PRZEPISY

Ogólne wytyczne dotyczące zawodów
instrukcja formatu zawodów

zatwierdzone przez:

www.jjau.org

V.2.3

Ten Podręcznik został opracowany przy przyjaznym wsparciu JJAU (Ju-Jitsu Asian Union). Zawiera zasady Jiu Jitsu (Ne-Waza) i został zatwierdzony przez Ju-Jitsu International Federation (JJIF) w sierpniu 2015 roku. Całkowicie zweryfikowany w 2022 roku.

Prawa autorskie (w szczególności do zdjęć) należą do JJAU.

www.jjif.info www.jjau.org

Section 1 Obszar zawodów (pole walki- FoP) 6
Section 2 Trenerzy 8
Section 3 strój turniejowy i wymagania osobiste 10
Section 4 kategorie I czasy 12
Section 5 sędziowie 14
Section 6 Sekretariat 17
Section 7 Przebieg meczu 19
Dalsze znaki sędziego do prowadzenia walki 21
Sekcja 8 Stosowanie komend “WALKA” i “Stop” Instructions 24
Sekcja 9 punkty 26
1. Punkty 26
2. Przewaga 28
A. Obalenie 29
Techniki kontroli 31
B. Kolano na brzuchu 31
C. Dosiad I kontrola pleców 32
D. kontrola pleców 34
E. Obejście gardy 35
F. Sweeps 36
Sekcja 10 poddania, dźwidnie I duszenia 38
Sekcja 11 Kary/Faule I czyny zabronione 39
11.2 Niewielkie faule 42
11.3 Główne faule 45
Tabela dozwolonych/zabronionych technik 47
Boczne ataki na kolano 53
Sekcja 12 Przebieg meczu 55
Sekcja 13 Walk-Over i wycofanie 57
Sekcja 14 Kontuzje, choroby I wypadki 59
Sekcja 15 Higiena 51
Sekcja 16 Dalsze wymagania 63
Sekcja 17 Zawody z podziałem na pasy i poziom 68
Tabela dozwolonych/zabronionych technik (dywizje ze względu na pas i poziom) 70
Sekcja 18 Wiekowe I Wagoe Kategorie oraz czas trwania walk 71
Kategorie wagowe dla dzieci 74

ZASADY ZAWODÓW

Dwóch zawodników walczy przeciwko sobie z poszanowaniem ducha sportu. Celem walki jest wygranie przez poddanie: albo przez dźwignie/duszenie albo wygrać przez przewage punktową nad przeciwnikiem. Konkurencja składa się z rzutów, obaleń, dźwigni I duszeń w stójce, technik parterowych, kontroli, poprawy pozycji (obejście gardy, sweeps), dźwigni I duszeń w parterze. Dalsze ograniczenia, zasady, wytyczne, adaptacje w organizacji, formacie i protokole dla różnych formatów wydarzeń, specjalnych kategorii wagowych lub wiekowych oraz różnych poziomów zdolności bojowych (kategorie pasów) są dołączone.

Wszelkie odniesienia do terminu on/jego należy rozumieć jako on/ona lub jego/jej.

SEKCJA 1

OBSZAR ZAWODÓW (POLE WALKI- FOP)

SEKCJA 1

OBSZAR ZAWODÓW (Pole Walki- FOP)

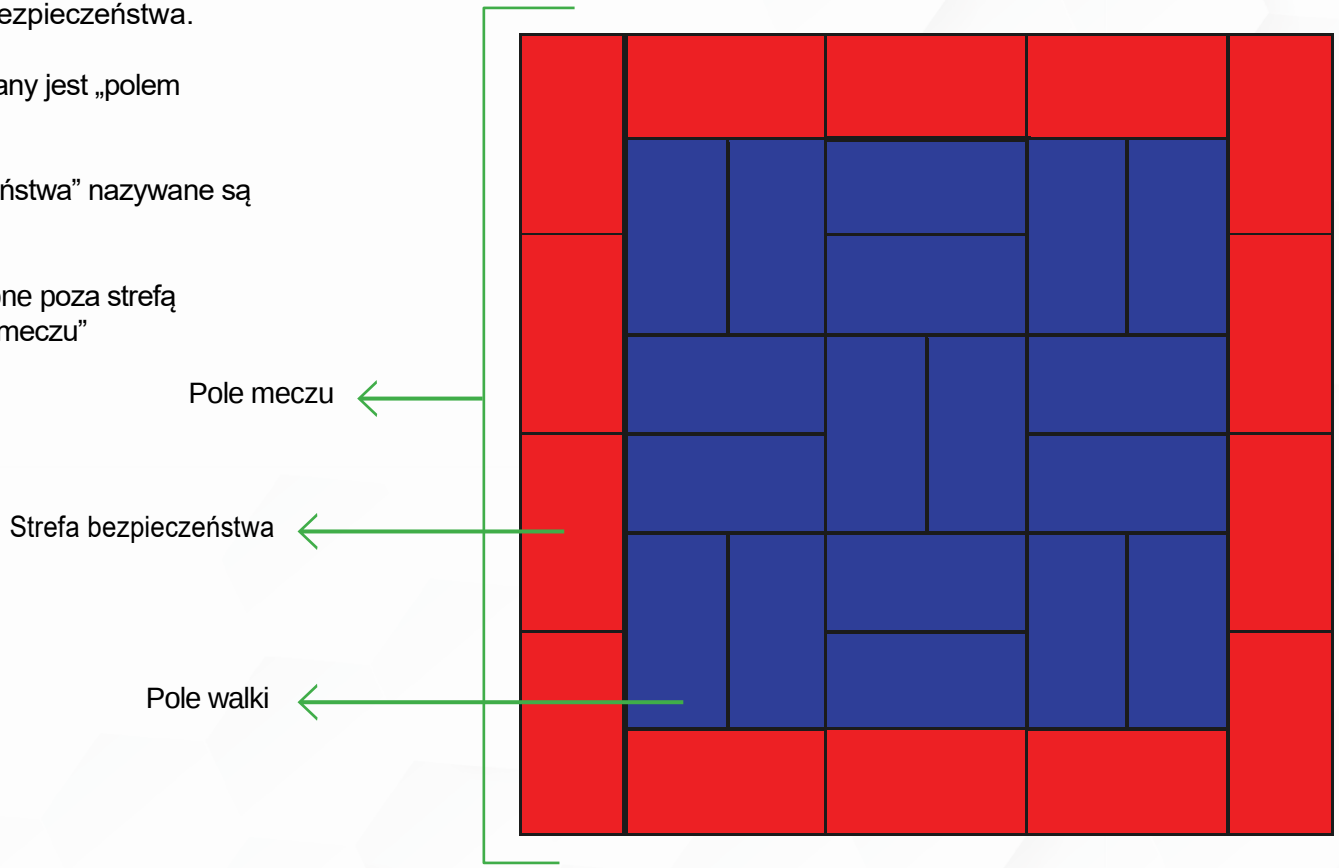
Pole walki musi być ustawione zgodnie z przepisami wymienionymi w dokumencie.

1.1 Pole zawodów musi być pokryte matami o rożncyh kolorach oznaczającymiu obszar walki i pas bezpieczeństwa.

1.2 Obszar poza „polem walki” nazywany jest „polem bezpieczeństwa”

1.3 „Pole walki” oraz „strefa bezpieczeństwa” nazywane są „obszarem meczu”

1.4 Wszelkie dodatkowe maty ustawione poza strefą bezpieczeństwa nie są częścią „pola meczu”



SEKCJA 2

TRENERZY

SEKCJA 2

TRENERZY

Tylko jeden (1) trener na zawodnika może przebywać w strefie meczowej.

2.1 Trener przebywa na granicy pola meczu w trakcie walki i może pomagać jednemu zawodnikowi.

2.2 Trener jest wzorem do naśladowania i jego zachowanie musi odzwierciedlać kodeks etyczny sztuk walki i kultury osobistej.

2.3 Trener musi być odpowiednio ubrany (Kompletny dres lub elegancki strój). Podczas eliminacji dopuszczalny jest dres drużyny. Podczas pewnych zawodów, może obowiązywać specjalny dress code.

2.4 Jeśli trener zachowuje się obraźliwie/agresywnie wobec zawodników, sędziów, publiczności lub kogokolwiek innego sędzia maty(MR) może zdecydować o usunięciu go z obszaru meczu (FOP) na pozostały czas trwania meczu.

2.5 Jeśli obraźliwe zachowanie będzie kontynuowane, sędzia meczu może zdecydować o wydaleniu z officjalnego terenu zawodów. Organizator/gospodarz zastrzega sobie prawo do wykluczenia każdego kogo uzna za „kłopotliwego” z terenu turnieju.

SEKCJA 3

STRÓJ TURNIEJOWY I WYMAGANIA PERSONALNE

SEKCJA 3

STRÓJ TURNIEJOWY I WYMAGANIA OSOBISTE

Zawodnik musi przestrzegać przepisów dotyczących ubioru i wymogów osobistych.

Jeśli zawodnik nie zastosuje się do tych zasad nie zostanie dopuszczony do walki. Gdy zawodnik zostanie powiadomiony o tym że nie spełnia wymogów ubioru, będzie miał możliwość do jej zmiany w określonym czasie

Informacje ogólne:

3.1 Zawodnicy muszą nosić dobrej jakości GI które musi być czyste I w dobrym stanie. Muszą być dopasowane do wzrostu zawodnika, a materiał musi zapewniać dobry chwyt.

3.2 Zawodnicy muszą nosić elastyczną bielizne. W żeńskich dywizjach obowiązkowe jest noszenie rozciągliwego lub elastycznego stroju jednoczęściowego (trykotu), który przylega do ciała pod Gi. W przypadku mężczyzn organizator może zażądać noszenia elastycznego stroju jednoczęściowego (trykotu).

3.3 Zawodnicy muszą mieć krótko obcięte paznokcie.

3.4 Zawodnikom nie wolno nosić niczzego, co mogłoby zranić lub zagrozić komukolwiek.

3.5 3.5 Długie włosy muszą być związane miękką opaską. Hidżab (chusta na głowę) jest dozwolony.

3.6 Dodatkowe regulacje w załączniku.

SEKCJA 4

KATEGORIE I CZASY

SEKCJA 4

KATEGORIE I CZASY

4.1 Kategorie są ustawione zgodnie z kodem organizacji.

4.2 Długość meczu jest określana zgodnie z kategorią.

4.3 Pomiędzy dwoma meczami, musi zostać przyznany czas na regeneracje odpowiadający jednemu pełnemu, reugularnemu czasowi trwania meczu. Przed finałami, zawodnik może ubiegać się o podwójny czas na regeneracje.

4.4 Dodatkowe regulacje w załączniku.

SEKCJA 5

SĘDZIOWIE

SEKCJA 5

ŚĘDZIOWIE

5.1 Sędzia jest najwyższą władzą w każdym meczu.

5.2 Wynik każdego meczu ogłoszony (orzeczony) przez sędziego jest suwerenny.

5.3 Ogłoszony (orzeczony) wynik meczu może zostać unieważniony tylko w następujących przypadkach:

5.3.1 Jeśli dojdzie do błędnej interpretacji wyniku (tablicy wyników);

5.3.2 Jeśli ogłoszony zwycięzca poddał przeciwnika używając zakazanej techniki której sędzia nie zauważył

5.3.3 Jeśli zawodnik został niesłusznie zdyskwalifikoway za dozwolone poddanie lub uchwyt. W takiej sytuacji gdy przerwanie walki i dyskwalifikacja nastąpiły przed poddaniem się atakowanego zawodnika, pojedynek powróci na środek pola walki, a zawodnik, który zastosował poddanie lub trzymanie otrzyma dwa punkty. Jednakże, jeśli przeciwnik poddał się przed przerwaniem walki i dyskwalifikacją, zostanie ogłoszony zwycięzcą.

5.3.4 W przypadku błędnych decyzji sędziego z powodu niewłaściwego zastosowania zasad regulaminy.(subiektywne interpretacje sędzięgo odnośnie punktacji, punktów przewagi lub kary nie będą zmieniane). Aby zmienić ogłoszony wynik meczu, muszą zostać spełnione następujące warunki:

5.3.4.1 Sędzia może skonsultować z sedzią głównym, zawodów . jednak to sędzia podejmuje ostateczną decyzje o zmianie lub braku zmiany decyzji odnośnie wyniku.

5.3.4.2 Sędzia główny powinine skonsultować się z głównym sekretariatem zawodów w sprawie postępów w drabince i może zatwierdzić zmiane tylko i wyłącznie wtedy gdy drabinka nie awansowała do dalszej fazy.

5.4 Subiektywne interpretacje sędziów co do punktów są ostateczne i nie podlegają zmianom.

5.5 Obowiązkiem sędziego jest interweniowanie w trakcie walki gdy uzna to za konieczne

5.6 Obowiązkiem sędziego jest utrzymanie zawodników w granicach pola walki

5.7 W przypadku duszenia trójkątnego lub zamkniętej gaardy w meczach poniżej 12 lat, sędzia musi chronić kręgosłup zawodnika poprzez stanie za zawodnikiem który został podniesiony z maty

5.8 Sędzia maty (MR) musi pozostać w granicach pola walki podczas meczu. MR może konsultować się z sędzią bocznym, jednak to MR podjemuje decyzje dotyczące punktów i kar

5.9 Tak jak w 5.12, urządzenia wideo I komunikacyjne mogą być używane. Dodatkowo „sędzia maty” MR może poprosić o radę dwóch „sędziów bocznych”, którzy znajdują się w przeciwległych rogach maty na krzesłach poza strefą bezpieczeństwa.
5.10 Jeśl to konieczne, “sędziowie boczni” mogą podważyć decyzje sędziego maty. Poniżej opisano dopuszczalne formy interakcji pomiędzy „sędziami bocznymi” a „MR”.

5.10.1 W przypadku konsensusu pomiędzy sędziami, sędziowie boczni pozostaną na swoich miejscach określonych w pkt. 5.9.

5.10.2 W przypadku sprzecznych interpretacji wyniku meczu, sędzia kwestionujący decyzję powinien wstać i zasygnalizować odpowiednim gestem dodanie lub odjęcie punktów, przewagi lub kary.

5.10.3 W przypadku, gdy wszyscy trzej sędziowie nie są w stanie dojść do konsensusu w sprawie punktacji za to samo posunięcie, MR wyda decyzję pośrednią. Na przykład, jeden sędzia przyznaje guard pass, drugi przyznaje punkt przewagi, a trzeci odejmuje punkty. W takim przypadku punkt przewagi zostanie przyznany.

5.10.4 W przypadku dyskwalifikacji zawodnika, tj. zgromadzenia czterech kar, sędzia główny przed zakończeniem meczu wykona gest poważnej kary. Decyzja MR staje się ostateczna, gdy jeden z sędziów bocznych powtórzy gest. W tym momencie dyskwalifikacja została potwierdzona i sędzia główny może przerwać mecz.

5.10.5 W przypadku popełnienia przez zawodnika poważnego faulu, sędzia główny może gestem zażądać jego dyskwalifikacji przed zakończeniem meczu. Jeśli jeden z dwóch sędziów bocznych powtórzy gest, decyzja została potwierdzona i MR może zakończyć mecz.

5.11 W przypadku, gdy mecz zakończy się remisem, zawody będą kontynuowane w systemie "Golden Score" (GS). Sędzia wznowi walkę, a obaj zawodnicy staną na środku maty. Pojedynek będzie kontynuowany w systemie GS bez limitu czasowego, dopóki zawodnik nie uzyska poddania, nie zdobędzie punktów, nie uzyska przewagi lub jego przeciwnik nie otrzyma kary..

5.11.1 Po zakończeniu czasu gry nie ma już decyzji sędziowskich o przerwaniu meczu. Wszystkie remisy muszą zostać rozstrzygnięte poprzez Golden Score.

5.12 przypadku korzystania z sędziowania wideo, system będzie następujący: "sędzia maty" ma możliwość w dowolnym momencie wstrzymać mecz i zasygnalizować wyświetlenie wideo, aby dać mu dodatkowy punkt odniesienia w zaległych lub wcześniej podjętych decyzjach. Ponadto, w przypadku korzystania z systemu wideo, obaj sędziowie boczni będą znajdować się w obszarze powtórek wideo. Jeśli obaj sędziowie boczni zgodzą się, że decyzja powinna zostać unieważniona, jeden z nich skontaktuje się z sędzią maty, przekazując mu swoją decyzję drogą radiową, a ten zasygnalizuje odpowiednio nowe punkty.

SEKCJA 6

SEKRETARIAT

SEKCJA 6

SEKRETARIAT

6.1 Sekretariat znajduje się naprzeciwko sędziego maty na rozpoczęciu meczu.

6.2 sekretariat składa się z jednego sędziego odpowiedzialnego za obsługę elektronicznej tablicy wyników.

SEKCJA 7

PRZEBIEG MECZU

Sędzia

Wezwanie zawodników

7.1 Zawodnicy stają naprzeciwko siebie na środku pola walki, w odległości około dwóch metrów od siebie. Zawodnik z czerwonym pasem pozostaje po prawej stronie MR. Na znak MR zawodnicy wykonują ukłon na stojąco najpierw do sędziów, a następnie do siebie nawzajem..

7.2 Pojedynek zaczyna się w pozycji stojącej na komende „fight”.
7.3 Gdy dojdzie do kontaktu między zawodnikami (przez uchwy lub trzymanie), mogą natychmiast przejść do parteru/gardy.
7.4 Zawodnicymogą utrzymywać I zmieniać pozycje, ale muszą pozostać aktywni
7.5 Jakikolwiek ruch wykraczajcy pole meczu powinien zostać zatrzymany. Zawodnicy zostaną przywróceni na środek pola walki w pozycji stojącej. Wyjątki dla określonych sytuacji są wymienione w pkt. **7.7** (zdobycie pozycyji punktowanejna pasie bezpieczeństwa), **8.3.1** (opuszczenie pola walki w rozpoznawalnej pozycji) i **9.A.6** (Obalenia które wylądują na pasie bezpieczeństwa w rozpoznawalnej pozycji.)

7.6 Cała walka powinna odbywać się w polu walki. MR zatrzyma kazdą walke i poinstruuje zawodników do powrotu na środek maty i stanięcia naprzeciw siebie jeśli nie została ustalona żadna pozycja.
7.7 Jeśli zawodnik pracuje nad ustannowieniem punktowanej pozycji na pasie bezpieczeństwa, MR poczeka aż zawodnik zabezpieczy pozycje. Jeśli po 3 sekundach pozycja zostanie utrzymana, MR wstrzyma walke, przyzna punkty i umieści zawodników w centrum maty w tej samej pozycji.
7.8 Jeśli 2/3 ciała zaowdników znajdują się poza polem walki w stojącej lub ustabilizowanej pozycji, MR zatrzyma walke. Następnie poinstruje zawodników aby wrócili na środek maty. MR wznowi walke w pozycji stojącej.

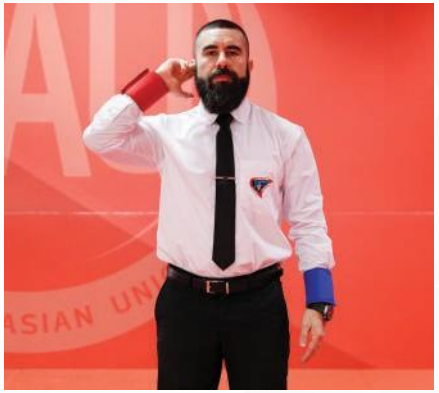
Dalsze znaki sędziego

DO PROWADZENIA WALKI

Poinstuowanie zawodnika do poprawienia Gi albo pasa przez skrzyżowanie rąk w dół na wysokości tali

Ostrzeżenie zawodników aby pozostali w polu walki przez okrężne ruchy palcem skierowanym w góre.

Kiedy zawodnik złapie Gi albo spodnie przeciwnika od środka



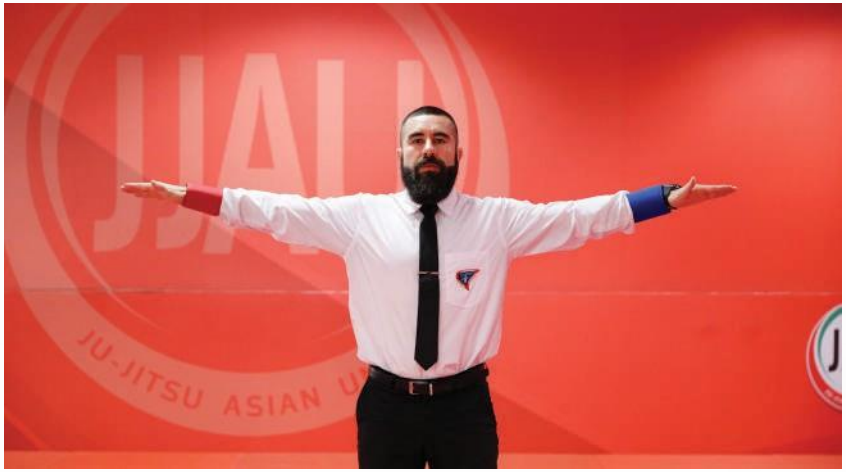
Gdy sędziowie wideo, proszą MR o zmiane punktów przewag lub kary.

Poinstruowanie zawodnika aby wstał

Poinstuowanie zawodnika aby przeszedł do pozycji na ziemi (pozycja wskazana przez sędziego).

SEKCJA 8

STOSOWANIE KOMEND “WALKA” I “STOP”



8.1 MR powinien powiedzieć “walka” żeby rozpocząć mecz i żeby wznowić walke po komendzie „stop”

8.2 MR powinien powiedzieć "walcz", aby poinformować zawodnika o bierności.

8.3 MR powinien powiedzieć "stop", aby tymczasowo lub całkowicie przerwać mecz w następujących przypadkach:

8.3.1 Jeśli obaj zawodnicy całkowicie opuszczą obszar walki, w łatwo rozpoznawalnej pozycji, obaj zostaną zatrzymani, a następnie sprowadzeni z powrotem na środek obszaru walki, a wznowienie walki rozpocznie się w tej samej pozycji. Aby wznowić walkę, MR powinien powiedzieć "walcz".

8.3.2 W każdym innym przypadku, gdy MR uzna to za konieczne. (np. w celu zresetowania Gi, wydania kar lub w związku z podejrzeniem niebezpieczeństwa lub obrażeń).

8.3.3 Jeśli obaj zawodnicy opuścili obszar walki w nierozpoznawalnej pozycji, sędzia wznowi walkę na środku obszaru walki z oboma zawodnikami w pozycji stojącej..

8.3.4 Jeśli jeden lub obaj zawodnicy odniosą obrażenia, stracą przytomność lub zachorują.

8.3.5 W przypadku poddania (zawodnik klepie, pokazuje inne oznaki poddania, krzyczy lub jeśli jeden z zawodników nie jest w stanie samodzielnie klepnąć podczas duszenia lub blokady), zawodnik może zostać poddany).

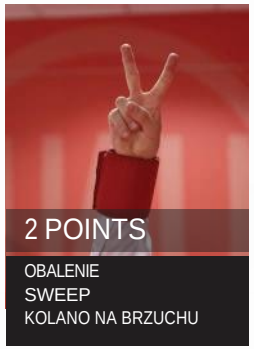
8.3.6 Czas meczu się skończy.

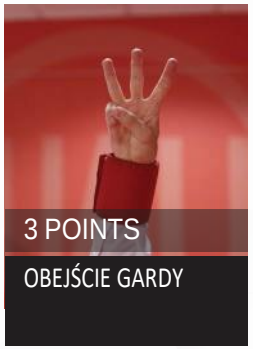
SEKCJA 9

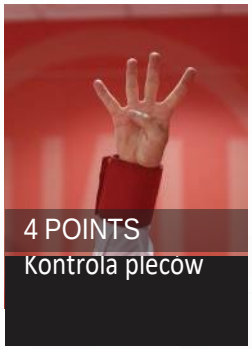
WYNIK / PUNKTY

Działania powodujące progresję do możliwego submission hold będą nagradzane punktami. Akcje obronne nie mogą być punktowane. Ważne jest, aby zawsze obserwować, gdzie ruchy się zaczynają i gdzie się kończą.

9.1 PUNKTY







9.1.1 Punkty są przyznawane przez sędziego maty za każdym razem, gdy zawodnik ustabilizuje pozycję na 3 (trzy) sekundy. Sędzia maty potwierdzi i wyświetli liczbę punktów zdobytych przez zawodnika za pomocą gestów palcami prawej (czerwony) lub lewej ręki (niebieski), w zależności od tego, który zawodnik zdobył punkt.

9.1.2 Gdy zawodnik celowo opuszcza pole walki, aby uniemożliwić przeciwnikowi wykonanie pozycji punktowanej, sędzia zasygnalizuje przyznanie dwóch punktów przeciwnikowi i dodanie jednego punktu karnego do wyniku zawodnika, który opuścił pole walki. ***

9.1.3 Do przyznania punktów wymagane są trzy sekundy kontroli na koniec sekwencji. Punkty te kumulują się. Na przykład, gdy zawodnik przechodzi z gardy do pozycji pełnego dosiadu, MR odlicza trzy sekundy po zabezpieczeniu pozycji dosiadu. Następnie MR przyzna trzy punkty za minięcie gardy i cztery punkty za (zabezpieczenie) pozycji dosiadu, w sumie siedem punktów.

****Wraz z dwoma punktami przyznanymi przeciwnikowi w tym przypadku, kolejność przyznanych kar musi być nadal przestrzegana na tablicy wyników..*

9.1.4 Gdy zawodnik znajduje się w pozycji punktowanej podczas próby ucieczki z uchwytu poddającego, MR przyzna punkty tylko wtedy, gdy zawodnik całkowicie ucieknie z uchwytu i zabezpieczy pozycję punktowaną przez trzy sekundy.

9.1.5 Gdy zawodnik osiągnie punktowaną pozycję, będąc złapanym w chwyt poddaniowy, a następnie ucieknie z chwytu poddaniowego bez utrzymania swojej pozycji, nie otrzyma przewagi.

9.1.6 Zawodnik, który osiągnie jedną lub kilka punktowanych pozycji, ale przez cały czas jest atakowany przez swojego przeciwnika, otrzymuje jeden punkt przewagi, jeśli nie uniknie ataku do końca pojedynku.

9.1.7 Gdy zawodnik zostanie złapany w chwyt poddający podczas bycia w pozycji punktowanej, MR zatrzyma odliczanie 3 sekund. Jeśli zawodnik ucieknie z chwytu lub czas meczu się skończy, MR przyzna zawodnikowi przwage za każdą pozycje punktowaną. Te przewagi będą nadane nawet jeśli zawodnik nie jest w tej samej pozycji w której byli w momencie zatrzymania odliczania.

PUNKTY

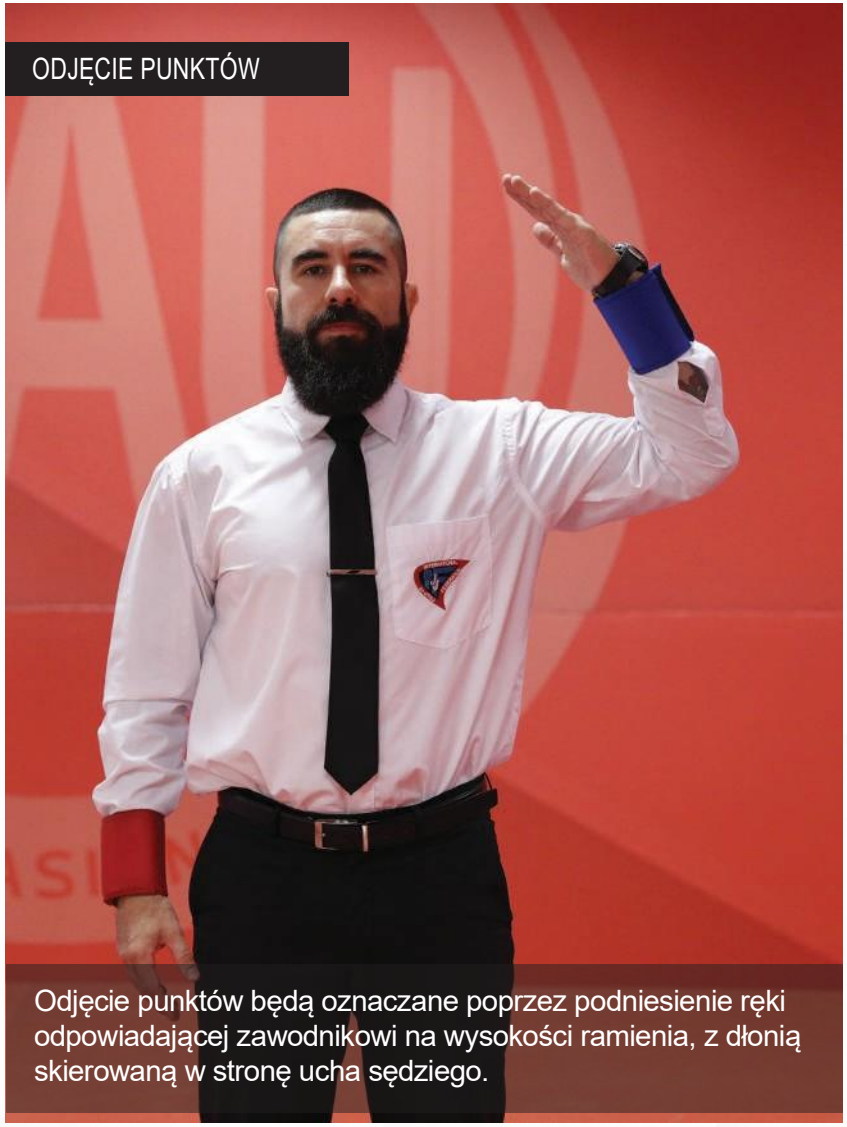
9.2 Przewaga

9.2.1 Punkt przewagi jest liczony, gdy zawodnik osiągnie punktowaną pozycję wymagającą 3 (trzech) sekund kontroli, ale nie jest w stanie utrzymać kontroli przez cały ten czas. Na przykład, sędzia powinien przyznać punkt przewagi, gdy zawodnik próbował przejść gardę przeciwnika, ale nie udało mu się utrzymać pozycji kontrolnej przez trzy (3) sekundy później*.

9.2.2 Sędzia może przyznać punkt przewagi nawet po zakończeniu meczu, ale przed ogłoszeniem wyniku. Sędzia może przyznać punkt przewagi tylko wtedy, gdy nie ma już szans na zdobycie punktu przez zawodnika.

** Dodatkowo, każda skuteczna próba zastosowania techniki kończącej na przeciwniku (stwarzająca realną możliwość poddania), która jest następnie skutecznie broniona, stanowi przyznanie jednego (1) punktu przewagi.*

Przewaga zostanie zaznaczona poprzez uniesienie ramienia odpowiadającego zawodnikowi na wysokości barków, dłonią w dół.



Odjęcie punktów będą oznaczane poprzez podniesienie ręki odpowiadającej zawodnikowi na wysokości ramienia, z dłonią skierowaną w stronę ucha sędziego.

A. OBALENIA

Kiedy zawodnik, zaczynając w pozycji stojącej, zmusza przeciwnika do upadku w dół, w bok lub do pozycji siedzącej na ziemi.

9.A.1 Gdy zawodnik zmusza swojego przeciwnika do upadku na ziemię na czworaka lub brzuchem do dołu, punkty są przyznawane tylko wtedy, gdy zawodnik wykonujący obalenie założy przeciwnikowi klincz na plecy. Haki nie muszą być założone, ale przynajmniej jedno z kolan przeciwnika musi być utrzymane na ziemi.

9.A.2 Zawodnicy, którzy rozpoczynają ruch obalenia zanim przeciwnik złapie gardę, otrzymują dwa punkty lub punkt przewagi za ten ruch, przestrzegając zasad obalenia.

9.A.3 Gdy zawodnik trzyma spodnie lub nogawkę przeciwnika, a przeciwnik otwiera gardę, zawodnik trzymający spodnie otrzymuje dwa punkty za obalenie, jeśli ustabilizuje górną pozycję na ziemi przez 3 (trzy) sekundy.

9.A.4 Jeśli zawodnik ma chwyt na spodniach lub nogawce przeciwnika, a przeciwnik ściąga zamkniętą gardę i pozostaje zawieszony w powietrzu, zawodnik musi położyć plecy przeciwnika na ziemi w ciągu 3 (trzech) sekund i ustabilizować górną pozycję przez 3 (trzy) sekundy, aby otrzymać punkty za obalenie.

9.A.5 Zawodnicy, którzy zainicjują obalenie po tym, jak przeciwnik założył gardę, nie otrzymają dwóch punktów lub punktu przewagi związanego z tym ruchem.

Jeśli zawodnik powala przeciwnika na ziemię w oddalonym obszarze bezpieczeństwa, zawodnik wykonujący obalenie powinien mieć obie stopy w obszarze walki w momencie rozpoczęcia ruchu. W takim przypadku, jeśli zawodnicy wylądują w ustabilizowanej pozycji, sędzia zatrzyma mecz dopiero po 3 sekundach stabilizacji w pozycji. Następnie sędzia przyzna punkty i wznowi mecz na środku obszaru walki. Zawodnicy zostaną ustawieni w tej samej pozycji, w której znajdowali się w momencie przerwania meczu.

9.A.6 Gdy przeciwnik ma jedno lub dwa kolana na ziemi, zawodnik wykonujący obalenie otrzyma punkty tylko wtedy, gdy stoi w momencie rozpoczęcia obalenia.

9.A.7 Gdy zawodnik zmusi przeciwnika do rzucenia się na ziemię za pomocą pojedynczego lub podwójnego obalenia, a przeciwnik wyląduje w pozycji siedzącej i z powodzeniem wykona kontrę (kolejne obalenie), tylko zawodnik wykonujący kontrę zostanie nagrodzony punktem.

9.A.8 brak punktów za obalenie:

9.A.8.1 Zawodnicy, którzy broniąc sweepa, powracają przeciwnika na ziemię tyłem lub bokiem przed upływem 3 sekund, nie otrzymują dwóch punktów związanych z sweepem ani punktu przewagi.

9.A.8.2 Zawodnicy broniący kontroli pleców w stójce, gdy przeciwnik ma jeden lub dwa haki na miejscu i nie ma jednej stopy na macie, nie otrzymują dwóch punktów za obalenie lub punktu przewagi, nawet po ustabilizowaniu pozycji przez 3 (trzy) sekundy.

Każde obalenie z kontynuacją kontroli w górnej pozycji przez 3 sekundy.	2 PUNKTY
W przypadku obaleń lub serii obaleń z tym samym chwytem, jeśli zawodnik broniący się, po wylądowaniu na plecach lub boku, powróci na nogi przed końcem liczenia trzech sekund, MR przyzna przewagę, gdy nie będzie możliwości dokończenia obalenia.	PRZEWAGA

TECHNIKA KONTROLI (3 SEKUNDY)

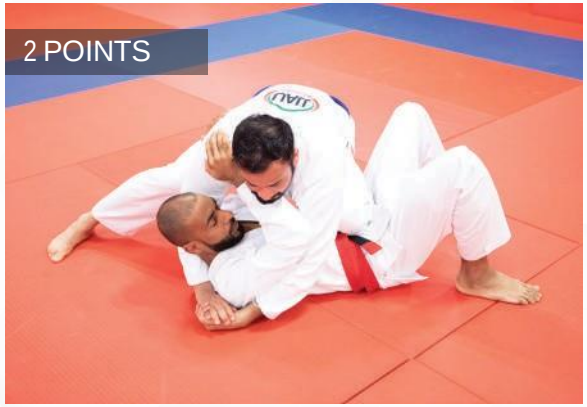
- Mecze powinny rozwijać się jako progresja pozycji kontroli technicznej, które ostatecznie prowadzą do poddania. Dlatego zawodnicy, którzy dobrowolnie rezygnują z pozycji, aby ponownie zdobyć punkty w tej samej pozycji, za którą punkty zostały już przyznane, nie otrzymują punktów po osiągnięciu nowej pozycji.

- Punkty będą przyznawane przez "sędziego maty" za każdym razem, gdy zawodnik ustabilizuje pozycję na 3 (trzy) sekundy..

B. KOLANO NA BRZUCHU

Gdy zawodnik w górnej pozycji umieści kolano na brzuchu, klatce piersiowej lub żebrach swojego przeciwnika(który leży na plecach lub na na boku) z wyciągniętą drugą nogąprzez 3 sekundy otrzymuje 2 punkty.

Gdy zawodnik w górnej pozycji umieści kolano na brzuchu, klatce piersiowej lub żebrach swojego przeciwnika, ale drugie kolano ma na ziemi, powinien otrzymać przewagę na koniec akcji.

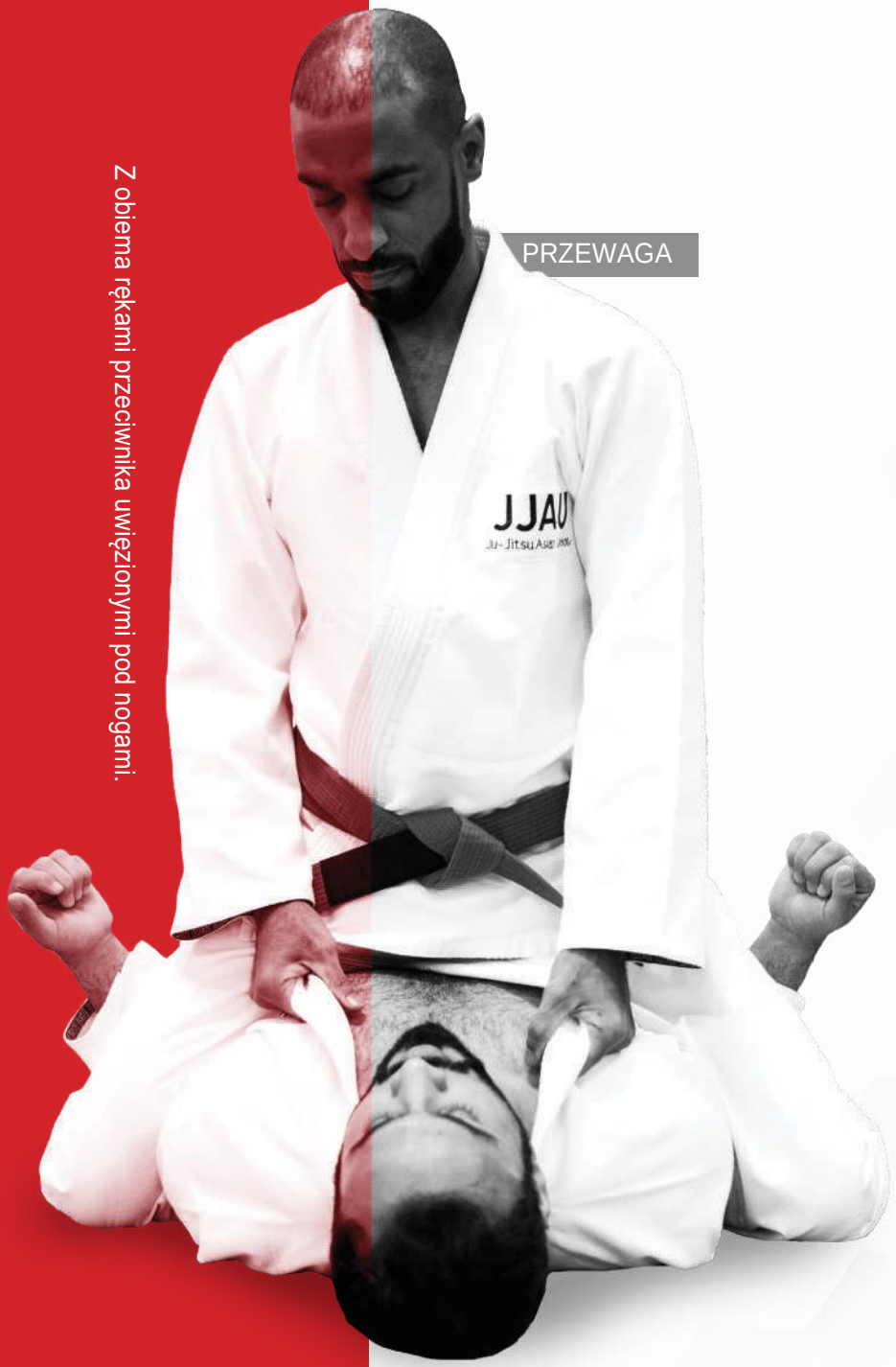


C. DOSIAD I KONTROLA PLECÓW

W górnej pozycji kontrola jest przyznawana tylko wtedy, gdy kolana znajdują się poniżej linii barków. Ma to miejsce, gdy garda jest zaliczona i nie ma półgardy. Jest ona ustalana, gdy zawodnik siedzi na tułowiu przeciwnika z oboma kolanami lub jedną stopą i jednym kolanem na macie, ustawiony przodem do głowy i z maksymalnie jedną ręką uwięzioną pod nogą. Kontrola tułowia jest brana pod uwagę tylko wtedy, gdy kolana znajdują się poniżej linii barków.

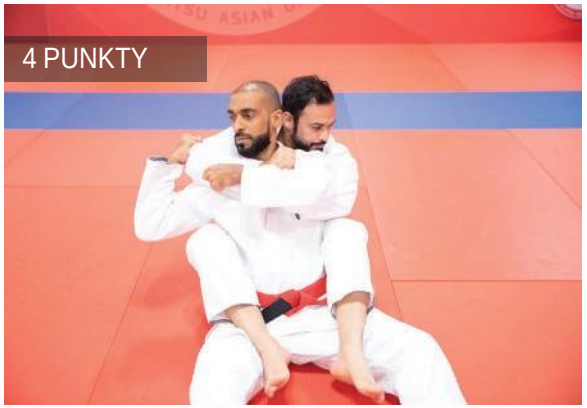
4 POINTS

Z obiema rękami przeciwnika uwięzionymi pod nogami.



Jeśli nastąpi nieprzerwana zmiana z dosiadu na dosiad lub z dosiadu na dosiad, MR przyzna cztery punkty za każdą pozycję dosiadu, biorąc pod uwagę, że każda pozycja była zabezpieczona przez trzy sekundy.

D. KONTROLA PLECÓW



Kiedy zawodnik przejmuje kontrolę nad plecami, umieszczając pięty wewnątrz nóg przeciwnika i łapiąc w pułapkę jedno z ramion przeciwnika, poniżej linii barków.

Jeśli zawodnik nie może utrzymać techniki kontrolującej wystarczająco długo, aby zdobyć punkty, zostanie mu przyznana przewaga, pod warunkiem, że "sędzia maty" uzna, że zawodnik był zagrożony ustępowaniem z pozycji..

Jeśli zawodnik nie może utrzymać. techniki kontrolującej wystarczająco długo, aby zdobyć punkty, przyznana zostanie przewaga, pod warunkiem, że "sędzia maty" stwierdzi, że zawodnik był w niebezpieczeństwie ustąpienia z pozycji.

Gdy zawodnik kontroluje plecy przeciwnika, ale krzyżuje nogi

Gdy zawodnik zapina figurę cztery wokół talii lub umieszcza tylko jedną piętę między udami przeciwnika.

E. OBEJŚCIE GARDY

Garda jest definiowana jako użycie jednej lub więcej nóg w celu zablokowania przeciwnikowi możliwości osiągnięcia kontroli bocznej, północ-południe, kolana na brzuchu lub pozycji pełnego dosiadu nad zawodnikiem na dole.
MR przyzna trzy punkty za przejście gardy, gdy zawodnik w górnej pozycji minie dolne nogi przeciwnika i ustanowi kontrolę boczną, północ-południe, kolano na brzuchu lub pełne mocowanie, licząc do trzech.
*Dodatkowe punkty są przyznawane za kolano na brzuch (2) lub pełne mocowanie
(4) po przejściu gardy, pod warunkiem, że warunki dla tych punktowanych pozycji są również spełnione.

3 PUNKTY

9.E.1 Gdy zawodnik przejdzie gardę przeciwnika, musi utrzymać kontrolę nad pozycją przez trzy (3) sekundy, aby otrzymać trzy (3) punkty.

9.E.2 Gdy zawodnik próbujący przejść gardę ustanowi kontrolę pół gardy, ale nie jest w stanie zakończyć przejścia gardy, otrzyma przewagę, gdy tylko powróci do pozycji gardy. Jeśli przeciwnik zawodnika, wychodząc z pozycji stojącej, ciągnie go bezpośrednio do pół gardy, a on jest w stanie ustanowić kontrolę pół gardy, ale nie jest w stanie wykonać przejścia gardy, otrzyma przewagę.

9.E.3 Gdy zawodnik przygniata przeciwnika podczas przechodzenia gardy lub jego przeciwnik przewraca się do tyłu, a atakujący zawodnik jest w stanie kontrolować plecy przeciwnika, trzymając jedno lub oba kolana na macie, bez konieczności umieszczania haków w pozycji czterokończynowej (żółwia): PRZEWAGA.

half guard

guard pass

** Półgarda to garda, w której zawodnik znajdujący się na dole leży na plecach lub boku i ma jedną z nóg zawodnika znajdującego się na górze uwięzioną, blokując mu możliwość uzyskania kontroli bocznej lub north-south nad zawodnikiem znajdującym się na dole przez 3 (trzy) sekundy..*

F. SWEEPS

Każdy ruch z pozycji gardy do pozycji górnej, po którym następuje trzy (3) sekundowy okres kontroli, będzie liczony jako sweep, a zawodnik początkowo będący w pozycji gardy otrzyma 2 punkty.

9F1 Za sweepy, które rozpoczynają się i kończą w sytuacji 50/50 guard, nie będą przyznawane żadne korzyści.

9F2 Przejście z gardy na plecy przeciwnika (na górze) z późniejszą kontrolą przez trzy (3) sekundy (upewniając się, że przynajmniej jedno kolano przeciwnika pozostaje na podłodze) będzie traktowane jako sweep.

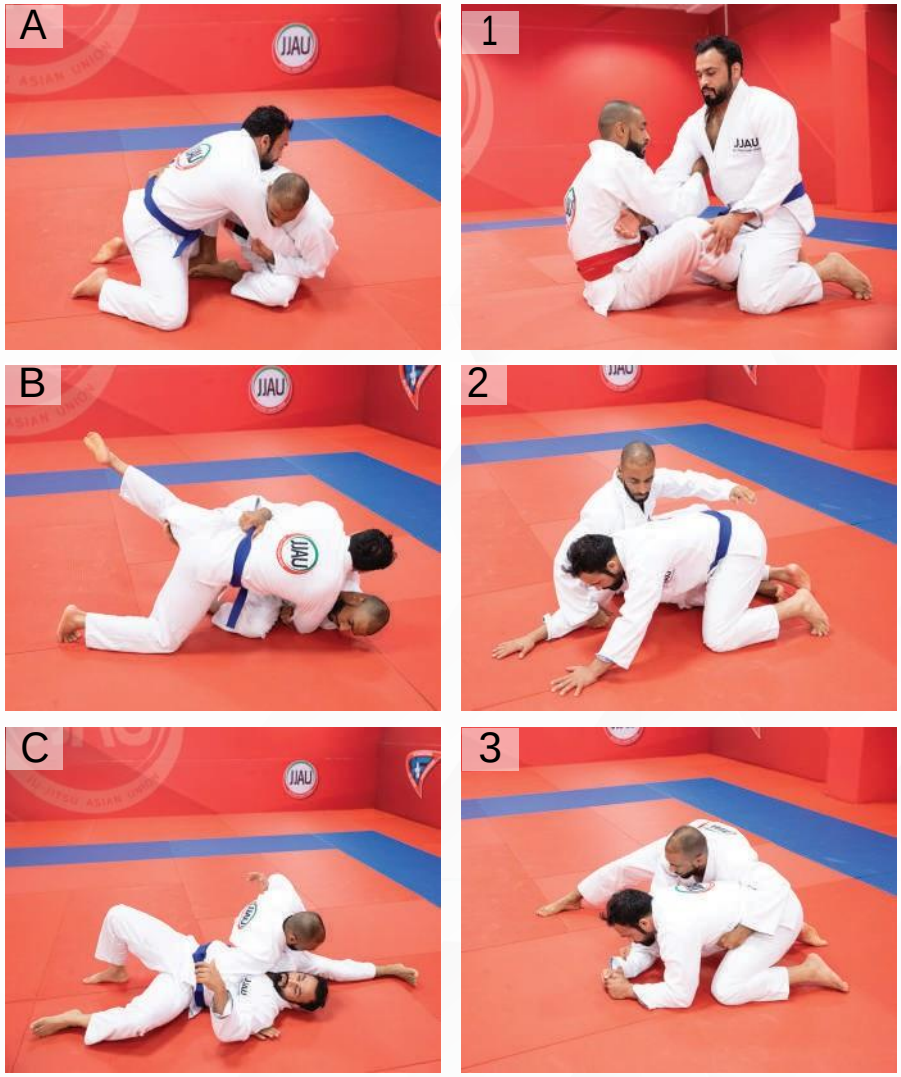
* Obejmuje to osiągnięcie pozycji kontroli pleców z jednym lub dwoma hakami między nogami przeciwnika, o ile atakujący zawodnik pozostaje na górze swojego przeciwnika, który znajduje się na jednym lub dwóch kolanach.

9F3 Podczas startu z dowolnej pozycji gardy i przejścia do pozycji stojącej. Walka w stójce jest ustanowiona, gdy obaj zawodnicy są na nogach przez trzy liczenia przez MR.

Uwaga: liczenie trzech sekund rozpoczyna się, gdy jeden zawodnik ma dwie stopy na macie, a drugi ma co najmniej jedną stopę na macie; przeciwne kolano nie może mieć kontaktu z matą.

9F4 Gdy zawodnik wytrąci przeciwnika z równowagi poprzez próbę zamachu i osiągnie górną pozycję, ale nie jest w stanie ustabilizować pozycji przez 3 sekundy: PRZEWAGA..

9F5 Gdy zawodnik zainicjuje ruch typu sweep i zdecyduje się utrzymać pozycję obronną lub nie podejmie próby zajęcia górnej pozycji, MR nie przyzna przewagi.



SEKCJA 10

PODDANIA – DŹWIGNIE I DUSZENIA

10.1 Poniższe zasady reprezentują zakres legalnych poddań z wyjątkami dotyczącymi wieku i pasów*:

10.1.1. Wszystkie duszenia są dozwolone, z wyjątkiem duszenia gołymi rękami lub palcami.

10.1.2. Dozwolone są wszystkie dźwignie działające na stawy barkowe, łokciowe i nadgarstkowe.

10.1.3. Wszystkie blokady nóg i stóp, które wykorzystują zginanie, rozciąganie i/lub ściskanie są dozwolone. Jeśli zawodnik zastosuje prostą blokadę nogi, w wyniku której przeciwnik próbuje uciec, a następnie poddaje się z powodu bólu, obrońca nadal przegrywa walkę przez poddanie.

10.2 Pojedynki będą natychmiast przerywane, gdy zawodnik pokaże fizyczny lub werbalny sygnał, że nie jest w stanie oprzeć się atakującemu go poddaniu przeciwnika. Zatrzymanie nastąpi w następujących przypadkach:

10.2.1. Gdy zawodnik co najmniej dwukrotnie dotknie ręką przeciwnika, podłoża lub samego siebie w wyraźny i widoczny sposób.

10.2.2 Gdy zawodnik uderzy stopą w ziemię co najmniej dwa razy, gdy jego ramiona są uwięzione przez przeciwnika.

10.2.3. Gdy zawodnik ustnie wycofa się, prosząc o przerwanie meczu.

10.2.4. Gdy zawodnik krzyczy lub wydaje dźwięki wyrażające ból, gdy jest uwięziony w technice poddającej.

10.2.5. Zawodnik zostaje uznany za przegranego po utracie przytomności w wyniku legalnego chwytu zastosowanego przez przeciwnika lub w wyniku wypadku niewynikającego z nielegalnego manewru przeciwnika. Zawodnik musi zostać wyłączony z dalszej części zawodów, aby chronić swoją integralność fizyczną.

10.3 Zawodnik otrzymuje przewagę, gdy próbuje poddania, gdy przeciwnik jest realnie zagrożony poddaniem i ucieka.

*Szczegółowe informacje dotyczące wieku i pasa znajdują się w tabeli w załączniku.

10.4 Gdy zawodnik wykonuje submission hold w strefie bezpieczeństwa, sędzia nie powinien przerywać pojedynku.

10.5 Po legalnym zastosowaniu i zakończeniu ataku przez poddanie, walka zostanie zatrzymana, a zawodnik wykonujący atak zostanie ogłoszony zwycięzcą. Sędzia następnie podniesie odpowiednią rękę wysoko nad głowę, z dłonią skierowaną do przodu.

10.6 Jeśli zawodnik podejmie uzasadnioną próbę ucieczki w celu przeciwdziałania poddaniu (tj. nie jest to zwykła ucieczka z maty w celu uniknięcia poddania) i próba ta spowoduje, że zawodnicy opuszczą pole walki, MR przyzna 2 punkty zawodnikowi, który podjął próbę poddania. Uwaga:

10.6.1 Zawodnik broniący się, który nie wykona odpowiedniego ruchu obronnego, zostanie zdyskwalifikowany..

10.7 Gdy zawodnik opuszcza obszar walki z powodu ruchu zawodnika atakującego poddanie, sędzia nie przyznaje dwóch punktów po zatrzymaniu walki. Sędzia może przyznać przewagę w zależności od bliskości poddania, przestrzegając zasad przewagi.

10.7.1 Sędzia powinien przerwać mecz i wznowić go na środku pola walki z zawodnikami stojącymi.

ZAGROŻENIE

BRAK ZAGROŻENIA

SEKCJA 11

KARY / FAULE I CZYNY ZABRONIONE

Następujące działania liczą się jako

‘Dyscyplinarne Główne faule’

Karane automatyczną "dyskwalifikacją". Zawodnicy, którzy zostaną ukarani przez sędziego za popełnienie poważnego faulu dyscyplinarnego, zostaną automatycznie zdyskwalifikowani bez dyskusji.

11.1 Gdy zawodnik używa wulgaryzmów lub nieprzyzwoitych gestów w stosunku do swojego przeciwnika, stołu sędziowskiego, sędziów lub widzów, przed lub po meczu.

11.1.1 Gdy zawodnik okazuje wrogość przeciwnikowi, stolikowi sędziowskiemu, sędziemu lub widzom, przed lub po meczu.

11.1.2 Gdy zawodnik gryzie, ciągnie za włosy, uderza lub wywiera nacisk na genitalia lub oczy, lub celowo stosuje urazowe uderzenia dowolnego rodzaju (takie jak ciosy, łokcie, kolana, uderzenia głową, kopnięcia itp.)

11.1.3 Gdy zawodnik okazuje brak szacunku przeciwnikowi lub widzom werbalnie lub gestami podczas meczu lub świętowania zwycięstwa.

11.1.4 Gdy jeden lub obaj zawodnicy nie traktują meczu poważnie i angażują się w zabawę lub pozorowaną walkę.

11.1.5 Gdy zawodnik wykazuje postawę, która jest nieodpowiednia lub niesportowa dla zawodów, lub angażuje się w jakąkolwiek inną formę niewłaściwego zachowania przed lub po meczu.

Techniczne faule

Poniższa sekcja wyszczególnia i kategoryzuje zakres "czynów zabronionych" / wykroczeń / ograniczeń wraz z ich odpowiednimi i późniejszymi karami. Niezbędne jest przestrzeganie odpowiednich wytycznych.

Kary będą przyznawane w czterech etapach

1. Kara

2. Kara: Przewaga przeciwnika

3. Kara: dwa (2) punkty dla przeciwnika

4. Kara: dyskwalifikacja

Po zaobserwowaniu faulu sędzia powinien powiedzieć "faul" i pokazać gest zaciśniętej pięści skierowanej w górę (jego pięść powinna być uniesiona nieco powyżej wysokości ramion).

* Za czwarty i piąty faul zawodnika w kategorii U16 (poniżej 16 lat), MR przyzna dwa punkty przeciwnikowi i jeden punkt karny zawodnikowi naruszającemu przepisy za każdą karę. Za szósty faul MR zdyskwalifikuje zawodnika, który popełnił przewinienie.

*** Gdy obaj zawodnicy otrzymają trzecią karę za bierność, sędzia musi wznowić mecz z zawodnikami w pozycji stojącej.*

Jeśli zawodnik nie widzi gestu, sędzia go dotknie

11.2 Niewielkie faule

Następujące działania liczą się jako nieciężkie czyny zabronione i są karane punktem karnym:

11.2.1 Pasywność/zatrzymywanie się

Gdy sędzia zauważy, że jeden lub obaj zawodnicy nie próbują kontynuować walki, stojąc przez 10 sekund, sędzia zatrzyma walkę i podpisze karę dla jednego lub obu zawodników, a następnie wyda komendę słowną "WALKA".

W przypadku utknięcia na ziemi, sędzia wskaże zawodnika, powie "WALKA" i rozpocznie 10-sekundową przerwę. Jeśli po upływie 10 sekund zawodnik nie ruszy się z miejsca, sędzia wskaże gestem punkt karny.

11.2.1.1 Pasywność/osłabienie (brak waleczności) definiuje się jako wyraźny brak dążenia przez zawodnika do progresji pozycji w meczu, a także gdy zawodnik wyłącznie próbuje przeszkodzić przeciwnikowi w wykonywaniu tej progresji.

11.2.1.2 Zawodnicy broniący nie będą karani za pasywność. Obejmuje to obronę ataków z pozycji side-control, north-south, back-control i mount.

11.2.2 Opuszczenie maty lub wypchnięcie przeciwnika poza matę bez ataku technicznego.

11.2.3 Gdy zawodnik biega wokół obszaru rozgrywki i nie angażuje się w walkę z przeciwnikiem.

11.2.4 W przypadku, gdy dwóch zawodników w tym samym czasie wyciąga gardę, MR rozpocznie 20-sekundowe liczenie. Jeśli żaden z zawodników nie zajął górnej pozycji lub nie poddał się i żaden z zawodników nie próbuje zająć punktowanej pozycji po 20 sekundach liczenia, MR zatrzyma walkę, skieruje zawodników do pozycji stojącej i przyzna każdemu zawodnikowi punkt karny. Następnie MR wznowi walkę z zawodnikami w pozycji stojącej.

11.2.5 Gdy zawodnik zrywa chwyt przeciwnika ciągnącego gardę i nie próbuje angażować się w walkę na ziemi.

11.2.6 Gdy obaj zawodnicy jednocześnie wykazują brak bojowości (przeciąganie) w dowolnej pozycji w meczu.

11.2.7 Wstanie z walki na ziemi i nie powracanie do walki natychmiast po jej zakończeniu.

11.2.8 Pasywność nie będzie odnotowywana, gdy atakujący zawodnik znajduje się w pozycji tylnej kontroli lub dosiadu, jeśli wszystkie aspekty pozycji są przestrzegane.

11.2.9 Gdy zawodnik chwyta wewnętrzną część górnej części lub spodni Gi przeciwnika, gdy wchodzi do środka Gi i gdy zawodnik przekłada rękę przez wewnętrzną część Gi przeciwnika, aby chwycić zewnętrzną część Gi.

* Gdy sytuacja opisana w **11.2.9** występuje podczas poddania, wykonanego przez zawodnika, który atakuje, sędzia przerwie walkę, zasygnalizuje karę dla zawodnika trzymającego wnętrze GI przeciwnika i wznowi walkę w pozycji stojącej.

11.2.10 Położenie dłoni lub stopy na twarzy przeciwnika.

11.2.11 Upadek na ziemię bez chwytu.

11.2.12 Używanie pasa do dowolnej techniki, gdy pas NIE jest zawiązany.

11.2.13 Opóźnianie meczu poprzez brak gotowości do walki w momencie pojawienia się na macie lub poświęcanie zbyt dużej ilości czasu na założenie Gi i pasa. Obejmuje to, ale nie ogranicza się do noszenia niewłaściwego stroju, noszenia zabronionych przedmiotów, zdejmowania pasa, otwierania Gi, zdejmowania hidżabu, gdy zawodnik potrzebuje więcej niż 20 sekund na zawiązanie pasów lub spodni podczas przerwy w meczu.

11.1.14 W przypadku No-Gi Jiu-Jitsu; gdy zawodnik w jakikolwiek sposób chwyta swój strój lub strój przeciwnika.
11.1.15 W dywizjach poniżej 16 lat, zabronione jest, aby zawodnik wskakiwał do zamkniętej gardy lub próbował jakiegokolwiek latającego poddania, gdy jego przeciwnik stoi. Gdy taki ruch ma miejsce, sędzia zatrzymuje walkę i wznawia ją, gdy obaj zawodnicy stoją na środku maty.

11.2.16 Celowe umieszczenie stopy wewnątrz pasa.
11.2.17 Celowe umieszczenie stopy wewnątrz kołnierza.
11.2.18 Celowe umieszczenie stopy wewnątrz połe kimona bez chwytania po tej samej stronie.

11.2.19 Rozmawianie z sędzią (bez powodów medycznych/bezpieczeństwa/munduru) lub zaprzeczanie decyzji podjętej przez sędziego. Komunikowanie się z kimkolwiek innym w celu zaprzeczenia decyzji sędziego werbalnie lub za pomocą gestów jest również niedozwolone.
11.2.20 Niestosowanie się do poleceń sędziego.
11.2.21 Jeśli zawodnik celowo opuści pole walki, aby uniemożliwić przeciwnikowi zdobycie punktu lub utrzymanie dominującej pozycji, MR przyzna przeciwnikowi dwa punkty, a uciekającemu zawodnikowi jeden punkt karny. Kolejność kar na
na tablicy wyników musi być nadal przestrzegana.
11.2.22 Opuszczenie obszaru zawodów po walce przed ogłoszeniem zwycięzcy.
11.2.23 Następujące zachowania są uważane za niewłaściwe podczas meczu i przed ogłoszeniem zwycięzcy, ALE nie podlegają karom dyscyplinarnym: gesty wyższości, tańce i postawy, które są niesportowe, ale nie są wystarczająco poważne, aby uzasadniać punkty karne lub dyskwalifikację.

11.3 Główne faule

Poważne faule są karane automatyczną "dyskwalifikacją". Zawodnicy, którzy zostaną zauważeni przez sędziego jako popełniający poważny faul, zostaną zdyskwalifikowani bez dyskusji.

Następujące działania liczą się jako "Główne faule techniczne:

11.3.1 Stosowanie jakichkolwiek działań z oczywistym zamiarem zranienia przeciwnika.
11.3.2 Umyślne opuszczenie obszaru zawodów, gdy istnieje niebezpieczeństwo poddania się.
11.3.3 Wykonywanie jakichkolwiek blokad atakujących kręgosłup bez duszenia (ciągnięcie z dolnej pozycji nie jest uważane za atak na szyję).
11.3.4 Uderzenie przeciwnika o matę, gdy znajduje się on w pozycji gardy lub utrzymuje kontrolę pleców.
11.3.5 Gdy sędzia zauważy, że zawodnik nie ma na sobie bielizny osobistej pod Gi.
11.3.6 Nakładanie blokad na palce rąk lub nóg.
11.3.7 Stosowanie blokad nóg, które wykorzystują działania skrętne, takie jak haki na piętę, które niebezpiecznie skręcają kostkę i kolano.
11.3.8 Poważne ataki boczne na kolano (krzyżowanie nogi od zewnątrz do wewnątrz, co może uniemożliwić ucieczkę, zwiększając jednocześnie prawdopodobieństwo kontuzji).
11.3.9 Ruch suplex, który celowo wbija głowę lub szyję przeciwnika w podłoże.
11.3.10 Wpychanie palców w oczy przeciwnika.
11.3.11 Gdy zawodnik dusi swojego przeciwnika gołymi rękami (nie używając Gi i jedną lub obiema rękami wokół szyi przeciwnika lub wywiera nacisk na tchawicę przeciwnika za pomocą kciuka) lub blokuje przepływ powietrza do nosa lub ust przeciwnika za pomocą rąk
11.3.12 Gdy zawodnik celowo próbuje doprowadzić do dyskwalifikacji przeciwnika, reagując w sposób, który stawia przeciwnika w niedozwolonej pozycji.
11.3.13 Używanie jakichkolwiek śliskich substancji lub kremów (lekarstw), które mogą wpłynąć na zdolność przeciwnika do działania.
11.3.14 Gdy zawodnik nie jest w stanie wymienić Gi na nowe w czasie określonym przez sędziego.

11.3.15 Gdy zawodnik broniący się w submission hold popełnia karę, która zmusza MR do przerwania pojedynku.

11.3.16 Gdy zawodnik broniący obalenia z jednej nogi, podczas gdy zawodnik atakujący ma głowę poza ciałem przeciwnika, celowo rzuca atakującego na ziemię, chwytając przeciwnika za pas, aby zmusić go do uderzenia głową o podłogę (spiking).

11.3.17 Gdy zawodnik stosuje blokadę zabronioną dla jego dywizji, jak wskazano w tabeli na stronie 47.

TABELA DOZWOLONYCH/ZABRONIONYCH TECHNIK

	U12	U16	U18/U21/Seniors	Techniques
1	X			Submission stretching the legs apart
2	X	X		Choke with spinal lock
3	X	X		Straight foot lock
4	X	X		Forearm choke using the sleeve (Ezequiel)
5	X	X		Frontal guillotine choke
6	X	X		Omoplata
7	X	X		Triangle (pulling head)
8	X	X		Arm triangle
9	X	X		Lock inside the closed guard with legs compressing kidneys or ribs
10	X	X		Wrist lock
11	X	X		Single leg takedown while the attacking athlete has his head outside his opponent body ***
12	X	X		Biceps slicer
13	X	X		Calf slicer
14	X	X		Knee bar
15	X	X		Toe hold
16	X	X	X	Slam
17	X	X	X	Spinal lock
18	X	X	X	Heel hook
19	X	X	X	Locks twisting the knees
20	X	X	X	Knee reaping
21	X	X	X	Scissor takedown
22	X	X	X	In straight foot lock, turning in the direction of the foot not under attack
23	X	X	X	In the toe hold, applying outward pressure on the foot
24	X	X	X	Bending fingers backwards
25	X	X	X	Grab the opponent's belt and throw him to the floor on his head when defending a single leg situation while his opponent's head is on outside of his body
26	X	X	X	Suplex takedown technique, landing with the opponent's head or neck on the ground.

SĘDZIA ZATRZYMA AKCJĘ, ROZDZIELI ZAWODNIKÓW I WZNOWI MECZ BEZ NAŁOŻENIA KARY.

JU-JITSU ASIAN UNION
JJAU
1

2

3

4

5

6

7

8

11

14

17

9

12

15

17.1

10

13

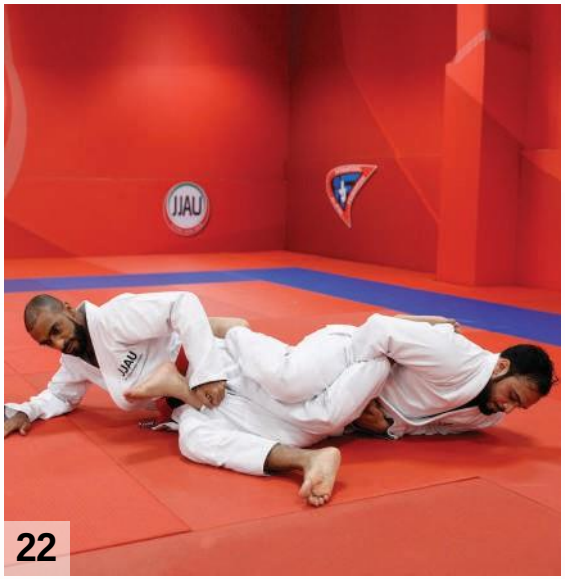
16.1

18

16.2

19

21


22

23

24

25.1

25.2

BOCZNE ATAKI NA KOLANO (ZBIERANIE KOLAN)

Uderzenie kolanem charakteryzuje się umieszczeniem uda zawodnika za nogą przeciwnika, podczas gdy łydka przechodzi nad mięśniem czworogłowym przeciwnika nad przednim kolanem, wywierając nacisk od zewnątrz do wewnątrz..

• Aby stopa została uznana za złapaną lub unieruchomioną, przytrzymanie nie jest wymagane. W odniesieniu do tej zasady, gdy zawodnik stoi i umieszcza ciężar ciała na stopie nogi, która ma kolano w potencjalnie niebezpiecznej pozycji, jest to uważane za złapane lub unieruchomione.

Poważny faul

Poważne ataki boczne na kolano (krzyżowanie nogi od zewnętrznej strony górnego mięśnia czworogłowego przeciwnika do wewnątrz) są karane automatyczną "dyskwalifikacją".

• Gdy zawodnik wykonuje ruch opisany powyżej, a stopa zawodnika atakującego przekracza pionową linię środkową ciała jego przeciwnika.

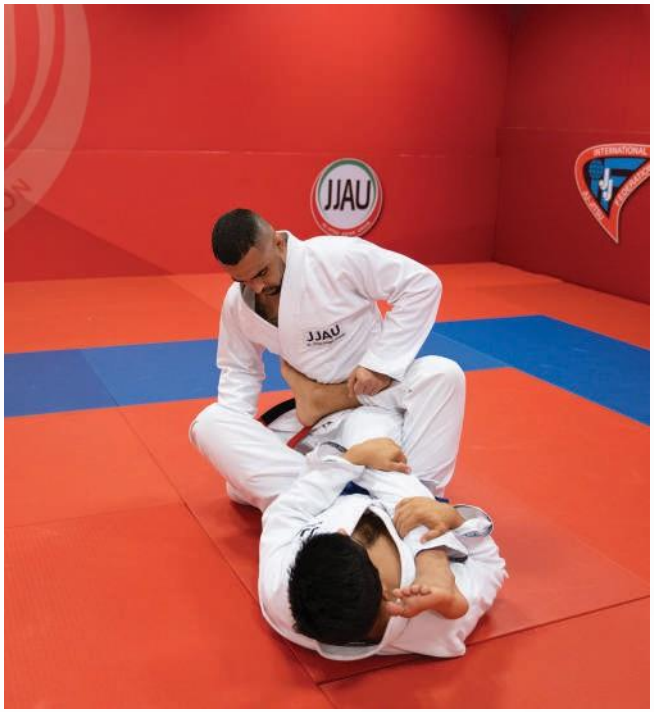
• Gdy stosowany jest chwyt submission hold, faul główny zostanie orzeczony wobec zawodnika, który skrzyżuje nogi w następujących sytuacjach:

Drobny faul

• Gdy zawodnik przesunie stopę w poprzek pionowej linii środkowej ciała przeciwnika, w takim przypadku MR zatrzyma mecz, nałoży karę na zawodnika, który popełnił wykroczenie, przywróci zawodników do pozycji, jeśli to możliwe, i wznowi mecz..

BRAK FAULA

KRZYŻOWANIE STOPY POD KOLANEM



WOLNA STOPA

SEKCJA 12

PRZEBIEG MECZU

SEKCJA 12

PRZEBIEG MECZU

12.1 Zawodnik może wygrać pojedynek przed końcem czasu walki poprzez zastosowanie legalnej dźwigni lub duszenia, które zmusi przeciwnika do klepnięcia lub jeśli MR przerwie pojedynek. Nazywa się to poddaniem.

12.2 Po upływie czasu meczu zwycięzcą zostanie zawodnik, który na koniec walki będzie miał najwięcej punktów.

12.3 Jeśli zawodnicy mają równą liczbę punktów na koniec meczu, zawodnik, który uzyskał największą przewagę, wygrywa mecz.

12.4 Jeśli wynik jest równy zarówno pod względem całkowitej liczby punktów, jak i liczby przewag, zawodnik z najmniejszą liczbą kar wygrywa mecz.

12.5 W przypadku równej liczby punktów, przewag i punktów karnych, mecz zostanie rozstrzygnięty w dogrywce "Złotym Punktem", jak opisano w punkcie **5.11**.

12.6 W przypadku, gdy obaj zawodnicy doznają przypadkowej kontuzji w meczu półfinałowym lub finałowym, w którym wynik jest remisowy w momencie wypadku i żaden z zawodników nie jest w stanie kontynuować rywalizacji, wynik zostanie ustalony w drodze losowania.

SEKCJA 13

WALK-OVER I WYCOFANIE

SEKCJA 13

WALK-OVER I WYCOFANIE

13.1 Decyzja "wygrana przez walkower" zostanie przyznana przez MR każdemu zawodnikowi, którego przeciwnik nie stawi się na swój mecz po trzykrotnym wezwaniu przez co najmniej 3 minuty.

13.2 Decyzja "wygrana przez wycofanie" zostanie wydana przez MR zawodnikowi, którego przeciwnik wycofa się z zawodów w trakcie meczu.

SEKCJA 14

URAZY, CHOROBY I WYPADKI

SEKCJA 14

URAZY, CHOROBY I WYPADKI

14.1 W każdym przypadku, gdy mecz zostaje przerwany z powodu kontuzji jednego lub obu zawodników, MR może zezwolić na maksymalnie 2 minuty odpoczynku dla kontuzjowanego(-ych) zawodnika(-ów). Łączny czas odpoczynku na zawodnika w każdym pojedynku powinien wynosić 2 minuty.

14.2 Czas doliczony rozpoczyna się i kończy na komendę MR.

14.3 Jeśli jeden z zawodników nie jest w stanie kontynuować, MR podejmie decyzję po rozważeniu następujących kwestii:

14.3.1 Gdy przyczyna kontuzji jest przypisana kontuzjowanemu zawodnikowi, kontuzjowany zawodnik przegrywa mecz.

14.3.2 W przypadku, gdy niemożliwe jest przypisanie przyczyny kontuzji do któregokolwiek z zawodników, zawodnik kontuzjowany przegrywa mecz.

14.3.3 Jeśli kontuzja jest spowodowana niedozwolonym działaniem zawodnika, który nie doznał kontuzji, zostaje on zdyskwalifikowany i przegrywa mecz.

14.4 Jeśli jeden z zawodników zachoruje podczas zawodów i nie jest w stanie ich kontynuować, przegrywa zawody.

14.5 Lekarz zawodów decyduje, czy kontuzjowany zawodnik może kontynuować zawody, czy też nie.

14.6 Jeśli zawodnik straci przytomność lub zasłabnie, walka musi zostać przerwana. Zawodnik nie będzie mógł rywalizować do końca dnia.

14.7 Gdy jeden z zawodników twierdzi, że cierpi na skurcze mięśni, przeciwnik zostaje ogłoszony zwycięzcą meczu.

14.8 Gdy zawodnik wymiotuje lub traci kontrolę nad podstawowymi funkcjami organizmu, z mimowolnym oddawaniem moczu lub nietrzymaniem stolca, podczas walki lub przed ogłoszeniem wyniku przez MR, przegrywa zawody.

SEKCJA 15

HIGIENA

SEKCJA 15

HIGIENA

15.1 Paznokcie muszą być przycięte i krótkie.

15.2 Długie włosy muszą być związane.

15.3 W przypadku urazu skóry, wysypki lub jakiejś choroby należy poinformować o tym lekarza, który ma ostateczną decyzję co do tego, czy zawodnik może wziąć udział w zawodach.

15.4 Poza polem walki zawodnik musi nosić obuwie.

15.5 Gi muszi być czyste i suche, bez zapachu.

** MR może zatrzymać mecz w dowolnym momencie i wymagać od sportowców, aby wypełnili te wymagania.*

SEKCJA 16

UBIÓR/DALSZE WYMAGANIA

SEKCJA 16

UBIÓR/DALSZE WYMAGANIA

16.1 Każdy zawodnik powinien mieć możliwość wejścia na wagę do końca czasu ważenia na każdych zawodach.

16.2 Zawodnicy mogą brać udział w ważeniu bez ortez kolan i łokci, ale muszą je założyć podczas kontroli GI.

16.3 Naszywki mogą być umieszczane wyłącznie w autoryzowanych obszarach GI, jak pokazano na poniższych ilustracjach. Naszywki muszą być wykonane z tkaniny bawełnianej i odpowiednio zszyte. Wszystkie naszywki niezszyte lub umieszczone w niedozwolonych miejscach GI zostaną usunięte przez inspektorów GI.

16.4 Dozwolone: metka marki GI w przedniej dolnej części spodni (zgodnie z ilustracją). Przywieszka musi być wykonana z cienkiego materiału (nie haftowana) i mieć maksymalną powierzchnię 36 centymetrów kwadratowych.

16.5 Używanie jakichkolwiek ochraniaczy na stopy, głowę, spinek do włosów, biżuterii, kubków (ochraniaczy na genitalia) lub innych ochraniaczy wykonanych z twardego materiału, które mogą wyrządzić krzywdę przeciwnikowi lub samemu zawodnikowi, jest zabronione..

16.6 Zabronione jest również używanie ochraniaczy na stawy (kolanowe, łokciowe itp.), które zwiększają objętość ciała do tego stopnia, że utrudniają przeciwnikowi chwytanie GI..

16.7 Zawodnik (dywizja męska i żeńska), który nie ma na sobie bielizny, zostanie zdyskwalifikowany.

16.8 W kategoriach męskich, elastyczna koszulka pod GI jest opcjonalna. W kategoriach kobiecych jest to obowiązkowe. Niedozwolone są koszulki bawełniane lub syntetyczne (poliestrowe).

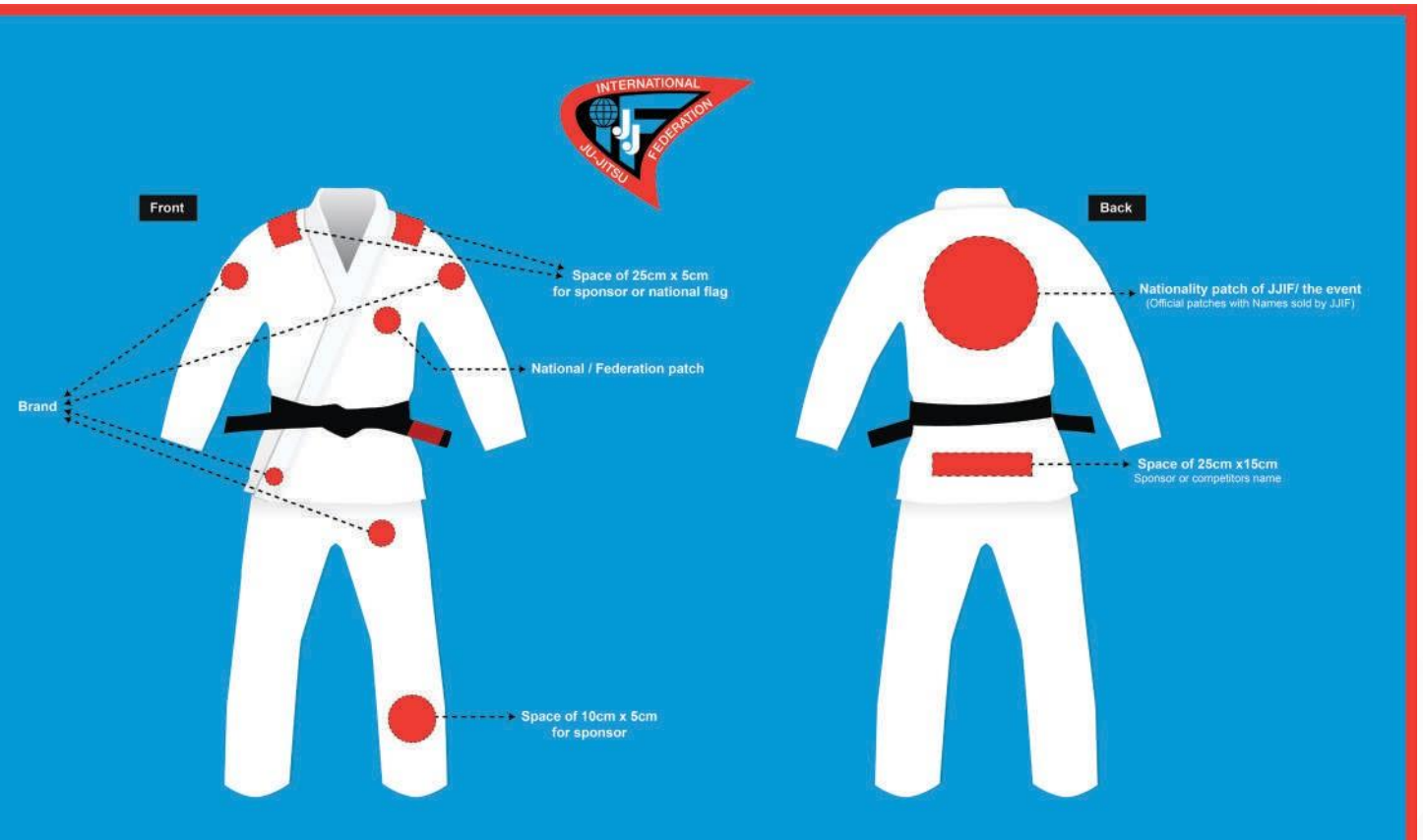
16.9 Wymagania pomiarowe dla Jiu-Jitsu Gi znajdują się na trzeciej ilustracji poniżej.

16.10 Wymagania dotyczące pomiarów dla Jiu-Jitsu Gi znajdują się na stronie 67.

16.11 jednolite wymagania dla zawodów NO GI:

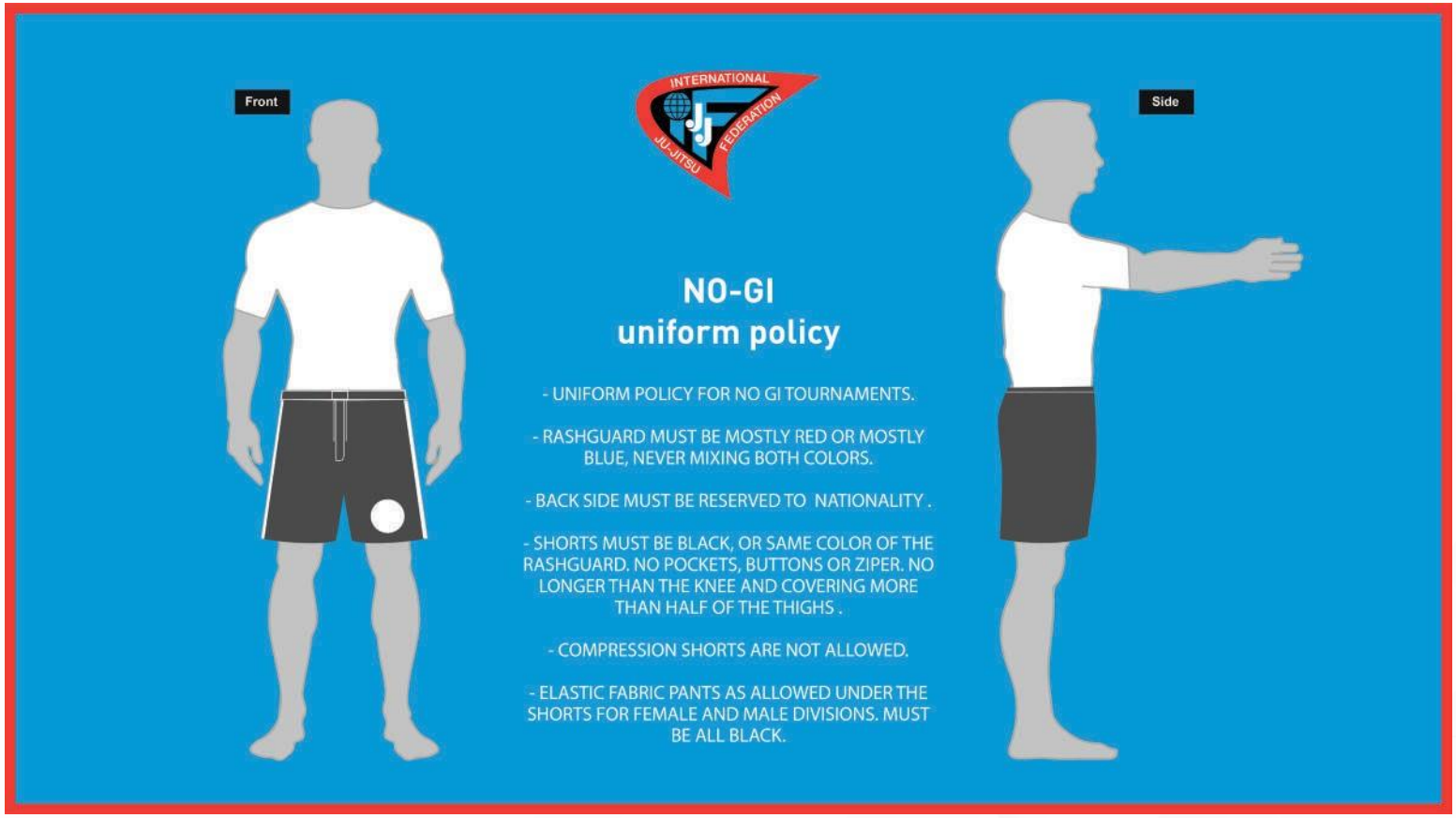
• rash guard: Mężczyźni i kobiety są zobowiązani do noszenia obcisłej koszulki zakrywającej tors i sięgającej do pasa spodenek. Koszulka musi być w większości czerwona lub w większości niebieska. Zawodnicy proszeni są o udział w zawodach w obu kolorach koszulek.

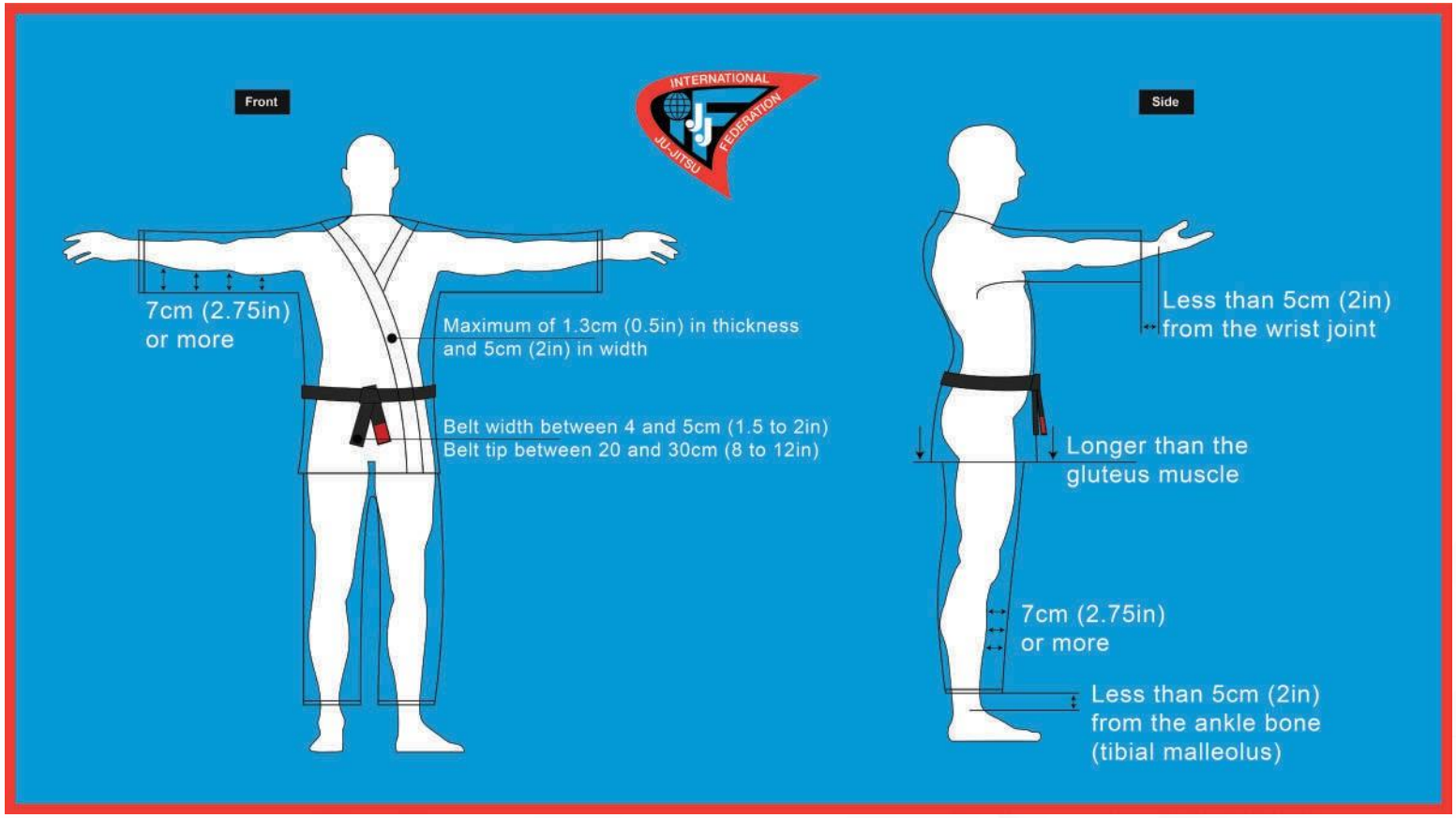
• Spodenki: Spodenki muszą mieć długość co najmniej do połowy uda (nieprzekraczającą 15 cm od kolana) i nie mogą sięgać za kolano. Spodenki mogą mieć kieszenie, ale muszą być one zaszyte i nie mogą mieć guzików, odsłoniętych sznurków ani plastikowych lub metalowych zamków błyskawicznych. Pod spodenkami dozwolone są spodnie kompresyjne, które ściśle przylegają do skóry. Wszystkie spodenki i rajstopy muszą być w większości czarne.



Generalities:

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


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


Front
INTERNATIONAL
JU-JITSU
FEDERATION
Side
7cm (2.75in)
or more
Maximum of 1.3cm (0.5in) in thickness
and 5cm (2in) in width
Belt width between 4 and 5cm (1.5 to 2in)
Belt tip between 20 and 30cm (8 to 12in)
Less than 5cm (2in)
from the wrist joint
Longer than the
gluteus muscle
7cm (2.75in)
or more
Less than 5cm (2in)
from the ankle bone
(tibial malleolus)

SEKCJA 17

ZAWODY Z PODZIAŁAMI PASÓW LUB POZIOMEM

SECTION 17

ZAWODY Z PODZIAŁEM NA PASY LUB POZIOM

W zawodach z podziałami na pasy lub poziomy, organizator, zgodnie ze statutem i wytycznymi JJIF, musi przestrzegać zasad zawartych na tej stronie oraz w tabeli na stronie 37.
Zasady wymienione poniżej nie będą stosowane w zawodach Elite World Ranking.

17.1 DYWZIJE WEDŁUG PASÓW

17.1.1 Białe pasy, zawodnicy początkujący i zawodnicy poniżej 16 roku życia nie mogą wskakiwać do pozycji zamkniętej gardy lub próbować latających poddań w pozycji stojącej. Jeśli zawodnik spróbuje takich ruchów, MR zatrzyma mecz, da karę zawodnikowi, który popełnił wykroczenie i wznowi mecz z zawodnikami w pozycji stojącej na środku maty.

17.1.2 W kategorii U16 zawodnicy nie mogą umieszczać głowy na zewnątrz ciała przeciwnika podczas wykonywania (próby) obalenia za jedną nogę. Jeśli zawodnik podejmie taką próbę, MR zatrzyma mecz i wznowi walkę z zawodnikami w pozycji stojącej na środku maty. Punkty karne nie zostaną przyznane.

17.1.3 Jeśli zostanie udowodnione, że zawodnik jest czarnym pasem w judo lub brał udział w zapasach w stylu wolnym lub grecko-rzymskim lub walczył w MMA jako zawodowiec lub amator, nie może on brać udziału w żadnym turnieju w dywizjach białych pasów lub początkujących..

17.2 dwyizje według poziomu

17.2.1. Adults, Masters and U18

17.2.1.1 Novice: 6 miesięcy doświadczenia w grapplingu
17.2.1.2 Beginner: 6 miesięcy do 2 lat doświadczenia w grapplingu
17.2.1.3 Intermediate: Od 2 do 5 lat całkowitego doświadczenia w grapplingu. Niebieskie pasy BJJ są średniozaawansowane
17.2.1.4 Expert: 5 lat lub więcej doświadczenia w grapplingu. Fioletowy, brązowy i czarny BJJ są ekspertami

17.2.2. Dzieci i młodzież U16

17.2.2.1 Novice:do 6 miesięcy całkowitego doświadczenia w grapplingu. Poddania nie są dozwolone dla U12
17.2.2.2 Beginner: 6 miesięcy do 1 roku doświadczenia w grapplingu
17.2.2.3 Intermediate: 1 rok do 2 lat całkowitego doświadczenia w grapplingu
17.2.2.4 Advanced: 2 do 3 lat całkowitego doświadczenia w grapplingu
17.2.2.5 Expert: 3 lat lub więcej całkowitego doświadczenia w grapplingu
17.2.3 Całkowite doświadczenie w grapplingu obejmuje między innymi doświadczenie w zapasach, BJJ, judo, sambo itp.

17.3 Następny stopień (poziom lub pas) zostanie nałożony przez JJIF na wszystkich zawodników, którzy osiągną którykolwiek z poniższych:

- - Pierwsze miejsce w Pucharze Świata
- - Trzykrotny medalista Pucharu Kontynentalnego
- - Trzykrotny medalista zawodów międzynarodowych
- - Dwukrotne pierwsze miejsce w zawodach międzynarodowych

Tabela techink dozwolonych/zabronionych

Zgodnie z wiekiem, pasem i poziomem zaawansowania

Age Divisions	U12	U16	X	x	U+18/18	X	Techniques
Level Divisions	Novice	Novice Adults All Kids	Beginners	Intermediate	X	Expert (No Gi)	
Belt Divisions	U12	U16	All White Belts and All Belts (U18)	Blue and Purple Belts (18+)	Brown and Black Belts (18+)	X	
1	X						Submission stretching the legs apart
2	X	X					Choke with spinal lock
3	X	X					Straight foot lock
4	X	X					Forearm choke using the sleeve (Ezequiel)
5	X	X					Frontal guillotine choke
6	X	X					Omoplata
7	X	X					Triangle (pulling head)
8	X	X					Arm triangle
9	X	X	X				Lock inside the closed guard with legs compressing kidneys or ribs
10	X	X	X				Wrist lock
11	X	X	X				Single leg takedown while the attacking athlete has his head outside his opponent body
12	X	X	X	X			Biceps slicer
13	X	X	X	X			Calf slicer
14	X	X	X	X			Knee bar
15	X	X	X	X			Toe hold
16	X	X	X	X	x	X	Slam
17	X	X	X	X	x	X	Spinal lock
18	X	X	X	X	X		Heel hook
19	X	X	X	X	X		Locks twisting the knees
20	X	X	X	X	X		Knee reaping
21	X	X	X	X	x	X	Scissor takedown
22	X	X	X	X	X		In straight foot lock, turning in the direction of the foot not under attack
23	X	X	X	X	X		In the toe hold, applying outward pressure on the foot
24	X	X	X	X	x	X	Bending fingers backwards
25	X	X	X	X	x	X	Grab the opponent's belt and throw him to the floor on his head when defending a single leg situation while his opponent's head is on outside of his body
26	X	X	X	X	X	x	Suplex takedown technique, landing with the opponent's head or neck on the ground

SEKCJA 18

WIEK, KATEGORIE WAGOWE I CZAS WALKI

SECTION 18

WIEK, KATEGORIE WAGOWE I CZAS WALKI

18.1 Kategorie wiekowe i czas walki

Następujące kategorie wiekowe i czasy walk są uznawane przez JJIF::

Masters	35+ lat	5 minut
Adults (+18)	18+ lat	5 minut
u18+ (21-21)	20/19/18 lat	5 minut
u16+) 18-18)	17/16 lat	4 minuty
u14+ (16-16)	15/14 lat	3 minut
u14(12+14)	13/12 lat	3 minuty
u10+(12-12)	11/10 lat	3 minuty
u8+(10-10)	9/8 lat	1,5 min

Zawodnicy osiągną wiek w bieżącym roku (od 1 stycznia do 31 grudnia).
Zawodnik może wziąć udział tylko w jednej kategorii wiekowej w tym samym turnieju. Nawet jeśli kategorie odbywają się w różnych dniach, ale w ramach tego samego wydarzenia, ten sam zawodnik nie może rywalizować w obu kategoriach wiekowych.

18.2 Kategorie wagowe dla zawodów indywidualnych

Następujące kategorie wagowe będą używane w Mistrzostwach Świata i zawodach odbywających się pod patronatem JJIF dla poszczególnych dyscyplin..

MĘŻCZYŹNI				KOBIETY			
Adults	U21	U18	U16	Adults	U21	U18	U16
							-32 Kg
			-38 Kg				-36 Kg
			-42 Kg			-40 Kg	-40 Kg
		-46 Kg	-46 Kg	-45 Kg	-45 Kg	-44 Kg	-44 Kg
		-50 Kg	-50 Kg	-48 Kg	-48 Kg	-48 Kg	-48 Kg
-56 Kg	-56 Kg	-55 Kg	-55 Kg	-52 Kg	-52 Kg	-52 Kg	-52 Kg
-62 Kg	-62 Kg	-60 Kg	-60 Kg	-57 Kg	-57 Kg	-57 Kg	-57 Kg
-69 Kg	-69 Kg	-66 Kg	-66 Kg	-63 Kg	-63 Kg	-63 Kg	-63 Kg
- 77 Kg	- 77 Kg	-73 Kg	-73 Kg	-70 Kg	-70 Kg	-70Kg	63+ Kg
-85 Kg	-85 Kg	-81 Kg	73+ Kg	70+ Kg	70+ Kg	70+ Kg	
-94 Kg	-94 Kg	81+ Kg					
94+ Kg	94+ Kg						

Zawodnik nie może być zarejestrowany w więcej niż 1 kategorii wagowej, (t.j. kategorii, do której należy lub bezpośrednio wyższej)

18.3 Kategorie wagowe dla zawodów dziecięcych

Dla kategorii dziecięcych (U14, U12 i U10) JJIF zaleca JJNO stosowanie następujących podziałów. Zalecenia dotyczące zawodów dla dzieci znajdują się w dokumencie Przepisy dla młodzieży.

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

JJAU

JU-JITSU ASIAN UNION