

FIGHTING U16

Spis treści

1. OGÓLNE INFORMACJE	
2 .OBSZAR ZAWODÓW (MIEJSCE WALKI).....	
3 .TRENERZY.....	
4. UBIÓR ZAWODNIKA (SPRZĘT OCHRONNY).....	
5 .KATEGORIE I CZAS.....	
6. SĘDZIOWIE I SEKRETARIAT	
7 PRZEBIEG POJEDYNKU	
8 ZASTOSOWANIE “HAJIME”, “MATTE”, “SONOMAMA” I “YOSHI”	
9 PUNKTY	
10. PUNKTOWANIE FAZY 1	
11. PUNKTOWANIE FAZY 2	
12. PUNKTOWANIE FAZY 3	
13. KARY/ BŁĘDY/ ZABRONIONE ZACHOWANIA	
14. DROBNE BŁĘDY	
15.DUŻE BŁĘDY	
16. POWAŻNE BŁĘDY.....	
17. ROZSTRZYGNIĘCIE WALKI	
18. WALKOWER & WYCOFANIE	
19. KONTUZJA, WYPADEK & CHOROBA	
20. GESTY SĘDZIÓW	

1. OGÓLNE INFORMACJE

1.1. W Fighting dwoje zawodników walczy przeciwko sobie w sportowej rywalizacji Ju-Jitsu.

1.2. Celem tej walki jest zwycięstwo przez pełny ippon (zdobycie perfekcyjnej techniki w fazie 1, 2 i 3) lub zwycięstwo przez zdobycie większej ilości punktów.

1.3. Fighting jest podzielony na trzy fazy:

Faza 1: Uderzenia i Kopnięcia

Faza 2: Rzuty, obalenia, klucze, dźwignie i duszenia.

Faza 3: Techniki w parterze, klucze, dźwignie i duszenia.

1.4. Wszystkie odniesienia w tym dokumencie do terminu „on / ona” należy rozumieć jako „on / ona” lub „jego / jej”.

2. OBSZAR ZAWODÓW (MIEJSCE WALKI)

2.1. Dopuszcza się następujące wymiary obszaru, na którym toczą się zawody.

2.2. Wymiary pola walki: od 12 m x 12 m do 8 m x 8 m.

2.3. Pas bezpieczeństwa między matami – od 1 m do 3 m.

2.4. Pas bezpieczeństwa między polem walki a końcem mat – od 1 m do 2 m.

2.5. W wyjątkowych sytuacjach i okolicznościach sędzia główny zawodów może wyrazić zgodę na inne wymiary, jednak samo pole walki musi mieć wymiary min. 6 m x 6 m.

2.6. Obszar zawodów musi być pokryty matami w różnych kolorach dzieląc obszar walki.

2.7. Obszar poza „polem walki” nazywa się „pas bezpieczeństwa”.

2.8. Pole walki razem z pasem bezpieczeństwa nazywamy obszarem pojedynku.

2.9. Dodatkowe obszary bezpieczeństwa nie zaliczają się do obszaru pojedynku.

3. TRENERZY

3.1. Jeden trener może wspierać rywalizującego sportowca.

3.2. Trener powinien pozostać na granicy pola walki podczas trwania pojedynku.

3.3. Trener jest wzorem do naśladowania, a jego zachowanie musi odzwierciedlać kodeks etyki sztuk walki.

3.4. Trenerzy i inni towarzyszący sportowcom na tatami muszą nosić dres drużyny klubowej w butach sportowych (zamknięte) niedozwolone są krótkie spodnie i czapki.

3.5 W przypadku bloku finałowego ubrania formalne (spodnie plus marynarka) są obowiązkowe dla trenerów.

3.6 Jeśli trener zachowuje się obraźliwie wobec sportowców, sędziów, publiczności lub kogokolwiek innego, sędzia maty może zdecydować o odwołaniu go z obszaru zarezerwowanego dla trenera na pozostały czas pojedynku.

3.7 Jeśli zachowanie ofensywne będzie kontynuowane, sędziowie mogą zdecydować o odwołaniu trenera z oficjalnych miejsc turniejowych.

3.8 Organizator / gospodarz zastrzega sobie prawo do wypraszania osób, które uznane są za „kłopotliwe” z miejsca wydarzenia.

3.9 Trener ma prawo do zgłoszenia 1 challenge w trakcie jednej walki.

3.10 Trenerom zabrania się sugerowania punktacji wpływającej na wynik walki (okrzyki IPPON, WAZARI, SHIDO, CHUI).

Jeżeli trener nie zastosuje się do powyższego przepisu, sędzia maty ma prawo do upomnienia a następnie do odwołania go z obszaru zarezerwowanego dla trenera na pozostały czas pojedynku.

4. UBIÓR ZAWODNIKA (SPRZĘT OCHRONNY)

4.1 Zawodnicy powinni nosić białe, niebieskie lub czarne Ju-Jitsu Gi dobrej jakości które muszą być czyste i utrzymane w dobrym stanie.

4.2 Pas powinien być zawiązany kwadratowym węzłem, wystarczająco ciasnym, aby kurtka nie była zbyt luźna i wystarczająco długa, aby dwukrotnie owijać się wokół ciała i pozostawić między 20 a 30 cm paska po każdej stronie węzła.

4.3 W obszarze pojedynku nie należy nosić butów, a wszyscy zawodnicy będą rywalizować na boso.

4.4 Kurtka powinna być na tyle długa, aby zakryła mięsień pośladkowy i być obwiązana w pasie paskiem, rękawy powinny być na tyle luźne, aby chwyciły i wystarczająco długie, aby zakryły ramię w odległości do 5 cm od nadgarstka stawu nadgarstkowego, rękawy nie mogą być podwinięte.

4.5 Spodnie powinny być luźne i wystarczająco długie, aby zakryły nogę do 5 cm od kostki ,nogawki spodni nie mogą być podwinięte.

4.6 Zawodniczki są zobowiązane nosić biały trykot pod kurtką Gi.

4.7 Dodatkowe wymagania osobiste zakładają czerwone lub niebieskie pasy, w zależności od ich pozycji w pojedynku .

- Pierwszy zawodnik = czerwony pas .

- Drugi zawodnik = niebieski pas .

4.8 Zawodnicy muszą mieć krótkie paznokcie u rąk i stóp.

4.9 Zawodnicy nie mogą nosić niczego, co może zranić lub narazić przeciwnika.

4.10 Okulary nie mogą być noszone, soczewki kontaktowe mogą być noszone na własne ryzyko.

- 4.11 Długie włosy należy związać miękką opaską do włosów.
- 4.12 Jeśli zawodnik nie przestrzega tych zasad, nie będzie mógł rozpocząć pojedynku.
- 4.13 Po powiadomieniu zawodnika, że jego prezencja nie spełnia określonych wymagań, będzie można go zmienić w ciągu 120 sekund .
- 4.14 Dozwolone jest posiadanie ochraniacza na krocze i do ust , zawodniczki mogą mieć ochraniacz na klatkę piersiową.
- 4.15 Dodatkowe wyposażenie ochronne (tj. szelki podtrzymujące bark, orteza stawowa) musi być na tyle miękkie i cienkie, aby nie utrudniać chwytania przeciwnika.
- 4.16 Wszystkie ochraniacze muszą być założone pod Gi.
- 4.17 Zawodnik musi posiadać ochraniacze na dłonie i nogi (niebieskie i czerwone)
- 4.18 Jeśli złamanie zasad zostanie stwierdzone podczas walki, zawodnik jest zdyskwalifikowany.

5. KATEGORIE I CZAS

5.1 Kategorie wiekowe

U-16 / 2008-2007

5.2 Zawodnicy osiągną wiek w bieżącym roku (od 1 stycznia do 31 grudnia)

5.3 Kategorie wagowe

U-16 Men -38 kg , -42 kg , -46 kg , -50 kg , -55 kg , -60 kg , -66 kg , -73 kg , +73 kg

U-16 Women -32 kg , -36 kg , -40 kg , -44 kg , -48 kg , -52 kg , -57 kg , -63 kg , +63 kg

5.4 Czas pojedynku

U-16 / - 3 minuty

5.5. Jeśli zawodnik bierze udział w dwóch kolejnych pojedynkach, należy podać czas odpoczynku dwóch pełnych, regularnych czasów trwania walki między dwoma pojedynkami.

5.6 Zawodnik nie może być zarejestrowany więcej niż jednej kategorii wagowej, tj. kategorii, do której należy lub tej, która jest bezpośrednio wyższa.

6 SĘDZIOWIE I SEKRETARIAT

- 6.1 Sędzia maty który przebywa w obszarze pojedynku powinien kierować pojedynkiem.
- 6.2 Sędzia stolikowy jest odpowiedzialny za sekretariat. On dyktuje punkty i kary dla sędziów punktowych i informuje sędziego maty o upływie czasu walki, czasu Osae-komi i czasu kontuzji.
- 6.3 Najwyższym autorytetem w każdym pojedynku jest sędzia maty odpowiedzialny za walkę.
- 6.4 Działania, które prowadzą do kontuzji lub pełnego ipponu, zawsze podlegają kontroli we współdziałaniu z sędzią głównym .
- 6.5 Działania prowadzące do bezpośredniego hansoku-make muszą zostać skontrolowane przez sędziego głównego zawodów.
- 6.6 Subiektywne interpretacje sędziego dotyczące przyznawania punktów, przewag lub kar są ostateczne i nie mogą ulec zmianie.
- 6.7 Obowiązkiem sędziego jest interweniowanie w pojedynku, gdy uzna to za konieczne ,obowiązkiem sędziego jest utrzymanie zawodników w granicach pola walki.
- 6.8 Sekretariat znajduje się naprzeciwko sędziego maty na początku walki i składa się z dwóch sędziów; jeden odpowiedzialny za działanie elektronicznej tablicy wyników i jeden odpowiedzialny za prowadzenie dokumentacji papierowej .

7. PRZEBIEG POJEDYNKU

- 7.1 Zawodnicy zaczynają stojąc naprzeciw siebie na środku pola walki w odległości około dwóch metrów od siebie. Zawodnik z czerwonym pasem pozostaje po prawej stronie sędziego maty. Na znak sędziego maty zawodnicy składają ukłon najpierw sędziom, a potem sobie nawzajem.
- 7.2 Po słowach sędziego maty “Hajime”, walka zaczyna się w fazie 1.
- 7.3 Po nawiązaniu kontaktu w fazie 1 między zawodnikami poprzez złapanie uchwytu przeciwnika rozpoczyna się faza 2. Uderzenia i kopnięcia w fazie 2 są zabronione.
- 7.4 W momencie, gdy oboje zawodnicy mają oba kolana na macie lub jeden z nich siedzi lub leży na macie pojedynek jest kontynuowany w fazie 3.
- 7.5 Zawodnicy mogą zmieniać fazy podczas walki, ale muszą być aktywni w pierwszej drugiej i trzeciej fazie.
- 7.6 Po komendzie “Matte” zawodnicy muszą wrócić do swoich początkowych pozycji, lub wskazanych przez sędziego maty.

7.7 Jeśli gi zawodników nie są poprawione, sędzia pokazuje znak “popraw gi” i daje zawodnikom 15 sekund na wykonanie polecenia.

7.8 Techniki zaczynające się poza polem pojedynku nie są punktowane. Sędzia maty powinien przerwać walkę poza polem pojedynku i poinstruować zawodników, aby powrócili na środek maty i stanęli naprzeciw siebie w pozycji stojącej.

7.9 Jeśli zawodnik opuszcza pole walki na krócej niż 3 sekundy i zaraz na nie wraca, pojedynek nie powinien zostać przerwany.

7.10 Na końcu walki sędzia maty ogłasza zwycięzcę i nakazuje uklonąć się najpierw do przeciwnika, później do sędziów.

8. ZASTOSOWANIE “HAJIME”, “MATTE”, “SONOMAMA” I “YOSHI”

8.1 Sędzia maty ogłasza “Hajime” aby zacząć walkę albo aby wznowić walkę po komendzie “Matte”.

8.2 Sędzia maty ogłasza “Matte” aby wstrzymać walkę w następujących przypadkach:

8.2.1 Jeśli występuje pasywność w fazie 1.

8.2.2 Jeśli zawodnik ucieka z pola walki.

8.2.3 Jeśli jeden lub dwóch zawodników opuści pole pojedynku w fazie 2.

8.2.4 Jeśli oboje zawodników opuści pole pojedynku w fazie 3.

8.2.5 Jeśli kontakt w fazie 2 lub 3 jest zatrzymany a zawodnicy nie kontynuują żadnej z faz .

8.2.6 Jeśli jeden zawodnik klęczy na kolana, a jego przeciwnik stosuje atemi.

8.2.7 Kiedy czas Osae-komi się skończy.

8.2.8 W przypadku poddania się (zawodnik klepie, pokazuje inne oznaki uległości, krzyczy lub jeśli jeden ze sportowców nie jest w stanie sam odklepać podczas duszenia lub dźwigni).

8.2.9 Jeśli jeden lub dwoje zawodników dozna kontuzji, jest nieprzytomne lub źle się poczuje.

8.2.10 W każdej sytuacji gdy sędzia maty uzna to za potrzebne (np. aby poprawić gi lub wprowadzić punkty)

8.2.11 Jeśli walka dobiegnie końca.

8.3 "Sonomama" może być użyte przez sędziego maty aby tymczasowo zatrzymać zawodników , w tej sytuacji zawodnicy nie mogą się ruszać aż do czasu wznowienia walki przez komendę "Yoshi",

8.4. Komendę "Sonomama" używamy gdy:

8.4.1 Aby dać jednemu lub dwóm zawodnikom ostrzeżenie w fazie 2 lub 3

8.4.2 Aby ukarać jednego lub dwóch zawodników w fazie 2 lub 3

8.4.3 W każdej sytuacji gdy sędzia maty uzna za potrzebne zatrzymanie walki w 2 lub 3 fazie.

8.5 Po "Sonomama" zawodnicy pozostają w pozycji w której byliśmy gdy komenda została ogłoszona.

8.6 Sędzia maty ogłasza "Yoshi" aby wznowić walkę po komendzie "Sonomama".

9. PUNKTY

9.1. Zespół sędziowski składa się z sędziego maty .

9.2 Punkty są przyznawane przez sędziego maty.

10. Punktowanie Fazy 1

10.1 Techniki punktowane w fazie 1:

10.2 Czyste, trafione i w pełni kontrolowane kopnięcie powyżej pasa na tułów lub głowę przeciwnika nie przecinające osi ciała. (IPPON 2 Punkty)

10.3 Czyste, trafione i w pełni kontrolowane uderzenie będące serią na tułów lub głowę przeciwnika nie przecinające osi ciała. (IPPON 2 Punkty)

10.4 Nieprecyzyjne, trafione i w pełni kontrolowane kopnięcie powyżej pasa na tułów lub głowę przeciwnika nie przecinające osi ciała. (Wazaarii 1 Punkt)

10.5 Nieprecyzyjne, trafione i w pełni kontrolowane uderzenie na tułów lub głowę przeciwnika nie przecinające osi ciała. (Wazaarii 1 Punkt)

11. Punktowanie Fazy 2

11.1 Techniki punktowane w fazie 2:

11.2 Duszenia, dźwignie i klucze, w których wyniku przeciwnik odklepał Ippon (3 punkty)

11.3 Jeśli zawodnik nie może odklepać, w każdym przypadku gdy sędzia maty uważa, że zawodnik może być w niebezpieczeństwie, ma przerwać walkę i dać punkt przeciwnikowi.

11.4 Idealny rzut lub obalenie Ippon (2 punkty)

11.5 Lądowanie musi odbyć się na boku, plecach lub brzuchu w płynnym ruchu.

11.6 Nie idealny rzut lub obalenie Wazaari (1 punkt)

11.7 Rzut po którym przeciwnik ląduje na kolanach, łokciach lub pośladkach nie jest punktowany

11.8 W sytuacji gdy jeden zawodnik wykona kontrę na rzut drugiego i oboje lądują w pozycji w której nikt nie ma przewagi w tym samym momencie, nie ma punktów sędziowie ogłaszają jednoczesny rzut (kompensację)

11.9 Idealny rzut lub obalenie Ippon (2 punkty)

-ippon seoi nage

-tai otoshi

-uchi mata

-o uchi gari

-o soto gari

-tani otoshi

-o goshi

12. Punktowanie Fazy 3

12.1 Punktowane techniki w fazie 3:

12.2 Dźwignie, klucze, duszenia i Osae-komi które prowadzą do odklepania przeciwnika Ippon (3 punkty)

12.3 Jeśli zawodnik nie może odklepać fizycznie, może krzyknąć. W każdym przypadku, gdy sędzia maty ma podejrzenie, że zawodnik znajduje się w niebezpieczeństwie, ma przerwać walkę i dać punkt oponentowi.

12.4 Trzymanie ogłoszone jako "Osae-komi" ponad 15 sekund Ippon (2 punkty)

12.5 Trzymanie ogłoszone jako "Osae-komi" przez ponad 10-14 sekund Wazaari (1 punkt)

12.6 Jeśli w trzeciej fazie zostało rozpoczęte trzymanie, a zawodnicy przenieśli się do fazy 2, walka będzie kontynuowana.

12.7 Trzymanie rozpoczęte w czasie walki jest kontynuowane nawet po upływie czasu walki do momentu komendy zatrzymującej trzymanie. Jeśli trzymanie zostanie przerwane przed upływem 15 sekund sędzia ogłasza komendę "Toketa".

12.8 Osae-Komi może być ogłoszone tylko gdy:

12.8.1 Trzymana osoba leży na macie. Techniki kontrolne mogą być stosowane gdy przeciwnik leży na plecach, boku lub brzuchu.

12.8.2 Nogi Tori są wolne.

12.8.3 W przypadku kontroli pleców, nogi są uważane za wolne.

12.8.4 Uke jest obciążony i nie może się swobodnie poruszać. Tori ma kontrolę nad uke.

12.9 Osae-Komi jest kontynuowane nawet jeśli.

12.9.1 Osoba kontrolowana jest w stanie złapać nogę Torii.

12.10 Toketa jest ogłoszona gdy:

12.10.1 Osoba kontrolowana jest w stanie złapać nogę Tori powyżej kolana.

12.10.2 Kontrolowana osoba jest w stanie złapać obie nogi Torii.

12.10.3 Osoba kontrolowana może obrócić swojego przeciwnika (z wyjątkiem trzymania od tyłu).

12.10.3 Oboje zawodnicy opuszczają pole walki całkowicie

12.10.4 Shido za wychodzenie za matę powinno być dane zawodnikowi, który aktywnie próbuje wyjść za matę.

12.11 Techniki kończące, w których zawodnik kontroluje górne partie ciała przeciwnika (tj. Sankaku-jime i Juji-gatame), są liczone jako Osae-komi

12.12 Punkty za różne techniki kontroli nie mogą być gromadzone (tj. Osae-Komi, który jest trzymany dłużej niż 10 sekund, i dźwignia na ramię nie da Waza-Ari i Ippon) Jest to możliwe tylko wtedy, gdy sędzia maty zatrzyma się przed Osae -Komi ogłaszając „Toketa”.

12.13 Punktowane techniki w fazie 3:

- Kesa-gatame.

- Kami-shiho-gatame.

-Yoko-shiho-gatame

-Tate-shiho-gatame.

-Kuzure-kesa-gatame.

-Ushiro-kesa-gatame.

-Kata-gatame.

-Kuzure-kami-shiho-gatame

13. KARY/BŁĘDY/ZABRONIONE ZACHOWANIA

13.1 Kary muszą być dawane przez sędziego maty. Jeśli akcja pasuje do kilku kryteriów dawana jest najsurowsza kara.

13.2 Błędy popełnione w wyniku zastosowania punktów i kar powinny być poprawione przez

sędziego stolikowego.

14. Drobne błędy

14.1 Drobne błędy są karane przez Shido i przeciwnik dostaje Wazaari (1 punkt)

14.2 Akcje postrzegane jako drobne błędy:

14.2.1 Uderzenie po przechwycie

14.2.2 Kopnięcie poniżej pasa

14.2.3 Wyjście za matę.

14.2.4 "Pasywność"

14.2.5 Pasywność powinna zostać zastosowana, jeśli zawodnicy nie przeszli do następnej fazy w ciągu 30 sekund. Sędziowie poza matą informują sędziego maty, gdy minie 30 sekund bez przejścia do następnej fazy. Jeśli zawodnik wykorzysta okazję nie powinno to być karane przez Shido. Jeśli takie zachowanie się powtarza i pokazuje brak walki w 2 lub 3 fazie, zawodnik jest karany Shido za pasywność

14.3 Wszystkie fazy: nieokazywanie żadnej aktywności w celu zdobycia punktów

14.3.1 Zastosowanie fałszywego ataku, którego jedynym celem jest przejście do fazy 3

14.3.2 Wyłącznie blokowanie ataków przeciwnika bez zastosowania własnej techniki

14.3.3 III faza: bezpośredni powrót do fazy 2, bez próby podjęcia walki w fazie 3

14.4 Mubobe.

14.4.1 Rozpoczęcie akcji podczas której zawodnik naraża siebie samego.

14.4.2 Możliwe jest ukaranie Mubobi dla jednego zawodnika i przyznanie punktów dla drugiego za tę samą akcję.

14.5 Wyjście za matę.

14.5.1 Opuszczenie pola pojedynku , tak, że obie stopy znajdują się poza nim.

14.5.2 Celowe wypchnięcie przeciwnika z pola walki.

14.5.3 Jeśli zawodnik opuszcza pole walki na krótką chwilę i zaraz wraca, nie powinien być karany. Jeśli zawodnik opuszcza pole walki w celu uniknięcia niebezpiecznych technik, nie powinien być karany.

14.5.4 Wypchnięcie poza pole walki podczas trzymania karane jest jako wyjście za matę

- 14.6 Uderzenie po przechwycie.
- 14.6.1 Stosowanie uderzeń w fazie 2 lub 3
- 14.6.2 Inicjowanie akcji po Matte.
- 14.6.3 Kontynuowanie walki po komendzie Matte albo Sonomama
- 14.7 Zakazana technika.
- 14.7.1 Uderzenie poniżej pasa.
- 14.7.2 Uderzenie przeciwnika, który upadł
- 14.7.3 Stosowanie kluczy i dźwigni na palce rąk i nóg
- 14.7.4 Uciskanie nerek lub żeber nogami w gardzie
- 14.7.5 Duszenie przeciwnika gołymi rękami.
- 14.7.6 Umieszczenie ręki lub stopy na twarzy przeciwnika w fazie 2 lub 3
- 14.8. Tracenie czasu
- 14.8.1 Jeśli zawodnik przychodzi nieprzygotowany na walkę , kara będzie dana po ukłonie, przed komendą Hajime.
- 14.8.2 Brak poprawionej Gi przy powrocie do pozycji stojącej.
- 14.8.3 Brak gotowości do walki 20 sekund po pokazaniu przez sędziego znaku "popraw Gi i ochraniacze"
- 14.8.4 Tracenie czasu celowo (ściągnięcie pasa, poprawianie Gi, itd)

15. Duże błędy

- 15.1 Poważne błędy są karane Chui, a przeciwnik otrzymuje 2 Wazaari (2 punkty)
- 15.2 Akcje postrzegane jako duże błędy.
- 15.3 Niebezpieczny rzut/sprowadzenie.
- 15.3.1 Wykonanie rzutu lub obalenia, gdzie przeciwnik ląduje poza obszarem pojedynku.
- 15.3.2 Wykonanie rzutu lub obalenia, po którym przeciwnik nie jest w stanie kontynuować walki.
- 15.4 Niesłuchanie instrukcji sędziego.
- 15.4.1 Ignorowanie instrukcji sędziego maty.
- 15.4.2 Dostawanie kary Shido za to samo kilka razy.
- 15.4.3 Trzeci przypadek drobnego błędu w tej samej walce jest karany Chui. Sędzia maty powinien poinformować o tym wcześniej zawodników, ale nie jest to konieczne.
- 15.4.4 Niepotrzebne uwagi.
- 15.4.5 Rozmawianie z trenerem podczas walki.
- 15.4.6 Robić niepotrzebne gesty, uwagi, tańce i zachowania, które są niesportowe względem przeciwnika, sędziów albo kogokolwiek, ale nie są dość poważne do zdyskwalifikowania z zawodów.
- 15.4.7 Niekontrolowana technika
- 15.4.8 Niedozwolona technika

16. Poważne błędy

16.1 Poważne błędy są karane Hansoku-make.

16.2 Za pierwszym razem, gdy zawodnik popełnia poważny błąd, przegrywa mecz (wynik ustawiony na 0), a wynik przeciwnika jest ustawiony na 50.

16.3 Za drugim razem, gdy zawodnik popełnia poważny faul, przegrywa mecz (wynik ustawiony na 0) i wynik przeciwnika jest ustawiony na 50. Dodatkowo, zostaje on wyrzucony z turnieju i traci wszystkie walki, medale i punkty kwalifikacyjne we WSZYSTKICH kategoriach wagowych danej konkurencji .

16.4 Jeśli obaj zawodnicy zostaną ukarani Hansoku-make, nastąpi rewanż, jeśli obydwaj zawodnicy są zdyskwalifikowani nie ma przerwy pomiędzy pojedynkiem a dodatkowym pojedynkiem. Punkty i kary nie są przenoszone. Jeśli jeden z zawodników został już wcześniej ukarany "Hansoku-make", to drugi zawodnik wygra automatycznie

16.5 Akcje uznawane za poważne błędy

16.6 Wykonanie akcji, która może zranić oponenta.

16.6.1 Techniki, które powodują krwawienie (ale nie na skutek ponownego otwarcia istniejącej rany) muszą być ocenione przez sędziego maty, w celu określenia na podstawie sytuacji, czy: "Mubobi" (Shido), "Niebezpieczne uderzenie" (Chui) lub "Akcja, która może zranić oponenta" (Hansoku-make) miała miejsce.

16.7 Wykonanie rzutu z dźwignią albo duszeniem

16.7.1 Rzucenie albo obalenie przeciwnika z dźwignią lub kluczem nie będzie karane "Hansoku-make", jeśli przeciwnik wyjdzie z techniki spadając na ziemię (tj. Kote-Gaeshi).

16.8 Dźwignie na szyję lub kręgosłup

16.9 Dźwignie skrętowe na kolano lub stopę

16.10 Wykonanie kami-basami.

16.11 Wykazywanie niesportowych zachowań , które wykraczają poza to, co jest objęte "Niepotrzebnymi uwagami" (tj. przeklinanie, gesty rasistowskie lub w inny sposób obraźliwe). Jeśli zawodnik zostanie ukarany Hansoku-make za zachowanie niesportowe, zostaje natychmiast wyrzucony z turnieju i traci wszystkie walki, medale i punkty kwalifikacyjne we WSZYSTKICH KONKURENCJACH .

17. ROZSTRZYGNĘCIE WALKI

17.1 Full Ippon: Zawodnik może wygrać pojedynek przed końcem czasu walki, jeżeli jeden z zawodników osiągnął co najmniej jeden Ippon w każdej fazie. W tym przypadku, wynik pokonanego zawodnika jest ustawiony na 0 punktów a wynik zwycięskiego zawodnika na 50..

17.2 Wskazanie wygranego zawodnika po upływie czasu walki

17.2.1 Zawodnik z większą ilością punktów jest zwycięzcą.

17.2.2 W przypadku gdy zawodnicy mają ten sam wynik, tę samą liczbę "zaliczonych" faz, wygrywa zawodnik z większą liczbą Ipponów.

17.2.4 W przypadku, gdy obaj zawodnicy zdobędą taką samą ilość punktów, Ippony w takiej samej ilości faz i zdobędą taką samą ilość Ipponów, zwycięzcą jest ten zawodnik, który zdobędzie więcej punktów Ipponami.

17.2.5 W przypadku, gdy obaj zawodnicy zdobędą taką samą ilość punktów, Ippony w takiej samej ilości faz, zdobędą taką samą ilość Ipponów i zdobędą taką samą ilość punktów poprzez Ippony, zwycięzcą jest zawodnik z niższym poziomem kar (Czerwony ma chui, niebieski ma 2 Shido → Niebieski wygrywa).

17.2.6 W przypadku, gdy obaj zawodnicy zdobędą taką samą ilość punktów, Ippony w tej samej ilości faz, zdobędą taką samą ilość Ipponów, zdobędą taką samą ilość punktów Ipponami, będą mieli ten sam poziom kar (obaj zawodnicy 1 chui lub obaj zawodnicy 0 chui), wygrywa zawodnik z mniejszą ilością kar.

17.2.7 W przypadku całkowitego remisu po upływie czasu walki (obaj zawodnicy zdobyli taką samą ilość punktów, Ippony w tej samej ilości faz, zdobyli taką samą ilość Ipponów, zdobyli taką samą ilość punktów Ipponami, mają taki sam poziom kar i taką samą ilość kar): Po 1-minutowej przerwie następuje runda dodatkowa. Czas trwania rundy dodatkowej wynosi 2/3 czasu regulaminowego meczu (U-16 120 sekund ,U-14/U-12 80 sekund). Jeśli po rundzie dodatkowej nadal jest remis całkowity, procedura jest powtarzana. Wyniki, Ippony i kary są przenoszone do rund dodatkowych. Wynik w nawiasie pozostaje wynikiem remisowym z pierwszej rundy.

18. WALKOWER & WYCOFANIE

18.1 Decyzja Fusen-gachi (wygrana przez walkower) jest wydawana przez sędziego maty każdemu zawodnikowi, którego przeciwnik nie stawia się na mecz i został wezwany 3 razy w ciągu 3-minutowego okresu. Punktacja zwycięzcy jest ustalona na 100 punktów.

18.2 Decyzję Kiken-gachi (wygrana przez wycofanie się) sędzia maty wydaje zawodnikowi, którego przeciwnik wycofuje się z zawodów podczas meczu. W tym przypadku wynik zawodnika wycofującego się ustala się na 0 punktów a zwycięzcy na 100 punktów.

19. KONTUZJA, WYPADEK & CHOROBA

19.1 W każdym przypadku, gdy pojedynek jest zatrzymany z powodu kontuzji jednego lub obu zawodników, sędzia maty może zezwolić na maksymalny czas 2 minut dla kontuzjowanego zawodnika(ów). Całkowity czas pomocy medycznej dla każdego zawodnika w każdym pojedynku wynosi 2 minuty.

19.2 Injury-time zaczyna się na komendę sędziego maty.

19.2.1 Sędzia maty powinien zacząć odliczanie "Injury time" kiedy lekarz zacznie zajmować się kontuzjowanym zawodnikiem.

19.3 Jeśli jeden z zawodników jest niezdolny do walki, sędzia maty i podejmuje decyzję biorąc pod uwagę:

19.3.1 Jeżeli przyczyna kontuzji jest przypisana kontuzjowanemu zawodnikowi, kontuzjowany zawodnik przegrywa pojedynek. Jego wynik jest ustawiony na 0 punktów a wynik przeciwnika na 100 punktów.

19.3.2 Jeżeli przyczyna kontuzji jest przypisana zawodnikowi, który nie odniósł kontuzji, zawodnik ten przegrywa pojedynek. Jego wynik jest ustawiony na 0 punktów a wynik przeciwnika na 100 punktów.

19.3.3 Jeśli przyczyna kontuzji jest niemożliwa do przypisania któremuś z zawodników, zawodnik, który nie odniósł kontuzji powinien wygrać pojedynek. Jego wynik ustawiany jest na 100, a wynik kontuzjowanego zawodnika na 0.

19.3.4 Jeśli jeden zawodnik źle się poczuje podczas pojedynku i nie będzie mógł kontynuować, przegra on pojedynek. Jego wynik jest ustawiony na 0 punktów a wynik przeciwnika na 100 punktów.

19.4 Lekarz zawodów decyduje czy chory lub kontuzjowany zawodnik jest w stanie kontynuować walkę.

19.5 Jeśli zawodnik straci przytomność lub jeśli zaniknie mu świadomość, walka musi zostać przerwana, a zawodnik zostaje wydalony z dalszej części turnieju.

19.5.1 Jeśli omdlenie nastąpiło na skutek urazu głowy (tj. uderzenie, kopnięcie, rzut z lądowaniem na głowie), to zawodnik zostanie zawieszony w zawodach na 3 tygodnie. Zawodnik zachowuje wszystkie zwycięstwa, medale i punkty rankingowe, które zdobył do tego momentu.

20. Gesty sędziów

Hajime: Początek walki:



Sędzia stoi pomiędzy zawodnikami i przy pomocy obu rąk ogłasza „Hajime”
Głos musi być mocny i autorytatywny .

Matte: Zatrzymanie walki.



Sędzia podnosi jedną z rąk równoległą do maty na wysokości barku i kieruje spód dłoni z palcami uniesionymi ku górze w stronę stolika.

Głos musi być mocny i autorytatywny .

Ippon:



Sędzia podnosi lewe lub prawe ramię (w zależności od tego, któremu zawodnikowi przyznaje punkty) wysoko nad głowę, z dłonią skierowaną do przodu.

Ippon za 3 punkty:



Sędzia podnosi lewe lub prawe ramię (w zależności od zawodnika, któremu przyznany zostaje punkt), wysoko ponad głowę, z wyraźnie pokazanymi trzema palcami.

Wazaari:



Sędzia podnosi lewe lub prawe ramię, z dłonią skierowaną ku dołowi. Sygnalizacja musi być czytelna dla sędziów stolikowych.

Odwołanie decyzji:



Sędzia podnosi rękę wysoko w górę i macha nią kilka razy nad głową, by odwołać poprzednio pokazaną decyzję.

Pasywność:



Sędzia obraca poziomo przed sobą obiema rękami od łokcia do nadgarstka tworząc tzw. młynek.

Niebezpieczna technika:



Sędzia unosi poziomo lewą lub prawą rękę z zaciśniętą pięścią i wykonuje skrętny ruch do przodu.
(Opisana sygnalizacja musi być pokazana przed udzieleniem kary).

Mubobi:



Nieprzygotowana , niebezpieczna akcja: Sędzia przez krótki czas trzyma wyprostowane ręce z zaciśniętymi pięściami poziomo przed sobą. Po tym geście głośno ogłasza „Mubobi”.

Uderzenie po przechwycie:



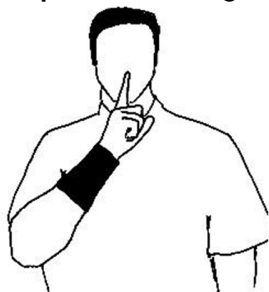
Sędzia jedną ręką pokazuje gest złapania Gi, a drugą uderzenie.

Opuszczenie pola walki/ wyjście za matę:



Sędzia boczny informuje sędziego maty o sytuacji, by ten mógł ogłosić wyjście za matę.

Niepotrzebne uwagi:



Sędzia pokazuje zawodnikowi palec wskazujący na swoich ustach.

Niebezpieczny rzut/obalenie:



Sędzia wskazuje lewą lub prawą ręką (w zależności od tego, czy akcja została wykonana przez czerwonego czy niebieskiego zawodnika) ruch z obszaru walki do obszaru poza obszarem pojedynku.

Toketa (koniec kontroli w 3 fazie)



Sędzia kilka razy macha prawą lub lewą ręką (która sygnalizowała Osae-komi) nad zawodnikami i ogłasza "Toketa". Dłoń jest ustawiona w pozycji pionowej. Znak powinien być ostry, mocny i wyraźny.

Osae-komi (kontrola w 3 fazie)



Sędzia wskazuje na zawodników prawą lub lewą prostą ręką i dłońią i ogłasza wyraźnym głosem "Osae-komi". Sygnał musi trwać przez cały czas, gdy Osae-komi jest aktywne.

Kara (shido, chui, hansoku-make)



Sędzia wskazuje na zawodnika, który ma zostać ukarany, z palcem wskazującym wyciągniętym z zamkniętej pięści i ogłasza odpowiednią karę.

Akcja z obydwu stron (Jednoczesna)



Sędzia ustawia wygięte ramiona poziomo przed ciałem, dotykając pięściami.

Poprawienie Gi



Sędzia krzyżuje ręce przed ciałem prostymi dłońmi, a następnie wskazuje zawodnika, który musi poprawić Gi.

“Nie widziałem”- sygnał



Sędzia zasłania oczy otwartymi dłońmi na krótki czas.

Przerwa (w przypadku Hikiwake przed dodatkową rundą)



Sędzia pokazuje znak "OK", z palcem kciuka prosto w górę, do tabeli wyników, a następnie kieruje zawodników poza obszar walki na przerwę.

Full Ippon (znak sędziego stołu)



Sędzia stołu pokazuje sędziemu maty znak i kolor zwycięzcy.

Wskazanie zwycięzcy



Sędzia wskazuje zwycięzcę pod kątem 45 stopni, prostą ręką z otwartą dłonią i ogłasza wyraźnym głosem "zwycięża zawodnik [odpowiedni kolor]".

Hikiwake (remis)



Sędzia krzyżuje ręce z otwartymi dłońmi i ogłasza Hikiwake.

Yoshi (ogłoszenie kontynuacji walki)



Po wyjaśnieniu przyczyny tymczasowego zatrzymania walki, sędzia maty klepie zawodników dwukrotnie po plecach i silnym głosem ogłasza Yoshi.

Sonomama (sygnał zatrzymania walki)



Sędzia maty klepie zawodników po plecach (zwykle jedno klepięcie wystarczy) w czasie walki i silnym głosem ogłasza Sonomama

Tracenie czasu



Sędzia wskazuje na nadgarstek, tak jak na zegarek, palcem wskazującym.

Czas dla lekarza



Sędzia pokazuje literę T za pomocą obydwu rąk.

Ignorowanie instrukcji sędziego



Sędzia wskazuje na swoje uszy palcami wskazującymi.

Niedozwolona technika



Techniki karane karą shido (dźwignie na palce rąk i nóg, zaciskanie zaplecionych nóg wokół nerek, zadawanie uderzeń lub kopnięć przeciwnikowi, który leży, kopnięcie na nogi). Sędzia przykładą grzbiet otwartej dłoni do przedramienia.