



APROBADO Presidente del CJJIF
Vi. Shypinskyi 2022

**Reglas de los Campeonatos
Deportivos de Combate
Ju-Jutsu de
CJJIF**

1. DISPOSICIONES GENERALES

1.1. Las siguientes Reglas de Campeonatos Deportivos de Combate Ju-Jutsu (en adelante "Reglas") definen los principios fundamentales para organizar y conducir Campeonatos Deportivos de Combate Ju-Jutsu en todo el mundo. Estas Reglas se crean de acuerdo con las reglas y regulaciones de la Federación Internacional de Combate Ju-Jutsu (CJJIF).

1.2. Estas Reglas se aplican a todas las disciplinas incluidas en el Campeonato Deportivo Combat Ju-Jutsu.

1.3. Abreviatura utilizada en las Reglas:

CJJIF o "Federación" - Combatir la Federación Internacional de Ju-Jutsu.

1.4. Los campeonatos deportivos de combate Ju-Jutsu se llevan a cabo de acuerdo con las disposiciones de la realización de campeonatos relevantes de combate Ju-Jutsu y son aprobados por los organizadores.

1.5. Todos los competidores registrados deben cumplir con todas las Reglas mencionadas aquí, así como con las Reglas CJJIF.

1.6. Los Campeonatos de Combat Ju-Jutsu se llevan a cabo con el propósito de: a) Desarrollar y popularizar Combat Ju-Jutsu en todo el mundo;

b) Elegir a los mejores atletas de Combate Ju-Jutsu en todo el mundo, en todos los continentes y en el nivel de campeonatos nacionales;

c) Mejorar las habilidades deportivas y rendir de acuerdo con los estándares de las clasificaciones deportivas unificadas;

d) Identificar candidatos para equipos de clubes, equipos regionales y equipos nacionales; e) Establecer nuevos récords en las disciplinas Combat Ju-Jutsu;

f) Mejorar los métodos y prácticas de arbitraje de los Campeonatos de Combate Ju-Jutsu. g) Intercambiar experiencias, conocimientos e información.

2. PROGRAMA Y NATURALEZA DE LAS COMPETICIONES

2.1. Categorías y tipos de eventos.

2.1.1. Las competencias se llevan a cabo en las siguientes tres áreas:

1) Contacto completo

2) Contacto cercano

3) Lucha en el suelo

4) Defensa personal

2.1.2. Los competidores pueden participar

en:

- 1) Realizaciones individuales;
- 2) competencias de equipo;
- 3) O competencias mixtas.

La naturaleza de la competencia está determinada por el Reglamento en cada caso individual.

En la competencia individual únicamente se consideran los resultados individuales y se determinan los lugares en cada categoría de peso.

Dentro del alcance de las competencias de equipo, los equipos compiten entre sí, y los lugares se determinan como resultado.

Dentro del alcance de las competencias mixtas, se determinan los resultados individuales de un participante y los lugares del equipo se determinan en función de los resultados de los participantes individuales de acuerdo con el Reglamento.

2.1.3. Tipos y métodos para realizar competencias.

Los participantes compiten en un grupo (en un tipo donde los participantes no se dividen en subgrupos) o, por sorteo, los competidores se dividen en varios subgrupos (método en el que los participantes se dividen en subgrupos). En este último caso, se deben definir reglas adicionales para describir la forma en que el ganador progresa al siguiente nivel de competencias y se elimina al perdedor. Por lo tanto, las competencias se dividen en preliminares y finales.

Las competencias pueden realizarse

usando:

- o El Sistema Olímpico (hasta la primera derrota);
- o El Sistema Redondo (todos los participantes compiten entre sí);
- o El Sistema de Eliminación por 2 derrotas;
- o El Sistema Redondo con división en subgrupos.

Cuando hay un gran número de competidores en una categoría de peso, se permite dividir a todos en 2 subgrupos de tal manera que los competidores más fuertes se asignen a los diferentes subgrupos mediante sorteo. Cuando se divide en dos subgrupos, se celebran semifinales y finales para determinar los lugares individuales. De cada subgrupo 2, los competidores que obtuvieron el primer y segundo lugar compiten en semifinales, y la parte que ganó el primer lugar en un subgrupo compite con la parte que ganó el segundo lugar en otro subgrupo. Los ganadores de las semifinales compiten por el primer y segundo lugar en las finales,

y las partes perdidas compiten por el 3er lugar. En el sistema de competición descrito, los participantes se encuentran entre sí mediante un sistema redondo y en la etapa final del sistema olímpico. Los resultados de la competencia de subgrupos se consideran para identificar a los participantes en la final. Los competidores que no están incluidos en las semifinales o finales son eliminados. Los participantes competidores (equipos) se determinan mediante el sorteo y el sistema seleccionado para la competencia. El sistema de preliminares y finales se selecciona por medio del sorteo (si no se especifica en el Reglamento).

2.2. La organización de la competencia.

2.2.1. Las competiciones Combat Ju-Justsu se llevan a cabo de acuerdo con el Reglamento.

2.2.2. El Reglamento debe enviarse a todos los participantes invitados, así como la información debe publicarse en el sitio web de la Federación a más tardar un mes antes del evento.

2.2.3. El reglamento de la competencia debe incluir las siguientes

secciones: a) Las metas y objetivos del evento;

b) La hora y el lugar del evento;

c) La organización y gestión del evento; d) participantes;

e) La naturaleza del evento (competiciones individuales, de equipo o mixtas); f) El programa del campeonato;

g) Seguridad y preparación del lugar para el evento;

h) Las reglas para determinar y premiar a los ganadores;

i) Los términos de financiación del Campeonato y la financiación de los participantes;

j) El procedimiento y el cronograma para presentar solicitudes de participación en el evento; k) Otras condiciones que garanticen la calidad del evento.

2.2.4. Las Regulaciones de la Competencia no deben contradecir estas Reglas de Competencia. Está prohibido modificar las Regulaciones menos de tres días antes del comienzo del Campeonato.

3. COMPETIDORES

3.1. Categorías de edad del competidor. Los competidores se dividen en los siguientes grupos de edad:

1. Contacto completo:

- Cadetes 12-15 años;
- Jóvenes 16-17 años;

- Adultos (jóvenes) 18-20 años;
- Adultos 21-36 años;
- Adultos 37-45 años;
- Veteranos mayores de 46 años.

2. Contacto cercano:

- Jóvenes 8-11 años;
- Cadetes 12-15 años;
- Jóvenes 16-17 años;
- Adultos (jóvenes) 18-20 años;
- Adultos 21-36 años;
- Adultos 37-45 años;
- Veteranos mayores de 46 años.

3. lucha en el suelo:

- Jóvenes 8-11 años;
- Cadetes 12-15 años;
- Jóvenes 16-17 años;
- Adultos (jóvenes) 18-20 años;
- Adultos 21-36 años;
- Adultos 37-45 años;
- Veteranos mayores de 46 años.

4. Defensa personal:

- Cadetes 14-15 años;
- Jóvenes 16-17 años;
- Adultos 18-36 años;
- Adultos 37-45 años;
- Veteranos mayores de 46 años.

La edad de los participantes está determinada por el año de nacimiento del participante. Si lo aprueban los entrenadores, el juez principal de las competencias (o su suplente), y con el consentimiento de los padres (o tutores), los participantes de las divisiones menores pueden competir en la siguiente división superior (lo mismo permitido para el peso juvenil). categorías). En algunos grupos (si así lo deciden los jueces) hombres y mujeres pueden competir juntos. Categorías de edad Los adultos pueden combinarse en una categoría unificada de 18 a 36 o de 18 a 45 años por decisión del panel de jueces.

3.2. Admisión de competidores

Las reglas de admisión del competidor, su membresía deportiva, calificación y edad, así como la lista de requisitos para la presentación a los documentos del Comité de Credenciales, determinada por el Reglamento.

Las organizaciones deben solicitar la participación siguiendo el proceso especificado. Las solicitudes deben estar firmadas y certificadas por el jefe de la organización, el entrenador y el médico confirmando la preparación adecuada de los participantes.

Plazo para las solicitudes preliminares especificadas en el Reglamento. La solicitud final de participación en las competencias debe ser presentada al Comité de Credenciales por el representante del equipo antes de la ponderación.

El Comité de Credenciales está conformado por el representante de la organización anfitriona, el Juez Jefe o su adjunto, secretario jefe y miembros del comité, quienes verifican que las solicitudes de los participantes cumplan con los requisitos del Reglamento y aprueben la admisión a las competencias. En caso de disputa con respecto a la admisión del participante, el representante de la organización anfitriona es responsable de la decisión final.

Los organizadores de la competencia, así como la organización anfitriona y sus empleados y representantes no tienen ninguna responsabilidad médica o legal por lesiones o accidentes que puedan ocurrir durante las competencias, pero deben garantizar la presencia de equipos de personal médico en el momento de las competencias. Todos los competidores deben estar asegurados contra accidentes y lesiones.

3.3. Divisiones de peso.

Los competidores se dividen en las siguientes categorías de peso:

Niños de 8 a 9 años	Niños de 10-11 años	Cadetes niños / niñas 12-13 años	Cadetes niños / niñas 14-15 años
25 kg	30 kg	40 kg	50 kg / 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
over 45 kg	55 kg	65 kg	75 kg / 70 kg
-	over 55 kg	over 65kg	over 75 kg / 70 kg

Juniors / chicas 16-17 años	Mujeres adultas	Hombres adultos 18-36 años	Hombres adultos y veteranos mayores 37 años
------------------------------------	------------------------	-----------------------------------	--

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 / 65 kg	68 kg	77 kg	85 kg
75 kg / 71 kg	74 kg	85 kg	93 kg
80 kg / 77 kg	80 kg	93 kg	100 kg
over 80 kg / 77 kg	over 80 kg	over 93 kg	over 100 kg

3.4. Pesaje

El pesaje de los competidores está destinado a hacer coincidir el peso del competidor con una de las divisiones de peso. El participante tiene que competir en la división de peso, que se le asignó como resultado del pesaje.

Los competidores se ponderan de acuerdo con el cronograma indicado por el Reglamento. El participante, que llegó tarde o no asistió a la ponderación no puede competir.

Los participantes tienen derecho a verificar su peso en el equipo de pesaje utilizado para el pesaje oficial 1 (una) hora antes del pesaje oficial.

La ponderación se completa dentro de las 2 horas y se realiza una vez el primer día de las competiciones o antes.

Si el pesaje se realiza el día de las competiciones, debe comenzar 3 horas antes de las competiciones.

Los competidores en una división de peso deben ser pesados en las mismas escalas de peso.

La ponderación es realizada por el equipo de jueces designados por el juez principal e incluye al juez principal adjunto, el representante de la secretaría de competencia y dos jueces.

Antes de pesar, todos los participantes deben someterse a un examen médico realizado por el médico asignado para la competencia.

Los participantes deben usar traje de baño para la ponderación.

Al pesar, el participante debe presentar un pasaporte u otro documento de identificación oficial.

Todos los resultados de ponderación deben ser registrados y firmados por todos los miembros del equipo del juez.

3.5. Los derechos y responsabilidades de los participantes 3.5.1.

Responsabilidades de los participantes:

"cumplir estrictamente con las normas y reglamentos de la competencia ", cumplir con las demandas de los jueces;

"estar inmediatamente en el área de competencia cuando lo llamen los jueces

" ; si por alguna razón el participante no puede continuar las competencias, informe inmediatamente a los jueces;

"realizar saludos y otros rituales adoptados por la competencia;

"sea respetuoso y cortés con todos los participantes, jueces, público, empleados y representantes del organizador de la competencia, y cualquier otra persona que ayude a organizar y prestar servicio a la competencia

", las uñas deben estar cortas y Gi debe estar limpio y ordenado.

3.5.2. Los derechos de los participantes:

"ponerse en contacto con los jueces a través de un representante de su equipo; durante la competencia individual puede contactar al árbitro mediante gestos;

" 1 hora antes de la ponderación oficial, puede verificar su peso en las escalas de pesas utilizadas para la ponderación oficial ;

"recibir la información necesaria sobre las competiciones de manera oportuna, como el calendario de la competencia, los cambios en el calendario de la competencia, los participantes que compiten en el siguiente, los resultados de los partidos, etc.

" durante cada partido para no usar más de 3 minutos para el cuidado de la salud.

3.6. Código de vestimenta oficial

3.6.1. Uniforme de la competencia- Gi (traje tradicional para el entrenamiento de Combate Ju-Jutsu) debe ser de color blanco o azul. Las mangas de la chaqueta deben cubrir la articulación del codo (llegar hasta la mitad del antebrazo del brazo extendido) y ser lo suficientemente anchas como para que la separación entre la manga y el brazo sea de al menos 5 cm. La chaqueta debe llegar a la mitad del muslo. El cinturón debe estar envuelto dos veces alrededor de las caderas o la cintura y anudar de forma plana la chaqueta para que las solapas de la chaqueta no estén separadas. Los extremos del cinturón atado no deben colgar debajo de la rodilla. Los pantalones deben cubrir al menos dos tercios de la espinilla y ser lo suficientemente anchos como para que la separación entre los pantalones y la pierna sea de al menos 5 cm.

3.6.2. El competidor que fue llamado primero antes de ingresar al área de competencia debe usar cinturón rojo y su oponente, blanco o azul.

3.6.3. Los competidores deben estar descalzos o usar zapatos suaves (con el permiso del árbitro).

3.6.4. Los participantes no deben usar nada que pueda provocar lesiones, como anillos, collares, relojes, cadenas, etc.

3.6.5. Equipo de protección obligatorio: protector de la ingle, guantes especiales que pesen no menos de 8 onzas, protector bucal de goma (para las competiciones de contacto completo), protectores de espinilla estilo paño suave. El protector de la ingle debe usarse debajo de los pantalones. Solo se pueden usar guantes

aprobados con dedos abiertos para agarrar y no se deben dañar. Los guantes deben cumplir con las normas de seguridad mientras dure su uso. Los guantes son proporcionados por los organizadores del Campeonato.

3.6.6. Se debe usar equipo de protección adicional para las categorías de edad de jóvenes, cadetes y jóvenes (para las competiciones de contacto completo):

- a) los jóvenes de 8 a 11 años no participan en las competiciones de contacto completo; b) cadetes niños / niñas de 12 a 15 años: protector de la ingle, guantes especiales que pesen no menos de 10 onzas, protectores de espinilla estilo paño suave, protector de espuma con protección facial dura, protector bucal de goma (opcional), cuerpo blando protección para las niñas;
- c) juniors niños / niñas de 16 a 17 años: protector de la ingle, mitones especiales que pesen no menos de 10 onzas, protectores de espinilla estilo paño suave, equipo para la cabeza de espuma con cara abierta, protector bucal de goma, protección corporal suave para niñas .

3.6.7. Equipo de protección adicional que se puede utilizar a solicitud de un participante, si lo permite el Reglamento para la competencia: protector bucal de goma, protector de codo, equipo de protección de piernas que protege a los participantes del posible daño. La protección de las piernas no debe contener partes duras (es decir, plástico, metal, bambú, etc.).

3.6.8. Antes de la competencia, el equipo de protección debe ser revisado y aprobado por el árbitro central o el anotador.

3.7. Representantes, entrenadores y capitanes de equipo

El mediador entre el panel de jueces y los competidores es un representante (jefe) del equipo. Si el equipo no tiene un representante especial, el entrenador o el capitán del equipo cumplen con su deber.

El representante del equipo es responsable de la disciplina de los miembros del equipo y garantiza su aparición oportuna para las competiciones.

El representante del equipo participa en el sorteo, asistió a las reuniones del panel de jueces si se lleva a cabo con representantes.

El representante del equipo tiene derecho a presentar una protesta por escrito ante el juez principal (ver. Protestas del artículo).

El representante del equipo, el entrenador y el capitán del equipo tienen prohibido interferir con las demandas de los jueces y representantes que realizan competencias.

El representante del equipo debe estar ubicado durante las competiciones en un lugar designado para los representantes.

El representante del equipo (entrenador del equipo) no puede actuar como juez

para las competiciones en las que compite su equipo y, por lo tanto, actuar como entrenador (representante) y juez.

Por mala conducta el representante puede ser removido del liderazgo del equipo.

3.8. Rituales de competencia

El árbitro central o los anotadores antes de ingresar al área de competencia deben alinearse en el borde del área y realizar una reverencia general antes de tomar su lugar en el área de competencia. Árbitro central ubicado en el centro del área de competencia. Antes de abandonar el área de competencia, los jueces se reúnen nuevamente y repiten la reverencia general.

Antes del partido (competencia) después de la señal del árbitro central, los competidores realizan una primera reverencia entre ellos, luego se enfrentan a la mesa del Juez Jefe y se inclinan ante el panel de jueces.

Después del anuncio del puntaje, penalización o advertencia, el competidor que se haya dirigido debe inclinarse hacia el árbitro central.

En caso de que uno de los competidores tenga que esperar a que el partido continúe (ejemplo: en caso de que su pareja esté recibiendo asistencia médica), el competidor debe proceder al borde de su costado y sentarse de rodillas con la espalda hacia atrás centro de la zona de competición.

Una vez que se haya completado la competencia y se anuncie el ganador, los participantes deben realizar una reverencia y abandonar el área de competencia.

Al entrar o salir del área de competencia, los competidores realizan el arco.

4. EL PANEL DE JUECES

4.1. El Panel de Jueces

4.1.1. La composición del panel de jueces está aprobada por la Federación regional, nacional o internacional de Combate Ju-Jutsu.

4.1.2. El panel de jueces incluye al juez principal, al juez principal adjunto, al jefe del área de competencia, al secretario principal, a los árbitros, a los anotadores, a los cronometradores, a los usuarios de la información y a los jueces del equipo, etc.

4.1.3. El personal incluye comentaristas, médicos, reguladores de seguridad, etc.

4.1.4. Los jueces de competencia incluyen al Jefe del Área de Competencia, el Árbitro, dos Marcadores, Cronometrador, Secretario Técnico y el Usher de la Información.

4.1.5. Las acciones de los competidores son evaluadas por el panel neutral de jueces externos compuesto por tres jueces. Cada juez evalúa las acciones de los competidores de forma independiente. Cada vez que ocurre una disputa o queja, los jueces deben argumentar sus decisiones de acuerdo con las reglas establecidas.

4.1.6. El juez debe poseer un uniforme de juez, un boleto de juez y las Reglas de Competencia.

4.1.7. El uniforme de los jueces consiste en el traje oscuro, un botón blanco, una corbata y zapatos deportivos. El juez principal puede permitir que el árbitro y los anotadores procedan sin una chaqueta de traje y corbata, mientras que una corbata puede ser reemplazada por un corbatín. Durante el verano se permiten pantalones oscuros y polos con los logotipos de la Federación y el Juez.

4.2. El juez principal

El juez principal administra la competencia y es responsable ante la autoridad organizadora del cumplimiento de las normas y reglamentos.

Deberes del juez principal:

"Garantizar la preparación para la competencia, incluidas las instalaciones, el equipo, las herramientas y la documentación necesaria;

" Designar a los jueces para que pesen a los competidores; "realizar el sorteo de los participantes

", aprobar el calendario de la competencia;

"asignar paneles de jueces a áreas de competencia

"celebrar las reuniones del panel de jueces con los representantes de los equipos antes de que se celebre

la competencia" . Anuncie el calendario de la competencia y la rotación de jueces. "Organizar una reunión de resultados diarios para discutir el progreso de la competencia. Alternativamente, programar la reunión de resultados de acuerdo con las circunstancias " . Tomar medidas para prevenir y, si es necesario, corregir los errores de evaluación;

"De acuerdo con las reglas de la competencia, el juez principal debe anunciar las decisiones sobre disputas y quejas de los representantes de los equipos.

"Aprobar la composición de los pares de finalistas y nombrar al panel de jueces para que los sostenga y los evalúe

" . Evaluar a cada juez en el panel de acuerdo con un sistema de escala de cinco puntos. "Proporcionar un informe dentro de un plazo específico a la autoridad organizadora

4.2.1 Los derechos del juez principal:

"Cancelar la competencia cuando el lugar, el equipo o el inventario no cumplan con los requisitos establecidos en las Reglas

" . Interrumpa o pare el partido o la competencia si las condiciones se vuelven desfavorables o impiden el curso normal de la competencia. .

"Para hacer cambios en el horario o programa de la competencia

" . Para cambiar la función que ciertos jueces realizan durante la competencia.

"Para remover a los jueces que no pueden cumplir adecuadamente con sus deberes o que han cometido errores graves o mala conducta, todo lo cual debe tenerse en cuenta en el informe

" . Para advertir (o remover) a los representantes, entrenadores o capitanes de

equipo que muestran rudeza o que ingresan sin fundamento discusión con los jueces.

"Para retrasar el anuncio del desempeño técnico o el resultado del partido cuando los jueces están en disputa, así como cuando el juez principal no está de acuerdo con la decisión del panel hasta que se pueda tomar una decisión final.

"Para restringir el acceso de los participantes que no cumplan con los requisitos de edad, calificación o equipo descritos en las Reglas y Regulaciones de la competencia.

El juez principal no tiene derecho a cambiar o alterar el reglamento de la competencia ni puede remover o cambiar a los jueces durante un partido.

Los competidores, jueces, representantes de equipo y entrenadores deben cumplir con las decisiones del juez principal.

Las funciones del juez principal pueden transferirse a uno de los jueces jefes adjuntos o jefes del área de competencia cuando el juez principal necesita transferir sus funciones.

4.3. El secretario jefe

El secretario jefe gestiona la secretaría y la competencia. El Secretario Principal:

- Forma parte del panel de jueces durante el pesaje. - Participa en el sorteo de la competencia
- Desarrolla el programa y la programación de la competencia. - Supervisa el formato de los informes de competencia.
- Prepara las órdenes y decisiones del juez principal.
- Presenta los resultados de la competencia al juez principal para su aprobación y el desarrollo del informe final.
- Con el permiso del juez principal, proporciona información a representantes, comentaristas y reporteros.
- Antes del inicio de la competencia, se asegura de que todos los participantes del día estén presentes y cumplan con los requisitos de las Reglas.
- Presenta a los participantes el Programa y el calendario de la competencia.
- Permite a los participantes saber su orden de ingreso al área de competencia. - Notifica al juez principal con respecto a la no presentación y descalificación.
- Se podrá nombrar un Subsecretario Principal cuando sea necesario.

4.4. El jefe del área de competencia

El jefe del área de competencia se encuentra detrás del panel de jueces cada vez que se realiza un partido y gestiona el trabajo de los jueces en un panel determinado.

El Jefe del área de competencia:

- Con el permiso del Juez principal, establece a los jueces en el panel.
- Llama a los participantes al área de competencia, presenta a los participantes y declara los resultados del partido.
- Toma nota de las advertencias del árbitro.
- Siempre que sea necesario puede realizar las tareas tanto del Jefe del Área de Competición como de un Scorekeeper.
- Cada vez que se combinan los deberes del Jefe del área de competencia y un Scorekeeper, esa persona tiene la autoridad para evaluar las acciones de los concursantes y, con un fallo del juez mayoritario, anuncia los resultados de la pelea.
- Cuando el trío de jueces está en contradicción, tiene la autoridad para mantener la pelea y anunciar la decisión final luego de una discusión adicional sobre la situación contradictoria.

4.5. Árbitro

4.5.1. Mientras está en el área de competencia, dirige el curso de la pelea, evalúa las acciones de los concursantes y se asegura de que se sigan las reglas.

4.5.2. El Árbitro dirige la pelea, ya sea en inglés, japonés o en un idioma de mayoría nacional.

4.5.3. El Árbitro:

4.5.3.1. Participa en la presentación de los concursantes.

4.5.3.2. Antes del comienzo de la pelea, asegura que los concursantes cumplan con todos los estándares de equipo necesarios.

4.5.3.3. Antes del comienzo de la pelea, el Árbitro da la orden "Take your Places" para que los concursantes ingresen al área de competencia.

4.5.3.4. Justo antes del comienzo de la pelea y en su conclusión, ordena a "Bow" ("Ray") que los concursantes tomen el arco.

4.5.3.5. Ordena a "Fight" ("Hajime") comenzar la pelea o reanudarla después de un freno o una retención.

4.5.3.6. Mantiene o detiene la pelea ordenando "Stop" ("Yame")

4.5.4.1. Si los concursantes se encuentran fuera del área de competencia

4.5.4.2. Si los concursantes no son lo suficientemente activos y no parecen intentar ninguna acción técnica real.

4.5.4.3. Si uno de los concursantes necesita asistencia médica. En este caso se requiere un gesto "Stop the Time".

4.5.4.4. Si se encuentran irregularidades en el uniforme o equipo de un competidor.

4.5.4.5. Si un participante violó las Reglas o está intentando un movimiento prohibido que requiere una advertencia.

4.5.4.6. Siempre que el temporizador se quede sin tiempo dedicado a una pelea

específica. 4.5.4.7. Siempre que el Jefe del área de competencia lo requiera.

4.5.4.8. Siempre que un marcador lo requiera y si el árbitro está de acuerdo.

4.5.4.9. Si un concursante pide poner la pelea en espera, y el Árbitro está de acuerdo.

4.5.4.10. Siempre que el Árbitro necesite una consulta, en situaciones no prescritas por las Reglas.

4.5.4.11. Cuando un competidor cede durante una retención o un movimiento de asfixia.

4.5.4.12. Cuando un concursante es noqueado.

4.5.4.13. Siempre que sea evidente un claro dominio de uno de los concursantes.

4.5.4.14. Si se toma la decisión de eliminar a un concursante o descalificarlo.

4.5.4.15. Cada vez que se anuncian los resultados de la pelea, el Árbitro se para en el medio del área de competencia y señala al ganador con un gesto de brazo hacia arriba.

4.5.5. Si durante la pelea uno de los concursantes se encuentra fuera del área de competencia, el Árbitro mantiene la pelea y ordena a los concursantes que regresen al centro del área de competencia, ordena "Salir" ("Dsohai") seguido de una advertencia al participante en cuestión.

4.5.6. Cuando un competidor ejecutó un movimiento prohibido mientras estaba en defensa, el Árbitro no detiene la pelea, sino que requiere que el competidor en cuestión cese la ejecución del movimiento en cuestión y hace una advertencia verbal.

4.5.7. Si una de las partes como resultado de un golpe, un lanzamiento u otras acciones técnicas no pudo continuar la pelea por algún tiempo, el árbitro debe detener el partido y comenzar la cuenta regresiva fuerte y claramente por segundo, enderezar alternativamente los dedos levantando su mano derecha . El árbitro debe llevar el conteo del uno al cinco, observando cuidadosamente al estado parte: antes de contar, el árbitro enviará al partido atacado, en su ubicación original en el centro del sitio y comenzará la cuenta regresiva; Si el grupo logró recuperarse a los "cuatro", el árbitro da la orden de continuar la lucha. Al recibir la segunda caída, el árbitro le da al oponente una victoria; si el partido no tuvo tiempo de recuperarse a los "cinco" el árbitro anuncia la victoria de su rival.

4.5.8. Cada vez que uno de los participantes abandona el Área de competencia para buscar atención médica, el Árbitro debe enviar al segundo competidor a la posición predeterminada en el centro de la colchoneta, sentado de rodillas con la espalda hacia el centro.

4.6. Scorekeepers

El número de Scorekeepers oscila entre 2 y 4 personas.

Los marcadores están ubicados en las esquinas del área de competencia. Siempre que sea necesario, el anotador debe moverse por el borde del área de competencia

para acercarse a los concursantes, observar mejor la pelea y ayudar al árbitro a mantener / detener la pelea para evitar lesiones a los concursantes.

Los anotadores ayudan a los concursantes a preparar el equipo para ser revisado por el Árbitro o para poner el equipo en orden durante una pelea.

Siempre que un anotador observe un movimiento o violación técnica activa, tienen que proceder para mantener o detener la pelea y señalar al árbitr.

Un Scorekeeper tiene la autoridad de advertir a los concursantes o eliminarlos de la pelea. Durante las situaciones en las que un Scorekeeper cree que la pelea se debe suspender, debe realizar un gesto específico para llamar la atención del Árbitro y señalar ciertas acciones de los participantes.

Cada vez que se determinan los resultados de la pelea, un Scorekeeper apunta hacia el atleta que creen que ganó la pelea. Siempre que los jueces no puedan llegar a un resultado definitivo, un Scorekeeper participa en la discusión con el panel de jueces, expresando su opinión sobre la pelea en cuestión.

4.7. El cronometrador

4.7.1. El cronometrador se encuentra detrás de la mesa del Jefe de Área de Competición. Un cronometrador es responsable del cronómetro de la pelea y señala cuándo termina la pelea.

4.7.2. El cronometrador usa el cronómetro para registrar y la tardanza en nombre de los concursantes después de la primera campana y anuncia la hora en que transcurrieron los primeros 30 segundos consecutivos.

4.7.3. El Cronometrador detiene el tiempo cada vez que el Árbitro señala "Stop the Time" y reanuda el cronómetro cada vez que el Árbitro ordena "Pelear" ("Hajime").

4.8. Secretario Técnico, Usher de la Información, Comentarista.

4.8.1. El Secretario Técnico (Secretario) se encuentra detrás del Jefe del Área de Competición y, después del final de la pelea, registra los protocolos de los jueces y la información de la pelea.

4.8.2. El retiro de un competidor de la pelea luego de una violación de las Reglas se registra en el protocolo utilizando la marca "X". Cada vez que un competidor se retira de la pelea, se usa una marca "X" y un comentario "trauma" o "violación de las Reglas".

4.8.3. Cuando un concursante no se presenta, es eliminado / descalificado de la competencia. Junto a su apellido se hace un comentario, a saber, "no show" o "med", en

situaciones en las que un médico retiró a un participante. Cualquier otra observación en el protocolo está prohibida.

4.8.4. El comentarista anuncia el programa y el orden de la competencia, presenta a los concursantes de una pelea determinada, anuncia sus

calificaciones deportivas, explica ciertos aspectos de las Reglas y anuncia los resultados de cualquier pelea dada con el permiso del juez principal.

4.8.5. Dependiendo de la naturaleza del equipo técnico, es posible combinar las funciones de un Cronometrador y un Usher de Información o un Secretario.

4.8.6. Cuando un comentarista no está presente, con el permiso del juez principal, los jefes respectivos del área de competencia pueden representar al panel de jueces, anunciar a los luchadores, evaluar los movimientos durante una pelea y anunciar los resultados después de su finalización.

4.9. El doctor de la competencia.

4.9.1. El Doctor de Competencia (en adelante, Doctor) es parte del panel de jueces como Juez Jefe Adjunto para asuntos médicos.

4.9.2. El Doctor es parte del Comité de Supervisión de la Arena.

4.9.3. El Doctor asegura la exactitud de los formularios y autoriza a los participantes a participar en la competencia.

4.9.4. El médico está presente durante el pesaje de los participantes y realiza autorizaciones médicas (examen médico, etc.)

4.9.5. El Doctor se asegura de que se cumplan los requisitos sanitarios en las áreas donde se lleva a cabo la competencia.

4.9.6. Realiza evaluaciones médicas y supervisa a los concursantes durante la competencia.

4.9.7. Brinda asistencia médica en el área de competencia, tiene el poder de decisión sobre si la lucha puede continuar e informa al juez principal de su decisión (proporcionando al juez principal una nota médica).

4.9.8. Luego de la finalización de la competencia, se presenta un informe sobre las condiciones médicas y sanitarias de la competencia y se señalan los casos de enfermedades y lesiones.

4.10. El comandante de las competencias es responsable de la preparación y decoración oportuna de los lugares de competencia, la seguridad y el mantenimiento de los participantes y espectadores, el espacio de instalación de radio, el mantenimiento del orden durante la competencia y proporciona todas las medidas necesarias según lo indique el Presidente del Tribunal Supremo.

El comandante de las competencias es responsable de la preparación y la idoneidad para el uso de equipos especiales y equipos para la competición.

4.11. Gestos jueces.

P - árbitro, B - juez de línea, P -

número de área de la cabeza Gesto RB AP Descripción gestos

1. Introducción de los participantes X De pie frente a la mesa de jueces y simétricamente con respecto a los participantes. Al presentar el usuario extiende su mano hacia directo.

2. "Participantes en lugares" X Brazos rectos con la palma abierta hacia abajo

apuntando a lugares en el centro del sitio destinados a la pelea.

3. Salude al arco ("Rayo") X Indica a los participantes y luego, doblando los brazos por los codos, dirige los dedos juntos (las palmas hacia abajo, los antebrazos paralelos al piso) y anuncia: "Lucha" ("Rayo").
4. Detiene o interrumpe el partido ("Yame") X Levanta la mano hacia la persona, con la palma hacia adelante, los dedos hacia arriba y declara: "Stop" ("Yame").
5. Ir al sitio de referencia XX Al representar el dedo índice en el aire dos líneas perpendiculares que pretenden que el sitio de referencia anuncia "Dzogay" o "Salir".
6. Advertencia y descalificación X Se convirtió en miembro de sus asientos, girándose hacia Karan, el dedo índice muestra la secuencia:
 1. hacia sus pies y anuncia "Shido" o "primera advertencia";
 2. hacia el centro del tronco y declara "Chui" o "segunda advertencia";
 3. hacia la cabeza y anunció, "Hansoku Make" o "Discualification"
7. Tiempo de parada X Aplique la palma de la mano de una mano sobre el dedo de la otra mano colocada frente al pecho, abra los dedos de la palma hacia arriba.
8. Anuncio del ganador X Poner a ambas partes en su lugar cuando anuncien al ganador, para levantar sus senos en la dirección del brillo más ganador de la mano.
9. Si no se revela el ganador del tiempo básico o extra, X Arms cruzó las manos directamente debajo de las suyas.
10. El lado de las señales juzga al árbitro acción activa técnica o violaciones de la política X En el caso en que el juez de línea vio una acción técnica activa o violaciones de la política que han llevado a detener la pelea, debe dar una señal al árbitro del partido levantando la mano colina, al evaluar waza-ari - mano a un lado cuando se evalúa la yuca - mano por debajo de 45 grados.
11. La decisión de los jueces XXX Levante la mano hacia la preferencia del juez participante.

Todos los gestos deben mostrarse durante unos 3 segundos. Primero mostrando una acción, y una evaluación, observación o advertencia apropiada.

5. EQUIPAMIENTO DE COMPETICIÓN.

5.1. El área de competencia.

5.1.1 Las competiciones de combate Ju-Jutsu se pueden celebrar en esteras de lucha libre o en alfombras de no menos de 8x8 metros y no más de 10x10 metros.

5.1.2. La arena de competencia se divide en dos áreas: el área de competencia y el área de seguridad.

5.1.3. El área de competencia está separada del área de seguridad con una franja coloreada (generalmente roja) de un metro de ancho alrededor del área. La franja de color alrededor del área se llama zona de peligro.

5.1.4. El área de seguridad debe tener al menos un metro de ancho.

5.2. El Inventario de Competencia.

5.2.1. Se puede reproducir una señal de sonido (generalmente un gong) en cualquier sistema de sonido, pero tiene que ser lo suficientemente fuerte.

5.2.2. Las balanzas para pesar deben ser precisas.

5.2.3. Para la información de los participantes y sus representantes y la tabla de información tiene que estar presente. El tamaño y los materiales utilizados para esta tabla deben comunicarse al Secretario.

5.2.4. Cada área de competencia debe tener suficientes cinturones (rojo, blanco y azul) y guantes abiertos.

5.3. Los requisitos de la competencia.

5.3.1. El área de competencia debe iluminarse desde arriba utilizando lámparas reflectantes o dispersas. El coeficiente de luz natural debe ser al menos 1: 6.

5.3.2. Siempre que la competencia se celebre en interiores, se debe mantener la temperatura entre 15 y 25 grados centígrados. El sistema de ventilación debe intercambiar el volumen de aire tres veces por hora.

5.3.3. Siempre que la competencia se realice al aire libre, la temperatura exterior debe estar entre 15 y 25 grados centígrados, y el área de competencia debe protegerse de la luz solar directa.

6. REGLAS PARA LA ADJUDICACIÓN

6.1. Concordancia de contenido

Realizas lanzamientos, dolor y asfixia, golpes y patadas, simulación de golpes y otras acciones de ataque y defensa en ciertas posiciones de los participantes.

1. Disposiciones participantes:

1). De pie: posición del atleta y donde toca la almohadilla con solo los pies (de pie sobre los pies);

2) Parter: la posición del atleta y donde toca el suelo es cualquier parte del cuerpo, excepto el pie.

6.1.1. Lanzamientos:

se considera el rendimiento de los lanzamientos, en el que el oponente pierde el equilibrio y cae al suelo, tocando la superficie de cualquier parte del cuerpo, excepto el pie, que se considera que está en una orquesta.

El rendimiento de lanzamiento también se considera en el que el participante

protegido intercepta la iniciativa y la lanza, cambiando la naturaleza o la dirección de la caída del atacante.

6.1.2. Dolor y ahogo.

Se considera que el dolor deleita las manos o los pies del enemigo, lo que permite: flexión (palanca) o rotación en la articulación (nodo), opresión de los tendones o músculos (opresión) y obligar al enemigo a declararse derrotado.

Choke consideró la compresión mecánica del sistema respiratorio y circulatorio apretando como resultado de lo cual el adversario envía una señal de rendición o comienza a perder el conocimiento.

6.1.3. imita golpes y patadas.

Los intentos llevaron brazos y piernas (incluidas las rodillas) según lo aprobado para su espacio de aplicación. Evaluó solo latidos acentuados precisos que causaron equilibrio en el tiempo extra o incapacidad para continuar luchando durante más de 3 segundos.

El impacto simulado se evalúa solo si se realizó con precisión con una gran amplitud y se transfirió el peso corporal para golpear el tapete claramente (con una fijación completa del enemigo) en la superficie desprotegida, al menos tres veces. Si el enemigo se hubiera cerrado, la imitación no es válida. El golpe de imitación se evalúa solo si la parte atacante está de pie estable o arrodillada, y su oponente, en posición prono. Las patadas de imitación se agotan: el pie parado golpea en la superficie a la cabeza del enemigo.

6.2. El comienzo y el fin de la lucha.

6.2.1. Antes del comienzo de la pelea, los concursantes se paran en los bordes del área de competencia

6.2.2. Un competidor que se llama primero (el que tiene el cinturón rojo) se coloca a la derecha del Árbitro mientras que su oponente (mientras que el cinturón azul) está a la izquierda del Árbitro. Al entrar o salir del área de competencia, los concursantes deben inclinarse.

6.2.3. Antes del comienzo de la pelea, siguiendo el comando del Árbitro, los participantes toman sus lugares en el centro del Área de Competición y se inclinan ante el Árbitro y entre ellos siguiendo el comando "Arco" ("Rayo").

6.2.4. La pelea termina siguiendo las órdenes del Árbitro.

6.2.5 Después del final de la pelea, los participantes toman las mismas posiciones en el área de competencia que antes del comienzo de la pelea y esperan el anuncio de los resultados. Después de que se anunció el ganador,

6.2.6. Un lanzamiento o un golpe realizado al mismo tiempo que la señal de finalización de la pelea se considera para evaluación.

6.3. El curso y la duración de la lucha.

6.3.1. La duración de la pelea se determina de acuerdo con el Reglamento de la competencia dentro de los siguientes parámetros:

6.3.1.1. Para torneos adultos y juveniles: entre 2 y 6 minutos. Para los adultos, los tiempos de pelea principales oscilan entre 2 y 3 minutos. Se considera tiempo adicional hasta el primer movimiento técnico activo. El tiempo adicional no debe exceder los 3 minutos de tiempo de lucha. Siempre que un vencedor claro no sea evidente dentro de la duración del tiempo principal o adicional, la decisión se toma en base a la decisión del panel de jueces (voto mayoritario). El juez principal puede participar en la votación cuando lo considere necesario.

6.3.1.2. Para los juniors el tiempo de pelea oscila entre 2 y 4 minutos. El tiempo comienza con la orden del Árbitro "Lucha" ("Hajime"). Los tiempos de descanso acompañados del gesto del Árbitro "Stop the Fight" no cuentan para el momento principal de la pelea.

6.3.2. Durante la pelea, los participantes no pueden abandonar el Área de competencia sin el consentimiento del Árbitro. Un participante puede, si es necesario, abandonar el área de competencia para ordenar su uniforme (equipo).

6.4. El número de peleas.

6.4.1. Si una competencia dura un día, el número de peleas para adultos no puede exceder de ocho (8).

6.4.2. Si la competencia dura más de un día, el número de peleas para adultos no puede exceder de cinco (5).

6.4.3. Para los juniors, la competencia no puede durar más de un día, y el número de peleas no puede exceder de seis (6).

6.4.4. El tiempo de descanso entre peleas debe ser de al menos 20 minutos.

6.5. Los resultados y la evaluación de la lucha

6.5.1. Un resultado de la pelea puede incluir una victoria de un participante y una derrota del otro, o la derrota de ambos participantes.

6.5.2. Una victoria puede ser:

6.5.2.1. Limpio (durante el tiempo principal o adicional)

6.5.2.2. Para advertencias (advertencias / fallas por acciones prohibidas o por abandonar el área de competencia)

6.5.2.3. Según la decisión de los jueces.

6.6. La victoria limpia

Victoria clara (Ippon) otorgada:

por realizar una recepción dolorosa o sofocante, nocaut, derribo

nuevamente; en casos de ventajas obvias de un participante;

cuando es retirado del partido o descalificación del oponente;

si no puede continuar el partido (rechazo, ausencia, remoción del representante médico) golpe de simulación sin contacto en la cabeza o columna vertebral con

el control total del enemigo en el suelo si el oponente no puede protegerse del golpe infligido.

Choke contó si uno de los participantes, durante la asfixia, envía una señal de rendición o signos de pérdida de conciencia.

La recepción del dolor cuenta en el caso de que uno de los participantes en los brazos o piernas capturados en señales de recepción del dolor de entrega o el árbitro establezca una ejecución estricta del dolor, con una posible actuación adicional que el atleta detiene la pelea y señala la entrega. La señal se alimenta para rendirse dos veces con la mano, el pie o el cuerpo en el juego terrestre. Cualquier participante llora, sufre o Choke lo considera una señal de rendición. El árbitro puede detener la pelea si los miembros o niños pequeños y continuar la pelea pueden provocar lesiones.

Knockout contó si una de las partes como resultado de la patada, el lanzamiento u otras acciones técnicas resultantes no puede continuar la pelea durante 5 segundos.

Una segunda cuenta de derribo en el caso de que uno de los participantes recibió como resultado de un golpe, lanzamiento u otros pasos técnicos nuevamente incapaz de continuar la pelea durante 3 segundos.

La ventaja obvia: si durante la pelea uno de los participantes demostró una pérdida de deseo de continuar peleando o atacando unilateralmente sin una respuesta del oponente por más de 5 segundos, detenga la pelea y su oponente obtiene una victoria en clara ventaja .

Golpes de imitación: si durante la pelea uno de los participantes en una orquesta de posición grabó a la otra parte, quien como resultado de la fijación no puede proteger los órganos vitales y cambiar la posición del cuerpo, y hace una imitación triple clara de golpes en la cabeza o columna vertebral (o cerca de la cabeza o columna vertebral una estera) manos, codos o rodillas. Tal imitación se califica como una victoria clara, golpear la columna vertebral o las rodillas y los codos en la cabeza, lo que lleva a la descalificación. La imitación no se mide: si la otra parte está arreglando activamente piernas o manos, el torso o las extremidades al golpear y el centro de gravedad al golpear la fijación no afecta a la parte protegida.

Eliminación de la descalificación del partido o del enemigo: se produce después de advertencias por tres veces por acciones ilegales o va más allá del área. Después de un acto prohibido que resulta en una lesión rival. Los participantes pueden golpear al oponente fuera del sitio de impacto o lanzamiento, dejando al oponente castigado con una salida de advertencia. Golpear no se considera empujar a los oponentes fuera del sitio o ambas manos en admiración mutua.

6.7. Ganar la primera acción activa.

Después de que el tiempo primario y secundario dado por primera vez esté activo. La acción activa es:
golpe que causó pérdida de equilibrio;

retroceso de amplitud, a una distancia de dos pies del enemigo enemigo;
lanzar puesto con el oponente de fijación posterior en su espalda más de 3 segundos cuando se registra más del 50% de la cresta;
One Way: el ataque duró más de 3 segundos y más de 5 respuestas hermosas que conducen a la pérdida de equilibrio y la capacidad de defender al enemigo; expulsar a un rival o golpearlo fuera del sitio;
golpe de simulación sin contacto en la cabeza o la columna vertebral con el control total del enemigo en el suelo si el oponente no puede protegerse contra el impacto;
descalificación por ir más allá de esa área o cualquier acción técnica prohibida

6.8. Ganador, según la decisión del juez.

Si después del tiempo primario y secundario no se determinó el ganador, el juez determina subjetivamente el ganador, la impresión general del partido, incluidos los participantes activos en la pelea, su entrenamiento físico, la calidad del ataque y las acciones defensivas. El ganador de la votación resulta en el panel de jueces (árbitro y juez de línea) alzando simultáneamente sus manos hacia el atleta, que ganó de acuerdo con cada uno de los jueces. En algunos casos, su decisión de votar puede participar como juez principal de la competencia. En caso de igualdad de votos, la voz del juez principal se considera preferida.

6.9. Eliminación, descalificación

El participante es retirado del partido. Decisión del Presidente del Tribunal Supremo que otorga a su oponente una victoria limpia:
si un participante al término del médico no puede continuar luchando con la enfermedad o lesión que recibió durante una pelea;
por fallar en la alfombra por más de 2 minutos. después de la primera llamada;
sin preparación para pelear (ausencia de equipo, disfraces) durante 2 minutos. después de la primera llamada;
después de recibir dos advertencias si es necesario, declare una tercera advertencia si el trío de árbitros es solo mi opinión o la opinión de la mayoría es respaldada por tres jueces principales;
por comportamiento grosero y poco ético contra el oponente, participantes, jueces y espectadores por negarse a realizar un evento ritual, felicitar a su oponente o realizarlo correctamente;
por mantener la admisión prohibida, en la que el oponente resultó lesionado y la conclusión del médico no puede participar en la competencia;
no es una opción para un duelo; jueces de engaño.

Si ambos luchadores admiten violaciones de las reglas y están sujetos a la descalificación, ambos se consideran perdidos.

6.10. Fracaso para pelear.

Combatir la evasión es:

ir más allá del área del punto de referencia en la lucha de pie (si dos pies estaban fuera del sitio) o acostado (si el centro de gravedad cambió el punto de referencia del área);

acceso intencional a un médico con el fin de descansar para recuperarse; use solo protección de captura, ningún intento real de ataque;

"tiempo de retraso" deliberado: traer un atuendo desordenado o una fiesta de disfraces, disfraces o equipo largo modificado, etc.

Los participantes eliminados del partido por no pelear en la final, pierden sus medallas.

6.11. El duelo en el área fronteriza y más

allá del Reglamento "fuera del sitio" es que:

parado en un duelo, uno de los participantes reemplazó dos sitios en el extranjero; En un duelo, uno de los participantes estaba en el extranjero por todo el sitio. Durante la pelea, el "fuera del sitio" determinado por el árbitro, y al discutir temas controvertidos, la mayoría de los tres jueces.

Si los participantes se encontraban en el "sitio externo", el equipo de árbitros regresaba al área central y restauraba el partido en el estante. Ningún miembro del equipo, el árbitro detendrá la pelea cerca del área fronteriza.

Cualquier acción técnica iniciada en el "fuera del sitio" no evaluada. El rodaje, que comenzó en el sitio, se evaluó y si termina con "fuera del sitio".

Mantener posiciones peligrosas, dolorosas y estrangulaciones iniciadas en el sitio puede pasar tanto tiempo como un participante toque cualquier parte del área de trabajo de su cuerpo.

6.12. Métodos y acciones

prohibidos La competencia está prohibida: derribar al oponente en la cabeza;

Lanza deleitar su cabeza con ambas manos (sin brazos o traje de captura atacado oponente);

el oponente aprieta intencionalmente la boca y la nariz, evitando la respiración; rascarse, morder, pellizcar;

prohynaty hacia atrás o torcer su cuello, la columna vertebral del oponente; codos y rodillas presionadas contra su garganta u oponente de whisky;

capturar, presionar o apoyar manos, pies en la ingle y en la cara de las líneas enemigas entre las cejas y la boca;

capturar dedos, cabello, orejas;

conducir "palanca" rodilla, pierna perehynayuchy no en su plano de flexión natural; llevar dolor y estrangularse idiota;

extremo sinuoso del cinturón o falda de la chaqueta cualquier parte del

cuerpo del oponente;
desplaza deliberadamente el área o empuja al oponente con ambas manos;
aplique cualquier golpe en la ingle, la columna vertebral, el cuello, la superficie parietal de la cabeza, las articulaciones contra su patada frontal de flexión natural debajo de la rodilla y los pasos;
realiza patadas y puñetazos en los dedos, palma, borde de la palma, guante abierto, cabeza a cara;
golpear la rodilla y el codo a la cabeza;
huelga expulsado oponente "de pie" está en la "lucha acostada"; o gatear debajo del área de combate;
En la categoría prohibida, recostarse de espaldas para levantar a sus oponentes, y golpear su cuerpo sobre el tapete.
Si no se prohíbe que los jueces se den cuenta de uno de los participantes, se permite que la víctima señale una voz o un gesto. Archivar una falsa alarma se considera una recepción de señal ilegal o punible o "rendición".
También están prohibidos los siguientes: capturar el borde o el área de cobertura;
traiga deliberadamente su traje en el desorden, retiro o expulsión de cualquier parte del equipo, cinturón de estantería y traje modificado sin árbitros;
Los participantes hablan entre ellos.

6.13. Notas y advertencias

Dependiendo del grado de los árbitros anunciados como culpables secuencialmente: primer comentario (oral) o simplemente la primera advertencia, segunda advertencia y descalificación.

El árbitro tiene derecho a realizar "comentarios orales" para acciones que podrían conducir a violaciones de estas reglas.

Los comentarios orales en ninguna parte son fijos y no afectan el resultado del partido. Advertencia: anunció a los participantes por una violación significativa de las Reglas o una violación reiterada después de recibir "comentarios orales".

Romper las reglas por las cuales el participante puede ser advertido o puede ser eliminado de un partido o competencia son:

demora en el terreno;

todo tipo de evasión de combate (incluidas estas Reglas) y otras acciones prohibidas; mala conducta;

hablar en la cancha;

saliendo del tatami;

consejos, seguidos de un comportamiento poco ético del representante, entrenador u otros miembros de su equipo, ubicados cerca del sitio;

por no estar preparado para luchar o retrasar más de 30 segundos. después de la

primera llamada, el participante declaró comentarios más de 1 minuto. -
Prevención, más de 2 minutos. - descalificación;

Si el participante capturado por el dolor, los sitios de estrangulamiento o
detención en el extranjero se arrastró, inmediatamente declaró una tarjeta
amarilla por ir más allá del sitio de referencia intencional: primera, segunda
advertencia o eliminación del partido.

6.14. Anuncio de resultados de la pelea

Anuncio de resultados en la pelea por victoria por nocaut, recepción dolorosa o
sofocante debido a las ventajas aparentes declaradas así: en este juego ganado por
el luchador con el cinturón rojo (blanco o azul) (nombre y ganadores del equipo).

Tras la eliminación, la suspensión, la negativa o la imposibilidad de aparecer, el
oponente del partido se declara de la siguiente manera: antes del término en este
partido ganado por un luchador con el cinturón rojo (blanco o azul) (nombre y
ganadores del equipo).

Con la victoria en la opinión de los jueces, la victoria en este juego según los
jueces tomó al soldado con el cinturón rojo (blanco o azul) (nombre y ganadores
del equipo).

6.15. Protestas

La protesta puede presentarse en relación con una violación flagrante de las
Reglas o la presencia de una situación extraordinaria por escrito.

El procedimiento para presentar una protesta: la

protesta presentada se encuentra con el comando del representante del árbitro
(entrenador, capitán);

en protesta en uno de los idiomas oficiales se indica el motivo de su
ocurrencia y debe indicar la sección y el párrafo del mismo que se violó;

protesta presentada por el resultado de la pelea y después de la pelea antes del final del
círculo en esta clase de peso;

protestar por una situación extraordinaria (violación del Reglamento, procedimiento de
pesaje y sorteo de los participantes, preparación de la información errónea de las parejas
que emana de los funcionarios, etc.) servida inmediatamente después de su ocurrencia,
para que el jurado pueda decidir rápidamente con un daño mínimo para el progreso y los
resultados de la competencia;

Al presentar la protesta se incluyó una suma de dinero igual al doble del valor de la
contribución de un atleta para participar en estas competiciones.

Consideración de protesta:

en caso de que la protesta se considerara presidente del tribunal involucrando jueces y
personas que pudieran haber cometido violaciones de las Reglas, que fue la causa de la
protesta, y las partes interesadas (sin derecho a participar en la discusión de la protesta);
la decisión sobre las protestas presentadas debe tomarse el día de su presentación: el

resultado de la pelea en la competencia individual, antes de la próxima ronda de partidos en las reuniones de equipo, antes del próximo partido;

en otros casos, en términos que permitan corregir errores con un daño mínimo en el curso de los eventos;

si el Presidente del Tribunal Supremo al considerar la protesta lo considera necesario, la posible revisión del video;

El juez principal toma la decisión final sobre qué informa a las partes interesadas por escrito.

Si la reunión de protesta incluía previamente la cantidad de dinero devuelto.

La insistencia aproximada en la opinión del equipo representativo o atleta se evalúa como una imagen de todo el panel de jueces y líderes (en casos excepcionales) antes de retirar al atleta o al equipo completo de la competencia.

7. LAS REGLAS DE ARBITRAJE EN EL CONTACTO COMPLETO

7.1. Content match

1. Tiene permitido realizar todas estas reglas, no están prohibidos los tiros, dolores y golpes, golpes y patadas en la cabeza, el torso y los pies, según lo permitido en estas reglas, patadas de imitación y otras acciones de ataque y defensa en ciertas posiciones de los participantes.

2. Acciones prohibidas bajo estas Reglas.

3. Equipo: Los competidores ekipiruyutsya bajo estas Reglas (GI, guantes de zahisni de 8 onzas, vendaje en la ingle, vendaje protector calvo, casco protector suave según la edad).

7.2. El comienzo y el final del partido

Antes de los participantes del partido después de su llamada, levántese en los bordes del sitio.

A las órdenes del árbitro: los

participantes llegan a la plataforma central y se separan a una distancia de dos metros; participante llamado primero (la zona roja), es la derecha del árbitro y su oponente (cinturón blanco o azul) - izquierda;

antes de que los miembros del equipo de árbitros del partido realicen como se describió anteriormente, el ritual de la competencia;

La pelea comienza y termina con el equipo de árbitros.

Después del partido, los participantes ocupan el mismo espacio en el sitio, como antes de la pelea para declarar al ganador. Después del anuncio del ganador, los participantes se inclinan entre sí, luego el árbitro y fuera de la cancha.

7.3. Características de los partidos y arbitraje para jóvenes de 12 a 15 años.

Los eventos para el grupo de edad 12-15 años (niños / niñas) tuvieron eventos

similares en el grupo de edad adulta, comenzando desde una posición de pie. Características Listas de equipos descritos anteriormente (st. 6 Capítulo III).

7.3.1. Acciones permitidas : equipo de choque permitido y lucha de maquinaria, incluidos lanzamientos y combates en el suelo permitidos para realizar los pasos técnicos. Se le permite realizar cualquier acción técnica destinada a cambiar la posición del oponente para llevar a cabo las operaciones evaluadas.

7.3.2. Los efectos estimados:

1). Grado "Ippon" (una victoria clara: la batalla termina temprano):

falta de voluntad o incapacidad para seguir luchando contra oponentes; golpear como resultado del impacto o rodar (5 segundos sin recuperación); dolor o asfixia al oponente para rendirse;

Reevaluación "waza-ari" para uno de los atletas. 2) Grado "waza-ari" (medias victorias):

derribo de impacto o balanceo (3 segundos sin recuperación); Serie de choque lateral por 3-4 segundos;

distancia de tiro de amplitud desde el tapete a 2 pies en la parte posterior o lateral

El acabado de imitación mueve sus manos sobre la colchoneta cerca de la cabeza de un oponente con su completa incapacidad para cometer y acciones protectoras.

3) Actividad. El índice de actividad puede servir como una puntuación:

"Yucca". "Yucca" proporciona un golpe claro en la cabeza que causó un cambio distinto en la

posición de la cabeza, cualquier distancia de lanzamiento de la primera pierna o puesto de lanzamiento bloqueado o continuación de la acción.

Si el atleta ha obtenido una calificación de "waza-ari" en la mayoría de las veces, la batalla se gana por un margen de "waza-ari". Si ambos atletas no lograron hacer estimaciones "waza-ari" en el tiempo regular, se les da tiempo extra. En ausencia, se evaluaron acciones técnicas que evalúan "waza-ari" o "ippon" o con evaluaciones de igualdad para determinar los ganadores estimados de los participantes de la actividad.

La serie de golpes mutuos golpea en cualquier parte del cuerpo, excepto la cabeza o el puesto de lanzamiento, en el que el oponente se mueve a una posición dominante, no evaluado. Si el atleta no es un partido, no es un núcleo, no se gana tiempo extra en ninguna evaluación o por acción técnica o actividad en o con clasificaciones iguales, el resultado del partido se determina por decisión del panel de jueces.

El tiempo de combate principal de 2 minutos, tiempo extra de 2 minutos.

El tiempo extra va a la primera acción técnica activa evaluada de acuerdo con las reglas de la competencia para la edad adulta.

7.3.3. Acción técnica prohibida adicional El acabado de imitación E mueve la rodilla hacia la cabeza y la columna vertebral.

Al evaluar acciones técnicas, además de la evaluación "Ippon" Bout se detiene.

7.3.4. Panel de juzgamiento de acciones en las evaluaciones de fijación. Fijación que hace que cada juez invitado juzgue el panel en el tapete con sus gestos. Contabilidad es un juez en la mesa, el protocolo principal "Teybl-referee". Acciones "Teybl-referee" controladas por el juez principal de la competencia. Se realizó el Protocolo de evaluación si el gesto hizo al menos el segundo de los 3 jueces en el tatami. Durante la batalla, si la acción no se puntúa, los jueces muestran: 2-3 movimientos shrestni de manos con las palmas abiertas, lo que significa "no se aprecia la acción". En el caso de los ataques mutuos, los jueces muestran "masen-Tory". ¡Cualquier acción técnica que ejecuten los atletas no debe dejarse jueces desatendidos! Si el premio "waza-ari" - el juez extiende una mano con la palma abierta con la venda de color correspondiente paralela al piso. "Ippon" -brazo derecho hacia arriba. Actividad "Yucca" - mano hacia abajo a 45 grados.

8. TÉRMINOS JUZGANDO LA SECCIÓN CONTACTO CERCANO

8.1. Coincidencia de contenido

8.1.1 Acciones permitidas:

realiza lanzamientos, estrangulaciones y dolor, codos, rodillas y pies en el tronco y los muslos, patadas de imitación y otras acciones de ataque y defensa en ciertas posiciones de los participantes. Los intentos realizados en los codos y las piernas (incluidas las rodillas) en su aplicación permitieron hacer (torso y muslo) simplemente emocionados. Evaluó solo latidos acentuados precisos que causaron equilibrio en el tiempo extra o incapacidad para continuar luchando durante más de 3 segundos.

El impacto simulado se evalúa solo si se realizó con precisión con una amplitud amplia y se transfirió el peso corporal para golpear el tapete (alfombra), claro (con el oponente de fijación completa en una posición dominante) en la superficie desprotegida, al menos tres veces. Si el enemigo se hubiera cerrado, la imitación no es válida.

8.1.2. Acciones prohibidas:

además de lo anterior (Ch. VI Art. 12), los actos prohibidos también tienen prohibido dar patadas a la cabeza y las manos del juego.

8.1.3. Equipo: Los competidores ekipiruyutsya en virtud de este Reglamento como parte de Guy, vendaje en la ingle.

8.1.3.1. El comienzo y el final del partido

Antes de los participantes del partido después de su llamada, levántese en los bordes de la plataforma y el Árbitro del equipo:

adecuado para el término medio y se enfrentan entre sí a una distancia de dos met-

ros; participante llamado primero (la zona roja), es la derecha del árbitro y su oponente (cinturón blanco o azul) - izquierda;

antes de que la pelea se realice como se describió anteriormente (Capítulo III, p. 8), el ritual de la competencia;

deleite mutuamente la mano derecha del oponente Ki en la solapa, manga izquierda. Las disposiciones del casco deben ser directas;

La pelea comienza y termina con el equipo de árbitros.

Después del partido, los participantes ocupan el mismo espacio en el sitio, como antes de la pelea para declarar al ganador. Después del anuncio del ganador, los participantes se inclinan entre sí, luego el árbitro y fuera de la cancha.

Al finalizar la ubicación de captura y los participantes a una distancia de más de 1 metro, el árbitro detiene la pelea y los luchadores regresan a su posición original.

8.1.3.2. Características de los partidos y el arbitraje para diferentes grupos de edad (jóvenes de 8-11 años) Las

carreras para este grupo de edad se llevan a cabo de pie y en tierra. Las peleas comienzan desde una posición de pie uno frente al otro.

1. Acciones permitidas:

Luchas en una posición de pie y los puestos permitidos para realizar los pasos técnicos. Se le permite realizar cualquier acción técnica destinada a cambiar la posición del oponente para llevar a cabo las operaciones evaluadas.

2. Evaluaciones de acción:

1) Grado "waza-ari":

El tiro de amplitud, a una distancia de dos pies de la colchoneta de un oponente sobre su espalda o costado; acceso al dolor o ahogo. Dos evaluaciones "waza-ari" para un atleta evalúan "Ippon" (victoria pura), en este caso la pelea termina temprano. Si el atleta ha obtenido una calificación de "waza-ari", la batalla se gana por un margen de "waza-ari". Si ambos atletas pudieron hacer la evaluación "waza-ari" en el tiempo regular, se agrega tiempo extra. En ausencia, se evaluaron las acciones técnicas calificadas como "waza-ari" o con evaluaciones de igualdad para determinar el ganador de la actividad estimada de los participantes.

2) Actividad:

El índice de actividad puede servir como puntaje: yuca, yuca dada para cualquier margen de lanzamiento de un pie sobre el tapete, manteniendo al oponente en la posición supina desde la parte superior de la cabeza, la parte inferior del cuerpo durante 10 segundos. En una batalla, la retención se mide solo dos veces. Si el atleta no es un partido, no es un núcleo, no se gana tiempo extra en ninguna evaluación o por acción técnica o por la actividad, el resultado del partido se determina por la decisión de tres jueces.

3. Acciones técnicas prohibidas:

Además de todas las acciones técnicas prohibidas descritas en estas reglas para la edad adulta, también está prohibido: cualquier golpe en cualquier parte del cuerpo, estrangula dos manos y dos pies, implementación rápida de recepciones dolorosas o sofocantes (para el cumplimiento de estas reglas sigue el panel de jueces obligado a registrar solo un acceso claro al dolor o Choke, sin esperar la entrega del enemigo). El niño se detiene: en una evaluación fija de acciones técnicas que viola las reglas de uno de los participantes, sin cambios en la posición durante 10 segundos.

El tiempo de combate principal de 2 minutos, tiempo extra de 1 minuto.

8.1.3.3. Características de los partidos y el arbitraje para diferentes grupos de edad (Juventud 12-15 años) Las carreras para este grupo de edad tuvieron eventos similares en el grupo de edad adulta, comenzando desde una posición de pie emocionado. Características Listas de equipos descritos anteriormente.

1. Acciones permitidas:

Luchas y técnicas de golpe (patadas, rodillas y codos en el tronco y la cadera del oponente en una posición de pie)), incluidos los lanzamientos y las peleas en el suelo permitidos para realizar los pasos técnicos. Se le permite realizar cualquier acción técnica destinada a cambiar la posición del oponente para llevar a cabo las operaciones evaluadas.

2. Evaluaciones de acción:

a) Grado "Ippon" (victoria pura):

falta de voluntad o incapacidad para continuar luchando contra oponentes; golpear como resultado del impacto o rodar (5 segundos sin recuperación); dolor o asfixia al oponente para rendirse;

Reevaluación waza-ari con uno evalúa a los atletas 'Ippon' (victoria pura): la pelea termina temprano.

b) Grado "waza-ari" (medias victorias):

derribo de impacto o balanceo (3 segundos sin recuperación); Serie de choque lateral por 3-4 segundos y más de 5 golpes;

distancia de tiro de amplitud desde el tapete a 2 pies en la parte posterior o lateral El acabado de imitación mueve sus manos sobre la colchoneta cerca de la cabeza de un oponente con su completa incapacidad para cometer y acciones protectoras.

c) Actividad: El índice de actividad puede servir como evaluación: "Yucca", que se otorga para un tiro limpio en el caso, lo que condujo a una clara pérdida de equilibrio del oponente, cualquier distancia de lanzamiento de la primera pierna o puesto de lanzamiento bloqueado o continuación de la acción .

Si el atleta ha obtenido una calificación de "waza-ari" en la mayoría de las veces, la batalla se gana por un margen de "waza-ari". Si ambos atletas no lograron hacer

estimaciones "waza-ari" en el tiempo regular, se les da tiempo extra. En ausencia, se evaluaron acciones técnicas que evalúan "waza-ari" o "ippon" o con evaluaciones de igualdad para determinar los ganadores estimados de los participantes de la actividad.

Mutual Impact Series de pérdida o balanceo, en el que el oponente se mueve a una posición dominante, no evaluado. Si el atleta no es un partido, no es un núcleo, no se gana tiempo extra en ninguna evaluación o por acción técnica o actividad en o con calificaciones iguales, el resultado del partido se determina por la decisión de tres jueces.

3. Acciones técnicas prohibidas. Reglas similares para la edad adulta, además, el acabado de imitación prohibido mueve la rodilla hacia la cabeza y la columna vertebral. Al evaluar acciones técnicas, además de la evaluación, la lucha "ippon" se detiene.

El tiempo de combate principal de 2 minutos, tiempo extra de 2 minutos.

El tiempo extra va a la primera acción técnica activa evaluada de acuerdo con las reglas de la competencia para la edad adulta.

4. Jueces de acciones con una estimación fija.

Fijación que hace que cada juez invitado juzgue el panel en el tapete con sus gestos. Contabilidad es un juez en la mesa, el protocolo principal "Teybl-referee".

Acciones

"Teybl-referee" controladas por el juez principal de la competencia. Se realizó el Protocolo de evaluación si el gesto hizo al menos el segundo de los 3 jueces en el tatami. Durante la batalla, si la acción no se puntúa, los jueces muestran: 2-3 movimientos de manos shrestno con las palmas abiertas hacia ella, lo que significa que "la acción no es apreciada". En el caso de los ataques mutuos, los jueces muestran "masen-Tory". ¡Cualquier acción técnica que ejecuten los atletas no debe dejarse jueces desatendidos! Si el premio "waza-ari" - el juez extiende una mano con la palma abierta con la venda de color correspondiente paralela al piso. "Ippon" - brazo derecho hacia arriba. Actividad "Yucca" - mano hacia abajo a 45 grados.

9. LAS REGLAS DE ARBITRAJE EN LA AUTODEFENSA

9.1. Concursos de sistemas y métodos

En la competencia de laneedenni, los participantes actúan en un grupo común.

En "Autodefensa" no se proporcionan categorías de peso. El orden de los participantes se determina por lote y sistema seleccionado y la forma en que se realiza la competencia.

9.2. La composición del panel de jueces

Declaraciones Enumera el panel de jueces de jueces que consiste en: área de la cabeza, el árbitro, dos jueces de línea, cronometrador, secretario técnico e informante y el trío de jueces evaluó a los participantes en la acción.

Árbitro trío de jueces evalúa las acciones de los participantes y las puntuaciones

están en el discurso. El trío de jueces de árbitros debe ser neutral y representar diferentes órdenes. Cada uno de los tres jueces decide sobre la evaluación de sus propias acciones y, al analizar las protestas y controversias, debe argumentar sus acciones de acuerdo con estas Reglas.

El árbitro, mientras está en el lugar, dirige el curso del discurso, controla el ritmo de los ataques y los asistentes de acciones, los asistentes dan órdenes para atacar y la naturaleza cambiante de los ataques, asegura que el partido se llevó a cabo en estricta conformidad con estas Reglas.

9.3. Competidores y asistentes en la autodefensa

Un competidor: un competidor, realiza el desempeño, refleja los ataques y demuestra que la técnica de acción es el juez evaluado;

Asistentes: realizar diferentes acciones para atacar a los equipos de árbitros, que consta de cuatro personas de diferentes equipos.

9.4. El contenido de los discursos

Al realizar competiciones en los asistentes de autoprotección se les permite realizar simulaciones de ataque con cuchillo, palo, pasatiempos y lanzamientos, puñetazos y patadas. El atleta que sirve debe neutralizar los ataques, rivaliza con cualquiera de las siguientes acciones permitidas: empujar, acuñar, patear, lanzar, soportar el dolor, y debe permanecer dentro del tiempo asignado para el próximo ataque 2.5-3 segundos.

9.4.1. Disposiciones participantes.

El atleta está en el medio de la colchoneta y mide 6x6 metros. Cuatro asistentes están en las esquinas del tapete y la señal del árbitro gira al atleta atacante después de 2.5-3 segundos. (Lo mismo para todos los participantes). Dos asistentes más están cerca de la colchoneta en preparación para reemplazar al asistente que fue dañado o realiza sus tareas de manera incorrecta.

9.4.2. Ataques

Utiliza 4 tipos de ataques 1 min. o 45 segundos para cada tipo, dependiendo del tipo de miembros del grupo de edad:

"cuchillo simulador de ataque " ; Ataque con un palo;

"El ataque golpea las manos y los pies; "Delicia de ataque.

Cada ataque debe neutralizarse. El concepto de neutralizar ataques incluye: retirarse de la línea de ataque (el ataque no debe caer sobre el atleta);

el atacante de salida pierde el equilibrio, se empuja, lanza o golpea;

selección de armas cuando se ataca con un cuchillo y un palo o ataques de contraataque, lanzamientos, métodos dolorosos al atacar golpes y agarres.

Permitió un solo ataque sin apartarse de su neutralización.

9.5. El comienzo y el final del discurso

1. Antes de los asistentes de habla después de su llamada, levántese en el área de las esquinas atleta actuando - en el área;
2. Al ingresar al sitio, y según el sitio, los participantes deben completar una reverencia;
3. Antes de que los participantes en el equipo, el árbitro tenga lugar en el centro y las esquinas de la plataforma y el comando "Lucha" ("Rayo") se inclinará ante el árbitro y luego el uno al otro;
4. El discurso termina con el equipo árbitro.

9.6. El tiempo de ejecución del curso y la duración

para cada tipo de ataque es de 45-60 segundos. o 15-20 ataques cada tipo de tacto 2.5-3 segundos. (60-80 ataques solo 4 min. De tiempo neto).

El ataque se llevó a cabo en una tasa creciente de un movimiento de ataque sin transferencia de tecnología cuando se trata de armas y captura los cambios. Discurso comienza equipo de árbitro.

Los árbitros asistentes observan los gestos y atacan solo para su equipo cada 2.5-3 segundos.

Los árbitros del equipo consideraron un gesto dirigido a un asistente, que posee el acto después del ataque. Asistente de ataque al azar. Los ataques deben ser realistas y estar dirigidos al atleta o pasar por el lugar donde debería estar. Asistentes que realizan negligentemente sus roles para ser reemplazados al cambiar el tipo de ataque. Todos son dos posibles reemplazos. El asistente tiene el derecho de limitar el poder de su ataque en la fase final, cuando ve que el atleta que actúa no lo ve y ataca a los órganos vitales, para evitar daños al atleta. En este caso, el ataque debe alcanzar la meta, pero la fuerza de contención suministrada.

9.7 El resultado y la evaluación del rendimiento

Evaluaron principalmente la técnica práctica realizada por sportsmena. Los jueces de atletas de acción de Tryyka evalúan la presencia de puntos de penalización deduciendo puntos de penalización de 100 puntos que cada atleta está al comienzo de la actuación. Cada juez cuenta con tres puntos de penalización por separado. Después del discurso, el trío de jueces presenta sus conclusiones, el Presidente del Tribunal Supremo, que resume los puntos de cada atleta juez restante después de la deducción de los puntos de penalización, determina el resultado general de cada atleta.

Se otorgan puntos de penalización por: "doble cuidado pasivo - 2 puntos", pérdida de equilibrio y ritmo - 1 punto; "sin retirada de la línea de ataque - 1 punto; " sin retirada del atacante asistente de equilibrio - 1 punto; "falta de llevar armas o contraataque: 1 punto; " golpe, pase el cuchillo al cuerpo, corte de cabeza o cuello: 25 puntos; "extremidades cortadas con cuchillo de huelga espacial o tronco y

extremidades - 15 puntos;

" golpe de palo en la cabeza - 10 puntos;

"golpe de palo espacial en el cuerpo o las extremidades: 5 puntos;

" golpes o patadas de pase: 5 puntos;

"liberación prematura de la incautación - 5 puntos; + 9 /

хзщцч " que va más allá del área - 5 puntos.

Si la cantidad de puntos de penalización supera los 100 puntos, un atleta es descalificado.

9.7.1. Métodos y acciones prohibidos

La sección de competencia Autodefensa además de las disposiciones principales prohibidas:

usar contraataque sin apartarse de la línea de ataque; huelga en pleno contacto;

ejecutar lanzamientos y métodos dolorosos de aplicar asistentes de daño; El asistente no debe imitar la acción de recibir o lanzar;

El ataque no debe continuar después del comando "Stop".

Los asistentes que usan constantemente la técnica o la tecnología en serie y el cambio de ataque regularmente atacan con demasiada fuerza para ser reemplazados en el próximo cambio de ataques de personajes.

9.8 Anuncio de presentación de resultados

El anuncio de los resultados de las actuaciones se produce después de las actuaciones de todos los participantes, calculando los puntos de penalización de cada participante y la distribución de los participantes en cada campo de 3 jueces. La clasificación de los participantes en la mesa final es la suma de los asientos de todos los jueces.

9.9 Características de los partidos y arbitraje para diferentes categorías de edad de los participantes.

1. Jóvenes de 14 a 15 años:

para este grupo de edad, las siguientes características:

Ataques de ritmo 3.5-4 segundos No más de 12 ataques en cada forma de ataque y no más de 30-40 segundos para cada tipo de ataque.

Miembros del equipo

Un casco con la protección de la parte delantera, espinilla de protección suave, protección de la ingle, gorra, asistentes de defensa permitieron el cuerpo blando.

2. Juniors de 16-17 años y veteranos mayores de 36

años: para estos grupos de edad, las siguientes características:

El ritmo ataca 3.5 segundos. No más de 15 ataques en cada forma de ataque y no más de 45 segundos. para cada tipo de ataque.

Miembros del equipo

Un casco con una parte delantera abierta Protección leve de la espinilla, tapa protectora de la ingle para los asistentes de protección que permiten un cuerpo blando.

10. Reglas de evaluación en la sección de Lucha en el Suelo

1. Contenido del partido

1. Acciones permitidas:

Luchas en el suelo, técnicas dolorosas y asfixiantes, agarres por la espalda, así como otras acciones ofensivas y defensivas en determinadas posiciones de los participantes.

2. Acciones prohibidas:

Además de las acciones prohibidas descritas anteriormente (artículo 12, capítulo VI), también están prohibidos cualquier lanzamiento u otras acciones en posición de pie y cualquier golpe del oponente.

3. Equipo:

los participantes de la competición están equipados de acuerdo con estas Reglas como parte de un gi certificado con los símbolos de la federación, no se proporciona ninguna otra protección.

4. Duración del partido:

Tiempo principal - 3 minutos, tiempo adicional - 3 minutos, segundo tiempo adicional - 2 minutos. El tiempo total del partido no puede exceder los 8 minutos en esta sección de la competencia.

2. Comienzo y final del partido

Antes del inicio del partido, los participantes, luego de ser llamados, se alinean en los bordes de la cancha y a la orden del árbitro:

- 1) acérquese al centro del patio de recreo y párese a dos metros de distancia el uno del otro;
- 2) el participante llamado primero (con cinturón rojo) se para a la derecha del árbitro, y su oponente (con cinturón blanco o azul) se para a la izquierda;
- 3) antes del inicio del partido, realizar el ritual de competencia descrito anteriormente (Capítulo III, Artículo 8);
- 4) ponerse de rodillas frente al oponente a una distancia de hasta 1 (un) metro. La posición del cuerpo debe ser recta;

5) el partido comienza y termina a la orden del árbitro.

2. Después del final del partido, los participantes toman los mismos lugares en la cancha que antes del comienzo del partido para anunciar el ganador. Después del anuncio del ganador, los participantes se saludan con una reverencia, luego al árbitro y abandonan la cancha.

3. Identificación del ganador

1. En el tiempo principal del partido, la victoria la gana el atleta que realizó una recepción dolorosa o sofocante antes de que el oponente se rindiera, o si el árbitro acredita la realización de la recepción en la categoría de edad de los niños más pequeños. Además, durante el tiempo principal, sostener al oponente sobre su espalda durante 10 segundos se considera una acción activa y afecta la identificación del ganador después del final del tiempo principal y adicional.

2. Si en el tiempo principal del partido ningún atleta ha realizado una acción técnica que le dé la victoria, se anuncia un tiempo adicional del partido hasta la primera acción activa. Además de las técnicas dolorosas y sofocantes, sujetar al oponente sobre su espalda durante 10 segundos, cuando más del 50 por ciento de la columna vertebral del oponente está fijada al tatami, puede considerarse una acción tan activa. Cualquier violación de las reglas en este momento es punible con la descalificación del atleta.

3. Si no se encuentra un ganador en el tiempo principal y en la prórroga, los árbitros cuentan las acciones activas en el tiempo principal del partido. Si hay un número igual de acciones activas, se cuenta la última acción activa realizada. Si ninguno de los atletas ha obtenido una ventaja en estos indicadores, los jueces asignan 2 minutos más de tiempo adicional, durante los cuales los oponentes también pueden realizar una imitación de remate desde diferentes posiciones, lo que también califica como una acción técnica activa junto con sujetar la parte de atrás.

4. En el caso de que finalice el segundo tiempo adicional sin realizar acciones técnicas activas, la decisión de identificar al ganador la toma un trío de jueces a través de un procedimiento de votación en la forma de levantar la mano de cada juez en la dirección de el atleta que consideran el ganador.