



Président du CJJIF Vl. Shypinskyi 2022

Règles des: Championnats Sports de Combat Ju-Jutsu CJJIF

1. DISPOSITIONS GÉNÉRALES

1.1. Les règles suivantes des championnats de sports de combat Ju-Jutsu (ci-après "Règles") définissent les principes fondamentaux de l'organisation et de la conduite des championnats Ju-Jutsu Combat Sports dans le monde. Ces règles sont créées conformément aux règles et règlements de la Fédération Internationale de Combat Ju-Jutsu (CJJIF).

1.2. Ces règles s'appliquent à toutes les disciplines incluses dans le championnat sportif Combat Ju-Jutsu.

1.3. Abréviation utilisée dans les règles:

CJJIF ou "Fédération" - Combat Ju-Jutsu Internationale Fédération .

1.4. Les championnats de sports de combat Ju-Jutsu se déroulent conformément aux

dispositions relatives à l'organisation des championnats de combat Ju-Jutsu pertinents et approuvé par les organisateurs.

1.5 Tous les concurrents inscrits doivent se conformer à toutes les règles susmentionnées ici, ainsi qu'avec les Règles CJJIF.

1.6. Les championnats de combat Ju-Jutsu ont lieu dans le but de:

- a) Développer et vulgariser Combat Ju-Jutsu dans le monde entier;
- b) Choisir les meilleurs athlètes Ju-Jutsu Combat du monde dans tout les continents et au niveau des championnats nationaux
- c) Améliorer les compétences sportives et performer selon les normes de classifications sportives unifiées
- d) Identifier les candidats pour les équipes de club, les équipes régionales et les équipes nationales
- e) Établir de nouveaux records dans les disciplines de combat Ju-Jutsu
- f) Améliorer les méthodes et les pratiques d'arbitrage des championnats de combat Ju-Jutsu.
- g) Échanger expériences, connaissances et informations.

2. PROGRAMME ET NATURE DES CONCOURS

2.1. Catégories et types d'événements.

2.1.1. Les compétitions se déroulent dans les trois domaines suivants:

- 1) Contact complet
- 2) Contact étroit
- 3) Combat au sol
- 4) Self défense

2.1.2. Les concurrents peuvent participer à:

- 1) Compétitions individuelles;
- 2) Compétitions par équipes;
- 3) Ou des compétitions mixtes.

La nature du concours est déterminée par le règlement dans chaque cas individuellement

Dans la compétition individuelle, seuls les résultats individuels sont pris en compte et ils déterminent les places dans chaque catégorie de poids.

Dans le cadre des compétitions par équipes, les équipes se font concurrence et les places sont déterminées en conséquence.

Dans le cadre de compétitions mixtes, les résultats individuels sont déterminés d'un participant et les emplacements de l'équipe sont déterminés sur la base des résultats des participants individuels conformément au règlement.

2.1.3. Types et méthodes pour effectuer des compétitions.

Les participants s'affrontent en groupe (dans le cas où les participants ne se divisent pas en sous-groupes) ou, par tirage au sort, les concurrents sont divisés en plusieurs sous-groupes (méthode quand les participants sont divisés en sous-groupes). Dans ce dernier cas, ils doivent être définis des

règles supplémentaires pour décrire comment le gagnant passe au niveau suivant de la compétition et le perdant est éliminé. Par conséquent, les compétitions sont divisées en préliminaire et final.

Les compétitions peuvent se faire en utilisant:

- o Le système olympique (jusqu'à la première défaite);
- o Le Round System (tous les participants se font concurrence);
- o Le système d'élimination pour 2 défaites;
- o Le système rond avec division en sous-groupes.

Lorsqu'il y a un grand nombre de concurrents dans une catégorie de poids, il est permis de diviser en 2 sous-groupes et de séparer les concurrents les plus puissants afin qu'ils ne se rencontrent pas dès le premier tour, soient en différents sous-groupes par loteries. Divisés en deux sous-groupes, sont célébrés les demi-finales et finales pour déterminer les places individuelles. Pour chaque sous-groupe les concurrents qui ont obtenu la première et la deuxième place s'affrontent en demi-finale, et le combattant qui a remporté la première place dans un sous-groupe rivalise avec le combattant qui a remporté la deuxième place dans un autre sous-groupe. Les vainqueurs des demi-finales se disputent les première et deuxième places

Les demi-finalistes et les parties perdues se disputent la 3e place. Dans le système de compétition décrit, les participants se rencontrent à travers un système de tour et non dans le système olympique. Les résultats du concours du sous-groupe sont identifiés les participants à la finale. Les concurrents qui ne sont pas inclus dans les demi-finales ou finales sont éliminés. En équipe les participants seront déterminés par le tirage au sort et le système sélectionné pour la compétition. Le système des préliminaires et des finales est sélectionné par tirage au sort (s'il n'est pas spécifié dans règlement)

2.2. L'organisation du concours.

2.2.1. Les compétitions de combat Ju-jitsu se déroulent conformément aux réglementations

2.2.2. Le règlement doit être envoyé à tous les participants invités, ainsi que les informations doivent être publiées sur le site Internet de la Fédération au plus tard un mois avant l'événement

2.2.3. Le règlement du concours doit comprendre les sections suivantes:

- a) Les buts et objectifs de l'événement
- b) L'heure et le lieu de l'événement
- c) L'organisation et la gestion de l'événement
- d) Les participants
- e) La nature de l'événement (compétitions individuelles, par équipes ou mixtes)
- f) Le programme du championnat
- g) Sécurité et préparation du lieu de l'événement
- h) Les règles de détermination et de récompense des gagnants
- i) Les modalités de financement du Championnat et le financement des participants
- j) La procédure et le calendrier de soumission des demandes de participation à l'événement
- k) Autres conditions garantissant la qualité de l'événement

2.2.4. Le règlement de la concurrence ne doit pas contredire les règles de la compétition. Il est interdit de modifier le Règlement moins de trois jours avant

du début du Championnat.

3. CONCURRENTS

3.1. Catégories d'âge des concurrents

Les concurrents sont répartis dans les tranches d'âge suivantes :

1. Contact complet :

- Cadets 12-15 ans;
- Juniors 16-17 ans ;
- Adultes (jeunes) 18-20 ans ;
- Adultes 21-36 ans ;
- Adultes 37-45 ans ;
- Vétérans de plus de 46 ans.

2. Fermer le contact :

- Jeunes 8-11 ans ;
- Cadets 12-15 ans;
- Juniors 16-17 ans ;
- Adultes (jeunes) 18-20 ans ;
- Adultes 21-36 ans ;
- Adultes 37-45 ans ;
- Vétérans de plus de 46 ans.

3. Combat au sol :

- Jeunes 8-11 ans ;
- Cadets 12-15 ans;
- Juniors 16-17 ans ;
- Adultes (jeunes) 18-20 ans ;
- Adultes 21-36 ans ;
- Adultes 37-45 ans ;
- Vétérans de plus de 46 ans.

4. Autodéfense :

- Cadets 14-15 ans;
- Juniors 16-17 ans ;
- Adultes 18-36 ans ;
- Adultes 37-45 ans ;
- Vétérans de plus de 46 ans.

L'âge des participants est déterminé par l'année de naissance du participant. Si approuvé par les entraîneurs, le juge principal des compétitions (ou son adjoint), et avec le consentement des parents (ou du tuteur), les participants des divisions plus jeunes peuvent concourir dans la division supérieure suivante (la même chose est autorisée pour le poids des jeunes catégories). Dans certains groupes (si décidé par les juges), les hommes et les femmes peuvent concourir ensemble. Catégories d'âge Les adultes peuvent être regroupés en une catégorie unie de 18 à 36 / 18 à 45 ans sur décision du jury.

3.2. Admission des concurrents

Les règles d'admission du compétiteur, son appartenance sportive, sa qualification et son âge, ainsi que les listes des exigences pour la soumission aux documents du Comité de vérification des pouvoirs, déterminée par le règlement.

Les organisations doivent demander leur participation en suivant le processus spécifique. Les demandes doivent être signés et certifiés par le responsable de l'organisation, le coach et le médecin confirmant la préparation adéquate des participants.

Date limite pour les demandes préliminaires spécifiées dans le règlement. La demande finale de la participation aux concours doit être soumise à la commission de vérification des pouvoirs par le représentant de l'équipe avant la pesée .

La Commission de vérification des pouvoirs est composée du représentant de l'organisation hôte, le juge Le chef ou son adjoint, le secrétaire en chef et les membres du comité, qui vérifient que les demandes du les participants se conforment aux exigences du règlement et approuvent l'admission aux compétitions.

En cas de litige concernant l'admission du participant, le représentant de l'organisation

L'hôte est responsable de la décision finale.

Les organisateurs du concours, ainsi que l'organisation hôte et ses employés et

Les représentants n'ont aucune responsabilité médicale ou légale en cas de blessures ou d'accidents qui peuvent se produire pendant les compétitions, mais doit assurer la présence d'équipes de personnel médecin lors des compétitions. Tous les concurrents doivent être assurés contre

Accidents et blessures.

3.3. Divisions de poids

Les concurrents appartiennent aux catégories de poids suivantes:

Enfant 8/9 ans	Enfant 10/11ans	Enfants 12/13 ans	Enfant G et F 14/15 ans
25 kg	30 kg	40 kg	50kg / 42 kg
30 kg	35 kg	45 kg	55 kg / 47 kg
35 kg	40 kg	50 kg	60 kg / 53 kg
40 kg	45 kg	55 kg	65 kg / 58 kg
45 kg	50 kg	60 kg	70 kg / 64 kg
+ 45 kg	55 kg	65 kg	75 kg/ 70 kg
	+ 55 kg	+65 kg	+ 75 kg / + 70 kg
Junior G et F 16 /17 ans	Femme Adulte	Hommes adultes de 18 à 36 ans	Hommes adultes et vétérans de plus de 37 ans
55 kg / 47 kg	50 kg	57 kg	63 kg
60 kg / 53 kg	56 kg	63 kg	70 kg
65 kg / 59 kg	62 kg	70 kg	77 kg
70 kg / 71 kg	68 kg	77 kg	85 kg
75 kg / 77 kg	74 kg	85 kg	92 kg
80 kg / 77 kg	80 kg	93 kg	100 kg
+ de 80 kg / + 77 kg	+ 80 kg	+ 93 kg	+ 100 kg

3.4. Pesée

La pesée des concurrents est destinée à correspondre au poids du concurrent dans l'une des divisions de

poids. Le participant doit concourir dans la division poids, qui lui a été attribué à la suite de la pesée. Les concurrents seront pesés selon le calendrier indiqué par le règlement.

Le participant en retard ou n'ayant pas assisté à la pesée ne peut pas concourir.

Les participants ont le droit de vérifier leur poids dans l'équipement de pesage officiel utilisé lors de la compétition une heure avant le pesage officiel.

La pesée est terminée dans les 2 heures et est effectuée une fois le premier jour de la compétition ou avant.

Si la pesée est effectuée le jour des compétitions, elle doit commencer 3 heures avant la compétition

Les concurrents d'une même division de poids doivent être pesés sur les mêmes balances poids.

La pesée est effectuée par l'équipe de juges nommée par le juge principal et comprend le juge en chef adjoint, le représentant du secrétariat de la concurrence et deux juges

Avant la pesée, tous les participants doivent subir un examen médical effectué par le médecin affecté au concours.

Les participants doivent porter des maillots de bain pour la pesée.

Malgré cela, le participant doit présenter un passeport ou autre pièce d'identité officiel.

Tous les résultats de pesée doivent être enregistrés et signés par tous les juges et les membres de l'équipe.

3.5. Les droits et responsabilités des participants

3.5.1. Responsabilités des participants:

- Respecter strictement les règles et règlements du concours
- Répondre aux demandes des juges
- Être immédiatement dans le domaine de compétence lorsqu'il est appelé par les juges
- Si, pour une raison quelconque, le participant ne peut pas continuer les compétitions,il faut en informer immédiatement les juges
- Effectuer des salutations et autres rituels adoptés par le concours;
- Être respectueux et courtois envers tous les participants, juges, public, employés et des représentants de l'organisateur du concours et de toute autre personne qui organise et sert le concours
- Les ongles doivent être courts et Gi doit être propre et bien rangé.

3.5.2. Les droits des participants:

- Entrer en contact avec les juges par l'intermédiaire d'un représentant de votre équipe; la compétition individuelle peut contacter l'arbitre par des gestes;
- 1 heure avant la pesée officielle, vous pouvez vérifier votre poids sur la balance de poids utilisés pour la pondération officielle
- Recevoir en temps opportun les informations nécessaires sur les compétitions, telles que calendrier des compétitions, modifications du calendrier des compétitions,les participants en compétition dans ce qui suit, les résultats des matchs, etc.
- Pendant chaque match de ne pas utiliser plus de 3 minutes pour les soins de santé.

3.6. Code vestimentaire officiel

3.6.1. Uniforme de compétition - Gi (combinaison traditionnelle pour l'entraînement au combat Ju-Jutsu) doit être blanc ou bleu. Les manches de la veste doivent couvrir l'articulation du coude (atteindre le milieu de l'avant-bras du bras étendu) et être suffisamment large pour que la séparation entre la manche et le bras ne soit pas inférieure à 5 cm . La veste doit atteindre le milieu de la cuisse. La ceinture doit être enroulée deux fois autour de la taille et attachez la veste pour que les revers de la veste ne sont pas séparés. Les extrémités de la ceinture nouées ne doit pas pendre sous le genou. Le pantalon doit couvrir au moins les deux tiers des tibias et être assez large La séparation entre les pantalons et la jambe mesure au moins 5 cm.

3.6.2. Le concurrent qui a été appelé le premier avant d'entrer dans l'aire de compétition doit porter une ceinture rouge et votre adversaire, blanc ou bleu.

3.6.3. Les concurrents doivent être pieds nus ou porter des chaussures souples (avec la permission de l'arbitre).

3.6.4. Les participants ne doivent pas utiliser quoi que ce soit qui pourrait causer des blessures, comme bagues, colliers, montres, chaînes, etc.

3.6.5. Équipement de protection obligatoire:

protège-aïne, gants spéciaux ne pèse pas moins de 8 onces, protège-dents en caoutchouc (pour les compétitions de contact complet), protège-tibias en tissu doux. Le protège-aïne doit être utilisé sous le pantalon. Seuls des gants approuvés avec les doigts ouverts peuvent être portés pour saisir et ne doit pas être endommagé. Les gants doivent respecter les règles de sécurité tant que son utilisation dure. Les gants sont fournis par les organisateurs du Championnat

3.6.6. Un équipement de protection supplémentaire doit être utilisé pour les groupes d'âge des jeunes, des cadets et des jeunes (pour les compétitions de contact complet):

a) les jeunes de 8 à 11 ans ne participent pas aux compétitions de contact complet;

b) cadets garçons / filles de 12 à 15 ans: protège-aïne, gants spéciaux qui ne pèsent pas moins de 10 onces, protège-tibias en tissu doux, mousse avec protection dure du visage, protège-dents en caoutchouc (en option), corps souple protection des filles;

c) juniors garçons / filles de 16 à 17 ans: protège-aïne, mitaines spéciales qui pèsent pas moins de 10 onces, protège-tibias en tissu doux, casque mousse faciale ouverte, protège-dents en caoutchouc, protection corporelle souple pour les filles.

3.6.7. Équipement de protection supplémentaire pouvant être utilisé à la demande d'un participant, si le règlement de la concurrence l'autorise:

protège-dents en caoutchouc, coude, équipement de protection des jambes qui protège les participants d'éventuels dommages. L

La protection des jambes ne doit pas contenir de parties dures (c'est-à-dire en plastique, métal, bambou, etc.)

3.6.8. Avant la compétition, l'équipement de protection doit être vérifié et approuvé par l'arbitre central ou le marqueur.

3.7. Représentants, entraîneurs et capitaines d'équipe

Le médiateur entre le jury et les concurrents est un représentant (patron)

Équipe. Si l'équipe n'a pas de représentant spécial, l'entraîneur ou le capitaine de l'équipe font leur devoir.

Le représentant de l'équipe est responsable de la discipline des membres de l'équipe et garantit son apparition en temps opportun pour les compétitions.

Le représentant de l'équipe participe à la tombola, a assisté aux réunions du panel

Juges si effectué avec des représentants.

3.8. Rituels de compétition

L'arbitre central ou les marqueurs avant d'entrer dans la zone de compétition doivent alignez-vous au bord de la zone et faites un salut général avant de prendre place dans le domaine de compétence arbitre central est situé au centre de l'aire de compétition. Avant de sortir du domaine de compétence, les juges se réunissent à nouveau et répètent un salut général.

Avant le match (compétition) après le signal de l'arbitre central, les concurrents font un premier salut entre eux, puis ils font face à la table du juge en chef et ils s'inclinent devant le panel de juges.

Après l'annonce du score, de la pénalité ou de l'avertissement, le concurrent qui a dirigé doit se pencher vers l'arbitre central.

Dans le cas où l'un des concurrents doit attendre que le match se poursuive

(exemple: si votre partenaire reçoit des soins médicaux), le concurrent doit se mettre au bord de son côté et assoir à genoux avec votre dos dans la zone de compétition.

Une fois le concours terminé et le gagnant annoncé, les participants ils doivent s'incliner et quitter le domaine de compétence.

En entrant ou en sortant de l'aire de compétition, les concurrents effectuent le salut .

4. LE JURY DES JUGES

4.1. Le jury

4.1.1. La composition du jury est approuvée par la Fédération Combat régional, national ou international Ju-Jutsu.

4.1.2. Le collège des juges comprend le juge en chef, le juge en chef adjoint, le chef de section compétence, le secrétaire principal, les arbitres, les correcteurs, les chronométreurs, utilisateurs de l'information et juges d'équipe, etc.

4.1.3. Le personnel comprend des commentateurs, des médecins, des régulateurs de sécurité, etc.

4.1.4. Les juges de la compétition comprennent le chef de la zone de compétition, l'arbitre, deux Marqueurs, chronométreur, secrétaire technique et huissier d'information.

4.1.5. Les actions des concurrents sont évaluées par le jury neutre

Externe composé de trois juges. Chaque juge évalue les actions des concurrents de indépendamment. Lorsqu'un différend ou une plainte survient, les juges doivent argumenter vos décisions conformément aux règles établies.

4.1.6. Le juge doit posséder un uniforme de juge, un billet de juge et le règlement intérieur
Compétition

4.1.7 L'uniforme des juges se compose d'un costume sombre, d'un bouton blanc, d'une cravate et chaussures de sport. Le juge en chef peut autoriser l'arbitre et les marqueurs à poursuivre sans veste de costume et cravate, tandis qu'une cravate peut être remplacée par un nœud papillon Pendant l'été, des pantalons sombres et des polos avec les logos de la Fédération et le juge.

4.2. Le juge en chef

Le juge en chef administre la juridiction et est responsable devant l'autorité organisateur du respect des règles et règlements.

Fonctions du juge principal:

- Assurer la préparation à la compétition, y compris les installations, l'équipement, outils et documentation nécessaires.
- Nommer des juges pour évaluer les concurrents.
- Effectuer le tirage au sort des participants.
- Approuver le calendrier des compétitions.
- Attribuer les panels de juges dans les domaines de compétence
- Tenir les réunions du panel avec les représentants de l'équipe avant le début de la compétitions
- Annoncer le calendrier du concours et la rotation des juges.
- Organisez une réunion quotidienne des résultats pour discuter du déroulement de la compétition.
- Alternativement, planifier la réunion des résultats en fonction des circonstances
- Prendre des mesures pour prévenir et, si nécessaire, corriger les erreurs d'évaluation;
- Selon les règles du concours, le juge en chef doit annoncer les décisions sur les différends et les plaintes des représentants de l'équipe.
- Approuver la composition des paires de finalistes et nommer le jury afin de les tenir et les évaluer
- Évaluer chaque juge du jury selon un système à cinq échelles des points
- Fournir un rapport dans un délai déterminé à l'autorité organisateur

4.2.1 Les droits du juge principal:

- Annuler le concours lorsque le lieu, l'équipement ou l'inventaire ne sont pas conformes aux exigences établies dans les règles
- Interrompre ou arrêter le jeu ou la compétition si les conditions deviennent défavorables ou empêcher le déroulement normal de la compétition. .
- Pour apporter des modifications au calendrier ou au programme du concours
- Changer la fonction que certains juges exercent pendant le concours.
- Pour destituer les juges qui ne peuvent pas remplir correctement leurs fonctions ou qui avoir commis de graves erreurs ou fautes professionnelles, qui doivent toutes être prises en compte dans un rapport
- Pour avertir (ou supprimer) les représentants, entraîneurs ou capitaines d'équipe qui se montrent impolis ou entrent sans discussion de front avec les juges.
- Pour retarder l'annonce de la performance technique ou du résultat du match lorsque les juges sont en litige, ainsi que lorsque le juge en chef n'est pas d'accord

la décision du groupe spécial jusqu'à ce qu'une décision finale puisse être prise.

- Pour restreindre l'accès aux participants qui ne remplissent pas les conditions d'âge, qualification ou équipement décrit dans le règlement du concours.

Le juge principal n'a pas le droit de changer ou de modifier le règlement de la concurrence ou de retirer ou changer les juges pendant un match.

Les concurrents, les juges, les représentants des équipes et les entraîneurs doivent se conformer aux décisions du juge en chef.

Les fonctions de juge en chef peuvent être transférées à l'un des juges en chef adjoints ou chefs du domaine de compétence lorsque le juge en chef doit transférer ses fonctions.

4.3. Le secrétaire en chef

Le secrétaire en chef gère le secrétariat et le concours.

Le secrétaire en chef:

- Il fait partie du panel de juges lors de la pesée.
- Participe au tirage au sort du concours
- Développer le programme et la programmation du concours.
- Supervise le format des rapports de compétition.
- Préparer les ordonnances et décisions du juge principal.
- Soumettre les résultats du concours au juge principal pour approbation et l'élaboration du rapport final.
- Avec la permission du juge en chef, fournir des informations aux représentants, commentateurs et journalistes.
- Avant le début de la compétition, assurez-vous que tous les participants de la journée sont présents et respectent les exigences du règlement.
- Présenter aux participants le programme et le calendrier du concours.
- Permet aux participants de connaître leur ordre d'entrée dans le domaine de compétence.
- Avertit le juge principal de la non-présentation et de la disqualification.
- Un secrétaire adjoint en chef peut être nommé si nécessaire.

4.4. Le responsable de l'aire de compétition

Le chef de l'aire de compétition est à chaque fois derrière le jury

Faites un match et gérez le travail des juges dans un panel donné. Le chef de domaine de compétence:

- Avec la permission du juge en chef, placez les juges sur le panneau.
- Appeler les participants à la zone de compétition, présenter les participants et déclarer résultats de match
- Prenez note des avertissements de l'arbitre.
- Chaque fois que cela est nécessaire, vous pouvez effectuer les tâches à la fois du chef de la Compétition en tant que marqueur.
- Chaque fois que les fonctions du chef du domaine de compétence sont combinées et Scorekeeper, cette personne a le pouvoir d'évaluer les actions des candidats et, avec une décision du juge de la majorité, annoncent les résultats du combat.
- Lorsque le trio de juges est en contradiction, vous avez le pouvoir de continuer le combat et annoncer la décision finale après une discussion supplémentaire sur la situation contradictoire.

4.5. Arbitre

4.5.1. Dans la zone de compétition, dirigez le déroulement du combat, évaluez les actions des concurrents et veillez au respect des règles.

4.5.2. L'arbitre dirige le combat, soit en anglais, en japonais ou dans une langue majoritaire nationale

4.5.3. L'arbitre:

4.5.3.1. Participer est la présentation des candidats.

4.5.3.2. Avant le début du combat, assurez-vous que les candidats et tout le monde est les normes d'équipement nécessaires.

4.5.3.3. Avant le début du combat, l'Arbitre donne l'ordre "Prenez vos places" pour que les candidats entrent dans la zone de compétition.

4.5.3.4. Juste avant le début du combat et à sa conclusion, il ordonne "Bow" ("Ray")
Laissez les concurrents s'incliner.

4.5.3.5. Ordre "Fight" ("Hajime") pour commencer le combat ou le reprendre après un frein ou une prise

4.5.3.6. Maintenez ou arrêtez le combat en ordonnant "Stop" ("Yame")

4.5.4.

4.5.4.1. Si les concurrents sont en dehors de la zone de compétition

4.5.4.2. Si les candidats ne sont pas suffisamment actifs et ne semblent pas essayer une véritable action technique.

4.5.4.3. Si l'un des candidats a besoin d'une assistance médicale. Dans ce cas, un Geste "Stop the Time".

4.5.4.4. Si des irrégularités sont constatées dans l'uniforme ou l'équipe d'un compétiteur.

4.5.4.5. Si un participant a enfreint les règles ou tente un mouvement interdit qui nécessite un avertissement.

4.5.4.6. Tant que le chronomètre manque de temps dédié à un combat spécifique.

4.5.4.7. Chaque fois que le chef du domaine de compétence l'exige.

4.5.4.8. Chaque fois qu'un marqueur l'exige et si l'arbitre est d'accord.

4.5.4.9. Si un compétiteur demande de suspendre le combat et que l'arbitre accepte.

4.5.4.10. Chaque fois que l'arbitre a besoin d'une consultation, dans des situations non les règles.

4.5.4.11. Lorsqu'un compétiteur cède lors d'une rétention ou d'un mouvement d'étouffement.

4.5.4.12. Lorsqu'un concurrent est mis KO.

4.5.4.13. Chaque fois qu'un domaine clair de l'un des concurrents est évident.

4.5.4.14. Si la décision est prise d'éliminer un concurrent ou de le disqualifier.

4.5.4.15. Chaque fois que les résultats du combat sont annoncés, l'arbitre s'arrête au milieu de la zone de compétition et pointe vers le gagnant avec un geste du bras vers le haut.

4.5.5. Si pendant le combat l'un des concurrents se trouve en dehors de la zone de compétition, l'arbitre maintient le combat et ordonne aux compétiteurs de retourner au centre de la zone de compétition, ordonne "Sortie" ("Dsohai") suivi d'un avertissement participant en question.

4.5.6. Lorsqu'un compétiteur a exécuté un mouvement interdit en étant défense, l'Arbitre n'arrête pas le combat, mais exige que le compétiteur en question L'exécution du mouvement en question cesse et émet un avertissement verbal.

4.5.7. Si l'une des parties à la suite d'un coup , d'un clinch ou d'autres actions techniques ne pouvaient pas continuer le combat pendant un certain temps, l'arbitre doit arrêter le match et commencer le compte à rebours fort et clairement par seconde, alternativement redresser doigts levant sa main droite.

L'arbitre doit prendre le compte de un à cinq, en observant attentivement l'état du combattant avant de compter, l'arbitre enverra le combattant attaquant à son emplacement central d'origine du site et le compte à rebours commencera .

Si le combattant parvient à récupérer à "quatre", l'arbitre donne l'ordre de poursuivre le combat.

Après avoir reçu la deuxième chute, l'arbitre donne la victoire à l'adversaire

Si le combattant compté n'a pas eu le temps de se remettre à "cinq" l'arbitre annonce la victoire de son rival

4.5.8. Chaque fois qu'un des participants quitte le domaine de compétence pour chercher soins médicaux, l'arbitre doit envoyer le deuxième compétiteur à la position prédéterminée au centre du tapis, assis sur vos genoux, dos vers le centre

4.6. Marqueurs

Le nombre de marqueurs varie de 2 à 4 personnes.

Les marqueurs sont situés dans les coins de l'aire de compétition. À chaque fois nécessaire, le marqueur doit se déplacer en bordure de l'aire de compétition pour se rapprocher des concurrents, observez mieux le combat et aidez l'arbitre à continuer / arrêter le combat pour éviter de blesser les concurrents.

Les correcteurs aident les candidats à préparer le matériel pour examen par l'arbitre ou mettre de l'ordre dans un combat.

Chaque fois qu'un marqueur observe un mouvement technique actif ou une violation, il peut procéder pour maintenir ou arrêter le combat et pointer vers l'arbitre.

Un marqueur a le pouvoir d'avertir les concurrents ou de les éliminer du combat.

Dans les situations où un marqueur estime que le combat doit être suspendu,

Vous devez faire un geste spécifique pour attirer l'attention de l'arbitre et signaler certaines actions des participants.

Chaque fois que les résultats du combat sont déterminés, un marqueur indique l'athlète qui croit avoir gagné le combat. Tant que les juges ne parviennent pas à un résultat définitivement, un Scorekeeper participe à la discussion avec le jury, exprimant son opinion sur le combat en question.

4.7. Le chronométrateur

4.7.1. Le chronométrateur est derrière la table du chef de l'aire de compétition.

Un chronométrateur est responsable du chronomètre de combat et indique signale la fin du combat

4.7.2. Le chronométrateur utilise le chronomètre pour enregistrer le retard et le nom du candidats après la première cloche et annonce le temps qu'ils ont passé les 30 premières secondes consécutives.

4.7.3. Le chronométreur arrête le temps chaque fois que l'arbitre signale "Arrêtez le temps" et reprend le chronomètre à chaque fois que l'arbitre ordonne "Fight" ("Hajime").

4.8. Secrétaire technique, huissier d'information, commentateur

4.8.1. Le secrétaire technique (secrétaire) est derrière le chef de la zone de la compétition et après la fin du combat enregistre les protocoles des juges et la les informations du combat

4.8.2. Le retrait d'un compétiteur du combat après une violation des règles est enregistré dans le protocole en utilisant la marque "X". Chaque fois qu'un concurrent se retire du combat, une marque «X» et un commentaire «traumatisme» ou «violation des règles» sont utilisés.

4.8.3. Lorsqu'un concurrent ne se présente pas, il est éliminé / disqualifié de la compétition Un commentaire est fait à côté de son nom de famille, à savoir "no show" ou "med", dans situations dans lesquelles un médecin a retiré un participant. Toute autre observation dans le protocole est interdit.

4.8.4. Le commentateur annonce le programme et l'ordre du concours, présente le concurrents d'un combat particulier, annonce leurs qualifications sportives, explique certains aspects du Règlement et annonce les résultats de tout combat mené avec le autorisation du juge en chef.

4.8.5. Selon la nature de l'équipe technique, il est possible de combiner les fonctions de chronométreur et d'huissier d'information ou de secrétaire.

4.8.6. En l'absence d'un intervenant, avec la permission du juge en chef, les chefs Le domaine de compétence respectif peut représenter le collège des juges, annoncer le combattants, évaluer les mouvements pendant un combat et annoncer les résultats après de son achèvement.

4.9. Le docteur de la compétition.

4.9.1. Le Docteur du Concours (ci-après, le Docteur) fait partie du panel de juges Juge en chef adjoint pour les questions médicales.

4.9.2. Le docteur fait partie du comité de surveillance de l'arène.

4.9.3. Le médecin s'assure de l'exactitude des formulaires et autorise les participants à participez au concours.

4.9.4. Le médecin est présent lors de la pesée des participants et effectue autorisations médicales (examen médical, etc.)

4.9.5. Le médecin s'assure que les exigences sanitaires sont respectées dans les zones où se déroule la compétition.

4.9.6. Effectuer des évaluations médicales et superviser les candidats pendant la compétition

4.9.7. Fournit une assistance médicale dans le domaine de compétence, a le pouvoir de décider si le combat peut se poursuivre et informer le juge principal de sa décision (remise d' une note médicale au juge principal)

4.9.8. Après la fin du concours, un rapport sur les conditions médicales et sanitaires du concours et marque tout cas de maladies et blessures.

4.10. Le commandant des compétitions est responsable de la préparation et de la décoration

Lieux de compétition opportuns, sécurité et entretien des participants et spectateurs, espace d'installation radio, maintien des commandes pendant le concours et fournit toutes les mesures nécessaires, comme indiqué par le juge en chef.

Le commandant des compétitions est responsable de la préparation et de l'aptitude à l'utilisation d'équipements spéciaux et d'équipements pour la compétition.

4.11 Les juges des gestes.

P - arbitre, B - juge de ligne, P -

numéro de zone de tête RB AP geste Description des gestes

1 Présentation des participants X Debout devant la table du juge et symétriquement Concernant les participants. L'introduction de l'utilisateur étend sa main vers le direct.

2 "Participants par endroits" X Bras droits avec paume ouverte pointant vers le bas à des endroits au centre du site destinés au combat.

3 Saluez l'arc ("Lightning") X Indique les participants puis, en croisant les bras en coudes, diriger les doigts ensemble (paumes vers le bas, avant-bras parallèles à étage) et annonce: "Lutte" ("Lightning").

4 Arrêtez ou interrompez le jeu ("Yame") X Levez la main vers la personne, avec paume en avant, les doigts levés et déclarer: "Stop" ("Yame").

5 Aller au site de référence XX En représentant l'index en l'air deux lignes perpendiculaire qui prétend que le site de référence annonce "Dzogay" ou "Sortir".

6 Avertissement et disqualification X Il est devenu membre de son siège, se tournant vers Karan, l'index montre la séquence:

1. vers ses pieds et annonce "Shido" ou "premier avertissement";
2. vers le centre du coffre et déclarer "Chui" ou "deuxième avertissement";
3. vers la tête et a annoncé, "Hansoku Make" ou "Discualification"

7 Heure d'arrêt X Appliquer la paume d'une main sur le doigt de l'autre main placée devant la poitrine, ouvrez les doigts de la paume vers le haut.

8 Annonce du gagnant X Mettez les deux parties en place lorsqu'elles annoncent le gagnant, pour soulever vos seins dans le sens de l'éclat de la main le plus gagnant.

9 Si le vainqueur du temps de base ou supplémentaire n'est pas révélé, X Arms croisa les mains directement sous le vôtre.

10 Le côté signal juge l'arbitre d'une action technique active ou d'une violation de la politique X Dans le cas où le juge de ligne a vu une action technique active ou des violations de politique qui ont conduit à arrêter le combat, vous devez donner un signal à l'arbitre du match en élevant le

main de colline, lors de l'évaluation du waza-ari - main de côté lorsque le manioc est évalué - main par en dessous de 45 degrés.

11 La décision des juges XXX Levez la main vers la préférence du juge participant. Tous les gestes doivent être affichés pendant environ 3 secondes. Première projection une action et une évaluation, une observation ou un avertissement appropriés.

5. ÉQUIPEMENT DE COMPÉTITION.

5.1. Le domaine de compétence

5.1.1 Les compétitions de combat Ju-Jutsu peuvent avoir lieu sur des tapis de lutte ou sur des tapis d'au moins 8x8 mètres et d'au plus 10x10 mètres.

5.1.2. L'arène de compétition est divisée en deux zones: la zone de compétition et la zone de sécurité

5.1.3. La zone de compétition est séparée de la zone de sécurité par une bande coloré (généralement rouge) d'un mètre de large autour de la zone. La bande de couleur autour de la zone est appelée la zone de danger.

5.1.4. La zone de sécurité doit avoir au moins un mètre de largeur.

5.2. L'inventaire de la concurrence.

5.2.1. Un signal sonore (généralement un gong) ou tout système audio, dont le son doit être suffisamment fort .

5.2.2. Les balances doivent être précises.

5.2.3. Pour l'information des participants et de leurs représentants un tableau d'information doit être présent. La taille et les matériaux utilisés pour ce tableau doivent être communiqué au secrétaire.

5.2.4. Chaque zone de compétition doit avoir suffisamment de ceintures (rouge, blanc et bleu) et gants ouverts

5.3. Les exigences du concours.

5.3.1. La zone de compétition doit être éclairée par le haut à l'aide de lampes réfléchissantes ou dispersé Le coefficient de lumière naturelle doit être d'au moins 1: 6.

5.3.2. Chaque fois que la compétition se déroule en salle, la température doit être entre 15 et 25 degrés Celsius. Le système de ventilation doit échanger le volume d'air trois fois par heure.

5.3.3. Chaque fois que la compétition a lieu à l'extérieur, la température extérieure doit être entre 15 et 25 degrés Celsius, et la zone de compétition doit être protégée du soleil direct.

6. RÈGLES D'ATTRIBUTION

6.1. Correspondance de contenu

Projeter, clés articulaires et étranglements, coups de poing et coups de pied, simulation de coups de poing et autres actions d'attaque et de défense dans certaines positions des participants.

1. Dispositions participantes:

- 1). Debout: position de l'athlète et où il touche le corps avec seulement ses pieds (debout sur le pieds)
- 2) Sol : la position de l'athlète et l'endroit où il touche le sol est n'importe quelle partie du corps, sauf le pied.

6.1.1. Communiqués:

la performance de projection est considérée quand l'adversaire perd l'équilibre et tombe au sol, touchant la surface de n'importe quelle partie du corps, à l'exception du pied . La performance de projection est également considérée quand le participant contre l'initiative et la lance, modifiant la nature ou la direction de la chute de l'attaquant.

6.1.2. Clé et étranglement

La douleur est portée sur les mains ou les pieds de l'adversaire, ce qui permet: la flexion (levier) ou rotation dans l'articulation (nœud), oppression des tendons ou des muscles (oppression) et forcer l'ennemi à se déclarer vaincu.

Étranglement est considéré par la compression mécanique du système respiratoire et circulatoire en resserrant à la suite de quoi l'adversaire envoie un signal de reddition ou commence à perdre la connaissance.

6.1.3. Imiter les coups de poing et les coups de pied.

Les tentatives portaient les bras et les jambes (y compris les genoux) comme approuvé pour espace d'application n'est évalué que des coups accentués précis qui ont créé un déséquilibre ou incapacité à continuer le combat pendant plus de 3 secondes.

L'impact simulé n'est évalué que s'il a été réalisé avec précision avec une grande amplitude et transféré le poids corporel pour frapper le tapis clairement (avec une fixation complète de la ennemi) sur la surface non protégée, au moins trois fois. Si l'ennemi avait fermé, l'imitation n'est pas valable. Le coup d'imitation n'est évalué que si la partie attaquante Il est stable ou à genoux et son adversaire est en position couchée. Les coups de pied de Imitation épuisée: le pied debout frappe la tête de l'ennemi à la surface.

6.2. Le début et la fin du combat.

6.2.1. Avant le début du combat, les concurrents se tiennent aux bords de la zone de compétition

6.2.2. Le concurrent nommé en premier (celui avec la ceinture rouge) est placé sur la droite de l'arbitre pendant que son adversaire (alors que la ceinture bleue) est placé à gauche . En entrant ou en sortant de l'aire de compétition, les candidats doivent saluer .

6.2.3. Avant le début du combat, suivant le commandement de l'arbitre, les participants prennent place au centre de l'aire de compétition et s'inclinent devant l'arbitre et entrent eux en suivant les

commandements de l'arbitre (rei)

6.2.4. Le combat se termine suivant les ordres de l'arbitre.

6.2.5 Après la fin du combat, les participants prennent les mêmes positions du début du combat dans la zone de compétition et attendent l'annonce de le résultat . Après l'annonce du gagnant .

6.2.6. Un lancer ou un coup fait en même temps que le signal de fin est considéré pour évaluation.

6.3. Le déroulement et la durée du combat.

6.3.1. La durée du combat est déterminée conformément au règlement de la compétition dans les paramètres suivants:

6.3.1.1. Pour les tournois adultes et jeunes: entre 2 et 6 minutes. Pour les adultes, Les temps de combat principaux varient de 2 à 3 minutes. Il est considéré comme du temps supplémentaire jusqu'au premier mouvement technique actif. Le temps supplémentaire ne doit pas dépasser 3 minutes de temps de combat. Si un vainqueur clair n'est pas évident dans la durée du temps principal ou supplémentaire, la décision est prise sur la base de la décision du jury (vote majoritaire). Le juge en chef peut participer au vote lorsqu'il est nécessaire.

6.3.1.2. Pour les juniors, le temps de combat varie de 2 à 4 minutes. Le temps commence avec l'ordre de l'arbitre "Fight" ("Hajime"). Temps de repos accompagné du geste «Arrêter le combat» de l'arbitre ne compte pas pour le temps principal du combat.

6.3.2. Pendant le combat, les participants ne peuvent pas quitter la zone de compétition sans le consentement de l'arbitre. Un participant peut, si nécessaire, quitter le aire de compétition pour remplacer son uniforme (équipement).

6.4. Le nombre de combats

6.4.1. Si une compétition dure un jour, le nombre de combats pour adultes ne peut excéder huit (8).

6.4.2. Si la compétition dure plus d'une journée, le nombre de combats pour adultes ne peut pas dépasser cinq (5).

6.4.3. Pour les juniors, la compétition ne peut pas durer plus d'une journée, et le nombre de Les combats ne peuvent pas dépasser six (6).

6.4.4. Le temps de repos entre les combats doit être d'au moins 20 minutes.

6.5. Les résultats et l'évaluation du combat

6.5.1. Un résultat du combat peut inclure une victoire d'un participant et une défaite d'un autre, ou la défaite des deux participants.

6.5.2. Une victoire peut être:

6.5.2.1. Propre (pendant le temps principal ou supplémentaire)

6.5.2.2. Pour les avertissements (avertissements / échecs pour des actions interdites ou pour abandonner le zone de compétition)

6.5.2.3. Selon la décision des juges.

6.6. La victoire propre

Victoire claire (Ippon) décernée:

Pour une réception douloureuse ou suffocante, KO

En cas d'avantages évidents d'un participant

En cas de retrait du match ou de disqualification de l'adversaire

Si vous ne pouvez pas continuer le jeu (rejet, absence, destitution du représentant médical)

Coup de simulation sans contact sur la tête ou la colonne vertébrale avec un contrôle total de l'adversaire au sol si celui-ci ne peut se protéger du coup infligé.

Si l'un des participants, pendant l'asphyxie, envoie un signal de reddition ou des signes de perte de conscience.

La réception de la douleur compte dans le cas où l'un des participants est en clé de bras ou de jambes et laisse apparaître des signes de douleur, signe d'abandon l'arbitre arrêtera le combat.

Envoyez le signal d'abandon. Le signal est envoyé pour se rendre deux fois avec la main, le pied ou le corps dans le jeu au sol. Tout participant qui pleure, souffre ou est étranglé est considéré comme un signe de reddition. L'arbitre peut arrêter le combat si les membres ou les jeunes enfants peuvent provoquer des blessures graves.

Knock-out compté si l'une des parties à la suite d'un coup de pied, d'un lancer ou d'une autre des actions techniques résultantes ne peuvent pas continuer le combat pendant 5 secondes.

Un deuxième compte dans le cas où l'un des participants recevrait un coup, d'un lancement ou d'autres étapes techniques qui ne pourrait pas reprendre le combat dans les 3 secondes.

L'avantage évident: si pendant le combat l'un des participants montrait une perte de désir de continuer à combattre ou à attaquer unilatéralement sans réponse de l'adversaire pendant plus de 5 secondes, arrêtez le combat et votre adversaire remporte une victoire avantage clair.

Coups d'imitation: si pendant le combat l'un des participants d'un orchestre de position enregistrée à l'autre partie qui, du fait de la fixation, ne peut pas protéger le organes vitaux et changer la position du corps, et fait une triple imitation claire des coups sur la tête ou la colonne vertébrale (ou près de la tête ou de la colonne vertébrale un tapis) mains, coudes ou genoux. Une telle imitation est considérée comme une victoire claire, frappant la colonne vertébrale

Frappe à la colonne vertébrale ou genoux et coudes sur la tête, ce qui conduit à la disqualification.

l'imitation n'est pas mesurée: si l'autre partie fixe activement les jambes ou les mains, le torse ou les membres lors de la frappe et le centre de gravité lors de la frappe de la fixation n'affecte pas la partie protégée.

Élimination de la disqualification d'un parti ou d'un ennemi: se produit après avertissements trois fois pour des actions illégales ou va au-delà de la zone. Après un acte interdit entraînant une blessure du rivale. Les participants peuvent frapper l'adversaire impact ou tantage hors site, laissant l'adversaire puni d'une sortie de avertissement. Frapper n'est pas considéré comme poussant les adversaires hors du site avec les deux les mains.

6.7. Gagnez la première action active.

- Après le temps primaire et secondaire donné pour la première fois est actif.
- L'action active est:
- Coup qui a causé une perte d'équilibre;
- recul d'amplitude, à une distance de deux pieds de l'ennemi ennemi;
- Projeter l'adversaire en le fixant sur son dos plus de 3 secondes
- lorsque plus de 50% de la crête est enregistrée;
- One Way: l'attaque a duré plus de 3 secondes et plus de 5 belles réponses qui conduisent à une perte d'équilibre et à la capacité de se défendre l'adversaire ;
- Expulser un rival ou le faire sortir du site ;
- Coup de simulation sans contact sur la tête ou la colonne vertébrale avec un contrôle total de l'adversaire au sol si l'adversaire ne peut pas se protéger contre l'impact ;
- Disqualification pour aller au-delà de cette zone ou toute action technique interdite ;
- pour la section Ground Fight, une action technique active est également considérée comme la fixation de l'adversaire sur le dos à partir de différentes positions pendant 10 secondes, lorsque plus de 50% de la colonne vertébrale de l'adversaire est pressée contre le tatami et imitation de terminer dans la deuxième prolongation du combat.

6.8. Gagnant, selon la décision du juge

Si après le temps primaire et secondaire le vainqueur n'a pas été déterminé, le juge détermine subjectivement le vainqueur, l'impression générale du match, y compris les participants actif dans le combat, son entraînement physique, la qualité de l'attaque et des actions défensives. Le vainqueur du vote fait lever le panel de juges (arbitre et juge de ligne) simultanément ses mains vers l'athlète, qui a gagné selon chacun des juges . Dans certains cas, votre décision de voter peut participer en tant que juge principal de la compétition En cas d'égalité des voix, la voix du juge principal est considérée comme préférée.

6.9. Élimination, disqualification

Le participant est retiré du match. Décision du président de la Compétition

Donnez à votre adversaire une victoire nette:

Si un participant à la fin du médecin ne peut pas continuer à se battre avec la maladie ou blessure que vous avez reçue lors d'un combat

Pour ne pas se présenter sur le tapis pendant plus de 2 minutes. après le premier appel;

Pas de préparation au combat (absence d'équipement, de costumes) pendant 2 minutes. après que le premier appel;

Après avoir reçu deux avertissements si nécessaire, déclarez un troisième avertissement par l'arbitre principal ou l'opinion majoritaire est soutenue par trois juges principaux

Pour comportement grossier et contraire à l'éthique contre l'adversaire, les participants, les juges et spectateurs pour avoir refusé d'accomplir un événement rituel, de féliciter leur adversaire ou de l'accomplir correctement

Pour le maintien d'une technique interdite, dans laquelle l'opposant a été blessé et la conclusion du médecin ne peut pas participer au concours; ce n'est pas une option pour un duel

Tricher les juges.

Si les deux combattants admettent des violations des règles et sont passibles de disqualification, Les deux sont considérés comme perdus.

6.10. Manque de se battre.

Lutter contre l'évasion c'est:

Aller au-delà de la zone du point de référence dans le combat à pied (si deux pieds étaient en dehors du site) ou allongé (si le centre de gravité a changé le point de référence de la zone); accès intentionnelle à un médecin afin de se reposer pour récupérer; utiliser uniquement une protection contre capture, pas de véritable tentative d'attaque;"décalage" délibéré: apportez une tenue en désordre ou une fête costumes, costumes ou équipements modifiés depuis longtemps, etc.

Les participants éliminés du match pour ne pas avoir combattu en finale perdent leurs médailles.

6.11. Le duel dans la zone frontalière et au-delà

La réglementation "hors site" est la suivante:

Arrêter le combattant quand un participants est hors zone

Si les participants se trouvaient sur le "site externe", l'équipe arbitrale les feront revenir à la zone centrale et restauré le match . Aucun membre de l'équipe, l'arbitre n'arrêtera le combat près de la zone frontalière.

Toute action technique initiée dans le "hors site" ne sera évaluée. L' action qui a commencé sur le site et se termine par "hors site" sera évaluée.

Maintenir des positions dangereuses et douloureuses et des étranglements initiés sur site peut prendre autant de temps qu'un participant pour toucher n'importe quelle partie de la zone de travail de ton corps

6.12. Méthodes et actions

Les actions et méthodes interdites :

Renverser l'adversaire dans la tête;

Saisir la tête de l adversaire à deux mains (pas de bras ni de tenue de combat attaquée adversaire);

L adversaire serre intentionnellement la bouche et le nez, en évitant respirer gratter, mordre, pincer;

Plier en arrière ou tordre le cou, la colonne vertébrale de l'adversaire;

Les coudes et les genoux pressés contre votre gorge ou votre adversaire

Capter, appuyer ou soutenir les mains, les pieds dans l'aine et sur le visage des lignes ennemies entre les sourcils et la bouche;

Capter les doigts, les cheveux, les oreilles;

Conduire le genou "levier", pas dans son plan de flexion naturel;

Ne pas étouffer l adversaire ;

Ne pas enrouler de la ceinture ou de la jupe de la veste toute partie du corps de la adversaire;

Déplacer délibérément la zone de combat ou pousser l'adversaire des deux mains;

Appliquer un coup sur l'aine, la colonne vertébrale, le cou, la surface pariétale du tête, les articulations contre son coup de pied frontal de flexion naturelle sous le genou et les pas;

Effectue des coups de pied et des coups de poing sur les doigts, la paume, le bord de la paume, le gant ouvert, la tête

faire face;

Frapper le genou et le coude à la tête;

grève expulsé de l'adversaire "debout" est dans le "combat couché";

ou ramper hors la zone de combat;

Dans la catégorie interdite, l adversaires allongé sur le dos ne pas le soulever et frappez son corps sur le tapis.

Il n'est pas interdit aux juges de prendre connaissance d'une mauvaise action si l'un des participants fait remarquer d'une voix ou d'un geste. Le dépôt d'une fausse alarme est considéré comme une réception de signal illégal ou punissable ou "remise".

Sont également interdits:

Capter le bord ou la zone de couverture;

De mettre délibérément votre équipement en désordre, enlèvement ou expulser de toute partie de l'équipement, de la ceinture et de la combinaison modifiée sans l accord de l arbitre

Les participants s'ils se parlent.

6.13. Remarques et avertissements

Selon le degré des arbitres déclarés coupables séquentiellement:

Premier commentaire (oral) ou simplement le premier avertissement, le deuxième avertissement et disqualification

L'arbitre a le droit de faire des "commentaires oraux" pour les actions qui pourraient violer les règles.

Les commentaires oraux ne sont nulle part fixes et n'affectent pas le résultat du match.

Avertissement: annoncé aux participants pour une violation significative du règlement ou violation répétée après avoir reçu des "commentaires oraux".

Enfreindre les règles par lesquelles le participant peut être averti ou éliminé d'un match ou d'une compétition sont:

Retard sur le terrain;

Tous les types d'évasion de combat (y compris les présentes règles) et autres actions interdites;

Mauvaise conduite;

Parler sur le terrain;

Quitter le tatami;

Des conseils, suivis d'un comportement contraire à l'éthique du représentant, de l'entraîneur ou des autres les membres de votre équipe, situés à proximité du site

Pour ne pas être prêt à combattre ou à retarder plus de 30 secondes. après le premier appel, le participant a déclaré des commentaires plus d'une minute. - Prévention, plus

2 minutes - disqualification;

Si le participant a été capturé par des sites de douleur, d'étranglement ou de détention étranger a rampé, a immédiatement déclaré un carton jaune pour avoir dépassé le

Site de référence intentionnel: premier, deuxième avertissement ou élimination du match.

6.14. Annonce des résultats du combat

Annonce des résultats dans la lutte pour la victoire par élimination directe, la réception douloureuse ou suffocante en raison des avantages apparents déclarés comme ceci:

Dans ce jeu gagné par le combattant avec la ceinture rouge (blanche ou bleue) (nom et vainqueurs de l'équipe).

Lors de l'élimination, de la suspension, du refus ou de l'impossibilité de comparaître, l'adversaire

Le match est déclaré comme suit:

Avant la fin de ce match remporté par un combattant avec la ceinture rouge (blanche ou bleue) (nom et vainqueurs de l'équipe).

Avec la victoire de l'avis des juges, la victoire dans ce match selon les juges effectuée par le combattant avec la ceinture rouge (blanche ou bleue) (nom et vainqueurs de l'équipe).

6.15. Protestations

La protestation peut survenir en relation avec une violation flagrante des règles ou la présence d'une situation extraordinaire par écrit. La procédure à présenter une protestation:

La procédure de dépôt d'une réclamation:

protestation déposée au commandement du représentant de l'arbitre (entraîneur, capitaine);

en signe de protestation contre l'une des langues officielles est la raison expliquée de son occurrence et doit indiquer la section et le paragraphe qui ont été violés;

protestation présentée par l'issue du combat et après le combat avant la fin du cercle dans cette classe de poids;

protester contre une situation extraordinaire (violation du règlement, procédure de pesée et dessin des participants, préparation des fausses informations des partenaires émanant d'officiers, etc.) a servi immédiatement après sa survenance, afin que le jury puisse rapidement décider avec un minimum de dommages pour progresser et donner les résultats de la compétition;

Lors de la présentation de la réclamation, une somme d'argent égale au double de la valeur du contribution d'un athlète à participer à ces compétitions. Prise en compte de

protestation:

dans le cas où la protestation est considérée comme le président du tribunal impliquant des juges et personnes qui auraient commis des violations des Règles, ce qui a été à l'origine de la protestation et parties intéressées (sans droit de participer à la discussion de protestation); la

La décision sur les protestations présentées doit être prise le jour de la soumission:

résultat du combat dans la compétition individuelle, avant le prochain tour de matches

réunions d'équipe, avant le prochain match;

dans d'autres cas, en termes permettant de corriger les erreurs avec un minimum de dommages au cours des événements;

si le président de la Cour suprême, lors de l'examen de la protestation, le juge nécessaire, le examen possible de la vidéo;

Le juge en chef prend la décision finale sur ce qui informe les parties intéressées par écrit.

Si la réunion de protestation incluait précédemment le montant d'argent restitué.

L'insistance approximative sur l'opinion de l'équipe représentative ou de l'athlète est évaluée comme une image de l'ensemble du panel de juges et de dirigeants (dans des cas exceptionnels) avant de l'athlète ou l'équipe de compétition complète.

7. LES RÈGLES D'ARBITRAGE DANS LE CONTACT COMPLET

7.1. Correspondance de contenu

1. Vous êtes autorisé à appliquer toutes ces règles, les coups, les courbatures et les douleurs qui ne sont pas interdits

coups de poing, coups de poing et coups de pied dans la tête, le torse et les pieds, comme règles, coups de pied d'imitation et autres actions d'attaque et de défense dans certaines positions des participants

2. Actions interdites en vertu du présent règlement.

3. Équipement: concurrents Ekipiruyutsya selon ces règles (GI, gants zahisni de 8 onces, bandage à l'aine, bandage de protection chauve, casque de protection souple selon l'âge).

7.2. Le début et la fin du match

Avant les participants du groupe après votre appel, levez-vous aux bords du site.

Aux ordres de l'arbitre:

les participants arrivent à la plate-forme centrale et se séparent à une distance de deux mètres; participant appelé en premier (la zone rouge), est à droite de l'arbitre et de son adversaire (ceinture blanche ou bleue) - gauche;

avant que les membres de l'équipe d'arbitres du match ne se comportent comme décrit auparavant, le rituel de compétition;

Le combat commence et se termine avec l'équipe d'arbitres.

Après le jeu, les participants occupent le même espace sur le site, comme avant le combat pour déclarer le vainqueur. Après l'annonce du gagnant, les participants s'inclinent vers eux, puis vers l'arbitre et hors du terrain.

7.3. Caractéristiques des parties et arbitrage pour les jeunes de 12 à 15 ans.

Les événements pour le groupe d'âge 12-15 ans (garçons / filles) sont similaires aux événements de groupe d'âge adulte, à partir d'une position debout. Listes de matériel décrit ci-dessus (st. 6 chapitre III).

7.3.1. Actions autorisées: les impacts et les techniques de combat sont autorisés, y compris les projections et la lutte y compris les combats au sol.

Effectuer toute action technique visant à changer la position de l'adversaire pour réaliser les opérations évaluées.

7.3.2. Les effets estimés:

1). Grade "Ippon" (une nette victoire: la bataille se termine tôt):

manque de volonté ou incapacité à continuer de lutter contre les opposants;

frappé à la suite d'un impact ou d'un roulis (5 secondes sans

récupération); douleur ou suffocation à l'adversaire pour qu'il se rende; Réévaluation

"waza-ari" pour l'un des athlètes.

2) Grade "waza-ari" (demi-victoires):

renverser l'impact ou le swing (3 secondes sans

récupération); Série d'accidents latéraux pendant 3-4 secondes;

gamme de distance de tir du tapis à 2 pieds à l'arrière ou sur le côté

La fausse finition déplace vos mains sur le tapis près de la tête d'un adversaire avec son incapacité totale à commettre et des actions de protection.

3) Activité. L'indice d'activité peut servir de score: "Yucca". "Yucca"

donne un coup clair à la tête qui a provoqué un changement différent dans la position du tête, toute distance de projection de la première jambe ou position de lancement bloqué ou poursuite de l'action.

Si l'athlète a obtenu la cote "waza-ari" dans la plupart des cas, la bataille

il est gagné par une marge de "waza-ari". Si les deux athlètes n'ont pas fait d'estimation "waza-ari" en temps normal, on leur donne du temps supplémentaire. En absence, les actions ont été évaluées techniques qui évaluent "waza-ari" ou "ippon" ou avec des évaluations d'égalité pour déterminer

les gagnants estimés des participants à l'activité.

La série de frappes mutuelles frappe n'importe quelle partie du corps, sauf la tête ou le poteau de lancer, dans lequel l'adversaire se place en position dominante, évalué. Si l'athlète n'est pas un match, ce n'est pas un noyau, aucun temps supplémentaire n'est gagné évaluation ou par une action ou une activité technique dans ou avec des classifications égales, le Le match est déterminé par décision du jury.

Le temps de combat principal de 2 minutes, le temps supplémentaire de 2 minutes.

Le temps supplémentaire est consacré à la première action technique active évaluée selon les règles de Concurrence pour l'âge adulte.

7.3.3. Action technique supplémentaire interdite Le faux fini E déplace le genou vers

La tête et la colonne vertébrale.

Lors de l'évaluation des actions techniques, en plus de l'évaluation "Ippon" Bout s'arrête.

7.3.4. Jugement d'actions dans les évaluations de fixation. Réparer cela

Demandez à chaque juge invité de juger le panneau sur le tapis avec leurs gestes. La comptabilité est un juge à la table, le protocole principal "Tenable-arbitre". Contrôle des actions de l'arbitre Tenable

par le juge principal du concours. Le protocole d'évaluation a été réalisé si le geste

Il a fait au moins le deuxième des 3 juges du tatami. Pendant la bataille, si l'action n'est pas ponctuer, les juges montrent: 2-3 mouvements de la main gauche avec les paumes ouvertes,

ce qui signifie "l'action n'est pas appréciée". En cas d'attaques mutuelles, les juges

Ils montrent "masen-tory". Aucune action technique que les athlètes effectuent ne doit être laissée

juges sans surveillance! Si le prix "waza-ari" - le juge tend la main avec la paume

ouvrir avec la bande de couleur correspondante parallèle au sol. "Ippon" - bras droit

en haut. Activité "Yucca" - la main à 45 degrés

8. CONDITIONS DE JUGEMENT DE LA SECTION CONTACT À PROXIMITÉ

8.1. Correspondance de contenu

8.1.1 Actions autorisées:

effectue des projections, des étranglements et de la douleur, des coudes, des genoux et des pieds sur le tronc et cuisses, coups de pied d'imitation et autres actions d'attaque et de défense dans certaines positions

Les participants tentatives faites avec les coudes et les jambes (y compris les genoux)

dans leur application ils ont permis de faire (torse et cuisse). Évalué seulement

actions accentuées précises qui ont causé le déséquilibre momentanément ou l'incapacité de continuer à vous battre pendant plus de 3 secondes.

L'impact simulé n'est évalué que s'il a été réalisé avec précision sur une large plage et

le poids corporel a été transféré pour frapper le tapis (tapis), bien sûr (avec l'adversaire de

fixation complète en position dominante) sur la surface non protégée, au moins trois

fois Si l'ennemi s'était refermé, l'imitation n'est pas valable.

8.1.2. Actions interdites:

En plus de ce qui précède (Ch. VI art. 12), les actes interdits sont également interdits de donner coups de pied à la tête et aux mains du jeu.

8.1.3. Équipement: Les concurrents respirent en vertu du présent règlement dans le cadre de Guy, bandage à l'aîne.

8.1.3.1. Le début et la fin du match

Avant les participants du groupe après votre appel, levez-vous aux bords de la Plate-forme et arbitre d'équipe:

adapté au terrain d'entente et face à face à une distance de deux mètres;

participant appelé en premier (la zone rouge), est le droit de l'arbitre et de son adversaire (ceinture blanche ou bleue) - gauche;

avant le combat comme décrit ci-dessus (chapitre III, p. 8), le rituel de la compétition;

ravir mutuellement la main droite de l'adversaire Ki au revers, manche gauche. Le la disposition du casque doit être directe;

Le combat commence et se termine avec l'équipe d'arbitres.

Après le jeu, les participants occupent le même espace sur le site, comme avant le combat pour déclarer le vainqueur. Après l'annonce du gagnant, les participants Inclinez-vous, puis l'arbitre et hors du terrain.

À la fin du lieu de capture et les participants à une distance de plus d'un mètre, le L'arbitre arrête le combat et les combattants retournent à leur position d'origine.

8.1.3.2. Caractéristiques des matchs et arbitrage pour différents groupes d'âge (jeunes 8-11 ans)

Les carrières pour ce groupe d'âge se déroulent à pied et à terre. Les combats commencent d'une position debout face à face

1. Actions autorisées:

Vous combattez en position debout et aux positions autorisées à effectuer les étapes techniques.

Vous êtes autorisé à effectuer toute action technique visant à modifier la position du l'opposant de réaliser les opérations évaluées.

2. Évaluations des actions:

1) Grade "waza-ari":

Le coup d'amplitude, à une distance de deux pieds du tapis d'un adversaire sur son dos ou côté; accès à la douleur ou à l'étouffement Deux évaluations «waza-ari» pour un athlète évaluer "Ippon" (pure victoire), dans ce cas le combat se termine tôt. Si l'athlète a obtenu une qualification de "waza-ari", la bataille est gagnée par une marge de "waza-ari". Ouais les deux athlètes ont pu faire l'évaluation "waza-ari" à temps régulier, ajoute-t-on temps supplémentaire. En l'absence, les actions techniques classées "waza-ari" ont été évaluées ou avec des évaluations d'égalité pour déterminer le gagnant de l'activité estimée du les participants

2) Activité:

L'indice d'activité peut servir de score: manioc, yucca donné pour toute marge lancer un pied sur le tapis, en gardant l'adversaire en position couchée du haut de la tête, la partie inférieure du corps pendant 10 secondes. Dans

une bataille, la rétention n'est mesurée que deux fois. Si l'athlète n'est pas un match, ce n'est pas un de base, aucun temps supplémentaire n'est gagné dans aucune évaluation, ni par une action technique, activité, le résultat du match est déterminé par la décision de trois juges.

3. Actions techniques interdites:

En plus de toutes les actions techniques interdites décrites dans ces règles d'âge adulte, il est également interdit: tout coup porté à n'importe quelle partie du corps, étranglé deux mains et deux pieds, mise en place rapide de réceptions douloureuses ou suffocantes (par le respect de ces règles suit le panel de juges requis pour enregistrer un seul accès clair à la douleur ou à l'étouffement, sans attendre la livraison de l'ennemi). L'enfant s'arrête: dans un correction de l'évaluation des actions techniques qui enfreignent les règles de l'un des participants, sans change de position pendant 10 secondes.

Le temps de combat principal de 2 minutes, le temps supplémentaire de 1 minute.

8.1.3.3. Caractéristiques des matchs et arbitrage pour différents groupes d'âge (Jeunes 12-15 ans)

les carrières pour ce groupe d'âge ont eu des événements similaires dans le groupe d'âge adulte, À partir d'une position debout excitée. Listes d'équipement décrit ci-dessus.

1. Actions autorisées:

Combats et techniques de frappe (coups de pied, genoux et coudes sur le tronc et la hanche de l'adversaire

en position debout)), y compris les lancers et les combats au sol autorisés pour

Effectuez les étapes techniques. Vous êtes autorisé à effectuer toute action technique visant à changer la position de l'adversaire pour effectuer les opérations évaluées.

2. Évaluations des actions:

a) Grade "Ippon" (victoire pure):

manque de volonté ou incapacité à continuer de lutter contre les opposants;

frappé à la suite d'un impact ou d'un roulis (5 secondes sans

récupération); douleur ou suffocation à l'adversaire pour qu'il se rende;

Réévaluation de Waza-ari avec une évaluation des athlètes 'Ippon' (pure victoire): le combat Cela se termine tôt.

b) Grade "waza-ari" (demi-victoires):

renverser l'impact ou le swing (3 secondes sans récupération);

Série de chocs latéraux pendant 3-4 secondes et plus de 5 coups;

gamme de distance de tir du tapis à 2 pieds à l'arrière ou sur le côté

La fausse finition déplace vos mains sur le tapis près de la tête d'un

adversaire avec son incapacité totale à commettre et des actions de protection.

c) Activité: L'indice d'activité peut servir d'évaluation: "Yucca", attribué

pour un coup franc dans le boîtier, ce qui a entraîné une nette perte d'équilibre de l'adversaire,

toute distance de projection de la première étape ou du pas verrouillé

ou poursuite de l'action.

Si l'athlète a obtenu la cote "waza-ari" dans la plupart des cas, la bataille

il est gagné par une marge de "waza-ari". Si les deux athlètes n'ont pas fait d'estimation

"waza-ari" en temps normal, on leur donne du temps supplémentaire. En absence, les actions ont été évaluées

techniques qui évaluent "waza-ari" ou "ippon" ou avec des évaluations d'égalité pour déterminer les gagnants estimés des participants à l'activité.

Série d'impact mutuel de perte ou d'équilibrage, dans laquelle l'adversaire passe à un position dominante, non évaluée. Si l'athlète n'est pas un match, ce n'est pas un noyau, il n'est pas gagné heures supplémentaires dans toute évaluation ou par une action technique ou une activité sur ou avec des qualifications

De même, le résultat du match est déterminé par la décision de trois juges.

3. Actions techniques interdites. Des règles similaires pour l'âge adulte

Le faux fini interdit déplace le genou vers la tête et la colonne vertébrale.

Lors de l'évaluation des actions techniques, en plus de l'évaluation, le combat "ippon" s'arrête.

Le temps de combat principal de 2 minutes, le temps supplémentaire de 2 minutes.

Le temps supplémentaire est consacré à la première action technique active évaluée selon les règles de concurrence pour l'âge adulte.

4. Juges de stock avec une estimation fixe.

Fixation qui fait que chaque juge invité juge le panneau sur le tapis avec ses gestes.

La comptabilité est un juge à la table, le protocole principal "Tenable-arbitre". Teyblre arbitre des actions contrôlées par le juge principal de la compétition. Le protocole de

évaluation si le geste a fait au moins le deuxième des 3 juges du tatami. Pendant la

bataille, si l'action n'est pas notée, les juges montrent: 2-3 mouvements de la main shrestno

les paumes ouvertes vers elle, ce qui signifie que "l'action n'est pas appréciée". Dans le

En cas d'attaques mutuelles, les juges font preuve de "masen-Tory". Toute action technique

Les athlètes qui courent ne doivent pas être laissés sans surveillance! Si le prix "waza-ari" - le

le juge étend une main avec la paume ouverte avec la bande de couleur correspondante parallèle

le sol. "Ippon" - bras droit levé. Activité "Yucca" - jusqu'à 45

degrés

9. LES RÈGLES DE L'ARBITRAGE EN AUTODÉFENSE

9.1. Concours de systèmes et méthodes

Dans le concours de laneedenni, les participants agissent en groupe commun. Dans

Les catégories de poids "Self Défense" ne sont pas fournies. L'ordre des participants est détermine par lot et par système sélectionné et la manière dont le concours se déroule.

9.2. La composition du jury

Déclarations Répertoire le panel de juges composé de: région de la tête,

arbitre, deux juges de ligne, chronométrateur, secrétaire technique et informateur et le trio de

Les juges ont évalué les participants à l'action.

Le trio arbitre de juges évalue les actions des participants et les scores sont en

discours Le trio de juges arbitres doit être neutre et représenter différents ordres.

Chacun des trois juges décide de l'évaluation de ses propres actions et, au

analyser les protestations et les controverses, vous devez argumenter vos actions en fonction de ces

Règles.

L'arbitre, en place, dirige le cours du discours, contrôle le rythme du

attaques et assistants d'action, les assistants donnent des ordres pour attaquer et la nature

changement d'attaques, garantit que le match a été mené en stricte conformité

avec ces règles.

9.3. Concurrents et assistants en autodéfense

Un concurrent: un concurrent, exécute la performance, reflète les attaques et démontre que la technique d'action est le juge évalué;

Assistants: effectuer différentes actions pour attaquer les équipes d'arbitres, qui consiste à Quatre personnes de différentes équipes.

9.4. Le contenu des discours

Lorsqu'ils organisent des compétitions d'assistants d'autoprotection, ils sont autorisés à simulations d'attaque avec couteau, bâton, passe-temps et lancers, coups de poing et coups de pied L'athlète qui sert doit neutraliser les attaques, rivalise avec les actions suivantes sont autorisées: pousser, monnayer, donner un coup de pied, lancer, endurer la douleur et

rester dans le temps imparti pour la prochaine attaque 2,5-3 secondes.

9.4.1. Dispositions participantes.

L'athlète est au milieu du tapis et mesure 6x6 mètres. Quatre assistants sont en les coins du tapis et le signal de l'arbitre fait tourner l'athlète attaquant après 2,5-3 secondes (Le même pour tous les participants). Deux autres assistants sont près du tapis en préparation pour remplacer l'assistant qui a été endommagé ou fait ses devoirs incorrectement.

9.4.2. Attaques

Utilisez 4 types d'attaques 1 min. ou 45 secondes pour chaque type, selon le type de Membres du groupe d'âge:

"couteau simulateur d'attaque

"; Attaque avec un bâton;

"L'attaque frappe les mains et les pieds;

"Délice d'attaque.

Chaque attaque doit être neutralisée. Le concept d'attaques neutralisantes comprend: se retirer de la ligne d'attaque (l'attaque ne doit pas tomber sur l'athlète);

l'attaquant partant perd son équilibre, pousse, lance ou frappe;

sélection d'armes lors d'une attaque avec un couteau et un bâton ou des attaques de contre-attaque, lancers, méthodes douloureuses pour attaquer les coups de poing et les prises. Autorisé un

il suffit d'attaquer sans sortir de sa neutralisation.

9.5. Le début et la fin du discours

1. Avant de parler aux assistants après votre appel, levez-vous dans le Coins des athlètes agissant - dans la zone;
2. En entrant sur le site, et selon le site, les participants doivent compléter un arc;
3. Avant les participants de l'équipe, l'arbitre prend place au centre et le coins de la plate-forme et la commande "Fight" ("Lightning") s'incline devant l'arbitre, puis L'un à l'autre;
4. Le discours se termine avec l'équipe arbitrale.

9.6. Durée et durée d'exécution du cours

Pour chaque type d'attaque est de 45 à 60 secondes. ou 15-20 attaques chaque type de toucher 2,5-

3 secondes (60-80 attaques seulement 4 min. Temps net).

L'attaque a été effectuée à un rythme croissant d'un mouvement d'attaque aucun transfert de technologie en ce qui concerne les armes et capture la les changements Discours commence l'équipe d'arbitres.

Les arbitres assistants observent les gestes et attaquent uniquement pour leur équipe tous les 2,5-3 secondes

Les arbitres de l'équipe ont considéré un geste dirigé vers un assistant, propriétaire de l'acte

après l'attaque Assistant d'attaque aléatoire Les attaques doivent être réalistes et être

adressé à l'athlète ou passer par l'endroit où il devrait être. Assistants qui exécutent

Négligemment leurs rôles à remplacer en changeant le type d'attaque. Tous sont

Deux remplacements possibles. L'assistant a le droit de limiter la puissance de son attaque dans le

phase finale, quand il voit que l'athlète agissant ne le voit pas et attaque les organes vitaux, pour

Évitez d'endommager l'athlète. Dans ce cas, l'attaque doit atteindre le but, mais la force de confinement fourni.

9.7 Le résultat et l'évaluation des performances

Ils ont principalement évalué la technique pratique pratiquée par les sportifs. Les juges de

Les athlètes de Tryyka Action évaluent la présence de points de pénalité en déduisant

points de pénalité de 100 points que chaque athlète est au début de la performance.

Chaque juge a trois points de pénalité distincts. Après le discours, le

Le trio de juges présente ses conclusions, le président de la Cour suprême, qui résume

les points de chaque athlète juge restant après déduction des points de

pénalité, détermine le résultat global de chaque athlète.

Des points de pénalité sont accordés pour:

"soins passifs doubles - 2 points

", perte d'équilibre et de rythme - 1 point;

"pas de retrait de la ligne d'attaque - 1 point;

"pas de retrait du solde de l'assistant attaquant - 1

pointer "absence d'armes ou de contre-attaque: 1 point;

"souffler, passer le couteau au corps, couper la tête ou le cou: 25 points;

"membres coupés avec un couteau spatial ou un tronc et des membres - 15

points;

"bâton frappé à la tête - 10 points;

"bâton spatial frappé sur le corps ou les membres: 5 points;

"coups de pied ou passes: 5 points;

"libération prématurée de la saisie - 5 points; + 9 / хзщціч

"cela va au-delà de la zone - 5 points.

Si le nombre de points de pénalité dépasse 100 points, un athlète est disqualifié.

9.7.1. Méthodes et actions interdites

La section Concours d'autodéfense en plus des principales dispositions

interdit:

utiliser la contre-attaque sans s'écarter de la ligne de

attaque grève en plein contact;

exécuter des lancers et des méthodes douloureuses pour appliquer des aides aux dommages;

L'assistant ne doit pas imiter l'action de recevoir ou de lancer; Aucune attaque

Vous devez continuer après la commande "Stop".

Les participants qui utilisent constamment la technique ou la technologie en série et changent

d'attaque attaque régulièrement avec trop de force pour être remplacé dans le prochain changement d'attaques de personnage.

9.8 Annonce de présentation des résultats

L'annonce des résultats de la procédure intervient après la procédure de tous les participants, en calculant les points de pénalité de chaque participant et la répartition des participants dans chaque domaine de 3 juges. La classification des participants à la table finale représentent la somme des sièges de tous les juges.

9.9 Caractéristiques des matches et arbitrage pour différentes catégories d'âge les participants

1. Jeunes de 14 à 15 ans:

Pour ce groupe d'âge, les caractéristiques suivantes:

Attaques rythmiques 3,5-4 secondes Pas plus de 12 attaques dans chaque forme d'attaque et pas plus 30-40 secondes pour chaque type d'attaque.

Membres de l'équipe

Un casque avec la protection de l'avant, une protection souple du tibia,

Protection de l'aîne, casquette, assistants de défense permis au corps mou.

2. Juniors de 16 à 17 ans et vétérans de plus de 36 ans:

Pour ces tranches d'âge, les caractéristiques suivantes:

Le rythme attaque 3,5 secondes. Pas plus de 15 attaques dans chaque forme d'attaque et pas plus de 45 secondes Pour chaque type d'attaque.

Membres de l'équipe

Un casque avec une partie avant ouverte Légère protection tibia, capuchon de protection de l'aîne pour les assistants de protection qui permettent un corps doux.

X. Règles de jugement dans la section Ground Fight

1. Contenu du match

1. Actions autorisées :

Combats au sol, techniques douloureuses et suffocantes, tenue sur le dos, ainsi que d'autres actions offensives et défensives dans certaines positions des participants.

2. Actions interdites :

outre les actions interdites décrites ci-dessus (article 12, chapitre VI), tous les lancers ou autres actions en position debout et tous les coups de l'adversaire sont également interdits.

3. Équipement :

les participants de la compétition sont équipés conformément au présent règlement dans le cadre d'un gi certifié avec les symboles de la fédération, aucune autre protection n'est prévue.

4. Durée du match :

Temps principal - 3 minutes, temps supplémentaire - 3 minutes, deuxième temps supplémentaire - 2 minutes. Le temps total du match ne peut excéder 8 minutes dans cette partie de la compétition.

5. Début et fin du match

1. Avant le début du match, les participants, après avoir été appelés, s'alignent aux abords du terrain et au commandement de l'arbitre :

1) approchez-vous du centre du terrain de jeu et tenez-vous à deux mètres l'un de l'autre ;

- 2) le participant appelé en premier (avec une ceinture rouge) se place à droite de l'arbitre, et son adversaire (avec une ceinture blanche ou bleue) se place à gauche ;
- 3) avant le début du match, effectuer le rituel de compétition décrit ci-dessus (Chapitre III, Article 8) ;
- 4) mettre un genou à terre devant l'adversaire à une distance maximale de 1 (un) mètre. La position du corps doit être droite;
- 5) le match commence et se termine sur ordre de l'arbitre.

2. Après la fin du match, les participants prennent les mêmes places sur le terrain qu'avant le début du match pour annoncer le vainqueur. Après l'annonce du vainqueur, les participants se saluent, puis l'arbitre et quittent le terrain.

3. Identification du gagnant

1. Dans le temps principal du match, la victoire est remportée par l'athlète qui a effectué une réception douloureuse ou suffocante avant que l'adversaire ne se rende, ou si l'arbitre attribue la performance de la réception dans la catégorie d'âge des garçons plus jeunes. De plus, pendant le temps principal, tenir l'adversaire sur le dos pendant 10 secondes est considéré comme une action active et affecte l'identification du vainqueur après la fin du temps principal et du temps supplémentaire.

2. Si dans le temps principal du match aucun athlète n'a effectué une action technique qui lui donne la victoire, un temps supplémentaire du match est annoncé avant la première action active. En plus des techniques douloureuses et suffocantes, tenir l'adversaire sur le dos pendant 10 secondes, lorsque plus de 50 % de la colonne vertébrale de l'adversaire est fixée au tatami, peut être considéré comme une telle action active. Toute violation des règles à ce moment est passible de la disqualification de l'athlète.

3. Si aucun vainqueur n'a été trouvé dans le temps principal et les prolongations, les arbitres comptent les actions actives dans le temps principal du match. S'il y a un nombre égal d'actions actives, la dernière action active effectuée est comptée. Si aucun des athlètes n'a obtenu d'avantage dans ces indicateurs, les juges attribuent 2 minutes supplémentaires de temps supplémentaire, pendant lesquelles les adversaires peuvent en outre effectuer une imitation de finition à partir de différentes positions, ce qui est également considéré comme une action technique active avec le maintien. l'arrière.

4. Dans le cas de la fin du deuxième temps supplémentaire sans effectuer d'actions techniques actives, la décision d'identifier le vainqueur est prise par un trio de juges à travers une procédure de vote sous la forme d'une levée de la main de chaque juge en direction de l'athlète qu'ils considèrent comme le vainqueur.