



PROJECT ROLL

JIU- JITSU

REGULAMIN ZAWODÓW

ZASADY WALKI

FUNDACJA BJJ CZERWIONKA-LESZCZYNY

ul. Brzozowa 3

44-238 Czerwionka-Leszczyny

nr tel.: 607676059

nr tel.: 667002425

e-mail: fundacjabjj.czl@o2.pl

Wersja REG_Project_Roll_03.2024

22.05.2024 r.

Spis treści

1. Wstęp.....	1
2. Definicja	1
3. Kategorie walk.....	1
4. Kategorie wagowe.....	2
5. Procedura ważenia.....	2
6. Ubiór i wyposażenie zawodnika.....	2
6.1 Jiu – Jitsu GI	2
6.2 Jiu – Jitsu NO GI.....	2
6.3 Inne wyposażenie	3
7. Wygląd zawodnika	3
8. Arena walk.....	3
9. Zachowanie sekundantów	3
10. Zasady walki	4
10.1 Czas trwania pojedynku	4
10.2 Dozwolone techniki	4
10.3 Zakazane techniki	4
10.4 Rodzaje rezultatów	5
10.5 Zasady punktowania	5
10.6 System punktacji.....	5
10.7 Faule.....	6
11. Protesty	6
12. Badania medyczne	6
13. Zabezpieczenie medyczne	7
14. Informacje dodatkowe	7

1. Wstęp

Organizatorem walk jest Fundacja BJJ Czerwionka-Leszczyny. Podczas wydarzeń PRJJ walki odbywają się w formule Jiu-Jitsu Gi oraz NO-GI.

2. Definicja

Walka toczy się jedynie przy użyciu chwytów. Zabronione są uderzenia. W przeciwieństwie do tradycyjnych zapasów dozwolone jest korzystanie z dźwigni (na stopę, kolano, nadgarstek, łokieć i bark) oraz duszeń. Walka toczy się na zapaśniczej macie. Zwycięstwo odnosi się przez: poddanie się rywala, decyzję sędziów lub TKO - niezdolność rywala do kontrowania walki lub przez dyskwalifikację rywala.

3. Kategorie walk

Zasady walki dzielą się na dwie kategorie:

AM – amatorskie (GI AM oraz NO-GI AM)

PRO – zawodowe (PRO GI regular, PRO GI+ oraz PRO NO-GI)

4. Kategorie wagowe

Jeżeli organizator nie zatwierdzi walki w innej kategorii wagowej, pojedynki odbywają się w następujących kategoriach wagowych:

- 45,0 kg,
- 50,0 kg,
- 55,0 kg,
- 60,0 kg,
- 65,0 kg,
- 70,0 kg,
- 76,0 kg,
- 83,0 kg,
- 91,0 kg,
- 100,0 kg,
- powyżej 100,0 kg.

Kiedy stawką pojedynku nie jest pas mistrzowski, dozwolona jest tolerancja wagowa + 0,5 kg. Organizator może ustanowić walkę w umownym limicie wagowym według własnego uznania.

5. Procedura ważenia

Oficjalne ważenie trwa 60 minut podczas którego zawodnik ma nieskończoną ilość podejść, aż do uzyskania wymaganej wagi. Podczas trwania oficjalnego ważenia Zawodnicy powinni być ważeni w bieliźnie. Jeżeli waga jest nieznacznie przekroczona zawodnik, może zdjąć bieliznę.

W przypadku przekroczenia wymaganego limitu do trzech kilogramów zostanie odjęty mu punkt w pierwszej rundzie walki. Powyżej trzech kilogramów, przeciwnik ma prawo odmówić walki i wycofać się z pojedynku.

Oficjalne ważenie musi odbywać się w obecności sędziego głównego i na wadze dostarczonej przez organizatora.

Po zakończeniu oficjalnego ważenia zaczyna się ważenie medialne. Godzina rozpoczęcia ważenia medialnego będzie każdorazowo publikowana przed wydarzeniem. Podczas medialnego ważenia zawodnik nie musi już wypełniać limitu wagowe, natomiast musi wejść na wagę i spotkać się z przeciwnikiem twarzą w twarz.

6. Ubiór i wyposażenie zawodnika

6.1 Jiu – Jitsu GI

Każdy zawodnik musi posiadać dopasowane GI dedykowane do Brazylijskiego Jiu Jitsu. Wszystkie kolory GI są dozwolone. **Przeciwnicy w walce muszą posiadać GI odmiennego koloru, co zostanie uzgodnione bezpośrednio z organizatorem.** Używanie T-shirtów pod GI jest zabronione. Stosowanie butów oraz innych ochraniaczy stóp jest zakazane. W przypadku walk kobiet, zobowiązane są one do założenia pod GI przylegającej koszulki, rashguardu, lub stanika sportowego.

6.2 Jiu – Jitsu NO GI

Każdy zawodnik musi nosić spodenki do MMA lub kompresyjne, rashguard lub obcisłą koszulkę. Spodenki oraz koszulka nie może posiadać kieszeni, zamków błyskawicznych ani zapięć. Zewnętrzne sznurowanie jest zabronione. Stosowanie butów oraz innych ochraniaczy stóp jest zakazane.

6.3 Inne wyposażenie

Stosowanie ochraniaczy na zęby oraz krocze nie są wymagane lecz jest dozwolone, o czym należy poinformować organizatora.

Organizator dopuszcza możliwość bandażowania stawów skokowych w wyjątkowych przypadkach, wyłącznie po konsultacji z przedstawicielem organizatora. Organizator dopuszcza możliwość stosowania taśm Kinesio Tape w wyjątkowych przypadkach wyłącznie po konsultacji z przedstawicielem organizatora.

Organizator dopuszcza możliwość odstępstwa od powyższych zasad w oparciu o przekonania religijne i kulturowe.

7. Wygląd zawodnika

Każdy zawodnik musi być czysty i schludny. Zabronione jest stosowanie wazeliny, kramów, balsamów, olejków i innych substancji uniemożliwiających walkę na chwyt. W przypadku zastosowania tego typu substancji sędzia lub cutman jest zobligowany do jej usunięcia. Jeżeli nie jest to możliwe zawodnik może zostać nie dopuszczony do walki. Owłosienie głowy lub twarzy nie może powodować zagrożenia dla bezpieczeństwa zawodników oraz nie może zakłócać przebiegu walki.

Zawodnicy nie mogą posiadać biżuterii ani innych ciał obcych.

Zabronione jest przystąpienie do pojedynku zawodnika, który posiada paznokcie wystające poza opuszki palców.

8. Arena walk

Walki odbywają się na macie zapaśniczej o minimalnym wymiarze 6x6 metrów.

9. Zachowanie sekundantów

W narożniku każdego zawodnika może znajdować się maksymalnie dwóch sekundantów ubranych w strój sportowy. Zawodnik ma możliwość korzystania z pomocy sekundantów podczas trwania walki, w trakcie przerwy oraz po zakończeniu walki (z wyłączeniem przerwy w pojedynku spowodowanej faulem). W trakcie trwania przerwy między rundami, sekundanci mogą wejść na matę, muszą uprzątnąć narożnik przed zakończeniem przerwy.

W trakcie trwania walki kategorycznie nie wolno:

- Wchodzić na matę,
- Używać niecenzuralnych słów,
- Zwracać się bezpośrednio do sędziego głównego lub punktowego.

W trakcie trwania przerwy kategorycznie nie wolno:

- Podchodzić do narożnika przeciwnika,
- Podawać zawodnikowi innych produktów/środków niż woda,
- Stosować wody w opakowaniu szklanym.

Za nieprzestrzeganie zasad sekundanci mogą zostać ukarani ostrzeżeniem, dyskwalifikacją (usunięcie z narożnika), mogą spowodować odjęcie punktu lub dyskwalifikację swojego zawodnika.

Organizator zapewni czyste wiadro na wodę, czystą butelkę z wodą oraz stołek, który sekundanci mogą wnieść na matę podczas przerwy między rundami.

10. Zasady walki

10.1 Czas trwania pojedynku

Walki odbywają się na dystansie 2 rund, plus ewentualna dogrywka w przypadku remisu.

Kategoria AM

Czas dla kategorii AM to 2x3min + 1x3min dogrywka w przypadku remisu, 1min przerwa pomiędzy rundami.

Kategoria PRO

Czas dla kategorii PRO to 2x5min + 1x5min dogrywka w przypadku remisu, 1min przerwa pomiędzy rundami.

10.2 Dozwolone techniki

Dozwolone są wszystkie formy duszenia, wszystkie dźwignie na rękę oraz nadgarstek, wszystkie dźwignie na nogę oraz staw skokowy. Rozbicie (tzw. „slamy”) można wykonywać wyłącznie przy próbach ucieczek z technik kończących. W pozostałych przypadkach rozbicia są zabronione.

Dodatkowo we wszystkich formułach GI dozwolone jest:

- chwytanie przeciwnika za kołnierz, z palcami wewnątrz GI włącznie,
- chwyt tzw. „lapel”,
- chwytanie przeciwnika za zewnętrzną część GI,
- chwytanie przeciwnika za rękaw lub nogawkę Gi z palcami na zewnątrz,
- chwytanie przeciwnika za każdy fragment pasa,
- chwytanie przeciwnika za spodnie, z palcami wewnątrz włącznie.

10.3 Zakazane techniki

Podczas trwania walki kategoriycznie zakazane są następujące techniki:

- podwójny „Nelson”,
- uderzenia każdego rodzaju,
- wsadzanie palców do jamy ustnej, uszu czy oczu,
- łapanie za uszy,
- ciągnięcie za włosy,
- trzymanie za palce u rąk i nóg (mniej niż 4 palce u rąk i 5 palców u nóg),
- łapanie za kciuki,
- drapanie i szczypanie przeciwnika,
- wszystkie kopnięcia,
- gryzienie,
- dotykanie krocza,
- pokrywanie ciała lub stroju sportowego śliskimi substancjami.

Dla kategorii PRO GI regular zakazuje się technik wskazanych wyżej oraz dodatkowo:

- dźwignia skrętowa na kolano,
- odwrotny klucz na stopę,
- dźwignie na kark/kręgosłup,
- rozbijanie przeciwnika.

Dla kategorii AM z powodu bezpieczeństwa zakazuje się również następujących technik:

- dźwignie na nadgarstek.

Ponadto dla wszystkich kategorii GI zakazane jest:

- wkładanie palców do wnętrza rękawa i nogawki GI przeciwnika,
- wkładanie dłoni pod GI przeciwnika,
- chwytanie przeciwnika za Gi od jego wewnętrznej strony.

10.4 Rodzaje rezultatów

- a) Poddanie – kiedy zawodnik werbalnie lub poprzez minimum dwukrotne klepięcie dłonią/stopą w matę lub w przeciwnika podda pojedynek.
- b) TKO – kiedy sędzia główny przerwie walkę lub zawodnik dozna kontuzji spowodowaną dozwoloną techniką i jest niezdolny do walki.
- c) Dyskwalifikacja – kiedy zawodnik dopuścił się faulu, a jego rywal jest niezdolny do kontynuowania pojedynku.
- d) Decyzja sędziowska – kiedy pojedynek nie zostanie rozstrzygnięty przed upływem regulaminowego czasu o werdykcie zadecydują sędziowie punktowi.

10.5 Zasady punktowania

Wszystkie walki będą oceniane i punktowane przez trzech sędziów. Dwóch siedzących na skraju maty oraz przez sędziego głównego, którzy oceniają poszczególne elementy walki:

a) Skuteczny grappling

Pomyślne wykonanie obalenia, próba poddania, zmiana pozycji i osiągnięcie korzystnej pozycji, które w sposób natychmiastowy lub w wyniku kumulacji przybliżają zawodnika do potencjalnej wygranej przed czasem są oceniane wyżej, niż łączny wpływ tych technik nie dający możliwości zakończenia pojedynku przed czasem.

- Na skuteczne obalenie nie składa się tylko zmiana pozycji, ale zapewnienie sobie pozycji do ataku po obaleniu przeciwnika.
- Próby poddania przeciwnika, które widocznie go osłabiają i powodują wyraźne zmęczenie w trakcie obrony i ucieczki, będą oceniane wyżej niż te, z których mógł się łatwo wybronić lub uciec bez zauważalnego zmęczenia.
- Wysokie wyniesienia, mocne rzuty i sprowadzenia, oceniane są wyżej niż wywrócenie lub przyciśnięcie do maty.

b) Efektywna agresja

Agresywnie podejmowanie próby zakończenia walki. Kluczowym terminem jest „efektywny”. Ściganie przeciwnika bez skutecznego wyniku lub wpływu nie powinno uwzględniać się w ocenach sędziów.

c) Kontrola pola walki

Kontrolę obszaru walki ocenia się poprzez określenie, kto dyktuje tempo, miejsce i pozycję walki.

Powyższe zasady będą kluczowe w przypadku przeważającej większości decyzji dotyczących punktacji danej rundy.

10.6 System punktacji

System 3 punktów będzie standardowym systemem do punktowania walk.

a) Punktowanie rundy z wynikiem remisowym 1-1

- Występuje, gdy nie ma możliwości wskazania zawodnika, który w czasie trwania całej rundy, uzyskał jakąkolwiek przewagę nad swoim przeciwnikiem.
- Punktacja remisowa powinna być stosowana w wyjątkowych przypadkach i nie może być dla sędziów wymówką, usprawiedliwiającą brak umiejętności dostrzeżenia różnicy pomiędzy zawodnikami w trakcie rundy.

W przypadku remisu zarządzana jest dogrywka w której sędziowie nie przyznają punktów, lecz wybierają tylko zwycięzcę dogrywki co za tym idzie zwycięzcę walki.

b) Punktowanie rundy 1-0

- Gdy zawodnik nieznacznie wygrywa, notując większą liczbę, technik parterowych i innych.
- Kiedy zawodnik przewalczył rundę w gardzie i żaden z walczących nie miał przewagi w zapasach ani w parterze, wygrywa rundę ten, komu udało się obalić przeciwnika w sposób zgodny z zasadami.
- Runda punktowana 1-0 odzwierciedla wyrównaną rywalizację z niewielką przewagą jednego z rywali.

c) Punktowanie rundy 2-0

- Kiedy zawodnik dominuje w przeważającej części rundy stosując więcej technik parterowych.
- Kiedy zawodnik skutecznie neutralizuje ataki swojego przeciwnika, zagrażając próbami poddań.

d) Punktowanie rundy 3-0

- Kiedy zawodnik zupełnie dominuje rundę w grze zapaśniczej oraz w parterze.
- Kiedy zawodnik absolutnie neutralizuje działania swojego przeciwnika, zagrażając próbami poddań.

Zebrane w ten sposób punkty kumulują się w jedną sumę. Poniżej przykład:

Zawodnik z narożnika niebieskiego wygrał pierwszą rundę u trzech sędziów 2-0, a więc wynik tej rundy to 6-0.

10.7 Faule

Zastosowanie którejkolwiek z zakazanych technik może skutkować upomnieniem, odjęciem 1 lub 2 punktów oraz dyskwalifikacją zawodnika. Tylko sędzia główny może zdecydować o zastosowaniu powyższych kar.

Sfaulowany zawodnik ma 5 minut na dojście do siebie. W tym czasie obaj zawodnicy znajdują się w neutralnych narożnikach, sędzia główny może wezwać lekarzy do oceny sytuacji. W trakcie trwania przerwy spowodowanej faulem, sekundanci nie mogą udzielać wskazówek swojemu zawodnikowi. Jeżeli zawodnik faulujący znajduje się w korzystniejszej pozycji, walka zostaje wznowiona w stójce. Jeżeli zawodnik sfaulowany znajduje się w korzystniejszej pozycji po wznowieniu, sędzia odtwarza pozycję sprzed przerwy.

Sędzia główny i lekarz są jedynymi osobami upoważnionymi do wejścia na pole walki w dowolnym momencie podczas walki, a sędzia jest jedyną osobą upoważnioną do zatrzymania walki.

11. Protesty

Zawodnik lub jego sztab mają możliwość złożenia pisemnego protestu w sprawie wyniku walki w terminie 24 godzin od momentu zakończenia wydarzenia po wpłaceniu na konto organizatora kaucji w wysokości 500,00 zł, która zostanie zwrócona wyłącznie w przypadku pozytywnego rozpatrzenia protestu. Po dotrzymaniu wszystkich powyższych warunków zostanie powołana niezależna komisja, która rozpatrzy odwołanie w ciągu 72 h.

12. Badania medyczne

Zawodnicy przed zawodami muszą spełnić wymagania odnośnie badań medycznych zgodnie z poniższymi przepisami:

- a) Rozporządzenie ministra zdrowia z 27 lutego 2019 roku zmieniające rozporządzenie w sprawie świadczeń gwarantowanych z zakresu ambulatoryjnej opieki specjalistycznej zostało opublikowane w Dzienniku Ustaw RP 28 lutego 2019 roku (pozycja 397).

- b) Rozporządzenie ministra zdrowia z 27 lutego 2019 roku w sprawie trybu orzekania o zdolności do uprawiania danego sportu przez dzieci i młodzież do ukończenia 21. roku życia oraz zawodników pomiędzy 21. a 23. rokiem życia zostało opublikowane w Dzienniku Ustaw RP 28 lutego 2019 roku (pozycja 396).
- c) Rozporządzenie ministra zdrowia z 27 lutego 2019 roku zmieniające rozporządzenie w sprawie kwalifikacji lekarzy uprawnionych do wydawania zawodnikom orzeczeń lekarskich o stanie zdrowia oraz zakresu i częstotliwości wymaganych badań lekarskich niezbędnych do uzyskania tych orzeczeń zostało opublikowane w Dzienniku Ustaw RP 28 lutego 2019 roku (pozycja 395).

Zawodnicy muszą dostarczyć wyniki badań od lekarza potwierdzające brak przeciwwskazań do uprawiania BJJ zgodnie z obowiązującymi przepisami.

Wyniki badań nie mogą być starsze niż 6 miesięcy od dnia zawodów. Oryginały wykonanych badań należy mieć ze sobą w dniu zawodów, podczas weryfikacji zawodników.

13. Zabezpieczenie medyczne

Organizator zapewni opiekę medyczną w postaci lekarza lub zespołu ratowników medycznych przez cały czas trwania wydarzenia w zakresie doraźnej opieki.

Organizator nie bierze odpowiedzialności za urazy powstałe przed i po zakończeniu zawodów oraz za obrażenia powstałe poza wyznaczonym miejscem organizowanych zawodów.

Zabezpieczenie medyczne jest oparte o Rozporządzenie Ministra Zdrowia z dnia 6 lutego 2012 r. „W sprawie minimalnych wymagań dotyczących zabezpieczenia pod względem medycznym imprezy masowej”. Zawodnik biorący udział w wydarzeniu Organizatora zobowiązany jest do posiadania dodatkowego ubezpieczenia NNW obejmującego dyscyplinę w której będzie startował.

W przypadku wystąpienia kontuzji w postaci rozcięcia opieka medyczna ocenia możliwość wykonania trwałego zabezpieczenia rany w sposób, który nie wpłynie negatywnie na możliwość kontynuowania pojedynku. Zawodnik również musi wyrazić chęć do kontynuowania pojedynku z kontuzją. W takiej sytuacji lekarzowi zawodów lub ratownikowi odpowiedzialnemu za zabezpieczenie medyczne zawodów przysługuje jedna przerwa o długości 5 minut, jeden raz na rundę. Sposób zabezpieczenia kontuzji ocenia i zatwierdza sędzia główny zawodów. W przypadku, gdy opieka medyczna nie jest w stanie zabezpieczyć kontuzji, w stopniu umożliwiającym kontynuowanie pojedynku, w wyznaczonym czasie, walka zostaje zakończona, a o werdykcie decydują sędziowie.

14. Informacje dodatkowe

W trakcie trwania wydarzenia Organizator nie odpowiada za rzeczy należące do zawodnika lub jego sztab pozostawione na terenie obiektu, w którym odbywa się wydarzenie. Zawodnik biorący udział w zawodach musi posiadać dokument potwierdzający tożsamość. Zawodnicy, którzy nie ukończyli 18 roku życia, muszą posiadać pisemną zgodę opiekuna.