени виходять із зони поєдинку через дії спортсмена, який виконує сабмішен (без навмисного виходу за килим), рефері не нараховує два бали після зупинки бою.

- Рефері може нарахувати перевагу залежно від близькості сабмішену, дотримуючись правил нарахування переваги.
- Поєдинок буде відновлений зі стійки.

10.9 Якщо атакуючий спортсмен самостійно виходить за межі зони поєдинку, під час спроби виконання сабмішену, бали або переваги не будуть нараховані. Натомість буде нараховане порушення. Поєдинок буде відновлений зі стійки.



Жест який показує, що поєдинок закінчився сабмішеном



РОЗДІЛ 11

ПОРУШЕННЯ ТА ЗАБОРОНЕНІ ДІЇ

РОЗДІЛ 11

ПОРЯДОК ПОРУШЕНЬ

Якщо спортсмен виконує порушення, рефері показує жест зі стиснутим кулаком піднятим вище плеча і зігнутою у лікті рукою, що вказує на присвоєння спортсмену порушення (пенальті).

Пенальті у вікових категоріях U18 і старше нараховуються таким чином:

- **1е** порушення: **пенальті**
- **2е** порушення: **пенальті; перевага** опоненту
- **3е** порушення: **пенальті; два (2) бали** опоненту
- **4е** порушення: **дискваліфікація**; опонент оголошується переможцем

Якщо **обом** спортсменам одночасно нараховується **3е пенальті** за пасивність, МР зупинить сутичку і відновить її зі стійки.

У вікових категоріях U16 і молодше, 4е і 5е пенальті буде нараховувати два бали опоненту, а вже 6е пенальті призведе до дискваліфікації.

Рука, яка відповідає спортсмену-порушнику, піднята зі стиснутим кулаком вище рівня плечей, щоб позначити пенальті



РОЗДІЛ 11

ПОРУШЕННЯ



11.1 Наведені нижче дії вважаються дрібними порушеннями, за які спортсмен, який порушив правила, повинен отримати пенальті відповідно до порядку пенальті.

11.1.1 Пасивність визначається, як відверте не прагнення спортсменом прогресувати і покращувати позицію.

- Коли рефері помічає, що один або обидва спортсмени не намагаються просунутися в поєдинку з положення стоячи протягом десяти (10) секунд, рефері зупиняє поєдинок і нараховує пенальті для одного або обох спортсменів, після чого слідує усна команда «файт!».
- У разі пасивності у партері, МР вкаже на одного або обох спортсменів, сказавши «файт!» і почне десятисекундний відлік дивлячись на свій наручний годинник.
 - Якщо після закінчення десяти секунд один або обидва спортсмени не виконали чіткої спроби покращити позицію або атакувати, тоді МР нараховує пенальті спортсмену(ам), який порушив правила.
 - Якщо спортсмен(и) більше не пасивний, МР вкаже на припинення відліку пасивності жестом, що використовується для відміни оцінки.
- МР торкнеться спортсмена, якщо жест пасивності не видно з позиції спортсмена.
- Пасивність не рахується для атакуючого спортсмена який займає і утримує позицію маунту, бек маунту або бек контролю, до поки вони виконуються технічно правильно.



Жест для нарахування пенальті з положення стоячи перед відновленням поєдинку



Попередження про пасивність ("файт!") у випадку коли спортсмени в партері



Пенальті нараховується, якщо спортсмен залишається пасивним протягом десяти секунд після попередження.

- Спортсмену який захищається не буде нараховане пенальті. Це включає але не обмежується такими випадками: якщо спортсмен знаходиться під контролем домінуючої позиції, захищається від сабмішену, запобігає отриманню супротивником оцінки.

11.1.2 Коли відбувається ситуація **подвійного затягування у гард (дабл пул)**, що визначається як одночасний перехід обох спортсменів у гард зі стійки або з колін, при цьому жоден з них не займає позицію верхнього. МР починає 20 секундний відлік.

- Якщо до кінця відліку обидва спортсмени залишаються в позиції дабл пул, сутичку буде зупинено і обидва спортсмени отримають штраф. Поєдинок буде відновлено зі стійки.
- Спортсмен, який першим досягне позиції верхнього, отримає перевагу. Поєдинок продовжуватиметься як і зазвичай у випадку, якщо знову не виникне ситуація з подвійним затягуванням у гард.
- Якщо спортсмен зможе зайняти і стабілізувати залікову позицію, поєдинок продовжуватиметься як і повинен.
- Якщо спортсмен виконує спробу отримати оцінку або виконати сабмішен, МР не зупинятиме поєдинок навіть після того, як мине двадцять секунд, і продовжить спостерігати, щоб перевірити, чи спроба атаки є успішною.
 - Якщо спроба не вдається і обидва спортсмени повертаються до дабл пул, вони обидва будуть оштрафовані, і сутичку буде відновлено в положенні стоячи.

11.1.3 У ситуаціях 50-50 гарді з захватом лапелу (або поясу), рефері починає 20 секундний відлік. Якщо за цей час не відбувся свіп або зміна гарду, рефері нарахує пенальті спортсмену, який утримує цю позицію, навіть якщо він активно рухається.

- Якщо спортсмен виконав свіп, рефері припинить відлік часу тільки після того, як атлет відпустить лапел (пояс) супротивника.
- Якщо спортсмен відпускає лапел (пояс) після початку відліку але при цьому залишається в 50-50 гарді, рефері продовжить відлік часу.

11.1.4 Виходити або просто виштовхувати опонента із зони поєдинку не використовуючи ніякої технічної атаки.

11.1.5 Бігання по зоні боротьби або відмова розпочинати боротьбу із суперником.

11.1.6 Переходити на підлогу **без захвату**, в гард або на коліна.

- В такій ситуації, МР зупиняє сутичку, нараховує пенальті порушнику і відновлює поєдинок зі стійки.

11.1.7 Розрив дистанції і відмова повертатись до боротьби у партері.

11.1.8 Брати захват зсередини за рукава або штани суперника.

- Кінчик великого пальця дозволений, якщо інші пальці захоплюють тканину ззовні. (наприклад, "спайдер гріп")
- Брати захват за пояс штанів дозволено.

11.1.9 Пропускати руку всередину Гі для захвату його додаткової частини.

11.1.10 Використовувати розв'язаний пасок для будь-якої техніки.

11.1.11 Навмисно Розміщувати стопу під пасок або відворот суперника.

11.1.12 Навмисно ставити стопу на лапел кімоно зі сторони де немає захвату.

11.1.13 Для змагань **Но-Гі**: брати захват за уніформу суперника.

11.1.14 Затримувати поєдинок, не будучи готовим до бою, коли викликають на килим, або витрачати надто багато часу на зав'язування Гі(паску).

- Це включає, але не обмежується використанням не відповідної форми, носінням або використанням заборонених предметів після початку сутички, розв'язування пояса, відкриття гі, зняття хіджабу або витрачати більше двадцяти (20) секунд, щоб зав'язати пояс або штани під час зупинки в матчі.
- Це також включає необхідність змінити елемент форми після її перевірки МР.

11.1.15 Класти руку або ногу на обличчя суперника.

11.1.16 Розмовляти з рефері, супротивником, тренером, глядачами або з кимось іншим під час сутички. Виключення:

- Інформувати рефері про необхідність медичної допомоги.
- Інформувати рефері про проблеми з уніформою
- Відповідати на запитання рефері

11.1.17 Непокора наказам судді або незначні акти неспортивної поведінки чи неповаги, які не є достатньо серйозними, щоб бути дискваліфікованими.

11.1.18 Навмисно виходити із зони поєдинку для уникнення завершення суперником залікової дії або утримання домінуючої позиції.

- Два бали будуть додатково нараховані супернику з дотриманням правил нарахування пенальті.
- Якщо до виходу за килим позиція була стабільна і може бути відтворена, поєдинок відновиться в центрі з цієї ж позиції.
- Якщо позиція не стабільна, сутичка відновиться зі стійки.
- Перевага може бути нарахована, якщо це відповідає умовам.

11.1.19 Покидати зону поєдинку після його закінчення але до оголошення переможця..

11.1.20 Для категорій **U16** і молодше: застрибувати в гард або на сабмішен. Поєдинок буде відновлено зі стійки з нарахуванням пенальті.

- 2 бали будуть нараховані якщо ситуація відповідає умовам правила **9.1.4.** (застрибувати в гард з захватом на штанах).

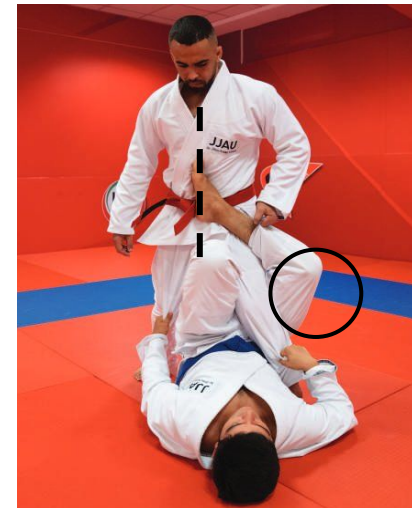
11.1.21 Наступне вважається неприйнятним під час поєдинку та до оголошення переможця, але не розглядається як дисциплінарне покарання: жести переваги, танці та поведінка, які є неспортивними, але недостатньо суворими, щоб отримати покарання або дискваліфікацію..

11.1.22 Скоєння дрібного порушення під час спроби сабмішену, не зважаючи на небезпеку цього сабмішену:

- Якщо спортсмен, який виконує сабмішен, вчинює дрібне порушення, яке змушує рефері втрутитись, матч буде відновлено зі стійки із нарахуванням пенальті для порушника.
- Якщо спортсмен, який захищається від сабмішену вчинює дрібне порушення, яке змушує рефері втрутитись, замість пенальті присвоюється дискваліфікація.

11.1.23 Виконання часткового впливу на коліно (knee gearing) ноги, що утримується (аші гарамі), коли нога атакуючого охоплює стегно супротивника оминаючи ззаду і стопа досягає центральної лінії тіла супротивника, якщо стопа захопленої ноги стоїть або заблокована.

- Поки заблокована нога не атакується сабмішеном одночасно з “ні ріпінгом”, ця ситуація призведе лише до пенальті, а не до дискваліфікації.
- МР зупинить сутичку, поставить ногу, що створює нелегальний вплив у дозволених позицію, нарахує пенальті і відновить поєдинок.
- Така позиція дозволена в розділі Но-Гі у вікових категоріях U21 і старше.



Частковий вплив на коліно зі стопою на центральній лінії тіла: **ПЕНАЛЬТІ**

МР поставить стопу в легальне положення і відновить сутичку.

Стопа не досягає центральної лінії тіла супротивника: **ЛЕГАЛЬНО**

11.1.24 Випадкова дія або реакція, що ставить опонента в нелегальну позицію.



РОЗДІЛ 11

ДИСЦИПЛІНАРНІ СЕРЙОЗНІ ПОРУШЕННЯ

11.2 Наступні дії вважаються Серйозними Дисциплінарними Порухеннями. Спортсмени які були помічені МР з вчиненням серйозних порушень будуть дискваліфіковані без обговорення. Також до спортсмена можуть бути застосовані додаткові обмеження.

11.2.1 Коли спортсмен використовує ненормативну лексику або жестикулює непристойно щодо суперника, центрального столу, офіційних осіб, рефері або глядачів до, під час або після матчу.

11.2.2 Коли спортсмен демонструє ворожість до суперника, центрального столу, офіційних осіб, рефері або глядачів до, під час або після матчу.

11.2.3 Коли спортсмен кусає, тягне за волосся, завдає ударів або тисне на геніталії чи очі, або навмисно використовує травматичний удар будь-якого роду (наприклад, удари руками, ліктями, колінами, головою, ногами тощо).

11.2.4 Коли спортсмен демонструє неповагу до суперника, центрального столу, офіційних осіб, рефері або глядачів усно чи жестами під час або після матчу.

11.2.5 Коли один або обидва спортсмени не сприймають поєдинок серйозно і борються граючись, або вдають боротьбу.

11.2.6 Коли спортсмен демонструє неприйнятне або неспортивне ставлення до змагань або бере участь у будь-якій іншій формі неналежної поведінки до, під час або після матчу.

Щоб вказати на дисциплінарну або технічну дискваліфікацію, МР схрещує руки зі стиснутими кулаками над головою, а потім вказує на дискваліфікованого спортсмена перед оголошенням переможця



РОЗДІЛ 11

СЕРЬОЗНІ ТЕХНІЧНІ ПОРУШЕННЯ

11.3 Наступні дії зараховуються як Серйозні Технічні Порухення і спортсмена, який їх скоїв, буде дискваліфіковано без обговорення.

11.3.1 Застосовувати будь-які дії з очевидним наміром травмувати суперника або неприпустимим нехтуванням технікою безпеки з явним ризиком серйозно травмувати суперника.

11.3.2 Навмисно покидати зону поєдинку знаходячись під спробою виконання сабмішену опонентом.

11.3.3 Застосувати будь-який сабмішен, який небезпечно впливає на шию чи хребет супротивника без спроби задушливого прийому.

- Примітка: Тягнути голову верхнього спортсмена для порушення його постави виходячи з позиції низу не вважається нелегальним впливом.

11.3.4 Вдарити спортсмена який тримає супротивника в гарді, бек контролі, або на спробі сабмішену об підлогу. (Слем)

- Якщо спортсмен піднімає супротивника з гарду, втримати його і уникнути удару об підлогу є його відповідальністю, навіть якщо це ненавмисна втрата рівноваги.

11.3.5 Якщо рефері помічає, що спортсмен не має відповідної нижньої білизни під уніформою.

11.3.6 Виконувати больові на пальці супротивника.

11.3.7 Суплекс або будь-який інший тейкдаун чи контркидок який виконується з контактом голови або шиї опонента в підлогу, навмисно або через ігнорування безпеки відносно опонента.

11.3.8 Коли спортсмен душить суперника голими руками (не використовуючи Гі, або однією чи обома руками тисне на трахею за допомогою пальців та чи долоні), або використовує одну чи обидві руки, щоб перекрити доступ повітря до носа або рота супротивника.

11.3.9 Виконувати больові на ноги, що включають скручуючий або зовнішній вплив на атаковане коліно, за винятком розділу Но-Гі в категоріях U21 і Дорослі.

11.3.10 Виконувати вплив на коліно (ні ріпінг), що піддає коліно супротивника під реальну небезпеку скручуючого або зовнішнього впливу ззовні, за винятком розділу Но-Гі в категоріях U21 і Дорослі. Будь-який з наступних випадків призведе до дискваліфікації:

- Якщо стопа атакуючого перетинає центральну лінію тіла супротивника, коли його нога зафіксована.
- Якщо стопа атакуючого досягає центральної лінії супротивника, коли його нога знаходиться під спробою атаки сабмішеном.
- (Приклади на стор. 56)

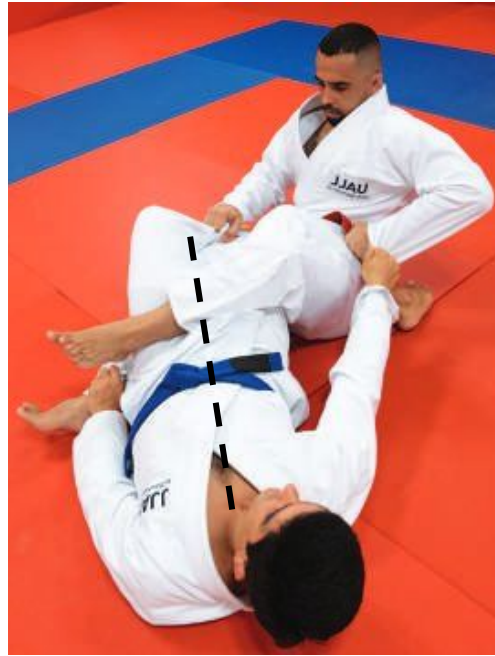
11.3.11 Коли спортсмен намагається досягти дискваліфікації супротивника навмисно ставлячи його в нелегальне положення.

11.3.12 Наносити на себе будь які місцеві креми, мазі, косметику, або інші слизькі речовини, що можуть вплинути на чесність боротьби. Або якщо будь-яка фарба для волосся чи косметика забарвлює Гі суперника.

11.3.13 Коли спортсмен після того, як МР попросив змінити спортивну форму, не може змінити форму на нову протягом часу, встановленого рефері.



НІ РІПІНГ: ДИСКВАЛІФІКАЦІЯ (СЕРЙОЗНЕ ПОРУШЕННЯ) (ЗА ВИЙНЯТКОМ РОЗДІЛУ НО-ГІ В КАТЕГОРІЯХ U21 І ДОРΟΣЛІ)

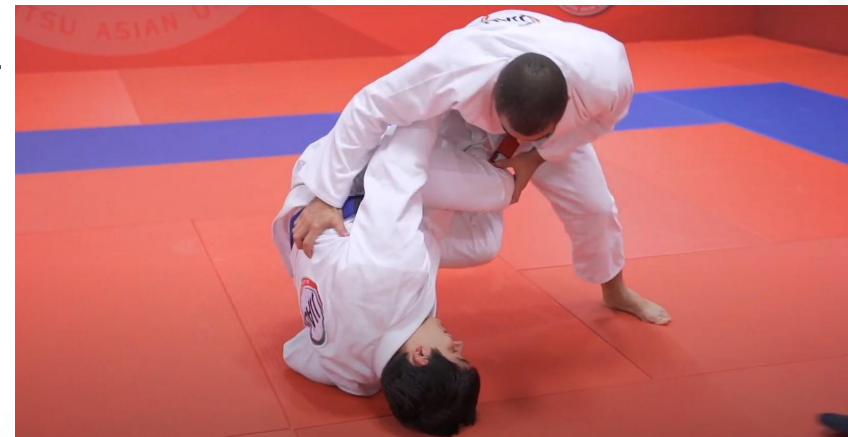


Повністю перетинає центральну лінію тіла супротивника при захваленій нозі.

Повний перетин центральної лінії тіла коли нога стоїть на підлозі



Частковий перетин центральної лінії (або її досягнення) під час виконання сабмішену на цю ногу



У випадку коли спортсмен піднімається, а його опонент випадково потрапляє в ситуацію в якій перетинає центральну лінію, спортсмен, що перетинає повинен позбутись нелегальної позиції або його буде дискваліфіковано.. (U18, U21, Дорослі та Мастерс)

В категоріях до 16 років рефері відновить боротьбу з відкритого гарду, без нарахування пенальті. Якщо це відбулось під час свіпу, рефері зачекає 3 секунди стабілізації перед зупинкою.

НІ РІПІНГ: ПЕНАЛЬТІ (ДРІБНЕ ПОРУШЕННЯ)
(ЗА ВИЙНЯТКОМ РОЗДІЛУ НО-ГІ В КАТЕГОРІЯХ U21 І ДОРΟΣЛІ)

Частковий перетин центральної лінії тіла супротивника (або її досягнення) при захваченій нозі



МР зупиняє сутичку і ставить ногу спортсмена в легальне положення



МР нараховує пенальті тому, хто порушив правила



МР відновлює сутичку

НІ РІПІНГ: **ЛЕГАЛЬНО** (БЕЗ ПОРУШЕННЯ)



Больовий на ногу зі стпою не досягшої центральної лінії тіла



Больовий з перетином лінії але нижче коліна



Перетинання ногою середньої лінії ззаду стегна при вільній ступні супротивника



Спортсмен може робити звахати або виконувати больовий на другій нозі (поки ступня основної заплутаної ноги вільна)

	Гі та Но Гі		Гі	Но Гі		Техніки, наведені нижче, призводять до дискваліфікації у вікових групах, які позначені X , якщо не вказано інше.
	U12 I молодші	U14 / U16	U18 / U21 / Дорослі / Мастерс	U18 / Мастерс	U21 / Дорослі	
1	X	✓	✓	✓	✓	Сабмішен з розтягуванням ніг (банана спліт)
2	X	X	✓	✓	✓	Удушення з одночасним замком на хребті або вигином шиї
3	X	X	✓	✓	✓	Трикутник руками та інші варіації <i>ката гатаме</i> (анаконда, дарс, баггі чоук і т.д.)
4	X	X	✓	✓	✓	Гільотина
5	X	X	✓	✓	✓	Задущий передпліччям з захватом рукава (Єзекііль)
6	X	X	✓	✓	✓	Скручуючий замок плеча (омоплата, баратоплата, і т.д.)
7	X	X	✓	✓	✓	Тягнути голову під час трикутника ногами
8	X	X	✓	✓	✓	Прямий больовий гомілки (в рівень з коліном, або назовні коліна)
9	X	X	✓	✓	✓	Використовуючи гард виконувати замок з впливом на ребра або внутрішні органи
10	X	X	✓	✓	✓	Больовий на зап'ясток
11	X	X	✓	✓	✓	Тейкдаун в одну ногу з головою атакуючого зовні тіла опонента (БЕЗ ПЕНАЛЬТІ: ВІДНОВИТИ ЗІ СТІЙКИ)
12	X	X	✓	✓	✓	Застрибування в гард або на сабмішен (ПЕНАЛЬТІ І ВІДНОВИТИ СУТИЧКУ ЗІ СТІЙКИ)
13	X	X	✓	✓	✓	Утиск біцепсу або литки
14	X	X	✓	✓	✓	Важіль коліна (в рівень з коліном)
15	X	X	✓	✓	✓	Внутрішнє скручування ступні (тоехолд, Естіма Лок, і т.д.)
16	X	X	✓	✓	✓	Прямий больовий на гомілку обертаючись всередину (на зустріч до вільної ноги)
17	X	X	X	X	✓	Внутрішній або зовнішній больовий на п'ятку
18	X	X	X	X	✓	Больові на ноги зі скручуванням або зовнішнім впливом на коліно
19	X	X	X	X	✓	Повний ні ріпінг (ступня перетинає центральну лінію) під час сабмішену, або при заблокованій нозі (Дискваліфікація) Частковий ні ріпінг (ступня досягає центральної лінії) під час сабмішену (Дискваліфікація) Частковий ні ріпінг при заблокованій нозі або вона стоїть на підлозі (ПОРУШЕННЯ: ПРИБРАТИ РІПІНГ І НАРАХУВАТИ ПЕНАЛЬТІ) *Вільна нога = без порушення (до моменту поки рефері не бачить небезпеки для коліна, що під впливом)
20	X	X	X	X	✓	Зовнішнє скручування стопи (Зворотній тоехолд, Аокі Лок, і т.д.)
21	X	X	X	X	X	Слем, удар з гарду, бек контролю, сабмішену або іншої позиції об підлогу
22	X	X	X	X	X	Замок хребту або вигин шиї (без задущення)
23	X	X	X	X	X	Тейкдаун "ножиці/ kani basami / kane-sute
24	X	X	X	X	X	Вигин або скручування пальців
25	X	X	X	X	X	Удар головою під час спроби тейкдауну супротивником з головою ззовні тіла
26	X	X	X	X	X	Суплекс або будь-який інший тейкдаун чи контркидок який виконується з контактом голови або шиї опонента в підлогу

	Гі та Но Гі				Гі	Но Гі		Техніки, наведені нижче, призводять до дискваліфікації у еквівалентних поясових дивізіонах, позначені X, якщо не вказано інше.
	U12 I молодше (всі паски)	U14 / U16 (всі паски)	Білі (U18 і старші)	Сині	Коричневі	Коричне ві (Мастерс)	Коричневі (Дорослі)	
				Пурпурні	Чорні	Чорні (Дорослі)	Чорні (Дорослі)	
1	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Сабмішен з розтягуванням ніг (банана спліт)
2	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Удушення з одночасним замком на хребті або вигином шиї
3	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Трикутник руками та інші варіації <i>ката гатаме</i> (анаконда, дарс, баггі чоук і т.д.)
4	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Гільотина
5	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Задущливий передпліччям з захватом рукава (Сзекііль)
6	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Скручуючий замок плеча (омоплата, баратоплата, і т.д..)
7	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Тягнути голову під час трикутника ногами
8	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Прямий больовий гомілки (в рівень з коліном, або назовні коліна)
9	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Використовуючи гард виконувати замок з впливом на ребра або внутрішні органи
10	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Больовий на зап'ясток
11	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Тейкдаун в одну ногу з головою атакуючого зовні тіла опонента (БЕЗ ПЕНАЛЬТІ: ВІДНОВИТИ ЗІ СТІЙКИ)
12	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Застрибування в гард або на сабмішен (ПЕНАЛЬТІ І ВІДНОВИТИ СУТИЧКУ ЗІ СТІЙКИ)
13	X	X	X	X	✓	✓	✓	Утиск біцепсу або литки
14	X	X	X	X	✓	✓	✓	Важіль коліна (в рівень з коліном)
15	X	X	X	X	✓	✓	✓	Внутрішнє скручування ступні (тоехолд, Естіма Лок, і т.д.)
16	X	X	X	X	✓	✓	✓	Прямий больовий на гомілку обертаючись всередину (на зустріч до вільної ноги)
17	X	X	X	X	X	X	✓	Внутрішній або зовнішній больовий на п'ятку
18	X	X	X	X	X	X	✓	Больові на ноги зі скручуванням або зовнішнім впливом на коліно
19	X	X	X	X	X	X	✓	Повний ні ріпінг (ступня перетинає центральну лінію) під час сабмішену, або при заблокованій нозі (Дискваліфікація) Частковий ні ріпінг (ступня досягає центральної лінії) під час сабмішену (Дискваліфікація) Частковий ні ріпінг при заблокованій нозі або вона стоїть на підлозі (ПОРУШЕННЯ: ПРИБРАТИ РІПІНГ І ПЕНАЛЬТІ)
20	X	X	X	X	X	X	✓	Зовнішнє скручування стопи (Зворотній тоехолд, Аокі Лок, і т.д.)
21	X	X	X	X	X	X	X	Слем, удар з гарду, бек контролю, сабмішену або іншої позиції об підлогу
22	X	X	X	X	X	X	X	Замок хребту або вигин шиї (без задушення)
23	X	X	X	X	X	X	X	Тейкдаун “ножиці/ kani basami / kane-sute
24	X	X	X	X	X	X	X	Вигин або скручування пальців
25	X	X	X	X	X	X	X	Удар головою під час спроби тейкдауну супротивником з головою ззовні тіла
26	X	X	X	X	X	X	X	Суплекс або будь-який інший тейкдаун чи контркидок який виконується з контактом голови або шиї опонента в підлогу

Показані дії відповідають таблицям заборонених дій за розділами на сторінках 59 і 60



1.) Сабмішен з розтягуванням ніг (банана спліт)



2.) Удушення з одночасним замком на хребті



3.) Трикутник руками і його варіації



4.) Гільотина



5.) Задушливий передпліччям з захватом рукава (Бзекііль)



6.) Скручуючий плече замок ногами (омоплата, баратоплата і т.д.)

Показані дії відповідають таблицям заборонених дій за розділами на сторінках 59 і 60



7.) Підтягування голови в трикутнику



8.) Прямий больовий на гомілку



9.) Стискання корпусу використовуючи гард



10.) Больовий на зап'ясток



11.) Тейдаун в одну ногу з головою ззовні (БЕЗ ПЕНАЛЬТІ))

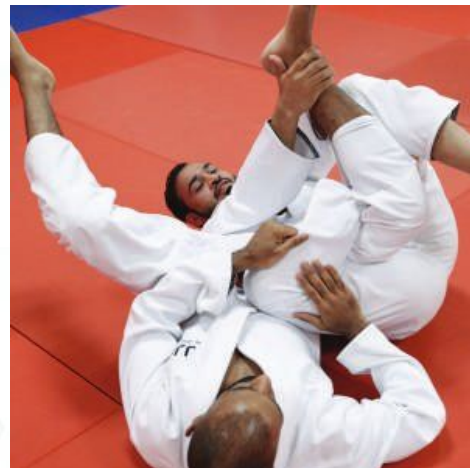
Показані дії відповідають таблицям заборонених дій за розділами на сторінках 59 і 60



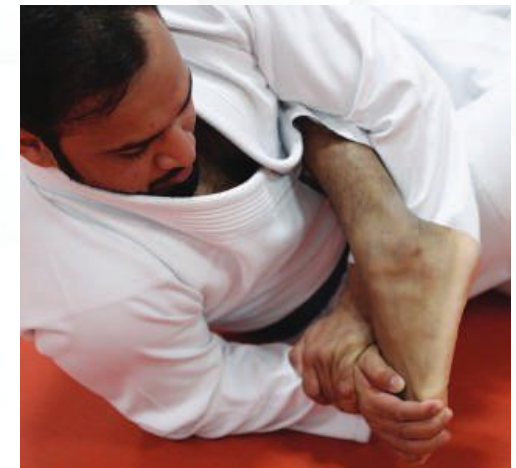
12.)Застрибування в гард або на сабмішен (ПЕНАЛТІ І ВІДНОВИТИ СУТИЧКУ ЗІ СТІЙКИ)



13.) Стискання біцепсу або литки.



14.) Важіль коліна



15.) Внутрішнє скручування ступні (тоехолд)

Показані дії відповідають таблицям заборонених дій за розділами на сторінках 59 і 60



16.) Больовий на ногу з обертанням всередину



17.) Внутрішній і зовнішній больовий на п'ятку



18.) Замки зі скручуванням або зовнішнім впливом на коліно



19.) Ні ріпінг (Посібник на сторінка 56, 57 та 58)



20.) Зовнішнє скручування ступні

Показані дії відповідають таблицям заборонених дій за розділами на сторінках 59 і 60



21.) Слем



22.) Замок хребту або вигин шії (без задушливого)



23.) Тейкдаун "ножиці" / kani basami

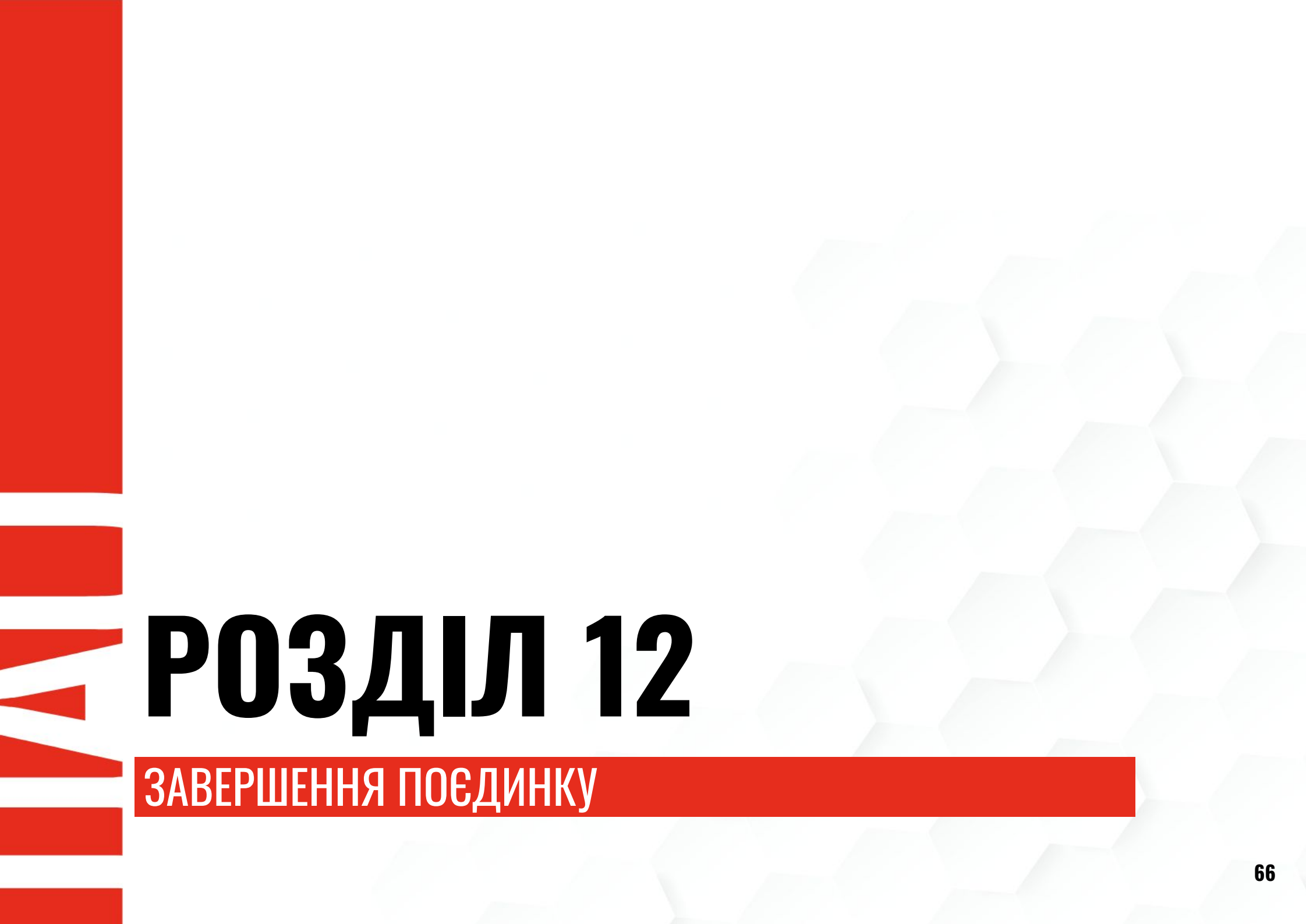


24.) Вигин або викручування пальців



25.) Удар головою під час спроби тейкдауну супротивником з головою зовні тіла





РОЗДІЛ 12

ЗАВЕРШЕННЯ ПОЄДИНКУ

РОЗДІЛ 12

ЗАВЕРШЕННЯ ПОЄДИНКУ

Переможний результат матчу можна визначити одним із наведених у цьому розділі способів.

12.1 Сабмішен: Спортсмен виконує легальну атаку, що призводить до фізичного чи вербального прояву здачі, або втрати свідомості.

12.2 Оцінка: Спортсмен, який має вищу оцінку на момент завершення поєдинку оголошується переможцем.

- Той, хто матиме більше **балів**, буде оголошений переможцем.
- Якщо кількість балів **однакова** тоді той, хто матиме більше **переваг**, буде оголошений переможцем.
- Якщо балів і переваг **порівну**. Той, у кого менше **пенальті**, буде оголошений переможцем.

12.3 Дискваліфікація: Спортсмен, чий опонент за думкою рефері виконав Дисциплінарне чи Технічне серйозне порушення або отримав останнє пенальті, оголошується переможцем.

- Обидва спортсмени можуть бути дискваліфіковані без оголошення переможця.

12.4 Голден Скор: Якщо поєдинок завершується з рівною кількістю балів, переваг і порушень, сутичка перейде в овертайм з наступними регулюваннями:

12.4.1 Обмеження по часу **немає** і сутичка буде продовжуватись доки:

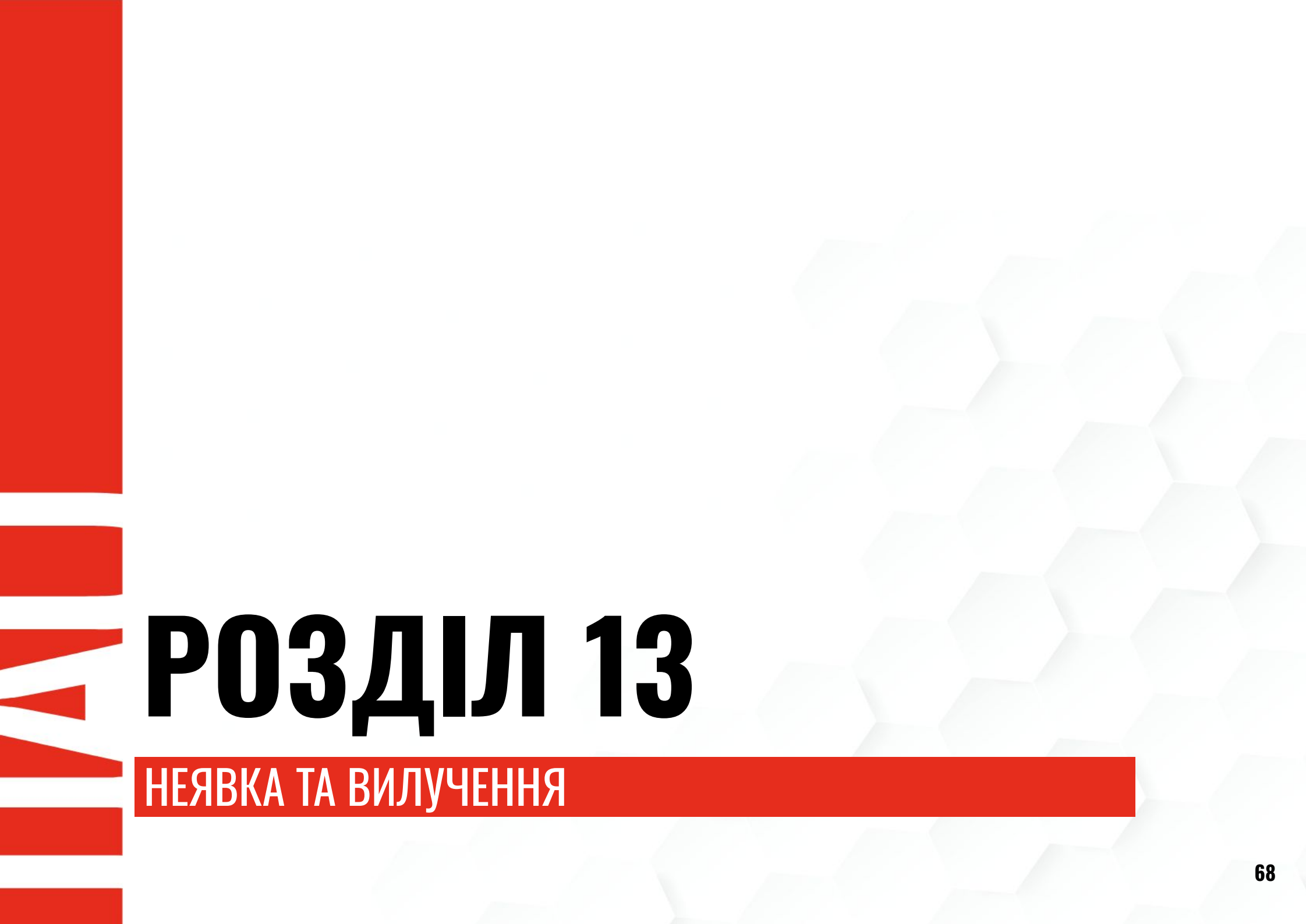
- Спортсмен досягне перемоги сабмішеном.
- Спортсмен виконуючий дію отримає бали або перевагу і буде оголошений переможцем.
- Спортсмен буде оголошений переможцем у випадку, якщо опонент отримає пенальті.
- Якщо спортсмен не в змозі продовжити поєдинок.

12.4.2 В той момент, коли спортсмен виконує дію, за яку має нараховуватись хоча б перевага, МР зупинить поєдинок без очікування для нарахування балів.

- У ситуації з безперервною послідовністю дій за які оцінку отримують обидва спортсмени, той хто отримає хоча б перевагу перш ніж його супротивник, буде оголошений переможцем.

12.4.3 Рефері має бути суворим, попереджаючи спортсменів про пасивність під час періоду голден скору.

- Пенальті, призначені одночасно за пасивність, не завершують поєдинок.



РОЗДІЛ 13

НЕЯВКА ТА ВИЛУЧЕННЯ

РОЗДІЛ 13

НЕЯВКА ТА ВИЛУЧЕННЯ

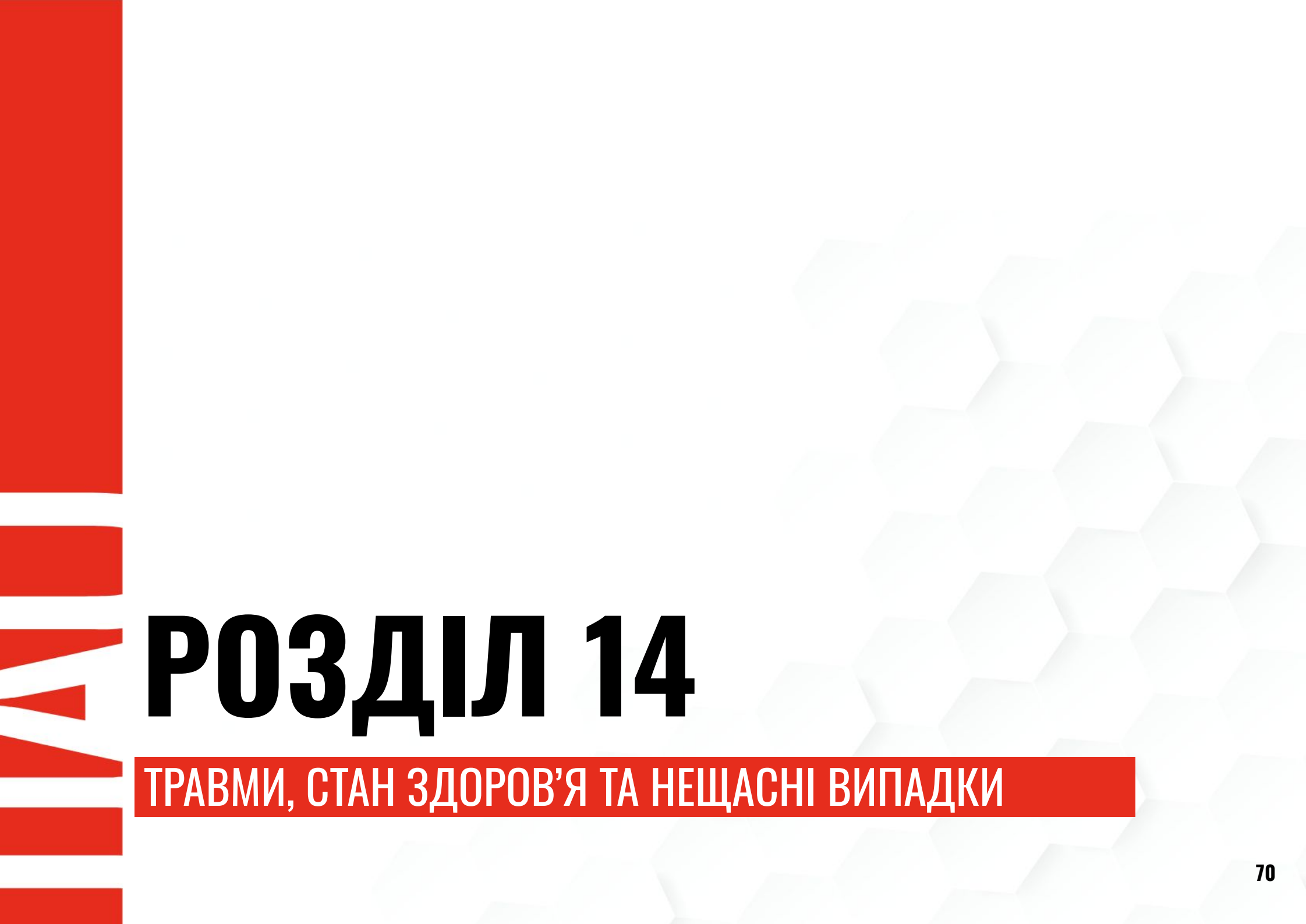


13.1 Неявка: Спортсмен оголошується переможцем, якщо його супротивник не з'явився на поєдинок одним з наступних шляхів:

- Якщо організатору відомо, що суперник не братиме участі.
- Якщо суперник викликаний тричі протягом принаймні трьох хвилин і не прибув у зону проведення поєдинку.
- Якщо суперник був відсторонений від участі до кінця змагання через медичні або дисциплінарні причини.

13.2 Вилучення: Спортсмен оголошується переможцем, якщо його супротивник не може продовжувати поєдинок.

- Якщо суперник просить МР знятися зі змагань під час поєдинку.
- Якщо опонент не може продовжувати поєдинок після закінчення двох (2) хвилин часу медичної допомоги або по рішенням медика.
 - Травми або медичні проблеми повинні бути оброблені офіційним лікарем або медичним працівником змагань та оцінені, чи може спортсмен продовжити участь.
 - Спортсмену, який просить зупинити поєдинок через м'язові судоми, не буде надано медичний час, і суперник буде оголошений переможцем.



РОЗДІЛ 14

ТРАВМИ, СТАН ЗДОРОВ'Я ТА НЕЩАСНІ ВИПАДКИ

Розділ 14

ТРАВМИ, СТАН ЗДОРОВ'Я ТА НЕЩАСНІ ВИПАДКИ



14.1 Кожного разу, коли матч зупиняється через травму одного або обох учасників, МР може дозволити загальний максимальний час у дві (2) хвилини для травмованого спортсмена (спортсменів) для відпочинку та оцінки офіційним лікарем або медиком його стану.

- Після того, як спортсмен використає весь медичний час, суперник виграє шляхом вилучення.

14.2 Час медичної допомоги починається і завершується по команді МР.

14.3 Якщо один із учасників не може продовжити, МР винесе рішення враховуючи наступне:

- Якщо травма спричинена діями травмованого спортсмену, він програє поєдинок.
- Якщо неможливо визначити хто зі спортсменів спричинив травму, травмований спортсмен програє поєдинок.
- Якщо травма сталася через заборонену дію, спортсмен, який порушив правила, повинен бути дискваліфікований і програти поєдинок.

14.4 Спортсмен якому стане зле під час сутички і він буде не здатний продовжити поєдинок буде оголошений програвшим через вилучення.

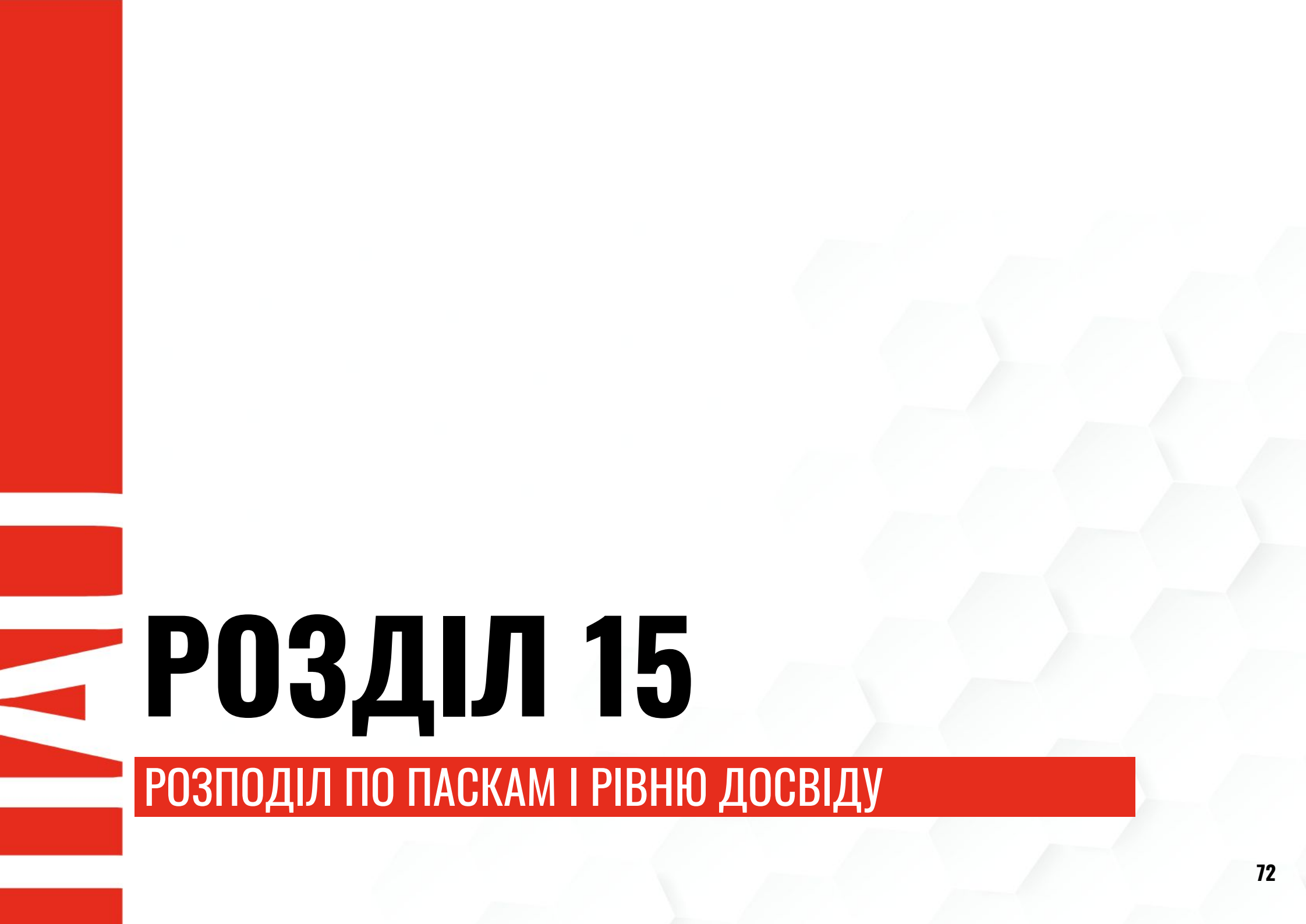
14.5 Офіційний лікар вирішує, чи придатний спортсмен за станом здоров'я продовжувати змагання.

14.6 Якщо учасник втрачає свідомість у будь-який момент, поєдинок повинен бути зупинений. Учасник не буде допущений до сутичок до кінця змагань.

14.7 Коли один із спортсменів просить припинити поєдинок через м'язові судоми, суперник негайно оголошується переможцем поєдинку.

14.8 Якщо спортсмена вирвало або він втрачає контроль над основними функціями організму, з мимовільним сечовипусканням або нетриманням кишечника, під час бою або до того, як МР оголосить результат, цей спортсмен програє поєдинок.

- Якщо під час поєдинку у спортсменки почалася менструальна кровотеча, їй буде дозволено негайно змінити нижню білизну та одягнути новий одяг, який відповідає стандартам змагань, а потім продовжити сутичку без нарахування штрафу.
- Повідомлення рефері про такий випадок не каратиметься.



РОЗДІЛ 15

РОЗПОДІЛ ПО ПАСКАМ І РІВНЮ ДОСВІДУ

РОЗДІЛ 15

РОЗПОДІЛ ПО ПАСКАХ І РІВНЮ ДОСВІДУ

Події світового рейтингу поділяються за віковими групами, але не за поясом чи рівнем досвіду, відповідно до формату змагань відкритого рангу. Детальніше в таблиці на сторінці 59.

У невеликих змаганнях, де застосовуються пояси або рівні, організатор, дотримуючись статуту та вказівок JJIF, повинен поважати зміст правил у цьому розділі та таблицю заборонених прийомів для кожного пояса на сторінці 60.

15.1 РОЗПОДІЛ ПО ПАСКАХ

15.1.1 В категорії білих поясів, початківців, і в усіх дивізіонах категорій молодше 16 років заборонено застрибувати в гард або на будь-який сабмішен з позиції стійки. Якщо спортсмен виконує таку дію, МР зупинить поєдинок, нараховує штраф порушнику і відновить сутичку зі стійки.

15.1.2 У категоріях молодше 16 років, спортсменам заборонено тримати свою голову зовні тулуба супротивника під час виконання тейкдауну з захватом однієї ноги. Якщо така ситуація трапляється, МР зупинить сутичку і відновить зі стійки..

- ПЕНАЛЬТІ не буде нараховано.
- Якщо тейкдаун виконано безпечно до того, як МР зміг втрутитись, це може вважатись як легальна спроба тейкдауну з поєдинок не буде зупинений.

15.1.3 Спортсмен, який підтвердив наявність чорного поясу з дзюдо, або брав участь у змаганнях з вільної чи греко-римської боротьби, або бився в ММА як професіонал або як аматор, не має права брати участь у змаганнях у дивізіоні новачків чи білих пасків.

15.2 РОЗПОДІЛ ПО РІВНЮ ДОСВІДУ

15.2.1 U18, U21, Дорослі та Мастерс

- Новачки: до 6 місяців досвіду боротьби
- Початківець: від 6 місяців до 2 років досвіду боротьби
- Середній рівень: від 2 до 5 років досвіду боротьби або синій / пурпурний пасок з Джиу-Джитсу.
- Експерт: 5 і більше років досвіду боротьби або коричневий/чорний пасок з Джиу-Джитсу.

15.2.2 U16 і молодші

- Новачки: до 6 місяців досвіду боротьби
- Початківець: від 6 місяців до 1 року досвіду боротьби
- Середній рівень: від 1 до 2 років досвіду боротьби
- Просунутий рівень: від 2 до 3 років досвіду боротьби
- Експерт: 3 і більше років досвіду боротьби

15.2.3 Загальний досвід боротьби включає, але не обмежується досвідом вільної боротьби, джиу-джитсу, дзюдо, самбо тощо

15.3 Наступний рівень або пояс буде присвоєно спортсменам, які досягли будь-яких з наведених нижче критеріїв:

- Перше місце на Кубку Світу
- Тричі медаліст Континентального Кубку або міжнародних змагань
- Двічі перше місце на міжнародних змаганнях



ДОДАТОК

КЛЮЧОВІ ВИЗНАЧЕННЯ

ДОДАТОК

КЛЮЧОВІ ВИЗНАЧЕННЯ

Сійка або положення стоячи – це фази матчу, під час яких учасники вважаються такими, що стоять і не мають безперервних дій розпочатих на землі.

МР відновлює сутичку зі сійки кожного разу, коли спортсмени покидають зону безпеки в позиції яку неможливо відтворити. **(7.12)**

Щоб отримати оцінку за тейкдаун, необхідно, щоб дія тейкдауна була безперервною з положення стоячи. **(9.1)**

Коли спортсмен опускається в положення на коліна (перебуваючи в контакт з суперником) і залишається принаймні на одному коліні, тільки той спортсмен, який залишився стояти, може отримати оцінку за тейкдаун. **(9.1.6)**

Коли спроба свіпу виконується з гарду і переходить до сійки, позиція сійки вважається тільки коли один спортсмен стоїть на одній нозі, а інший стоїть на обох ногах протягом трьох секунд. **(9.2.5)**

Спортсмени не можуть лягати на землю, не виконавши захват за суперника, за що буде нараховано штраф. **(11.1.5)**

У поєдинках зі сліпими спортсменами, учасники можуть виконати однакові захвати за Гі або голову та руку опонента, до команди МР "Файт!".

Верхня позиція стосується будь-якої ситуації, де спортсмен фізично знаходиться зверху та обличчям до суперника за таких сценаріїв:

- Коли суперник сидить, лежить на спині або на боці, принаймні одним стегном на килимку
 - Будь-який гард
 - Будь-яка позиція після проходження гарду, такі як маунт, коліно на животі, сайд контроль і т.д.
- Коли суперник знаходиться животом вниз, у положенні черепахи або принаймні на одному коліні, тоді як спортсмен знаходиться за лінією плечей суперника з контролем стегон
 - Це включає позицію бек контролю, коли суперник стоїть на колінах

Наступне не вважається топ позицією:

- Бек контроль зі стегнами опонента на підлозі.
- Бек контроль у сійці
- Позиція спрону
- Один спортсмен у сійці, інший на колінах

Тейкдауни (9.1) | Свіпи (9.2) повинні бути завершені у топ позиції хоча б на деякий час, щоб МР почав відлік трьох секунд стабілізації.

Спортсмену, який першим досягне топ позиції у випадку подвійного затягування у гард **(11.1.2)** буде нараховано перевагу, неважливо знаходиться він у гарді супротивника або пройшов його..

Зміна рівня або переверт (реверс) — це коли спортсмен у будь-якій верхній позиції опиняється внизу, а спортсмен знизу — у верхній позиції.

Тільки зміни рівня з гарду можуть бути оцінені як **свіп. (9.2.6)**

ДОДАТОК

КЛЮЧОВІ ВИЗНАЧЕННЯ

Гард визначається як використання однієї або обох ніг як контроль або блокування, щоб зупинити суперника, який займає верхню позицію, від досягнення домінуючої позиції над верхньою частиною тіла спортсмена знизу.(9.2)

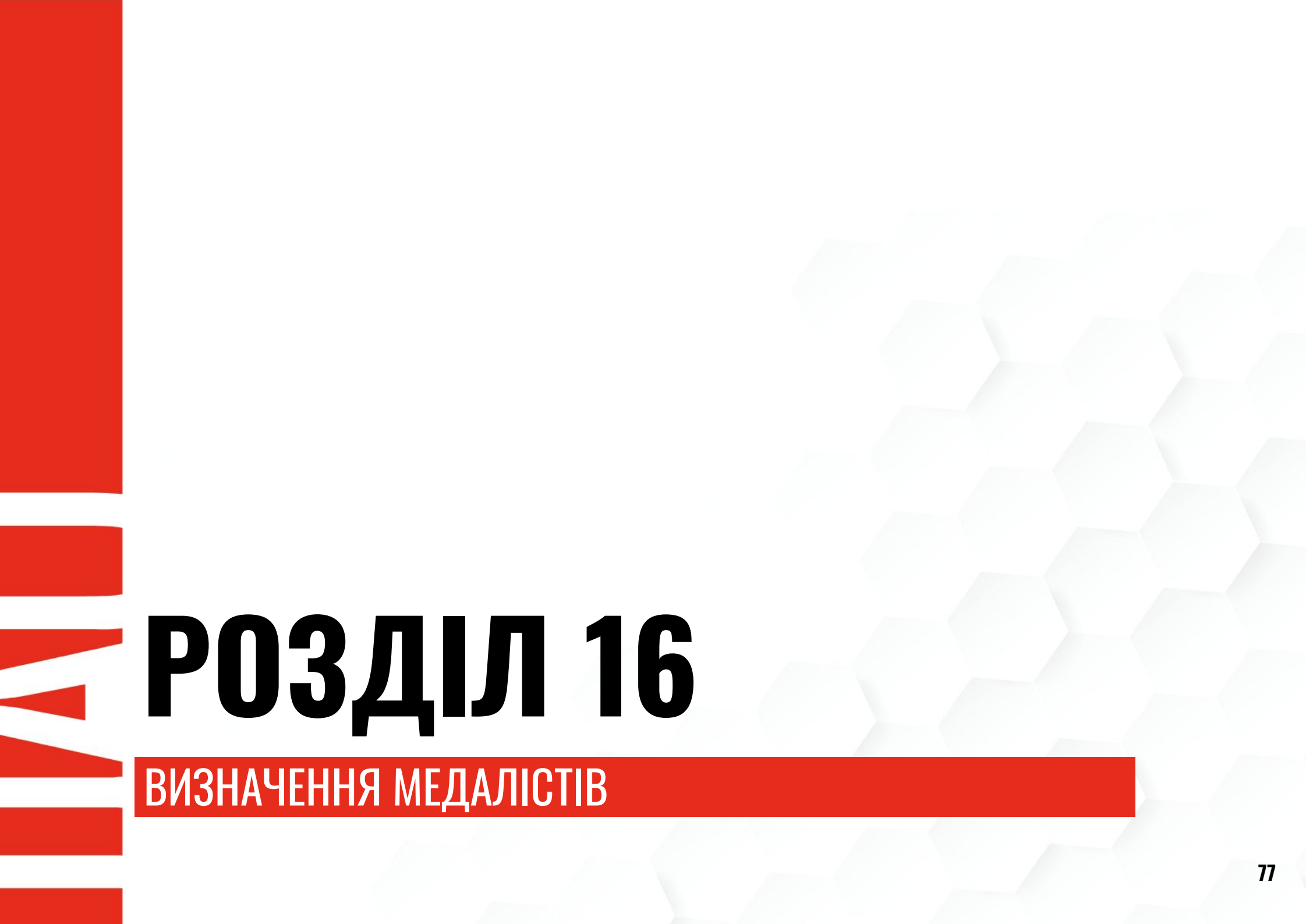
- Якщо спортсмен перейшов навколішки або у стійку без безперервної спроби отримати оцінку з гарду, позиція більше не вважатиметься гардом.
- Для оцінки руху як свіпу, він має безперервно починатись з гарду.
- Для оцінки руху як проходу гарду, він має починатись з гарду..

Контроль зверху у напівгарді - це коли спортсмен зверху, з однією ногою стиснутою у напівгарді супротивника, досягає позиції груди до грудей, і притискає опонента спиною до підлоги. (9.3.2)

Спортсмен, який досягає контролю зверху в напівгарді, може отримати перевагу лише після втрати позиції, якщо:

- Якщо позиція утворилась внаслідок проходу більш повноцінного гарду (відкритого або закритого)
- Супротивник затягнув напругу у напівгард

Свіп безпосередньо до напівгарда або коли суперник захоплює ногу, щоб відновити напівгард після проходу, не дає переваги за контроль зверху в напівгарді.

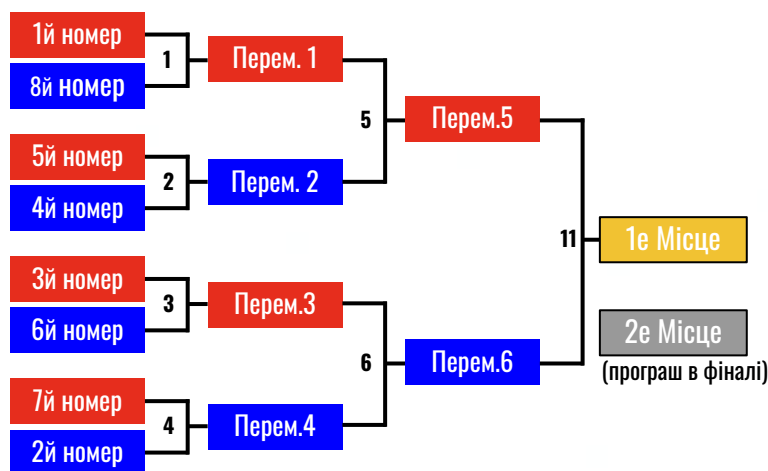


РОЗДІЛ 16

ВИЗНАЧЕННЯ МЕДАЛІСТІВ

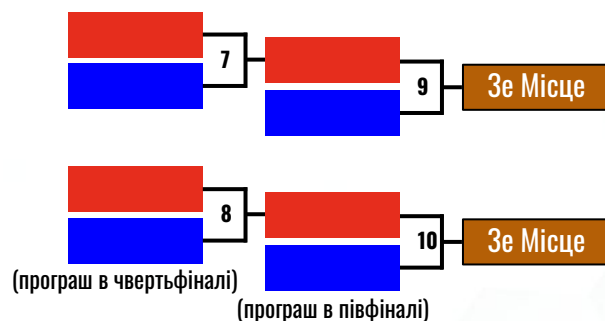
РОЗДІЛ 16

МЕДАЛІСТИ В ПОВНІЙ СІТЦІ



Приклад для сітки з 8 спортсменів. При більшій кількості сітка має бути розширена.

Нижня сітка (Double Elimination):



Політика щодо дискваліфікацій та травм у ПІВФІНАЛЬНИХ поєдинках:

- Обидва спортсмени отримали Технічну дискваліфікацію (TDQ): інший півфінал стає фінальним поєдинком. Обидва спортсмени вибувають і не потрапляють до нижньої сітки.
- Обидва спортсмени отримали Дисциплінарну дискваліфікацію (DDQ): інший півфінал стає фінальним поєдинком. Буде присуджене лише одне третє місце за результатами нижньої сітки.
- Усі 4 півфіналісти отримали Технічну дискваліфікацію (TDQ): відбудеться перегравання обох півфіналів.
- Усі 4 півфіналісти отримали Дисциплінарну дискваліфікацію (DDQ): усі спортсмени, які програли їм у чвертьфіналі, утворюють новий півфінал. Ті, хто програє тут, нічого не отримають. Усі дискваліфіковані спортсмени також нічого не отримають. Третє місце будуть визначені через нижню сітку.
- Один спортсмен отримав Технічну дискваліфікацію (TDQ), а інший – Дисциплінарну дискваліфікацію (DDQ): спортсмен із TDQ переходить у нижню сітку, а інший півфінал стає фіналом.
- Обидва спортсмени отримали травми при рівному рахунку: інший півфінал стає фінальним поєдинком. Обидва спортсмени вибувають і не потрапляють до нижньої сітки.

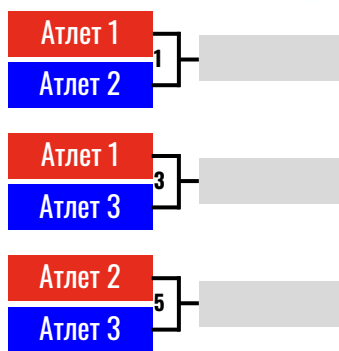
Політика щодо дискваліфікацій та травм у ФІНАЛЬНИХ поєдинках:

- Обидва спортсмени отримали Технічну дискваліфікацію (TDQ): буде створений новий фінальний поєдинок між спортсменами, які програли у півфіналах. Вони отримають 1-е та 3-є місця. Обидва дискваліфіковані спортсмени отримають 2-е місце. Друге третє місце буде визначене через нижню сітку.
- Один спортсмен отримав Дисциплінарну дискваліфікацію (DDQ): суперник, який програв дискваліфікованому спортсмену у півфіналі, отримає 2-е місце. Дискваліфікований спортсмен нічого не отримає.
- Один спортсмен отримав Технічну дискваліфікацію (TDQ), а інший – Дисциплінарну дискваліфікацію (DDQ): переможець не буде оголошений, а спортсмен із TDQ отримає 2-е місце. Спортсмени, які програли у півфіналах, боротимуться за 1-е та 3-є місця. Друге третє місце буде визначене через нижню сітку.
- Обидва спортсмени отримали Дисциплінарну дискваліфікацію (DDQ): буде проведений новий фінальний поєдинок між спортсменами, які програли їм у півфіналі. Дискваліфіковані спортсмени нічого не отримають. Третє місце буде визначене через нижню сітку.
- У фінал вийшов лише один спортсмен, тому що всі інші з його половини сітки були дискваліфіковані або програли без бою (наприклад, не з'явилися на поєдинок): півфінальний бій, у якому спортсмен брав участь, буде вважатися фіналом.
- Обидва спортсмени отримали травми при рівному рахунку: переможець буде визначений за результатами попередніх поєдинків згідно з критеріями, що застосовуються для визначення переможця у круговій системі, як це передбачено Спортивним кодексом.

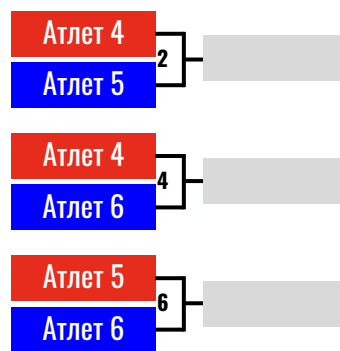
РОЗДІЛ 16

МЕДАЛІСТИ В КОМБІНОВАНИХ СІТКАХ

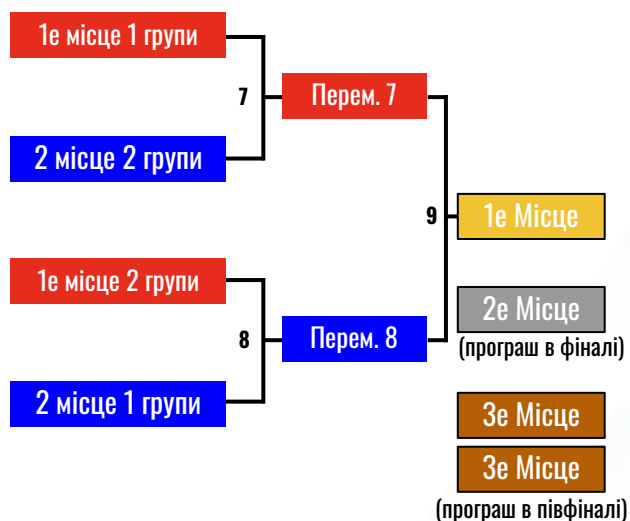
1 Кругова Група :



2 Кругова Група:



6 учасників діляться на дві кругові групи по 3 людини.



Політика щодо дискваліфікацій та травм у ПІВФІНАЛЬНИХ поєдинках:

- **Обидва спортсмени отримали Технічну дискваліфікацію (TDQ):** Інший півфінал стає фінальним поєдинком. Обидва дискваліфіковані спортсмени отримують 3-тє місце.
- **Обидва спортсмени отримали Дисциплінарну дискваліфікацію (DDQ):** Інший півфінал стає фінальним поєдинком. 3-тє місце не присуджується.
- **Усі 4 півфіналісти отримали Технічну дискваліфікацію (TDQ):** Буде проведений новий півфінал між спортсменами, які програли їм у чвертьфіналі. Ті, хто програють у новому півфіналі, нічого не отримають. Усі дискваліфіковані спортсмени отримують 3-тє місце.
- **Усі 4 півфіналісти отримали Дисциплінарну дискваліфікацію (DDQ):** Буде проведений новий півфінал між спортсменами, які програли їм у чвертьфіналі. Ті, хто програють у новому півфіналі, отримають 3-тє місце. Усі дискваліфіковані спортсмени нічого не отримають.
- **Один спортсмен отримав Технічну дискваліфікацію (TDQ), а інший – Дисциплінарну дискваліфікацію (DDQ):** Спортсмен із TDQ отримує 3-тє місце, а інший півфінал стає фінальним поєдинком.
- **Обидва спортсмени отримали травми при рівному рахунку:** Інший півфінал стає фінальним поєдинком. Обидва травмовані спортсмени отримують 3-тє місце.

Політика щодо дискваліфікацій та травм у ФІНАЛЬНИХ поєдинках:

- **Обидва спортсмени отримали Технічну дискваліфікацію (TDQ):** Буде створений новий фінальний поєдинок між спортсменами, які програли у півфіналах. Вони отримають 1-е та 3-тє місця. Обидва дискваліфіковані спортсмени отримають 2-е місце.
- **Один спортсмен отримав Дисциплінарну дискваліфікацію (DDQ):** Суперник, який програв дискваліфікованому спортсмену у півфіналі, отримає 2-е місце. Дискваліфікований спортсмен нічого не отримує.
- **Один спортсмен отримав Технічну дискваліфікацію (TDQ), а інший – Дисциплінарну дискваліфікацію (DDQ):** Переможець не буде оголошений, а спортсмен із TDQ отримає 2-е місце. Спортсмени, які програли у півфіналах, боротимуться за 1-е та 3-тє місця.
- **Обидва спортсмени отримали Дисциплінарну дискваліфікацію (DDQ):** Буде проведений новий фінал між спортсменами, які програли їм у півфіналі. Дискваліфіковані спортсмени нічого не отримають.
- **У фінал вийшов лише один спортсмен, тому що всі інші з його половини сітки були дискваліфіковані або програли без бою (наприклад, не з'явилися на поєдинок):** Півфінальний бій, у якому спортсмен брав участь, буде вважатися фіналом.
- **Обидва спортсмени отримали травми при рівному рахунку:** Переможець буде визначений за результатами попередніх поєдинків згідно з критеріями, що застосовуються для визначення переможця у круговій системі, як це передбачено Спортивним кодексом.