

REGULAMIN

III Mistrzostwa Podkarpacia w Jujutsu Japońskim

I. ZASADY OGÓLNE:

1. Kategorie wiekowe i wagi obowiązujące zawodników w wszystkich formułach Jujutsu rozgrywanych w Gi z tolerancją 500g (ważenie bez Gi):

- Dzieci 6-7 lat: 15 kg, 20 kg, 25 kg, 30 kg, 35 kg, +35kg;
- Dzieci 8-9 lat: 20 kg, 25 kg, 30 kg, 35kg, 40 kg, 45kg, +45kg;
- Dzieci 10-11 lat: 30 kg, 35 kg, 40 kg, 45 kg, 50 kg, 55 kg, +55kg;
- Kadet 12-13 lat: 40 kg, 45 kg, 50 kg, 55 kg, 60 kg, 65 kg, +65kg;
- Kadet 14-15 lat: chłopcy: 50 kg, 55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, 75 kg, +75kg;
- Kadet 14-15 lat: dziewczęta: 42 kg, 47 kg, 53 kg, 58 kg, 63 kg, 69 kg, +69kg;
- Junior 16-17 lat: chłopcy: 55 kg, 60 kg, 65 kg, 70 kg, 75 kg, 80kg, +80kg;
- Junior 16-17 lat: dziewczęta: 47 kg, 53 kg, 58 kg, 63 kg, 69 kg, 74 kg, +74kg;
- Dorośli 18 -35 lat: mężczyźni: 61 kg, 66kg, 70 kg, 77 kg, 85 kg ,92 kg, 100 kg, +100 kg;
- Dorośli 18 -35 lat: kobiety: 50 kg, 56 kg, 62 kg, 68 kg, 74 kg, 80 kg, +80 kg;
- Masters +36 lat: mężczyźni: 61 kg, 66kg, 70 kg, 77 kg, 85 kg ,92 kg, 100 kg, +100 kg;
- Masters 18 -35 lat: kobiety: 50 kg, 56 kg, 62 kg, 68 kg, 74 kg, 80 kg, +80 kg;

2. Czas trwania walki (wszystkie kategorie wiekowe):

- runda 2 min.,
- 1. dogrywka 2 min.,
- 2. dogrywka 2 min.

3. Punktacja, zasady rywalizacji.

- zwycięstwo przed czasem KO, poddanie.
- zwycięstwo w dogrywce tzw. „złoty punkt”: rzut, sprowadzenie, trzymanie (50% pleców lub pośladki na macie) lub poddanie, KO.
- Jeżeli po dwóch dogrywkach nie ma zwycięzcy to sędzia maty może zarządzić dodatkową dogrywkę lub ważenie zawodników (wygrywa

lżejszy zawodnik).

4. Sędziowie:

- a. Sędzia główny, sprawuje całościowy nadzór nad zawodami jest zwierzchnikiem wszystkich sędziów na danych zawodach.
- b. Walkę prowadzi jeden sędzia na macie.
- c. Sędzia maty kontroluje stan maty i sprzęt, strój zawodników. Czuwa nad ich bezpieczeństwem oraz pilnuje przestrzegania przepisów. Rozpoczyna kończy i przerywa walkę. Przyznaje punkty i udziela kar.
- d. Sędzia punktowy sygnalizuje sędziemu maty wszelkie nieprawidłowości i ocenia walkę po jej zakończeniu.
- e. Sędzia czasowy sygnalizuje początek i koniec rundy.
- f. Sędziowie wydają komendy w języku japońskim, polskim lub angielskim.
- g. Sędzia Główny może zmienić decyzję sędziego maty w przypadku, gdy pomyłka ma charakter :
 - Nieprawidłowego zsumowania punktów;
 - Jeśli nastąpił błąd sędziowski wynikający z oceny techniki niezgodnie z regulaminem.

5. Punktacja:

- a. Technika idealna – 2 pkt.
- b. Niekompletna, skuteczna technika – 1 pkt.
- c. Trzymanie 15 sek. – 1 pkt.

6. Upomnienia i kary.

- a. Za nieprzestrzeganie reguł walki opisanych w regulaminie zawodnik może otrzymać kary: upomnienie, ostrzeżenie (*shido*) i w następstwie może zostać zdyskwalifikowany.
- b. Kary są udzielane w przypadku przewinień grożących zdrowiu przeciwnika, względnie wpływających na przebieg i wynik walki. Dotyczy to w szczególności:
 - kopnięć w głowę, gdy zawodnik ma trzy lub więcej punktów podparcia;
 - świadomego faulowania;
 - pochylania głowy w ataku, atakowania głową, odwracania się;

- zadawania ciosów w kark, nerki, poniżej pasa, w tył tułowia;
 - nieczystą walkę i zastawanie niedozwolonej techniki;
 - niesportowe zachowanie zawodnika lub sekundanta
 - wejście trenera zawodnika na matę;
 - opuszczenia przez zawodnika maty.
- c. Kara powinna być udzielona głośno i wyraźnie, żeby mogła być usłyszana i zrozumiana zarówno przez zawodników uczestniczących w walce, jak i przez trenerów (sekundantów). Przed udzieleniem kary sędzia ma obowiązek zatrzymać czas. Kary są zaznaczane w karcie walki oddzielnie i sumowane w ciągu całej walki.
- d. Dyskwalifikacja zawodnika następuje po: wykorzystaniu limitu kar lub bez ostrzeżenia, gdy zawodnik popełnił następujące przewinienie:
- skutek niedozwolonej akcji spowodował kontuzję przeciwnika;
 - przeciwnik po otrzymaniu nieprawidłowego lub silnego ciosu nie jest zdolny do podjęcia walki (sędzia maty konsultuje decyzję z lekarzem);
 - Sfaulowany zawodnik jest gotów walczyć, jednak sędzia maty stwierdzi, że kontynuowanie walki może zagrażać jego zdrowiu (sędzia konsultuje tę decyzję z lekarzem, zawodnik, którego lekarz nie dopuścił do kontynuacji walki nie uczestniczy w dalszych zawodach);
 - zawodnik uderzył po komendzie „stop”.
 - szczególnie niesportowe zachowanie zawodnika lub sekundanta (np. lżenie, przepychanie, wulgarne słownictwo).

7. Sygnalizacja sędziowska dozwolona w czasie walki:

- a. upomnienie: poprzez wskazanie wyciągniętą ręką nad głową;
- b. ostrzeżenie *shido*: ruch dłonią po skosie w dół;
- c. dyskwalifikacja: skrzyżowanie dłoni przed zawodnikiem.

8. Trenerzy (sekundanci).

- a. Zawodnikowi może asystować nie więcej niż jeden trener sekundant, który podczas walki siedzi na wyznaczonym miejscu obok obszaru, w którym toczy się walka;
- b. jeżeli trener zachowuje się niewłaściwie w stosunku do zawodników, sędziów, widowni lub kogokolwiek innego to sędzia maty odsuwa trenera od asystowania zawodnikowi podczas walki, nakazuje opuszczenie strefy maty;
- c. jeżeli zachowanie trenera jest kontynuowane, decyzją sędziego głównego walki trener może zostać wykluczony z całego turnieju;
- d. jeżeli trener nie stosuje się do poleceń sędziów, konsekwencje jego zachowania może ponieść zawodnik, któremu może zostać zdyskwalifikowany z powodu niesportowego zachowania.

9. Ważenie zawodników i badania lekarskie.

- a. Ważenie zawodników i zawodniczek odbywa się w dniu zawodów. Opcjonalnie ważenie może odbyć się również w dniu poprzedzającym dzień zawodów, o ile komunikat organizacyjny zawodów tak stanowi.
- b. Podczas ważenia obecni są dwaj przedstawiciele Komisji Sędziowskiej.
- c. Tolerancja wagowa wynosi 500g.
- d. Zawodnik ważony oficjalnie jest tylko raz i uzyskana waga zapisywana jest do protokołu zawodów.
- e. Zawodnicy mogą skorzystać z wagi przed oficjalnym ważeniem, Organizator ma obowiązek udostępnić zawodnikom wagę do pomiaru kontrolnego.
- f. Na oficjalne ważenie wagę zawodnik stawia się z: aktualnym oświadczeniem o zgodzie na start w zawodach oraz zaświadczeniem lekarskim z wpisem: zdolny do startów w zawodach JUJITSU wystawionym przez polskiego lekarza medycyny sportowej, w przypadku zawodników do 18 roku życia dopuszczalne jest również zaświadczenie podpisane przez lekarza podstawowej opieki zdrowotnej, dowodem opłaty startowej, dokumentem tożsamości ze zdjęciem, dokumenty w wersji cyfrowej są akceptowane tylko i wyłącznie poprzez okazanie aplikacji mObywatel Junior i weryfikacji cyfrowej dokumentu.

- g. Zawodnik może się ważyć w spodenkach, a zawodniczka w stroju kąpielowym lub bieliźnie sportowej, t-shirt.
- h. Badania lekarskie dla zawodników ważne są 12 miesięcy od daty ich wystawienia. Ważność ich potwierdza pieczętka imienna właściwego lekarza jeżeli zawodnik nie dysponuje zawodniczą „książeczką sportowo-lekarską zawodnika”

10. Informacje dodatkowe.

- a. W przypadku kontuzji walka powinna być wstrzymana na czas do 3 min. niezbędny dla lekarza dla udzielenia pomocy Podczas jednej rundy zawodnik może korzystać z pomocy lekarza tylko dwa razy, a łączny czas udzielanej pomocy nie może przekroczyć sześciu minut. Trzecia przerwa na udzielenie pomocy medycznej jest równoznaczna z dyskwalifikacją .
- b. Po usłyszaniu opinii lekarza sędzia maty decyduje o karach i wznowieniu walki (uwaga: należy rozpatrzyć przyczynę zaistniałej sytuacji).
- c. Jeśli lekarz nie pozwala walczyć zawodnikowi z powodu kontuzji, to wygrywa przeciwnik, o ile nie przekroczył przepisów, w przeciwnym wypadku wygrywa zawodnik kontuzjowany .
- d. Po zakończeniu walki można składać odwołania od jej wyniku do sędziego głównego.
- e. Na stronie składającej odwołanie ciąży obowiązek dostarczenia czytelnego zapisu filmowego całej walki, który będzie podstawą do podjęcia decyzji. Jeśli sędzia główny uzna zapis za zbyt mało czytelny, odwołanie nie będzie rozpatrywane.
- f. W przypadku odwołania od decyzji sędziego prowadzącego walkę sędzia główny może ją podtrzymać, lub zmienić jeżeli:
- g. zmiana wpływa bezpośrednio w widoczny sposób na wynik starcia (np. kwestia odjęcia punktu), automatycznej zmiany ulega werdykt.
- h. zmiana dotyczy dyskwalifikacji, lub decyzji, której wpływu na walkę nie da się przewidzieć (przerwanie akcji), walkę należy powtórzyć.

- i. W przypadku odwołania od werdyktu sędziów maty sędzia główny może go podtrzymać, lub nakazać ponowną ocenę walki na podstawie zapisu filmowego przez trzech sędziów.

11. Zawodnicy:

Każdy uczestnik zobligowany jest do własnych badań sportowych oraz ubezpieczenia od NNW we własnym zakresie lub przez trenera. Przy ustalaniu wieku startuje cały rocznik kalendarzowy bez względu na miesiąc urodzenia.

12. System rozgrywek (zawodów).

- a. Wszystkie walki rozgrywane są systemem pucharowym przy parzystej liczbie zawodników, w przypadku 3 zawodników walki rozegrane są systemem każdy z każdym. W przypadku większej liczby nieparzystej zawodników najłżejszy zawodnik otrzymuje tzw. wolny los.
- b. W każdej kategorii wagowej do zdobycia są: jedno pierwsze, jedno drugie i jedno trzecie miejsce.
- c. Każda kategoria jest uznawana za rozegraną, jeżeli stawi się do niej nie mniej niż dwóch zawodników. Zawodnicy mogą za zgodą sędziego głównego przenieść się do innej kategorii.
- d. Prowadzona jest osobna klasyfikacja drużynowa.
- e. Klasyfikacje prowadzi się osobno dla każdej kategorii wiekowej.
- f. Żeby kategoria wagowa liczyła się do klasyfikacji klubowej musi w niej wystartować co najmniej dwóch zawodników z przeciwnych klubów.

13. Zakaz stosowania środków dopingujących i tzw. energetyków.

- a. Stosowanie środków dopingujących pod każdą postacią jest zabronione.
- b. Zawodnicy, trenerzy, sędziowie, obsługa zawodów zażywający środki dopingujące będą zdyskwalifikowani lub usunięci z zawodów.

14.

II. SEMI-CONTACT JUJUTSU

1. Walki obligatoryjnie odbywają się w: kaskach z kratką, rękawicach, ochraniaczach

2. Wykaz technik dozwolonych:

- Uderzenia/kopnięcia na głowę w stójce;
- Uderzenia/kopnięcia na tułów w stójce
- Niskie kopnięcia okrężne (*lowkick*);
- Uderzenia na tułów zawodnika znajdującego się w parterze;
- Sprowadzenia do parteru, rzuty;
- Dźwignia prosta na staw skokowy (*taktarov*);
- Dźwignia prosta na staw kolanowy (*balacha* na kolano);
- Klucz na stopę;
- Przekładanie nogi przez linię biodra przy walce gardą;
- Uciski na żebra/kark/szyję;
- Duszenia trójkątne;
- Duszenie zza pleców;
- Duszenia z chwytu ręka głowa – trójkąt ramieniem, anakonda;
- Duszenie ezekei;
- Dźwignia prosta na staw łokciowy, *kimura*, *americana*;
- Duszenia gilotynowe;
- Omplata;
- Gogoplata;
- Pozycja kolano na szczękę lub szyi przeciwnika (tylko kategorie wiekowe +18lat).

3. Wykaz technik zabronionych (niedozwolonych w zawodach):

- Uderzenia łokciem w głowę;
- Kopnięcia prosto w kolano;
- Kopnięcia kolanem na głowę w stójce;
- "Slamy" i „docisk” głową lub łokciem podczas techniki rzutowej;
- Kręcenia głową za kask, zahaczania się i ciągnięcia za kask.

4. Z uwagi na bezpieczeństwo w kategoriach wiekowych dzieci (6-11lat)

techniki dopuszczone poza tzw. stójką to tylko trzymanie i dźwignie proste.

Całkowicie zabronię się tzw. techniki slam i techniki ukierunkowane na

kark.

III. Grappling Gi (Ne-waza).

1. Walka w Gi.

2. Techniki dozwolone:

- Sprowadzenia do parteru, rzuty;
- Dźwignia prosta na staw skokowy (taktarov);
- Dźwignia prosta na staw kolanowy (balacha na kolano);
- Klucz na stopę;
- Przekładanie nogi przez linię biodra przy walce gardą;
- Ucisk na żebra/kark/szyję;
- Duszenia trójkątne;
- Duszenie zza pleców;
- Duszenia z chwytu ręka głowa – trójkąt ramieniem, anakonda;
- Duszenie ezekiel;
- Dźwignia prosta na staw łokciowy, kimura, americana;
- Dźwignia prosta na nadgarstek;
- Duszenia gilotynowe;
- Omoplata;
- Gogoplata.

3. Techniki niedozwolone:

- Uderzenia i kopnięcia;
- Wykończenie dźwigni lub duszenia bez kontroli nad siłą i szybkością aplikowania techniki bez dania szansy na poddanie się przed kontuzją;
- Skrętówki;
- Wszystkie dźwignie na kręgosłup, włączając w to dźwignie skrętne (twister) i krucyfiksy, podwójne nelsony;
- Obalenie nożycowe;
- Tzw. slamy (rozbitcia o matę);
- Rzuty z dociskiem;

- Zaciskanie palców na tchawicy, nacisk stopą itp.
- Zakrywanie nosa dłonią, duszenie przy pomocy pasa obi, intencjonalne dotykane ręką twarzy.

IV. Kata.

Oceniana jest pewność ruchu, szybkość, precyzja ruchu, prezentacja i postawa. Zgodność z kata JUJUTSU JAPONSKIEGO.

-W innych przypadkach zawodnik musi przedstawić formę w formie wydruku pdf lub filmu wideo potwierdzającego istnienie kata. Wymagane jest podanie imienia, nazwiska oraz nazwy szkoły oraz kata. Przed zawodami w formie pisemnej, jeżeli jest to kata niefederacyjne.

V. TANBO BRON JUJUTSU (drewniana, dla dzieci w formie piankowej).

1. Zasady punktacji:

- a. punkty są przyznawane za trafienie w głowę, korpus, udo.
- b. za każde trafienie 1. punkt;
- c. walka dotyczy się do zdobycia 3. punktów przez jednego zawodnika.
- d. po każdym punkcie zawodnicy wracają na miejsca startowe. Za akcje zawodnika jest przyznawany tylko 1. punkt.