



JIU-JITSU (NE-WAZA) RULEBOOK

General competition guidelines &
competition format manual



VIETNAMESE LANGUAGE TRANSLATION

Unofficial copy for educational purposes only

Version 2.7

www.jjau.org



Cuốn sổ tay này được biên soạn với sự hỗ trợ thân thiện từ Liên đoàn Ju-Jitsu Châu Á (JJAU).

Nó bao gồm các quy tắc chính thức cho môn Jiu-Jitsu (Ne-Waza) và đã được Liên đoàn Ju-Jitsu Quốc tế (JJIF) phê duyệt vào tháng 8 năm 2015 và được xét duyệt lại hoàn chỉnh vào năm 2024.

Bản quyền của tất cả văn bản và hình ảnh trong tài liệu này thuộc về JJAU.

www.jjif.sport

www.jjau.org



Phần 1	Khu vực thi đấu	5
Phần 2	Huấn luyện viên	7
Phần 3	Trang phục thi đấu và các yêu cầu cá nhân	9
	Gi hướng dẫn trang phục	12
	Gi quy định đặt nhãn/logo/huy hiệu	13
	No Gi hướng dẫn trang phục	14
Phần 4	Lứa tuổi, Thời gian, và hạng cân thi đấu	15
	Thời gian thi đấu mỗi lứa tuổi	16
	Hạng cân - U16 trở lên	17
	Hạng cân - U14 trở xuống	18
Phần 5	Trọng Tài	19
	Quyền hạn của Trọng tài	20
	Trọng tài thảm và Trọng tài Video	21
	Hệ thống khiếu nại bằng xem lại Video	22
Phần 6	Ban Thư Kí	23
Phần 7	Thủ lệnh và điều hành trận đấu	25
	Điều hành trận đấu	26
	Fight và Stop	28
	Phạt và Truất quyền thi đấu	29
	Thủ lệnh (thêm)	30
Phần 8	Hướng dẫn ghi điểm, Điểm và Lợi thế	31
	Hướng dẫn ghi điểm	32
	Điểm	33
	Lợi thế	34

Phần 9	Chuyển động ghi điểm và các vị trí	35
	Takedown	36
	Sweep	38
	Guard Pass	40
	Knee on Belly	42
	Full Mount	43
	Back Control	45
Phần 10	Submissions	46
Phần 11	Lỗi và các hành vi bị cấm	49
	Thứ tự xử phạt	50
	Lỗi nhỏ	51
	Lỗi kỷ luật nặng	54
	Lỗi kỹ thuật nặng	55
	Chỉ dẫn Knee Reaping: DQ	56
	Chỉ dẫn Knee Reaping: Penalty	57
	Chỉ dẫn Knee Reaping: Không phạm lỗi	58
	Bảng các hành vi bị cấm: Chung	59
	Bảng các hành vi bị cấm: Theo đai	60
	Ví dụ trực quan các hành vi bị cấm	61
Phần 12	Tiến trình trận đấu	66
Phần 13	Vắng mặt và bỏ cuộc	68
Phần 14	Chấn thương, đau ốm và tai nạn	70
Phần 15	Phân cấp theo đai và mức độ kinh nghiệm	72
Phần 16	Cách xác định vận động viên đạt Huy chương	74
Phụ lục	Định nghĩa quan trọng	77



LUẬT THI ĐẤU JIU-JITSU

Nhấn mạnh vào vật lộn trên mặt đất (ne-waza), mục tiêu cao nhất trong thi đấu jiu-jitsu là giành chiến thắng bằng đòn khóa, được định nghĩa là khiến đối thủ phải đầu hàng bằng cách sử dụng đòn siết hoặc khóa hợp lệ.

Hai vận động viên đối kháng có mục tiêu là vật lộn với nhau trên tinh thần thượng võ trong một trận đấu bao gồm các pha ném, quật ngã, chiếm vị trí, kỹ thuật kiểm soát và các đòn khóa từ tư thế đứng hoặc trên mặt đất.

Trang phục thi đấu có thể sử dụng kimono truyền thống (Gi) hoặc quần áo bảo hộ và quần soóc được phê duyệt chính thức (No Gi).

Để xác định người chiến thắng cho các trận đấu không kết thúc bằng đòn khóa, một hệ thống chấm điểm chính thức được áp dụng, nhằm ghi nhận việc áp dụng kỹ thuật jiu-jitsu để diễn tiến đến việc ghi điểm và vị trí kiểm soát.

Quyển luật này quy định các quy tắc và tiêu chuẩn cần tuân theo cho các giải đấu Jiu-Jitsu chính thức trực thuộc JJIF.

Đối với các câu hỏi hoặc phản hồi liên quan đến quy tắc và thủ tục thi đấu, bạn có thể gửi email đến jiu-ref@jjif.org.



PHẦN 1

KHU VỰC THI ĐẤU

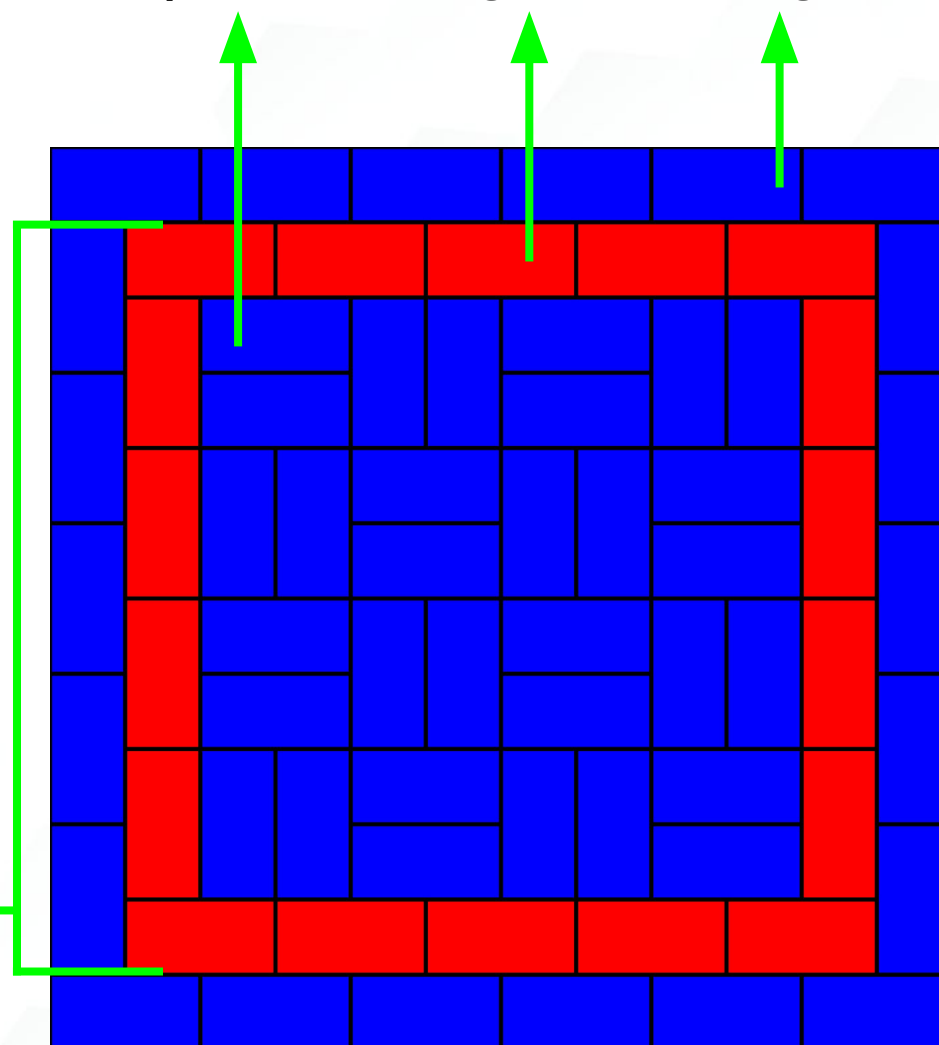
PHẦN 1

KHU VỰC THI ĐẤU

- **1.1** Toàn bộ khu vực thi đấu hoặc sân thi đấu (FOP) phải được cấu tạo từ thảm bảo vệ an toàn cho các vận động viên thi đấu, với hai màu khác nhau để phân biệt khu vực chiến đấu và khu vực an toàn xung quanh.
- **1.2** Khu vực chiến đấu phải có một màu đồng nhất và có kích thước ít nhất là 8 mét x 8 mét.
- **1.3** Khu vực an toàn được tạo thành từ một lớp thảm bên ngoài có màu khác với khu vực chiến đấu và phải rộng một mét vuông ra ngoài theo tất cả các hướng từ khu vực chiến đấu.
- **1.4** Tổng diện tích khu vực thi đấu được tạo thành từ khu vực chiến đấu và khu vực an toàn kết hợp lại. Tổng diện tích khu vực thi đấu phải ít nhất là 10 mét x 10 mét.
- **1.5** Bất kỳ thảm bổ sung nào được đặt bên ngoài khu vực an toàn đều không được coi là một phần của khu vực thi đấu. Do đó, các chuyển động ra bên ngoài khu vực an toàn không được tính là một phần của trận đấu.
- Ban Tổ Chức được khuyến khích lắp thêm vòng thảm ở ngoài nhằm làm rõ diễn tiến trận đấu (khi ra ngoài) và bảo vệ vận động viên.

Thảm thi đấu = Khu vực chiến đấu + Vùng An toàn
(Không bao gồm khu vực bên ngoài)

Khu vực chiến đấu Vùng an toàn Bên ngoài





PHẦN 2

HUẤN LUYỆN VIÊN

PHẦN 2

HUẤN LUYỆN VIÊN

2.1 Chỉ một huấn luyện viên được phép đi cùng và chỉ đạo cho vận động viên từ đường biên khu vực thi đấu.

- Huấn luyện viên phải **ngồi yên** trên ghế hoặc trong cabin được chỉ định, trừ khi đưa ra yêu cầu xem lại video.
- Huấn luyện viên không được sử dụng **điện thoại di động, chụp ảnh/quay phim hoặc sử dụng bất kỳ thiết bị điện tử** nào khi ở sân thi đấu.
- Vận động viên **không được nói chuyện với huấn luyện viên** trong trận đấu và sẽ bị phạt nếu làm vậy.

2.2 Huấn luyện viên là hình mẫu, và do đó, hành vi của họ phải phản ánh tốt tinh thần thượng võ và sự chính trực.

- Để biết thêm thông tin, vui lòng tham khảo các tài liệu Quy tắc Đạo đức và Quy tắc Thể thao của JJIF.

2.3 Huấn luyện viên phải ăn mặc chỉnh tề, hoặc mặc đồng phục áo khoác thể thao chính thức hoặc trang phục lịch sự.

- Trong giai đoạn loại trực tiếp, được phép mặc áo khoác thể thao của đội.
- Đối với các trận chung kết, huấn luyện viên phải mặc trang phục lịch sự.
- Huấn luyện viên không được đội mũ khi ngồi chỉ đạo.
- Trong một số sự kiện nhất định, quy định về trang phục đặc biệt có thể được thiết lập bởi ban tổ chức.
- Huấn luyện viên không mặc đúng trang phục quy định sẽ bị mời ra khỏi khu vực chỉ đạo.



HLV mặc đồng phục thể thao



HLV mặc trang phục lịch sự (chung kết)

2.4 Nếu một huấn luyện viên có hành vi xúc phạm hoặc gây rối đối với các vận động viên, trọng tài, nhân viên sự kiện, khán giả hoặc bất kỳ ai khác, trọng tài có thể quyết định đuổi huấn luyện viên đó khỏi khu vực thi đấu trong thời gian còn lại của trận đấu.

- Nếu tiếp tục hành vi những hành vi không đúng đắn, HLV có thể bị yêu cầu ra khỏi địa điểm tổ chức thi đấu hoặc đuổi khỏi giải đấu..

2.5 Trọng tài và Ban tổ chức có quyền cấm bất kỳ ai có hành vi gây rắc rối đi vào địa điểm tổ chức thi đấu



PHẦN 3

TRANG PHỤC THI ĐẤU VÀ CÁC YÊU CẦU

PHẦN 3

TRANG PHỤC THI ĐẤU VÀ CÁC YÊU CẦU

3.1 Trang phục chính thức cho các sự kiện thi đấu Gi:

- Bộ Gi jiu-jitsu trắng sạch, làm từ vải cotton dệt chất lượng tốt.
- Chất liệu rip-stop được phép sử dụng cho quần nhưng không được dùng cho áo (GI).
- Bộ Gi phải vừa vặn với vận động viên và chất liệu phải cho phép cầm nắm đúng tiêu chuẩn.
- Đai Xanh hoặc Đai Đỏ phải có độ dài và chất liệu đúng tiêu chuẩn.
- Vận động viên nữ bắt buộc phải mặc áo bó bên trong hầu hết có màu trắng hoặc màu đen, đối với vận động viên nam có thể mặc hoặc không.
- Sơ đồ Gi và chi tiết cụ thể ở trang 12.

3.2 Trang phục chính thức cho các sự kiện thi đấu No Gi:

- Áo rash guard phải bó sát vừa vặn, một vớ chủ yếu màu đỏ và một vớ chủ yếu màu xanh.
 - Áo Rash guard phải có tay cộc hoặc tay dài, không được sát nách (không có tay áo)
 - Áo Rash guard không được pha giữa 2 màu xanh - đỏ.
- Quần short thể thao chất lượng cao (màu đen hoặc cùng màu với áo rash guard), dài ít nhất đến giữa đùi nhưng không quá đầu gối.
 - Không được có khóa kéo, nút bấm hoặc các vật liệu cứng khác, và bất kỳ túi nào cũng phải được may kín.
- Sơ đồ No Gi và chi tiết cụ thể ở trang 14.

3.3 Tóc dài phải được buộc gọn bằng dây buộc tóc mềm.

3.4 Vận động viên phải mặc đồ lót co giãn bên trong..

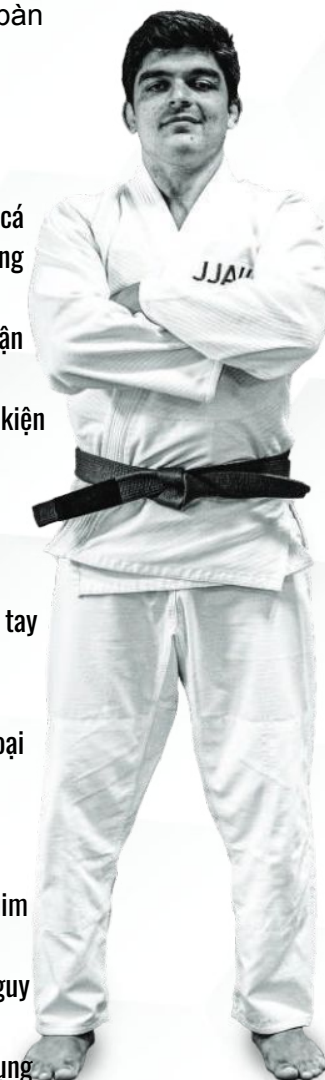
- Quần bó leggings màu đen trơn được cho phép với các điều kiện sau:
 - **Sự kiện Gi:** Không được dài hơn quần khi đứng thẳng.
 - **Sự kiện No Gi:** Không được dài quá mắt cá chân hoặc che bất kỳ phần nào của bàn chân.

3.5 Các trang bị được phép:

- Băng hỗ trợ mềm co giãn (ví dụ: băng bảo vệ đầu gối, mắt cá chân, vai hoặc khuỷu tay) miễn là không gây khó khăn không công bằng cho đối thủ khi nắm hoặc kiểm soát.
- Hijab thể thao co giãn màu đen hoặc trắng dành cho các vận động viên nữ.
- Băng thể thao dán trực tiếp lên da vận động viên, với điều kiện không mang lại lợi thế không công bằng.

3.6 Các trang bị không được phép và phải tháo bỏ:

- Bất kỳ loại trang sức, dây chuyền, khuyên tai, đồng hồ đeo tay hoặc phụ kiện nào khác.
- Bất kỳ loại mũ bảo vệ đầu, mặt nạ hoặc kính mắt nào.
- Bất kỳ loại băng bảo vệ thể thao nào có phần làm từ kim loại hoặc vật liệu có thể gây nguy hiểm cho đối thủ.
- Bất kỳ vật dụng nào mang theo trên người hoặc bên trong trang phục (ví dụ: điện thoại di động, ví, v.v.).
- Bất kỳ vật sắc nhọn hoặc vật liệu cứng nào, bao gồm cả ghim cài trên trang phục thi đấu.
- Bất cứ thứ gì khác mà trọng tài hoặc ban tổ chức cho là nguy hiểm đối với vận động viên.
- Trọng tài có quyền quyết định cuối cùng về việc một vật dụng nào đó có phù hợp hay không.



3.7 Vận động viên bị phát hiện trong trận đấu không mặc đồ lót phù hợp hoặc mặc bất cứ thứ gì gây nguy hiểm cho đối thủ sẽ bị **trước quyền thi đấu**.

3.8 Mọi vận động viên phải trải qua kiểm tra trang phục trước khi thi đấu.

- Trang phục của vận động viên phải đáp ứng tiêu chuẩn chính thức và vượt qua kiểm tra trước khi được phép thi đấu.
- Trọng tài là người kiểm tra cuối cùng về trang phục
- Nếu vận động viên được thông báo rằng trang phục không đáp ứng yêu cầu, họ sẽ có cơ hội thay đổi trong thời gian quy định.
- Vận động viên không thay đổi trang phục đúng thời gian quy định sẽ bị xử thua vì lý do bỏ cuộc.
- Nếu sau khi kiểm tra lại mà vận động viên vẫn phải thay đổi trang phục, họ sẽ bị phạt vì trì hoãn trận đấu.
- Nếu vận động viên bị trọng tài yêu cầu tháo bỏ một vật không được phép hoặc gây chậm trễ trận đấu, họ sẽ bị phạt.

3.9 Mỗi vận động viên được phép cân thử nhiều lần cho đến khi kết thúc thời gian cân chính thức của sự kiện.

3.10 Vận động viên được phép cân mà không đeo băng hỗ trợ hoặc nẹp cho đầu gối, khuỷu tay hoặc các khớp khác, nhưng phải đeo chúng trong quá trình kiểm tra trang phục.

3.11 Vận động viên không đáp ứng yêu cầu và tiêu chuẩn chính thức sẽ không được phép thi đấu. Hình phạt có thể được trọng tài áp dụng tùy theo mức độ vi phạm và việc trì hoãn trận đấu hoặc sự kiện.

3.12 Patches (logo, phù hiệu) chỉ được gắn vào các khu vực được ủy quyền trên bộ Gi, như minh họa trong hình vẽ ở trang 13.

- Patches phải làm từ vải cotton và được may viền đúng cách.
- All patches that are unseamed or in unauthorized regions of the Gi will be removed by the uniform inspectors.
- A sponsor/brand tag may be placed on the lower front part of the Gi pants (according to illustration). The tag must be made of a thin fabric and not embroidered, with a maximum area of 36 square centimeters.

3.13 Vận động viên phải đảm bảo vệ sinh cá nhân sạch sẽ:

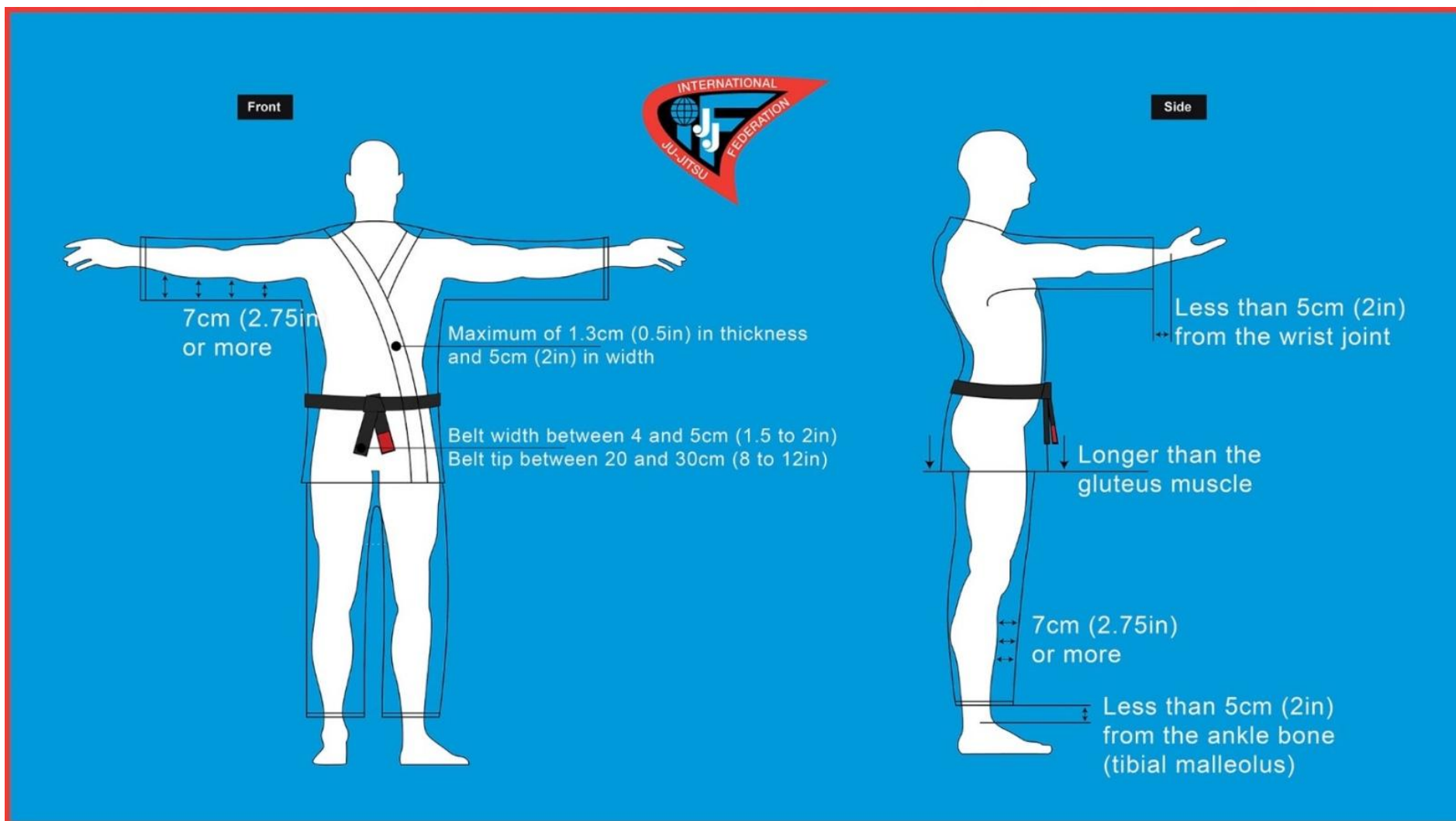
- Móng tay phải được cắt ngắn..
- Vận động viên phải vệ sinh, tắm rửa sạch sẽ trước khi thi đấu.
- Nếu có vết thương da, phát ban, nhiễm trùng hoặc bệnh lý khác có thể nhìn thấy, bác sĩ phải được thông báo và có quyết định cuối cùng về việc vận động viên có thể tham gia thi đấu hay không.
- Khi đi lại bên ngoài khu vực thi đấu, vận động viên phải mang giày dép.
- Trang phục thi đấu phải sạch sẽ, khô ráo khi bắt đầu sự kiện và không có mùi hôi.

3.14 Mỗi vận động viên có trách nhiệm::

- Đảm bảo đúng cân nặng của hạng cân mình đăng ký tại thời điểm quy định.
- Thực hành vệ sinh cá nhân và chăm sóc ngoại hình đúng cách.
- Mặc trang phục thi đấu sạch sẽ, gọn gàng, đáp ứng tiêu chuẩn chính thức, với màu đai hoặc áo rash guard phù hợp với trận đấu.
- Hiểu rõ các quy tắc áp dụng cho lứa tuổi hoặc phân cấp đai của mình.
- Có mặt và sẵn sàng thi đấu khi được gọi tên.
- Lắng nghe và tuân theo hướng dẫn của trọng tài.

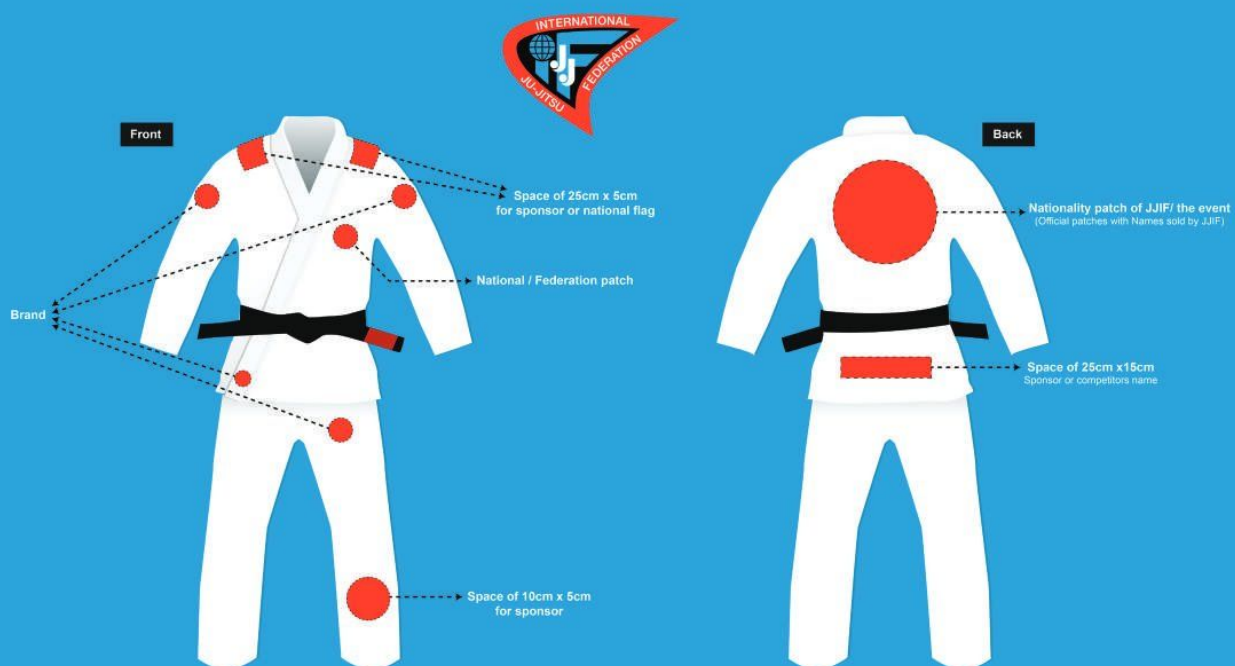
PHẦN 3

HƯỚNG DẪN TRANG PHỤC THI ĐẤU GI



PHẦN 3

HƯỚNG DẪN VỊ TRÍ NHÃN HIỆU, LOGO



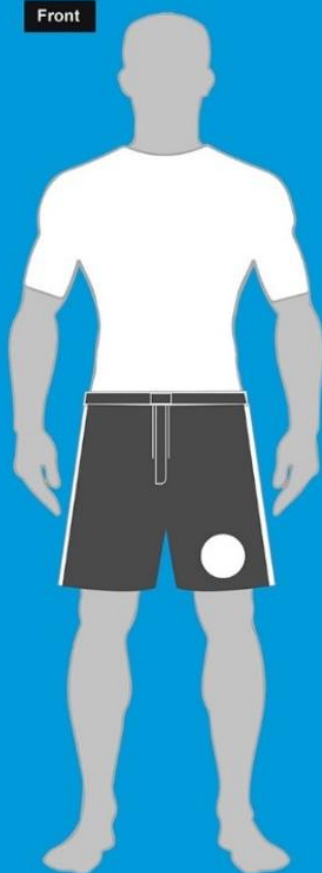
Tổng quát:

- “Nhãn hiệu tài trợ” không được sử dụng tuyên truyền tôn giáo, chính trị
- “Nhà tài trợ” phải tuân theo quy định về đạo đức của võ thuật và thể thao (không phân biệt chủng tộc, không bia rượu, thuốc lá...)
- Nhãn hàng tài trợ cá nhân không được che hình ảnh các nhà tài trợ chính thức của JJIF.
- Chỉ có nhà cung cấp trang thiết bị chính thức của JJIF được phép đặt ở khu vực nhãn hiệu tài trợ.
- Chỉ có tên vận động viên tham gia thi đấu được đặt ở mặt sau của đai.
- Tại IWGA World Games và Sport Accord World Combat Games, không cho phép quảng cáo.
- Chỉ có nhãn hàng của nhà sản xuất được đặt ở vị trí nhãn hiệu của trang phục

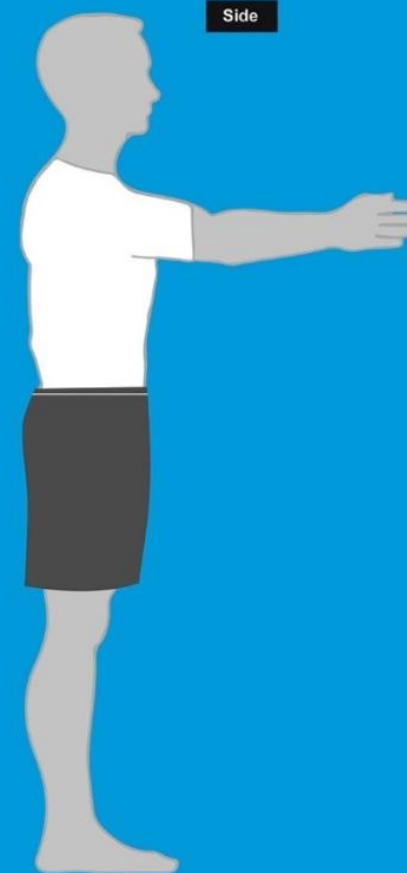
PHẦN 3

HƯỚNG DẪN TRANG PHỤC NO GI

Front



Side



QUY ĐỊNH TRANG PHỤC THI ĐẤU NO GI

- THEO YÊU CẦU CỦA GIẢI ĐẤU
- ÁO BỐ PHẢI CHỦ YẾU MÀU ĐỎ HOẶC CHỦ YẾU MÀU XANH, KHÔNG ĐƯỢC PHA TRỘN 2 MÀU NÀY CÙNG LÚC
- SAU LƯNG PHẢI ĐỂ TÊN QUỐC GIA (SỰ KIẾN QUỐC TẾ)
- QUẦN SOÓC PHẢI LÀ MÀU ĐEN HOẶC CÙNG MÀU VỚI ÁO. KHÔNG CÓ TÚI, KHUY QUẦN HOẶC KHÓA KÉO. KHÔNG ĐƯỢC DÀI QUÁ GỐI VÀ PHẢI CHE QUÁ NỬA ĐÙI.
- KHÔNG ĐƯỢC PHÉP KHI CHỈ MẶC QUẦN SOÓC BỐ.
- QUẦN BỐ ĐƯỢC PHÉP MẶC BÊN TRONG QUẦN THI ĐẤU CHO CẢ NAM VÀ NỮ VÀ PHẢI MÀU ĐEN.



PHẦN 4

LÚA TUỔI, THỜI GIAN THI ĐẦU, VÀ HẠNG MỤC THI ĐẦU

PHẦN 4

LÚA TUỔI, THỜI GIAN THI ĐẤU, VÀ HẠNG MỤC THI ĐẤU

4.1 Các hạng mục lứa tuổi, cân nặng được quy định theo **JJIF Sporting Code**.

4.2 Thời gian trận đấu được xác định theo lứa tuổi..

4.3 Giữa hai trận đấu của cùng một vận động viên, phải có ít nhất 5 phút nghỉ. Nếu trận đấu tiếp theo là trận tranh huy chương, thời gian nghỉ sẽ là 10 phút.

4.4 Vận động viên thuộc nhóm tuổi quy định trong cùng một năm dương lịch (từ ngày 1 tháng 1 đến ngày 31 tháng 12) sẽ được coi là thuộc nhóm tuổi đó, ngay cả khi sự kiện diễn ra trước ngày sinh nhật của họ trong năm đó.

- Ngoại trừ đối với nhóm tuổi U21 và Người lớn, trong đó vận động viên phải ít nhất 18 tuổi vào ngày diễn ra giải đấu.

4.5 Một vận động viên chỉ được tham gia một lứa tuổi trong một giải đấu nhất định. Dù các lứa tuổi thi đấu vào những ngày khác nhau nhưng thuộc cùng một sự kiện, vận động viên cũng không được thi đấu ở lứa tuổi khác.

4.6 Một vận động viên chỉ được tham gia một hạng cân trong một giải đấu nhất định.

MATCH TIMES PER AGE GROUP

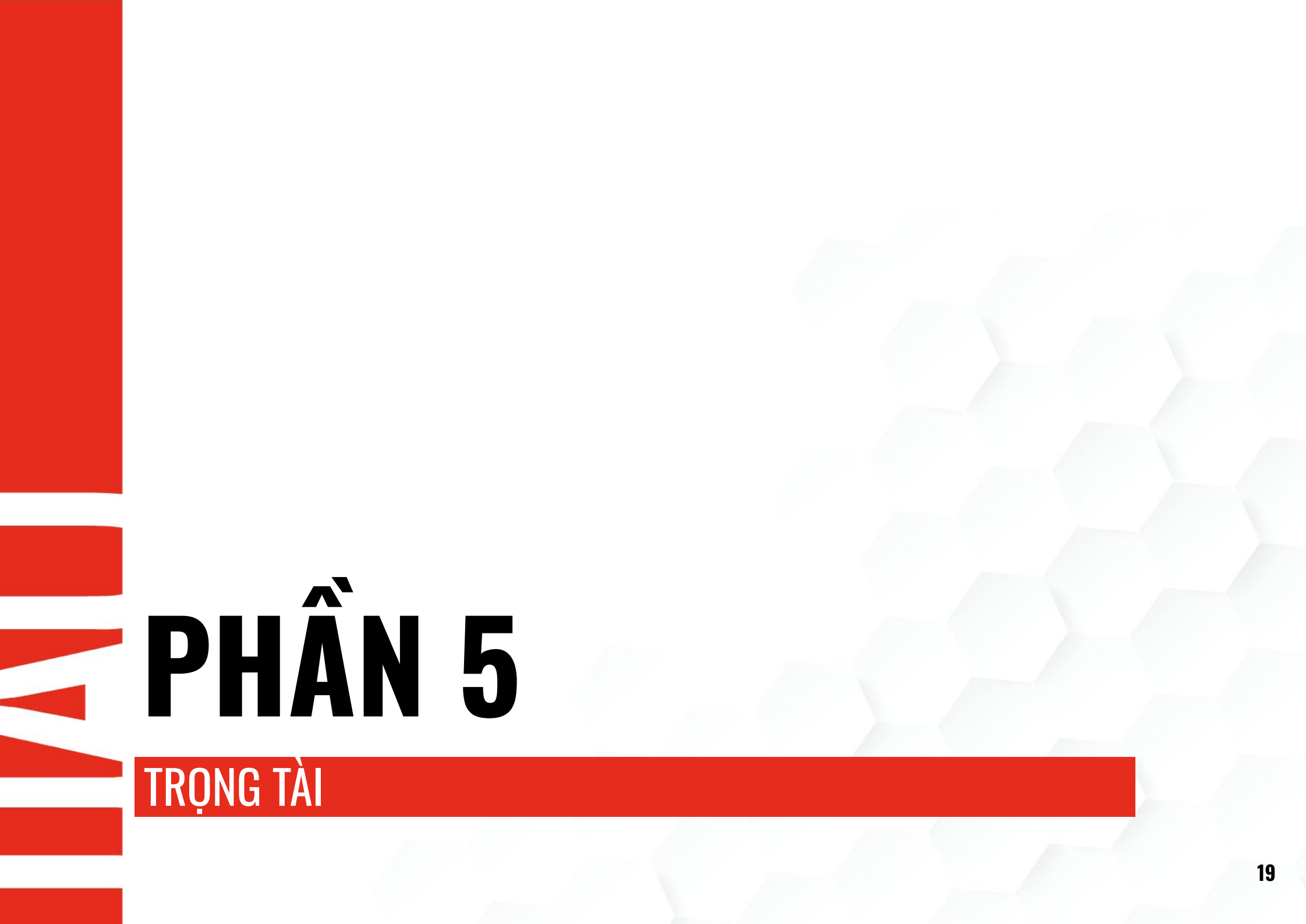
Hạng mục	Tuổi	Thời gian
Masters	35 tuổi trở lên	5 phút
Adults	18 tuổi trở lên	5 phút
U21	18 - 20 tuổi	5 phút
U18	16 - 17 tuổi	4 phút
U16	14 - 15 tuổi	3 phút
U14	12 - 13 tuổi	3 phút
U12	10 - 11 tuổi	3 phút
U10	8 - 9 tuổi	1.5 phút
U8	7 tuổi trở xuống	1.5 phút

CÁC HẠNG CÂN: U16 TRỞ LÊN

NAM			NỮ		
Adults / Masters / U21	U18	U16	Adults / Masters / U21	U18	U16
		-40 kg			-32 kg
		-44 kg			-36 kg
	-48 kg	-48 kg		-40 kg	-40 kg
	-52 kg	-52 kg	-45 kg	-44 kg	-44 kg
-56 kg	-56 kg	-56 kg	-48 kg	-48 kg	-48 kg
-62 kg	-62 kg	-62 kg	-52 kg	-52 kg	-52 kg
-69 kg	-69 kg	-69 kg	-57 kg	-57 kg	-57 kg
-77 kg	-77 kg	-77 kg	-63 kg	-63 kg	-63 kg
-85 kg	-85 kg	+77 kg	-70 kg	-70 kg	+63 kg
-94 kg	+85 kg		+70 kg	+70 kg	
+94 kg					

CÁC HẠNG CÂN: U14 TRỞ XUỐNG

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



PHẦN 5

TRỌNG TÀI

PHẦN 5

QUYỀN HẠN CỦA TRỌNG TÀI

5.1 Trọng tài là người có **thẩm quyền cao nhất** trong mỗi trận đấu.

- Kết quả của mỗi trận đấu do trọng tài quyết định là chính thức.
- Các quyết định mang tính chủ quan của trọng tài về điểm số, lợi thế hoặc lỗi phạt là cuối cùng và không thể thay đổi.

5.2 Kết quả của một trận đấu chỉ có thể bị **đảo ngược** trong các trường hợp sau:

- Có sự **nhầm lẫn** về điểm số hoặc bảng điểm.
- Vận động viên được tuyên bố chiến thắng đã buộc đối thủ đấu hàng bằng một đòn khóa hoặc **kỹ thuật bị cấm** mà trọng tài không quan sát thấy.
- Vận động viên **bị truất quyền thi đấu nhầm** do thực hiện một đòn khóa hợp lệ.
 - Nếu trận đấu bị gián đoạn và vận động viên bị truất quyền thi đấu trước khi đối thủ đấu hàng, trận đấu sẽ tiếp tục ở trung tâm khu vực thi đấu và vận động viên thực hiện đòn khóa sẽ được cộng hai điểm.
 - Nếu đòn khóa dẫn đến đối thủ đấu hàng, vận động viên thực hiện đòn khóa sẽ được tuyên bố là người chiến thắng.

5.3 Trong trường hợp trọng tài đưa ra quyết định sai do áp dụng nhầm quy tắc trong cuốn sách luật này, các điều kiện sau phải được đáp ứng để sửa kết quả:

- Trọng tài có thể trao đổi với tổng trọng tài của giải đấu.
- Trọng tài điều hành trận đấu sẽ là người đưa ra quyết định cuối cùng về việc có sửa đổi kết quả hay không.
- Tổng trọng tài sẽ tham khảo bản điều hành trung tâm của giải đấu về tiến trình của bảng đấu và chỉ có thể phê duyệt việc thay đổi kết quả nếu bảng đấu chưa bước sang giai đoạn tiếp theo.

5.4 Trọng tài có trách nhiệm **can thiệp** vào trận đấu và **dừng thời gian** khi cần thiết.

5.5 Trọng tài có trách nhiệm đảm bảo vận động viên thi đấu trong **khu vực quy định**.

5.6 Trong trường hợp kỹ thuật **siết tam giác (triangle choke)** hoặc **closed guard** được nhắc khỏi thảm ở nhóm tuổi **U12 và nhỏ hơn**, trọng tài trên thảm có nhiệm vụ bảo vệ cột sống của vận động viên bằng cách đứng phía sau vận động viên bị nhắc khỏi thảm và sẵn sàng đỡ trong trường hợp té ngã.

PHẦN 5

TRỌNG TÀI THẨM VÀ TRỌNG TÀI VIDEO



Trọng tài thẩm



Trọng tài Video

5.7 Trọng tài thẩm đấu (Mat Referee - MR) phải luôn ở trong khu vực thi đấu và điều hành trận đấu, có trách nhiệm đưa ra các quyết định ban đầu có thể quan sát được và điều hành vận động viên.

5.8 Hai (2) trọng tài video (Video Referees - VRs) sẽ theo dõi trận đấu trực tiếp khi nó diễn ra (với tùy chọn xem lại qua phần mềm phát lại video) và liên lạc với MR qua radio nếu họ muốn thực hiện điều chỉnh.

- **Nếu ít nhất một trong hai VR** đồng ý với quyết định của MR, sẽ không có thay đổi nào được thực hiện.
- **Nếu cả hai VR** đồng ý rằng quyết định của MR cần được điều chỉnh, họ sẽ liên lạc với MR qua radio để thông báo quyết định của họ, sau đó MR sẽ ra hiệu chỉnh sửa bảng điểm. (Xem: trang 30)

5.9 Chỉ trọng tài thẩm đấu (MR) có thẩm quyền đánh giá lợi thế (advantage) từ các đòn siết khóa do có góc quan sát gần hơn so với trọng tài video (VRs).

- VRs chỉ có thể đề xuất hoặc tư vấn về lợi thế cho các đòn siết khóa.
- Trong tất cả các khía cạnh khác, mỗi VR có quyền giải thích tương đương với MR.

5.10 Trong trường hợp cả ba trọng tài không thể đạt được sự đồng thuận về điểm số cho cùng một động tác, MR phải đưa ra quyết định **trung bình** giữa hai quyết định còn lại.

- Ví dụ: Một trọng tài cho điểm, trọng tài thứ hai cho lợi thế, và trọng tài thứ ba không cho điểm. Trong trường hợp này, lợi thế sẽ được tính.

5.11 Khi một vận động viên phạm **lỗi nghiêm trọng** hoặc nhận **Penalty cuối cùng**, MR sẽ ra dấu hiệu truất quyền thi đấu trước khi kết thúc trận đấu.

- **Nếu ít nhất một trong hai VRs** đồng ý với quyết định đó, MR sẽ xác nhận, kết thúc trận đấu và công bố người chiến thắng.
- **Nếu cả hai VRs** không đồng ý với quyết định truất quyền, trận đấu sẽ tiếp tục.

5.12 Không có quyết định trọng tài để phân thắng bại trong trường hợp hòa. Tất cả các trận đấu hết thời gian với điểm số, lợi thế và hình phạt bằng nhau sẽ được quyết định bằng **Golden Score** (xem: 12.4, trang 67).

PHẦN 5

HỆ THỐNG KHIẾU NẠI BẰNG VIDEO

5.13 Hệ thống khiếu nại được áp dụng để cho phép huấn luyện viên của vận động viên có cơ hội kháng nghị một quyết định của trọng tài tham đấu (MR).

- Để yêu cầu xem lại video, huấn luyện viên phải đứng lên, giơ thẻ ID sự kiện của mình và giữ nguyên tư thế cho đến khi được MR xác nhận.
 - Nếu huấn luyện viên ngồi xuống trước khi được MR xác nhận, yêu cầu khiếu nại sẽ bị coi là rút lại.
- MR sẽ chờ đến khi hai vận động viên vào **vị trí ổn định** trước khi tạm dừng trận đấu để nói chuyện với huấn luyện viên.
- MR sẽ thông báo cho trọng tài video (VRs) về khiếu nại để họ xem lại đoạn video và đi đến quyết định có thay đổi hoặc sửa lỗi quyết định ban đầu hay không.
- Nếu khiếu nại được chấp nhận, huấn luyện viên có thể tiếp tục khiếu nại cho vận động viên đó trong trận đấu.
- Nếu khiếu nại bị từ chối, huấn luyện viên không được phép khiếu nại thêm cho vận động viên trong trận đấu đó cũng như trong phần còn lại của giải đấu, ngoại trừ trường hợp sau:
 - Nếu vận động viên lọt vào trận tranh huy chương vàng hoặc đồng trong nội dung thi đấu của họ, huấn luyện viên sẽ được quyền khiếu nại trở lại.

5.14 Giới hạn khiếu nại:

- Huấn luyện viên chỉ được khiếu nại **hành động hoặc chuỗi động tác gần nhất**.
- Huấn luyện viên **không được khiếu nại**:
 - Lợi thế (advantage) từ các đòn siết khóa.
 - Hình phạt do thi đấu bị động/tiêu cực.
 - Bất kỳ chuỗi động tác nào đã được VRs xem xét trước đó.
- Huấn luyện viên chỉ được chỉ ra cho MR biết điểm số hoặc hành động mà họ muốn VRs xem xét lại, và **không được tranh luận hoặc yêu cầu giải thích**.

5.15 MR không được tiếp nhận các phản đối hoặc khiếu nại bằng lời nói từ huấn luyện viên nếu không có yêu cầu khiếu nại **hợp lệ** hoặc nếu **quyền khiếu nại đã bị mất**.

- MR có thể **trực xuất** huấn luyện viên khỏi khu vực thi đấu nếu huấn luyện viên tiếp tục phản đối hoặc tranh cãi mà không đưa ra yêu cầu khiếu nại chính thức.



PHẦN 6

BAN THƯ KÝ

PHẦN 6

BAN THƯ KÝ

6.1 Ban thư ký phải được bố trí sao cho có thể quan sát rõ khu vực thi đấu, vận động viên và trọng tài tham đấu (MR). Nếu có thể, ban thư ký nên được đặt ở phía đối diện với khu vực của huấn luyện viên, vận động viên và khán giả.

6.2 Ban thư ký bao gồm một nhân viên ghi điểm làm việc thay mặt cho ban tổ chức, chịu trách nhiệm vận hành bảng điểm điện tử. Ban tổ chức có thể bổ sung thêm nhân sự nếu cần thiết.

6.3 Bảng điểm phải được hiển thị rõ ràng trong tầm nhìn của trọng tài, vận động viên, huấn luyện viên và khán giả.

6.4 Ban thư ký phải duy trì **tính chuyên nghiệp** mọi lúc và **tuân theo hướng dẫn** của trọng tài..



PHẦN 7

THỦ LỆNH VÀ ĐIỀU HÀNH TRẬN ĐẤU

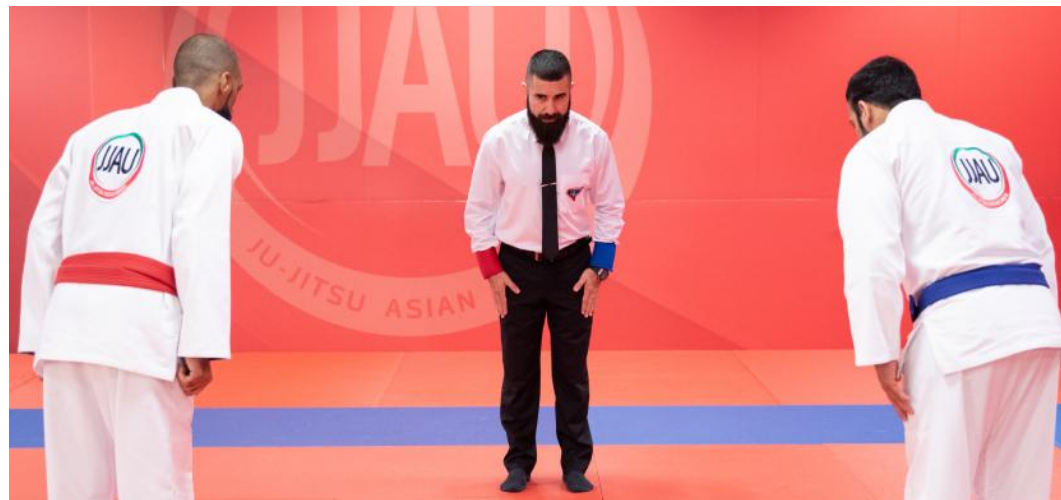
PHẦN 7

THỦ LỆNH VÀ ĐIỀU HÀNH TRẬN ĐẤU

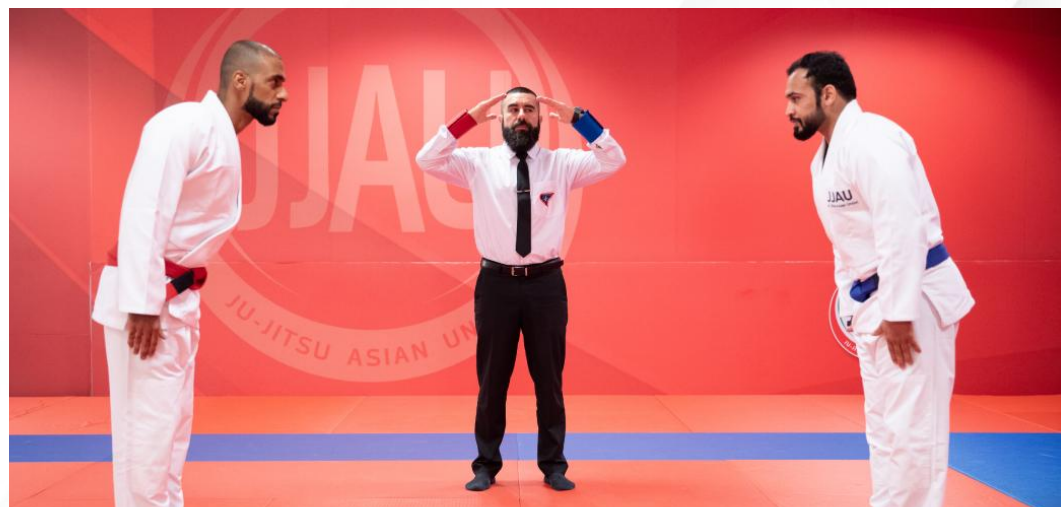
7.1 Các vận động viên **bắt đầu** trận đấu bằng cách đứng đối diện nhau ở giữa khu vực thi đấu, cách nhau khoảng hai mét. Vận động viên đeo đai đỏ hoặc mặc áo rash guard đỏ đứng bên phải của trọng tài. Vận động viên sẽ được hướng dẫn cúi chào trọng tài trước, sau đó cúi chào đối thủ.



Trọng tài tham gọi vận động viên vào khu vực thi đấu



Vận động viên được hướng dẫn chào trọng tài



Vận động viên được hướng dẫn chào đối thủ



7.2 Trận đấu bắt đầu ở tư thế đứng sau khi trọng tài thăm đấu (MR) ra lệnh **“Fight!”**.

7.3 Ngay khi có sự tiếp xúc giữa hai vận động viên thông qua việc **nắm hoặc giữ**, họ được phép chuyển xuống sàn ngay lập tức (vào thế guard hoặc quỳ).

7.4 Vận động viên có thể kiểm soát và thay đổi giữa các vị trí khác nhau, nhưng họ phải chủ động **tấn công** hoặc **cải thiện vị trí**.

7.5 Tất cả các tình huống giao đấu phải diễn ra trong **khu vực thi đấu**.

- Bất kỳ chuyển động nào **ra ngoài** khu vực thi đấu (tức là vượt quá vùng an toàn) sẽ bị dừng lại và trận đấu sẽ được bắt đầu lại từ **tư thế đứng**.

7.6 Nếu hai phần ba cơ thể của vận động viên nằm trong **vùng an toàn** và đang ở một **vị trí ổn định** có thể thiết lập lại, MR sẽ dừng trận đấu và thiết lập lại vị trí của vận động viên ở trung tâm khu vực thi đấu.

7.7 Khi một vận động viên đang thực hiện một **hành động ghi điểm** trong vùng an toàn, MR sẽ đợi để cho phép vận động viên hoàn thành việc kiểm soát vị trí trước khi dừng trận đấu.

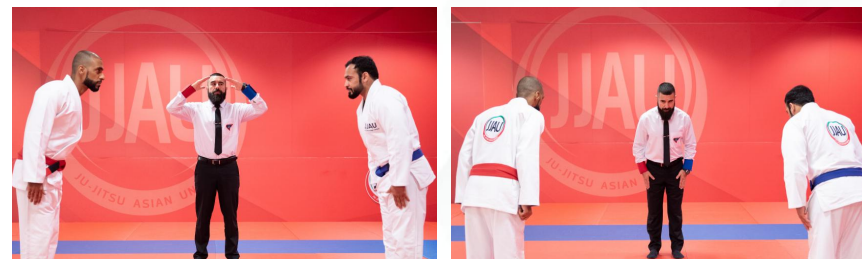
- Nếu vận động viên duy trì kiểm soát trong ba giây, MR sẽ dừng trận đấu, tính điểm và thiết lập lại vận động viên ở vị trí tương tự tại trung tâm.
- Nếu chuyển động diễn ra ra ngoài khu vực thi đấu trước khi đủ ba giây kiểm soát, MR sẽ tính lợi thế (nếu đạt được) và bắt đầu lại trận đấu từ tư thế đứng.

7.8 Nếu các vận động viên ở trong vùng an toàn trong tư thế đứng, trọng tài thăm đấu (MR) sẽ dừng trận đấu và đưa họ về tư thế đứng ở trung tâm để bắt đầu lại.

7.9 Trận đấu sẽ **không bao giờ** bắt đầu lại ở vị trí **Khóa**.



Trọng tài thăm đấu tuyên bố vận động viên thắng cuộc khi kết thúc trận đấu.



Kết thúc trận đấu, vận động viên chào đối thủ, sau đó chào trọng tài thăm.

PHẦN 7

“FIGHT” AND “STOP”

7.10 Trọng tài tham hồ “fight!” để bắt đầu trận đấu, và bắt đầu lại trận đấu sau khi tạm ngừng.

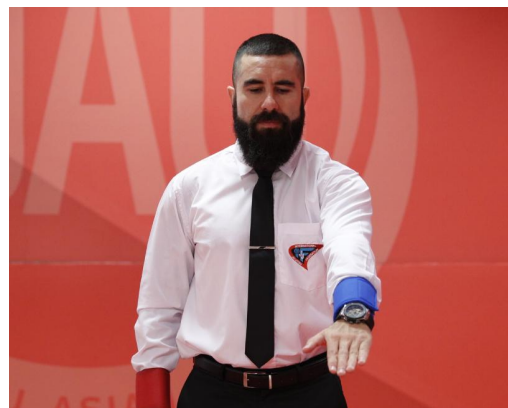


Để bắt đầu trận đấu: “Fight!”

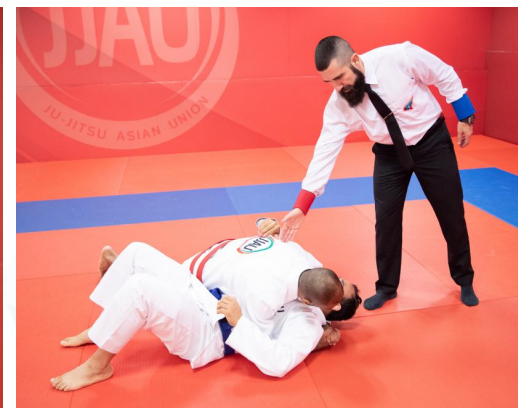
7.11 Trọng tài tham hồ “fight!” để nhắc nhở vận động viên thi đấu **tiêu cực** trong tình huống thi đấu dưới đất.

- Trọng tài tham hồ (MR) sẽ **chỉ tay** bằng cánh tay tương ứng về phía vận động viên bị nhắc nhở (hoặc chạm vào lưng họ nếu họ không đối diện với trọng tài).
- Vận động viên sẽ có **mười (10) giây** để trở nên tích cực hơn và cố gắng tấn công hoặc cải thiện vị trí.
- Nếu một hoặc cả hai vận động viên vẫn thi đấu **tiêu cực** sau khi hết thời gian đếm ngược, họ sẽ nhận **một penalty** và ngay lập tức bị nhắc nhở vì thi đấu tiêu cực một lần nữa.

Để nhắc nhở vận động viên thi đấu tiêu cực dưới thảm: “Fight!”



Thủ lệnh bắt đầu đếm 10 giây trước khi phạt tiêu cực



Trọng tài sẽ chạm vào vận động viên khi nhắc nhở nếu vận động viên không nhìn thấy thủ lệnh

7.12 Trọng tài tham đấu (MR) sẽ ra lệnh “Stop!” để tạm dừng hoặc kết thúc trận đấu trong các trường hợp sau::

- Nếu cả hai vận động viên rời khỏi khu vực thi đấu và đi vào vùng an toàn ở **một vị trí ổn định, dễ nhận biết**, trận đấu sẽ bị dừng lại và cả hai sẽ được đưa về giữa khu vực thi đấu để tiếp tục trận đấu ở cùng vị trí trước đó.
- Bất cứ khi nào MR thấy cần thiết (ví dụ: để chỉnh lại trang phục, đưa ra quyết định, hoặc trong trường hợp nghi ngờ nguy hiểm hoặc chấn thương, v.v.).
- Nếu cả hai vận động viên rời khỏi khu vực thi đấu (ra ngoài vùng an toàn) trong **một tư thế không ổn định và không thể thiết lập lại**, trọng tài sẽ cho trận đấu bắt đầu lại ở giữa khu vực thi đấu với cả hai vận động viên trong **tư thế đứng**.
- Nếu một hoặc cả hai vận động viên bị chấn thương, bất tỉnh hoặc gặp vấn đề về sức khỏe.
- Trong trường hợp có **đòn khóa hoặc siết** khiến một vận động viên xin thua (đập tay, có dấu hiệu đầu hàng khác, la hét, hoặc không thể đập tay do bị siết chặt).
- **Thời gian trận đấu kết thúc**.

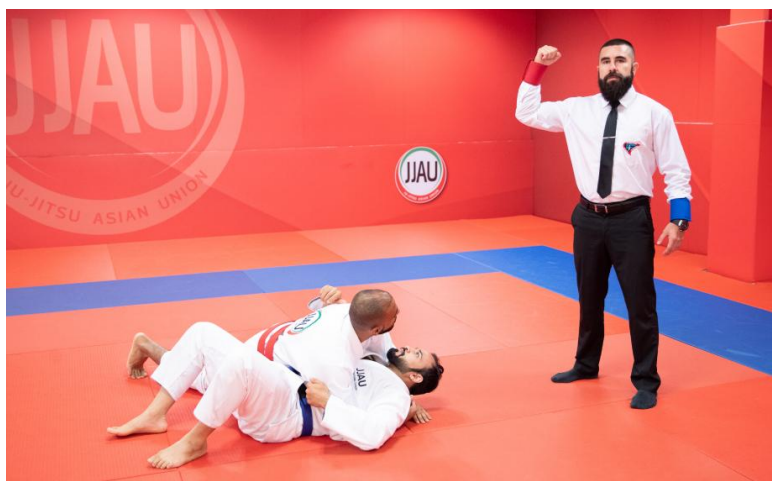
PHẦN 7

PHẠT VÀ TRUẤT QUYỀN THI ĐẤU

Để phạt penalty (lỗi nhẹ): “Foul!”



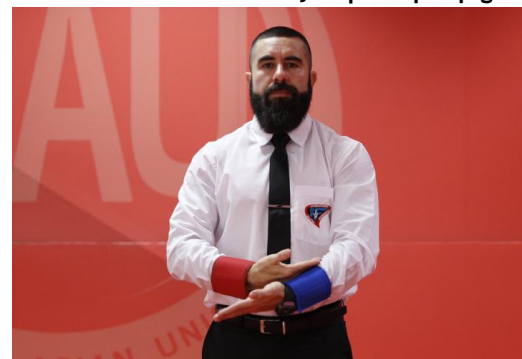
Trọng tài chỉ tay về phía vận động viên phạm lỗi.



Trọng tài ra thủ lệnh phạt Penalty



Để biểu thị rằng lỗi phạt được áp dụng do trốn tránh hoặc cố tình rời khỏi khu vực thi đấu, trọng tài sẽ chỉ tay về phía vận động viên phạm lỗi và ra dấu hiệu tương ứng.



Để biểu thị lỗi phạt do luôn tay vào ống tay áo, ống quần



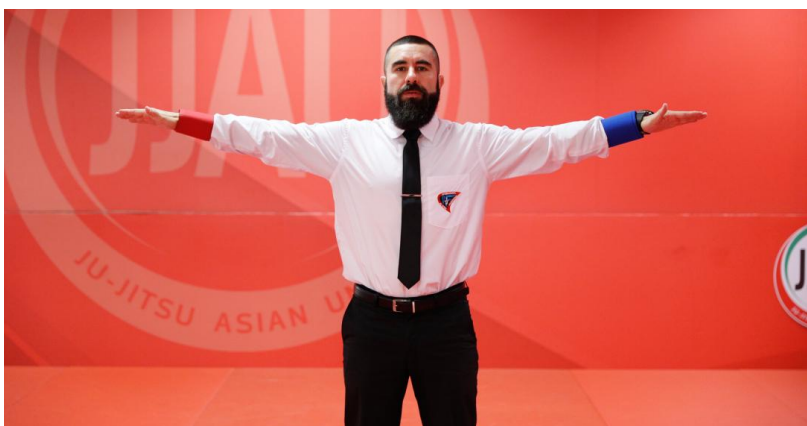
Thủ lệnh truất quyền thi đấu (sau đó chỉ tay về phía vận động viên phạm lỗi)



Để hướng dẫn vận động viên sửa lại trang phục thi đấu.
(Vận động viên có 20 giây để chỉnh sửa trang phục nếu không sẽ bị penalty)

PHẦN 7

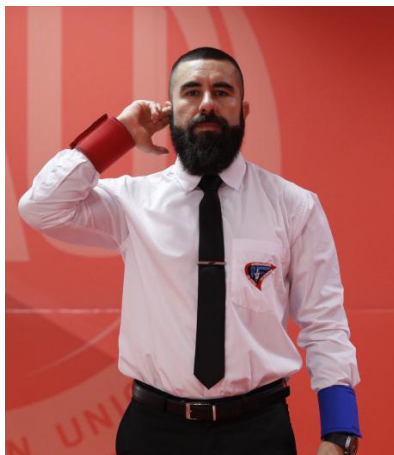
CÁC THỦ LỆNH KHÁC



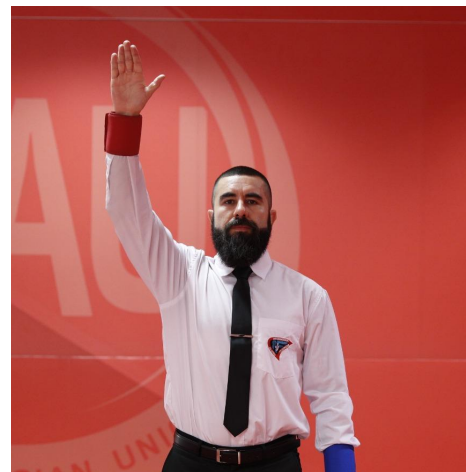
Để dừng trận đấu: “Stop!”



Thủ lệnh phẩy tay để hủy điểm hoặc điểm phạt trước đó



Để biểu thị sự điều chỉnh từ trọng tài Video



Để biểu thị vận động viên thắng cuộc do kỹ thuật khóa hoặc siết hợp lệ



Để yêu cầu vận động viên đứng dậy từ tư thế dưới đất



Để yêu cầu vận động viên trở về tư thế dưới đất từ tư thế đứng



PHẦN 8

HƯỚNG DẪN GHI ĐIỂM, ĐIỂM, VÀ ĐIỂM LỢI THẾ

PHẦN 8

HƯỚNG DẪN GHI ĐIỂM

Jiu-Jitsu ghi nhận **sự tiến triển** của các động tác ghi điểm và các **vị trí kiểm soát** để dẫn đến chiếm ưu thế mà một vận động viên đạt được trong suốt trận đấu, với mục tiêu cuối cùng là thực hiện một đòn khóa hoặc siết đối thủ. Các động tác và vị trí ghi điểm phải được ổn định trong ba (3) giây kiểm soát để được tính điểm. Nếu một động tác hoặc vị trí ghi điểm chỉ đạt được trong tích tắc nhưng không được ổn định, vận động viên thực hiện sẽ được tính lợi thế (advantage).

Các hành động phòng thủ (chẳng hạn như lật ngược tình huống từ vị trí dưới mà không có guard) sẽ không được tính điểm.

Điểm hoặc lợi thế chỉ được trao cho các hành động giúp vận động viên **tiến lên** trong quá trình kiểm soát, nhưng không bao giờ được tính cho việc **lùi lại** từ một vị trí có ưu thế hơn.

Điều quan trọng là phải luôn quan sát điểm bắt đầu và kết thúc của các động tác.

Nguyên tắc tính liên tục để xác định xem một hành động trong trận đấu có thể được tính điểm hợp lệ hay không. Hành động phải là một chuỗi chuyển động liên tục hướng tới mục tiêu ghi điểm hoặc thực hiện đòn khóa cho đến khi kết thúc chuỗi. **Sự gián đoạn, mất liên tục** xảy ra khi có một khoảng dừng rõ ràng trong chuyển động VÀ bất kỳ nỗ lực ghi điểm nào đã bị ngăn chặn hoàn toàn.



PHẦN 8

ĐIỂM

8.1 Điểm sẽ được ghi khi một vận động viên ổn định một động tác hoặc vị trí ghi điểm trong ba (3) giây.

Trọng tài thảm đấu (MR) sẽ công nhận và biểu thị số điểm được trao bằng cách giơ số điểm tương ứng, sử dụng cánh tay có màu tương ứng với vận động viên đã thực hiện động tác ghi điểm.



2 Điểm
Takedown
Sweep
Knee on Belly



3 Điểm
Guard Pass



4 Điểm
Full Mount
Back Mount
Back Control

8.1.1 Khi một vận động viên cố tình rời khỏi khu vực thi đấu để ngăn đối thủ hoàn thành một động tác ghi điểm hoặc duy trì bất kỳ vị trí kiểm soát nào, vận động viên đó sẽ bị phạt vì trốn tránh và đối thủ sẽ được cộng hai (2) điểm.

- Thứ tự áp dụng hình phạt vẫn sẽ được tuân theo, và bất kỳ lợi thế (advantage) hoặc điểm số nào liên quan cũng sẽ được trao cho đối thủ nếu có.
- Nếu trước khi rời khỏi khu vực thi đấu, vận động viên phạm lỗi đang ở một vị trí ổn định có thể tái tạo lại, trọng tài có thể cho trận đấu tiếp tục ở vị trí đó. Nếu không, hai vận động viên sẽ được đưa về tư thế đứng để tiếp tục trận đấu.

8.1.2 Điểm sẽ được cộng dồn khi một vận động viên thực hiện đồng thời nhiều động tác ghi điểm. Trọng tài chỉ cần hoàn thành một lần đếm ba giây duy nhất để xác nhận tất cả các động tác ghi điểm diễn ra đồng thời.

- Điểm sẽ được trao cho từng động tác ghi điểm được hoàn thành trong một chuỗi liên tục với ba giây kiểm soát.
- Nếu một động tác ghi điểm không được ổn định trong ba giây, vận động viên sẽ được tính lợi thế (advantage).

8.1.3 Khi một vận động viên thực hiện động tác ghi điểm trong khi đang bị tấn công bằng một đòn khóa hoặc siết, trọng tài sẽ chỉ bắt đầu đếm ba giây kiểm soát sau khi vận động viên đó hoàn toàn thoát khỏi đòn khóa và đạt được vị trí ghi điểm theo định nghĩa.

- Nếu một vận động viên đang bị khóa cổ gắng thực hiện động tác ghi điểm, nhưng sau đó chỉ thoát khỏi đòn khóa mà không đạt được vị trí cần thiết trong chốc lát, thì nỗ lực ghi điểm đó sẽ không được tính điểm hay lợi thế.

8.1.4 Khi một vận động viên đang cố gắng ổn định một động tác ghi điểm mà bị đối thủ tấn công bằng một đòn khóa hoặc siết, trọng tài sẽ dừng việc đếm ba giây.

- Nếu vận động viên thoát khỏi đòn khóa hoặc hết thời gian trận đấu, trọng tài sẽ trao lợi thế (advantage) cho mỗi vị trí ghi điểm mà vận động viên đó đã đạt được trong chốc lát. Lợi thế này vẫn sẽ được tính ngay cả khi vận động viên không còn ở vị trí ban đầu khi việc đếm ba giây bị gián đoạn.
- Nếu vận động viên thoát khỏi đòn khóa và vẫn duy trì vị trí ghi điểm, thì một lần đếm ba giây mới sẽ được yêu cầu để nhận điểm. Nếu ba giây kiểm soát không đạt được, vận động viên sẽ chỉ nhận lợi thế (advantage).

PHẦN 8

LỢI THẾ (ADVANTAGES)

8.2 Lợi thế (advantage) được trao khi một vận động viên thực hiện một động tác ghi điểm nhưng không thể duy trì sự ổn định trong ba (3) giây sau đó.

Lợi thế cũng được ghi nhận cho những nỗ lực thực hiện đòn khóa hoặc siết hợp lệ, tạo ra nguy cơ thực sự cho đối thủ, được định nghĩa là có khả năng thực tế khiến đối thủ phải đầu hàng, bất tỉnh hoặc chấn thương.

Lợi thế chỉ được ghi nhận khi vận động viên không còn cơ hội hoàn thành động tác ghi điểm hoặc khi đòn khóa đã bị đối thủ hoàn toàn thoát khỏi.

8.2.1 Chỉ trọng tài chính (MR) có quyền trao hoặc hủy lợi thế (advantage) đối với các **nỗ lực thực hiện đòn khóa hoặc siết**.

8.2.2 Lợi thế có thể được cho ngay cả sau khi trận đấu kết thúc nhưng trước khi công bố kết quả, miễn là các điều kiện để cho lợi thế đã được đáp ứng.

8.2.3 Vận động viên thực hiện một hoặc nhiều động tác ghi điểm trong khi vẫn đang bị đối thủ tấn công bằng một đòn khóa hoặc siết sẽ chỉ được nhận một điểm lợi thế duy nhất, nếu đến khi kết thúc trận đấu họ vẫn chưa thoát khỏi đòn tấn công đó.



Thủ lệnh cho điểm Lợi thế.



Nỗ lực khóa, siết phải thực sự nguy hiểm mới được cho Lợi thế (advantage).



Lợi thế (advantage) chỉ được cho khi không còn cơ hội hoàn thành một động tác ghi điểm hoặc đòn khóa/siết.



PHẦN 9

NHỮNG CHUYỂN ĐỘNG VÀ VỊ TRÍ GHI ĐIỂM

PHẦN 9

CHUYỂN ĐỘNG GHI ĐIỂM: TAKEDOWN

9.1 Một kỹ thuật hạ sàn (takedown) xảy ra khi một vận động viên, với sự liên tục từ tư thế đứng, buộc đối thủ xuống sàn vào tư thế nằm ngửa, nằm nghiêng, ngồi hoặc quỳ/sấp, đồng thời kiểm soát hông từ phía sau đường vai.

Vận động viên tấn công phải duy trì vị trí kiểm soát trên trong ba (3) giây sau khi thực hiện đòn kỹ thuật hạ sàn để nhận được hai (2) điểm.



Kiểm soát hông sau đường vai với tư thế của đôi phương quỳ ít nhất 1 gối



Ngã ngửa



Ngã nghiêng



Ngã ngồi bệt



9.1.1 Khi một vận động viên, với sự liên tục từ tư thế đứng, buộc đối thủ xuống đất **ít nhất một đầu gối hoặc sắp người**, điểm chỉ được ghi khi vận động viên thực hiện đòn Takedown đã kiểm soát được hông từ phía sau đường vai của đối thủ, tuân theo quy tắc duy trì ba giây. Không cần phải đặt 2 chân móc vào tư thế Back Control để có điểm.

9.1.2 Vận động viên bắt đầu thực hiện đòn quật ngã trước khi đối thủ kéo xuống tư thế guard sẽ được tính điểm quật ngã, miễn là đáp ứng quy tắc duy trì ba giây.

9.1.3 Khi một vận động viên **nắm chân** đối thủ hoặc **nắm ống quần Gi** và đối thủ kéo xuống tư thế guard trên sàn, vận động viên nắm chân sẽ được tính điểm quật ngã, miễn là đáp ứng quy tắc duy trì ba giây.

9.1.4 Nếu một vận động viên **nắm chân** đối thủ hoặc **nắm ống quần Gi** và đối thủ **nhảy vào tư thế closed guard**, vẫn lơ lửng trên không, thì vận động viên nắm chân phải đặt lưng đối thủ xuống đất trong vòng ba giây để được tính là một nỗ lực quật ngã liên tục.

- Nếu đối thủ bị đặt xuống đất sau ba giây, thì không có điểm quật ngã (cả điểm và lợi thế đều không được tính).
- Ở các hạng đấu cấm nhảy vào tư thế guard, trọng tài sẽ dừng trận đấu, phạt vận động viên vi phạm, khởi động lại từ tư thế đứng, và vận động viên thực hiện quật ngã sẽ được cộng hai điểm.

9.1.5 Nếu một vận động viên thực hiện quật ngã và đối thủ rơi vào **khu vực an toàn**, vận động viên thực hiện quật ngã phải có cả hai chân trong khu vực thi đấu khi bắt đầu động tác mới được tính điểm.

- Nếu cả hai vẫn nằm trong khu vực an toàn sau khi quật ngã, trọng tài sẽ chỉ dừng trận đấu sau ba giây ổn định.
- Trọng tài sẽ sau đó trao điểm và đưa các vận động viên trở lại giữa khu vực thi đấu, duy trì vị trí như lúc trận đấu bị dừng.
- Nếu vị trí không được ổn định, một lợi thế sẽ được trao cho nỗ lực quật ngã, miễn là các điều kiện được đáp ứng.

9.1.6 Khi 2 vận động viên đang ở tư thế đứng và cùng nắm áo, sau đó một vận động viên quỳ xuống **ít nhất bằng một gối**, mà không có hành động thực hiện kỹ thuật ngay lập tức, chỉ vận động viên đang đứng mới được tính điểm quật ngã khi thực hiện kỹ thuật. Vận động viên đang quỳ không được tính điểm quật ngã nếu không có sự liên tục từ tư thế đứng trước đó.

9.1.7 Khi vận động viên thực hiện kỹ thuật single-leg hoặc double-leg takedown và đối thủ phản đòn thành công, ổn định ở vị trí trên trong ba giây, chỉ vận động viên thực hiện phản đòn mới được tính điểm.

- Nếu phản đòn không thành công, lợi thế hoặc 2 điểm có thể được trao cho đối thủ theo quy tắc ổn định 3 giây.
- Phản đòn phải bắt đầu trước khi vận động viên bị đưa xuống sàn bởi đối thủ.
- Nếu đòn tấn công ban đầu đã hoàn tất trước khi động tác phản đòn bắt đầu, vận động viên thực hiện tấn công trước sẽ nhận được một lợi thế, và bất kỳ động tác lật ngược nào sau đó từ tư thế guard sẽ được coi là một nỗ lực sweep chứ không phải phản đòn.

9.1.8 Không có điểm (cả điểm lẫn lợi thế) cho quật ngã trong các trường hợp sau:

- Vận động viên cố gắng quật ngã sau khi đối thủ **đã chủ động kéo xuống tư thế guard**.
- Trong quá trình phòng thủ 1 kỹ thuật sweep, vận động viên ở trên đưa đối thủ trở lại tư thế dưới đất (ngửa lưng, hoặc nằm nghiêng) sẽ không được tính điểm Take down nếu cả 2 đứng dậy chưa đủ 3 giây.
- Vận động viên phòng thủ một tình huống đối thủ kiểm soát **standing back control**, khi đối thủ đã móc một hoặc hai chân vào nhưng không có chân nào chạm thảm.
- Nếu vận động viên thực hiện một kỹ thuật quật ngã kết thúc ở tư thế vận động viên bị đánh ngã không có guard, ngay lập tức vận động viên bị đánh ngã lật lại thì sẽ chỉ có điểm lợi thế cho vận động viên thực hiện quật ngã. Vận động viên thực hiện lật lại sẽ không có điểm.

9.1.9 Takedowns sẽ được tính lại nếu cả hai vận động viên trở về tư thế đứng mà không có sự liên tục của các hành động từ dưới đất.

PHẦN 9

CHUYỂN ĐỘNG GHI ĐIỂM: SWEEP

Định nghĩa quan trọng: Guard là việc sử dụng một hoặc cả hai chân để kiểm soát hoặc để ngăn cản đối thủ ở trên đạt được vị trí khống chế ưu thế trên phần thân trên của mình.

- Chân không nhất thiết phải tiếp xúc trực tiếp với đối thủ (ví dụ: tư thế guard ngồi đối đầu với đối thủ đang đứng), miễn là chân vẫn ngăn cách giữa vận động viên ở dưới và đối thủ.
- Một vận động viên xuất phát từ tư thế guard mà **quỳ lên hoặc hoàn toàn đứng dậy** mà không có sự liên tục đến một nỗ lực ghi điểm sẽ không còn được xem là đang sử dụng guard nữa.
- Nếu không có sự liên tục từ tư thế guard, sẽ **không có điểm nào được tính** cho sweep hoặc guard pass.

9.2 Sweep là khi một vận động viên, xuất phát từ tư thế guard, đạt được vị trí ở trên với sự liên tục, đồng thời buộc đối thủ xuống vị trí ở dưới (nằm ngửa, nghiêng, ngồi hoặc quỳ/sấp với sự kiểm soát hông từ phía sau đường vai).

Two (2) points are awarded for successful sweeps after three seconds of stability in top position.



9.2.1 Nếu vận động viên thực hiện **sweep** có thể tạm thời đưa đối thủ vào vị trí dưới và đạt được vị trí trên nhưng không thể giữ ổn định trong ba (3) giây, vận động viên thực hiện sẽ được tính một (1) advantage.

Vận động viên sẽ **không** được tính advantage trong các trường hợp sau:

- Nếu vận động viên bắt đầu một sweep làm mất thăng bằng đối thủ nhưng **không cố gắng đạt được vị trí lên trên**.
- Nếu vận động viên thực hiện sweep, tạm thời đạt vị trí lên trên nhưng **chủ động trở về tư thế guard**.



9.2.2 Nếu vận động viên thực hiện **sweep** đạt được vị trí **kiểm soát lưng (back control)** với **một hoặc hai móc (hooks)** trong khi đối thủ vẫn quỳ ít nhất một đầu gối, thì đây được coi là thay đổi thành công lên vị trí ở trên và có thể được tính điểm sweep, tuân theo quy tắc **ba (3) giây ổn định**.

- Nếu một hoặc cả hai móc được thiết lập, **điểm hoặc advantage cho back control** cũng sẽ được trao, tuân theo quy tắc **ba giây và định nghĩa kỹ thuật của back control**.

9.2.3 Không có **advantage** nào được trao cho những sweep bắt đầu và kết thúc trong tình huống **50/50 guard**. Tuy nhiên, **hai (2) điểm** sẽ được trao nếu vận động viên thực hiện thành công việc thay đổi lên vị trí trên trong **ba (3) giây**



Vận động viên (xanh) sử dụng 50/50 guard



Nỗ lực sweep



Kỹ thuật sweep bị chặn và vẫn ở vị trí 50/50:
KHÔNG CÓ ĐIỂM

9.2.4 Điểm bổ sung sẽ được trao đồng thời cho các sweep thành công nếu kết thúc trực tiếp trong **knee on belly, full mount, hoặc back mount**, miễn là các định nghĩa kỹ thuật của từng hành động tính điểm và quy tắc **ba (3) giây ổn định** được đáp ứng.

9.2.5 Khi bắt đầu một sweep từ bất kỳ vị trí guard nào và chuyển tiếp sang tư thế đứng, tư thế đấu đứng (standing combat) được thiết lập khi cả hai vận động viên đứng trên chân trong **ba (3) giây**.

- Quy tắc ba giây sẽ bắt đầu khi một vận động viên có cả **hai chân** trên thảm, trong khi đối thủ có ít nhất **một chân** trên thảm.
- Không vận động viên nào được **quỳ gối**.
- **Sau ba (3) giây**, nếu không có hành động tiếp nối từ guard, thì sweep không còn được tính điểm và cả hai vận động viên có thể thực hiện **takedown** để ghi điểm.



9.2.6 Các thay đổi tư thế từ dưới lên mà không bắt đầu từ **một tình huống guard liên tục** sẽ không được tính là sweep và không được ghi điểm

PHẦN 9

CHUYỂN ĐỘNG GHI ĐIỂM: GUARD PASS

9.3 Guard pass là khi một vận động viên duy trì vị trí từ phía trên đối thủ đang chơi guard, vượt hoàn toàn qua chân của đối thủ để đạt được một vị trí kiểm soát hoàn toàn nửa thân trên đối thủ, đồng thời giữ đối thủ nằm ngửa hoặc nghiêng với một bên hông chạm sàn.

Ba (3) điểm sẽ được trao cho guard pass thành công nếu vận động viên ổn định vị trí trong ba giây.



9.3.1 Các điểm bổ sung sẽ được trao đồng thời cho các guard pass thành công nếu kết thúc trực tiếp ở vị trí **knee on belly** hoặc **full mount**, miễn là các tiêu chí kỹ thuật của từng vị trí ghi điểm và quy tắc ổn định ba giây được đáp ứng.

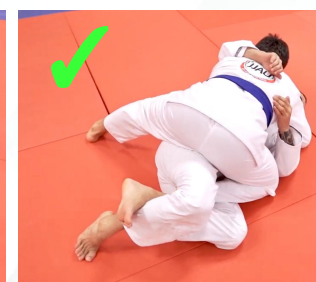
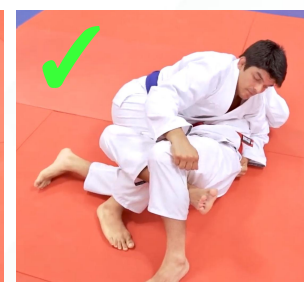
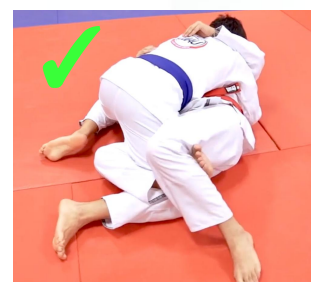


Guard Pass



Half Guard

Định nghĩa chính: Kiểm soát **top half guard** là khi vận động viên ở vị trí trên, với một chân bị mắc kẹt trong half guard của đối thủ, nhưng vẫn đạt được kiểm soát phần thân trên của đối thủ.



“Negative half guard” position (hình trái) không được tính là kiểm soát top half guard.

9.3.2 Khi một vận động viên, trong quá trình cố gắng thực hiện pass open guard hoặc closed guard, hoặc đối thủ trực tiếp kéo vào half guard từ tư thế đứng, thiết lập kiểm soát top half guard nhưng không thể hoàn thành guard pass, võ sĩ đó sẽ nhận được một **advantage** khi mất vị trí kiểm soát top half guard.

- Nếu vận động viên ở trên rơi vào half guard từ một tình huống sweep, hoặc đối thủ trở về guard sau một tình huống guard pass, hoặc từ bất kỳ tình huống nào không phù hợp với định nghĩa trên, sẽ **không có advantage** nào được trao cho kiểm soát **top half guard**.
- Nếu vận động viên hoàn thành guard pass, ba điểm sẽ được trao cho chuỗi hành động pass thành công và không có advantage nào được tính.

9.3.3 Nếu một vận động viên đang chơi guard bị buộc phải **turtle (quỳ bò)**, **nằm sấp (belly-down)**, hoặc **quay lưng quỳ xuống** để ngăn chặn một guard pass, thì **vận động viên đang thực hiện guard pass sẽ được trao một advantage**.

Advantage này chỉ được trao khi guard pass không thể hoàn thành.



Nỗ lực Guard pass



Đối thủ quỳ bò để chống pass: ADVANTAGE (không cần kiểm soát hông)

9.3.4 Nếu vận động viên chơi guard bị buộc phải lộn ra sau để vào tư thế quỳ bò, thì vận động viên đang cố gắng thực hiện guard pass chỉ được nhận advantage nếu kiểm soát được hông từ phía sau vai của đối thủ trong tư thế ở trên.



Vận động viên chơi guard bị buộc phải lộn ra sau



Vận động viên nỗ lực thực hiện pass và kiểm soát hông từ sau vai: ADVANTAGE

9.3.5 Nếu vận động viên đã **hoàn thành guard pass**, sau đó chủ động đặt chân vào giữa 2 chân hoặc phía trước chân đối thủ, nếu vận động viên ở dưới không **chủ động trở lại tư thế guard trước hoặc cố gắng dùng chân để ngăn chặn** vận động viên ở trên thì vận động viên thực hiện pass guard chỉ được tính điểm pass 1 lần trước đó.

9.3.6 Trong trường hợp **spider guard với chân đạp trên bắp tay**: Nếu vận động viên đang cố gắng pass guard có thể tì đầu gối hoặc ống chân lên thân đối thủ, vượt qua đường hông, thì võ sĩ này vẫn được xem là đang ở trong guard miễn là chân đạp trên bắp tay của đối thủ vẫn còn duỗi thẳng.



- Điểm guard pass không được tính trong tình huống này
- Nếu chân đạp trên bắp tay của đối thủ bị **co lại**, thì MR có thể bắt đầu đếm ba giây ổn định để tính điểm pass guard hoặc knee on belly (nếu có).

9.3.7 Nếu vận động viên ở trên **tạm thời đạt được vị trí pass guard** để ít nhất nhận một lợi thế (advantage) cho tình huống này, thì không còn tính liên tục từ guard nữa. Do đó, mọi tình huống **lật ngược (reversal)** từ vị trí đã qua guard sẽ không được tính là sweep.

9.3.8 Nếu nỗ lực pass kết thúc trong tư thế ngực áp lưng từ phía sau tư thế Ngôi guard (**seated guard**) của vận động viên ở dưới và không thể hoàn thành pass, vận động viên nỗ lực pass sẽ được điểm lợi thế (Advantage).

PHẦN 9

VỊ TRÍ GHI ĐIỂM: KNEE ON BELLY



9.4 Knee on Belly là khi vận động viên trong tư thế ở trên đầu gối hoặc ống quyển lên bụng, ngực hoặc xương sườn của đối thủ đang nằm ngửa hoặc nghiêng.

Vận động viên phải **đối diện với đối thủ** (không được quay lưng về phía mặt đối thủ).

Đầu gối còn lại **không được chạm sàn** để được tính điểm.

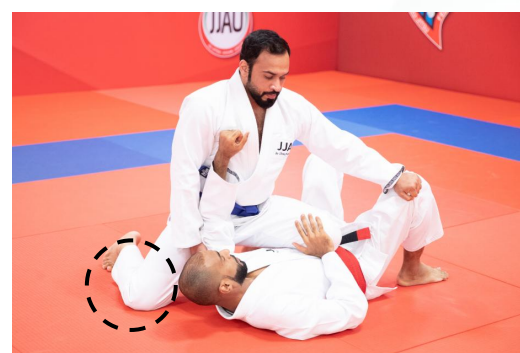
Hai (2) điểm được trao nếu duy trì tư thế Knee on Belly ổn định trong 3 giây.

9.4.1 Nếu vận động viên ở tư thế top đè đầu gối hoặc ống quyển lên bụng, ngực, hoặc xương sườn đối thủ nhưng đầu gối còn lại vẫn chạm sàn, MR sẽ tiếp tục quan sát để xem võ sĩ có thể hoàn thành tư thế đúng kỹ thuật trong 3 giây để được tính điểm hay không.

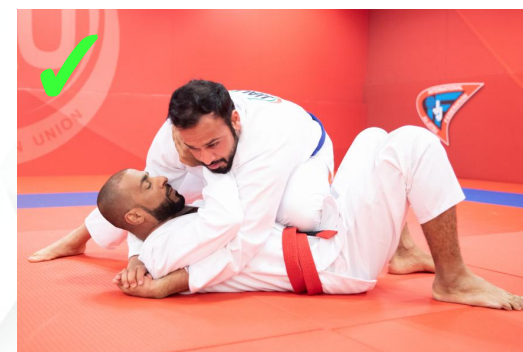
- Nếu vận động viên không duy trì được tư thế trước khi đủ 3 giây tính điểm hoặc hết thời gian thi đấu, sẽ được trao một điểm lợi thế (advantage).

9.4.2 Nếu vận động viên đã đạt Knee on Belly rồi chuyển sang bên kia hoặc tự lui về rồi quay lại cùng tư thế, sẽ không được tính thêm điểm.

- Nếu vận động viên không duy trì được tư thế do đối phương phòng thủ, điểm Knee on Belly có thể được tính tiếp, với điều kiện duy trì 3 giây ổn định và đáp ứng tiêu chuẩn kỹ thuật.



Quỳ gối dưới thảm: ADVANTAGE
Nếu tư thế không hoàn thành đúng theo định nghĩa



Quay lưng lại đối thủ: KHÔNG CÓ ĐIỂM
Cho Knee on Belly

9.4.3 Từ Full Mount dù **chủ động hay do đối phương phòng thủ**, vận động viên ở trên sẽ không được tính điểm Knee on Belly

- Nếu vận động viên ở dưới phòng thủ, khiến vận động viên ở trên buộc phải về tư thế khác (như Side control, North-South) hoặc trở về guard. Điểm Knee on Belly sẽ được tính lại nếu đáp ứng đủ yêu cầu kỹ thuật và ba (3) giây duy trì vị trí.

PHẦN 9

VỊ TRÍ GHI ĐIỂM: FULL MOUNT AND BACK MOUNT

9.5 Full Mount vận động viên ở vị trí top ngồi quỳ, dùng chân kẹp phần thân trên của đối thủ đang nằm ngửa hoặc nghiêng. Cả hai đầu gối vượt cao hơn đường vai của đối thủ. Tối đa chỉ một cánh tay của đối thủ bị kẹp bên dưới hai chân. Có thể ở dạng Classic Mount (cả hai đầu gối đều quỳ) hoặc Technical Mount (một chân chống, một chân quỳ).

Back mount tương tự Mount với tư thế đối phương nằm sấp hoàn toàn (bụng chạm đất) trên mặt đất.

4 điểm sẽ được trao nếu võ sĩ ổn định tư thế trong 3 giây, theo đúng định nghĩa kỹ thuật.

9.5.1 Full Mount và Back Mount được coi là hai vị trí riêng biệt, nhưng cùng cấp độ điểm số với Back Control (tư thế kiểm soát lưng). Cả hai đều được xem là vị trí ghi điểm cao nhất có thể đạt được.

- 4 điểm sẽ được trao mỗi khi vận động viên đạt được bất kỳ vị trí nào trong hai vị trí này (Full Mount hoặc Back Mount), miễn là đáp ứng đúng định nghĩa kỹ thuật.
- Nếu vận động viên chuyển đổi giữa Full Mount và Back Mount, điểm số vẫn được cộng thêm mỗi lần, miễn là vị trí được giữ vững trong 3 giây.



Classic Full Mount



Technical Full Mount



Grapevine Full Mount



Full Mount với một tay bị kẹt



Back Mount

9.5.2 Nếu vận động viên cố gắng đạt được Full Mount hoặc Back Mount nhưng cả hai tay của đối thủ đều bị kẹp bên dưới, trọng tài (MR) sẽ tiếp tục quan sát để xem võ sĩ có thể ổn định vị trí theo đúng định nghĩa kỹ thuật trong 3 giây hay không để được tính điểm.

- Nếu vận động viên không duy trì được vị trí trước khi đạt đủ 3 giây hoặc hết thời gian thi đấu, sẽ được tính một lợi điểm (advantage).

9.5.3 Nếu vận động viên tự bỏ vị trí Full Mount hoặc Back Mount rồi quay trở lại cùng một vị trí sẽ không được tính thêm điểm.

- Nếu do đối phương phòng thủ, vận động viên ở trên bị mất vị trí, sau đó quay trở lại cùng vị trí đó sẽ được tính điểm, miễn sao đáp ứng đúng định nghĩa kỹ thuật và duy trì đủ ba (3) giây.



Cả 2 tay bị kẹp bên dưới: ADVANTAGE
Nếu Full mount không thể hoàn thành theo đúng định nghĩa kỹ thuật



Triangle from từ vị trí top: KHÔNG CÓ ĐIỂM



Reverse full mount: KHÔNG CÓ ĐIỂM

SECTION 9

VỊ TRÍ GHI ĐIỂM: BACK CONTROL



9.6 Back Control là khi vận động viên, từ phía sau đối thủ, đặt cả hai chân làm móc (hooks) kiểm soát với gót chân nằm trước xương hông hoặc giữa hai chân của đối thủ, với tối đa một cánh tay của đối thủ bị mắc kẹt và móc chân không cao hơn đường vai của đối thủ.

Chân không được bắt chéo theo bất kỳ cách nào để điểm số được công nhận.

4 điểm sẽ được trao nếu vận động viên ổn định Back Control trong 3 giây.

9.6.1 Nếu vận động viên, trong khi cố gắng kiểm soát lưng (Back Control), chỉ đặt được một móc chân, hoặc bắt chéo chân/Body Triangle, hoặc kẹp cả hai tay của đối thủ trong móc chân, MR sẽ tiếp tục quan sát để xem liệu vận động viên có thể hoàn thành tư thế đúng kỹ thuật trong 3 giây để ghi điểm hay không.

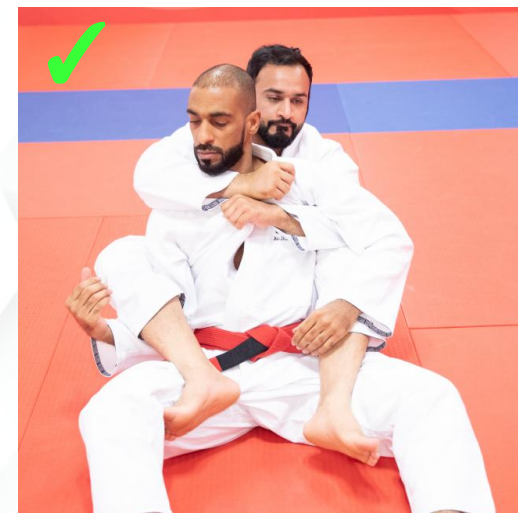
- Nếu vận động viên bị buộc phải chuyển sang tư thế khác trước khi hoàn thành đúng định nghĩa kỹ thuật hoặc hết thời gian thi đấu sẽ được nhận một lợi thế (Advantage)

9.6.2 Vận động viên phải hoàn toàn mất kiểm soát lưng đối thủ, sau đó trở lại vị trí thì mới được ghi điểm tiếp tục cho Back control.

- Chỉ đơn thuần tháo móc chân rồi đặt lại sẽ không được tính điểm (kể cả điểm hay lợi thế).



Back Control với 2 móc



Back Control với một tay bị kẹp

ADVANTAGE cho nhưng tình huống không hoàn thành được vị trí theo định nghĩa:



Bắt chéo chân



Body Triangle



Kẹp cả 2 tay



PHẦN 10

SUBMISSIONS

10.1 Danh sách các đòn khóa hợp lệ cho các giải đấu cấp độ mở (Open Rank) từ U18 trở lên, cùng với bảng tổng hợp những hành động bị cấm cho các lứa tuổi ở **trang 59**. Vui lòng tham khảo bảng ở **trang 60** cho những giải đấu phân cấp đại và kinh nghiệm tập luyện, thi đấu.

- Tất cả các đòn siết cổ (choke) đều được phép, ngoại trừ việc dùng tay trần hoặc ngón tay bóp trực tiếp vào cổ đối thủ.
 - Nếu một đòn siết cổ gây áp lực lên mặt đối thủ (face-crushing choke), nó vẫn được coi là một đòn khóa hợp lệ..
- Tất cả các đòn khóa xoắn hoặc duỗi quá mức lên vai hoặc khuỷu tay đều được phép.
- Các đòn khóa cổ tay được phép trong nhóm U18 trở lên.
- Khóa thẳng cổ chân (Straight ankle lock) được phép trong nhóm U18 trở lên.
- Các đòn khóa ép cơ (bicep/calf slicer) lên khuỷu tay hoặc đầu gối được phép trong nhóm U18 trở lên.
- Khóa thẳng khớp gối (kneebar) được phép trong nhóm U18 trở lên, với điều kiện lực tác động phải theo hướng duỗi thẳng tự nhiên của khớp gối chứ không phải lực ép ngang khớp gối.
- Khóa cổ chân xoay vào trong (toehold, Estima lock) được phép trong nhóm U18 trở lên.
- Các đòn khóa chân có lực xoay hoặc tác động ngang lên đầu gối Chỉ được phép trong các hạng đấu No Gi của U21 và Adult. Trong tất cả các hạng đấu và lứa tuổi khác đều bị cấm.
 - Danh sách này bao gồm: inside/outside heel hook, Z-lock, sideways kneebar, và Leg reaping với chân bị giữ hoặc tấn công.
 - EKhóa cổ chân xoay ra ngoài (reverse toehold, Aoki lock) cũng bị coi là đòn tấn công xoay vào đầu gối, nên bị cấm trong mọi hạng đấu ngoại trừ U21 và Adult No Gi.
- Mọi đòn khóa hoặc siết gây xoắn, bẻ gập quá mức hoặc kéo giãn quá mức cột sống để ép đối thủ đấu hàng đều bị cấm.
 - Tuy nhiên, nếu một đòn siết cổ (choke) hợp lệ vô tình gây tác động lên cột sống của đối thủ, thì nó vẫn được coi là hợp lệ trong nhóm U18 trở lên chỉ cần nhận thấy đó là một đòn siết hợp lệ.

10.2 Trận đấu sẽ bị dừng ngay lập tức nếu một vận động viên thể hiện tín hiệu vật lý hoặc lời nói cho thấy họ không còn khả năng phòng thủ an toàn trước đòn khóa của đối thủ. Việc dừng trận đấu sẽ diễn ra trong các trường hợp sau:

- Khi vận động viên dùng tay vỗ (tap) vào đối thủ, sàn đấu hoặc chính mình một cách rõ ràng.
- Khi vận động viên dùng chân vỗ vào sàn đấu một cách rõ ràng, trong trường hợp không thể sử dụng tay để tap.
- Khi vận động viên yêu cầu dừng trận đấu bằng lời nói, nói “tap” hoặc bất kỳ dấu hiệu nào khác thể hiện sự đầu hàng.
- Khi vận động viên hét lên, rên rỉ hoặc phát ra bất kỳ âm thanh nào thể hiện sự đau đớn trong khi bị khóa.
- Vận động viên sẽ bị xử thua ngay lập tức nếu bị mất ý thức do một đòn khóa hợp lệ của đối thủ hoặc do tai nạn không phải từ hành động phạm luật của đối thủ.
 - Vì lý do y tế, vận động viên bị mất ý thức sẽ không được phép tiếp tục thi đấu trong phần còn lại của giải đấu.
 - Trọng tài của trận đấu có trách nhiệm báo cáo trường hợp này lên Tổng trọng tài (Referee Director).
- Ở nhóm tuổi U16 trở xuống, trọng tài có quyền dừng trận đấu và xử thắng cho người ra đòn khóa, ngay cả khi đối thủ không có dấu hiệu đầu hàng, nếu thấy tình huống có nguy cơ gây chấn thương nghiêm trọng.

10.3 Vận động viên sẽ được tính điểm lợi thế khi thực hiện một đòn khóa khiến đối thủ rơi vào nguy cơ thực sự phải đầu hàng, mất ý thức hoặc có khả năng chấn thương nghiêm trọng. Điểm lợi thế chỉ được trao nếu đối thủ phòng thủ thành công hoàn toàn và thoát khỏi đòn khóa.

10.4 Nếu một tình huống khóa siết diễn ra trong khu vực an toàn (safety area) của sàn đấu, trọng tài không được dừng trận đấu.

10.5 Nếu một vận động viên áp dụng thành công một đòn khóa hợp lệ khiến đối thủ đầu hàng hoặc mất ý thức, trận đấu sẽ ngay lập tức bị dừng lại, Vận động viên thực hiện đòn khóa sẽ được công nhận là người chiến thắng. Trọng tài sẽ giơ cao tay với màu băng tay của vận động viên thắng, lòng bàn tay hướng về phía trước, để xác nhận chiến thắng bằng submission.

10.6 Nếu vận động viên phòng thủ có nỗ lực thoát khóa hợp lệ và khiến cả hai di chuyển ra ngoài khu vực thi đấu, trọng tài sẽ: dừng trận đấu, trao 2 điểm cho vận động viên thực hiện đòn khóa.

- Trận đấu sẽ bắt đầu lại ở giữa thảm từ tư thế đứng.
- Thoát khóa hợp lệ là khi vận động viên thực sự tìm cách chống đỡ hoặc thoát khỏi đòn khóa, không phải cố tình chạy ra ngoài sàn đấu để trốn tránh.

10.7 Nếu một vận động viên tự ý rời khỏi khu vực thi đấu trong khi đang bị khóa mà không có hành động phòng thủ hợp lệ, vận động viên đó sẽ bị xử thua (disqualified) vì hành vi trốn tránh đòn khóa.

10.8 Nếu người thực hiện đòn khóa là người khiến cả hai di chuyển ra ngoài khu vực thi đấu (mà không cố tình rời khỏi sàn đấu), trọng tài sẽ Không trao 2 điểm cho người thực hiện khóa.

- Trọng tài có thể trao điểm lợi thế (advantage) dựa trên mức độ nguy hiểm của đòn khóa.
- Bắt đầu lại trận đấu ở tư thế đứng.

10.9 Nếu một vận động viên đang thực hiện một đòn khóa mà tự ý di chuyển ra ngoài khu vực thi đấu. Không được trao điểm hay điểm lợi thế, Vận động viên đó sẽ bị phạt (penalty). Trận đấu sẽ được bắt đầu lại ở tư thế đứng.



Nỗ lực khóa không thực sự nguy hiểm: không có Advantage.



Nỗ lực khóa thực sự gây nguy hiểm: Advantage nếu thoát thành công.

PHẦN 11

LỖI PHẠT VÀ CÁC HÀNH VI BỊ CẤM

PHẦN 11

THỨ TỰ CỦA LỖI PHẠT (CÁC PENALTY)

Khi vận động viên phạm lỗi nhẹ, trọng tài sẽ giơ nắm đấm lên cao ngang vai, dùng tay tương ứng với vận động viên phạm lỗi để ra dấu hiệu phạt.

Xử phạt đối với nhóm tuổi U18 trở lên:

- Lần phạm lỗi thứ nhất → Cảnh cáo (Penalty)
- Lần phạm lỗi thứ hai → Cảnh cáo + 1 điểm lợi thế (Advantage) cho đối thủ
- Lần phạm lỗi thứ ba → Cảnh cáo + 2 điểm (Points) cho đối thủ
- Lần phạm lỗi thứ tư → Bị truất quyền thi đấu (Disqualification) → Đối thủ giành chiến thắng

Nếu cả hai vận động viên đều nhận lỗi thứ ba do thi đấu bị động (passivity), trọng tài sẽ cho dừng trận đấu và khởi động lại từ tư thế đứng.

Xử phạt đối với nhóm tuổi U16 trở xuống:

Lỗi thứ tư và thứ năm → Mỗi lỗi sẽ cộng thêm 2 điểm cho đối thủ.

Lỗi thứ sáu → Bị truất quyền thi đấu (Disqualification)



PHẦN 11

LỖI NHẸ

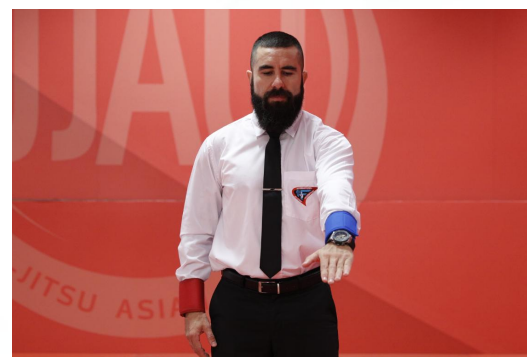
11.1 Dưới đây là các hành vi bị xem là lỗi nhẹ, khi vi phạm, vận động viên sẽ bị xử phạt theo thứ tự các mức phạt đã quy định.

11.1.1 Định nghĩa: Một vận động viên được xem là tiêu cực hoặc câu giờ khi họ không cố gắng tiến triển vị trí hoặc tấn công trong trận đấu.

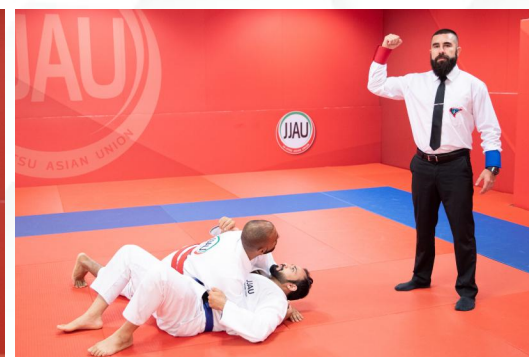
- Khi đứng: Nếu trọng tài thấy một hoặc cả hai VĐV không nỗ lực tiến triển vị trí trong 10 giây, trận đấu sẽ bị tạm dừng. Trọng tài sẽ ra hiệu phạt và hô "Fight!" để yêu cầu tiếp tục thi đấu.
- Khi ở dưới thảm: Trọng tài sẽ chỉ tay vào VĐV bị động và hô "Fight!", sau đó bắt đầu đếm 10 giây.
 - Nếu sau 10 giây, VĐV vẫn không có hành động rõ ràng để tiến triển hoặc tấn công, trọng tài sẽ phạt VĐV đó.
 - Nếu VĐV bắt đầu hành động tích cực, trọng tài sẽ dừng đếm passivity bằng cử chỉ vẫy tay (giống thủ lệnh sửa điểm).
- Nếu VĐV không thấy hiệu lệnh từ trọng tài, trọng tài có thể chạm nhẹ vào VĐV để báo hiệu.
- VĐV sẽ không bị gọi là bị động nếu đang giữ các vị trí kiểm soát cao như: Full mount, Back mount, Back control miễn là vẫn duy trì đúng định nghĩa kỹ thuật của các vị trí này.



Thủ lệnh phạt Penalty ở tư thế đứng trước khi bắt đầu lại trận đấu.



Nhắc nhở Tiêu cực ("Fight!")
Chỉ dành cho tình huống tiêu cực dưới đất.



Phạt Penalty sau khi kết thúc 10 giây đếm nhắc nhở.

- Vận động viên phòng thủ sẽ không bị gọi là bị động (passivity). Điều này áp dụng trong các tình huống sau: Bị kiểm soát từ các vị trí chiếm ưu thế, ví dụ: đôi phương đang giữ full mount, back mount, back control. Đang phòng thủ đòn siết hoặc khóa khớp, Ngăn chặn một hành động dẫn đến ghi điểm ngay trước mắt (rõ ràng) của đối thủ.
- **Lưu ý:** Quy định này không có nghĩa là phòng thủ thụ động được phép – nếu VĐV chỉ giữ một tư thế mà không có nỗ lực thoát ra hoặc phản công, trọng tài vẫn có thể



11.1.2 Double Guard Pull (Cả Hai Cùng Ngồi Guard):

Định nghĩa: tình huống cả 2 vận động viên cùng lúc ngồi xuống chơi ở vị trí guard từ tư thế đứng hoặc quỳ mà không có ai ở vị trí Top. Trọng tài sẽ ngay lập tức đếm 20 giây.

- Hết 20 giây mà vẫn giữ nguyên tình huống → Cả hai VĐV bị phạt Penalty và trận đấu được đưa về tư thế đứng.
- Ai lên top trước sẽ được một lợi thế (advantage). Trận đấu sẽ tiếp tục diễn tiến vì không còn vị trí Double pull
- Nếu một vận động viên đạt được vị trí ghi điểm và cố định được vị trí đó, trận đấu sẽ được tiếp tục diễn tiến.
- Nếu một VĐV đang tấn công hiệu quả để ghi điểm hoặc khóa đối thủ, trọng tài sẽ không dừng trận đấu ngay cả khi hết 20 giây, và tiếp tục quan sát để xem xét nếu nỗ lực tấn công đó thành công.
 - Nếu nỗ lực tấn công không thành công và quay lại double guard pull, cả hai vẫn bị phạt và trận đấu đưa về tư thế đứng.

11.1.3 Ở tư thế 50-50 lapel guard (nắm vạt áo hoặc nắm đai), trọng tài sẽ bắt đầu đếm 20 giây. Nếu không tình huống sweep nào thành công hoặc không có thay đổi vị trí guard, VĐV giữ tư thế này sẽ bị phạt, dù vẫn có động thái di chuyển.

- Nếu sweep thành công, trọng tài sẽ chỉ ngừng đếm 20 giây khi vận động viên đã bỏ nắm vạt áo hoặc đai của đối phương.
- Nếu vận động viên bỏ nắm vạt áo hoặc đai sau khi trọng tài đã bắt đầu đến 20 giây, thì trọng tài sẽ vẫn tiếp tục đếm nếu cả 2 vẫn ở trong tư thế 50-50 guard.

11.1.4 Chủ động ra khỏi khu vực thi đấu hoặc cố tình đẩy đối thủ ra ngoài mà không có bất kỳ một kỹ thuật tấn công nào, hoặc chạy vòng quanh thảm đấu hoặc từ chối giao đấu cũng sẽ bị phạt.

11.1.5 Hành động cố ý dùng bàn tay hoặc bàn chân đẩy/đạp vào mặt đối thủ sẽ bị phạt.

11.1.6 Ngồi Xuống, quỳ xuống **Mà Không Có Tiếp Xúc** (Guard Pull Không Có Grips)

- Nếu VĐV ngồi xuống mà không có điểm tiếp xúc hợp lệ với đối thủ, trọng tài sẽ tạm dừng trận đấu, phạt VĐV đó, và đưa trận đấu trở về tư thế đứng.

11.1.7 Phá kết nối (chủ động rời ra) sau đó từ chối giao đấu sẽ bị phạt.

11.1.8 Nắm Bên Trong Tay Áo Hoặc Ống Quần Của Đối Thủ (Gi): Không được móc tay vào bên trong tay áo hoặc ống quần của đối thủ.

- Được phép dùng ngón cái ở đầu mép áo/quần nhưng các ngón khác phải nắm bên ngoài tay áo/ống quần (ví dụ: Spider Grip).
- Được phép nắm dây lưng quần của bộ Gi.

11.1.9 Không được luồn tay vào bên trong áo Gi để nắm phần bên trong hoặc bên ngoài của áo/quần.

11.1.10 Không được sử dụng đai để thực hiện bất kỳ kỹ thuật nào khi đai không còn được thắt.

11.1.11 Không được cho chân vào đai hoặc phần ve áo gần cổ đối phương.

11.1.12 Không được cho chân vào vạt áo nếu không có tay nắm cùng với vạt áo đó hoặc đạp lên vạt áo để ghim xuống dưới sàn đấu.

11.1.13 Trong No Gi, không được nắm rash guard, quần đùi, quần bó hoặc quần áo khác của đối thủ.

11.1.14 Trì hoãn trận đấu bằng việc không sẵn sàng khi được gọi hoặc mất quá nhiều Thời Gian Chính Trang Phục

- Các lỗi bao gồm Mặc sai trang phục hoặc mang theo vật dụng bị cấm sau khi trận đấu bắt đầu, Cởi đai, mở áo Gi, tháo hijab khi chưa có sự cho phép, Mất hơn 20 giây để cột đai hoặc buộc quần khi trận đấu bị tạm dừng.
- Không đạt tiêu chuẩn trang phục sau khi được MR yêu cầu kiểm tra.

11.1.16 Không được Nói Chuyện Với Trọng Tài, Đối Thủ, HLV Hoặc Khán Giả Trong Trận Đấu, Chỉ được phép nói trong các trường hợp sau:

- Thông báo với trọng tài về vấn đề y tế hoặc an toàn.
- Thông báo với trọng tài về vấn đề trang phục.
- Trả lời câu hỏi của trọng tài.

11.1.17 Không tuân theo chỉ đạo của trọng tài hoặc có hành vi thiếu tôn trọng nhưng không nghiêm trọng đến mức bị truất quyền thi đấu.

11.1.18 Cố Tình Rời Khỏi Khu Vực Thi Đấu Để Ngăn Đối Thủ Ghi Điểm Hoặc Duy Trì Vị Trí Chiếm Ưu Thế.

- Nếu một VĐV chủ động rời khỏi khu vực thi đấu để tránh bị ghi điểm hoặc duy trì thế trận bất lợi, sẽ bị phạt và đối thủ được cộng thêm 2 điểm.
- Nếu có một vị trí ổn định trước khi rời khỏi sàn đấu, trận đấu sẽ được đưa về cùng vị trí đó ở giữa thảm.
- Nếu không có vị trí ổn định, trận đấu sẽ được thiết lập lại ở tư thế đứng..
- Một điểm lợi thế (advantage) cũng có thể được trao nếu phù hợp với điều kiện quy định.

11.1.19 Rời khỏi thảm đấu khi thời gian kết thúc mà chưa tuyên bố người thắng cuộc

11.1.20 Ở nhóm tuổi U16 trở xuống, không được phép sử dụng.: jumping to guard hoặc flying submission. Trận đấu sẽ bắt đầu lại từ tư thế đứng và vận động viên thực hiện cú nhảy sẽ bị phạt.

- Đối thủ có thể được cộng thêm 2 điểm nếu thỏa điều kiện theo quy tắc 9.1.4 (nhảy guard trong khi bị nắm chân).

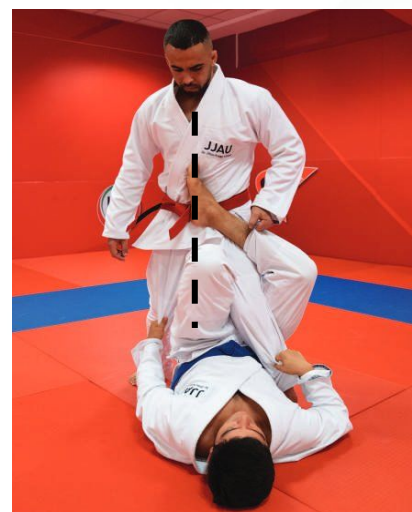
11.1.21 Những hành vi bị coi là không phù hợp nhưng không dẫn đến hình phạt kỷ luật bao gồm: Cử chỉ thể hiện sự vượt trội, Nhảy múa hoặc biểu lộ thái độ không tôn trọng. Các hành vi phi thể thao nhưng không đủ nghiêm trọng để bị truất quyền thi đấu hoặc bị phạt.

11.1.22 Phạm Lỗi Nhẹ Trong Khi Thực Hiện Hoặc Phòng Thủ Một Đòn Khóa:

- Nếu VĐV tấn công bằng một đòn khóa mà phạm lỗi nhẹ, và trọng tài buộc phải dừng trận đấu, thì: Trận đấu được đưa về tư thế đứng. VĐV vi phạm bị phạt.
- Nếu VĐV đang phòng thủ một đòn khóa mà phạm lỗi nhẹ, và trọng tài buộc phải dừng trận đấu, thì: VĐV phòng thủ sẽ bị truất quyền thi đấu ngay lập tức.

11.1.23 Áp dụng hành động **partial knee reaping** (một phần **Knee reap**) lên chân bị khống chế (*ashi garami*), chân của vận động viên tấn công vòng từ sau ra trước qua đùi và hông với bàn chân ở ngay trước trục dọc cơ thể đối phương, với bàn chân đang bị khống chế của đối phương bị mắc kẹt hoặc đang đứng.

- Nếu trong tình huống này, chân bị khống chế không bị tấn công bằng một đòn khóa cùng lúc, thì đây chỉ là một lỗi nhẹ, và không bị truất quyền thi đấu.
- Trọng tài sẽ tạm dừng trận đấu, di chuyển chân reaping về vị trí hợp lệ, phạt một Penalty, sau đó tiếp tục trận đấu.
- Tình huống này hợp lệ trong các giải đấu No Gi dành cho nhóm tuổi U21 và người lớn (Adult).



Partial reap với bàn chân ngay trước trục dọc cơ thể và bàn chân của đối phương đang đứng hoặc mắc kẹt (hình trái):
PENALTY

The MR will remove the reaping leg, give the penalty, and resume the match.

Chân khống chế với bàn chân ở ngoài trục dọc cơ thể (hình phải): **HỢP LỆ**

11.1.24 Hành động hoặc phản ứng vô tình bằng một cách nào đó đưa đối phương vào tình huống không hợp lệ.



PHẦN 11

LỖI KỶ LUẬT NGHIÊM TRỌNG

11.2 Những hành vi sau đây được xem là lỗi nghiêm trọng. Bất kỳ vận động viên nào bị trọng tài phát hiện vi phạm một trong các lỗi này sẽ bị truất quyền thi đấu ngay lập tức mà không cần thảo luận.

Ngoài ra, vận động viên có thể bị áp dụng các biện pháp kỷ luật bổ sung tùy theo mức độ vi phạm.

11.2.1 Khi một vận động viên sử dụng lời lẽ tục tĩu hoặc có cử chỉ thô tục đối với đối thủ, bàn trọng tài trung tâm, ban tổ chức, trọng tài hoặc khán giả, trước, trong hoặc sau trận đấu.

11.2.2 Khi một vận động viên thể hiện thái độ thù địch đối với đối thủ, bàn trọng tài trung tâm, ban tổ chức, trọng tài hoặc khán giả, trước, trong hoặc sau trận đấu.

11.2.3 Khi một vận động viên cắn, giật tóc, đánh hoặc gây áp lực lên bộ phận sinh dục hoặc mắt, hoặc cố ý sử dụng bất kỳ đòn đánh gây chấn thương nào (chẳng hạn như đấm, thúc cùi chỏ, đầu gối, húc đầu, đá, v.v.).

11.2.4 Khi một vận động viên thể hiện sự thiếu tôn trọng đối với đối thủ, bàn trọng tài trung tâm, ban tổ chức, trọng tài hoặc khán giả, dù bằng lời nói hay cử chỉ, trong hoặc sau trận đấu.

11.2.5 Khi một hoặc cả hai vận động viên không nghiêm túc thi đấu và có hành vi chơi đùa hoặc giả vờ thi đấu.

11.2.6 Khi một vận động viên có thái độ cực kỳ không phù hợp hoặc thiếu tinh thần thể thao trong thi đấu, hoặc thực hiện bất kỳ hành vi sai trái nào khác trước, trong hoặc sau trận đấu.

Để chỉ ra một quyết định truất quyền thi đấu do vi phạm kỷ luật hoặc kỹ thuật, trọng tài chính (MR) sẽ bắt chéo hai tay với nắm đấm siết chặt trên đầu, sau đó chỉ vào vận động viên bị truất quyền trước khi công bố người chiến thắng.



PHẦN 11

LỖI KỸ THUẬT NGHIÊM TRỌNG

11.3 Những hành động sau đây được coi là lỗi kỹ thuật nghiêm trọng, võ sĩ phạm sẽ bị truất quyền thi đấu ngay lập tức mà không cần thảo luận.

11.3.1 Thực hiện bất kỳ hành động nào với ý định rõ ràng gây thương tích cho đối thủ hoặc coi thường sự an toàn một cách không thể chấp nhận được, với nguy cơ rõ ràng gây chấn thương nghiêm trọng cho đối thủ.

11.3.2 Cố ý rời khỏi khu vực thi đấu khi đang bị tấn công bởi một đòn khóa.

11.3.3 Thực hiện bất kỳ kỹ thuật khóa nào có tác động nguy hiểm đến cổ hoặc cột sống của đối thủ mà không có đòn siết cổ đi kèm.

- Lưu ý: Kéo cổ hoặc đầu của đối thủ ở tư thế trên để bẻ tư thế khi đang ở vị trí dưới không được coi là một đòn tấn công vào cổ.

11.3.4 Nện (**Slam**) đối thủ xuống thảm trong khi đối thủ đang giữ guard, kiểm soát lưng hoặc thực hiện một đòn khóa.

Nếu một vận động viên nhấc đối thủ lên khỏi mặt thảm, vận động viên đó có trách nhiệm không được nện đối thủ xuống, ngay cả khi điều đó là vô tình hoặc do mất thăng bằng.

11.3.5 Khi trọng tài phát hiện một vận động viên không mặc đồ lót phù hợp dưới trang phục thi đấu.

11.3.6 Thực hiện các đòn khóa tấn công vào ngón tay hoặc ngón chân của đối thủ.

11.3.7 Thực hiện kỹ thuật suplex hoặc bất kỳ động tác quật ngã nào khác có tác động hoặc ép đầu/cổ của đối thủ xuống thảm, dù là cố ý hay do thiếu quan tâm đến sự an toàn của đối thủ.

11.3.8 Khi một vận động viên siết cổ đối thủ bằng tay không (dùng một hoặc cả hai bàn tay bóp quanh cổ đối thủ hoặc dùng ngón tay/ngón cái tạo áp lực lên khí quản của đối thủ), hoặc dùng bàn tay bịt đường thở qua mũi hoặc miệng của đối thủ.

11.3.9 Thực hiện các đòn khóa chân có lực xoắn hoặc lực ngang tấn công vào đầu gối, ngoại trừ trong các giải đấu No Gi thuộc nhóm tuổi U21 và người lớn.

11.3.10 Thực hiện hành động knee reaping có thể gây nguy hiểm đến đầu gối của đối thủ do lực xoay hoặc lực ngang từ bên ngoài, ngoại trừ trong các giải đấu No Gi thuộc nhóm tuổi U21 và người lớn. Một trong hai điều kiện sau sẽ dẫn đến truất quyền thi đấu:

- Nếu chân reaping của người tấn công vượt qua đường giữa thân trên của đối thủ (full reap) với bàn chân bị mắc kẹt.
- Nếu chân của người tấn công nằm phía trước đường giữa thân trên của đối thủ (partial reap) trong khi đang cố thực hiện đòn khóa trên chân bị mắc kẹt. (Ví dụ trên trang 56)

11.3.11 Khi một vận động viên cố tình khiến đối thủ bị truất quyền thi đấu bằng cách tự ý đặt đối thủ vào một vị trí phạm luật.

11.3.12 Bôi lên cơ thể bất kỳ loại kem, thuốc mỡ, sản phẩm làm đẹp hoặc chất nhờn nào có thể ảnh hưởng đến khả năng thi đấu công bằng của đối thủ, hoặc nếu mỹ phẩm, thuốc nhuộm tóc hoặc các sản phẩm làm đẹp khác làm bẩn bộ gi của đối thủ.

11.3.13 Khi một vận động viên, sau khi được trọng tài yêu cầu thay trang phục thi đấu, không thể thay đổi trang phục trong khoảng thời gian quy định bởi trọng tài.



HƯỚNG DẪN KNEE REAP: **TRUẤT QUYỀN THI ĐẤU** (LỖI NGHIÊM TRỌNG) (NGOẠI TRỪ U21 NOGI VÀ ADULTS NO GI)



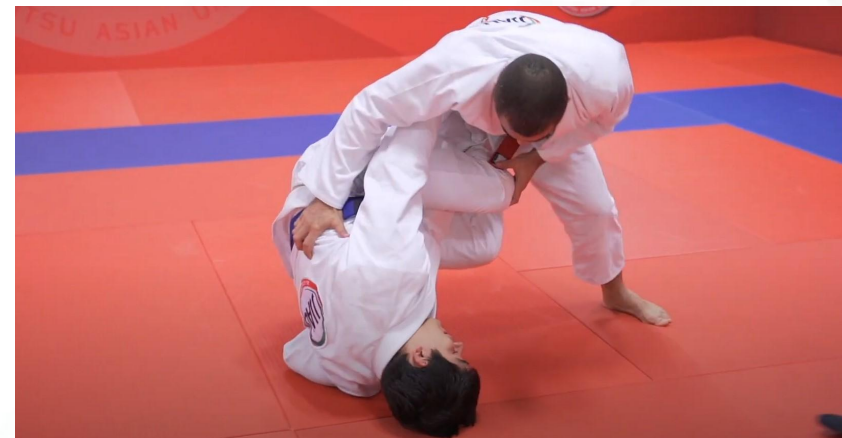
Full reap (cắt ngang trực cơ thể) khi bàn chân bị không chế



Full reap (cắt ngang trực cơ thể) qua chân đang đứng hoặc bị không chế



Partial or full reap (đặt trên, hoặc cắt ngang trực cơ thể) trong khi đang giữ tư thế khóa với chân bị không chế



Trong trường hợp một vận động viên **đứng lên** từ mặt sàn và đối thủ vô tình đang ở tư thế có chân cắt ngang trực cơ thể qua chân bị không chế, vận động viên đang thực hiện tình huống cắt ngang chân qua trực cơ thể phải là người chủ động gỡ bỏ vị trí phạm luật, nếu không sẽ bị truất quyền thi đấu. (Áp dụng cho các nhóm tuổi U18, U21, Adults và Masters)

Trọng tài sẽ dừng trận đấu, đưa về vị trí open guard và tiếp tục trận đấu cho lứa tuổi U16 trở xuống, không đưa ra hình phạt. Nếu bắt đầu từ 1 tình huống sweep, trọng tài sẽ đợi 3 giây để ổn định vị trí trước khi dừng trận đấu.

HƯỚNG DẪN KNEE REAP: **PENALTY** (LỖI NHẸ) (NGOẠI TRỪ U21 NO GI VÀ ADULTS NOGI)

Partial reap (đặt trước hoặc cắt ngang trục cơ thể) với chân bị tấn công đang đứng hoặc bàn chân bị khống chế.



Trọng tài dừng trận đấu, đưa chân của của vận động viên tấn công về vị trí hợp lệ



Trọng tài phạt Penalty cho vận động viên phạm luật.



Trọng tài cho tiếp tục trận đấu

HƯỚNG DẪN KNEE REAP: **HỢP LỆ** (KHÔNG PHẠT LỖI)



Khóa chân hợp lệ khi bàn chân ở ngoài trục cơ thể



Khóa chân hợp lệ với chân cắt ngang ở dưới gối người bị tấn công



Cắt ngang trục cơ thể từ dưới đùi chân bị khống chế, **bàn chân** của chân bị khống chế tự do.



Vận động viên có thể **giữ hoặc tấn công** bàn chân của **chân không bị khống chế** với điều kiện **bàn chân của chân bị khống chế** vẫn tự do.

	Gi và No Gi		Gi	No Gi		Các kỹ thuật bị đánh dấu X trong bảng liệt kê dưới đây sẽ bị truất quyền thi đấu ở các nhóm tuổi và <u>Open rank</u>, ngoại trừ có quy định khác
	U12 and below	U14 / U16	U18 / U21 / Adults / Masters	U18 / Masters	U21 / Adults	
1	X	✓	✓	✓	✓	Khóa kéo giãn háng (banana split)
2	X	X	✓	✓	✓	Kỹ thuật siết ảnh hưởng đến cột sống và bả cổ (bao gồm: no-arm triangle, north-south choke, headscissors choke, etc)
3	X	X	✓	✓	✓	Arm triangle choke và các biến thể của kata gatame (anaconda, D'arce, buggy, etc.)
4	X	X	✓	✓	✓	Siết cổ trực diện khi không nắm ve áo (guillotine)
5	X	X	✓	✓	✓	Siết chặn cổ trực tiếp bằng ống tay áo (Ezekiel choke)
6	X	X	✓	✓	✓	Dùng chân khóa xoắn vai (omoplata, baratoplata, etc.)
7	X	X	✓	✓	✓	Kéo đầu đối phương khi đang thực hiện khóa Triangle
8	X	X	✓	✓	✓	Khóa thẳng cổ chân (dóng thẳng người với khớp gối hoặc xoay mặt ra ngoài)
9	X	X	✓	✓	✓	Dùng Guard để ép sườn hay nội tạng đối phương.
10	X	X	✓	✓	✓	Tất cả các kiểu khóa cổ tay
11	X	X	✓	✓	✓	Bốc một vóit đầu hướng ra ngoài mặt trước cơ thể đối phương (NO FOUL: RESET STANDING)
12	X	X	✓	✓	✓	Nhảy vào Closed guard hoặc các kỹ thuật nhảy khóa (MINOR FOUL: RESET STANDING AND GIVE PENALTY)
13	X	X	✓	✓	✓	Khóa cắt bắt tay hoặc bấp chân
14	X	X	✓	✓	✓	Straight kneebar (dóng thẳng người với khớp gối)
15	X	X	✓	✓	✓	Khóa cổ chân xoắn vào trong (toehold, Estima lock, corkscrew, etc.)
16	X	X	✓	✓	✓	Khóa thẳng cổ chân xoay vào trong (mặt hướng về chân không bị tấn công)
17	X	X	X	X	✓	Móc gót vào chân hoặc ra ngoài
18	X	X	X	X	✓	Khóa chân tác dụng làm xoắn khớp gối hoặc ép ngang khớp gối
19	X	X	X	X	✓	Full knee reap (bàn chân cắt ngang trực cơ thể) với một kỹ thuật khóa, hoặc giữ hoặc bàn chân bị khống chế đang đứng (DQ) Partial knee reap (bàn chân trước trực cơ thể) với một kỹ thuật khóa lên chân bị khống chế (DQ) Partial knee reap khi giữ hoặc bàn chân bị khống chế đang đứng (LỖI NHỆ: ĐƯA VỀ VỊ TRÍ HỢP LỆ, PHẠT PENALTY) *Không khống chế bàn chân = không phạm lỗi (chỉ cần trọng tài nhận định không gây nguy hiểm cho chân bị khống chế theo quy định)
20	X	X	X	X	✓	Xoắn cổ chân ra ngoài (reverse toehold, Aoki lock, etc.)
21	X	X	X	X	X	Nện đối phương từ tư thế Guard, back control, giữ khóa, hoặc bất kỳ tư thế nào khi bị vướng từ dưới đất
22	X	X	X	X	X	Bẻ cột sống, bẻ cổ (khi không cố gắng siết cổ)
23	X	X	X	X	X	Scissor takedown / kani basami / kane-sute
24	X	X	X	X	X	Bẻ hoặc vặn ngón tay đối thủ
25	X	X	X	X	X	Ghìm cầm đầu đối phương xuống sàn khi đối phương đang nỗ lực thực hiện single với đầu hướng ra ngoài cơ thể
26	X	X	X	X	X	Suplex (cầu ngược) hoặc bất kỳ kỹ thuật take down nào làm đầu hoặc cổ đối phương cắm xuống đất (cố ý hoặc không đảm bảo an toàn cho đối thủ)

	Gi and No Gi				Gi	No Gi		Các kỹ thuật bị đánh dấu X trong bảng liệt kê dưới đây sẽ bị truất quyền thi đấu ở phân đai và phân loại kinh nghiệm tập luyện, ngoại trừ có quy định khác
	U12 and below (all belts)	U14 / U16 (all belts)	White (U18 and up)	Blue Purple	Brown Black	Brown (Masters) Black (Masters)	Brown (Adults) Black (Adults)	
1	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Khóa kéo giãn háng (banana split)
2	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Kỹ thuật siết ảnh hưởng đến cột sống và bẻ cổ (bao gồm: no-arm triangle, north-south choke, headscissors choke, etc)
3	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Arm triangle choke và các biến thể của kata gatame (anaconda, D'arce, buggy, etc.)
4	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Siết cổ trực diện khi không nắm ve áo (guillotine)
5	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Siết chặn cổ trực tiếp bằng ống tay áo (Ezekiel choke)
6	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Dùng chân khóa xoắn vai (omoplata, baratoplata, etc.)
7	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Kéo đầu đối phương khi đang thực hiện khóa Triangle
8	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Khóa thẳng cổ chân (dóng thẳng người với khớp gối hoặc xoay mặt ra ngoài)
9	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Dùng Guard để ép sườn hay nội tạng đối phương.
10	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Tất cả các kiểu khóa cổ tay
11	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Bốc một vó đầu hướng ra ngoài mặt trước cơ thể đối phương (NO FOUL: RESET STANDING)
12	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Nhảy vào Closed guard hoặc các kĩ thuật nhảy khóa (MINOR FOUL: RESET STANDING AND GIVE PENALTY)
13	X	X	X	X	✓	✓	✓	Khóa cắt bắt tay hoặc bấp chân
14	X	X	X	X	✓	✓	✓	Straight kneebar (dóng thẳng người với khớp gối)
15	X	X	X	X	✓	✓	✓	Khóa cổ chân xoắn vào trong (toehold, Estima lock, corkscrew, etc.)
16	X	X	X	X	✓	✓	✓	Khóa thẳng cổ chân xoay vào trong (mặt hướng về chân không bị tấn công)
17	X	X	X	X	X	X	✓	Móc gót vào chân hoặc ra ngoài
18	X	X	X	X	X	X	✓	Khóa chân tác dụng làm xoắn khớp gối hoặc ép ngang khớp gối
19	X	X	X	X	X	X	✓	Full knee reap (bàn chân cắt ngang trực cơ thể) với một kĩ thuật khóa, hoặc giữ hoặc bàn chân bị khống chế đang đứng (DQ) Partial knee reap (bàn chân trước trực cơ thể) với một kĩ thuật khóa lên chân bị khống chế (DQ) Partial knee reap khi giữ hoặc bàn chân bị khống chế đang đứng (LỖI NHỆ: ĐƯA VỀ VỊ TRÍ HỢP LỆ, PHẠT PENALTY) *Không khống chế bàn chân = không phạm lỗi (chỉ cần trọng tài nhận định không gây nguy hiểm cho chân bị khống chế theo quy định)
20	X	X	X	X	X	X	✓	Xoắn cổ chân ra ngoài (reverse toehold, Aoki lock, etc.)
21	X	X	X	X	X	X	X	Nện đối phương từ tư thế Guard, back control, giữ khóa, hoặc bất kì tư thế nào khi bị vướng từ dưới đất
22	X	X	X	X	X	X	X	Bẻ cột sống, bẻ cổ (khi không cố gắng siết cổ)
23	X	X	X	X	X	X	X	Scissor takedown / kani basami / kane-sute
24	X	X	X	X	X	X	X	Bẻ hoặc vặn ngón tay đối thủ
25	X	X	X	X	X	X	X	Ghìm cầm đầu đối phương xuống sàn khi đối phương đang nỗ lực thực hiện single với đầu hướng ra ngoài cơ thể
								Suplex (gấu ngựa) hoặc bất kì kĩ thuật take down nào làm đầu hoặc cổ đối phương chạm xuống đất (nếu có hoặc không đảm bảo

Hình ảnh hiển thị các hành động không hợp lệ theo nhóm tuổi và nhóm đai theo bảng liệt kê **trang 59 và 60**



1.) Khóa kéo giãn háng đôi phương (U12 trở xuống)



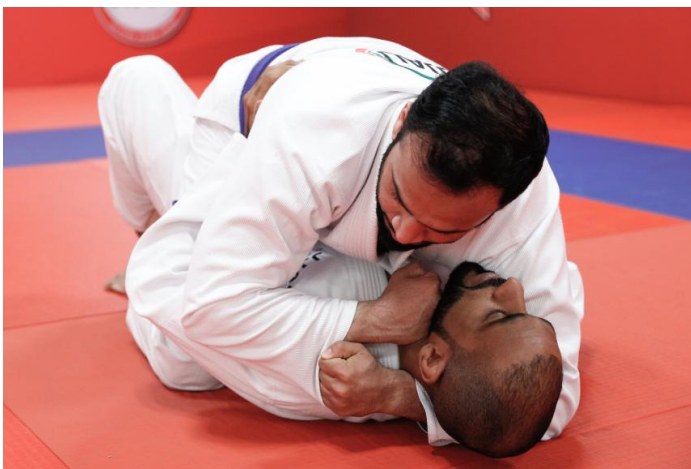
2.) Khóa ảnh hưởng để cột sống (U16 trở xuống)



3.) Arm triangle và các biến thể kata gatame (U16 trở xuống)



4.) Khóa đầu trực diện / guillotine (U16 trở xuống)

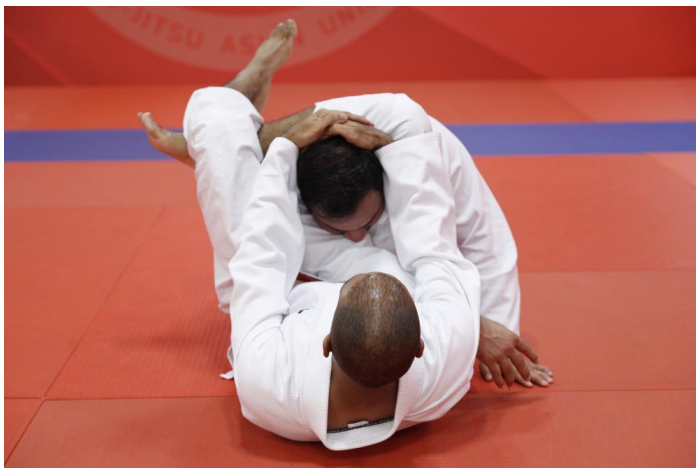


5.) Siết chặn cổ trực tiếp bằng ống tay áo / Ezekiel (U16 trở xuống)



6.) Dùng chân khóa xoắn vai (omoplata, baratoplata, etc.) (U16 trở xuống)

Hình ảnh hiển thị các hành động không hợp lệ theo nhóm tuổi và nhóm đai theo bảng liệt kê **trang 59 và 60**



7.) Dùng tay kéo đầu khi khóa tam giác (U16 trở xuống)



8.) Khóa thẳng cổ chân (đóng thẳng người với khớp gối hoặc xoay mặt ra ngoài) (U16 trở xuống)



9.) Dùng Guard để ép sườn hay nội tạng đối phương. (U16 trở xuống)



10.) Tất cả các kiểu khóa cổ tay (U16 trở xuống)



11.) Bóc một với đầu hướng ra ngoài (U16 trở xuống) **(KHÔNG PHẠM LỖI)**

Hình ảnh hiển thị các hành động không hợp lệ theo nhóm tuổi và nhóm đai theo bảng liệt kê **trang 59 và 60**



12.) Nhảy vào Closed guard hoặc các kỹ thuật nhảy khóa (U16 trở xuống) (CHỈ PHẠT LỖI NHẸ)



13.) Khóa cắt bắp hay hoặc bắp chân (U16 trở xuống)



14.) Khóa thẳng khớp gối (U16 trở xuống)

Hình ảnh hiển thị các hành động không hợp lệ theo nhóm tuổi và nhóm đai theo bảng liệt kê **trang 59 và 60**



15.) Khóa cổ chân xoắn vào trong / toehold (U16 trở xuống)



16.) Khóa thẳng cổ chân xoay vào trong (U16 trở xuống)



17.) Heelhook (tất cả các lứa tuổi ngoại trừ Adult No Gi)



18.) Khóa chân tác dụng làm xoắn khớp gối hoặc ép ngang khớp gối (tất cả các lứa tuổi ngoại trừ Adult No Gi)



19.) Knee reaping (hướng dẫn ở trang 56, 57, và 58) (tất cả các lứa tuổi ngoại trừ Adult No Gi)

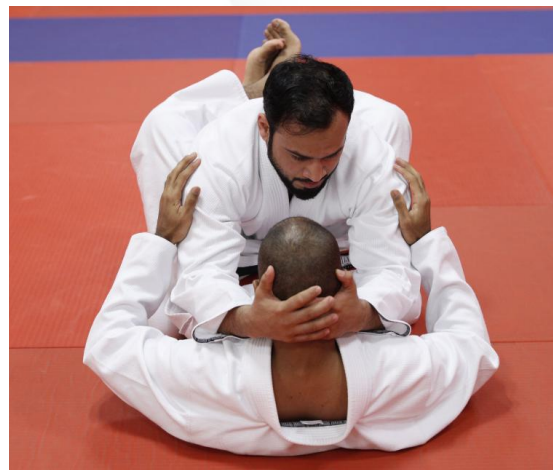
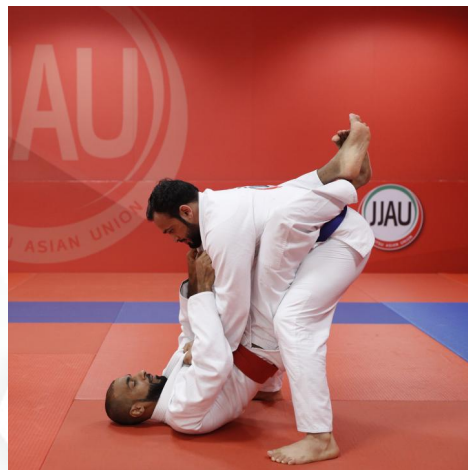


20.) Khóa xoắn cổ chân ra ngoài (tất cả các lứa tuổi ngoại trừ Adult No Gi)

Hình ảnh hiển thị các hành động không hợp lệ theo nhóm tuổi và nhóm đai theo bảng liệt kê **trang 59 và 60**



21.) Nện đôi phương xuống từ tình huống dưới đất (tất cả các nhóm tuổi, hạng đai)



22.) Khóa cột sống, bẻ cổ khi không có kỹ thuật siết cổ (tất cả các nhóm tuổi, hạng đai)



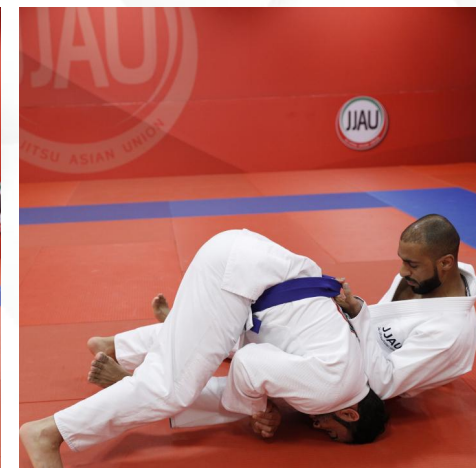
23.) Scissor takedown / kani basami (tất cả các nhóm tuổi, hạng đai)



24.) Vận hoặc bẻ ngón tay đôi phương (tất cả các lứa tuổi, hạng đai)



25.) Phản đòn bocc một đòn cầm đầu đôi phương xuong đất (tất cả lứa tuổi, hạng đai)





PHẦN 12

TIẾN TRÌNH TRẬN ĐẦU

PHẦN 12

TIẾN TRÌNH TRẬN ĐẤU

Kết quả chiến thắng của một trận đấu có thể được xác định bằng một trong các cách sau:

12.1 Submission: Vận động viên thành công áp dụng kỹ thuật hợp lệ khiến đối thủ ra dấu hiệu đầu hàng bằng lời nói hoặc hành động, hoặc bị mất ý thức.

12.2 Điểm: Vận động viên có điểm cao hơn đối thủ khi kết thúc thời gian thi đấu chính thức sẽ được tuyên bố chiến thắng.

- Ai có nhiều điểm hơn sẽ được tuyên bố là người chiến thắng.
- Nếu điểm bằng nhau, ai có nhiều lợi thế hơn sẽ được tuyên bố là người chiến thắng.
- Nếu điểm và lợi thế đều bằng nhau, ai có ít điểm phạt hơn sẽ được tuyên bố là người chiến thắng.

12.3 Truất quyền thi đấu: Vận động viên bị trọng tài xác định đã phạm lỗi nghiêm trọng về kỷ luật hoặc kỹ thuật, hoặc bị phạt lỗi nhẹ đến lần cuối cùng thì đối thủ sẽ được tuyên bố chiến thắng.

- Cả hai vận động viên có thể bị loại đồng thời và không có người chiến thắng nào được tuyên bố.

12.4 Điểm Vàng (Golden Score): Nếu trận đấu kết thúc với điểm số, lợi thế và hình phạt đều bằng nhau, trận đấu sẽ bước vào thời gian bù giờ để phân thắng bại với các điều kiện sau:

12.4.1 Không giới hạn thời gian và trận đấu sẽ tiếp tục cho đến khi một trong các trường hợp sau xảy ra:

- Một vận động viên kết thúc kỹ thuật khóa thành công.
- Một vận động viên thực hiện hành động đủ điều kiện để được tính điểm hoặc lợi thế và được tuyên bố chiến thắng.
- Một vận động viên bị phạt và đối thủ được tuyên bố chiến thắng.
- Một vận động viên không thể tiếp tục thi đấu.

12.4.2 Khi một vận động viên thực hiện hành động đáp ứng tiêu chí ít nhất là lợi thế, trọng tài chính (MR) có thể kết thúc trận đấu mà không cần chờ đến khi có điểm số được ghi.

- Trong tình huống có chuỗi hành động mà cả hai vận động viên đều có thể được tính điểm, vận động viên nào giành được ít nhất một lợi thế trước sẽ là người chiến thắng.

12.4.3 Trọng tài phải nghiêm khắc trong việc cảnh cáo các vận động viên khi có dấu hiệu thi đấu thiếu tích cực trong thời gian Điểm Vàng.

- Các hình phạt được đưa ra đồng thời cho cả hai vận động viên do thi đấu thiếu tích cực sẽ không kết thúc trận đấu.



PHẦN 13

VẮNG MẶT VÀ BỎ CUỘC

PHẦN 13

VẮNG MẶT VÀ BỎ CUỘC



13.1 Vắng mặt: Vận động viên được tuyên bố chiến thắng nếu đối thủ không xuất hiện để thi đấu trong các trường hợp sau:

- Nếu ban tổ chức được thông báo rằng đối thủ sẽ không tham gia thi đấu.
- Nếu đối thủ được gọi tên ba lần trong thời gian ít nhất ba phút nhưng không có mặt tại khu vực thi đấu.
- Nếu đối thủ bị cấm thi đấu cho phần còn lại của sự kiện do lý do y tế hoặc kỷ luật.

13.2 Bỏ cuộc: Vận động viên được tuyên bố chiến thắng nếu đối thủ không thể tiếp tục thi đấu.

- Nếu đối thủ yêu cầu trọng tài chính (MR) cho phép rút lui khỏi trận đấu.
- Nếu tổng thời gian hỗ trợ y tế hai (2) phút của đối thủ đã hết hoặc nếu họ bị xác định là không đủ điều kiện y tế để tiếp tục thi đấu.
 - Các chấn thương hoặc vấn đề y tế phải được điều trị bởi bác sĩ hoặc nhân viên y tế chính thức của sự kiện và được đánh giá xem vận động viên có thể tiếp tục thi đấu hay không.
 - Vận động viên yêu cầu dừng trận đấu do chuột rút sẽ không được tính thời gian hỗ trợ y tế và đối thủ sẽ được tuyên bố chiến thắng.



PHẦN 14

CHẤN THƯƠNG, ĐAU ỒM VÀ TAI NẠN

PHẦN 14

CHẤN THƯƠNG, ĐAU ỒM, VÀ TAI NẠN



14.1 Khi trận đấu bị dừng lại do chấn thương của một hoặc cả hai vận động viên, trọng tài chính (MR) có thể cho phép thời gian tối đa kết hợp là hai (2) phút để vận động viên bị chấn thương nghỉ ngơi và được kiểm tra bởi bác sĩ hoặc nhân viên y tế chính thức.

- Khi vận động viên đã sử dụng hết thời gian hỗ trợ y tế, đối thủ sẽ giành chiến thắng do bỏ cuộc.

14.2 Thời gian hỗ trợ y tế bắt đầu và kết thúc theo lệnh của trọng tài chính (MR).

14.3 Nếu một trong các vận động viên không thể tiếp tục thi đấu, trọng tài chính (MR) sẽ đưa ra quyết định sau khi xem xét các trường hợp sau:

- Khi nguyên nhân gây chấn thương được xác định là do chính vận động viên bị chấn thương, vận động viên đó sẽ thua trận.
- Khi không thể xác định nguyên nhân gây chấn thương là do ai, vận động viên bị chấn thương sẽ thua trận.
- Khi chấn thương do hành động bị cấm gây ra, vận động viên phạm lỗi sẽ bị loại và thua trận.

14.4 Vận động viên bị ốm trong khi thi đấu và không thể tiếp tục sẽ thua trận do bỏ cuộc.

14.5 Việc vận động viên có đủ điều kiện y tế để tiếp tục thi đấu hay không sẽ do bác sĩ chính thức quyết định.

14.6 Nếu một vận động viên bị mất ý thức vào bất kỳ thời điểm nào, trận đấu phải được dừng lại. Vận động viên đó sẽ không được phép thi đấu tiếp cho phần còn lại của giải đấu.

14.7 Khi một trong các vận động viên yêu cầu dừng trận đấu do **chuột rút**, đối thủ sẽ ngay lập tức được tuyên bố là người chiến thắng.

14.8 Khi một vận động viên **nôn mửa** hoặc **mất kiểm soát các chức năng cơ bản của cơ thể** như tiểu tiện không tự chủ hoặc đại tiện không tự chủ trong khi thi đấu, vận động viên đó sẽ bị tuyên bố thua trận.

- Trong trường hợp vận động viên gặp tình trạng ra máu kinh nguyệt trong khi thi đấu, cô ấy sẽ được phép nhanh chóng thay đồ lót và mặc trang phục mới phù hợp với tiêu chuẩn thi đấu trong một khoảng thời gian hợp lý, sau đó tiếp tục trận đấu.
- Việc thông báo cho trọng tài về tình huống này sẽ không bị phạt.



PHẦN 15

PHÂN CHIA HẠNG ĐAI HOẶC KINH NGHIỆM THI ĐẦU

PHẦN 15

PHÂN CHIA HẠNG ĐAI HOẶC KINH NGHIỆM THI ĐẤU

Các sự kiện Xếp hạng Thế giới Elite được chia theo nhóm tuổi nhưng không chia theo đẳng cấp đai hoặc mức độ kinh nghiệm, tuân theo hình thức thi đấu mở không phân hạng. Thông tin chi tiết có trên bảng ở trang 59.

Trong các giải đấu nhỏ hơn áp dụng phân chia theo đẳng cấp đai hoặc cấp độ, ban tổ chức phải tuân thủ các quy định trong phần này và bảng các kỹ thuật bị cấm theo đẳng cấp đai ở trang 60, theo đúng điều lệ và hướng dẫn của JJIF.

15.1 Các hạng đấu phân đai (Gi)

15.1.1 Đối với các vận động viên đai trắng, người mới bắt đầu và tất cả các hạng mục U16 trở xuống, việc nhảy vào tư thế closed guard hoặc cố gắng thực hiện các kỹ thuật khóa bay (flying submissions) từ tư thế đứng là không hợp lệ. Nếu một vận động viên cố gắng thực hiện các hành động này, trọng tài chính (MR) sẽ dừng trận đấu, phạt vận động viên phạm lỗi và cho trận đấu bắt đầu lại từ tư thế đứng.

15.1.2 Trong các nhóm tuổi U16 trở xuống và hạng đai trắng, các vận động viên không được phép giữ đầu ở phía ngoài phần thân trước của đối thủ khi cố gắng thực hiện kỹ thuật bốc một (single leg takedown). Nếu điều này xảy ra, trọng tài chính (MR) sẽ dừng trận đấu và chỉ cho trận đấu bắt đầu lại từ tư thế đứng.

- Không phạt
- Nếu kỹ thuật trên được thực hiện thành công trước khi trọng tài kịp can thiệp, nó sẽ được tính là tình huống hợp lệ, và trận đấu được tiếp tục.

15.1.3 Vận động viên được chứng minh là **đai đen judo**, hoặc đã tham gia các giải đấu **vật tự do (freestyle)** hoặc **vật cổ điển (Greco-Roman)**, hoặc đã thi đấu **MMA dưới dạng chuyên nghiệp hoặc nghiệp dư**, sẽ không được phép thi đấu ở bất kỳ giải nào thuộc hạng đai trắng hoặc hạng người mới bắt đầu.

15.2 Các hạng đấu phân theo kinh nghiệm (No Gi)

15.2.1 U18, U21, Adults, và Masters

- **Novice:** up to 6 months total of grappling experience
- **Beginner:** 6 months to 2 years of total grappling experience or jiu-jitsu white belt.
- **Intermediate:** 2 to 5 years total grappling experience or jiu-jitsu blue/purple belt.
- **Expert:** 5 years or more of total grappling experience or jiu-jitsu brown/black belt

15.2.2 U16 and younger

- **Novice:** dưới 6 tháng kinh nghiệm từ các môn vật lộn.
- **Beginner:** 6 tháng đến 1 năm kinh nghiệm từ các môn vật lộn.
- **Intermediate:** 1 đến 2 năm kinh nghiệm từ các môn vật lộn.
- **Advanced:** 2 đến 3 năm kinh nghiệm từ các môn vật lộn.
- **Expert:** trên 3 năm kinh nghiệm từ các môn vật lộn.

15.2.3 Tổng thời gian kinh nghiệm từ các môn vật lộn bao gồm các môn như wrestling, jiu-jitsu, Judo, Sambo, v.v...

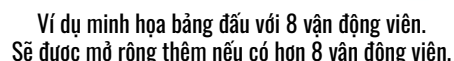
15.3 Các Cấp độ hoặc Cấp đai tiếp theo sẽ được áp dụng cho các vận động viên giành được chức vô địch thế giới.



PHẦN 16

CÁCH XÁC ĐỊNH VẬN ĐỘNG VIÊN ĐẠT HUY CHƯƠNG

XÁC ĐỊNH HUY CHƯỚNG THEO BIỂU ĐỒ CÂY



128

64

32

16

8

4

2

1

3rd Place

Final

Germany 1-0 Argentina

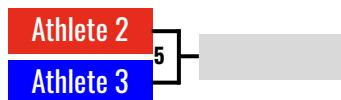
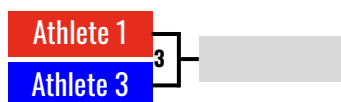
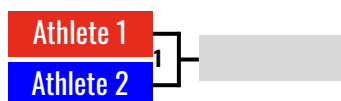
- Cả hai vận động viên bị loại do lỗi kỹ thuật (Technical DQ): Trận bán kết còn lại sẽ trở thành trận chung kết. Cả hai vận động viên bị loại sẽ không được tham gia vòng đấu vớt (repechage).
- Cả hai vận động viên bị loại do lỗi kỷ luật (Disciplinary DQ): Trận bán kết còn lại sẽ trở thành trận chung kết. Chỉ có một giải ba sẽ được trao từ vòng đấu vớt.
- Cả 4 vận động viên bán kết bị loại do lỗi kỹ thuật: Tổ chức lại cả hai trận bán kết.
- Cả 4 vận động viên bán kết bị loại do lỗi kỷ luật: Tất cả các vận động viên đã thua họ ở tứ kết sẽ đấu lại để tạo ra các trận bán kết mới. Người thua ở đây sẽ không nhận được gì. Các vận động viên bị loại sẽ không nhận được gì. Giải ba sẽ được xác định qua vòng đấu vớt.
- Một vận động viên bị loại do lỗi kỹ thuật và vận động viên kia bị loại do lỗi kỷ luật: Vận động viên bị loại kỹ thuật sẽ vào vòng đấu vớt và trận bán kết còn lại sẽ trở thành trận chung kết.
- Cả hai vận động viên bị chấn thương và điểm số bằng nhau: Trận bán kết còn lại sẽ trở thành trận chung kết. Cả hai vận động viên sẽ không được tham gia vòng đấu vớt.

- Cả hai vận động viên bị loại kỹ thuật (Technical DQ): Tổ chức một trận chung kết mới với các vận động viên đã thua ở bán kết và họ sẽ lần lượt là hạng 1 và hạng 3. Cả hai vận động viên bị loại sẽ nhận hạng 2. Giải ba còn lại sẽ được xác định qua vòng đấu vớt.
- Một vận động viên bị loại do lỗi kỷ luật (Disciplinary DQ): Đối thủ đã thua vận động viên bị loại ở bán kết sẽ được nhận hạng 2. Vận động viên bị loại sẽ không nhận được gì.
- Một vận động viên bị loại kỹ thuật và vận động viên kia bị loại kỷ luật: Không có người chiến thắng, vận động viên bị loại kỹ thuật sẽ nhận hạng 2. Các vận động viên đã thua ở bán kết sẽ đấu tranh cho hạng 1 và hạng 3. Giải ba còn lại sẽ được xác định qua vòng đấu vớt.
- Cả hai vận động viên bị loại do lỗi kỷ luật: Tổ chức một trận chung kết mới với các vận động viên đã thua họ ở bán kết. Các vận động viên bị loại sẽ không nhận được gì. Giải ba sẽ được xác định qua vòng đấu vớt.

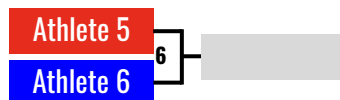
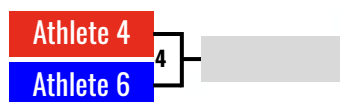
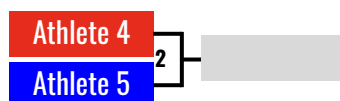
PHẦN 16

XÁC ĐỊNH HUY CHƯƠNG VÒNG TRÒN BẢNG KẾT HỢP

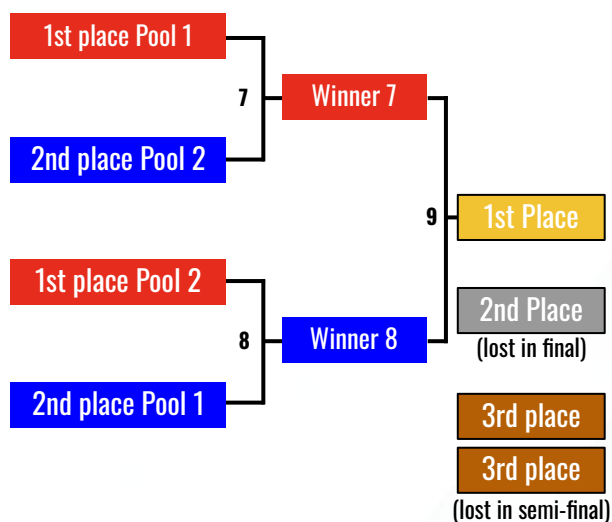
Round Robin Pool 1:



Round Robin Pool 2:



6 vận động viên chia thành 2 bảng thi đấu vòng tròn



Chính sách về Loại và Chấn Thương trong các trận BÁN KẾT:

- Cả hai vận động viên bị loại do lỗi kỹ thuật (Technical DQ): Trận bán kết còn lại sẽ trở thành trận chung kết. Cả hai vận động viên bị loại sẽ nhận hạng 3.
- Cả hai vận động viên bị loại do lỗi kỷ luật (Disciplinary DQ): Trận bán kết còn lại sẽ trở thành trận chung kết. Không có vận động viên nào được trao hạng 3.
- Cả 4 vận động viên bán kết bị loại do lỗi kỹ thuật: Tổ chức lại các trận bán kết với các vận động viên đã thua họ. Người thua ở đây sẽ không nhận được gì. Các vận động viên bị loại sẽ nhận hạng 3.
- Cả 4 vận động viên bán kết bị loại do lỗi kỷ luật: Tổ chức lại các trận bán kết với các vận động viên đã thua họ. Những người thua ở trận bán kết mới sẽ nhận hạng 3. Các vận động viên bị loại sẽ không nhận được gì.
- Một vận động viên bị loại do lỗi kỹ thuật và vận động viên kia bị loại do lỗi kỷ luật: Vận động viên bị loại kỹ thuật sẽ nhận hạng 3 và trận bán kết còn lại sẽ trở thành trận chung kết.
- Cả hai vận động viên bị chấn thương và điểm số bằng nhau: Trận bán kết còn lại sẽ trở thành trận chung kết. Cả hai vận động viên bị chấn thương sẽ nhận hạng 3.

Chính sách về Loại và Chấn Thương trong các trận CHUNG KẾT:

- Cả hai vận động viên bị loại do lỗi kỹ thuật (Technical DQ): Tổ chức một trận chung kết mới với các vận động viên đã thua ở bán kết và họ sẽ lần lượt là hạng 1 và hạng 3. Cả hai vận động viên bị loại sẽ nhận hạng 2.
- Một vận động viên bị loại do lỗi kỷ luật (Disciplinary DQ): Đôi thủ đã thua vận động viên bị loại ở bán kết sẽ nhận hạng 2. Vận động viên bị loại sẽ không nhận được gì.
- Một vận động viên bị loại do lỗi kỹ thuật và vận động viên kia bị loại do lỗi kỷ luật: Không có người chiến thắng. Vận động viên bị loại kỹ thuật sẽ nhận hạng 2. Các vận động viên đã thua ở bán kết sẽ đấu tranh cho hạng 1 và hạng 3.
- Cả hai vận động viên bị loại do lỗi kỷ luật: Tổ chức một trận chung kết mới với các vận động viên đã thua họ ở bán kết. Các vận động viên bị loại sẽ không nhận được gì.
- Chỉ có một vận động viên vào chung kết vì các vận động viên ở phía bên kia bị loại hoặc bỏ cuộc (ví dụ: không có mặt thi đấu): Trận bán kết nơi vận động viên đã thi đấu sẽ trở thành trận chung kết.
- Cả hai vận động viên bị chấn thương và điểm số bằng nhau: Trong trường hợp

PHỤ LỤC

CÁC ĐỊNH NGHĨA QUAN TRỌNG

PHỤ LỤC

CÁC ĐỊNH NGHĨA QUAN TRỌNG

Đấu đứng hoặc vị trí đứng đề cập đến các giai đoạn của trận đấu khi các đấu thủ được coi là đang đứng và không có sự liên tục từ bất kỳ hành động nào trước đó trên mặt đất.

Trọng tài sẽ bắt đầu lại trận đấu ở vị trí đứng bất cứ khi nào các vận động viên đi ra ngoài khu vực an toàn ở một vị trí không thể tái tạo được. (7.12)

Để các động tác quật ngã được tính điểm hợp lệ, yêu cầu phải có sự liên tục từ vị trí đứng. (9.1)

Khi một vận động viên quỳ xuống (trong khi vẫn tiếp xúc với đối thủ) và giữ ít nhất một đầu gối trên mặt đất, chỉ có vận động viên vẫn đứng mới có thể ghi điểm cho động tác quật ngã. (9.1.6)

Khi một nỗ lực quét chân từ vị trí guard chuyển sang cả hai vận động viên đứng, tình huống đánh đứng được xác lập khi một vận động viên đứng trên một chân và vận động viên kia đứng trên cả hai chân trong ba giây. (9.2.5)

Các vận động viên không được phép xuống đất mà không có sự nắm giữ vào cơ thể hoặc áo của đối thủ (hoặc ngược lại) và sẽ bị phạt nếu vi phạm. (11.1.5)

Trong các trận đấu có vận động viên khiếm thị, các đấu thủ có thể nắm cổ áo và tay áo (đối với Gi) hoặc ôm đầu và tay (đối với No Gi) một cách cân bằng trước khi trọng tài ra lệnh bắt đầu trận đấu.

Vị trí trên (Top position) đề cập đến bất kỳ tình huống nào khi vận động viên ở phía trên và đối mặt với đối thủ trong các trường hợp sau:

- Khi đối thủ đang ngồi, nằm ngửa hoặc nằm nghiêng với ít nhất một bên hông chạm thảm
 - Ví dụ: bất kỳ vị trí guard nào
 - Ví dụ: các vị trí đè phía dưới (đã pass guard) như full mount, knee on belly, north-south, side control, v.v.
- Khi đối thủ nằm sấp, ở vị trí turtle hoặc trên ít nhất quỳ một gối, trong khi vận động viên ở phía sau đường vai của đối thủ và kiểm soát hông
 - Điều này bao gồm cả vị trí back control khi đối thủ đang quỳ.

Các trường hợp sau **không được coi** là vị trí trên:

- Back control khi hông của đối thủ chạm thảm
- Back control khi đối thủ đang đứng
- Vị trí đối đầu kiểu turtle / sprawl (soài người tránh bốc chân)
- Một vận động viên đứng trong khi đối thủ đang quỳ

Các tình huống **Take down (9.1)** và **Sweep (9.2)** phải kết thúc với người tấn công ở vị trí trên ít nhất trong chốc lát để trọng tài bắt đầu đếm ổn định trong ba giây.

Vận động viên đầu tiên đạt được vị trí trên từ tình huống double guard pull (11.1.2) sẽ được tính lợi thế, bất kể là bên trong guard của đối thủ hay đã vượt qua guard.

Thay đổi cấp độ hoặc lật ngược là khi vận động viên ở bất kỳ dạng **vị trí trên** nào kết thúc ở **vị trí dưới** và vận động viên ở **vị trí dưới** kết thúc ở **vị trí trên**.

Chỉ những thay đổi cấp độ xuất phát từ **guard** mới được coi là **sweep**. (9.2.6)

PHỤ LỤC

CÁC ĐỊNH NGHĨA QUAN TRỌNG

Guard được định nghĩa là việc sử dụng một hoặc cả hai chân như một cách kiểm soát hoặc chặn để ngăn đối thủ đang ở vị trí phía trên đạt được tư thế khống chế áp đảo lên phần thân trên của mình. (9.2)

- Một vận động viên, khi từ tư thế guard chuyển sang tư thế quỳ hoặc đứng mà không tiếp nối bằng một nỗ lực ghi điểm thì sẽ không còn được coi là đang chơi guard nữa.
- Để một động tác được coi là sweep, nó phải có sự tiếp nối từ tư thế guard của vận động viên.
- Để một động tác được coi là **pass** (vượt qua guard), nó phải có sự tiếp nối từ tư thế guard của đối thủ.

Top half guard control là khi người ở phía trên, với một chân bị đối thủ kẹp trong half guard, đạt được tư thế ngực-áp-ngực đồng thời ghim lưng của người chơi guard xuống sàn. (9.3.2)

Vận động viên đạt được top half guard control chỉ có thể nhận được advantage (điểm lợi thế) khi mất vị trí này nếu

- Vận động viên đó đến từ một nỗ lực pass qua một guard hoàn chỉnh (Open Guard hay Closed guard).
- Đối thủ kéo trực tiếp vào half guard.

Việc **sweep trực tiếp** vào tư thế half guard hoặc việc đối thủ kẹp một chân để quay lại half guard từ một vị trí kém hơn sẽ không được tính advantage cho **top half guard control**.