

IBJJF RULE BOOK

Podręcznik z instrukcją
Zbiór wytycznych i zasad

Przełożył: Chmielarz Piotr

Współpraca:

Bagiński Piotr
Gnat Przemysław
Kapral Piotr
Loska Jędrzej
Tobera Marcin
Jabłoński Aleksander
Stolzmann Andrzej
Łuckiewicz Mateusz
Grzejszczak Krystian
Stasiak Karol
Flak Krzysztof
Sadowski Filip

Konsultant językowy: Leszczyńska Katarzyna

Spis treści

1. SĘDZIOWANIE	4	1.1
Kompetencje sędziego	4	1.2
Forma Sędziowania.....	4	1.3
Obowiązki sędziego	5	1.4
Gesty i komendy Sędziego.....	7	2.
INTERPRETACJA DECYZJI	15	2.1
Poddanie walki	15	2.2
Przerwanie walki.....	15	2.3
Dyskwalifikacja	15	2.4
Utrata przytomności.....	15	2.5
Punktacja.....	15	2.6
Decyzje sędziego	16	2.7
Wybór losowy	16	3.
ZDOBYWANIE PUNKTÓW	17	4.
POZYCJE PUNKTOWANE	18	4.1
Obalenie (2 punkty)	18	4.2
Przejście gardy (3 punkty).....	20	4.3
Kolano na brzuch (2 punkty)	20	4.4

Dosiad oraz tylni dosiad (4 punkty)	21	4.5
Kontrola z za pleców (4 punkty)	22	4.6
Przetoczenie (2 punkty).....	23	5.
PRZEWAGI	24	5.6
Przykłady punktów przewagi	25	5.7
Konkretne przypadki, w których punkty korzyści nie są przyznawane	25	6.
FAULE	26	6.1
Faule dyscyplinarne	26	6.2
Faule techniczne	26	7.
KARY	34	7.1
Ciężkie kary (faule).....	34	7.2
Poważne kary (faule).....	34	7.3
Kary za pasywność	34	8.
OBOWIĄZKI, ZAKAZY I WYMAGANIA	35	8.1 Gi i
ubiór	35	8.2 Higiena
.....	36	8.3 Pozostałe
wymagania	36	

2

OGÓLNE WYTYCZNE DOTYCZĄCE ZAWODÓW

1. PODZIAŁ I ZASADY DOTYCZĄCE DŁUGOŚCI WALKI	40	2.
DRABINKA ZAWODÓW - system rozgrywania walki	41	2.4
Dyskwalifikacja w półfinale i finale.....	41	3.
ZAWODY MIĘDZYKLUBOWE	42	3.3
Tie-break – zakończenie rozgrywki w przypadku remisu	42	3.6
Zawody drużynowe	43	4.
NAGRODY	43	5.
REJESTRACJA	44	6.
ZASADY POSTĘPOWANIA I KARY ADMINISTRACYJNE	44	7.
POSTANOWIENIA KOŃCOWE	44	

INSTRUKCJA DOTYCZĄCA ZAWODÓW

1. STREFA WALKI	46	1.1
Strefa walki.....	46	1.2
Stoły z punktacją	46	1.3
Strefa rozgrzewkowa.....	46	1.4
Strefa ważenia i kontroli ubioru	47	1.5
Główny stół sędziowski	47	1.6
Podium	47	2.

OBSŁUGA ZAWODÓW I ICH OBOWIĄZKI	47	2.1
Główny Dyrektor Zawodów:	47	2.2
Kierownik nadzorujący koordynatorów walk:.....	47	2.3
Główny kierownik sędziów:	47	2.4
Koordynator stołu centralnego:	47	2.5
Asystent stołu centralnego:	47	2.6
Sędzia:	47	2.7
Koordynator walki:.....	47	2.8
Członek stołu sędziowskiego:	47	2.9
Inspektor Gi:	48	2.10
Komitet przyznający nagrody:	48	2.11
Prezenter / spiker:	48	

1. SĘDZIOWANIE

1.1 Kompetencje sędziego

1.1.1 Sędzia jest najwyższą władzą podczas pojedynku.

1.1.2 Decyzja sędziego o wyniku każdego pojedynku jest bezsporna.

1.1.3 Orzeczenie o wyniku pojedynku może zostać zmienione tylko w następujących okolicznościach: •

Jeśli wynik na tablicy został źle odczytany;

- Jeśli zawodnik ogłoszony zwycięzcą poddał swojego przeciwnika za pomocą nielegalnej techniki, której wcześniej nie zauważył sędzia.

- Jeśli zawodnik został zdyskwalifikowany bezzasadnie za użycie techniki powszechnie uznanej za legalną. W takim przypadku, jeżeli pojedynek przerwano, a zawodnik atakujący został zdyskwalifikowany zanim jego przeciwnik zdążył odklepać w matę sygnalizując poddanie się, pojedynek powinien rozpocząć się w centrum pola, a atakujący zawodnik powinien otrzymać dwa punkty. W przypadku, gdy zaatakowany zawodnik zdąży odklepać w matę sygnalizując poddanie się i zrobi to przed przerwaniem pojedynku i dyskwalifikacją, zawodnik wykonujący technikę powinien być uznany zwycięzcą.

Obs: Subiektywne interpretacje sędziego dotyczące przyznawania punktów, korzyści lub kar są ostateczne i niepodważalne.

1.1.4 Wynik walki może być podważony w następujących warunkach:

- Sędzia może skonsultować się z sędzią głównym zawodów, ale ostateczna decyzja należy do niego.

- Sędzia główny powinien uwzględniać tablicę punktową zawodów sprawdzając postęp walk, ponieważ może wyrazić zgodę na unieważnienie wyniku tylko jeśli rozgrywki nie przeszły do kolejnego etapu drabinki zawodów.

1.2 Forma Sędziowania

1.2.1 Organizatorzy turnieju mogą wybrać trzech sędziów na pojedynczą walkę, jeśli uznają to za konieczne.

- W takim przypadku, dwóch sędziów bocznych musi siedzieć na krzesłach ustawionych w przeciwległych rogach pola walki.
- Sędziowie boczni mają takie same uprawnienia jak sędzia centralny, a wszystkie punkty przewagi lub przyznane punkty karne muszą zostać potwierdzone przez co najmniej dwóch z trzech sędziów.
- W przypadku konsensusu między sędziami bocznymi a sędzią centralnym, sędziowie boczni winni pozostać na krzesłach w rogach pola walki.
- W przypadku braku zgodności opinii z sędzią centralnym, sędziowie boczni powinni wstać i zasygnalizować punkty przewagi lub punkty karne, które mają zostać przyznane lub odjęte i powinni zrobić to za pomocą gestów określonych w tym podręczniku.
- W przypadku rozbieżności między wszystkimi trzema sędziami w kwestii punktów przyznanych za ten sam ruch, powinno się wziąć pod uwagę decyzję pośrednią.

Np. gdy jeden sędzia nagradza przejście gardy, drugi przyznaje punkt przewagi, a trzeci prosi o odjęcie punktów; na tablicy wyników powinien zostać odnotowany punkt przewagi.

- Jeśli sędzia zdecyduje się zdyskwalifikować zawodnika ze względu na otrzymanie czterech kar (poważny faul lub pasywność), sędzia centralny, wykona poważny gest karny przed przerwaniem walki. Jeśli co najmniej jeden z sędziów bocznych powtórzy gest, decyzja sędziego jest potwierdzona i jest on upoważniony do przerwania walki.

4

- Jeśli sędzia centralny zdecyduje się zdyskwalifikować sportowca z powodu popełnienia przez sportowca ciężkiego faulu, wykona ten gest przed zakończeniem walki. Jeśli co najmniej jeden z sędziów bocznych powtórzy gest, decyzja sędziego jest potwierdzona i jest on upoważniony do przerwania walki.
- Kiedy walka kończy się remisem w punktach, przewagach i karach, sędzia centralny umieszcza dwóch zawodników w ich pozycjach wyjściowych (jeden po lewej, a drugi po prawej stronie). Sędzia wykonuje dwa kroki do tyłu i wykonuje gest, aby boczni sędziowie wstali. Po tym, jak sędziowie boczni wstaną, sędzia centralny robi krok do przodu prawą nogą. Gdy to zrobi, wszyscy trzej sędziowie podnoszą prawą lub lewą rękę w powietrzu. W ten sposób każdy z sędziów wskaże zawodnika, który jego zdaniem jest zwycięzcą. Sędzia centralny ogłasza zwycięzcę wybranego większością głosów.

1.2.2 Kiedy uzna się to za konieczne, IBJJF użyje dwóch dodatkowych sędziów z dostępem do powtórek wideo w celu korekty przyznanych punktów, korzyści lub kar na tablicy wyników.

- Korekta punktów, przewag lub kar przyznanych pierwotnie przez sędziego centralnego nastąpi tylko w przypadku porozumienia między dwoma dodatkowymi sędziami z dostępem do powtórki wideo.
- Po tym, jak dwóch sędziów z dostępem do powtórki wideo osiągnie porozumienie co do prawidłowego dostosowania obecnego wyniku, poinformują o swojej decyzji za pośrednictwem systemu radiowego.
- Sędziowie centralni i boczni nie mogą kwestionować decyzji ogłoszonej przez dwóch sędziów z dostępem do powtórki wideo.

1.3 Obowiązki sędziego

1.3.1 Obowiązkiem sędziego jest wezwanie zawodników na miejsce walki w celu jej rozpoczęcia.

1.3.2 Obowiązkiem sędziego jest ostateczne sprawdzenie i upewnienie się, że wymagania - takie jak strój, higiena itp. - są spełnione. Jeśli zawodnik nie spełnia któregokolwiek z wymagań, obowiązkiem sędziego jest

ustalenie, czy wymaganie może zostać spełnione w określonym czasie.

1.3.3 Obowiązkiem sędziego jest ustawienie zawodników w strefie walki przed jej rozpoczęciem.

- Punkty przyznane zawodnikowi po prawej stronie sędziego są sygnalizowane za pomocą prawego ramienia sędziego, które różni się od lewego ramienia zieloną/ żółtą opaską, wskazując, że punkty powinny być zaznaczone na zielono/żółto na tablicy wyników.
- Punkty przyznane zawodnikowi po lewej stronie sędziego są sygnalizowane lewą ręką sędziego, na której nie ma żadnej opaski, a punkty zostaną oznaczone na niezabarwionej części tablicy wyników.

1.3.4 Obowiązkiem sędziego jest ustawienie zawodników zgodnie z kolorem ich kimon.

- Jeżeli obaj sportowcy mają na sobie kimona tego samego koloru, pierwszy wezwany zawodnik powinien być ustawiony po prawej stronie sędziego i powinien mieć zielono/ żółty pas w celu identyfikacji, który należy nosić dodatkowo oprócz pasa już zawiązanego wokół talii.
- Jeśli jeden zawodnik ma na sobie biały gi, a drugi ma na sobie błękitne gi, zawodnik w kolorze błękitnym będzie umieszczony po prawej stronie sędziego.
- Jeśli jeden z zawodników ma na sobie czarne gi, a drugi ma błękitne gi, zawodnik w kolorze błękitnym powinien być ustawiony po prawej stronie sędziego.
- Jeśli jeden z zawodników ma na sobie czarny gi, a drugi ma białe gi, zawodnik w czerni powinien być ustawiony po prawej stronie sędziego.

1.3.5 Obowiązkiem sędziego jest rozpoczęcie walki.

1.3.6 Obowiązkiem sędziego jest interweniować w walce, gdy uzna to za konieczne.

Obs: Kiedy sędzia zatrzymuje walkę z jakiegokolwiek powodu, zawodnicy muszą utrzymywać swoją aktualną pozycję najlepiej jak potrafią.

1.3.7 Obowiązkiem sędziego jest upewnienie się, że zawodnicy spełniają swój obowiązek rywalizacji w obszarze walki.

5

- Gdy 2/3 ciała sportowców znajduje się poza polem walki w ustabilizowanej pozycji na ziemi, sędzia powinien przerwać pojedynek i biorąc pod uwagę pozycję każdego zawodnika, wznowić go w centrum pola walki z zawodnikami znajdującymi się w pozycjach identycznych z tymi, w których byli w momencie zatrzymania walki.
- Jeśli stojąc, jeden z zawodników postawi stopę w strefie bezpieczeństwa (ale pod warunkiem, że rzut na matę nie został jeszcze zainicjowany) lub gdy 2/3 ciała sportowców znajdują się poza polem walki w niestabilizowanej pozycji na ziemi, sędzia powinien zatrzymać walkę i ponownie ustawić obu zawodników w centrum pola walki.
- Kiedy zawodnik przeprowadza technikę kończącą w zewnętrznej części strefy bezpieczeństwa, sędzia nie powinien przerywać walki.
- Kiedy zawodnik przeprowadza technikę kończącą, a przeciwnik broni się, przechodząc na zewnętrzną część strefy bezpieczeństwa, sędzia powinien przerwać pojedynek i wznowić walkę w centrum pola z zawodnikami w pozycji stojącej. W sytuacji, w której sędzia uzna, że zawodnik broniący się, w sposób oczywisty i jednoznaczny wymusił ruch, który spowodował wyjście poza strefę walki, sędzia powinien zasignalizować 2 (dwa) punkty, które zostaną dodane do wyniku zawodnika wykonującego technikę kończącą, jak opisano w punkcie 3.1.1.
- Kiedy jeden z zawodników pociąga swojego przeciwnika do odległej strefy bezpieczeństwa próbując ustabilizować pozycję punktową, sędzia powinien, o ile to możliwe, czekać z zatrzymaniem walki, aż zawodnik ustabilizuje pozycję na 3 sekundy. Jeśli tak się stanie, sędzia przydzieli punkty, a następnie wznowia walkę w centrum pola.
- Punkty oraz przewagi będą brane pod uwagę i sumowane tak długo aż, strefa bezpieczeństwa jak i wszystkie ruchy zawodników wykonywane poza strefą bezpieczeństwa będą spełniać kryteria punktacji.

- Kiedy walka wychodzi poza wyznaczony obszar z winy sportowca atakującego i zakładające technikę kończąca, sędzia główny nie dyktuje dwóch punktów po zatrzymaniu walki. Zamiast tego, sędzia może dać przewagę w zależności od chwytu z poszanowaniem zasad dotyczących przewag (art. 5).

1.3.8 Obowiązkiem sędziów nadzorujących pojedynki zawodników w wieku poniżej 12 lat, jest ochrona kręgosłupa sportowców poprzez zajęcia pozycji za osobą, która jest podnoszona nad ziemię przez przeciwnika, tak jak w przypadku trójkąta lub zamkniętej gardy.

1.3.9 Obowiązkiem sędziego jest zasygnalizowanie każdej kary, przewagi lub punktu uzyskanego przez któregośkolwiek z zawodników.

1.3.10 Sędzia decyduje o karaniu i dyskwalifikacji zawodników.

- W sytuacji opisanej w punkcie 6.2.2, (kiedy zawodnik w sposób niezamierzony wykonuje ruch, który stawia przeciwnika w pozycji podlegającej karze) i jednocześnie żaden z zawodników nie wykonuje w tym czasie techniki kończącej, sędzia powinien przerwać walkę i ustawić zawodników w pozycji podstawowej. Sędzia ponownie rozpoczyna walkę i karze sprawcę.

- W sytuacji przedstawionej na ryc. 11 w punkcie 6.2.3 (jedna noga i głowa są poza obszarem), z jednoczesnym zamiarem rzutu na metę lub innego ruchu z parteru, z zawodnikami na kolanach lub w przetrucie, sędzia powinien zachować się w następujący sposób:

- W przypadku zawodników z młodzieżowych kategorii wiekowych oraz białych pasów sędzia zatrzyma walkę i wznowi walkę z ustawiając obu zawodników w pozycji stojącej. Żaden z zawodników nie otrzymuje karnych punktów.

- W przypadku pozostałych kategorii wiekowych, sędzia nie powinien ingerować w walkę.

1.3.11 Obowiązkiem sędziego jest wezwanie personelu medycznego do strefy walki.

1.3.12 Obowiązkiem sędziego jest, aby zakończyć pojedynek po osiągnięciu czasu regulaminowego.

1.3.13 Obowiązkiem sędziego jest ogłosić wynik walki.

1.3.14 Obowiązkiem sędziego jest podniesienie ręki oficjalnego zwycięzcy pojedynku, nawet w przypadku, gdy dwóch zawodników z tej samej akademii dojdzie do porozumienia i samodzielnie wyznaczy wynik pojedynku.

6

1.4 Gesty i komendy Sędziego

1.4.1 Sędziowie są zobowiązani stosować szereg gestów i poleceń werbalnych w stosunku do zawodników i stolikiem sędziowskim podczas walki. Wykaz gestów i poleceń przedstawione zgodnie z określonymi okolicznościami w

ię z
tały



Okoliczności walki:

Przywołanie zawodników do pola walki.

Gest:

Ręce podniesione do wysokości ramion i zgięte w łokciach pod kątem 90 stopni z dłońmi skierowanymi do wewnątrz. Ruch ramion do wyprostu, następnie powrót do pozycji wyjściowej.

Polecenia werbalne:

—

Okoliczności walki:

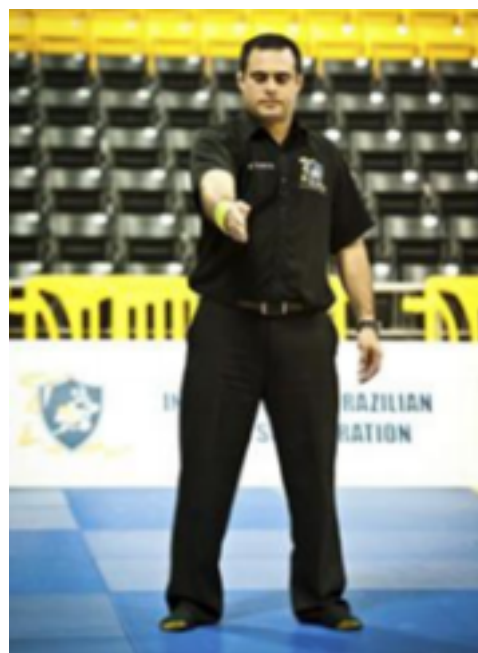
Początek walki.

Gest:

Ramię wyprostowane w łokciu i wysunięte do przodu, a następnie opuszczone i skierowane pionowo w dół, w kierunku maty.

Polecenia werbalne:

COMBATE!// WALKA
(*com-ba-tchee*)



7

Okoliczności walki:

Przerwanie walki, stoper i limit czasu.

Gesty:

Ręce uniesione i wyprostowane na wysokość ramion.

Polecenia werbalne:

PAROU!// STOP
(*pa-row*)



Okoliczności walki:

Kara za pasywność (stalling) lub poważny faul.

Gesty:

Ramię odpowiadające ukaranemu



zawodnikowi wskazuje na środek jego klatki piersiowej, następnie zaciśnięta pięść tej samej ręki zostaje uniesiona na wysokość ramion.

Polecenia werbalne:

LUTE! / PASYWNOŚĆ (*lu-tchee*) jednocześnie wskaż klatkę piersiową zawodnika karanego za pasywność, lub FALTA! (*falta*) – wskazując klatkę piersiową zawodnika karanego za poważny faul.

Okoliczności walki:

Kara za pasywność (przeciągnięcie) lub poważny faul, gdy sędzia nie jest w stanie jednoznacznie wskazać ukaranego zawodnika.

Gesty:

Sędzia powinien dotknąć ukaranego zawodnika, kładąc delikatnie dłoń na jednym z jego ramion, a następnie podnieść zaciśniętą pięść tej samej ręki na wysokość swoich ramion.

Polecenia werbalne:

LUTE! / PASYWNOŚĆ (*lu-tchee*) - jednocześnie dotykając ramienia zawodnika karanego za pasywność lub FALTA! FAUL(*fal tah*) - dotykając ramienia zawodnika karanego za ciężki faul.



8

Okoliczności walki:

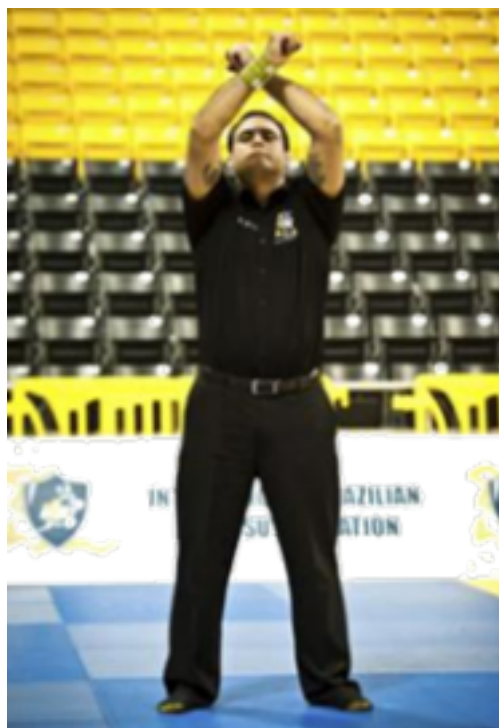
Dyskwalifikacja.

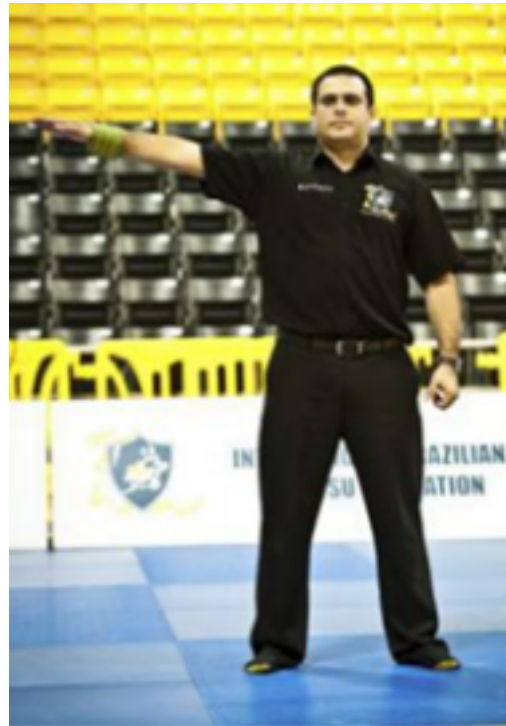
Gesty:

Ramiona uniesione nad głowę z krzyżującymi się przedramionami i zaciśniętymi pięściami, następnie ramię odpowiadające zdyskwalifikowanemu sportowcowi wskazuje na pas zawodnika.

Polecenia werbalne:

—





Okoliczności walki:

Punkt przewagi

Gesty:

Ramię, odpowiadające zawodnikowi otrzymującemu punkt, wyprostowane równoległe do maty, z dłonią otwartą, skierowaną w dół.

Polecenia werbalne:

—



Okoliczności walki:

2 (dwa) punkty

Rzut na matę, przetoczenie, pozycja kolano na brzuchu.

Gesty:

Ręka od strony nagradzanego zawodnika wskazuje otrzymane punkty (poprzez wyprost palca wskazującego i środkowego).

Polecenia werbalne:

—

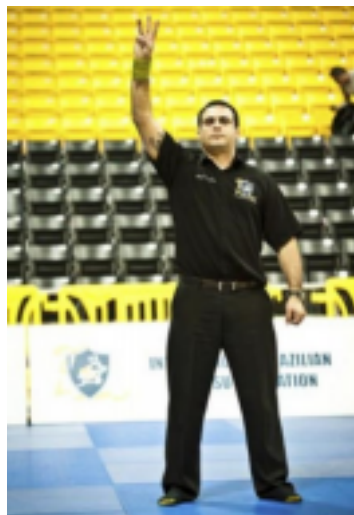
Okoliczności walki:

3 (trzy) punkty

Przejście gardy.

Gesty:

Ręka od strony nagradzanego zawodnika wskazuje otrzymane punkty (poprzez wyprost palca wskazującego, środkowego i serdecznego).



Polecenia werbalne:

—

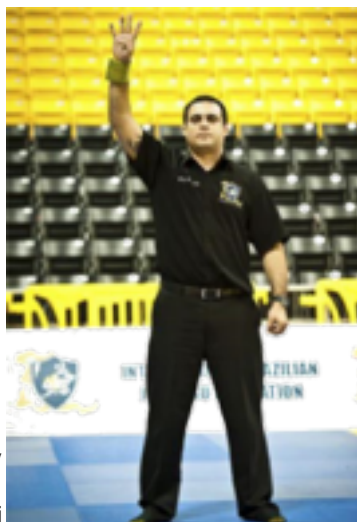
Okoliczności walki:

4 (cztery) punkty

Mount and back control/
wejście za plecy przeciwnika/dosiad.

Gesty:

Ręka od strony nagradzanego zawodnika wskazuje otrzymane punkty (poprzez wyprost palca wskazującego, środkowego, serdecznego i najmniejszego).



Polecenia werbalne:

—

10

Okoliczności walki:

Odjęcie punktów.

Gesty:

Ręka po stronie karanego zawodnika uniesiona ku górze na wysokość ramion, dłoń otwarta.

Polecenia werbalne:



—

Okoliczności walki:

Ogłoszenie wyników.

Gesty:

Ręka zwycięzcy uniesiona ku górze przodem do stołu sędziowskiego. Ręka przegranego zawodnika trzymana ku dołowi.

Polecenia werbalne:

—

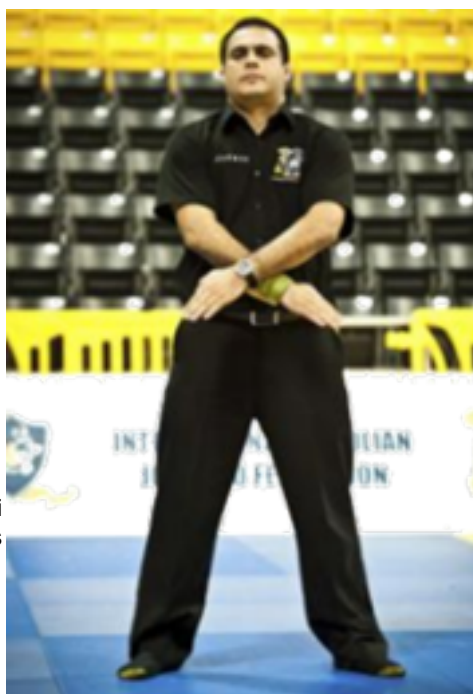


Okoliczności walki:

Wskazanie zawodnikowi, by poprawił kimono.

Gesty:

Dłonie skierowane ku dołowi na wysokości bioder, ramiona ułożone wskazując na pas zawodnika.



Polecenia werbalne:

–

Okoliczności walki:

Instruowanie zawodnika, by został w polu walki.

Gesty:

Po wskazaniu zawodnika wyprostowaną ręką skierowaną w stronę talii zawodnika, ręka wraca na wysokość ramion z otwartą dłońią wykonuje ruch okrężny.



Polecenia werbalne:

–

Okoliczności walki:

Nakazanie zawodnikowi by wstał.

Gesty:

Wyznaczenie zawodnika, który ma wstać poprzez wskazanie go wyprostowaną ręką i następnie uniesienie dłoni na wysokość ramion.



Polecenia werbalne:

–

Okoliczności walki:

Nakazanie zawodnikowi powrotu do pozycji wyjściowej na ziemi wskazanej przez sędziego.

Gesty:

Ręka po stronie wskazanego zawodnika uniesiona na wysokość ramion, a następnie skierowana ukośnie w poprzek ciała w kierunku maty.



Polecenia werbalne:

–

Okoliczności walki:

Gdy zawodnik złapie przeciwnika za rękaw lub nogawkę od spodni w sposób, w którym jeden lub więcej palców znajdzie się od strony wewnętrznej stroju.

Gesty:

Jedna ręka znajduje się nad drugą, dotykając jednocześnie opaski.



Polecenia werbalne:

–

Okoliczności walki:

Kiedy sędziowie z dostępem do powtórek wideo zakomunikują sędziemu głównemu zmianę w punktowaniu, przewadze lub wymierzonej karze.



Gesty:

Dwukrotne dotknięcie ucha opuszkami palców z pauzą między dotknięciami.

Polecenia werbalne:

–

2. INTERPRETACJA DECYZJI

Decyzje podczas walki są podejmowane w następujących formach:

- Poddanie się
- Przerwanie walki
- Dyskwalifikacja
- Utrata przytomności
- Punktacja
- Decyzję sędziego
- Wybór losowy

2.1 Poddanie walki

2.1.1 Kiedy zawodnik uderzy dwa razy swoją ręką w przeciwnika, ziemię lub siebie w sposób jasny i oczywisty.

2.1.2 Kiedy zawodnik uderzy o ziemię dwukrotnie swoją stopą, w czasie gdy ręce są uwięzione przez przeciwnika.

2.1.3 Kiedy zawodnik wycofuje się ustnie i prosi o zatrzymanie pojedynku.

2.1.4 Kiedy zawodnik krzyczy lub jednoznacznie wyraża ból będąc trzymanym w trzymaniu przeciwnika.

2.2 Przerwanie walki

2.2.1 Kiedy jeden z zawodników twierdzi, że cierpi na skurcze, przeciwnik zostaje ogłoszony zwycięzcą pojedynku.

2.2.2 Kiedy sędzia spostrzeży, że dany chwyt może narazić zawodnika na poważne obrażenia fizyczne.

2.2.3 Gdy lekarz uzna, że jeden z zawodników nie może kontynuować pojedynku z powodu obrażeń zadanych przez przeciwnika za pomocą dozwolonych chwytów.

2.2.4 Kiedy zawodnik krwawi i nie można tego krwawienia odpowiednio zatamować (każdy zawodnik ma prawo do dwukrotnej interwencji lekarza na wniosek sędziego).

2.2.5 Kiedy zawodnik wymiotuje lub traci kontrolę nad podstawowymi funkcjami życiowymi, włączając w to mimowolne nietrzymanie moczu oraz stolca.

2.3 Dyskwalifikacja

2.3.1 Jeżeli jeden lub obaj sportowcy popełniają faul, o którym mowa w art. 6, sędzia orzekający stosuje kary przewidziane w art. 7.

2.4 Utrata przytomności

2.4.1 Zawodnik, który stracił przytomność w trakcie walki, zostaje uznany za przegranego w pojedynku tylko w przypadku poprawnie założonej techniki kończącej przez przeciwnika lub z powodu wypadku nie wynikającego z nielegalnego manewru przeciwnika.

Uwaga: Zawodnicy, którzy utracą przytomność z powodu urazu głowy, nie powinni mieć możliwości ponownego startu w tym samym turnieju i powinni zostać skierowani bezpośrednio na dalsze leczenie pod opieką personelu medycznego.

2.5 Punktacja

2.5.1 Zawodnik zostanie ogłoszony zwycięzcą jeśli ma najwięcej punktów w momencie upływu regulaminowego czasu walki lub w przypadku przerwania walki z powodu obrażeń jakie odnieśli obaj zawodnicy.

2.5.2 Sędzia powinien przyznawać punkty za przyjęte pozycje zgodnie z poniższą tabelą:

04 PUNKTY 03 PUNKTY 02 PUNKTY

Dosiad	Obalenie / rzut na matę	Tylni dosiad	Przejsie gardy	Przetoczenie	Kontrola zza pleców
			Pozycja kolano na brzuchu		

15

2.5.3 Przewagi: W przypadku remisu w liczbie punktów, zawodnik z największą liczbą punktów przewagi zostaje ogłoszony zwycięzcą.

2.5.4 Punkty karne: W przypadku remisu w liczbie punktów i punktów przewagi, zawodnik, który ma najmniej punktów karnych zostanie ogłoszony zwycięzcą.

2.6 Decyzje sędziego

2.6.1 Jeśli po zakończeniu pojedynku obaj zawodnicy mają taką samą liczbę punktów, punktów przewagi i kar, obowiązkiem sędziego lub sędziów (gdy trzech sędziów nadzoruje pojedynek) jest wyłonienie zwycięzcy.

2.6.2 Aby określić zwycięzcę, sędzia powinien zwrócić uwagę na to, który zawodnik zaprezentował lepszą postawę atakującą podczas całego pojedynku i był najbliższym osiągnięcia możliwych pozycji punktowych lub

punktowanych.

2.7 Wybór losowy

- 2.7.1** W przypadku, gdy obaj zawodnicy doznają obrażeń w pojedynku finałowym, w których wynik jest remisowy w momencie wypadku, a żaden z zawodników nie może kontynuować walki, wynik należy ustalić losowo.

3. ZDOBYWANIE PUNKTÓW

- 3.1** Punkty przyznawane są przez głównego sędziego pojedynku, gdy zawodnik utrzymuje pozycję przez 3 (trzy) sekundy.
- 3.1.1** Kiedy właściwa obrona w czasie techniki kończącej spowoduje opuszczenie obszaru walki, sędzia powinien zasignalizować 2 (dwa) punkty przyznane sportowcowi, który zastosował technikę końzącą (jak omówiono w punkcie 1.3.7.)
- 3.2** Walki powinny rozwijać się w miarę postępu pozycji i kontroli technicznej, które ostatecznie skutkują trzymaniem w technice kończącej. Dlatego zawodnicy, którzy dobrowolnie zrezygnują z pozycji, aby ponownie zdobyć punkty za tę samą pozycję, za którą punkty zostały już przyznane, nie otrzymują

punktów po osiągnięciu pozycji od nowa.

- 3.3** Zawodnicy, którzy znajdą się w pozycji punktowej w trakcie gdy przeciwnik zastosuje na nich technikę kończącą wtedy tylko otrzymają punkty, gdy uwolnią się od ataku i ustabilizują swoją pozycję na 3 (trzy) sekundy.
- 3.3.1** Kiedy jeden z zawodników dojdzie do pozycji punktowych, będąc jednocześnie przytrzymywany, uda mu się uciec ale nie utrzyma swojej pozycji, nie otrzyma żadnych punktów.
- 3.3.2** Liczenie trzech sekund, wymaganych do przyznania punktu, zostanie przerwane, jeśli przeciwnik będzie miał założone trzymanie w trakcie liczenia.
- Jeśli taka sytuacja ma miejsce, zawodnik otrzyma punkty przewagi za każdą punktowaną pozycję, którą udało mu się osiągnąć, bez względu na to czy przeciwnik znajduje się nadal w pozycji, od momentu gdy udało się uciec z uchwytu lub skończył się regulaminowy czas.
- 3.3.3** Zawodnik, który osiąga jedną lub więcej pozycji punktowanych (sumowanie punktów), ale jednocześnie jest atakowany techniką kończącą przez przeciwnika, powinien otrzymać jeden punkt przewagi jeśli nie uciekł od ataku przed zakończoną walką.
- 3.4** Zawodnicy powinni otrzymywać łączną liczbę punktów będącą sumą wszystkich osiągniętych przez nich pozycji punktowanych, tak długo jak trzysekundowa ustabilizowana, pozycja kontrolna z ostatnio punktowanego ruchu jest kontynuacją pozycji kontrolnej z poprzednio punktowanej pozycji będącej uprzednim elementem całej sekwencji ruchu.

Przykład: Przejście gardy i następnie dosiad daje sumę 7 punktów (3+4).

- 3.5** Gdy obaj zawodnicy wciągają w gardę w tym samym czasie, punkt przewagi otrzymuje zawodnik, który jako pierwszy osiągnął górną pozycję.

Przykład: W sytuacji, w której zawodnik osiągnie końcową pozycję przechodząc bezpośrednio z bocznego dosiadu, nie otrzyma on punktów ani za to, ani punktów przewagi ze wcześniejsze przejście gardy.

4. POZYCJE PUNKTOWANE

4.1 Obalenie (2 punkty)



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



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

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

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

18

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

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

samym czasie dotykać maty.

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

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

- 4.1.7** Gdy zawodnik ściąga swojego przeciwnika na ziemię używając pojedynczego (single- leg) lub podwójnego (double-leg) obalenia, a przeciwnik ląduje w pozycji siedzącej i z powodzeniem stosuje kontr-obalenie (kolejne uziemienie), tylko zawodnik wykonujący kontr-obalenie powinien otrzymać 2 (dwa) punkty jeśli utrzyma swoją pozycję przez 3 (trzy) sekundy.
- 4.1.8** W przypadku każdej techniki obalenia, w której zawodnik przerzucając swojego przeciwnika na ziemię plecami w dół lub na bok, jednocześnie ląduje w gardzie lub pół-gardzie i od razu zostaje przetoczony przez przeciwnika, powinien on otrzymać punkt przewagi za obalenie, a jego przeciwnik dwa punkty nagrody za przetoczenie.
- 4.1.9** Zawodnik, który ściąga do parteru w obronie w pozycji back-take, gdzie przeciwnik założył podwójnego haka, lub pojedynczego z obiema stopami nad ziemią, nie otrzyma dwóch punktów lub punktów przewagi za obalenie. Nawet jeśli pozycja ta była utrzymana przez 3 (trzy) sekundy.
- 4.1.10** Zawodnik, który zainicjuje obalenie przeciwnika, zanim przeciwnik podjął próbę przejścia gardy, powinien otrzymać dwa punkty lub punkty przewagi, jako opisano w punkcie 4.1. (Obalenie).
- 4.1.11** Zawodnik, który zainicjuje obalenie przeciwnika, po tym jak przeciwnik podjął próbę przejścia gardy, nie powinien otrzymać dwóch punktów, ani punktów przewagi za ściągnięcie do maty.

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

4.2 Przejście gardy (3 punkty)

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

(trzy) sekundy.



Pozycja boczna Kontrola północ-południe Przeciwnik leżący na boku

Uwaga 1: Garda odnosi się do pozycji, w której jedna lub więcej nóg jest użyta, aby zablokować przeciwnikowi znajdującemu się w parterze osiągnięcie pozycji bocznej lub pozycji północ-południe.

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

Uwaga 3: Pozycja górnych nóg, decyduje o tym, czy jest to półgarda, czy też odwrócona półgarda, zgodnie z poniższymi przykładami:



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

Przykł. 2: odwrócona półgarda z prawą nogą uwięzioną. Jego lewa noga znajduje się obok lewej nogi zawodnika trzymającego gardę.

- Atakując z górnych pozycji, takich jak np. dźwignia na łokieć (balacha), zawodnik lądujący na ziemi bez użycia nóg w celu uniemożliwienia przeciwnikowi osiągnięcia kontroli bocznej, nie powinien otrzymać punktów, ani przewagi za gardę, w odniesieniu do definicji poprawnej gardy.

4.3 Kolano na brzuch (2 punkty)



- Pozycja, w której sportowiec będący na górze i wolny od gardy przeciwnika, położy kolano lub goleń (odcinek bliższy klatce przeciwnika) na brzuchu przeciwnika, klatce lub żebrach, bez jednoczesnego dotykania drugim kolaniem maty i trzyma tę pozycję przez 3 (trzy) sekundy, podczas gdy przeciwnik leży na plecach lub boku.

4.4 Dosiad oraz tylni dosiad (4 punkty)

4.4.1 Zawodnik znajduje się na górze, wolny od pół-gardy, siedzi na tułowiu przeciwnika i ma dwa kolana lub jedną stopę i jedno kolano na ziemi, zwrócony jest twarzą do głowy przeciwnika i ma przynajmniej jedną ręką uwięzioną pod nogą - i w takiej pozycji pozostaje przez 3 (trzy) sekundy.

- Jeśli zawodnik ma jedno z ramion przeciwnika uwięzione pod jego / jej nogą, powinien otrzymać punkty za dosiad, jeśli noga unieruchamiająca ramię nie wychodzi poza bark przeciwnika.
- Gdy zawodnik ląduje na górze z trójkątem założonym dookoła przeciwnika na dole, punkty nie będą przyznawane za dosiad.
- W przypadku pozycji dosiadu, kiedy ma miejsce bezpośrednia zmiana ustawienia z tylnego dosiadu do normalnego i odwrotnie – obie będące odmiennymi, wyraźnymi pozycjami – zawodnik powinien otrzymać cztery punkty za pierwszy dosiad i ponownie cztery punkty za kolejny, z uwzględnieniem zasady utrzymania każdej z wymienionych pozycji przez 3 (trzy) sekundy.

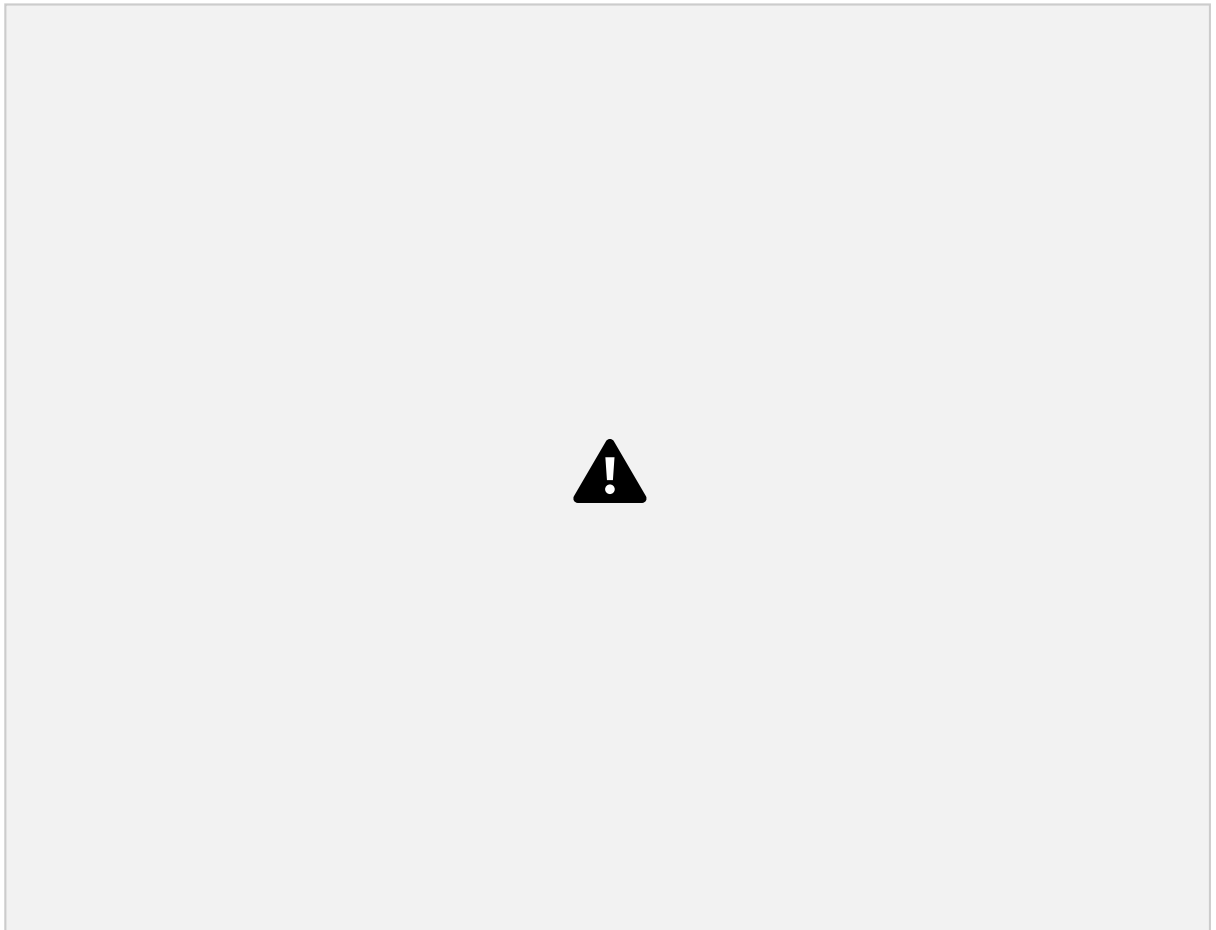




4.5 Kontrola z za pleców (4 punkty)

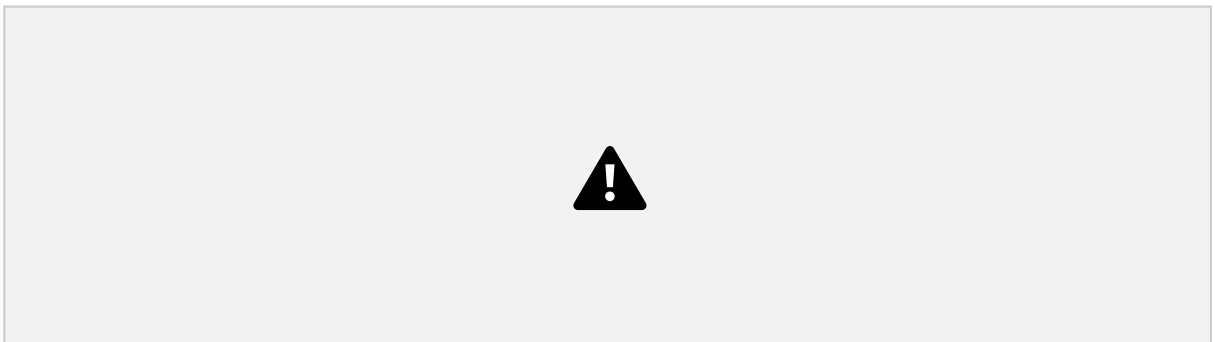
- Kiedy sportowiec przejmuje kontrolę nad plecami przeciwnika, umieszczając pięty pomiędzy udami przeciwnika bez krzyżowania nóg i w pozycji blokującej jedno z ramion przeciwnika bez uwięzienia ramienia znajdującego powyżej linii barków - i taką pozycję utrzymuje przez 3 (trzy) sekundy.





4.6 Przetoczenie (2 punkty)

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



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



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

**Powyższe przykłady są jedynie ilustracyjne i nie przedstawiają pełnego zestawu sytuacji, które mogą uzasadniać punkty w każdej sytuacji walki.*

5. PRZEWAGI

- 5.1** Punkt przewagi jest liczony, gdy zawodnik osiągnie punktową pozycję wymagającą 3 (trzech) sekund kontroli, ale nie jest w stanie utrzymać kontroli przez wymagany czas trwania.
- 5.2** Przewaga jest liczona jako niekompletna pozycja punktowana. Sędzia powinien ocenić, czy przeciwnik był w realnym niebezpieczeństwie i czy zawodnik wyraźnie zbliżył się do osiągnięcia pozycji punktowej.
- 5.3** Zawodnik otrzymuje punkt przewagi trzymając chwyt, gdy przeciwnik jest w realnym niebezpieczeństwie tuż przed ukończeniem ruchu. Obowiązkiem sędziów jest ocena, jak blisko zakończyło się wstrzymanie dźwigni.



BRAK RYZYKA RYZYKO

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

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

5.6 Przykłady punktów przewagi*

5.6.1 Przewaga za ściągnięcie na ziemię:

- Gdy zawodnik wykona ściągnięcie do parteru, a jego przeciwnik łąduje plecami do dołu, na boku lub w pozycji siedzącej na ziemi, bez ustabilizowania pozycji przez 3 (trzy) sekundy.
- Kiedy zawodnik, wykonując jednoetapowe ściągnięcie do parteru, lub całą serię, a przeciwnik wraca na swoje stopy, zanim stabilizacja na ziemi została osiągnięta. Punkt przewagi powinien być zasądzony tylko jeśli nie ma już możliwości osiągnięcia pełnego ściągnięcia do parteru, zgodnie z punktami 3.4 i 5.5.

5.6.2 Przewaga za przejście z gardy:

- Kiedy zawodnik w trakcie przejścia gardy przykryje przeciwnika lub sprawi, że ten odwróci się tyłem, a zawodnik będzie jednocześnie kontrolować jego pozycję żółwia i utrzymywać przynajmniej jedno ze swoich kolan na macie, bez potrzeby zakładania dźwigni.
- Kiedy zawodnik inicjując gardę (lub przechodząc z/do gardy) osiągnie pozycję pół-gardy, kontrolując przeciwnika, ale jednocześnie nie zastygnie w zaistniałej sekwencji, zgodnie z punktem 5.5.

5.6.3 Przewaga za kolano na brzuchu:

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

5.6.4 Przewaga z dosiadu:

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

5.6.5 Przewaga z kontroli zza pleców:

- Kiedy zawodnik zdobywa plecy swojego przeciwnika i kładzie pięty pomiędzy udami przeciwnika, ale łapie obie ręce przeciwnika.
- Gdy zawodnik zdobywa plecy swojego przeciwnika, ale krzyżuje nogi, mocuje figurę-cztery wokół talii lub kładzie tylko jedną piętę pomiędzy udami przeciwnika.

5.6.6 Przewaga z przetoczenia

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

**Powyższe przykłady są jedynie ilustracyjne i nie przedstawiają pełnego zestawu sytuacji, które mogą uzasadniać punkty w każdej sytuacji walki.*

5.7 Konkretny przypadek, w którym punkty korzyści nie są przyznawane

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

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

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

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

- 5.7.5** Punkty przewagi nie zostaną przyznane zawodnikowi, który wykonuje ściągnięcie przeciwnika do parteru jedną nogą, blokując nogę przeciwnika i wyciągając go poza obszar walki, co jednocześnie wymagało przerwania walki przez sędziego.
- 5.7.6** Punkty przewagi nie zostaną przyznane zawodnikowi, który wykonując całkowite przetoczenie, doprowadza do wyrzucenia przeciwnika poza obszar walki, bez możliwości wylądowania na stopach w żadnym momencie trwania ruchu.

6. FAULE

Faule są technicznymi lub dyscyplinarnymi naruszeniami przepisów, popełnianymi przez sportowców przed, w trakcie lub po walce.

6.1 Faule dyscyplinarne

- 6.1.1** W sytuacji, w której zawodnik użyje nieodpowiedniego języka lub zaprezentuje obraźliwe gesty w stosunku do przeciwnika, stołu sędziowskiego, sędziów lub publiczności, przed lub po pojedynku.
- 6.1.2** W sytuacji, w której zawodnik zaprezentuje nieprzyjemne, wrogie zachowanie w stosunku do przeciwnika, sędziego lub jakiegokolwiek członka komitetu organizacyjnego lub publiczności, przed lub po pojedynku.
- 6.1.3** W sytuacji, w której zawodnik gryzie, ciągnie za włosy, uderza lub wywiera nacisk na genitalia lub oczy przeciwnika, lub celowo używa traumatycznego ciosu dowolnego rodzaju (takiego jak ciosy, łokcie, kolana, kolby, kopnięcia itp.).
- 6.1.4** Kiedy zawodnik przejawia obraźliwe lub lekceważące zachowanie wobec przeciwnika lub publiczności za pomocą słów lub gestów podczas pojedynku lub świętowania zwycięstwa.
- 6.1.5** Kiedy jeden lub obaj sportowcy lekceważą powagę konkurencji, wykonując czynności symulujące lub udające prawdziwą walkę.
- 6.1.6** Kiedy zawodnik prezentuje zachowanie powszechnie uznane za niegodne z duchem rywalizacji i atmosferą zawodów, lub działa na szkodę lub naruszając prawa, nawet jeśli ma to miejsce przed pojedynkiem lub po nim.

6.2 Faule techniczne

Faule techniczne są podzielone na:

- **pasyność w czasie walki,**
- **poważne kary,**
- **ciężkie kary.**

6.2.1 Pasyność

Klasyfikowana podobnie do poważnych kar, wiąże się z:

- a) Pasyność (stalling) to sytuacja, w której jeden z zawodników jednoznacznie unika przyjmowania jakichkolwiek pozycji w czasie walki, a także kiedy zawodnik wyraźnie hamuje przeciwnika i przeszkadza mu w postępie i przyjmowaniu kolejnych pozycji.
- b) Gdy obaj sportowcy jednocześnie wykazują brak bojowości i ducha walki w dowolnej pozycji w walce.
- c) Gdy obaj sportowcy są jednocześnie w pozycji gardy, sędzia rozpoczyna 20-sekundowe odliczanie. Po zakończeniu tego 20-sekundowego odliczania, nawet jeśli zawodnicy się nadal poruszają, ale ani jeden z zawodników nie osiąga najwyższej pozycji, nie dąży do poddań lub nie wykonuje natychmiastowego punktującego ruchu, sędzia zatrzymuje walkę i karze obu zawodników. W tej sytuacji sędzia wznawia walkę w pozycji stojącej.
- d) Za pasyność nie uznaje się sytuacji, gdy zawodnik broni się przed atakującym w celu uniknięcia dosiada, pozycji zza pleców, kontroli bocznej albo pozycji północ-południe.
- e) Pasyność nie powinna być brana pod uwagę, jeśli zawodnik jest w przerzucie lub pozycji na plecach, tak

długo jak pozycje te mieszczą się w technicznych normach danych chwytów.

26

Przykłady sytuacji polegających na braku waleczności (pasywność):*

- Gdy zawodnik, po osiągnięciu pozycji bocznej lub pozycji na linii północ-południe nad przeciwnikiem, nie szuka progresji pozycyjnej.
- Gdy zawodnik w zamkniętej gardzie przeciwnika nie stara się przejść gardy, a jednocześnie uniemożliwia przeciwnikowi poszukiwanie pozycji uwalniającej go od utrzymanego chwytu.
- Kiedy dolny zawodnik trzymający gardę owija ramiona wokół pleców przeciwnika lub wykonuje dowolny inny ruch kontrolujący, ściskając przeciwnika bez zamiaru osiągnięcia uległości lub wyniku.
- Gdy zawodnik stojący na stopach chwytą i utrzymuje rękę na pasie przeciwnika, uniemożliwiając przeciwnikowi wykonanie ruchu przyłożenia o podłogę i bez próby jakiegokolwiek ataku.

**Powyższe przykłady są jedynie ilustracyjne i nie przedstawiają wszystkich sytuacji, które można uznać za brak zdolności bojowej (pasywność).*

6.2.2 Poważne faule

- a) Kiedy zawodnik klęka lub siedzi (utrzymując taką pozycję) lub przechodzi do gardy bez ustanowienia chwytu.
 - b) Kiedy stojący zawodnik ucieka z pola walki, unikając konfrontacji z przeciwnikiem.
 - c) Kiedy stojący zawodnik popycha swojego przeciwnika na zewnątrz pola walki bez wyraźnego zamiaru podchodzenia lub punktowania.
 - d) Gdy zawodnik na ziemi unika walki, przesuwając się poza obszar walki.
 - e) Kiedy zawodnik na ziemi ucieka i nie wraca do walki na ziemi.
 - f) Gdy zawodnik łamie chwyt przeciwnika, wyciąga gardę i nie wraca do walki na ziemi. g)
- Kiedy zawodnik celowo usuwa swój własny strój lub pas, powodując zatrzymanie walki.
- h) Gdy zawodnik chwytą otwór rękawa lub nogawki przeciwnika palcami umieszczonymi wewnątrz ubrania, nawet jeśli wykonują przetoczenie lub jakikolwiek inny manewr.
 - i) Kiedy zawodnik chwytą za wnętrze góry stroju lub spodni przeciwnika, gdy depcze wnętrze stroju i gdy przechodzi ręką przez wnętrze stroju przeciwnika, aby złapać zewnętrzną część kimona.
 - j) Kiedy zawodnik komunikuje się z kimkolwiek werbalnie lub za pomocą gestów i robi to w sposób, który jest jednocześnie w sprzeczności z decyzją sędziego.
 - k) Gdy zawodnik nie zgadza się z rozkazem sędziego.
 - l) Gdy zawodnik opuszcza pole walki po rozgrywce, ale jeszcze zanim sędzia ogłosi wynik.
 - m) Gdy zawodnik celowo opuszcza strefę walki, aby zapobiec wykończeniu przez przeciwnika ruchu obalenia lub przetoczenia.*

**W tym przypadku i tylko w tym przypadku, sędzia powinien zasygnalizować przyznanie przeciwnikowi dwóch punktów i dodać punkt karny do wyniku zawodnika, który opuścił obszar walki.*

- n) Dla Jiu-Jitsu No-Gi, gdy sportowiec chwytą swój strój lub strój swojego przeciwnika w jakikolwiek sposób.
- o) Kiedy sportowiec kładzie dłoń lub stopę na twarzy przeciwnika.
- p) Kiedy zawodnik celowo umieszcza swoją stopę na pasie przeciwnika.
- q) Kiedy zawodnik celowo umieszcza swoją stopę na klapie gi swojego przeciwnika bez trzymania ręki, dla zapewnienia przyczepności dla swojej stopy.

- r) Kiedy zawodnik umieszcza stopę w klapie za szyją przeciwnika, chwytając ją lub nie.
- s) Kiedy zawodnik używa swojego własnego pasa lub pasa przeciwnika, aby wspomóc dławienie lub w innych okolicznościach podczas pojedynku, gdy pas jest odwiązany.

27

- t) Kiedy zawodnik wykorzystuje więcej niż 20 sekund, aby poprawić swój strój, powinien on być ukarany w następujący sposób (jeśli konieczne, 20 sekund za górną część stroju i pas, 20 sekund za pas identyfikacyjny, 20 sekund za przewiązywanie ściągaczy w spodniach).
- u) Kiedy zawodnik biega wokół obszaru pojedynku i nie angażuje się w walkę.
- v) Kiedy zawodnik niechcący reaguje w sposób, który stawia jego przeciwnika w nieprzepisowej pozycji.
- w) Kiedy w kategorii wiekowej poniżej 15 lat (dotyczy wszystkich pasów) i we wszystkich grupach wiekowych (dotyczy białych pasów), zawodnik skoczy do zamkniętej gardy na stojącego przeciwnika włączając w to jakiegokolwiek ataki zainicjowane skokiem do gardy, takie jak m.in. latający trójkąt oraz latająca balacha. Jeśli taki ruch pojawi się w czasie walki, sędzia ma za zadanie postawić z powrotem na nogi obu zawodników.

Uwaga: W sytuacji, w której jeden zawodnik broni się przed próbą obalenia lub przetoczenia i przejścia do gardy, kara powinna zawierać także 2 punkty karne przyznane atakującemu.

- x) Jeśli zachowanie zawodnika w czasie walki lub w czasie świętowania zwycięstwa, ale jeszcze zanim został ogłoszony oficjalny wynik, jest niezgodne z duchem rywalizacji, ale jednocześnie nie kwalifikuje się do kar dyscyplinarnych wymienionych w punkcie 6.1.

Przykład: Gesty lub ruchy ciała mające sugerować fizyczną wyższość, a także ruchy taneczne i postawa mające na celu ośmieszyć przeciwnika również w kontekście sportowym.

6.2.3 Ciężkie faule

- a) Gdy gi zawodnika okazuje się bezużyteczne, a ten/ta nie jest w stanie wymienić go na nowe w czasie określonym przez sędziego.
- b) Gdy zawodnik celowo unika strefy walki w celu uniknięcia zastosowania techniki kończącej przez jej lub jego przeciwnika.
- c) Gdy zawodnik, będąc zaatakowany techniką kończąca, popełnia wykroczenie, które zobowiązuje sędziego do przerwania walki.
- d) Gdy zawodnik celowo przyczynia się do dyskwalifikacji przeciwnika poprzez wymuszenie na nim przyjęcia niedozwolonej pozycji.
- e) Gdy sędzia zauważy, że zawodnik nie ma na sobie białej bielizny noszonej pod strojem jak to zostało przedstawione w punkcie 8.3.10. tego podręcznika.
- f) Gdy zawodnik użył kremu, olejku, żelu lub innej śliskiej substancji, smarując jakąkolwiek część własnego ciała.
- g) Gdy zawodnik użył jakiegokolwiek substancji, która zwiększa przyczepność którejkolwiek części jego ciała.
- h) Gdy zawodnik użył jakiegokolwiek substancji, która czyni jego kimono śliskim co utrudnia chwyt.
- i) Gdy zawodnik dusi przeciwnika, bez użycia gi, za to z użyciem jednej lub obu dłoni umieszczonych wokół szyi przeciwnika lub wywiera nacisk na tchawicę przeciwnika używając do tego kciuka.
- j) Gdy zawodnik blokuje dłońmi nos lub usta przeciwnika utrudniając dostęp powietrza.
- k) Gdy zawodnik, który broni obalenia pojedynczą nogą, w czasie gdy atakujący trzyma głowę poza ciałem przeciwnika, celowo zaplanuje rzucenie atakującego na matę, chwytając jego pas i powodując jego uderzenie głową o podłogę.
- l) Suplex, który kończy się uderzeniem szyi lub głowy o matę.

Obs: suplex obalenie ma miejsce gdy atakujący zawodnik podnosi zawodnika za pas w celu uziemięcia jego

lub jej i poprzez rzucenie go do tyłu lub na jedną ze stron. Użycie tej techniki jest ciągle dozwolone pod warunkiem, że ruch ten nie wymusza na przeciwniku położenia głowy lub szyi na ziemi.

m) Gdy zawodnik wykonuje zakazany chwyt, charakterystyczny dla jej lub jego przedziału wiekowego, zgodnie z podziałem przedstawionym w poniżej tabeli.*

28

TABELA: Techniczne faule – niedozwolone ruchy

4 do 12 lat 13 do 15 lat 16 i 17 years and Adult to Master 6 blue & purple belts
 Adult to Senior 5 Adult to Master 6 brown & black belts
 white belt

1. ● ● Submission techniques stretching legs apart
2. ● ● Choke with spinal lock
3. ● ● Straight foot lock
4. ● ● Forearm choke using the sleeve (Ezequiel choke)
5. ● ● Frontal guillotine choke
6. ● ● Omoplata
7. ● ● Triangle (pulling head)
8. ● ● Arm triangle
9. ● ● Lock inside the closed guard with legs compressing kidneys or ribs
10. ● ● ● Wrist lock
11. ● ● ● Single leg takedown while the attacking athlete has his head outside his opponents body.
12. ● ● ● Bicep slicer
13. ● ● ● Calf slicer
14. ● ● ● Knee bar
15. ● ● ● Toe hold
16. ● ● ● Slam
17. ● ● ● Spinal lock without choke
18. ● ● ● Heel hook
19. ● ● ● Locks twisting the knees.
20. ● ● ● Knee Reaping (See definition in page 26)
21. ● ● ● Scissor Takedown
22. ● ● ● In straight foot lock, turning in the direction of foot not under attack.
23. ● ● ● In toe hold, applying outward pressure on the foot
24. ● ● ● Bending fingers backwards
25. ● ● ● Grab the opponents belt and throws him to the floor on his head when defending a single leg situation while his opponents head is on the outside of his body.
26. ● ● ● Suplex takedown technique, landing with the opponent's head or neck on the ground.

**Powyższe przykłady są jedynie ilustracyjne i nie przedstawiają wszystkich sytuacji, które można uznać za faule techniczne i niedozwolone chwyt.*

29

Faule techniczne – niedozwolone ruchy





Faule techniczne – niedozwolone ruchy

20. Chwyt na kolana

Chwyt na kolana charakteryzuje się tym, że jeden z zawodników umieszcza swoje udo za nogami przeciwnika, a łydkę umieszcza na ciele przeciwnika powyżej kolana, kładąc stopę poza środkową linię ciała przeciwnika i wywiera nacisk z zewnątrz na kolano przeciwnika, przy ryzykownym zakleszczeniu jego stopy pomiędzy biodrem, a pachą.

Nie jest konieczne, aby jeden z zawodników trzymał stopę przeciwnika, aby stopa ta była rozważana jako złapana lub zablokowana.

Dla celów tej zasady, gdy jeden sportowiec stoi, a stopa przeciwnika jest zagrożona, taka stopa zostaje uznana za złapana.

Ciężki faul

- Kiedy zawodnik wykonuje ruch we wspomnianych wyżej cechach, przechodząc stopą linię środkową ciała przeciwnika.

- Jeśli któryś z zawodników ma pozycję końcową, będzie uznane za poważny faul jeśli zawodnik skrzyżuje stopy wykonując ruch o wspomnianych wyżej cechach.



32

Poważny faul

- Kiedy zawodnik wykonuje ruch we wspomnianych wyżej cechach, przesuwając stopę za środkową linię ciała przeciwnika. Sędzia powinien zatrzymać walkę, jeśli jest to dozwolone to cofnąć pozycję zawodników i wydać stosowane kary zawodnikom przed ponownym rozpoczęciem walki.



Normalne sytuacje

Brak faulu



33

7. KARY

Sankcje są przyznawane przez sędziów w celu zapewnienia prawidłowego przebiegu walk oraz zapewnienia przestrzegania zasad sportu i konkurencji.

- **Poważne faule**
- **Ciężkie faule**
- **Kary za pasywność**

7.1 Ciężkie kary (faule)

Kary techniczne: Dyskwalifikacja z walki w momencie wykroczenia.

Kary dyscyplinarne: Dyskwalifikacja z walki i zawodów w momencie wykroczenia.

7.2 Poważne kary (faule)

7.2.1 Sędziowie muszą przestrzegać następujących serii kar.

- Pierwsza kara – Sędzia główny wyznaczy pierwszą karę dla zawodnika.
- Druga kara – Punkt przekazany na korzyść przeciwnika i druga kara oznaczona na tablicy wyników dla ukaranego zawodnika.
- Trzecia kara – Dwa punkty przekazane na korzyść przeciwnika i trzecia kara oznaczona na tablicy wyników dla ukaranego zawodnika.

Uwaga: w sytuacji, w której oboje zawodników zostało ukaranych za pasywność, która jest dla obu trzecią karą, pojedynek powinien być wznowiony w pozycji stojącej.

- Czwarta kara - dyskwalifikacja zawodnika.

7.2.2 Poważne kary są sumowane pomiędzy faulami, a różne faule przyczynią się do kumulacji i eskalacji kary w sekwencji omówionej w punkcie 7.3.1.

7.2.3 Jeśli zawodnik otrzymał już kary za brak bojowości/pasywność i są one wyświetlone na tablicy wyników, kary

te zostaną dodane do kar za poważne faule.

7.2.4 W kategorii wiekowej do 15-tego roku życia, przy popełnieniu czwartego i piątego faulu, sędzia powinien przyznać dwa punkty przeciwnikowi i jeden punkt karny za każde przewinienie dla ukaranego zawodnika. Dopiero szósta kara powinna skutkować dyskwalifikacją zawodnika.

7.3 Kary za pasywność

7.3.1 Kary za pasywność będą następowały zgodnie z poniższą kolejnością, po tym jak sędzia uzna, że jeden lub obaj zawodnicy znajdują się w sytuacjach opisanych w punkcie 6.2.1.

- Sędzia powinien odliczyć 20 (dwadzieścia) kolejnych sekund i wykonując gest za brak walki (zgodnie z punktem 1.4.1), z jednoczesną komendą "LUTE!", wskazać gestem przyznanie kary zawodnikowi zgodnie z opisem sekwencji jak w punkcie 7.2.

7.3.2 Jeśli zawodnik otrzymał już kary za poważne faule i są one odnotowane na tablicy wyników, kary te zostaną dodane do kary za pasywność.

8. OBOWIĄZKI, ZAKAZY I WYMAGANIA

8.1 Gi i ubiór

8.1.1 Gi powinno być dopasowane i uszyte przy użyciu bawełny lub tkaniny bawełnianej. Tkanina nie powinna być tak gruba ani twarda, aby uniemożliwić uchwycenie przeciwnika. W przypadku nieletnich, dorosłych, mistrzów i seniorów obowiązkowe jest posiadanie gi z tkaniny.

8.1.2 Można nosić kimono z EVA lub podobnym materiałem wewnątrz kołnierza, jeśli przestrzegane są przepisy dotyczące wymiarów i sztywności określone w niniejszym regulaminie.

8.1.3 Gi powinien być całkowicie biały, niebieski lub czarny. Różnokolorowe gi, w innych niż wymienione wcześniej kolorach, nie będą przyjmowane, dotyczy to zarówno góry, spodni jak i kołnierza. Niedozwolone jest noszenie koszulek pod gi (z wyjątkiem kobiet, co dokładniej określa punkt 8.1.4).

8.1.4 U kobiet obowiązkowe jest stosowanie rozciągliwej lub elastycznej koszuli, która przylega do ciała pod gi. Może to być krótki lub długi rękaw, bez konieczności dostosowania się do wymagań kolorystycznych. Dozwolone jest również, aby sportowiec używał jednoczęściowego stroju kąpielowego (kostium kąpielowy) lub wierzchu gimnastycznego.

8.1.5 U dorosłych czarnych pasów (dotyczy zarówno kobiet jak i mężczyzn) organizatorzy imprezy mogą żądać od sportowców posiadania dwóch różnych kolorów gi (jeden niebieski i biały) w celu odróżnienia dwóch zawodników danego pojedynku.

8.1.6 Gi może nie wykazywać naprawiania lub łez, być mokry lub brudny lub wydzielać nieprzyjemne zapachy.

8.1.7 Góra gi powinna dotrzeć do uda sportowca, a rękawy nie powinny znajdować się dalej niż 5 cm od nadgarstka sportowca, gdy ramię jest wyciągnięte równoległe do ziemi.

8.1.8 Spodnie gi powinny sięgać nie więcej niż 5 cm ponad kostkę po stronie piszczelowej – kostkę przyśrodkową. Oddzielnie dla mężczyzn, niedozwolone jest noszenie jakichkolwiek innych spodni pod spodniami gi. Kobiety mogą mieć pod spodniami gi elastyczne, przylegające do ciała legginsy, ale tylko jeśli są one krótsze

niż spodnie gi.

8.1.9 Zawodnicy powinni używać trwałego pasa o szerokości od 4 do 5 cm, w kolorze odpowiadającym pozycji zawodnika, z czarną końcówką - z wyjątkiem czarnych pasów, gdzie końcówka powinna być biała lub czerwona. Pasek powinien być noszony na wierzchu, owijać się wokół talii dwa razy i wiązać za pomocą podwójnego węzła wystarczająco mocnego, aby przytrzymać górną część gi. Po związaniu w podwójny węzeł, każdy koniec paska powinien wisieć na 20 do 30 cm długości

8.1.10 Malowane, zdobione gi są zabronione, chyba że zdobienie jest zaprojektowane w formie barw akademii lub logo sponsora - i tylko na obszarach gi, gdzie dozwolone są nadruki. Nawet w przypadkach, gdy są one dozwolone, zawodnik będzie zobowiązany do zmiany gi, jeśli farba będzie oznaczać gi przeciwnika

8.1.11 Przed ważeniem oficjalny inspektor sprawdzi, czy wymiary gi są zgodne z regulaminem.

- Ostateczna weryfikacja gi polega na sprawdzeniu, czy stroje spełniają oficjalne wymagania. Należą do nich następujące pomiary: długość rękawów i nogawek, maksymalna grubość kołnierza gi (1,3 cm), maksymalna szerokość kołnierza gi (5 cm), minimalne otwarcie rękawa przy pełnym wysunięciu (7 cm)

- Każdy zawodnik jest zobowiązany do 3 (trzech) kontroli ubioru przed akceptacją.

- Inspektor sprawdza również ogólny stan pasa sportowca

8.1.12 Przyrząd służący do pomiarów gi ma następujące wymiary:

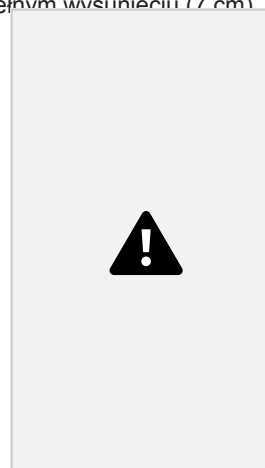
Całkowita długość drążka pomiarowego: 15,0 cm

Szerokość sztyftu mierniczego: 3,5 cm

Szerokość klapy gi: 5,0 cm

Grubość klapy gi: 1,3 cm

Otwór na rękawie gi przy pełnym wyproście: 7,0 cm



8.1.13 Po zważeniu zawodnicy nie mogą zmienić swojego gi na pierwszy pojedynek, pod karą dyskwalifikacji.

35

8.1.14 Po pierwszym pojedynku zawodnicy mogą poprosić koordynatora ringu (walki) o pozwolenie na zmianę gi. Nowe gi muszą ponownie przejść kontrolne pomiary.

8.1.15 Zawodnicy, którzy nie poddadzą się kontrolnym pomiarom swoich nowo zmienionych gi, w czasie przed pierwszą walką po zmianie gi, zostaną zdyskwalifikowani.

8.1.16 W przypadku Jiu-Jitsu No-Gi, sportowcy powinni przestrzegać następujących wymagań stroju: •

Koszulki i koszulki typu rash guard (przylegające do ciała koszulki sportowe)

Zawodnicy obu płci zobowiązani są nosić ubrania uszyte z elastycznych materiałów (przylegające do ciała), wystarczająco długie aby zakrywać cały tułów, aż do linii bioder i spodni, koloru czarnego, białego lub czarno-białego i z minimum 10% koloru rangi (pasa), do której zawodnik należy. Koszulki, które są w 100% w kolorze rangi (pasa) danego zawodnika są również dozwolone.

Uwaga: dla zawodników czarnego pasa niewielka czerwona wstawka będzie tolerowana, pod warunkiem, że nie dominuje i nie zaburza odbioru przynależności do rangi.

- Spodnie dla mężczyzn

Szorty muszą być czarne, białe lub czarno-białe lub w kolorze rangi (pasa), do której należy zawodnik. Szorty nie powinny zawierać kieszeni lub powinny mieć je całkowicie zaszyte, żadnych guzików, zatrzasków, plastiku ani metalowych elementów, które stwarzają ryzyko zranienia przeciwnika. Długość powinna pokrywać przynajmniej połowę uda (nie więcej niż 15 cm od kolana), ale dłuższa niż za kolano.

Spodenki lub spodnie wykonane z elastycznego materiału (przylegające do ciała) noszone pod wyżej opisane szorty są również dozwolone. Powinny one być czarne, białe lub czarno-białe lub w kolorze rangi (pasa), do której należy zawodnik.

- Szorty, spodenki, odzież kompresyjna dla kobiet

Szorty, spodenki kompresyjne (przylegające do ciała) powinny być czarne, białe lub czarno-białe lub w kolorze rangi (pasa), do której należy zawodniczka. Szorty nie powinny zawierać kieszeni lub powinny mieć je całkowicie zaszyte, żadnych guzików, zatrzasków, plastiku ani metalowych elementów, które stwarzają ryzyko zranienia przeciwniczki. Długość powinna pokrywać przynajmniej połowę uda (nie więcej niż 15 cm od kolana), ale dłuższa niż za kolano.

8.2 Higiena

8.2.1 Paznokcie u rąk i nóg powinny być równo i krótko obcięte.

8.2.2 Długie włosy powinny być związane, aby nie wywoływały dyskomfortu u przeciwników.

8.2.3 Zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani, jeśli mają na sobie farbę do włosów, która plami przeciwnika podczas walki.

8.2.4 Sportowcy powinni używać obuwia aż do miejsca pojedynku i wszędzie tam, gdzie jest to dozwolone.

8.2.5 Po zważeniu Gi Inspektor powinien sprawdzić sportowców pod kątem jakichkolwiek chorób skóry.

- Zawodnicy z zauważalnymi zmianami skórnymi zaobserwowanymi przez inspektora, powinni być skierowani do strefy medycznej.

- Zawodnicy powinni przedstawić oświadczenie lekarza stwierdzające, że zmiana skórna nie jest zaraźliwa i jest nieszkodliwa dla innych konkurentów.

- Dla organizatorów wydarzenia, opieka medyczna zawodów ma ostateczny głos, czy pozwolić zawodnikowi konkurować, czy nie.

8.3 Pozostałe wymagania

8.3.1 Każdy sportowiec powinien być ważony raz przy użyciu oficjalnej wagi przygotowanej przez organizatorów.

8.3.2 Zawodnicy mogą być ważeni bez ochraniaczy na kolana lub łokcie, ale będą musieli je założyć w czasie kontroli gi.

36

8.3.3 Zawodnik nie może stanąć na wagę w butach ani żadnych przedmiotami poza swoim zwykłym strojem i sprzętem dopuszczonym do użycia podczas walki.

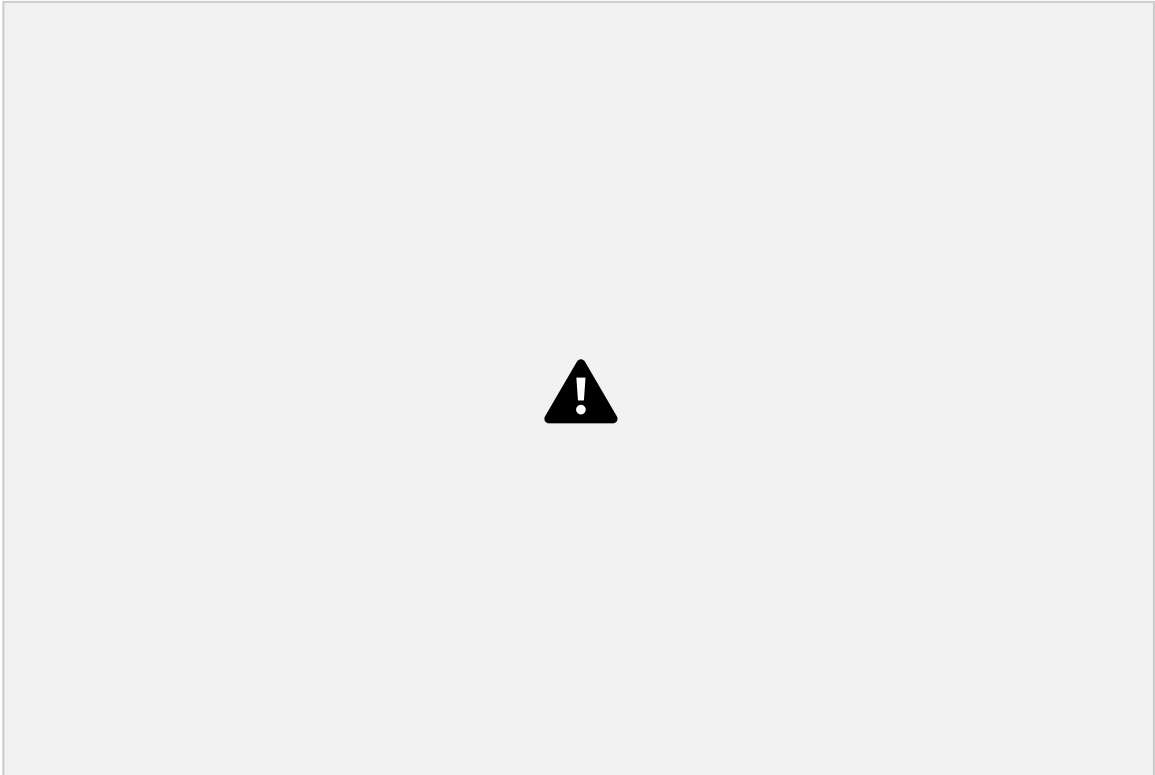
8.3.4 Naszywki i hafty mogą być umieszczane tylko w wyznaczonych obszarach gi, jak pokazano na poniższych ilustracjach. Powinny być one wykonane z bawełny i odpowiednio przyszyte. Wszystkie naszywki i hafty nieprzyszyte lub przyszyte w nieodpowiednich miejscach zostaną usunięte w trakcie kontroli gi.

8.3.5 Zakazy dotyczące naszywek i napisów na stroju:

- Nie będzie dozwolona żadna naszywka ani napis (haftowany lub odręczny) zawierający frazy, symbole lub slogany uznane za obraźliwe dla płci, orientacji seksualnej, pochodzenia etnicznego, kultury, religii i/ lub politycznych poglądów.

- Nie będzie dozwolona żadna naszywka ani napis (haftowany lub odręczny) zawierający frazy, symbole lub slogany promujące przemoc, wandalizm, akty seksualne, narkotyki, alkohol i/lub tytoń.

8.3.6 Zatwierdzono: symbole marki na przedniej dolnej części spodni (zgodnie z ilustracją). Symbol mus być wykonany z cienkiej tkaniny (niehaftowany) i mieć najwyżej 36cm².



8.3.7 Używanie jakiegokolwiek sprzętu na nogi, sprzętu na głowę, wsuwek do włosów, biżuterii, ochraniaczy na genitalia lub innych ochraniaczy wykonanych z twardego materiału, czegokolwiek co może wyrządzić szkodę przeciwnikowi lub samemu zawodnikowi jest zabronione. Zabrania się również używania okularów ochronnych, nawet jeśli są wykonane dla celów sportowych.

8.3.8 U kobiet, zawodniczki mogą używać nakryć głowy, ale takie nakrycie musi spełniać poniższe wymagania:

- Musi być przymocowane i wykonane z elastycznej tkaniny (lub mieć elastyczną gumkę na brzegach).
- Nie może być wykonane z plastiku, ani żadnych twardych materiałów.
- Nie może być wykonane ze sznurka, ani żadnych włókien.
- Nie może zawierać żadnego logo ani napisu.
- Musi być całkowicie w kolorze czarnym, białym lub biało-czarnym lub w ko-lorze rangi (pasa), do której należy zawodniczka.
- Dozwolone jest również używanie jednoczęściowego nakrycia głowy, które pokrywa szyję, uszy, całą głowę i włosy zawodniczki, podobnego do tego używanego w strojach dla płetwonurków. Musi być ono wykonane z elastycznego, przylegającego do ciała materiału, w kolorze czarnym, białym lub biało-czarnym lub w kolorze rangi (pasa), do której należy zawodniczka.

37

8.3.9 Użycie ochraniaczy dla stawów (kolanowych, łokciowych, ortodontycznych itp.), które zwiększają objętość ciała do tego stopnia, że utrudniają chwytanie gi zawodnika jest również zabronione.

8.3.10 Obowiązkowe jest noszenie bielizny przez sportowców we wszystkich rozgrywkach, niezależnie od tego, czy jest to impreza Gi czy No-Gi. Bielizna powinna być tylko "krótka". Nieprzestrzeganie tej zasady będzie uznane za faul zgodnie z punktem 6.3.2, a zawodnik zostanie poddany karom przewidzianym w punkcie 7.1

OGÓLNE WYTYCZNE DOTYCZĄCE ZAWODÓW

1. PODZIAŁ I ZASADY DOTYCZĄCE DŁUGOŚCI WALKI

- 1.1 Podział wiekowy, do którego należy sportowiec, jest określony przez wiek, w którym zawodnik jest lub będzie w roku, w którym odbywa się dany turniej.
- 1.2 Nie ma maksymalnego wieku dla dorosłych i zawodów typu masters, ale istnieje wiek minimalny.
- 1.3 Podziały muszą być zgodne z limitami wieku i regulaminowymi czasami trwania opisanymi w poniższej tabeli.

DIVISION AGE RANGE REGULATION MATCH DURATION

MIGHTY MITE I (Current Year) - (Birth Year) = 4 02 minutes MIGHTY MITE II (Current Year) - (Birth Year) = 5 02 minutes MIGHTY MITE III (Current Year) - (Birth Year) = 6 02 minutes PEE WEE I (Current Year) - (Birth Year) = 7 03 minutes PEE WEE II (Current Year) - (Birth Year) = 8 03 minutes PEE WEE III (Current Year) - (Birth Year) = 9 03 minutes JUNIOR I (Current Year) - (Birth Year) = 10 04 minutes JUNIOR II (Current Year) - (Birth Year) = 11 04 minutes JUNIOR III (Current Year) - (Birth Year) = 12 04 minutes TEEN I (Current Year) - (Birth Year) = 13 04 minutes TEEN II (Current Year) - (Birth Year) = 14 04 minutes TEEN III (Current Year) - (Birth Year) = 15 04 minutes JUVENILE I (Current Year) - (Birth Year) = 16 05 minutes JUVENILE II (Current Year) - (Birth Year) = 17 05 minutes ADULT (Current Year) - (Birth Year) ≥ 18 05 minutes – White

06 minutes – Blue
 07 minutes – Purple
 08 minutes – Brown
10 minutes – Black

MASTER 1 (Current Year) - (Birth Year) ≥ 30 05 minutes – White / Blue 06 minutes – Purple / Brown / Black

MASTER 2 (Current Year) - (Birth Year) ≥ 36 05 minutes MASTER 3 (Current Year) - (Birth Year) ≥ 41 05 minutes MASTER 4 (Current Year) - (Birth Year) ≥ 46 05 minutes MASTER 5 (Current Year) - (Birth Year) ≥ 51 05 minutes MASTER 6 (Current Year) - (Birth Year) ≥ 56 05 minutes

1.4 Minimalny czas odpoczynku pomiędzy walkami opisano w poniższej tabeli

Walki do PÓŁFINAŁÓW Przerwa identyczna jak długość walki wyznaczona dla odpowiedniego wieku Przerwa

odpowiadająca podwójnemu czasowi trwania walki dla

Walki FINAŁOWE

odpowiedniego wieku

40

2. DRABINKA ZAWODÓW - system rozgrywania walki

- 2.1 Zawodnicy w każdej kategorii są rozdzieleni w formie drabinki.
- 2.2 Drabinka służy jako prosty system eliminacji, w którym przegrywający zawodnik z każdego pojedynku zostaje wyeliminowany, a zwycięzca przechodzi do następnego etapu drabinki.
- 2.3 Jedynym wyjątkiem od prostego systemu eliminacji jest sytuacja, w której występuje drabinka złożona z trzech zawodników (tylko trzech zawodników bierze udział w zawodach).
- 2.3.1 W przypadku drabinki, na którą składa się jedynie trzech zawodników, zwycięzca pierwszego pojedynku idzie od razu do finału, a przegrany walczy z trzecim zawodnikiem z drabinki. Zawodnik, który wygra drugi pojedynek - niezależnie od tego, czy jest to ten sam zawodnik, który przegrał pierwszy pojedynek - przechodzi do finału, aby zmierzyć się z zwycięzcą pierwszego pojedynku.



- 2.3.2 W drabince z trzema zawodnikami, jeśli jeden z zawodników przekroczy limit wagowy danej kategorii, zostanie wyeliminowany z zawodów i nie będzie miał prawa walczyć w innym półfinale.
- 2.3.3 Jeśli zawodnik z 4-osobowej drabinki zostanie zdyskwalifikowany, drabinka nie przyjmuje zasad (wymienionych powyżej) charakterystycznych dla drabinki 3-osobowej.
- 2.3.4 W drabince z trzema zawodnikami, jeśli jeden z zawodników opuści swoją walkę, on lub ona nie będzie mógł/mogła walczyć w innym półfinale.

2.4 Dyskwalifikacja w półfinale i finale

2.4.1 Półfinały

- Gdy obaj zawodnicy w półfinałowym pojedynku doznają kontuzji, a wynik walki jest wyrównany i żaden z zawodników nie może kontynuować walki, drugi półfinał liczy się jako finał danej kategorii. W takiej sytuacji obaj kontuzjowani zawodnicy zostaną ogłoszeni zdobywcami 3. miejsca.
- Jeśli obaj zawodnicy w półfinale zostaną zdyskwalifikowani w wyniku faulu technicznego, drugi półfinał liczy się jako finał danej kategorii. W takim przypadku zdyskwalifikowani sportowcy zostaną ogłoszeni zdobywcami 3. miejsca.
- Jeśli obaj zawodnicy w półfinale zostaną zdyskwalifikowani w wyniku kary dyscyplinarnej, drugi półfinał liczy się jako finał danej kategorii. W takim przypadku zdyskwalifikowani sportowcy nie zdobywają 3. miejsca, a miejsce na podium pozostaje puste.
- Jeśli wszyscy czterej zawodnicy w obu półfinałach zostaną zdyskwalifikowani z powodu fauli technicznych, czterech zawodników, którzy przegrali z nimi w ćwierćfinałach, będzie rywalizować ze sobą w dodatkowych walkach półfinałowych, aby wyłonić nowych finalistów. W takim przypadku wszyscy czterej zawodnicy zdyskwalifikowani w półfinałach zostaną ogłoszeni zdobywcami 3. miejsca - a zawodnicy, którzy przegrali w dodatkowych półfinałach, nie otrzymują medali.
- Jeśli wszyscy czterej zawodnicy w obu półfinałach zostaną zdyskwalifikowani z powodu kar dyscyplinarnych, czterech zawodników, którzy przegrali z nimi w ćwierćfinałach, będzie rywalizować ze sobą w dodatkowych walkach półfinałowych, aby wyłonić nowych finalistów. W takim przypadku wszyscy czterej zawodnicy zdyskwalifikowani w półfinałach nie otrzymują medali - a zawodnicy, którzy przegrali w dodatkowych półfinałach otrzymują medale i są ogłoszeni zdobywcami 3. miejsca.

41

- Gdy zawodnik w półfinale zostanie zdyskwalifikowany przed udziałem w walce, zawodnik z ćwierćfinału z tej samej części drabinki zostaje wezwany do udziału w pojedynku półfinałowym.
- Kiedy obaj zawodnicy w półfinałowym pojedynku w 3-osobowej drabince zostaną zdyskwalifikowani przez karę techniczną, odbędzie się losowy wybór, który wybierze kto przejdzie do finału. Przegrany losowego wyboru utrzymuje swoje trzecie miejsce w zawodach.
- Gdy półfinałowy pojedynek ma dwóch zawodników zdyskwalifikowanych, przy czym jeden jest zdyskwalifikowany za karę dyscyplinarną, a drugi za karę techniczną, zawodnik zdyskwalifikowany karą techniczną utrzyma 3. miejsce w zawodach. Drugi półfinał zostanie potraktowany jako walka finałowa.

2.4.2 Finał

- Gdy obaj zawodnicy w pojedynku finałowym zostaną zdyskwalifikowani karą techniczną, zawodnicy, którzy przegrali z nimi w półfinałach, powracają do walki w finale. Zwycięzca nowego finału zostanie ogłoszony zdobywcą pierwszego miejsca, a przegrany trzeciego miejsca. Zdyskwalifikowani zawodnicy zostaną ogłoszeni zdobywcami drugiego miejsca.
- Gdy tylko jeden z zawodników w pojedynku finałowym zostanie zdyskwalifikowany przez karę dyscyplinarną, zawodnik, który przegrał z nowym mistrzem w półfinale, zostanie ogłoszony zdobywcą drugiego miejsca.
- Kiedy w finale obaj zawodnicy zostaną zdyskwalifikowani, przy czym jeden jest zdyskwalifikowany za karę dyscyplinarną, a drugi za karę techniczną, żaden z nich nie jest ogłoszony zwycięzcą. Zawodnik zdyskwalifikowany karą techniczną utrzyma drugie miejsce. W takim przypadku przegrani z półfinałów będą walczyć, a zwycięzca zostanie ogłoszony zdobywcą pierwszego miejsca. Drugi zawodnik zachowa trzecie miejsce.
- Gdy obaj zawodnicy w pojedynku finałowym zostaną zdyskwalifikowani za kary dyscyplinarne, zawodnicy, którzy przegrali półfinały, powracają i walczą w walce finałowej. W tym przypadku zawodnicy, którzy przegrali z nowymi finalistami w ćwierćfinałach, muszą zostać uznani za zdobywców trzeciego miejsca.
- Gdy finałowy pojedynek ma tylko jednego finalistę, ponieważ wszyscy zawodnicy po przeciwnej stronie drabinki zostali zdyskwalifikowani bez żadnej walki, półfinał z zawodnikami, którzy nie zostali zdyskwalifikowani, będzie ważny i uznany za finał w danej kategorii, a ćwierćfinały uznane za półfinały.

3. ZAWODY MIĘDZYKLUBOWE

3.1 Wyniki trzech najlepszych zawodników liczą się w ogólnej punktacji w międzyklubowych zawodach dla każdej z kategorii.

3.2 Następujące punkty są przyznawane za każde z trzech pierwszych miejsc:

- **1. miejsce** - 9 punktów
- **2. miejsce** - 3 punkty
- **3. miejsce** - 1 punkt

3.3 Tie-break – zakończenie rozgrywki w przypadku remisu

3.3.1 Gdy punkty z poszczególnych kategorii są liczone oddzielnie.

- Klub z największą liczbą złotych medali jest ogłoszony zwycięzcą.
- W przypadku takiej samej ilości złotych medali, klub z większą liczbą srebrnych medali jest ogłoszony zwycięzcą.
- W przypadku remisu w liczbie złotych i srebrnych medalistów, zwycięzcą zostaje klub z większą liczbą najwyższych rangą mistrzów.
- W przypadku remisu w liczbie najwyższej rangi mistrzów, klub z najwyższą rangą i najcięższym wagowo mistrzem zostaje zwycięzcą.
- W przypadku remisu we wszystkich powyższych scenariuszach zwycięzca zostaje określony losowo.

3.3.2 Gdy punkty z dwóch lub więcej kategorii wiekowych są liczone wspólnie

- Klub z największą liczbą złotych medali jest ogłoszony zwycięzcą.
- W przypadku takiej samej ilości złotych medali, klub z większą liczbą srebrnych medali jest ogłoszony zwycięzcą.

42

- W przypadku remisu w ilości złotych i srebrnych medalistów, klub zostanie ogłoszony zwycięzcą na podstawie największej ilości czarnych pasów w następujących kategoriach wiekowych w następującej kolejności:

Dokładny podział wiekowy z nazwami kategorii wiekowych – patrz str. 41, punkt 1.3

Dorosły, Master 1, Master 2, Master 3, Master 4, Master 5, Master 6, Master 7.

- W przypadku remisu w liczbie mistrzów z czarnymi pasami we wszystkich kategoriach wiekowych wiekowym, klub zostanie ogłoszony zwycięzcą na podstawie największej ilości zwycięzców na najwyższym poziomie w rankingu wiekowym w następującej kolejności:

Dokładny podział wiekowy z nazwami kategorii wiekowych – patrz str. 41, punkt 1.3 Dorosły, Master 1, Master 2, Master 3, Master 4, Master 5, Master 6, Master 7, Juvenile II, Juvenile I, Teen III, Teen II, Teen I, Junior III, Junior II, Junior I, Pee Wee III, Pee Wee II, Pee Wee I, Mighty Mite III, Mighty Mite II, Mighty Mite I.

- W przypadku remisu we wszystkich powyższych scenariuszach zwycięzca zostaje określony losowo.

3.4 Punkty z kategorii, w której na danych zawodach startował tylko jeden zawodnik nie liczą się do punktacji w rozgrywkach międzyklubowych.

3.5 Punkty z kategorii, w której na danych zawodach startowało tylko dwóch zawodników z tego samego klubu nie liczą się do punktacji w rozgrywkach międzyklubowych.

3.6 Zawody drużynowe

3.6.1 W przypadku remisu w wynikach drużyn po zakończeniu wszystkich walk, drużyny mogą wybrać po jednym zawodniku, który weźmie udział w decydującej dodatkowej walce.

4. NAGRODY

4.1 Trzej najlepsi zawodnicy z każdej kategorii wiekowej powinni otrzymać medale za zwycięstwo w zawodach wręczane na podium.

4.1.1 W przypadku wszystkich zawodów nagrody powinny być zgodne z następującymi normami:

- Zwycięzca otrzymuje złoty medal.
 - Zdobywca drugiego miejsca otrzymuje srebrny medal.
 - Dwóch zawodników zajmujących trzecie miejsce otrzymuje po jednym brązowym medalu.
 - Nagrody powinny być przyznane zgodnie z wynikami ogłoszonymi przez sędziów. Wymiana miejsc w momencie przyznawania nagród jest kategoriycznie zabroniona.
 - Aby wziąć udział w ceremonii wręczania nagród, zawodnik powinien być ubrany wyłącznie w gi dozwolone do wykorzystania w turnieju Gi lub w oficjalny strój dedykowany turniejom Jiu-Jitsu No-Gi.
 - Akcesoria obce do uprawiania tego sportu są zabronione.
- 4.1.2** W przypadku zawodów drużynowych tylko dwa najlepsze zespoły otrzymują medale wręczone na podium zwycięzców mistrzostw.
- 4.2** Zawodnicy zdyskwalifikowani walkowerem (nie pojawili się) nie powinni otrzymać medalu, a ich imiona i nazwiska nie powinny pojawić się na oficjalnej liście z końcowymi wynikami zawodów.
- 4.2.1** Jedynym wyjątkiem od warunku w punkcie 4.2 jest sytuacja, w której zawodnik startował w co najmniej jednej walce w kategorii wiekowej o której mowa.
- 4.3** Zawodnicy zdyskwalifikowani karą dyscyplinarną nie powinni otrzymać medalu, a ich imiona i nazwiska nie powinny pojawić się na oficjalnej liście z końcowymi wynikami zawodów.
- 4.4** Zawodnicy, którzy są jedynymi zgłoszonymi przedstawicielami w danej kategorii muszą pomyślnie przejść regulaminową kontrolę stroju oraz ważenie, aby móc otrzymać medal i być umieszczonym na oficjalnej liście z końcowymi wynikami zawodów.
- 4.4.1** Zawodnicy, którzy są jedynymi zgłoszonymi przedstawicielami kategorii wagowej ultraciężkiej oraz open muszą pomyślnie przejść regulaminową kontrolę stroju oraz ważenie, aby móc otrzymać medal i być umieszczonym na oficjalnej liście z końcowymi wynikami zawodów.

5. REJESTRACJA

- 5.1** Zawodnicy rejestrujący się na dowolne zawody muszą być związani z jakimkolwiek klubem, który to podlega pod i jest zatwierdzony przez IBJJF.
- 5.2** Każdy klub ma prawo zarejestrować dwóch zawodników w każdej kategorii wagowej / wg pasa / wieku / płci.
- 5.3** Nauczyciel, trener odpowiedzialny za klub lub stowarzyszenie ma absolutną władzę nad rejestracją sportowców reprezentujących ten klub lub to stowarzyszenie. Jest on uprawniony do wprowadzania zmian w składzie oraz dodawania lub wykluczania sportowców we wszystkich kategoriach, w tym w kategorii open.
- 5.4** Rejestracja na każde zawody musi odbywać się zgodnie z harmonogramem opublikowanym przez IBJJF. Wszystkie wyznaczone terminy muszą być egzekwowane.
- 5.5** Zawodnik, który ma oficjalnie czarny pas w judo, ma udowodnione doświadczenie w zapasach, siłowaniu olimpijskim lub grecko-rzymskim lub walczył zawodowo lub amatorsko w MMA, nie może uczestniczyć w żadnych zawodach jako biały pas.
- * W USA, dotyczy osób które rywalizowały na poziomie szkoły wyższej lub wyższym. W innych krajach, osób które rywalizowały w zawodach o randze narodowej..*
- 5.6** Sportowcy, którzy nie spełnią wymagań określonych w wytycznych dotyczących konkretnych zawodów lub w niniejszym ogólnym regulaminie, mogą zostać zdyskwalifikowani w dowolnym momencie przed, w trakcie lub po zawodach.
- 5.7** Zawodnicy przypisani do kategorii czarnych pasów mogą walczyć z gwarancją ukończenia zawodów tylko jeśli są zarejestrowani w IBJJF (lub oddziałach) podczas rejestracji na dane zawody.
- 5.8** Zawodnik może konkurować tylko jako pas, na który jest zarejestrowany w IBJJF (lub oddziałach). Jeśli sportowiec jest awansowany przez swojego trenera, przed minimalnym czasem wymaganym do awansu lub nie spełniając wymogu minimalnego wieku, nie może on rywalizować w kategorii w nowo zdobytym

pasie ani w poprzednim.

- 5.9** Gdy nastąpi awans sportowca, nie może on już konkurować w swoim poprzednim pasie. Jeśli zostanie awansowany w trakcie zawodów po zakończeniu oficjalnych podziałów na kategorie, nie będzie mógł rywalizować w klasie open.

6. ZASADY POSTĘPOWANIA I KARY ADMINISTRACYJNE

6.1 Kiedy zawodnik usuwa jakąkolwiek część stroju lub kimona, znajdując się w obszarze walki. **6.2** Kiedy zawodnik przeskakuje przez bariery, które oddzielają obszar zawodów od obszaru dla publiczności.

6.3 Kiedy sportowiec nie nosi butów i chodzi boso w obszarze zawodów lub w innych miejscach, w których wymagane jest noszenie butów.

OBS: Zawodnik, który narusza jedną lub więcej zasad postępowania opisanych w tym punkcie, może otrzymać kary administracyjne, które zostaną określone zgodnie z kryteriami IBJJF.

7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

7.1 Opublikowane wytyczne poszczególnych zawodów w razie potrzeby unieważniają niniejszy ogólny regulamin.

7.2 Zabrania się każdemu członkowi komitetu organizacyjnego, wykonującemu jakąkolwiek oficjalną funkcję na mistrzostwach, wydawania instrukcji sportowcowi w obszarze zawodów.

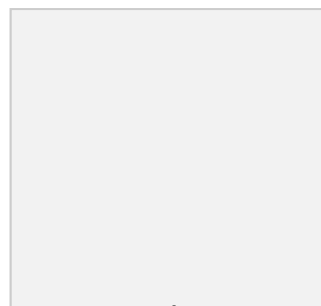
7.3 Zabrania się rozmawiania z osobami zasiadającymi przy stole sędziowskim przez osoby nie będące członkami komitetu organizacyjnego imprezy.

1. STREFA WALKI

Obszar zawodów powinien składać się z jednego lub więcej obszarów do walki, stołów punktowych, obszaru rozgrzewki, obszaru ważenia, stołu centralnego i obszaru do nagradzania.

1.1 Strefa walki

- 1.1.1 Strefa zawodów składa się ze strefy walki oraz strefy bezpieczeństwa oddzielonych dwoma różnymi kolorami.
- 1.1.2 Minimalny obszar strefy zawodów wynosi 64m^2 , gdzie 36m^2 stanowi strefę walki, a 28m^2 strefę bezpieczeństwa otaczającą strefę walki.
- 1.1.3 Maksymalny obszar strefy zawodów wynosi 100m^2 , gdzie 64m^2 stanowi strefę walki, a 36m^2 strefę bezpieczeństwa otaczającą strefę walki.
- 1.1.4 Obszar o powierzchni 64m^2 jest złożona z 2- na 1- metrowych segmentów i musi być skonstruowana w następujący sposób:
 - 18 segmentów tworzy strefę walki.
 - 14 segmentów tworzy strefę bezpieczeństwa.



Obszar o powierzchni 100m² jest złożona z 2- na 1- metrowych segmentów i musi być skonstruowana w następujący sposób:

- 32 segmenty tworzą strefę walki.
- 18 segmentów tworzy strefę bezpieczeństwa.

1.2 Stoły z punktacją

1.2.1 Powinny być skonstruowane z jednego stołu i jednego lub dwóch krzeseł umieszczonych naprzeciwko każdej strefy walki.

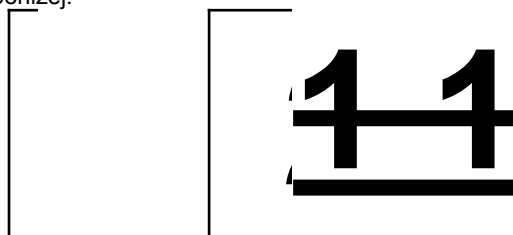
1.2.2 Każdy stół powinien być jednoznacznie oznaczony konkretnym numerem przypisanym danej strefie walki. Powinien także zawierać dwie tablice z punktacją i zegar. Wyjątkowo, może być zastosowana elektroniczna tablica z punktacją zamiast tradycyjnej i zegara.

1.2.3 Tablica z punktacją jest skonstruowana jak pokazano poniżej:



DOSIAD PRZEJŚCIE

PLECÓW PRZETOCZENIE
GARDY



OBALENIE PUNKT KARNY PUNKT

KONTROLA ZZA PRZEWWAGI
KOLANO NA BRZUCHU

1.2.4 Tradycyjna tablica z punktacją powinna być umieszczona na stole tak, aby zielono-żółta połowa była po prawej stronie sędziego gdy ten jest naprzeciwko niej, zwrócony twarzą do stołu.

1.3 Strefa rozgrzewkowa

1.3.1 Oddzielona taśmami lub wydzielona tylko dla zawodników strefa przylegająca do strefy walki.

1.3.2 Komitet organizacyjny zawodów powinien wezwać zawodników z poszczególnych kategorii do strefy rozgrzewkowej zgodnie z ustalonym planem rozgrywek.

46

1.3.3 Tylko i wyłącznie w tym miejscu koordynatorzy walk mogą kierować zawodników do strefy walki.

1.3.4 Do organizatorów należy decyzja, czy w strefie rozgrzewkowej będzie ustawiona waga, aby zawodnicy mogli sprawdzić swoją wagę przed oficjalnym ważeniem.

1.4 Strefa ważenia i kontroli ubioru

1.4.1 Kimona zawodników powinny przejść oficjalną kontrolę dotyczącą ich wymiarów, umiejscowienie naszywek, pasa, wyglądu i ogólnego stanu ubioru.

1.4.2 Strefa ważenia powinna być wyposażona w co najmniej jedną wagę umożliwiającą ważenie zawodników.

1.5 Główny stół sędziowski

Powinien znajdować się w centralnym punkcie dla wszystkich stref walk danych zawodów. Z tego miejsca

drabinka zawodów i podział na walki jest przekazywany koordynatorom poszczególnych walk, a także tutaj prezentowane są wyniki walk umożliwiające końcowe wręczenie medali.

1.6 Podium

Powinno składać się z trzech poziomów: najwyższego poziomu dedykowanego zwycięzcy, nieco niższego poziomu dla zawodnika, który zdobył drugie miejsce (na prawo od 1. miejsca) oraz najniższego dla zawodnika zajmującego trzecie miejsce (na lewo od 1. miejsca).

2. OBSŁUGA ZAWODÓW I ICH OBOWIĄZKI

2.1 Główny Dyrektor Zawodów:

nadzoruje całe zawody, odpowiada za podejmowanie ostatecznych decyzji odnoszących się do organizacji zawodów i ich postępu.

2.2 Kierownik nadzorujący koordynatorów walk:

nadzoruje pracę koordynatorów walk, upewniając się, że przestrzegają ustalonego porządku i przebiegu kolejnych walk. Pomaga członkom stołu centralnego rozdzielić, zebrać i dopasować drabinkę zawodów.

2.3 Główny kierownik sędziów:

odpowiada za wybór sędziów i ich rotację w czasie trwania zawodów oraz przygotowuje i przeprowadza techniczną ewaluację ich pracy na koniec każdego dnia zawodów.

2.4 Koordynator stołu centralnego:

rozdziela drabinkę zawodów oraz przekazuje wyniki członkom stołu centralnego, odpowiada za kontrolę procesu rejestracji oraz planowanie drabinki zawodów dla kategorii open.

2.5 Asystent stołu centralnego:

wspiera głównego koordynatora stołu centralnego oraz zapisuje wyniki dostarczone przez koordynatorów poszczególnych walk.

2.6 Sędzia:

sędziuje we wskazanej walce.

2.7 Koordynator walki:

otrzymuje rozpiskę walk (drabinkę) od członków stołu centralnego, wzywa zawodników do strefy rozgrzewki, sprawdza ich dokumenty tożsamości, odprowadza ich na inspekcję stroju, waży ich przed pierwszą walką, kieruje ich do strefy walki oraz odnotowuje wynik walki w drabince zawodów. Po zakończeniu walki znosi uzupełnioną drabinkę do stołu centralnego.

2.8 Członek stołu sędziowskiego:

odnotowuje na tablicy wyników punkty, przewagi oraz kary zasygnalizowane przez sędziego, kontroluje czas trwania walki, sygnalizuje koniec walki poprzez użycie gwizdka.

47

2.9 Inspektor Gi:

przeprowadza kontrolę strojów zawodników i sprawdza czy spełniają one wymogi dotyczące wymiarów, czystości, wyglądu, umiejscowienia naszywek i ogólnego stanu.

2.10 Komitet przyznający nagrody:

wzywa medalistów na podium oraz wręcza medale zwycięzcom poszczególnych kategorii.

2.11 Prezenter / spiker:

ogłasza podział na poszczególne kategorie, a także przekazuje, przy użyciu mikrofonu i głośników, najróżniejsze ogłoszenia w czasie trwania zawodów.

UWAGA: W przypadku jakichkolwiek wątpliwości należy odnieść się do oryginalnej, portugalskiej wersji niniejszych przepisów.

