

NE-WAZA GI 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”, “ STOP ” I “YOSHI”	
9 PUNKTY	
10. PUNKTOWANIE W STÓJCE	
11. PUNKTOWANIE PARTERZE	
12. KARY/ BŁĘDY/ ZABRONIONE ZACHOWANIA	
13. DROBNE BŁĘDY	
14.DUŻE BŁĘDY	
15. POWAŻNE BŁĘDY.....	
16. ROZSTRZYGNIĘCIE WALKI	
17. WALKOWER & WYCOFANIE	
18. KONTUZJA, WYPADEK & CHOROBA	

1. OGÓLNE INFORMACJE

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

1.2 Celem tej walki jest zwycięstwo przez zdobycie większej ilości punktów.

1.3 Ne-waza jest podzielony na dwie fazy:

Faza 2: Rzuty, obalenia.

Faza 3: Techniki w parterze .

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 walk: 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 walk.

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, challenge uznany zostaje na koncie zawodnika.

3.10 Trenerom zabrania się sugerowania punktacji wpływającej na wynik walki (okrzyki punkty , kary).

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 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 i czasu kontuzji.

6.3 Najwyższym autorytetem w każdym pojedynku jest sędzia maty odpowiedzialny za walkę.

6.4 Działania, które prowadzą do kontuzji , 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 (zezwala się na łączenie obu funkcji przez jednego sędziego)

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 sędziemu , a potem sobie nawzajem.

7.2 Po słowach sędziego maty hajime, walka zaczyna się w stójce (dozwolone rozpoczęcie walki z pozycji kolan , po uzgodnieniu z trenerami zawodników).

7.3 Po nawiązaniu kontaktu między zawodnikami poprzez przytrzymanie przeciwnika rozpoczyna się walka w stójce . Uderzenia i kopnięcia 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 parterowej.

7.5 Zawodnicy mogą zmieniać płaszczyzny walki podczas walki.

7.6 Po komendzie matte , stop 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 sędziego.

8. ZASTOSOWANIE HAJIME, MATTE, STOP 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:
- 8.3 Jeśli jeden lub dwóch zawodników opuści pole pojedynku w fazie stójki lub parterowej .
- 8.4 Jeśli oboje zawodników opuści pole pojedynku w fazie stójki lub parterowej .
- 8.5 Jeśli kontakt w fazie stójki lub parterowej jest zatrzymany a zawodnicy nie kontynuują żadnej z faz .
- 8.6 Jeśli jeden zawodnik klęczy na kolana, a jego przeciwnik stosuje atemi.
- 8.7 Kiedy czas walki się skończy.
- 8.8 W przypadku poddania się (zawodnik klepie, pokazuje inne oznaki uległości, krzyczy lub jeśli jeden ze sportowców nie jest w stanie sam odklepać).
- 8.9 Jeśli jeden lub dwoje zawodników dozna kontuzji, jest nieprzytomne lub źle się poczuje.
- 8.10 W każdej sytuacji gdy sędzia maty uzna to za potrzebne (np.aby poprawić gi lub wprowadzić punkty)
- 8.11 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,
- 8.12 Komendę sonomama używamy gdy:
- 8.13 Aby dać jednemu lub dwóm zawodnikom ostrzeżenie w fazie stójki lub parterowej
- 8.14 Aby ukarać jednego lub dwóch zawodników w fazie stójki lub parterowej.
- 8.15 W każdej sytuacji gdy sędzia maty uzna za potrzebne zatrzymanie walki..
- 8.16 Po sonomama zawodnicy pozostają w pozycji w której byliśmy gdy komenda została ogłoszona.
- 8.17 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 w stójce

10.1 Techniki punktowane w stójce

10.2 Idealny rzut lub obalenie (2 punkty)

10.3 Kiedy zawodnik, zaczynając ruch z obiema stopami na macie, zmusza swojego przeciwnika do zejścia plecami na ziemię, na bok lub do pozycji siedzącej i utrzyma takie ustawienie na ziemi, w ustabilizowanej pozycji, przez 3 (trzy) sekundy.

10.4 Gdy zawodnik zmusza swojego przeciwnika do zejścia na ziemię na czworakach lub brzuchem do dołu, punkty powinny być przyznawane tylko wtedy, gdy zawodnik wykonujący obalenie ustali tylną klamrę na przeciwniku – dźwignia na przeciwnika nie musi być na miejscu, ale przynajmniej jedno z kolan przeciwnika musi być utrzymywane na ziemi przez 3 (trzy) sekundy.

10.5 Jeśli zawodnik siłą kładzie swojego przeciwnika na ziemię w zewnętrznej części strefy bezpieczeństwa, zawodnik wykonujący obalenie powinien mieć obie stopy w obszarze walki, gdy rozpoczyna ruch. W takim przypadku, jeśli zawodnicy lądują w ustabilizowanej pozycji, sędzia zatrzyma pojedynek dopiero po 3 sekundach utrzymania stabilnej pozycji. Następnie sędzia przyzna punkty i wznowi pojedynek w centrum pola walki. Zawodnicy zostaną umieszczeni w takiej samej pozycji, w jakiej byli, gdy pojedynek został zatrzymany.

10.6 W momencie przerzutu, gdy obaj zawodnicy utrzymują pozycję stojącą przez mniej niż 3 sekundy, a zawodnik broniący się rzuci przeciwnika na plecy lub na bok, nie powinien on dostać dwóch punktów lub punktów przewagi za obalenie.

10.7 W przypadku każdej pozycji zaczynającej się od gardy, w której obaj zawodnicy pozostają w pozycji na obu stopach przez 3 sekundy, walka powinna być uznana za walkę w pozycji stojącej.

10.8 Aby rozpocząć odliczanie 3 sekund, jeden z zawodników musi stać obiema stopami na ziemi, a jego przeciwnik musi mieć co najmniej jedną stopę na ziemi, przy czym kolano jego drugiej nogi nie może w tym samym czasie dotykać maty.

10.9 Gdy przeciwnik ma jedno lub oba kolana na ziemi, zawodnik wykonujący obalenie otrzyma punkty, tylko jeśli stoi w momencie wykonania obalenia. Wyjątkiem może być przerzut wykonany w formie obrony, opisany powyżej, a także kryterium utrzymania 3 (trzy) sekundowej stabilizacji.

Punkty nie powinny być przyznane w sytuacji, w której przeciwnik jest wzięty z kolan, niezależnie czy zostało to zapoczątkowane w gardzie czy innej pozycji z ziemi.

10.10 Gdy zawodnik ściąga swojego przeciwnika na ziemię używając pojedynczego (single- leg) lub podwójnego (duble-leg) obalenia, a przeciwnik ląduje w pozycji siedzącej i z powodzeniem stosuje kontr-obalenie (kolejne uziemienie), tylko zawodnik wykonujący kontr-obalenie powinien

otrzymać 2 (dwa) punkty jeśli utrzyma swoją pozycję przez 3 (trzy) sekundy.

10.11 W przypadku każdej techniki obalenia, w której zawodnik przerzucając swojego przeciwnika na ziemię plecami w dół lub na bok, jednocześnie łąduje w gardzie lub pół-gardzie i od razu zostaje przetoczony przez przeciwnika, powinien on otrzymać punkt przewagi za obalenie, a jego przeciwnik dwa punkty za przetoczenie.

10.12 Zawodnik, który ściąga do parteru w obronie w pozycji back-take, gdzie przeciwnik założył podwójnego haka, lub pojedynczego z obiema stopami nad ziemią, nie otrzyma dwóch punktów lub punktów przewagi za obalenie. Nawet jeśli pozycja ta była utrzymana przez 3 (trzy) sekundy.

10.13 Zawodnik, który zainicjuje obalenie przeciwnika, zanim przeciwnik podjął próbę przejścia gardy, powinien otrzymać dwa punkty lub punkty przewagi.

10.14 Zawodnik, który zainicjuje obalenie przeciwnika, po tym jak przeciwnik podjął próbę przejścia gardy, nie powinien otrzymać dwóch punktów, ani punktów przewagi za ściągnięcie do maty.

10.15 Jeśli przeciwnik wciągnie w zamkniętą gardę i wytrzyma zawieszony w powietrzu, zawodnik będzie musiał odstawić przeciwnika z powrotem na matę w czasie 3 (trzech) sekund i utrzymać pozycję końcową przez 3 (trzy) sekundy, aby móc otrzymać punkty za obalenie.

10.16 Dozwolone rzuty TE-WAZA(wykonywane rękoma), KOSHI-WAZA (rzuty biodrowe), ASHI-WAZA (rzuty nożne)

10.17 Niedozwolone rzuty z wynoszeniem (Ura-Nage)

10.18 Niedozwolone rzuty z uchwytem za samą głowę.

10.19 Niedozwolone Morote-Gari z oderwaniem stóp od maty.

11. Punktowanie w parterze

11.1 Punktowane techniki w parterze

11.2 Przewaga

11.3 Punkt przewagi jest liczony, gdy zawodnik osiągnie punktową pozycję wymagającą 3 (trzech) sekund kontroli, ale nie jest w stanie utrzymać kontroli przez wymagany czas trwania.

11.4 Przewaga jest liczona jako niekompletna pozycja punktowana. Sędzia powinien ocenić, czy przeciwnik był w realnym niebezpieczeństwie i czy zawodnik wyraźnie zbliżył się do osiągnięcia pozycji punktowej.

11.5 Zawodnik otrzymuje punkt przewagi trzymając chwyt, gdy przeciwnik jest w realnym niebezpieczeństwie tuż przed ukończeniem ruchu. Obowiązkiem sędziów jest ocena, jak blisko zakończyło się wstrzymanie dźwigni.

11.6 Punkt przewagi może być przyznany przez sędziego, nawet po zakończeniu pojedynku, ale przed ogłoszeniem wyniku.

11.7 Sędzia może przyznać punkt przewagi tylko wtedy, gdy zawodnik nie jest w stanie już osiągnąć prawidłowej pozycji punktowanej.

11.8 Przykłady punktów przewagi:

- Przewaga za ściągnięcie na ziemię:

Gdy zawodnik wykona ściągnięcie do parteru, a jego przeciwnik łąduje plecami do dołu, na boku lub w pozycji siedzącej na ziemi, bez ustabilizowania pozycji przez 3 (trzy) sekundy.

Kiedy zawodnik, wykonując jednoetapowe ściągnięcie do parteru, lub całą serię, a przeciwnik wraca na swoje stopy, zanim stabilizacja na ziemi została osiągnięta. Punkt przewagi powinien być przyznany tylko jeśli nie ma już możliwości osiągnięcia pełnego ściągnięcia do parteru.

- Przewaga za przejście z gardy:

11.9 Kiedy zawodnik w trakcie przejścia gardy przykryje przeciwnika lub sprawi, że ten odwróci się tyłem, a zawodnik będzie jednocześnie kontrolować jego pozycję żółwia i utrzymywać przynajmniej jedno ze swoich kolan na macie, bez potrzeby zakładania dźwigni.

11.10 Kiedy zawodnik inicjując gardę (lub przechodząc z/do gardy) osiągnie pozycję pół-gardy, kontrolując przeciwnika, ale jednocześnie nie zastygnie w zaistniałej sekwencji.

- Przewaga za kolano na brzuchu:

11.11 Kiedy zawodnik umieszcza kolano na brzuchu swojego przeciwnika, ale stawia kolano, a nie stopę swojej drugiej nogi na ziemi.

- Przewaga z dosiadu:

11.12 Gdy zawodnik na górze i wolny od gardy lub pół gardy usiłuje usiąść na tułowiu przeciwnika i trzyma dwa kolana lub jedną stopę i jedno kolano na ziemi, patrząc w stronę głowy przeciwnika, ale z ramionami przeciwnika uwieczonymi pod jego / jej nogami.

- Przewaga z kontroli zza pleców:

11.13 Kiedy zawodnik zdobywa plecy swojego przeciwnika i kładzie pięty pomiędzy udami przeciwnika, ale łapie obie ręce przeciwnika.

11.14 Gdy zawodnik zdobywa plecy swojego przeciwnika, ale krzyżuje nogi, mocuje figurę-cztery wokół talii lub kładzie tylko jedną piętę pomiędzy udami przeciwnika.

- Przewaga z przetoczenia

11.15 Kiedy po wyraźnym spowodowaniu utraty równowagi przez przeciwnika, zawodnik osiąga pozycję końcową, ale nie jest w stanie utrzymać jej przez 3 sekundy.

Konkretnie przypadki, w których punkty przewagi nie są przyznawane

11.16 Osiągnięcie półgardy nie gwarantuje przewagi punktowej dla zawodnika znajdującego się na górze, jeśli ruch nie był uprzednio zainicjowany przejściem gardy.

11.17 Zawodnik, który zostanie ściągnięty do parteru i zdoła przewrócić się i przyjąć górne pozycje, nie otrzymuje punktów przewagi od sędziego.

11.18 Zawodnicy, którzy rozpoczynają ruch przetoczenia, ale celowo nie starają się ukończyć ruchu, aby zachować obronną pozycję, nie otrzymują punktu przewagi.

11.19 Punkty przewagi nie zostaną przyznane za przetoczenia, które rozpoczynają się i kończą w 50/50.

11.20 Punkty przewagi nie zostaną przyznane zawodnikowi, który wykonuje ściągnięcie przeciwnika do parteru jedną nogą, blokując nogę przeciwnika i wyciągając go poza obszar walki, co jednocześnie wymagało przerwania walki przez sędziego.

11.21 Punkty przewagi nie zostaną przyznane zawodnikowi, który wykonując całkowite przetoczenie, doprowadza do wyrzucenia przeciwnika poza obszar walki, bez możliwości wylądowania na stopach w żadnym momencie trwania ruchu.

11.22 Kolano na brzuch (2 punkty)

11.23 Pozycja, w której sportowiec będący na górze i wolny od gardy przeciwnika, położy kolano lub gołeń (odcinek bliższy klatce przeciwnika) na brzuchu przeciwnika, klatce lub żebrach, bez

jednoczesnego dotykania drugim kolanem maty i trzyma tę pozycję przez 3 (trzy) sekundy, podczas gdy przeciwnik leży na plecach lub boku.

11.24 Przetoczenie (2 punkty)

11.25 Gdy zawodnik na dole, z przeciwnikiem trzymającym gardę lub pół-gardę, odwróci pozycję, zmuszając przeciwnika, który był na górze, aby był na dole - i utrzymuje go w tej pozycji przez 3 (trzy) sekundy.

11.26 Gdy zawodnik na dole, z przeciwnikiem trzymającym gardę lub pół-gardę, odwróci pozycję, przeciwnik odwróci się z powrotem na czworakach, a zawodnik, który zainicjował odwrócenie, zablokuje plecy przeciwnika - bez potrzeby umieszczania dźwigni, ale utrzyma przeciwnika co najmniej jednym kolanem na ziemi przez 3 (trzy) sekundy.

11.27 Gdy zawodnik na dole, z przeciwnikiem trzymającym gardę lub pół-gardę, uzyska dostęp do jego stóp, położy przeciwnika na ziemi i utrzyma uchwyt niezbędny do przytrzymania przeciwnika w dolnej pozycji przez 3 (trzy) sekundy.

11.28 Powyższe przykłady nie przedstawiają pełnego zestawu sytuacji, które mogą uzasadniać punkty w każdej sytuacji walki.

11.29 Przejście gardy (3 punkty)

11.30 Gdy zawodnik znajdujący się na najwyższej pozycji pokona nogi przeciwnika w dolnym położeniu (przejście gardy lub pół gardy) i utrzymuje nad nim kontrolę boczną lub pozycję północ-południe przez 3 (trzy) sekundy.

11.31 Pozycja boczna kontrola północ-południe przeciwnik leżący na boku.

Uwaga 1: Garda odnosi się do pozycji, w której jedna lub dwie nogi są użyte, aby zablokować przeciwnikowi znajdującemu się w parterze osiągnięcie pozycji bocznej lub pozycji północ-południe.

Uwaga 2: pół-garda to garda, w której zawodnik na dole leży na plecach lub boku i ma uwięzioną jedną z nóg, co uniemożliwia mu osiągnięcie kontroli bocznej lub północ-południe nad dolną pozycją i taka pozycja jest utrzymana przez 3 (trzy) sekundy.

Przykł. 1: pół-garda z prawą nogą uwięzioną, jego lewa noga jest ustawiona wzdłuż prawej nogi przeciwnika trzymającego gardę.

Przykł. 2: odwrócona pół-garda z prawą nogą uwięzioną, jego lewa noga znajduje się obok lewej nogi zawodnika trzymającego gardę.

11.32 Kontrola z za pleców (4 punkty)

11.33 Kiedy sportowiec przejmuje kontrolę nad plecami przeciwnika, umieszczając pięty pomiędzy udami przeciwnika bez krzyżowania nóg i w pozycji blokującej jedno z ramion przeciwnika bez uwięzienia ramienia znajdującego powyżej linii barków - i taką pozycję utrzymuje przez 3 (trzy) sekundy

12. KARY/BŁĘDY/ZABRONIONE ZACHOWANIA

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

najsurowsza kara.

12.2 Błędy popełnione w wyniku zastosowania punktów i kar powinny być poprawione przez sędziego stolikowego.

13. Drobne błędy

13.1 Drobne błędy są karane przez sędziego karą ostrzeżenia bez odejmowania punktu

13.2 Akcje postrzegane jako drobne błędy:

13.3 Pasywność

13.4 Wszystkie fazy: nieokazywanie żadnej aktywności w celu zdobycia punktów

13.5 Wyłączenie blokowanie ataków przeciwnika bez zastosowania własnej technik

13.6 Rozpoczęcie akcji podczas której zawodnik naraża siebie samego.

13.7 Wyjście za matę.

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

13.9 Celowe wypchnięcie przeciwnika z pola walki.

13.10 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.

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

13.12 Uderzenie po przechwycie.

13.13 Inicjowanie akcji po matte , stop

13.14 Kontynuowanie walki po komendzie matte , stop

13.15 Uderzenie poniżej pasa.

13.16 Uderzenie przeciwnika, który upadł

13.17 Tracenie czasu

13.18 Jeśli zawodnik przychodzi nieprzygotowany na walkę , kara będzie dana po ukłonie, przed komendą hajime , start

13.19 Brak poprawionej Gi przy powrocie do pozycji stojącej.

13.20 Brak gotowości do walki 20 sekund po pokazaniu przez sędziego znaku "popraw Gi "

13.21 Tracenie czasu celowo (ściąganie pasa, poprawianie Gi, itd)

14. Duże błędy

14.1 Poważne błędy są karane karą jednego punktu który otrzymuje przeciwnik

14.2 Akcje postrzegane jako duże błędy.

- 14.3 Niebezpieczny rzut/sprowadzenie.
- 14.4 Wykonanie rzutu lub obalenia, gdzie przeciwnik ląduje poza obszarem pojedynku.
- 14.5 Wykonanie rzutu lub obalenia, po którym przeciwnik nie jest w stanie kontynuować walki.
- 14.6 Niesłuchanie instrukcji sędziego.
- 14.7 Ignorowanie instrukcji sędziego maty.
- 14.8 Otrzymanie kary za to samo przewinienie po raz drugi.
- 14.9 Sędzia maty powinien poinformować o tym wcześniej zawodników, ale nie jest to konieczne.
- 14.10 Niepotrzebne uwagi.
- 14.11 Rozmawianie z trenerem podczas walki.
- 14.12 Robić niepotrzebne gesty, uwagi, tańce i zachowania, które są niesportowe względem przeciwnika, sędziów albo kogokolwiek, ale nie są dość poważne do zdyskwalifikowania z zawodów.
- 14.13 Niedozwolone rzuty z wynoszeniem (Ura-Nage)
- 14.14 Niedozwolone rzuty z uchwytem za samą głowę.
- 14.15 Niedozwolone Morote-Gari z oderwaniem stóp od maty
- 14.16 Niedozwolone trzymania z samą głową.
- 14.17 Rozciąganie nóg
- 14.18 Ściąganie głowy w trójkącie
- 14.19 Suples

15. Poważne błędy

- 15.1 Poważne błędy są karane Hansoku-make , dyskwalifikacją
- 15.2 Duszenie z dźwignią prostą na kręgosłup
- 15.3 Taktarov
- 15.4 Skorpion - dźwignia uciskowa na żebra
- 15.5 Dźwignia na nadgarstek
- 15.6 Obalenie za jedną nogą przy jednoczesnym ataku dźwignią na kolano
- 15.7 Dźwignia rozporowa na kolano
- 15.8 Dźwignia prosta na kolano
- 15.9 Klucz na stopę
- 15.10 Rozbicie
- 15.11 Dźwignia prosta na kręgosłup
- 15.12 Dźwignia skrętna na kolano
- 15.13 Skrętówka
- 15.14 Przełożenie Nogi przez środkową linię ciała przeciwnika przy wyłapaniu nogi

- 15.15 Obalenie nożycowe
- 15.16 Taktarov- ze skruceniem się do nie atakowanej stopy
- 15.17 Odwrotny klucz na stopę
- 15.18 Dźwignia na palec
- 15.19 Łapanie przeciwnika za pas przy obronie obalenia do jednej nogi , gdy głowa przeciwnika jest na zewnątrz
- 15.20 Wykonanie akcji, która może zranić oponenta.
- 15.21 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 lub akcja, która może zranić oponenta miała miejsce.
- 15.22 Wykonanie rzutu z dźwignią albo duszeniem
- 15.23 Rzucenie albo obalenie przeciwnika z dźwignią lub kluczem nie będzie karane hansoku-make , dyskwalifikacją jeśli przeciwnik wyjdzie z techniki spadając na ziemię (tj. kote-gaeshi).
- 15.24 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 , dyskwalifikacja za zachowanie niesportowe, zostaje natychmiast wyrzucony z turnieju i traci wszystkie walki, medale i punkty kwalifikacyjne we WSZYSTKICH KONKURENCJACH .
- 15.25 Za pierwszym razem, gdy zawodnik popełnia poważny błąd, przegrywa mecz (wynik ustawiony na 0), a wynik przeciwnika jest ustawiony na 100.
- 15.26 Za drugim razem, gdy zawodnik popełnia poważny faul, przegrywa mecz (wynik ustawiony na 0) i wynik przeciwnika jest ustawiony na 100. Dodatkowo, zostaje on wyrzucony z turnieju i traci wszystkie walki, medale i punkty kwalifikacyjne we WSZYSTKICH kategoriach wagowych danej konkurencji .
- 15.27 Jeśli obaj zawodnicy zostaną ukarani hansoku-make , dyskwalifikacją 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", dyskwalifikacja to drugi zawodnik wygra automatycznie

16. ROZSTRZYGNIĘCIE WALKI

- 16.1 Zawodnik może wygrać pojedynek przed końcem czasu walki, jeżeli jeden z zawodników osiągnął różnicę punktową 14 punktów niezależnie od wyniku.
- 16.2 Wskazanie wygranego zawodnika po upływie czasu walki
- 16.3 Zawodnik z większą ilością punktów jest zwycięzcą.
- 16.4 W przypadku gdy zawodnicy mają ten sam wynik, tę samą liczbę kar , wygrywa zawodnik z większą liczbą punktów .

16.5 W przypadku, gdy obaj zawodnicy zdobędą taką samą ilość punktów, tą samą ilość kar następuje wskazanie zwycięzcy przez sędziego maty biorąc pod uwagę przebieg całego pojedynku.

17. WALKOWER & WYCOFANIE

17.1 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.

18. KONTUZJA, WYPADEK & CHOROBA

18.1 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.

18.2 Injury-time zaczyna się na komendę sędziego maty.

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

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

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

18.3.2 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.

18.3.3 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.

18.3.4 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.

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

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

18.5.1 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.

