



APPROUVÉ
Président du CJJIF Vi. Shypinskyi 2023

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 définies 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 système olympique (avant la première défaite avec une troisième place au repêchage)
- 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).

Dans le système olympique (avant la première défaite avec une troisième place au repêchage), deux troisièmes places sont jouées, où la troisième place principale est jouée dans un match entre les participants des demi-finales, et la repêchage - entre le demi-finaliste qui a perdu le match pour la troisième place et les deux participants des quarts de finale qui ont perdu contre les deux participants du fan match. En conséquence, deux matchs sont joués : lors du premier match, les deux quarts de finalistes se rencontrent, le vainqueur de ce match rencontre le demi-finaliste dans un match de repêchage pour la troisième place.

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 ;
- Vétérans 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 ;
- Vétérans 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 ;
- Vétérans 37-45 ans ;
- Vétérans de plus de 46 ans.

4. Autodéfense :

- Cadets 14-15 ans;
- Juniors 16-17 ans ;
- Adultes 18-36 ans ;
- Vétérans 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	93 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. Costume de compétiteur - Gi (costume traditionnel pour le jujutsu de combat) en blanc ou bleu, composé d'un pantalon et d'une veste. Le gi doit être produit par un fabricant qui possède une licence ou un certificat de la CJJIF pour la production et la vente de ces produits et doit être conforme aux spécifications (passeports de produit) approuvées par la CJJIF. La densité de la gaine doit être d'au moins 500 g/m et pas plus de 600 g/m. La densité du pantalon doit être d'au moins 240 g/m et pas plus de 360 g/m. Les manches de la veste doivent couvrir les avant-bras de manière à ce que la distance entre le bord de la manche et la main du bras tendu dépasse 5 cm et être suffisamment larges pour que l'écart entre la manche et le bras soit d'au moins 5 cm. Les jupes de la veste doivent atteindre le milieu de la cuisse. La ceinture, enroulée deux fois autour des hanches ou de la taille et nouée avec un nœud plat, doit rapprocher la veste afin que les jupes de la veste ne

divergent pas. Les extrémités de la ceinture nouée ne doivent pas pendre sous les genoux. Le pantalon doit couvrir les tibias de manière à ce que la distance au pied ne dépasse pas 5 cm et être suffisamment large pour que l'écart entre le pantalon et la jambe soit d'au moins 5 cm.

Le costume du concurrent doit porter la marque suivante :

- Le bas de la veste côté gauche - un chevron rectangulaire mesurant 28 cm de long, 8 cm de large avec l'inscription Combat Ju-Jutsu sur deux rangs en or sur noir ;
- Le plancher de la veste côté droit - un chevron rond de 9 cm de diamètre avec le logo de l'CJJIF ou de la fédération nationale Combat Ju-Jutsu ;
- L'épaule gauche (à partir du col) doit être marquée d'une bande blanche mesurant 22 cm de longueur et 5 cm de largeur, avec l'abréviation olympique verticale du pays de couleur noire que l'athlète représente ;
- L'épaule droite (à partir du col) doit être marquée d'une bande blanche mesurant 22 cm de longueur et 5 cm de largeur avec une inscription verticale CJJ en noir ;
- Sur la manche gauche, sous une bande blanche, il y a un blason ou un drapeau du pays représenté par l'athlète, de taille 6 * 4 cm ;
- Sur la manche droite, il est permis de placer le logo de la fédération nationale Combat Ju-Jutsu ou du club que l'athlète représente.



Au dos du compétiteur doit figurer un écusson rectangulaire mesurant 30 cm de long et 22 cm de haut avec les logos et le nom de l'CJJIF, l'abréviation olympique du pays du compétiteur, l'inscription National Team et les sponsors des compétitions agréés par l'CJJIF.

Il est interdit d'utiliser un gi avec des symboles d'autres sports.

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:

Rubrique contact complète : protège-aîne, 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-aîne 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.



Section de contact rapproché : bandage (protection sur l'aîne), protection souple sur le tibia.

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):

b) Cadets de 12 à 15 ans et juniors - bandage (protection sur l'aine), gants spéciaux anti-impact pesant au moins 8 onces, protection douce sur le tibia, un casque à face ouverte, une casquette dans la section Full contact, protection corporelle souple en option 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 présenter et respecter 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

4.5.9. Il fixe les actions actives des athlètes dans le temps réglementaire pour déterminer le vainqueur par décision des juges. Ces actions actives sont: un lancer d'amplitude avec

une séparation des deux jambes, un coup entraînant un renversement de l'adversaire et un avertissement pour la conduite passive du combat à l'adversaire.

4.5.10. En cas de comportement antisportif flagrant d'athlètes ou de représentants d'équipe, ainsi qu'en cas de violation des règles de dépôt de protêts sous la forme d'un appel émotionnel oral aux décisions de l'arbitre, un avertissement simultané de l'athlète et du représentant de l'équipe du contrevenant, et en cas d'infraction répétée, disqualifier les deux.

4.5.11. Dans les cas où l'arbitre a arrêté par erreur le combat lors de l'exécution d'une prise douloureuse ou suffocante, empêchant ainsi l'un des athlètes de terminer le combat par une victoire par cette action technique, sur décision de l'ensemble du jury ou sur décision du arbitre en chef de la compétition, il est obligé d'annuler sa décision et de ramener les athlètes à la même position (Sonna Mana), leur donnant la possibilité de travailler le temps restant pour terminer cette action technique.

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 chronométreur 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 participer 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.

6. ÉQUIPEMENT DE COMPÉTITION.

5.1. Le domaine de compétence

5.1.1. La zone de compétition est divisée en deux zones : la zone de compétition et la zone technique. La zone de compétition consiste en un revêtement souple d'un certain standard - Tatami. Le tatami est un revêtement souple composé de feuilles séparées étroitement

enveloppées d'une surface en vinyle, ou il peut être constitué d'un matériau en vinyle souple qui est assemblé. Les dimensions d'une feuille de tatami doivent être de 2x1 mètre ou 1x1 mètre avec une épaisseur de 0,04 ou 0,05 mètre.

5.1.2. Les compétitions de combat de Jiu-Jitsu peuvent se dérouler sur un tapis composé d'une zone de travail et d'une zone de sécurité. La zone de travail ne doit pas être inférieure à 6x6 mètres et pas supérieure à 8x8 mètres (seulement 8x8 mètres lors des compétitions internationales). La zone de sécurité est disposée autour du périmètre de la zone de travail et doit être d'une couleur différente. La taille de la zone de sécurité doit être d'au moins 1 mètre, lors de compétitions internationales - d'au moins 2 mètres autour de la zone de travail des tapis.

5.1.3. La zone de compétition doit être entourée d'une zone technique du site d'une largeur d'au moins 1 mètre, lors de compétitions internationales - d'au moins 2 mètres.

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.

7. 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

- 1) 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.
- 2) 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.
- 3) Une prise douloureuse ou suffocante est effectuée pendant 30 secondes et se poursuit même après la fin du combat, et est comptée par les juges.

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

6.1.3.1 Les tentatives portant 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.

Coups autorisés :

- dans la section de contact complet avec les mains et les pieds sur la tête, le corps et les jambes de l'adversaire ; genoux et coudes contre le corps et les membres de l'adversaire.
- dans la section de contact rapproché, les coups peuvent être appliqués, uniquement dans

la prise, avec les jambes, les genoux et les coudes sur le corps et les membres de l'adversaire.

Coups interdits :

- genoux, coudes, doigts, tête et partie de la main non protégés par des gants à la tête de l'adversaire ;
- tout coup sur la colonne vertébrale, la gorge et les coups directs sur les articulations de l'adversaire.

6.1.3.2 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 l'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 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.

L'imitation d'une frappe (finition) est effectuée à partir des positions suivantes:

- d'une position assise sur le ventre ou la poitrine de l'adversaire par le haut, lorsque l'adversaire est allongé sur le dos, sa tête est fixe, non protégée et fermement appuyée contre le sol (l'imitation d'un coup de grâce est effectuée à côté de la tête de l'adversaire dans le tatami);
- depuis une position assise sur le dos de l'adversaire par le dessus, lorsque l'adversaire est allongé sur le ventre ou debout en position genou-coude, sa colonne vertébrale est fixe et non protégée (l'imitation d'un coup de grâce est réalisée sans contact avec un lectome dans la direction de la colonne vertébrale de l'adversaire) ;
- à partir d'une position à genoux sur le côté du dos ou de la tête de l'adversaire, fixant le corps de l'adversaire par le haut avec ses coudes, lorsque l'adversaire est allongé sur le côté ou sur le dos, sa colonne vertébrale ou sa tête est fixe et non protégée (l'imitation d'un coup de grâce est effectué sans contact avec un genou en direction de la colonne vertébrale ou de la tête de l'adversaire) .

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 est considéré pour évaluation.

6.3. Le déroulement et la durée du combat.

La durée du duel est fixée par le Règlement de la Compétition dans les limites suivantes :

6.3.1. pour adultes et juniors - 3-6 minutes. Pour les adultes et les juniors, le temps principal du combat est de 3 minutes, le temps additionnel de 2 minutes se poursuit jusqu'à la première action technique active. Si le vainqueur n'est pas révélé dans le temps réglementaire et le temps supplémentaire, une minute supplémentaire de temps supplémentaire est accordée (Golden score). La prolongation ne doit pas dépasser 3 minutes de temps pur. Si le vainqueur n'est pas identifié, le résultat du duel est déterminé par la décision de l'équipe arbitrale (à la majorité des voix) par vote, l'arbitre en chef, si nécessaire, peut prendre part au vote.

6.3.2. pour les jeunes hommes, le temps du duel est de 2 à 5 minutes. Temps réglementaire - 2 minutes, temps supplémentaire jusqu'à la première action technique active - 2 minutes. Si nécessaire, le deuxième temps supplémentaire est de 1 minute.

Le compte à rebours du combat commence avec le premier commandement de l'arbitre "Fight" ("Hajime"). Le temps des pauses accompagné du geste de l'arbitre « Stop time » n'est pas compté dans le temps net du combat.

6.3.3. La durée du match dans la section Ground Fight :

Temps réglementaire - 3 minutes, prolongation - 3 minutes, deuxième prolongation - 2 minutes. Le temps total du combat ne peut excéder 8 minutes dans cette partie de la compétition.

Pendant le combat, les participants n'ont pas le droit de quitter le site sans l'autorisation de l'arbitre. Si nécessaire, le participant peut, sous la direction de l'arbitre, quitter la zone pour remettre la combinaison (équipement) en ordre.

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 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.

Un net avantage - Si pendant le combat l'un des participants démontre une perte d'envie

de continuer le combat ou l'attaque est menée unilatéralement sans réponse de l'adversaire pendant plus de 5 secondes, ou l'un des athlètes livre 5 ou plus précis coups à la tête non protégée de l'adversaire sans réponse de son côté, le combat est arrêté et l'athlète dominant remporte la victoire sous la forme d'un net avantage.

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 la fin du temps principal et de la prolongation, le vainqueur n'a pas été déterminé, alors les juges déterminent le vainqueur objectivement : a) par le nombre d'actions techniques actives dans le temps principal du combat, ou si le nombre d'actions actives dans le temps principal du combat était égal à la dernière action technique effectuée ; b) selon l'impression générale du combat, en tenant compte de l'activité générale des participants au combat, de leur forme physique, de la qualité des actions offensives et défensives. Les actions techniques actives dans le temps principal du combat, qui déterminent son résultat et sont enregistrées par les juges, sont considérées lancers d'amplitude avec une séparation de deux jambes, frappes entraînant un renversement de l'adversaire, et avertir l'adversaire pour un combat passif.

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 tapis et l'imitation de la finition dans le deuxième extra moment du combat.

Le gagnant est révélé après consultations et calcul des actions techniques actives dans le temps principal du combat ou par vote de l'équipe de jugement (arbitre et juges latéraux), si aucune activité n'est enregistrée, en levant simultanément la main en direction de l'athlète qui a gagné de l'avis de chacun des juges. Dans certains cas, de sa propre décision, l'arbitre principal de la compétition peut prendre part au vote. En cas d'égalité des voix, la voix du juge en chef est considérée comme prépondérante.

6.9. Élimination, disqualification

Retrait, disqualification

Le participant est retiré du combat par décision du juge en chef avec l'attribution d'une victoire nette à son adversaire :

Retrait du combat ou disqualification de l'adversaire - survient après un triple avertissement du participant pour actions interdites ou sorties du site.

- à la suite d'une action illégale ayant causé une blessure à un adversaire.
 - pour frapper la colonne vertébrale, les genoux et les coudes à la tête
- dans le cas où le participant, selon la conclusion du médecin, ne peut pas continuer le combat pour cause de maladie ou à cause d'une blessure qu'il a subie pendant le combat ;
- pour défaut de se présenter sur le tapis pendant plus de 2 minutes. après le premier appel ;
 - de ne pas s'être préparé au combat (manque d'équipement ou de costume nécessaire, non-conformité du costume à la norme homologuée par le présent règlement) dans

les 2 minutes. après le premier appel ;

- après avoir reçu deux avertissements, s'il y a lieu, lui annoncer un troisième avertissement, si les trois juges sont seuls dans leur avis ou si l'avis de la majorité des trois est soutenu par le juge en chef ;
- pour comportement grossier et contraire à l'éthique envers l'adversaire, les participants, les juges et les spectateurs, pour avoir refusé d'accomplir le rituel de la compétition, pour féliciter l'adversaire ou pour l'avoir exécuté de manière incorrecte ;
- pour violation des règles d'appel contre les décisions des juges sous la forme de réclamations verbales émotionnelles grossières ou d'insultes des juges par un athlète ou un représentant de son équipe (dans ce cas, l'athlète et le représentant de son équipe reçoivent un avertissement ou disqualification);
- pour avoir exécuté une technique interdite, à la suite de laquelle l'adversaire a été blessé et, selon la conclusion du médecin, ne peut pas continuer à participer à la compétition ;
- pour ne pas entrer dans le duel;
- pour les juges tricheurs.

Si les combattants commettent simultanément une violation des règles et sont soumis à une disqualification, alors les deux sont considérés comme perdants.

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

En compétition, il est interdit :

jeter l'ennemi sur la tête;

lancer avec une prise de tête à deux mains (sans saisir la main de l'adversaire ou la combinaison de l'attaqué) pincer intentionnellement la bouche et le nez de l'adversaire, l'empêchant de respirer ;

gratter, mordre, pincer ;

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

les coudes et les genoux pour appuyer sur la gorge ou les tempes de l'adversaire ;

saisir, appuyer ou reposer avec les mains, les pieds dans l'aine, ainsi que sur le visage de l'ennemi entre les sourcils et la ligne de la bouche;

faire des prises sur les doigts, les cheveux, les oreilles;

tenez le "levier" du genou, en pliant la jambe pas dans le plan de sa flexion naturelle;

effectuer des techniques douloureuses et suffocantes avec une secousse;

enrouler le bout d'une ceinture ou d'une veste creuse autour de n'importe quelle partie du corps de l'adversaire ;

ramper délibérément, quitter la zone ou pousser l'adversaire avec les deux mains infliger des coups à l'aine, à la colonne vertébrale, à l'arrière de la tête, à la surface pariétale de la tête, aux articulations contre leur flexion naturelle, coups de pied directs sous le genou et dans les pieds ;

donner des coups de pied et des coups avec les doigts, la paume, le bord de la paume, le gant ouvert, la tête dans le visage ;

frapper avec le genou, coude à la tête;

effectuer une torsion du talon avec l'articulation du genou de l'adversaire fixée ;

coups de pied de frappe depuis la position "debout" de l'adversaire, qui est en position de "duel allongé" ;

sortir ou ramper hors du site ;

dans la catégorie des jeunes hommes, il est interdit de soulever un adversaire allongé sur le dos, de le frapper sur le tatami avec son corps.

Si les juges ne remarquent pas que l'un des participants tient une prise interdite, la victime est autorisée à donner un signal vocal ou gestuel. Donner un faux signal est considéré et puni comme une réception illégale ou un signal de « reddition ».

Les activités suivantes sont également interdites :

saisir le bord ou couvrir le site ;

désorganiser délibérément son costume, enlever ou jeter toute partie de son équipement, bander sa ceinture et ajuster son costume sans l'autorisation de l'arbitre;

dans la section Ground Fight, il est interdit de rester debout plus de 3 secondes; participants 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;
- violation des règles d'appel contre les décisions des juges sous la forme d'exigences verbales grossières et contraires à l'éthique de modifier les décisions des juges ou d'insultes aux juges..

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 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'aîne, 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 13 ans.

Les événements pour le groupe d'âge 12-13 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 accentués 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. 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, L'arbitre arrête le combat et les combattants retournent à leur position d'origine.

8.1.3.2. 3. Caractéristiques des combats et arbitrages pour différentes catégories d'âge, juniors garçons 8-11 ans et garçons 12-13 ans

Les compétitions pour ces catégories d'âge se déroulent de la même manière que les compétitions de la catégorie d'âge adulte, à partir d'une position debout dans la poignée. Les particularités de l'équipement des participants sont décrites ci-dessus.

1. Actions autorisées :

Pour les garçons plus jeunes âgés de 8 à 11 ans, les techniques de lutte sont autorisées, y compris les lancers et la lutte dans les stalles jusqu'à l'exécution d'une action technique autorisée.

Pour les garçons âgés de 12 à 13 ans, les techniques de frappe et de lutte sont autorisées (coups de pied, genoux et coudes au corps et aux cuisses de l'adversaire en position debout)), y compris les lancers et la lutte dans les stalles jusqu'à l'exécution d'une action technique autorisée. Il est permis d'effectuer toute action technique visant à changer la position de l'adversaire afin d'effectuer des actions évaluées.

2. Actions mesurées

1) Score Ippon (victoire nette) :

la réticence ou l'incapacité de l'adversaire à poursuivre le combat ;

KO par coup de poing ou lancer (5 secondes sans récupération)

réception douloureuse ou suffocante à la reddition d'un adversaire ;

la réévaluation du waza-ari pour l'un des athlètes donne un score Ippon (victoire nette) - le combat se termine plus tôt que prévu ;

2) Score Waza-ari (demi-victoire) :

renversement d'un coup ou d'un lancer (3 secondes sans récupération)

série de chocs unilatéraux pendant 3-4 secondes et plus de 5 coups;

lancer d'amplitude avec une pause du tatami de 2 jambes sur le dos ou sur le côté;

imitation de finir avec les mains sur le tatami à côté de la tête de l'adversaire avec sa fixation complète et l'impossibilité d'actions défensives.

3) activité :

un indicateur d'activité peut servir d'évaluation - le yucca, le yucca est donné pour un coup franc sur le corps, qui a provoqué une nette perte d'équilibre de l'adversaire, tout lancer avec une pause de la 1ère jambe ou un lancer avec un décrochage avec fixation ou poursuite des actions actives.

Dans le cas où un athlète a obtenu un score waza-ari dans le temps réglementaire, le combat est considéré comme gagné par avantage waza-ari. Dans le cas où les deux athlètes ont pu obtenir des scores waza-ari dans le temps réglementaire, un temps supplémentaire est accordé. En l'absence d'actions techniques évaluées, un score waza-ari ou ippon est attribué, ou si les scores sont égaux, l'activité des participants est évaluée pour déterminer le gagnant.

Les séries de frappes mutuelles ou les lancers à la baisse, à la suite desquels l'adversaire s'est déplacé vers une position dominante - ne sont pas évalués. Si, à la suite du combat, pas un seul athlète, soit dans le temps principal, soit dans les prolongations, n'a obtenu de points, ni pour les actions techniques, ni pour l'activité, ou en cas d'égalité des points, le résultat du combat est déterminé par la décision du trio de juges.

3. Actions techniques interdites dans la catégorie d'âge des 8-11 ans :

En plus de toutes les actions techniques interdites décrites dans le présent règlement pour la catégorie d'âge adulte, il est également interdit - tout coup avec n'importe quelle partie du corps, les techniques d'étouffement avec les deux mains et les deux jambes, l'exécution brutale de techniques douloureuses ou suffocantes (l'arbitre l'équipe veille au respect de ces règles, qui est obligée de ne fixer qu'une sortie franche à une prise douloureuse ou suffocante, sans attendre que l'adversaire se rende). Le combat s'arrête - lorsque l'évaluation des actions techniques est fixée, si l'un des participants enfreint les règles, s'il n'y a pas de changement de position dans les 10 secondes.

Pour les garçons juniors âgés de 8 à 11 ans, le temps principal du combat est de 2 minutes, le temps supplémentaire est de 1 minute.

4. Actions techniques interdites dans la catégorie d'âge des 12-13 ans:

Semblable aux règles pour la catégorie d'âge adulte, il est en outre interdit d'imiter la finition avec un genou à la tête et à la colonne vertébrale.

Lors de l'évaluation des actions techniques, à l'exception de l'ippon, le combat ne s'arrête pas.

Pour les garçons de 12 à 13 ans, le temps principal du combat est de 2 minutes, le temps supplémentaire est de 2 minutes.

La prolongation dure jusqu'à la première action technique active évaluée selon les règles de compétition pour la catégorie d'âge adulte.

5. 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 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, chronométreur, 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 discours et assistants d'action, les assistants donnent des ordres pour attaquer et la nature du 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:

- Double soins passifs - 2 points ;
- Perte d'équilibre et de rythme - 1 point ;
- Ne pas quitter la ligne d'attaque - 1 point ;
- Ne pas déséquilibrer l'adjoind de l'attaquant - 1 point ;
- Absence de choix d'armes ou de contre-attaque - 1 point ;
- Si un participant rate un coup de couteau au corps, à la tête ou au cou - 25 points;
- Si le participant rate un coup de couteau dans les membres ou une coupure au corps et aux membres - 15 points;
- Si un participant rate un coup à la tête avec un bâton - 10 points;
- Attaque irréaliste de l'assistant, arrêtant le rythme de l'attaque au milieu de l'attaque, simulant une attaque ou une saisie, jouant avec l'athlète - 10 points ;
- Si un participant rate un coup avec un bâton sur le corps ou les membres - 5 points;
- Si un participant rate un coup de poing ou un coup de pied - 5 points ;
- Libération intempestive de la capture - 5 points ;
- Sortir du site - 5 points ;

Si le nombre de points de pénalité dépasse 100 points, l'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 le
répartition des participants dans chaque domaine de 3 juges. La classification des
Les 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'aine, 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'aine 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; Il est interdit d'être en position debout sur deux jambes pendant plus de 3 secondes à la fois.

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.

Pour les catégories d'âge 8-13 ans : temps réglementaire - 2 minutes, prolongation - 2 minutes, deuxième prolongation - 1 minute. Le temps total du duel ne peut excéder 5 minutes dans cette section 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.

6. 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, et les athlètes sont dans la position poitrine contre poitrine l'un de l'autre, 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.