



# ДЖИУ-ДЖИТСУ НЕВАЗА СВОД ПРАВИЛ

Общие правила проведения  
соревнований и руководство по  
формату соревнований

## ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ ЯЗЫК

Неофициальная версия только для целей обучения



Версия 2.7

[www.jjau.org](http://www.jjau.org)



Это руководство было создано при дружеской поддержке Азиатского Союза Джиу-джитсу (JJAU).

Оно содержит официальные Правила соревнований по дисциплине Не-ваза джиу-джитсу и было утверждено Международной федерацией джиу-джитсу (JJIF) в августе 2015 и полностью обновлено в 2024.

Все права на тексты и изображения принадлежат JJAU.

[www.jjif.sport](http://www.jjif.sport)

[www.jjau.org](http://www.jjau.org)



Раздел 1	Зона соревнований	5
Раздел 2	Тренеры	7
Раздел 3	Форма для соревнований и персональные требования	9
	Форма для соревнований Ги	12
	Правила размещения нашивок на Ги	13
	Форма для соревнований НО ГИ	14
Раздел 4	Возрастные группы, продолжительность поединка и весовые категории	15
	Продолжительность поединка в возрастной группе	16
	Весовые категории U16 и старше	17
	Весовые категории U14 и младше	18
Раздел 5	Рефери	19
	Полномочия Рефери	20
	Мат Рефери и Видео Рефери	21
	Система Обращений за видеоповтором (Челлендж)	22
Раздел 6	Секретариат	23
Раздел 7	Жесты и ход поединка	25
	Ход поединка	26
	Файт и Стоп	28
	Наказания и дисквалификация	29
	Прочие жесты	30
Раздел 8	Руководство по присуждению Баллов и Преимуществ	31
	Руководство	32
	Баллы	33
	Преимущества (Эдвантеджи)	34

Раздел 9	Оцениваемые Действия и Позиции	35
	Тэйкдаун	36
	Свип	38
	Проход Гарда	40
	Ни он белли	42
	Фулл Маунт	43
	Бэк контроль	45
Раздел 10	Сабмишн	46
Раздел 11	Нарушения и Запрещенные действия	49
	Порядок наказаний	50
	Незначительные нарушения	51
	Грубые дисциплинарные нарушения	54
	Грубые технические нарушения	55
	Ни Рипинг: Дисквалификация	56
	Ни Рипинг: Наказание	57
	Ни Рипинг: Нет нарушения	58
	Список запрещенных действий: открытые соревнования	59
	Список запрещенных действий: соревнования по рангу Поясов	60
	Примеры запрещенных действий	61
Раздел 12	Окончание Поединка	66
Раздел 13	Неявка и Отказ	68
Раздел 14	Травма, Болезнь, Несчастный случай	70
Раздел 15	Дивизионы по рангу Поясов или Опыту	72
Раздел 16	Определение медалистов	74
Приложение	Ключевые определения	76



# ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ПО ДЖИУ-ДЖИТСУ

С упором на борьбу в партере, высшая цель соревнований по джиу-джитсу (Не ваза) - победить Сабмишн, определяемым как принуждение противника к сдаче с использованием разрешенного удушающего приема или болевого захвата.

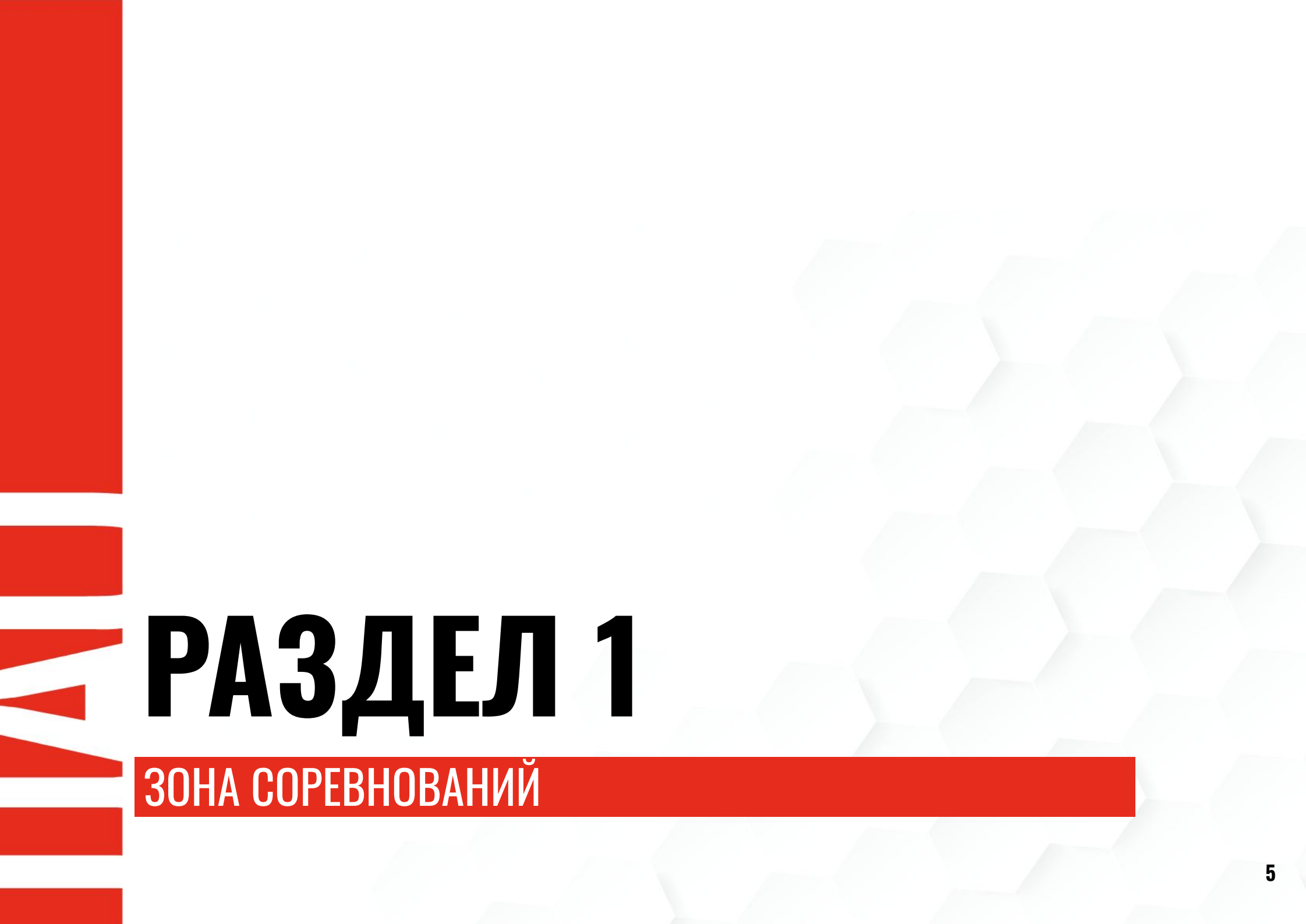
Цель двух спортсменов-соперников превзойти другого в спортивной манере в соревновательном поединке, состоящем из бросков, Тэйкдаунов, прогресса в позициях, техник контроля и Сабмишн в положения стоя или в партере.

В соревновательной форме может использоваться либо традиционное кимоно (Ги), либо официально утвержденный комплект из рашгарда и шорт (Но Ги).

Для определения победителя в поединках, которые не заканчиваются Сабмишн, применяется официальная система подсчета баллов, которая поощряет применение техник джиу-джитсу для прогресса в наборе баллов и позициях контроля.

Этот руководство устанавливает правила и стандарты, которым необходимо следовать на официальных соревнованиях по джиу-джитсу, связанных с JJIF.

Если у вас есть вопросы или отзывы относительно правил и процедур соревнований, вы можете отправить электронное письмо по адресу [jiu-ref@jjif.org](mailto:jiu-ref@jjif.org).



# РАЗДЕЛ 1

ЗОНА СОРЕВНОВАНИЙ

# РАЗДЕЛ 1

## ЗОНА СОРЕВНОВАНИЙ

**1.1 Зона соревнований (соревновательная зона)** должна состоять из защитных матов, безопасных для соревнующихся на ней спортсменов, двух разных цветов для определения **зоны борьбы** и окружающей ее **зоны безопасности**.

**1.2 Зона борьбы** должна быть одного цвета и иметь размеры как минимум 8х8 метров.

**1.3 Зона безопасности** должна быть выложена снаружи из матов другого цвета, она окружает зону борьбы и должна быть шириной 1 м со всех сторон зоны борьбы.

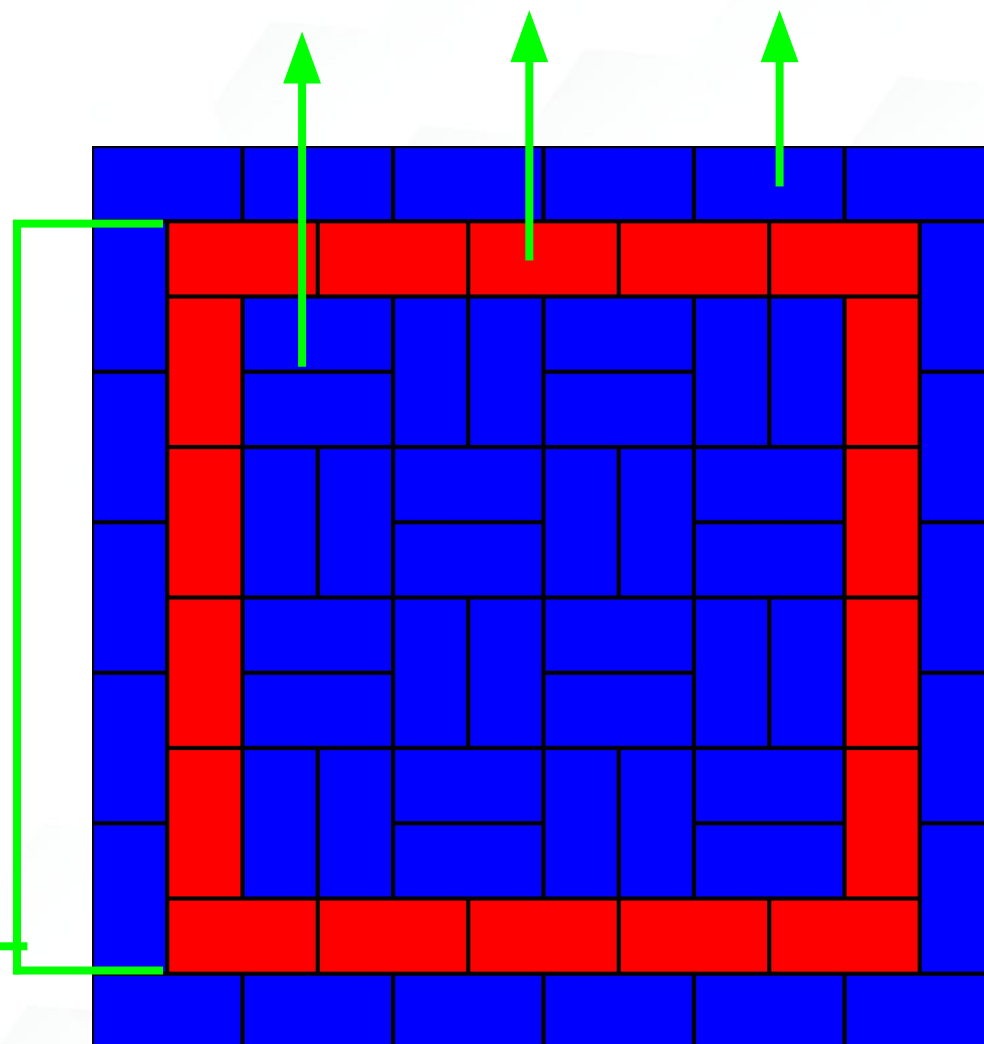
**1.4 Зона соревнований (соревновательная зона)** состоит из зоны борьбы и зоны безопасности. В целом зона соревнований должна быть как минимум 10х10 метров.

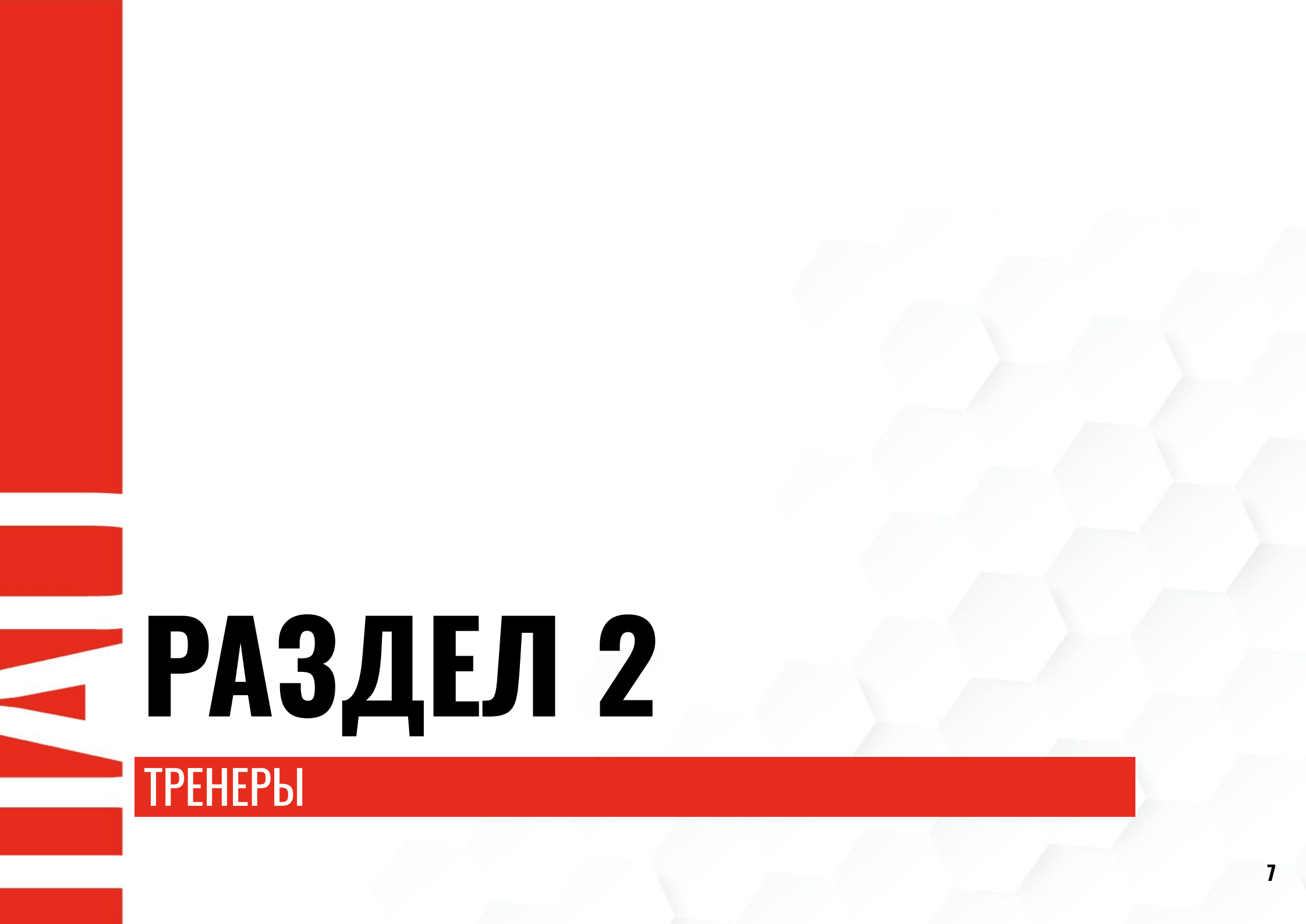
**1.5** Любые дополнительные маты, располагающиеся снаружи за зоной безопасности не считаются зоной соревнований. Соответственно, действия, которые происходят за зоной безопасности, не считаются частью поединка.

- Организаторам рекомендуется добавить эти дополнительные маты снаружи для уточнения зоны соревнований и защиты спортсменов.

**Зона соревнований (соревновательная зона) =  
Зона борьбы + Зона безопасности**  
(маты снаружи не считаются зоной соревнований)

**Зона борьбы    Зона безопасности    Аутсайд**





# РАЗДЕЛ 2

ТРЕНЕРЫ

# РАЗДЕЛ 2

## ТРЕНЕРЫ

**2.1** Только **одному тренеру** разрешается сопровождать и секундировать спортсмена за границей зоны соревнований.

- Тренер должен **сидеть** на предназначенном для него стуле или в кабине за исключением случая подачи Обращения за видеоповтором.
- Тренеры **не должны использовать** мобильные телефоны или **снимать фото/видео** или использовать другие электронные устройства на площадке для соревнований.
- Спортсмен **не должен разговаривать с тренером** во время поединка и получит наказание за это.

**2.2** Тренеры являются **ролевой моделью** и поэтому их поведение должно соответствовать кодексу боевых искусств и являться хорошим личным примером.

- За дальнейшей информацией, пожалуйста, обращайтесь к Кодексу Этики JJIF и Спортивному Кодексу.

**2.3** Тренер должен быть **одет соответствующим образом, полностью в спортивный костюм или классический костюм.**

- Во время предварительной части допускается **спортивный костюм** команды.
- Для финальных поединков тренер должен носить **классический костюм.**
- Тренер не должен носить **головной убор.**
- На некоторых соревнованиях организаторами может быть введен специальный дресс-код для тренеров.
- Тренерам, не соблюдающим необходимый дресс-код, не будет разрешено сопровождать спортсменов или их попросят покинуть площадку для соревнований.



Тренер в спортивном костюме команды

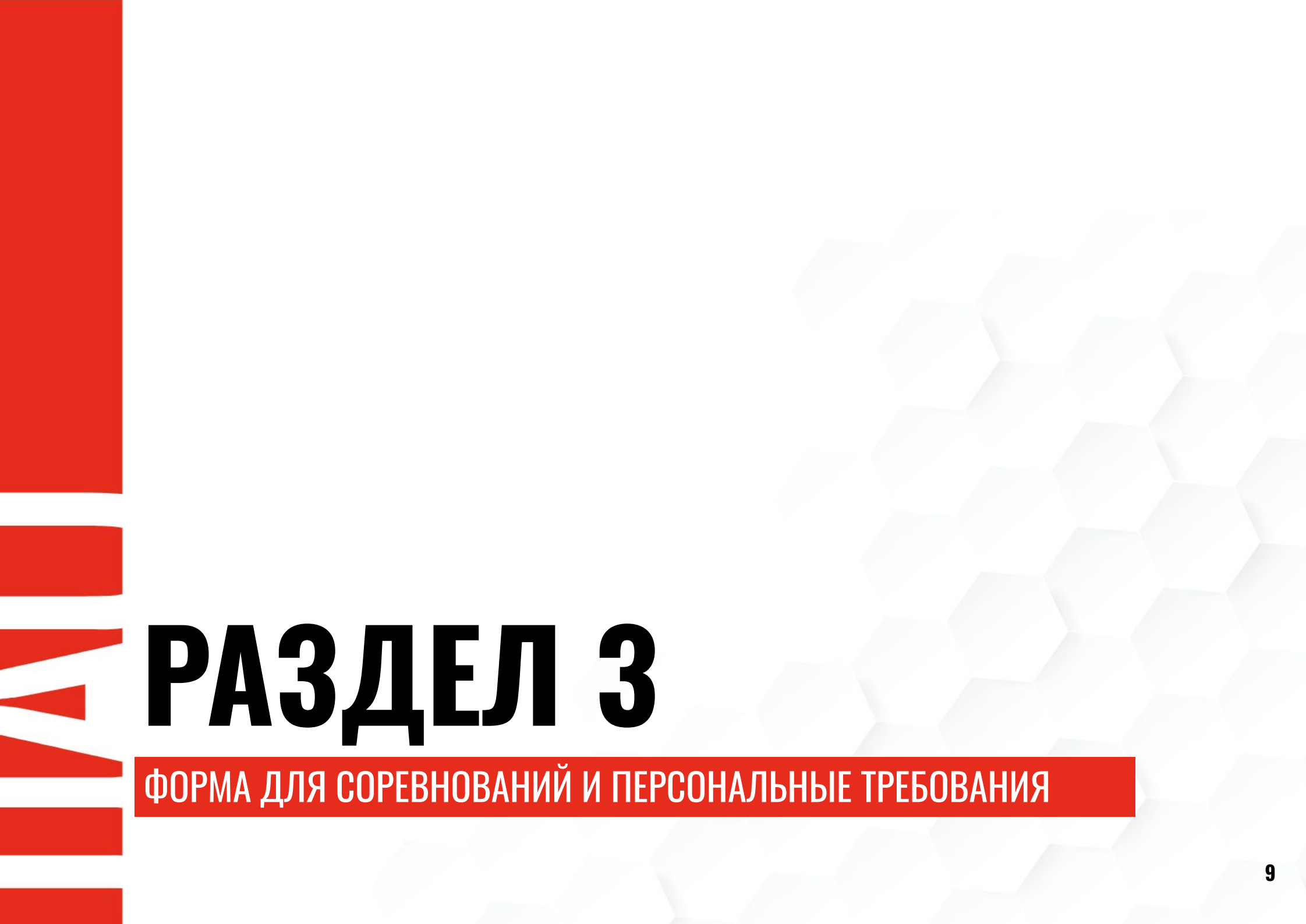


Тренер в костюме (финалы)

**2.4** Если тренер демонстрирует **оскорбительное или деструктивное поведение** по отношению к спортсменам, судьям, персоналу соревнований, зрителям или кому-либо еще, рефери может принять решение об удалении его из зоны соревнований до окончания поединка.

- Если неприемлемое поведение продолжается, организатор может удалить тренера из официальной зоны турнира.

**2.5** За рефери и организаторами остается право удалить с места проведения соревнований любого нарушителя порядка.



# РАЗДЕЛ 3

ФОРМА ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ И ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

# РАЗДЕЛ 3

## ФОРМА ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ И ПЕРСОНАЛЬНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

### 3.1 Официальная форма для соревнований в формате Ги:

- Чистое белое Ги для джиу-джитсу хорошего качества из хлопка.
- Материал Рип-стоп разрешается только для штанов, но не для куртки.
- Ги должно подходить спортсмену по размеру и материал должен давать возможность для захвата.
- Красный или синий пояс соответствующего размера и из соответствующего материала.
- Спортсмены-женщины должны носить в основном белый или черный рашгارد под куртку Ги, для соревнований среди мужчин - по желанию.
- Размеры и особенности Ги на **странице 14**.

### 3.2 Официальная форма для соревнований в формате Но Ги:

- Один плотно сидящий по размеру раш-гارد в основном красного цвета и второй - в основном синего цвета.
- Рашгارد может быть с короткими или длинными рукавами, но не без рукавов.
- Не допускается смешение на рашгарде красного и синего цветов
- Спортивные шорты (черные или того же цвета что рашгарт), которые достигают как минимум середины бедра, но не ниже коленей.
- Не должно быть молний, пуговиц, или других твердых деталей, карманы должны быть плотно зашиты.
- Размеры и особенности формы Но Ги на **странице 14**.

### 3.3 Длинные волосы должны быть завязаны мягкой резинкой для волос.

### 3.4 Участники должны носить эластичное нижнее белье.

- Гладкие черные компрессионные леггинсы разрешаются с учетом следующего:
  - Соревнования Ги: не должны быть длиннее штанов.
  - Соревнования Но Ги: не должны быть длиннее лодыжки или закрывать любую часть стопы.

### 3.5 Следующее разрешается:

- Мягкие эластичные суппорты (для колена, голеностопа, плеча или локтя), которые не мешают захвату или контролю.
- Спортивный черный или белый эластичный хиджаб для женщин.
- Спортивный тейп, зафиксированный непосредственно на коже спортсмена способом, который не дает ему никаких несправедливых преимуществ.

### 3.6 Следующее не разрешается и должно быть удалено:

- Любой вид ювелирных украшений, ожерелья, пирсинг, наручные часы или любые другие аксессуары.
- Любые головные уборы, маски, очки.
- Любые спортивные суппорты, часть которых сделана из металла или твердых материалов и которые могут травмировать противника.
- Любые носимые на теле или в одежде предметы (например, мобильные телефоны, кошельки и пр.)
- Любые острые предметы, включая швейные булавки на форме.
- Любое, что рефери или организаторы сочтут опасным для спортсменов.
- Рефери имеет решающее слово о том, что что-либо является у спортсмена не соответствующим требованиям.



**3.7** Если во время поединка будет обнаружено, что спортсмен не носит соответствующее нижнее белье или имеет что-либо опасное для противника, он будет **дисквалифицирован**.

**3.8** На соревнованиях должен быть контроль формы для каждого спортсмена перед поединком.

- Форма спортсмена должна соответствовать официальным стандартам, и он должен пройти проверку формы, прежде чем будет допущен к поединкам.
- Рефери проводит заключительную проверку формы.
- Если спортсмен был уведомлен, что его форма не соответствует указанным требованиям, у него будет возможность заменить ее в установленное время.
- В случае невозможности замены на приемлемую спортивную форму, его противнику будет присуждена победа в связи с неявкой.
- Если в результате перепроверки спортсмену будет необходимо заменить часть формы, он получит наказание за затягивание времени.
- Если рефери приходится просить спортсмена удалить любой неразрешенный или любым способом затягивающий начало поединка предмет, спортсмен получит наказание.

**3.9** На каждом соревновании каждый спортсмен должен иметь возможность встать на весы до окончания установленного **времени взвешивания**.

**3.10** Спортсменам разрешается взвешиваться без суппортов или ортезов для коленей, локтей или других суставов, но они должны надеть их к моменту проверки формы.

**3.11** Спортсмен, чья форма **не соответствует официальным требованиям** и составу, не будет допущен к поединку. Рефери должен дать ему наказание за затягивание матча или соревнований.

**3.12** **Нашивки** могут располагаться только в установленных местах Ги, как изображено на рисунках **на странице 13**.

- Нашивки должны быть из хлопковой ткани и хорошо пришиты.
- Все нашивки, которые плохо пришиты, или располагаются на не установленных местах Ги, должны быть удалены инспектором формы.
- Нашивка с наименованием спонсора/бренда должна располагаться на нижней передней части штанов Ги (в соответствии с рисунком). Она должна быть из тонкой ткани и не должна быть вышита, с максимальным размером 36 кв.см.

**3.13** Спортсмены должны соблюдать соответствующую гигиену:

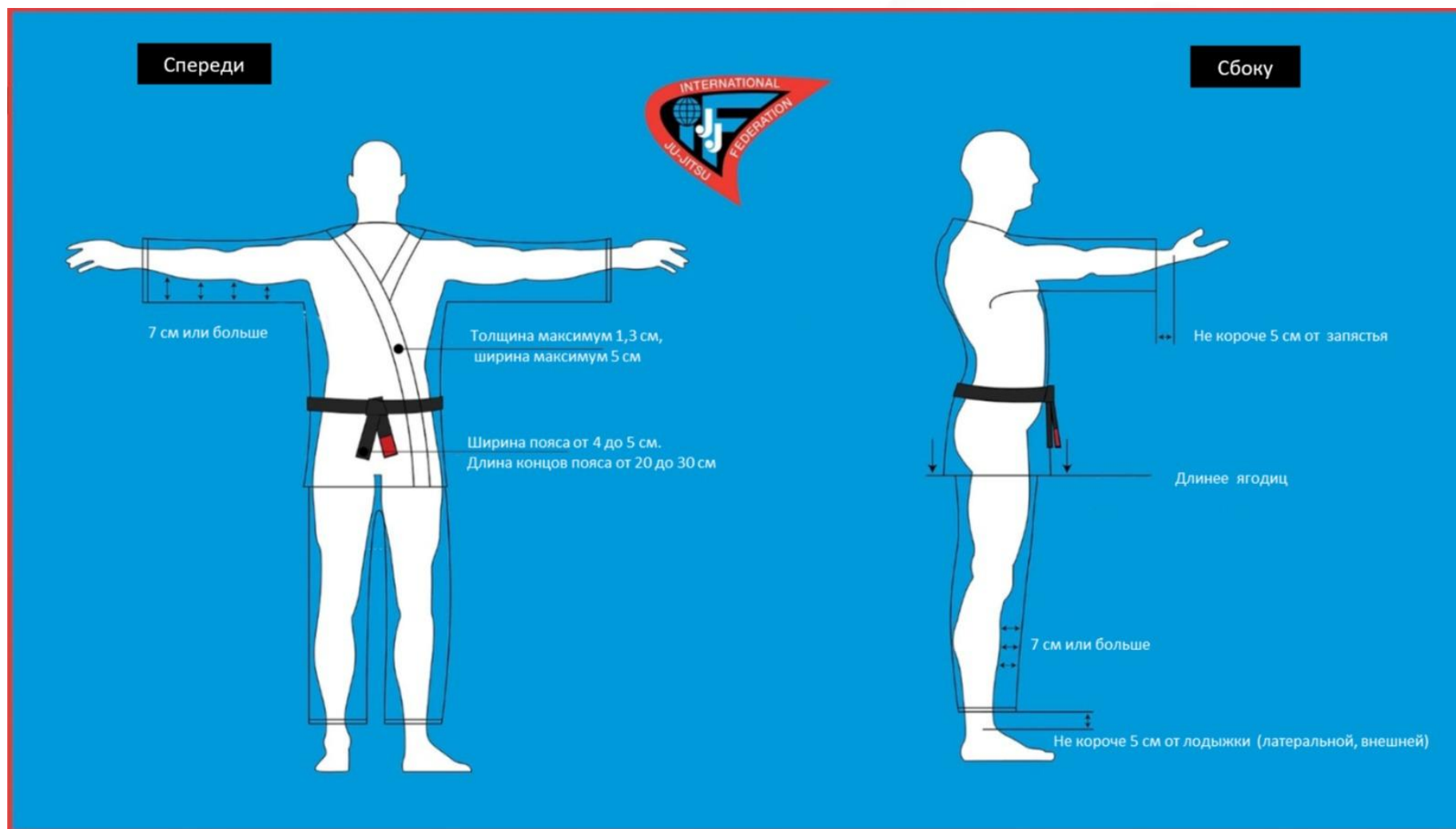
- Ногти должны быть коротко пострижены.
- Спортсмен должен быть чистым и принявшим душ до соревнований.
- В случае видимых повреждений кожи, сыпи, инфекции или каких-либо других заболеваний, врач должен быть проинформирован и за ним остается принятие решения о том, может ли спортсмен участвовать в соревнованиях.
- Вне площадки для соревнований спортсмены должны ходить в обуви.
- Форма для соревнований должна быть чистой и сухой до старта соревнований и не должна плохо пахнуть.

**3.14** **Ответственностью** каждого спортсмена является:

- Соответствовать весу весовой категории своего дивизиона в установленное время.
- Придерживаться должной гигиены и ухода.
- Носить чистую и презентабельную форму, которая соответствует официальным стандартам, с правильным цветом пояса и рашгарда для данного поединка.
- Понимать правила соревнования, которые будут применяться для его возраста или ранга пояса.
- Явиться и быть готовым соревноваться, когда его вызовут.
- Слушать и следовать инструкциям рефери.

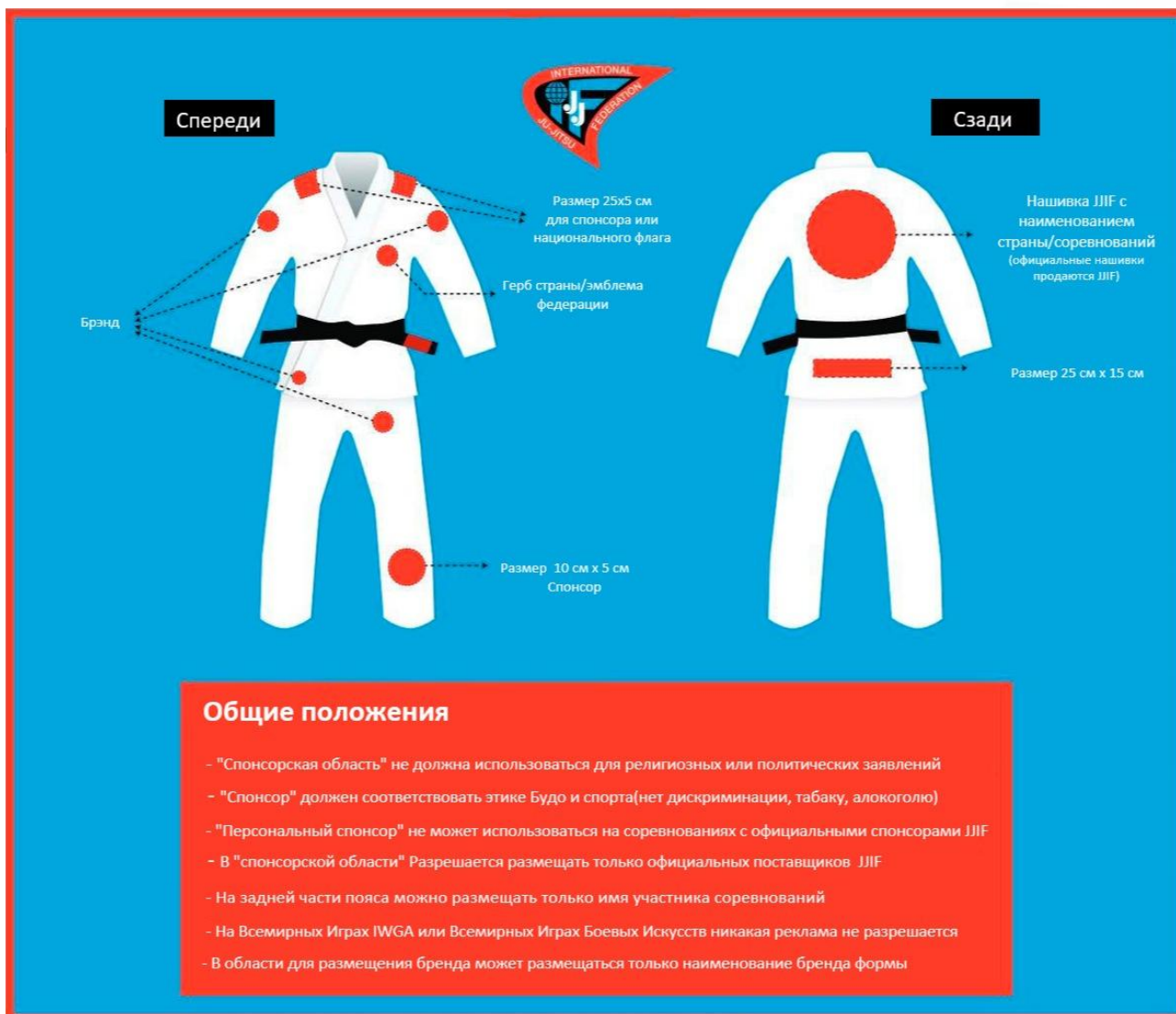
# РАЗДЕЛ 3

## РУКОВОДСТВО ПО ФОРМЕ (ГИ)



# РАЗДЕЛ 3

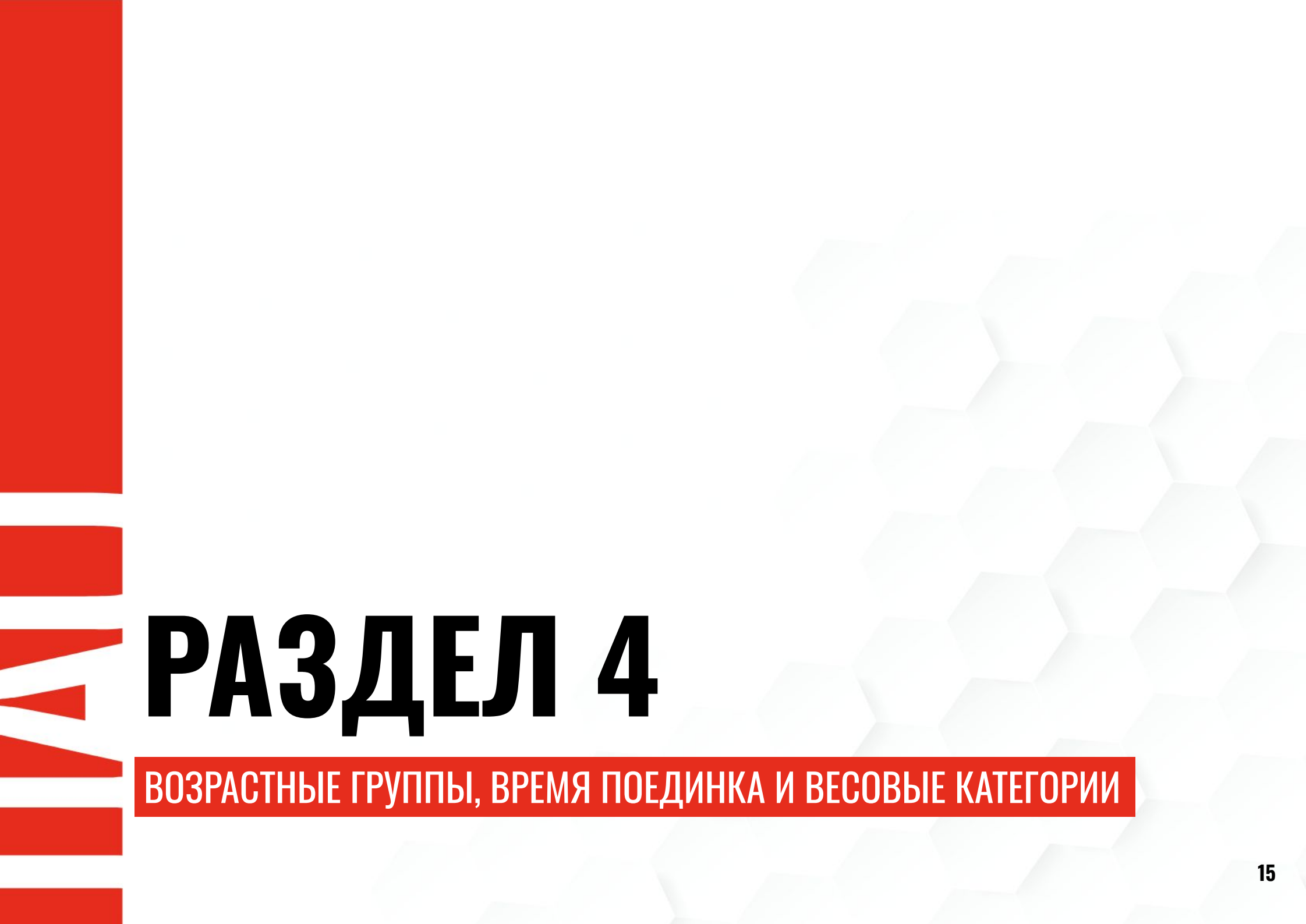
## РУКОВОДСТВО ПО РАСПОЛОЖЕНИЮ НАШИВОК



# РАЗДЕЛ 3

## РУКОВОДСТВО ПО ФОРМЕ (НО ГИ)





# РАЗДЕЛ 4

ВОЗРАСТНЫЕ ГРУППЫ, ВРЕМЯ ПОЕДИНКА И ВЕСОВЫЕ КАТЕГОРИИ

## РАЗДЕЛ 4

### ВОЗРАСТНЫЕ ДИВИЗИОНЫ, ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПОЕДИНКА И ВЕСОВЫЕ КАТЕГОРИИ

**4.1** Возраста и весовые категории устанавливаются в соответствии со **Спортивным Кодексом JJIF**.

**4.2** Продолжительность поединка устанавливается в зависимости от возрастной категории.

**4.3** Для одного и того же спортсмена должен быть перерыв между поединками как минимум **5 минут**. В случае если следующий поединок за медаль, то перерыв должен быть **10 минут**.

**4.4** Спортсмены, которые достигают установленного для возрастной категории возраста **в календарном году, в котором проводятся данные соревнования** (с 1 января по 31 декабря), считаются принадлежащими к этой возрастной категории, даже если соревнования проводятся до их дня рождения в этом году.

- Исключение для спортсменов возрастной категории **U 21** и взрослых, в которых спортсмену должно исполниться как минимум 18 лет на дату соревнований.

**4.5** Спортсмен может участвовать только **в одной возрастной категории** в данном соревновании. Даже если возрастные категории проводятся в разные дни, но в одном соревновании, спортсмен не может соревноваться в другой возрастной категории.

**4.6** Спортсмен может участвовать только **в одной весовой категории** в данном соревновании.

### ВРЕМЯ ПОЕДИНКА ДЛЯ ВОЗРАСТНОЙ ГРУППЫ

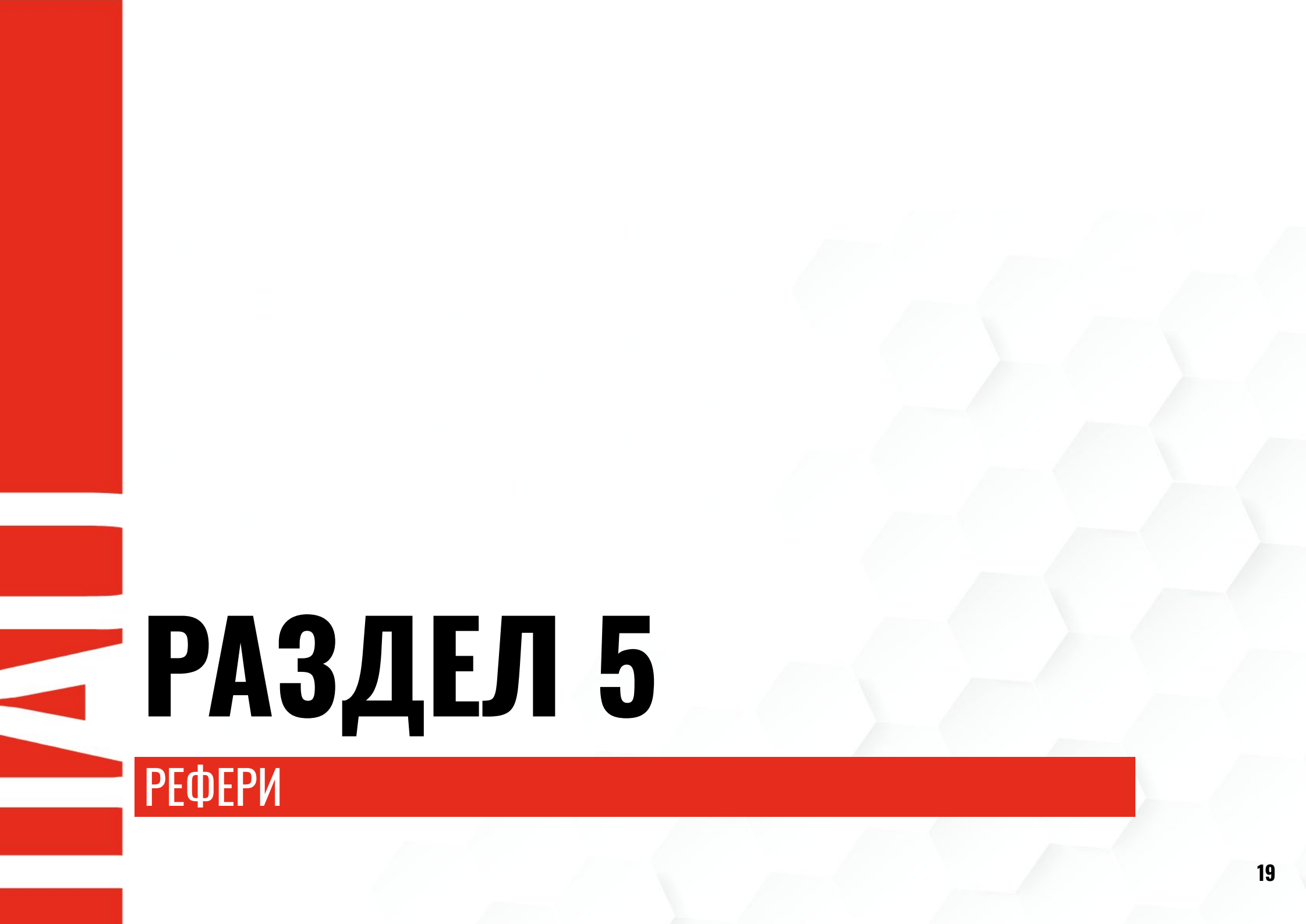
Категория	Возраст	Время поединка
Мастера	35 лет и старше	5 минут
Взрослые	18 лет и старше	5 минут
U21	18 - 20 лет	5 минут
U18	16 - 17 лет	4 минуты
U16	14 - 15 лет	3 минуты
U14	12 - 13 лет	3 минуты
U12	10 - 11 лет	3 минуты
U10	8 - 9 лет	1.5 минуты
U8	7 лет и младше	1.5 минуты

## ВЕСОВЫЕ КАТЕГОРИИ: U16 И СТАРШЕ

МУЖЧИНЫ			ЖЕНЩИНЫ		
Взрослые / Мастера/ U21	U18	U16	Взрослые / Мастера/ U21	U18	U16
		-40 кг			-32 кг
		-44 кг			-36 кг
	-48 кг	-48 кг		-40 кг	-40 кг
	-52 кг	-52 кг	-45 кг	-44 кг	-44 кг
-56 кг	-56 кг	-56 кг	-48 кг	-48 кг	-48 кг
-62 кг	-62 кг	-62 кг	-52 кг	-52 кг	-52 кг
-69 кг	-69 кг	-69 кг	-57 кг	-57 кг	-57 кг
-77 кг	-77 кг	-77 кг	-63 кг	-63 кг	-63 кг
-85 кг	-85 кг	+77 кг	-70 кг	-70 кг	+63 кг
-94 кг	+85 кг		+70 кг	+70 кг	
+94 кг					

## ВЕСОВЫЕ КАТЕГОРИИ: U14 И МЛАДШЕ

МУЖЧИНЫ			ЖЕНЩИНЫ		
U14	U12	U10	U14	U12	U10
-32 кг	-25 кг	-22 кг	-25 кг	-22 кг	-20 кг
-36 кг	-28 кг	-25 кг	-28 кг	-25 кг	-22 кг
-40 кг	-32 кг	-28 кг	-32 кг	-28 кг	-25 кг
-44 кг	-36 кг	-32 кг	-36 кг	-32 кг	-28 кг
-48 кг	-40 кг	-36 кг	-40 кг	-36 кг	-32 кг
-52 кг	-44 кг	-40 кг	-44 кг	-40 кг	-36 кг
-56 кг	-48 кг	-44 кг	-48 кг	-44 кг	-40 кг
-62 кг	-52 кг	+44 кг	-52 кг	-48 кг	+40 кг
-69 кг	+52 кг		-57 кг	+48 кг	
+69 кг			+57 кг		



# РАЗДЕЛ 5

РЕФЕРИ

# РАЗДЕЛ 5

## ПОЛНОМОЧИЯ РЕФЕРИ

**5.1** Рефери обладает **высшим авторитетом** в каждом поединке.

- Результат каждого матча, присужденный рефери, неоспорим.
- Субъективные интерпретации рефери в присуждении баллов, эдвантеджей или наказаний являются окончательными и не подлежат изменению.
- 

**5.2** Объявленный результат поединка может **быть изменен** только в следующих случаях:

- Если была **ошибка** в подсчете баллов или на табло.
- Если объявленный победителем в результате сабмишн спортсмен победил, используя **запрещенный** прием или действие, не замеченные рефери.
- Если спортсмен был **ошибочно дисквалифицирован** за применение разрешенного приема:
  - Если остановка поединка и дисквалификация произошел **до сдачи**, поединок возвращается в центр зоны борьбы, и спортсмен, который проводил прием, получает два балла.
  - Если сабмишн **завершился сдачей** до остановки поединка, спортсмен, который проводил его, объявляется победителем.

**5.3** В случае принятия неправильного решения рефери вследствие **неправильного применения правил**, приведенных в данном руководстве, для исправления результата должны быть соблюдены следующие условия:

- Рефери должен связаться с Рефери директором соревнований.
- Рефери, который судил поединок, должен принять окончательное решение, изменить результат или нет.
- Рефери директор должен связаться с центральным столом для уточнения хода сетки соревнований и изменить результат только в случае, если сетка соревнований не перешла в следующую стадию.

**5.4** Рефери обязан вмешаться в ход поединка и **остановить время**, если считает это необходимым..

**5.5** Рефери обязан следить за тем, чтобы спортсмены оставались в **соревновательной зоне**.

**5.6** В соревнованиях в **возрастной группе до 12 лет и младше** в случае проведения удушающего приема “Треугольник” или закрытого гарда рефери должен защитить позвоночник спортсмена, которого подняли над татами, располагаться со стороны его спины и быть готовым подхватить его в случае любого возможного падения.

# РАЗДЕЛ 6

## МАТ РЕФЕРИ И ВИДЕОРЕФЕРИ



Мат Рефери



Видео Рефери

**5.7 Мат рефери (МР)** должен находиться в соревновательной зоне и содействовать проведению поединка с ответственностью за инициативу в принятии решений и руководство спортсменами.

**5.8 Два (2) Видео рефери (ВР)** должны наблюдать “вживую” за ходом поединка (с возможностью в дальнейшем посмотреть повтор с использованием программы видеоповторов) и связываться с МР по радиосвязи если они хотят внести исправления.

- Если как **минимум один** из двух ВР согласен с интерпретацией МР, исправления не вносятся.
- Если **оба** ВР согласны с тем, что интерпретация МР должна быть исправлена, они доводят с использованием радиосвязи свое решение до МР и МР жестами должен внести исправления на табло (см. **Страницу 30**).

**5.9** Только МР имеет право присуждать или отменять **Эдвантеджи** за попытки **Сабмишн**, так как он наблюдает поединок ближе, чем ВР. Во всех других аспектах каждый ВР имеет такое же право на оценивание действий как МР.

- ВР может только предложить или посоветовать относительно Эдвантеджа за Сабмишн.
- Во всех остальных аспектах, каждый ВР имеет равное с МР право на интерпретацию.

**5.10** В случае, если три рефери не могут прийти к согласию по оценке действия, МР должен дать **среднюю оценку** между двумя другими.

- Пример: Один рефери считает, что были баллы, второй - что Эдвантедж и третий - что оценки нет. В этом случае присуждается Эдвантедж.

**5.11** В случае если спортсмен совершает **грубое нарушение** или получает **заключительное наказание**, МР сначала показать жест дисквалификации, прежде чем завершать поединок:

- Если хотя бы один из двух ВР согласен, решение подтверждается МР и он завершает матч и объявляет победителя.
- Если ВР не согласны с дисквалификацией, поединок продолжается.

**5.12** В случае Тай-брейка (равного количества всех оценок и наказаний) больше нет решения судей. Все поединки, в которых к окончанию времени равное количество баллов, эдвантеджей и наказания, продолжаются в **Голден Скор** (см. **12.4 на странице 67**)

# РАЗДЕЛ 5

## СИСТЕМА ОБРАЩЕНИЙ ЗА ВИДЕОПОВТОРОМ (ЧЕЛЛЕНДЖ)

**5.13** Система Челленджей (Обращений) дает возможность тренеру спортсмена оспорить данную МР интерпретацию.

- Чтобы подать Челлендж и запросить видеоповтор, тренер должен **встать, поднять карточку аккредитации и стоять**, пока МР не обратит внимание.
  - Если тренер садится обратно, то считается, что он отказался от подачи Челленджа.
- МР сначала должен дождаться пока спортсмены окажутся в **стабильной позиции** и остановить поединок, чтобы поговорить с тренером.
- МР информирует ВР о Челлендже, чтобы они могли **просмотреть запись поединка** и достичь согласия, принять обращение или отклонить его.
- Если Челлендж **принят**, **тренер** может еще подавать Челлендж относительно данного спортсмена.
- Если Челлендж **отклонен**, больше Челленджи относительно этого спортсмена подавать нельзя ни в течение матча, ни до окончания соревнований, за следующим исключением:
  - Тренер спортсмена, который борется за бронзовую или золотую медаль получает право снова подать Челлендж.

**5.14** Ограничения при подаче Обращений::

- Тренер может подавать Челлендж только по **самому последнему** действию или последовательности действий.
- Тренер **не может** подавать Челлендж по поводу:
  - Эдвантеджей или Сабмишн
  - Наказаний за пассивность
  - За любую последовательность, которая уже просматривалась ВР.
  - Тренер может сказать МР только какие баллы или действие он просит рассмотреть ВР и **не должен спорить** или **просить разъяснений**.

**5.15** МР не должен принимать устные обращения или протесты от тренера, если Челлендж подается неправильным образом, или право на Челлендж уже потеряно.

- МР может **удалить** из соревновательной зоны тренера, если он продолжает протестовать или спорить с решениями, не подавая в установленном порядке Челлендж.



# РАЗДЕЛ 6

СЕКРЕТАРИАТ

# РАЗДЕЛ 6

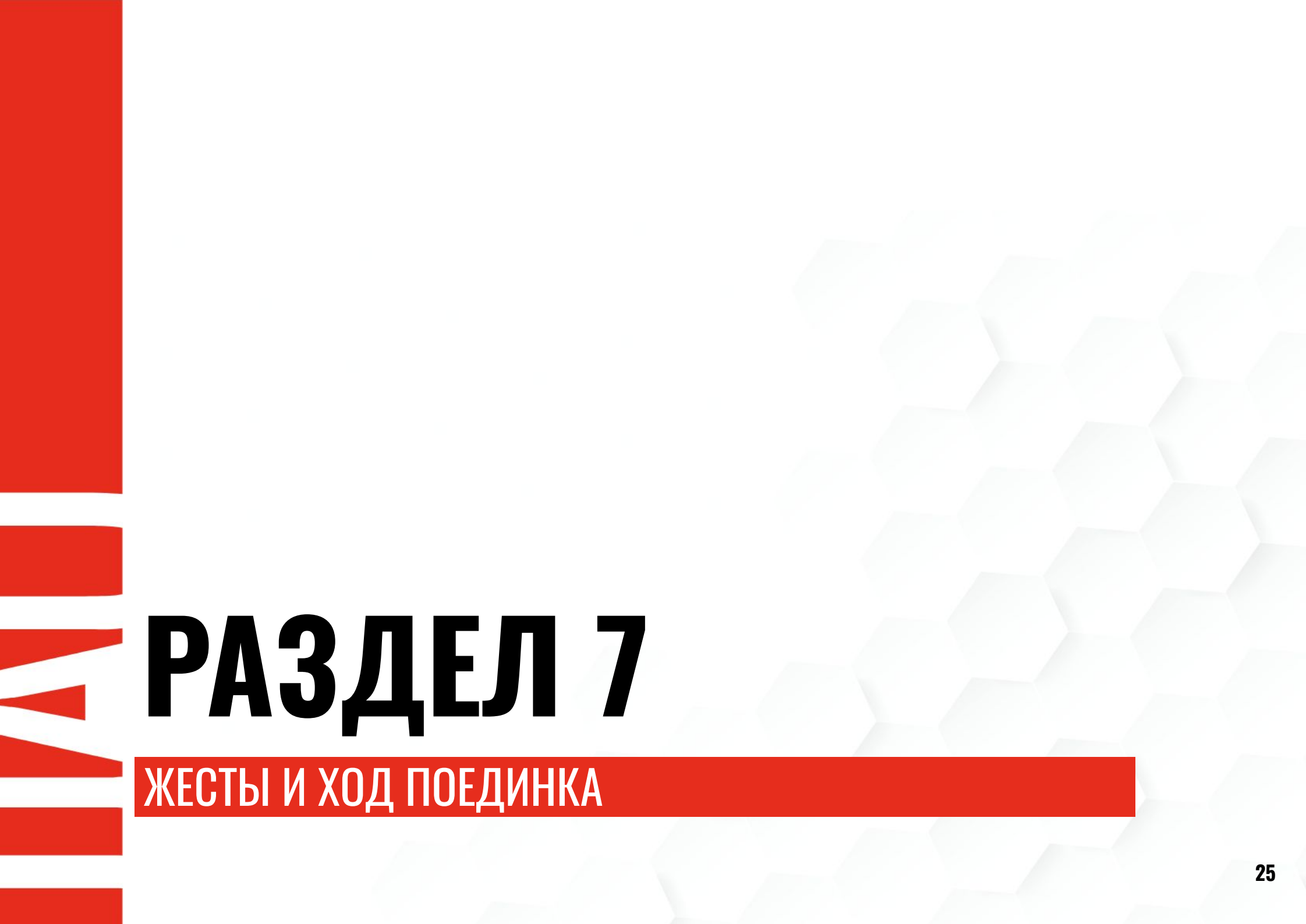
## СЕКРЕТАРИАТ

**6.1** Секретариат должен располагаться вблизи зоны борьбы **в видимости** для МР и спортсменов. По возможности секретариат должен находиться на противоположной от тренеров, спортсменов и зрителей стороне площадки.

**6.2** Секретариат должен состоять из **оператора табло**, предоставленного организатором, который отвечает за работу электронного табло. По усмотрению организатора может назначаться дополнительный персонал.

**6.3 Табло** должно располагаться в хорошей зоне видимости для судей, спортсменов, тренеров и зрителей.

**6.4** Секретариат должен проявлять **профессионализм** в течение всего времени и **следовать указаниям** рефери.



# РАЗДЕЛ 7

ЖЕСТЫ И ХОД ПОЕДИНКА

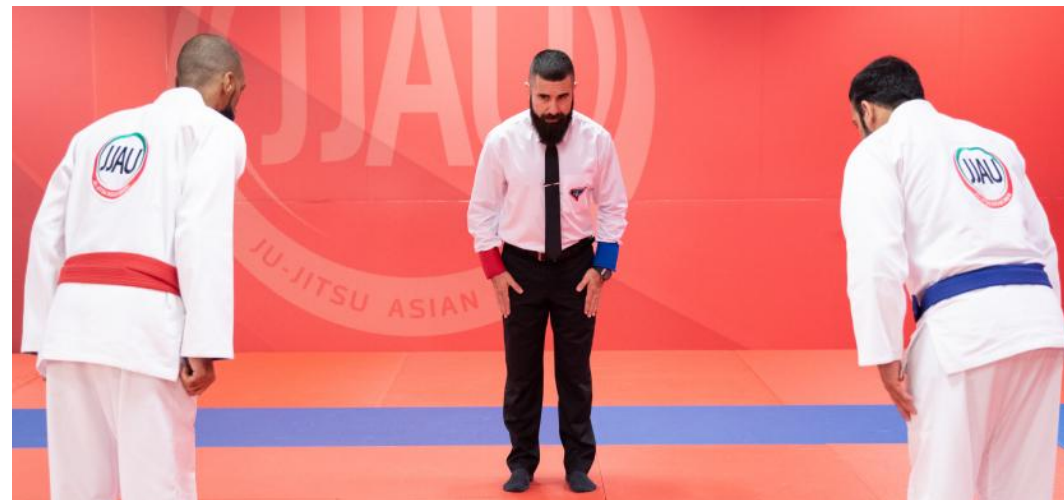
# РАЗДЕЛ 7

## ЖЕСТЫ И ХОД ПОЕДИНКА

**7.1** Спортсмены **начинают** в положении стоя примерно на расстоянии двух метров друг напротив друга в центре соревновательной зоны. Спортсмен с красным поясом или в красном рашгарде стоит справа от МР. Спортсменам дают команду выполнить поклон сначала рефери, а потом друг другу.



Мат Рефери вызывает спортсменов на площадку для соревнований



Спортсменам дана команда сделать поклон Рефери



Спортсменам дана команда сделать поклон друг другу



**7.2** Поединок начинается в положении стоя, после команды МР “Файт”.

**7.3** Спортсменам разрешается перейти вниз ( в гард или на колени) немедленно, как только они войдут в контакт, взяв захват за Ги или тело.

**7.4** Спортсмены могут контролировать и менять разные позиции, но они должны активно пытаться **атаковать или улучшать позиции.**

**7.5** Поединок должен проходить внутри **зоны борьбы.**

- Любое действие, которое выходит за соревновательную зону (а именно, за зону безопасности) должно быть остановлено и поединок возобновляется в положении стоя.

**7.6** Если две трети тел спортсменов находятся в **зоне безопасности в стабилизированной позиции**, которая может быть воспроизведена, МР останавливает поединок и возвращает спортсменов в центр в эту же позицию.

**7.7** Если спортсмен работает над завершением **оцениваемого действия**, находясь в **зоне безопасности**, МР должен ждать, чтобы дать возможность спортсмену сохранить позицию прежде, чем он остановит поединок.

- Если спортсмен достигает необходимых для оценки 3-х секунд контроля, МР останавливает поединок, присуждает баллы и возобновляет поединок в центре в той же позиции.
- Если действие выходит за соревновательную зону до истечения трех секунд контроля, МР объявляет преимущество (Эдвантедж) если оно достигнуто, и возобновляет поединок в центре в положении стоя.

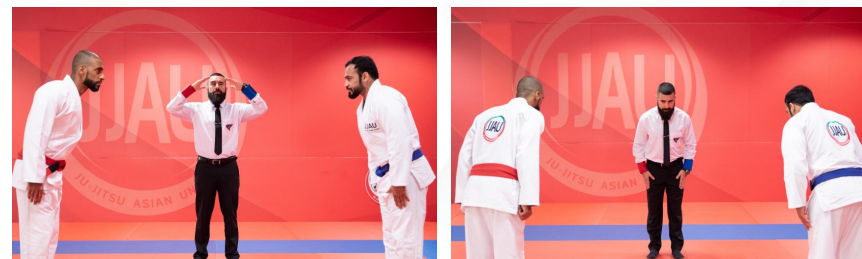
**7.8** Если спортсмены находятся в **зоне безопасности в положении стоя**, МР останавливает поединок и возобновляет его в центре в положении стоя.

**7.8** Если спортсмены находятся в **зоне безопасности в положении стоя**, МР останавливает поединок и возобновляет его в центре в положении стоя.

**7.9** Поединок **никогда** не должен возобновляться в положении Сабмишн.



Мат Рефери объявляет победителя в конце поединка



По окончании поединка спортсмены делают поклон друг другу, затем Мат Рефери до того, как покинуть соревновательную зону

## РАЗДЕЛ 7

### “ФАЙТ” И “СТОП”

**7.10** МР должен объявить “Файт!” чтобы начать поединок или возобновить его после остановки для инструктирования спортсменов.

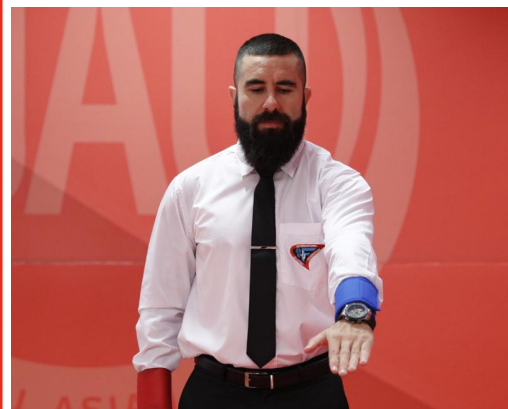


Чтобы начать или возобновить поединок: “Файт!”

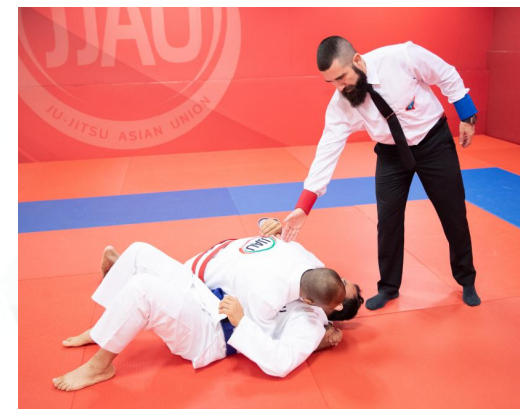
**7.11** МР должен объявить “Файт!” чтобы предупредить спортсменов об определении **пассивности (столлинга)** в положении внизу.

- МР указывает соответствующей рукой на спортсмена(ов), которого предупреждает (или **касается** его(их) спины, если они не видят рефери)).
- У спортсмена затем есть **десять (10) секунд** чтобы попытаться стать более активным и добиваться преимущества.
- Если один или оба спортсмена **остаются пассивными** после 10-секундного отсчета они получают наказание, и немедленно следующее предупреждение о пассивности.

Предупредить спортсмена о пассивности внизу “Файт!”



Жест для включения 10-секундного таймера пассивности для спортсмена



Рефери должен коснуться спортсмена, если ему не виден жест предупреждения

**7.12** МР должен объявить “Стоп!” чтобы остановить временно или закончить поединок в следующих случаях:

- Если оба спортсмена покинули зону борьбы и вышли в зону безопасности в **стабилизированной и легко опознаваемой позиции**, оба должны быть остановлены и направлены в середину зоны борьбы, чтобы продолжить его **из той же позиции**.
- В любом другом случае, если МР находит это необходимым (например, чтобы поправить ГИ, вынести судейское решение, в случае подозрения и/или опасности или травмы и т.д.)
- Если оба спортсмена покинули соревновательную зону (вышли за **зону безопасности**) в **нестабилизированной позиции, которую нельзя восстановить**, затем рефери возобновляет поединок в середине зоны поединка **в положении стоя**.
- Если один или оба спортсмена травмированы, потеряли сознание или заболели.
- В случае **Сабмишн** (спортсмен стучит, показывает другие знаки сдачи, закричал или не имеет возможности постучать, находясь под атакой удушающим или болевым приемом).
- Время **поединка** закончилось.

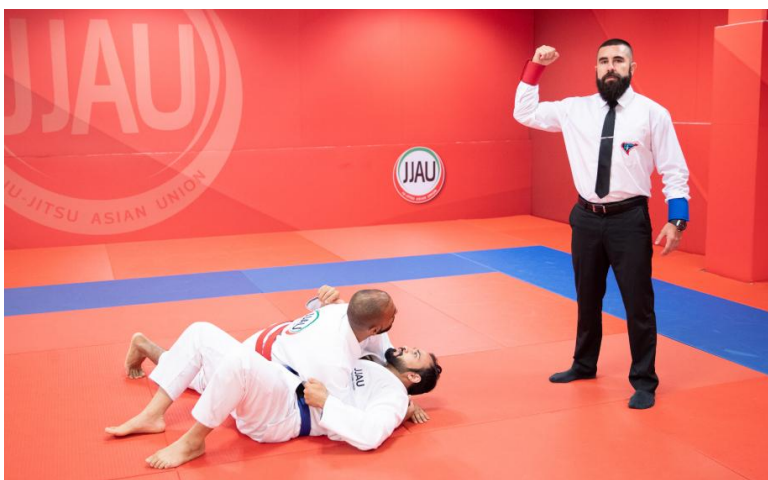
# РАЗДЕЛ 7

## НАКАЗАНИЯ И ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Дать наказание (незначительное нарушение): “Фол!”



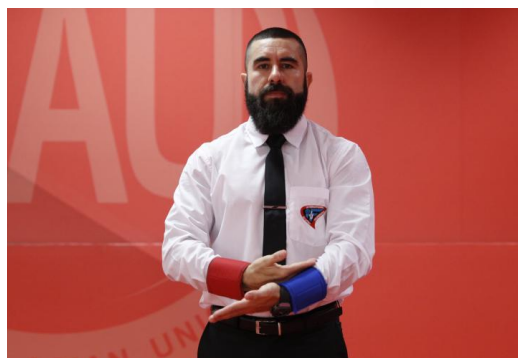
Рефери показывает на нарушившего правила спортсмена



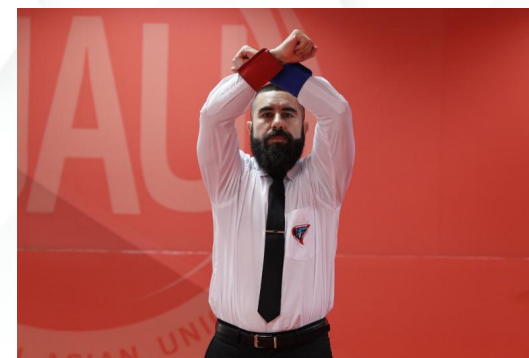
Referee gestures for a penalty to be given



Показать, что наказание было за уход (флиинг) или умышленный выход за соревновательную зону



Показать, что наказание было за неправильный захват за рукав или штаны



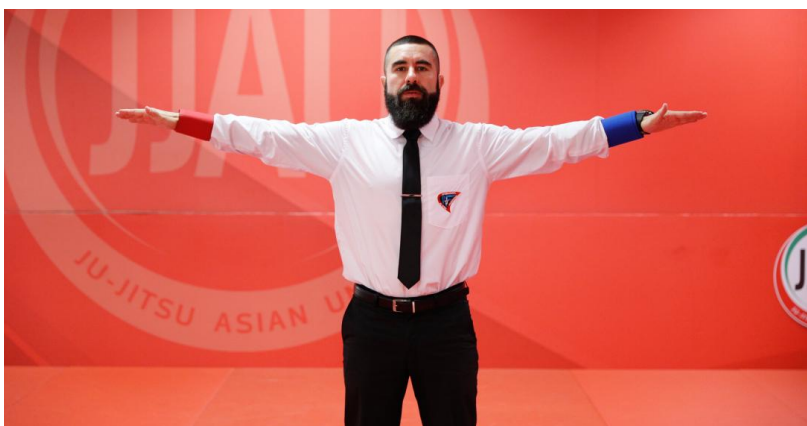
Жест для дисквалификации (и затем указать на нарушившего правила спортсмена)



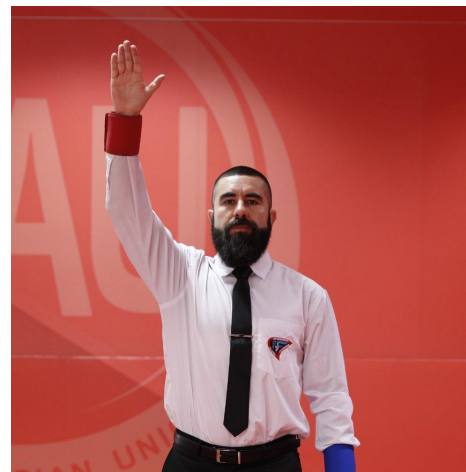
Проинструктировать спортсменов поправить ГИ  
(У спортсмена есть затем 20 секунд для завязывания штанов или пояса, или он затем получит наказание)

# РАЗДЕЛ 7

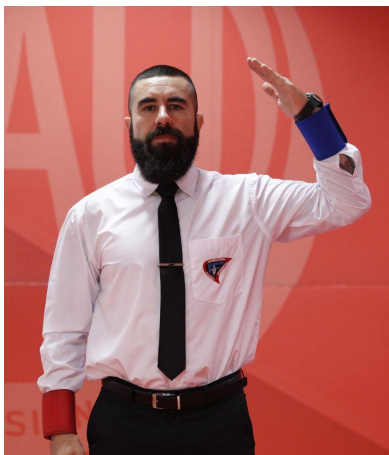
## ДРУГИЕ ЖЕСТЫ



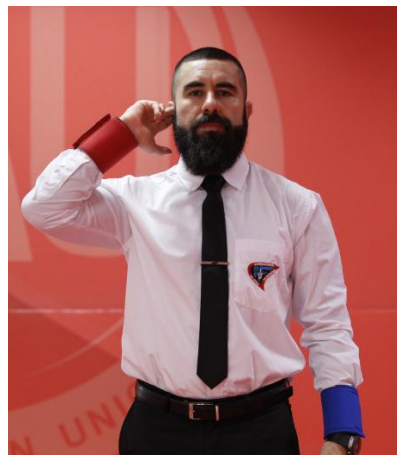
Остановить поединок: “Стоп!”



Показать, что спортсмен  
победил разрешенным  
Сабмишн



Отменить предыдущую  
оценку или наказание



Показать, что оценка  
изменена ВР



Проинструктировать спортсменов встать



Проинструктировать спортсменов вернуться вниз

# РАЗДЕЛ 8

РУКОВОДСТВО ПО ПРИСУЖДЕНИЮ БАЛЛОВ ИЛИ ПРЕИМУЩЕСТВ (ЭДВАНТЕДЖЕЙ)

# РАЗДЕЛ 8

## РУКОВОДСТВО ПО ПРИСУЖДЕНИЮ БАЛЛОВ

В Джиу-джитсу оценивается **прогресс** действий с последующим контролем доминирующих позиций, достигаемых спортсменом над противником в течение поединка или достижение **Сабмишн**. Оцениваемые действия и позиции должны стабилизироваться 3-х секундным контролем, для того чтобы за них были присуждены **баллы**. Если оцениваемое действие или позиция достигнуты, но не было стабилизации, спортсмену присуждается **Преимущество (далее Эдвантедж)**.

**Защитные** действия (такие как переворот из нижней позиции не из Гарда) не оцениваются.

Баллы или Эдвантеджи должны присуждаться за действия, достигаемые в **возрастающем** прогрессе позиций, и никогда за **отступление** из более доминирующей позиции в менее доминирующую.

Важно всегда отмечать, в каком положении действия начались и в каком закончились.

Принцип **непрерывности** - это указание на то, может ли действие в матче быть затем оценено. Должна быть непрерывная последовательность действий для достижения цели получения баллов в конце последовательности. Остановка в непрерывности означает, что в движении есть явная пауза и любая попытка добиться баллов была полностью предотвращена.



# РАЗДЕЛ 8

## БАЛЛЫ

**8.1** Баллы присуждаются всегда, когда спортсмен стабилизирует оцениваемое действие или позицию в течение трех (3) секунд.

МР определит и покажет количество присуждаемых баллов рукой соответствующего цвета спортсмену, который заслужил их.



**2 Балла**  
Тэйкдаун  
Свип  
Ни он белли



**3 Балла**  
Проход Гарда



**4 Балла**  
Фулл Маунт  
Бэк Маунт  
Бэк Контроль

**8.1.1** Если спортсмен **намеренно покидает** зону соревнований, чтобы избежать завершения противником оцениваемого действия или достижения оцениваемой позиции, ему присуждается **наказание**, а его противнику **два балла**.

- Порядок наказаний будет по-прежнему соблюдаться, и/или любой соответствующий эдвантедж или баллы также будут присуждены противнику, если это применимо.
- Если позиция была стабилизирована, перед тем как спортсмен покинул зону, и может быть восстановлена, МР может продолжить поединок в из этой позиции. В противном случае спортсмены продолжат из положения стоя.

**8.1.2** Баллы за достигнутые одновременно оцениваемые действия и позиции **складываются**, для этого рефери нужно только **единожды завершить трехсекундный отсчет времени** для одновременных оцениваемых действий.

- Баллы присуждаются за каждое оцениваемое действие, которое завершено в данной последовательности с тремя секундами стабилизации.
- Эдвантедж присуждается за каждое оцениваемое действие, которое достигнуто, но не было стабилизации на 3 секунды.

**8.1.3** Когда спортсмен делает попытку оцениваемого действия, **находясь под атакой** захватом на сабмишн, МР начинает трех-секундный отсчет стабилизации только после полного освобождения спортсмена от захвата и достижения им оцениваемого положения как определено.

- Если спортсмен, который уже попал в захват на сабмишн, совершает попытку оцениваемого действия и затем избегает захвата на сабмишн, достигая оцениваемой позиции хотя бы на мгновение, он не получает баллы или Эдвантедж за это действие.

**8.1.4** Если спортсмен **попадает под атаку** захватом на сабмишн, когда он уже пытается стабилизировать оцениваемую позицию, МР останавливает трехсекундный отсчет.

- Если спортсмен избегает попытки сабмишн или время поединка заканчивается, МР присуждает спортсмену Эдвантедж за каждую достигнутую на мгновение оцениваемую позицию. Эти Эдвантеджи присуждаются даже если спортсмены уже не находятся в той позиции, в которой трехсекундный отсчет был прерван. Если спортсмен избегает попытки сабмишн и восстанавливает оцениваемую позицию, новый трехсекундный отсчет будет необходим для того, чтобы присудить баллы за это. Эдвантедж будет присужден, если три секунды стабилизации не были достигнуты.

# РАЗДЕЛ 8

## ЭДВАНТЕДЖИ

**8.2** Эдвантедж присуждается, если спортсмен выполняет оцениваемое действие, но не может затем добиться трех секунд стабилизации.

Эдвантедж также присуждается за попытку проведения разрешенного Сабмишн, создающую реальную опасность для противника, определяемую как реальную возможность заставить его сдаться, потерять сознание или получить травму.

Эдвантедж должен присуждаться только в случае, если у спортсмена больше нет шансов завершить оцениваемое действие или попытка сабмишн была полностью предотвращена

**8.2.1** Только МР имеет право присуждать или отменять Эдвантеджи за попытки Сабмишн.

**8.2.2** Эдвантедж может присуждаться **даже после** окончания времени поединка, но до объявления результата, если все условия для присуждения Эдвантеджа имеются.

**8.2.3** Спортсмену, который выполняет одно или несколько оцениваемых действий, начатых, когда **он уже находился** под попыткой Сабмишн противника, присуждается только один Эдвантедж, если до окончания времени поединка он не смог полностью освободиться от Сабмишн.



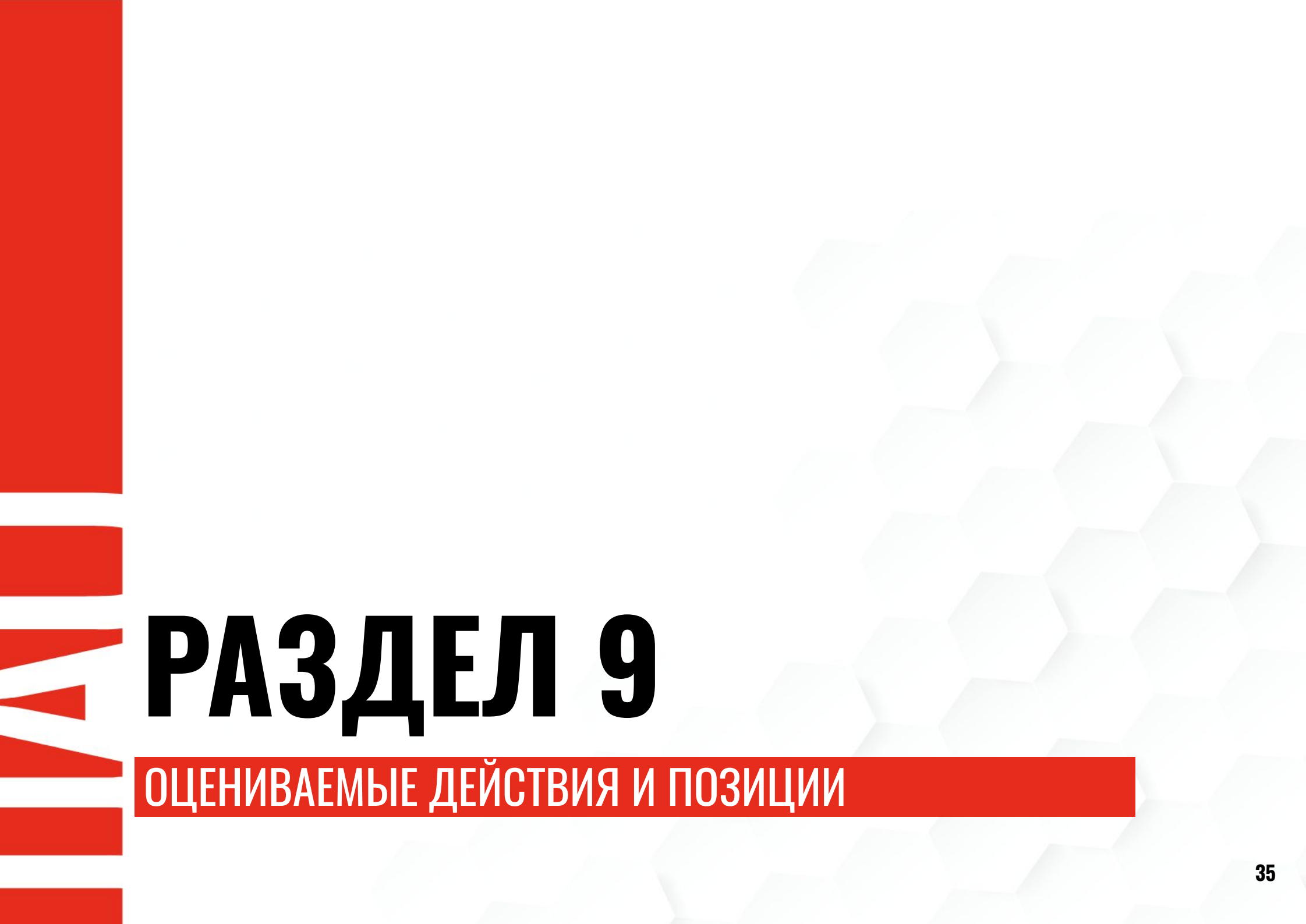
Жест для присуждения Эдвантеджа



Попытка Сабмишн должна создавать реальную опасность для присуждения Эдвантеджа



Эдвантеджи присуждаются только если больше нет шансов завершить оцениваемое действие или Сабмишн.



# РАЗДЕЛ 9

ОЦЕНИВАЕМЫЕ ДЕЙСТВИЯ И ПОЗИЦИИ

## РАЗДЕЛ 9

### ОЦЕНИВАЕМЫЕ ДЕЙСТВИЯ: ТЭЙКДАУН

**9.1** Тэйкдаун - это действие спортсмена начинающееся из положения стоя, принуждающее противника оказаться в положении внизу (на спине, боку или сидя) или на коленях/животе с контролем его бедер сзади за линией плеч. Для получения 2-х (двух) баллов за Тэйкдаун атакующий спортсмен должен достичь 3-х секундного контроля в позиции сверху (топ позишн).



Приземление как минимум на одно колено с контролем бедер сзади за линией плеч



Приземление плашмя на спину



Приземление на бок



Приземление сидя



**9.1.1** Когда спортсмен из положения стоя принуждает противника оказаться внизу **хотя бы на одном колене или на животе**, баллы присуждаются только если спортсмен, выполняющий Тэйкдаун, осуществил контроль бедер противника за линией плеч, с соблюдением правила трехсекундного контроля. Для получения баллов за Тэйкдаун не требуется заправлять ноги (“хуки”).

**9.1.2** Спортсмену, который начинает Тэйкдаун **до** того, как противник начинает выполнять “стягивание” в Гард(Pull Guard), присуждаются баллы за Тэйкдаун при условии соблюдения правила трех секунд.

**9.1.3** Если спортсмен держит **захват за ногу или штанину Ги** и противник **переходит в Гард** вниз, спортсмен, который держал захват, получает баллы за Тэйкдаун при условии соблюдения правила трех секунд.

**9.1.4** Если у спортсмена есть захват за ногу или штанину Ги противника и противник **запрыгивает в закрытый гард и остается на весу**, спортсмен, который захватил ногу, должен опустить своего противника на спину **в течение трех секунд** чтобы это считалось непрерывной попыткой Тэйкдауна.

- Если противника опустили после истечения трех секунд, баллы или Эдвантедж за Тэйкдаун не присуждаются.
- В дивизионах, где запрыгивание в гард запрещено, МР должен остановить действие и присудить наказание совершившему нарушение спортсмену, возобновить поединок в положении стоя и присудить два балла за Тэйкдаун.

**9.1.5** Если противник в результате Тэйкдауна приземляется **в зону безопасности**, спортсмен, проводивший Тэйкдаун, для получения баллов должен находиться двумя ногами в зоне поединка в момент начала проведения Тэйкдауна.

- Если спортсмен остается в зоне безопасности после Тэйкдауна, МР останавливает поединок только после трехсекундной стабилизации.
- МР тогда присуждает баллы и продолжает поединок с середины в той же позиции, в которой поединок был остановлен.
- Если позиция не была стабилизирована, присуждается эдвантедж за Тэйкдаун, если прочие условия соблюдены.

**9.1.6** Если противник, имеющий захват, переходит из положения стоя хотя бы на одно колено, только стоящий спортсмен может получить баллы за Тэйкдаун. **Встающий на колени спортсмен не получит баллы за Тэйкдаун**, если это не было непрерывным движением из положения стоя.

**9.1.7** Если противник переводит спортсмена вниз, используя бросок за одну или две ноги (сингл- или дабл-лег Тэйкдаун) и тот **успешно** проводит контрприем, только спортсмен, который проводил контр-прием, получает баллы.

- Если контрприем не завершился успехом, Эдвантедж или 2 балла должны быть присуждены противнику, первым начинавшему атаку с соблюдением правила трех секунд.
- Движение контрприема должно начаться до того, как противник бросит спортсмена.
- Если Тэйкдаун завершается до того, как начался контрприем, спортсмен, начинавший атаку первым, получает Эдвантедж, и любой последующий переворот нижним противником из Гарда будет считаться попыткой Свипа, а не Тэйкдауна.

**9.1.8 Нет оценки (баллов или Эдвантеджей) за Тэйкдаун:**

- Спортсмен, пытающийся выполнить Тэйкдаун после того, как противник **уже начал выполнять “стягивание” в Гард (Pull Guard)**, не получает оценку за это движение.
- Спортсмену, который защищаясь от Свипа, **возвращает противника** на спину или бок вниз **до истечения трех секунд** в положении стоя для обоих спортсменов не получает оценок за Тэйкдаун.
- Спортсмен, который защищается от **Бэк-контроля стоя**, в случае когда у противника одна или две ноги заправлены и **нога не касается татами**, не получает оценок за Тэйкдаун.
- Если спортсмен проводит Тэйкдаун и приземляется вне Гарда (например, в сайд контроль), но противник немедленно переворачивает его в нижнюю позицию, спортсмен, который проводил Тэйкдаун, получает Эдвантедж, а противник, который сменил позицию после приземления, не получает никаких баллов.

**9.1.9** Тэйкдауны **могут оцениваться** повторно если спортсмены возвращаются в положение стойки **без продолжения** поединка внизу.

# РАЗДЕЛ 9

## ОЦЕНИВАЕМОЕ ДЕЙСТВИЕ: СВИП

**Ключевое определение:** **Гард** определяется как использование одной или обеих ног в качестве контроля или блока, чтобы помешать противнику, находящемуся в верхней позиции, достичь доминирующего положения с удержанием верхней части тела соперника.

- Ноги не обязательно должны быть в контакте с противником (например Гард сидя против стоящего противника) до тех пор, пока ноги любым образом находятся между нижним участником и его противником.
- Спортсмен, который из Гарда переходит в положение на коленях или стоя без продолжения попытки оцениваемого действия, больше не считается находящимся в Гарде.
- Без непрерывности действий из позиции Гарда не могут быть оценены ни свип, ни проход гарда.

**9.2** Свип - это действие, когда спортсмен из позиции Гарда с непрерывностью меняет уровень на позицию сверху (Топ позишн), принуждая своего противника оказаться в позиции снизу (на спине, боку, сидя или на коленях/животе с контролем бедер сзади за линией плеч).

Два (2) балла присуждаются после трех секунд контроля в Топ позишн.



**9.2.1** Если спортсмен, пытающийся выполнить Свип, на мгновение принуждает противника оказаться в нижней позиции и достигает Топ позишн, но не может стабилизировать позицию в течение трех секунд, он получает **Эдвантедж**. Спортсмен не может получить Эдвантедж в следующих случаях:

- Если спортсмен, который инициировал Свип, заставивший противника потерять равновесие, не попытался затем достичь Топ позишн. .
- Если спортсмен провел Свип и достиг на мгновение Топ позишн, но добровольно покинул позицию и вернулся в Гард.



**9.2.2** Если спортсмен, выполняющий Свип, добивается позиции **Бэк контроль** с одной или двумя заправленными ногами ( “хуками”), а противник стоит хотя бы на одном колене, это считается успешной сменой уровня на Топ позишн и с соблюдением правила трех секунд присуждается оценка за Свип.

- Если один или два “хука” заправлены, также должны присуждаться баллы или эдвантедж за Бэк контроль с соблюдением правила трех секунд и техническим определением позиции Бэк контроль.

**9.2.3** Эдвантедж не присуждается за попытку Свипа, которая **начинается и заканчивается** в положении **50/50 гарда**. Однако, два балла будут присуждены, если смена уровня на Топ позишн будет выполнена с контролем в течение трех секунд.



Спортсмен(синий пояс) выполняет 50/50 Гард



Попытка Свипа



Свип отражен, сохраняется 50/50 Гард  
Гард  
НЕТ ОЦЕНКИ

**9.2.4** Дополнительные баллы одновременно присуждаются за успешный Свип, который заканчивается в позициях **Ни он белли, Фулл маунт, или Бэк маунт**, при условии выполнения требований технических определений каждой оцениваемой позиции и трехсекундной стабилизации.

**9.2.5** При попытке **Свипа** из любой позиции Гарда и переходе в положение стоя, поединок будет считаться проходящим **в стойке**, когда спортсмены находятся на ногах в течение трех секунд.

- Трехсекундный отсчет начинается когда один спортсмен стоит на **двух** ногах, а второй хотя бы на **одной**.
- Никто из спортсменов не стоит **на коленях**.
- После трех секунд в этой позиции, продолжение действий не считается происходящим из Гарда и любой из спортсменов может получить баллы за **Тэйкдаун**.



**9.2.6** Перевороты со сменой уровней из положения внизу на Топ позишн, **происходящие не из Гарда** не считаются Свипом и поэтому не могут быть оценены как Свип.

# РАЗДЕЛ 9

## ОЦЕНИВАЕМЫЕ ДЕЙСТВИЯ: ПРОХОД ГАРДА

**9.3** Проход гарда - это когда спортсмен непрерывно из положения сверху по отношению к противнику, находящемуся в положении Гарда, проходит полностью ноги противника в позицию доминирующего контроля сверху, удерживая противника на спине или боку и бедре на татами.

Три (3) балла присуждаются за успешный проход Гарда с трехсекундной стабилизацией.



**9.3.1** Дополнительные баллы **одновременно** присваиваются за успешный проход Гарда, который заканчивается в позициях **Ни он белли** или **Фулл маунт**, при условии выполнения требований технических определений каждой оцениваемой позиции и правила трех секунд.

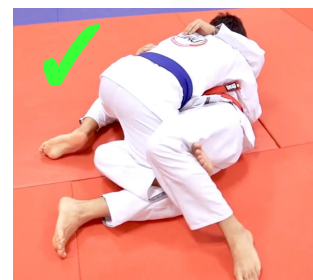


Guard Pass



Half Guard

**Ключевые определения:** **Топ Хаф гард контроль** - это когда верхний участник с одной захваченной в Хаф гард противником ногой, достигает позиции грудь к груди, прижимая спину противника к татами.



Позиция “Обратный Хаф гард” (слева) не считается позицией Топ Хаф гард контроля

**9.3.2** Если спортсмен, выполняя **попытку прохода** открытого или закрытого гарда, или в результате выполнения противником Хаф гарда из положения стоя, достигает **Топ Хаф гард контроля**, не может завершить проход Гарда, он получает **Эдвантедж** после потери позиции Топ Хаф гард контроля.

- Если верхний спортсмен попадает в Хаф гард прямо из свипа, произошедшего в ходе прохода Гарда противником, или в любой другой ситуации, не соответствующей определению выше, эдвантедж за Топ Хаф гард контроль не присуждается.
- Если спортсмен завершает проход Гарда, присуждаются только три балла за успешный последовательный проход, а Эдвантедж за Хаф гард не присуждается.

**9.3.3** Если спортсмен из Гарда вынужден уйти в “черепаху”, или на живот, или перевернуться на колени, чтобы избежать прохода Гарда, спортсмен, который пытается пройти Гард, получает Эдвантедж. Эдвантедж должен быть дан только когда попытка прохода не может быть завершена.



Попытка прохода Гарда



Противник уходит в “черепаху” чтобы избежать проход - Эдвантедж (контроль бедер необязателен)

**9.3.4** Если спортсмен из Гарда был вынужден или предпочел сделать кувырок назад в положение на коленях, участник, который пытался выполнить проход Гарда получит Эдвантедж только в случае контроля бедер в Топ позишн за плечами противника.



Участник из Гарда вынужден сделать кувырок назад



Пытающийся пройти Гард спортсмен достигает контроль бедер сзади за линией плеч.  
ЭДВАНТЕДЖ

**9.3.5** Если спортсмен, который почти прошел Гард, ставит ногу между ног или перед ногами нижнего противника, находящийся сверху получит оценку за проход Гарда из этого положения только в случае, если нижний участник примет позицию Гарда, в первую очередь контролируя или блокируя верхнего противника, используя ноги. В противном случае, оценки за проход Гарда не присуждаются.

**9.3.6** В случае Спайдер гарда - стопа на бицепсе: Если спортсмен, пытающийся проходить Гард, может поставить колено или голень на торс противника выше линии бедер, проходящий гард спортсмен будет считаться находящимся внутри защиты противника до тех пор пока нога на бицепсе нижнего противника остается выпрямленной.



- Пока баллы за проход Гарда не могут быть присуждены в этом случае. .
- Если нога на бицепсе согнулась, МР начинает отсчет трех-секундной стабилизации для возможности оценки прохода и позиции Ни он белли.

**9.3.7** Если верхний спортсмен достигает позиции прохода на время, достаточное для присуждения хотя бы Эдвантеджа, действие далее не считается происходящим из позиции Гарда. Поэтому любые перевороты от нижнего противника с момента прохода Гарда не могут оцениваться как попытки Свипа.

**9.3.8** Если проходящий Гард спортсмен заканчивает попытку прохода в положении грудью к спине сзади сидящего в Гарде атакуемого спортсмена, и не может завершить проход, присуждается Эдвантедж.

# РАЗДЕЛ 9

## ОЦЕНИВАЕМАЯ ПОЗИЦИЯ: НИ ОН БЕЛЛИ



**9.4** Позиция Ни он белли это когда один спортсмен из положения Топ позишн ставит колено или голень на или поперек живота, груди, ребер противника, который лежит на спине или боку.

Для получения оценки спортсмен должен быть развернут больше лицом к голове противника, чем к ногам, и другое колено не должно касаться татами.

За успешную стабилизацию позиции Ни он белли присуждаются два (2) балла.

**9.4.1** Если спортсмен из Топ позишн ставит колено или голень на живот, грудь или ребра противника, но **другое колено стоит на татами**, МР для того, чтобы присудить оценку, следит, сможет ли спортсмен завершить позицию в соответствии с ее техническим определением на 3 секунды.

- Если атакующий спортсмен вынужден уйти в другую позицию до того как баллы могут быть присуждены, или закончилось время, он получит Эдвантедж.

**9.4.2** Если спортсмен, который уже достиг позиции Ни он белли, **меняет** положение на позицию Ни он белли с другой стороны или **умышленно отступает** в прогрессии, и затем возвращается в Ни он белли, дополнительный счет не присуждается.

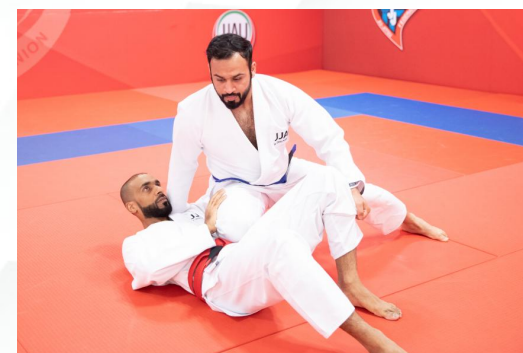
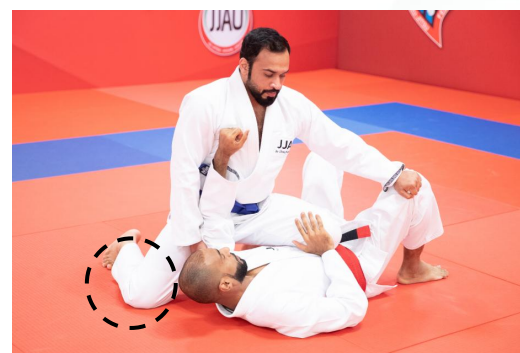
- Если спортсмен теряет позицию в результате сопротивления противника, оценка за Ни он белли может быть присуждена снова, в соответствии с правилом трех секунд и техническим определением позиции.



Колено на татами: ЭДВАНТЕДЖ  
если Ни он белли не будет завершен в соответствии с техническим определением



Развернувшись к ногам: НЕТ ОЦЕНКИ за Ни он белли



**9.4.3** Если спортсмен, который уже достиг позиции **Фулл маунт**, умышленно, либо под воздействием противника регрессирует к позиции Ни он беллид, оценки за Ни он белли не присуждаются

- Если соперник вынуждает спортсмена занять позицию, которая находится дальше по прогрессии (например, контроль сбоку, север-юг или Гард), оценка за Ни он белли может быть присуждена повторно в соответствии с правилом трех секунд и техническим определением.

# РАЗДЕЛ 9

## ОЦЕНИВАЕМЫЕ ПОЗИЦИИ: ФУЛЛ МАУНТ И БЭК МАУНТ



**9.5** Фулл маунт - это позиция, когда спортсмен в Топ позишн использует свои ноги чтобы обхватить (оседлать) туловище противника, который **лежит на спине или боку**, при этом ни одно колено не должно быть выше линии плеч противника, а под ним находится не более одной руки противника. У атакующего спортсмена могут быть либо оба колена на татами (классический Маунт), либо одно колено и одна ступня на татами (технический Маунт).

Бэк маунт - это позиция, когда спортсмен в Топ позишн использует свои ноги чтобы (обхватить (оседлать) туловище противника, который лежит на животе, при этом ни одно колено не должно быть выше линии плеч противника, а под ним находится не более одной руки противника.

Четыре (4) балла присуждаются за успешно достигнутую на три секунды позицию Фулл или Бэк маунт

**9.5.1** Фулл маунт и Бэк маунт признаются как две разные позиции и они считаются равными для прогресса в Бэк контроль как наиболее высоко оцениваемые позиции.

- Таким образом, четыре балла присуждаются каждый раз, когда достигается какая-либо из этих позиций, при условии соблюдения технического определения.
- Это относится и к каждому переходу спортсмена из Фулл маунта к Бэк маунту и наоборот.



Классический Фулл маунт



Технический Фулл маунт



Грейпвайн (досл.виноградная лоза) Фулл маунт



Фулл маунт с одной захваченной рукой



Back Mount

**9.5.2** Если спортсмен выполняет Фулл маунт или Бэк маунт, когда **обе руки соперника** будут зажаты под ним, МР продолжит наблюдать за тем, сможет ли спортсмен выполнить позицию в соответствии с техническим определением в течение трех секунд, чтобы присудить баллы

- Если атакующий спортсмен будет вынужден занять другую позицию до того, как будут заработаны очки или истечет время, он получит Эдвантедж

**9.5.3** Если спортсмен умышленно отступает из Фулл маунт или Бэк маунт и затем возвращается в ту же позицию, дополнительные оценки не присуждаются.

- Если спортсмен покидает позицию под воздействием противника, оценка(и) могут присуждаться снова, с учетом правила трех секунд и технических определений.



Обе руки захвачены: ЭДВАНТЕДЖ  
Если Фулл маунт не завершен в соответствии с  
техническим определением



Треугольник в Топ позишн: НЕТ ОЦЕНКИ



Обратный Фулл маунт: НЕТ ОЦЕНКИ

# РАЗДЕЛ 9

## ОЦЕНИВАЕМАЯ ПОЗИЦИЯ: БЭК КОНТРОЛЬ



**9.6** Бэк контроль - это позиция, когда спортсмен, находясь позади соперника, располагает обе ноги как контролирующие хуки пятками либо перед тазовыми костями, либо между ног соперника, с максимум одной захваченной рукой противника и "крюками" ниже линии плеч.

Для получения оценки ноги ни в коем случае не должны быть скрещены.

За стабилизацию позиции Бэк контроль в течение трех секунд присуждается четыре (4) балла.

**9.6.1** Если спортсмен, пытаясь выполнить Бэк контроль, заправляет только один хук, или скрещивает ноги или закрывает боди триангл, или обе руки противника захвачены под ноги (хуки), МР продолжает наблюдать, сможет ли спортсмен завершить позицию в соответствии с техническим определением в течение трех секунд, чтобы присудить баллы..

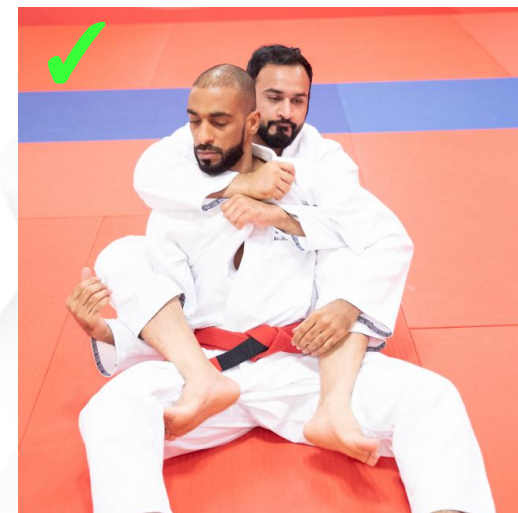
- Если атакующий спортсмен будет вынужден занять другую позицию до того, как будут заработаны баллы или истечет время, спортсмен получит Эдвантедж

**9.6.2** Спортсмен должен полностью потерять доступ к спине противника, прежде чем сможет снова получить баллы за Бэк контроль

- Простое удаление хуков и их возвращение на место не дает никаких дополнительных оценок(баллов или Эдвантеджей) за Бэк контроль



Бэк контроль с двумя хуками



Бэк контроль с одной захваченной рукой

**ЭДВАНТЕДЖ** за эти три ситуации, если Бэк контроль не будет завершен в соответствии с техническим определением:



Ноги скрещены



Боди триангл/Треугольник



Обе руки захвачены



# РАЗДЕЛ 10

САБМИШН

**10.1** Следующий список охватывает диапазон разрешенных САБМИШН (болевых и удушающих приемов) для соревнований **открытого ранга** среди возрастных групп U18 и старше, запрещенные действия обобщены для всех возрастных групп на **странице 59**. Пожалуйста, обратитесь к таблице на **странице 60** для соревнований с дивизионами, отсортированными по рангу пояса или у уровню опыта.

- Все **удушающие приемы** разрешены, за исключением приемов, проводимых голыми руками или пальцами вокруг шеи.
- Если попытка удушающего приема приводит к сдавливанию лица защищающегося спортсмена, атака будет считаться разрешенной попыткой приема.
- Все болевые приемы **вращением** или **перегибанием** с применением силы к **плечу** или **локтю** разрешены.
- Все болевые приемы с применением силы к **запястью** разрешены в возрасте U18 и старше.
- **Прямые болевые** приемы на лодыжку разрешены в возрасте U18 и старше.
- Внутренние компрессионные болевые приемы на локоть или колено (также известные, как **ущемление бицепса или икроножной мышцы - слайсер**) разрешены в возрасте U18 и старше.
- Прямые болевые приемы с гиперэкстензией (перегибанием) колена (**Ни бар**) разрешены в U18 и старше, при условии, что сила направлена на перегибание колена, а не латеральному (боковому) воздействию на колено.
- **Болевые приемы на лодыжку с вращением внутрь** (например, Ту холд или Эстима) разрешены в U18 и старше.
- **Болевые приемы на ноги**, которые прилагают **боковую или вращательную** силу на колено, разрешены только в дивизионах No Gi для возрастных групп U21 и взрослых. Во всех других дивизионах и возрастных группах они запрещены.
  - Это определение включает, но не ограничивается только этим: скручивание пятки внутрь или наружу, Z-захват, боковой рычаг колена и Ни рипинг захваченной или атакуемой ноги.
  - Болевые приемы на лодыжку с вращением наружу (например, обратный Ту холд, Аоки) считаются вращательными атаками на колено, и соответственно, запрещены во всех дивизионах, за исключением Но Ги U21 и взрослые.
- Любые захваты **шеи или позвоночника**, которые преднамеренно вращают, перерастягивают или перегибают позвоночник противника с целью спровоцировать сдачу или травму, запрещены.
  - Если при попытке удушения защищающийся спортсмен попадает в какой-то вид спинального болевого захвата, атака будет считаться разрешенным Сабмишн в возрастных группах до 18 лет и старше, при условии, что это была попытка распознаваемого разрешенного удушения.

**10.2** Матчи будут немедленно остановлены, если спортсмен подаст **физический или звуковой** сигнал о том, что он больше не может безопасно защищаться от атакующего приемом Сабмишн соперника. Остановка будет произведена в следующих случаях:

- Когда спортсмен **постучит рукой** по противнику, татами или самому себе четким и наглядным образом.
- Когда спортсмен четким и наглядным образом **постучит ногой** по татами, не имея возможности использовать свои руки.
- Когда спортсмен **устно** просит остановить поединок или произносит **“тап”** или любой другой словесный знак капитуляции.
- Когда спортсмен кричит, кричит или **издает какие-либо звуки**, выражающие боль, находясь в захвате на Сабмишн.
- Спортсмен должен быть объявлен проигравшим поединок, если потерял сознание из-за разрешенного захвата, примененного соперником, или из-за несчастного случая, который не был вызван запрещенными действиями соперника.
  - В качестве медицинской меры спортсмен, потерявший сознание, **не будет допущен** к соревнованиям до конца соревнований.
  - Если это произойдет, судейская бригада данного матча обязана проинформировать об этом судейского директора.
- В возрастной группе **U16** и младше судья обязан **прервать сабмишн** и объявить атакующего победителем даже без словесного или физического подтверждения сдачи, если это считается небезопасным для спортсмена, который находится под атакой разрешенным сабмишн.

**10.3** Спортсмену будет присужден **Эдвантедж** за попытку Сабмишн когда противник находится в **реальной опасности** сдачи, потери сознания, или получения травмы в результате Сабмишн. Эдвантедж может быть присужден только когда Сабмишн был полностью отражен.

**10.4** Если попытка сабмишн проводится в **зоне безопасности**, МР не должен прерывать поединок.

**10.5** После **успешного проведения разрешенного Сабмишн**, поединок будет остановлен и спортсмен, который выполнял Сабмишн, будет объявлен победителем. МР должен поднять соответствующую руку над головой с развернутой вперед ладонью, чтобы показать что произошел Сабмишн.

**10.6** Если защищающийся спортсмен делает **легитимную попытку уйти** от Сабмишн (а не просто убегает с татами, чтобы избежать приема) и эта попытка приводит к выходу одного из спортсменов за зону безопасности, МР останавливает поединок и присуждает два балла спортсмену, который пытался сделать сабмишн. .

- Поединок возобновляется из положения стоя.
- Легитимный уход или защита - это такие способы, которые могли бы быть разумно применены независимо от близости к краю зоны поединка.

**10.7** Спортсмен, который **умышленно покидает** зону поединка нелегитимным способом ухода, находясь под атакой, будет дисквалифицирован за “убегание” от попытки сабмишн.

**10.8** Если спортсмены покидают зону борьбы из-за **движения спортсмена, который проводит атаку Сабмишн** (неумышленно покидая татами), рефери не присуждает два балла после остановки поединка.

- Рефери должен дать только Эдвантедж в зависимости от близости сдачи, соблюдая правило Эдвантеджей.
- Поединок возобновляется в положении стоя.

**10.9** Если спортсмен, атакуя сабмишн, намеренно покидает зону поединка, баллы или эдвантедж не присваиваются. Вместо этого спортсмену должно быть дано наказание. Поединок возобновляется в положении стоя.



Попытка Сабмишн - нет опасности: Эдвантедж не присуждается



Попытка Сабмишн с реальной опасностью: Эдвантедж, если избежит сдачи



# РАЗДЕЛ 11

НАРУШЕНИЯ (ФОЛЫ) И ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

# РАЗДЕЛ 11

## ПОРЯДОК НАКАЗАНИЙ

Когда спортсмен совершает незначительное нарушение (далее - Фол), рефери делает жест, поднимая сжатый кулак выше уровня плеча, используя соответствующую спортсмену руку, чтобы показать, что будет дано наказание.

Наказания в возрастной группе **U18 и старше** даются в следующем порядке:

- **1-ый** незначительный Фол: **наказание**
- **2-ой** незначительный Фол: **наказание; Эдвантедж** противнику
- **3-ий** незначительный Фол: **наказание; два (2) балла** противнику
- **4-ый** незначительный Фол: **дисквалификация;** противник объявляется победителем

Когда **3-е** наказание за **пассивность** дается **обоим спортсменам** одновременно, МР продолжит поединок из положения стоя.

В возрастной группе **U16 и младше**, 4-ое и 5-ое наказания будут означать 2 дополнительных балла противнику за каждое, а 6-ое наказание приведет к дисквалификации.



# РАЗДЕЛ 11

## НЕЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ НАРУШЕНИЯ (ФОЛЫ)

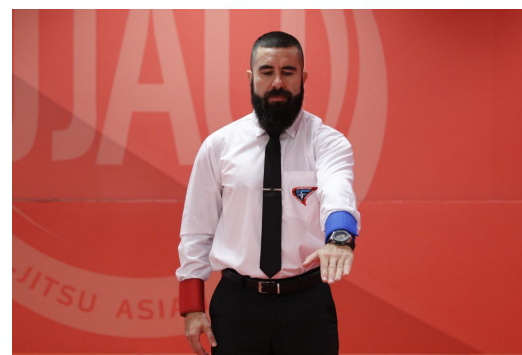
**11.1** Следующее считается незначительными нарушениями (Фолами), за которые нарушившему спортсмену даются наказания с соблюдением порядка наказаний.

**11.1.1 Пассивность** или **столлинг** определяется как явное отсутствие стремления спортсмена к прогрессу в позициях.

- Когда судья замечает, что один или оба спортсмена не пытаются прогрессировать в поединке **в положении стоя** в течение десяти (10) секунд, судья останавливает поединок и назначает наказание одному или обоим спортсменам, после чего дается команда "Файт!".
- В случае пассивности **внизу**, МР указывает на одного или обоих спортсменов, произносит "Файт!" и начинает десятисекундный отсчет. Если, по окончании десяти секунд, один или оба спортсмена не предприняли явной попытки продвинуться в позиции или атаке, МР назначает наказание нарушившему спортсмену(ам).
  - Если спортсмен(ы) более не пассивны, МР показывает перерыв в отсчете пассивности жестом, используемым для корректировки оценок.
- МР должен коснуться спортсмена, если тому не виден жест обозначения пассивности.
- Пассивность **не будет** объявляться атакующему спортсмену, который достигает и остается в Фулл маунте, Бэк маунте или Бэк контроле, до тех пор пока выполняются требования технических определений.



Жест наказания в положении стоя перед возобновлением поединка.



Предупреждение о Пассивности ("Файт!") используется только для пассивности внизу



Наказание дается спортсмену, оставшемуся пассивным в течение 10 секунд после предупреждения.

- **Защищающийся** спортсмен не может наказываться за пассивность. Это включает в себя, но не ограничивается только этим: контролируемый из доминирующей позиции, защищающийся от сабмишн, или предотвращающий оцениваемое действие противника.

**11.1.2** В случае ситуации **Дабл пул гард** (определяемой как одновременная попытка обоих противников открыть Гард из положения стоя или стоя на коленях, при этом ни один из них не занимает топ позишн) МР начинает отсчет двадцати (20) секунд.

- Если оба спортсмена остаются в позиции дабл пул гард, поединок будет остановлен, и оба спортсмена получают наказание. Поединок возобновляется из положения стоя.
- Спортсмен, который первым достигнет топ позишн получит **Эдвантедж**. Поединок продолжится как обычно, как только больше не будет ситуации Дабл пул гард.
- Если спортсмен достигает и стабилизирует оцениваемую позицию для получения **баллов**, поединок продолжится как обычно.
- Если спортсмен предпринимает попытку близкую к получению **баллов** или выходит на **сабмишн**, МР не останавливает поединок, даже если двадцать секунд истекли и продолжит поединок, наблюдая, закончится ли успешно атакующее действие.
  - Если попытка не удалась и оба спортсмена **возвращаются в ситуацию Дабл пул гард**, они оба получают наказание и поединок продолжится из положения стоя.

**11.1.3** В положении **50-50 лапел гард (или с поясом)**, рефери начинает 20-секундный отсчет. Если не выполнен Свип или нет смены Гарда, рефери даст наказание спортсмену, удерживающему эту позицию, даже если спортсмены активно двигались.

- Если свип выполнен, рефери остановит отсчет, если спортсмен отпустит пояс или лапел (полу) противника
- Если спортсмен отпускает Лапел (полу) или пояс после того как рефери начал отсчет, но остается в 50-50 Гард, рефери продолжает отсчет.

**11.1.4 Покидать** зону соревнований или умышленно **выталкивать** Informing the referee about a medical or safety issue

- Informing the referee about a uniform issue

Answering a question by the referee противника без технической атаки, или **бегать** по зоне **борьбы** или **избегать взаимодействия с противником**.

**11.1.5** Намеренно упираться **рукой или ногой в лицо** противника.

**11.1.6** Переходить вниз **без захвата**, неважно, в положение на коленях или в гард.

Если это происходит, МР должен остановить действие, назначить наказание

**11.1.7 Разрывать контакт** и затем **отказываться** от проведения поединка вниз.

**11.1.8** Захватывать **изнутри рукава или штанины Ги** противника .

- Допускается использование верхней фаланги большого пальца до тех пор, пока другие пальца захватывают ткань снаружи (например Спайдер грип)
- Разрешается захватывать изнутри верх штанов.

**11.1.9** Пропускать руку **изнутри Ги** чтобы захватить его внутри или снаружи .

**11.1.10** Использовать **пояс** для любого приема, если он **уже не завязан**.

**11.1.11** Намеренно засовывать **ногу** за **пояс или ворот около шеи** противника.

**11.1.12** Намеренно упираться **ногой** изнутри **полы** куртки Ги противника **без захвата** на той же стороне, или намеренно наступать на полу Ги на татами.

**11.1.13** Для соревнований **Но Ги**: захватывать противника или себя за рашгард, шорты, леггинсы или другую одежду.

**11.1.14** Затягивать поединок из-за неготовности к нему, когда вызывают или тратить слишком много времени на приведение в порядок своей формы.

- Это включает в себя, но не ограничивается неподходящей формой, ношением или наличием запрещенных предметов после того, как поединок начался, развязыванием пояса, выправлением Ги, снятием хиджаба, или когда спортсмен тратит более двадцати (20) секунд, чтобы завязать пояс или штаны во время остановки поединка.
- Это также включает в себя замену формы в результате непрохождения контроля формы, запрошенного МР.

**11.1.16** **Разговаривать** с рефери, противником, тренером, зрителями или с кем-либо еще, за исключением:

- Информирования рефери о медицинских или других вопросах безопасности
- Информирования рефери о вопросах, связанных с формой
- Ответа на вопросы рефери

**11.1.17 Не подчиняться** указаниям рефери или совершить незначительный акт **неспортивного поведения или неуважения**, недостаточно серьезный для дисквалификации.

**11.1.18** Намеренно покидать зону соревнований чтобы **помешать** противнику достичь **оцениваемую позицию** или сохранить доминирующую позицию.

- Противнику также должны быть присуждены **два балла** и обычный порядок присуждения наказаний должен быть соблюден.
- Если позиция была стабилизирована до того, как спортсмен покинул площадку и может быть восстановлена, поединок продолжается в середине в этой позиции.
- Если стабилизированной позиции не было, поединок продолжится в положении стоя.
- Может быть присужден эдвантедж, если условия соблюдены.

**11.1.19** Покидать зону соревнований **до того**, как победитель объявлен.

**11.1.20** Для возрастной группы **U16** и младше: запрыгивать в гард или делать попытки **Сабмишн с запрыгиванием** (Флаинг Сабмишн: например, Флай арм бар, Флай трайангл). Поединок должен быть остановлен и объявлено наказание. Поединок возобновится в стойке.

- 2 балла будут присуждены противнику, если соблюдены условия **п.9.1.4.** (запрыгивание в Гард с захваченной ногой)

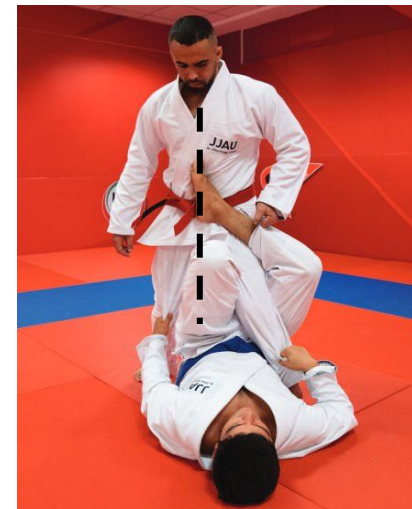
**11.1.21** Следующее считается неуместным во время поединка или до того, как будет объявлен победитель, но не подлежит дисциплинарному наказанию: жесты превосходства, танца, или неспортивное поведение, недостаточно серьезное для присуждения наказания или дисквалификации.

**11.1.22** Относительно незначительных фолов (нарушений) , которые случаются **во время попытки сабмишн** независимо от неизбежной “реальной опасности”:

- Если спортсмен, который **пытается сделать** сабмишн, совершает любое незначительное нарушение, поединок продолжится в положении стоя и **наказание** будет дано нарушившему спортсмену.

**11.1.23** Применение частичного Ни рипинг на захваченную ногу (аши гарами) когда нога атакующего переносится сзади через бедро **захваченной или стоящей ноги** и достигает (находится перед) средней линией туловища противника.

- До тех пор пока **стопа** захваченной ноги одновременно **не атакуется** болевым, ситуация подлежит только **наказанию**, а не дисквалификации.
- МР должен остановить действие, убрать ногу с рипинга в разрешенную позицию, дать наказание и продолжить поединок.
- Этот тип позиции разрешается в Но Ги в возрастной группе U21 и среди взрослых.



Частичный ни рипинг с ногой **перед средней линией** на **опорную или захваченную** ногу противника (слева): **НАКАЗАНИЕ**

МР убирает ногу с рипинга, дает наказание и возобновляет поединок.

Перенос ноги **снаружи от средней линии** (справа): **РАЗРЕШЕНО**

**11.1.24** Непреднамеренное действие или реакция на действие, приводящее противника в неразрешенную позицию.



# РАЗДЕЛ 11

## ГРУБЫЕ ДИСЦИПЛИНАРНЫЕ НАРУШЕНИЯ (ФОЛЫ)

**11.2 Следующие действия считаются Грубыми Дисциплинарными Фолами. Спортсмены, которые по мнению рефери, совершили Грубый дисциплинарный фол, будут автоматически дисквалифицированы без обсуждения.**

**К спортсмену могут быть применены дополнительные санкции.**

**11.2.1** Когда спортсмен использует **ненормативную лексику** или **непристойные жесты** в отношении противника, центрального стола, официальных лиц, рефери или зрителей до, во время или после поединка.

**11.2.2** Когда спортсмен проявляет враждебность по отношению к противнику, центральному столу, официальным лицам, рефери или зрителям, до, во время или после поединка.

**11.2.3** Когда спортсмен **кусает, тянет за волосы, наносит удары** или оказывает **давление на гениталии или глаза**, или намеренно применяет **травматичный удар** любого рода (такой как удары руками, локтями, коленями, головой, пинками и т.д.)

**11.2.4** Когда спортсмен проявляет **неуважение** к противнику, центральному столу, официальным лицам, рефери или зрителям, устно или жестами во время или после поединка.

**11.2.5** Когда один или оба спортсмена не воспринимают поединок всерьез, играют или **имитируют** поединок.

**11.2.6** Когда спортсмен демонстрирует **крайне неуместное** или **неспортивное** поведение на соревнованиях или совершает любой другой проступок до, во время или после поединка.

Чтобы показать дисциплинарную или техническую дисквалификацию, МР скрещивает руки с сжатыми кулаками над головой и затем показывает на дисквалифицированного спортсмена перед объявлением победителя



# РАЗДЕЛ 11

## ГРУБЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ НАРУШЕНИЯ (ФОЛЫ)

**11.3 Следующие действия считаются Грубыми Техническими Фолами и совершившие их спортсмены должны быть дисквалифицированы без обсуждения.**

**11.3.1** Проводить любое действие с очевидным намерением травмировать противника или с недопустимым пренебрежением безопасностью с явным риском серьезно травмировать противника.

**11.3.2** Намеренно покидать зону соревнований, находясь под попыткой атаки Сабмишн.

**11.3.3** Применять любое механическое болевое воздействие на позвоночник или шею противника без попытки проведения удушающего приема.

- Примечание: Притягивание шеи или головы верхнего противника чтобы сломать осанку, из нижнего положения не считается атакой на шею.

**11.3.4** Ударять (выполнять слэм) противника об татами, находящегося в Гарде, Бэк контроле или попытке Сабмишн..

- Если спортсмен поднимает противника с поверхности, ответственность за избегание слэма, даже не умышленного или в результате потери равновесия, лежит на нем.

**11.3.5** Если рефери замечает, что спортсмен не носит соответствующего нижнего белья под формой.

**11.3.6** Применять атаки болевыми на пальцы рук или ног противника.

**11.3.7** Применять прием Суплекс или другой бросок или контратаку, которые приземляют на голову или принуждают противника втыкаться головой, независимо от намерений или с грубым пренебрежением к безопасности противника.

**11.3.8** Если спортсмен проводит удушение, используя голые руки (не используя Ги, одной или двумя руками, или применяет давление на кадык противника используя пальцы или сустав большого пальца), или использует одну или обе руки, чтобы перекрыть доступ воздуха к носу или рту противника.

**11.3.9** Применять болевые приемы на ноги с использованием вращения или бокового воздействия снаружи на колено, за исключением соревнований Но Ги в возрастной группе U21 или среди взрослых.

**11.3.10** Применять воздействие Ни Рипинг, которое приводит к опасности воздействия вращением или применения латеральных воздействий на колено, за исключением соревнований Но Ги в возрастной группе U21 или среди взрослых. Любое из следующих условий приводит к дисквалификации:

- Если воздействующая нога атакующего пересекает среднюю линию тела атакуемого с захваченной ногой.
- Если нога атакующего перед средней линией тела атакуемого (частичный рипинг) во время попытки болевого на захваченную ногу (пример на стр.56).

**11.3.11** Когда спортсмен намеренно пытается привести к дисквалификации противника, умышленно приводя противника в неразрешенное положение.

**11.3.12** Использовать любые местнораздражающие мази, косметические средства или скользкие субстанции, которые могут помешать возможности ведения честной борьбы противником, или использовать мэйкап, краску для волос и/или любые другие косметические продукты, пачкающие Ги противника.

**11.3.13** Если спортсмен, которому судья велел заменить соревновательную форму, не в состоянии заменить ее в течение времени, обозначенного рефери.



# РУКОВОДСТВО ПО НИ РИП: **ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ** (ГРУБОЕ НАРУШЕНИЕ) (ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ НО ГИ U21 И ВЗРОСЛЫЕ)



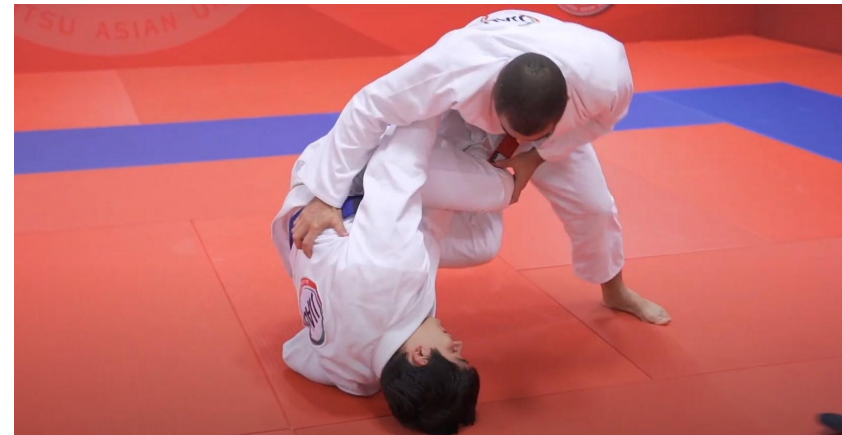
**Фулл рип** (с переносом через среднюю линию) **на захваченную ногу**



**Фулл рип** (с переносом через среднюю линию) **на стоящую или захваченную ногу**



**Частичный или Фулл рип** до или с переносом через среднюю линию) **на атакуемую Сабмишн ногу**



В случае, если спортсмен встает с переплетенными ногами с **противником, случайно пересекшим из-за этого среднюю линию**, пересекший спортсмен должен уйти из запрещенной позиции, или он будет дисквалифицирован. (U18,U21 взрослые и Мастера).

Позиция будет переведена в открытый Гард для спортсменов U16 и младше без наказания. Если это происходило из Свипа, рефери будет ждать 3 секунды для стабилизации до вмешательства

**РУКОВОДСТВО ПО НИ РИП: НАКАЗАНИЕ (НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НАРУШЕНИЕ (ФОЛ))**  
(ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ НО ГИ U21 И ВЗРОСЛЫЕ)

**Частичный рип (до, но не пересекая среднюю линию) на стоящую или захваченную ногу**



МР останавливает поединок и убирает ногу в разрешенную позицию до средней линии тела противника



МР объявляет наказание нарушившему спортсмену



МР возобновляет поединок

## РУКОВОДСТВО ПО НИ РИП: **РАЗРЕШЕНО** (НЕТ НАКАЗАНИЯ)



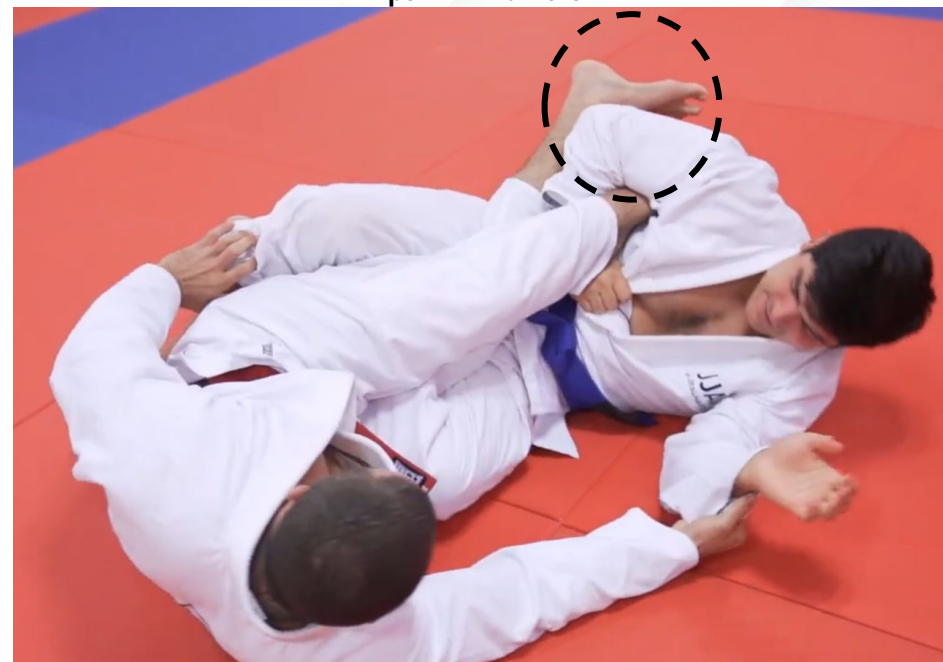
Разрешенный болевой на ногу с ногой снаружи от средней линии



Разрешенный болевой на ногу с перекрытой ниже колена противника ногой



Пересечение средней линии сзади бедра со **свободной ногой** с изначально переплетенными ногами



Спортсмен может **захватить** или попытаться выполнить разрешенный болевой на **другую ногу** (при условии что другая перекрытая снаружи нога не захвачена)

	Ги и Но Ги		Ги	Но Ги		<b>Техники, перечисленные ниже, подлежат <b>дисквалификации</b> в возрастных группах открытого разряда и отмечены <b>Х</b>, если не указано иное.</b>
	U12 И младше	U14 / U16	U18 / U21 / Взрослые/ Мастера	U18/ Мастера	U21 / Взрослые	
1	Х	✓	✓	✓	✓	Сабмишн растягивая ноги в стороны (банана сплит)
2	Х	Х	✓	✓	✓	Удушение с одновременным воздействием на позвоночник или шею (включая, но не ограничиваясь: треугольник без руки, норс-саус-чок, хэд скиссорс чок и т.д.)
3	Х	Х	✓	✓	✓	Треугольник руками и другие варианты Ката гатамэ (анаконда, Д'Арсе, багги и др)
4	Х	Х	✓	✓	✓	Переднее удушение без отворота (гильотина)
5	Х	Х	✓	✓	✓	Удушение предплечьями используя рукава (Езекиель чок)
6	Х	Х	✓	✓	✓	Узел плеча с использованием ноги (омоплата, баратоплата и т.п.)
7	Х	Х	✓	✓	✓	Притягивать голову при попытке проведения треугольника
8	Х	Х	✓	✓	✓	Прямой болевой на лодыжку Straight ankle lock (прямо или разворачиваясь наружу)
9	Х	Х	✓	✓	✓	Используя Гард применять компрессию (сжатие) на внутренние органы или ребра противника
10	Х	Х	✓	✓	✓	Любые болевые на запястье
11	Х	Х	✓	✓	✓	Попытка Сингл лег тэйкдаун (бросок за одну ногу) когда голова атакующего выходит за переднюю часть торса противника <b>(НЕТ НАКАЗАНИЯ: ПРОДОЛЖИТЬ СТОЯ)</b>
12	Х	Х	✓	✓	✓	Запрыгивать в закрытый гард или «висячки» (дословно – летающий сабмишн) <b>(НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НАРУШЕНИЕ: ПРОДОЛЖИТЬ СТОЯ И ДАТЬ НАКАЗАНИЕ)</b>
13	Х	Х	✓	✓	✓	Ущемление бицепса или икроножной мышцы (слайсер)
14	Х	Х	✓	✓	✓	Прямой нибар (прямой болевой на колено без скручивания)
15	Х	Х	✓	✓	✓	Болевой скручиванием лодыжки внутрь (Тухолд, Естима, Корккрю (дословно Штопор)и т.п.
16	Х	Х	✓	✓	✓	Прямой болевой на лодыжку поворачиваясь внутрь (в направлении свободной ноги)
17	Х	Х	Х	Х	✓	Хилхук (Скручивание пятки) внутрь или наружу
18	Х	Х	Х	Х	✓	Болевые на ноги, которые выполняются со скручиванием или латеральным, боковым воздействием на колено
19	Х	Х	Х	Х	✓	Полный Ни рип (нога перекрывает среднюю линию) с болевым, или с захваченной или стоящей атакуемой ногой <b>(DQ)</b> Частичный Ни рип (нога достигла средней линии) с болевым приемом на атакуемую ногу <b>(DQ)</b> Частичный Ни рип с захваченной или стоящей ногой, на которую происходит воздействие <b>(НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НАРУШЕНИЕ, УБРАТЬ НОГУ, КОТОРАЯ ВОЗДЕЙСТВУЕТ, ДАТЬ НАКАЗАНИЕ)</b> *Нет захваченной ноги. = нет нарушения. (до тех пор, пока по мнению судьи нет опасности для колена)
20	Х	Х	Х	Х	✓	Болевой вращением лодыжки наружу (Реверс ту холд, Аоки лок и т.п.)
21	Х	Х	Х	Х	Х	Слэм из гарда, бэк контроля, с сабмишн или любого другого подобного захвата
22	Х	Х	Х	Х	Х	Воздействие на позвоночник или шею (без попытки проведения удушающего приема)
23	Х	Х	Х	Х	Х	Бросок Ножницы/кани басами/кане суте
24	Х	Х	Х	Х	Х	Перегибание или скручивание пальцев противника
25	Х	Х	Х	Х	Х	Спайкинг (втыкание головой) противника, чья голова находится снаружи при проведении броска за одну ногу
26	Х	Х	Х	Х	Х	Суплекс или любой другой бросок, который втыкает противника головой (намеренно или с грубым пренебрежением к технике безопасности)

	Gi and No Gi				Gi	No Gi		<p>Техники, перечисленные ниже, подлежат дисквалификации в соответствующем дивизионе поясов и отмечены знаком <b>X</b>, если иное не уточнено.</p>
	U12 и младше все пояса	U14 / U16 все пояса	Белые (18 и старше)	Сини е	Кори чнев ые	Корич невые (масте ра)	Коричнев ые (взрослы е)	
				Пурп урны е	Черн ые	Черн ые (масте ра)	Черные (взрослы е)	
1	X	✓	✓	✓	✓	✓	✓	Сабмишн растягивая ноги в стороны (банана сплит)
2	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Удушение с одновременным воздействием на позвоночник или шею (включая, но не ограничиваясь: треугольник без руки, норс-саус-чок, хэд скиссорс чок и т.д.)
3	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Треугольник руками и другие варианты Ката гатамэ (анаконда, Д'Арсе, багги и др)
4	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Переднее удушение без отворота (гильотина)
5	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Удушение предплечьями используя рукава (Езуекиель чок)
6	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Узел плеча с использованием ноги (омоплата, баратоплата и т.п.)
7	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Притягивать голову при попытке проведения треугольника
8	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Прямой болевой на лодыжку Straight ankle lock (прямо или разворачиваясь наружу)
9	X	X	✓	✓	✓	✓	✓	Используя Гард применять компрессию (сжатие) на внутренние органы или ребра противника
10	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Любые болевые на запястье
11	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Попытка Сингл лег тэйкдаун (бросок за одну ногу) когда голова атакующего выходит за переднюю часть торса противника (НЕТ НАКАЗАНИЯ: ПРОДОЛЖИТЬ СТОЯ)
12	X	X	X	✓	✓	✓	✓	Запрыгивать в закрытый гард или «висячки» (дословно – летающий сабмишн) (НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НАРУШЕНИЕ: ПРОДОЛЖИТЬ СТОЯ И ДАТЬ НАКАЗАНИЕ)
13	X	X	X	X	✓	✓	✓	Ущемление бицепса или икроножной мышцы (слайсер)
14	X	X	X	X	✓	✓	✓	Прямой нибар (прямой болевой на колено без скручивания)
15	X	X	X	X	✓	✓	✓	Болевой скручиванием лодыжки внутрь (Тухолд, Естима, Корккрю (дословно Штопор) и т.п.
16	X	X	X	X	✓	✓	✓	Прямой болевой на лодыжку поворачиваясь внутрь (в направлении свободной ноги)
17	X	X	X	X	X	X	✓	Хилхук (Скручивание пятки) внутрь или наружу
18	X	X	X	X	X	X	✓	Болевые на ноги, которые выполняются со скручиванием или латеральным, боковым воздействием на колено
19	X	X	X	X	X	X	✓	<p>Полный Ни рип (нога перекрывает среднюю линию) с болевым, или с захваченной или стоящей атакуемой ногой (DQ)</p> <p>Частичный Ни рип (нога достигла средней линии) с болевым приемом на атакуемую ногу (DQ)</p> <p>Частичный Ни рип с захваченной или стоящей ногой, на которую происходит воздействие (НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ НАРУШЕНИЕ, УБРАТЬ НОГУ, КОТОРАЯ ВОЗДЕЙСТВУЕТ, ДАТЬ НАКАЗАНИЕ)</p> <p>*Нет захваченной ноги = нет нарушения (до тех пор, пока по мнению судьи нет опасности для колена)</p>
20	X	X	X	X	X	X	✓	Болевой вращением лодыжки наружу (Reverse to hold. Доки пок. и т.п.)

Данные действия соответствуют таблице запрещенных действий для дивизионов на стр.59 и 60



1.) Болевой растягивая ноги в стороны (банана сплит) (U12 и младше)



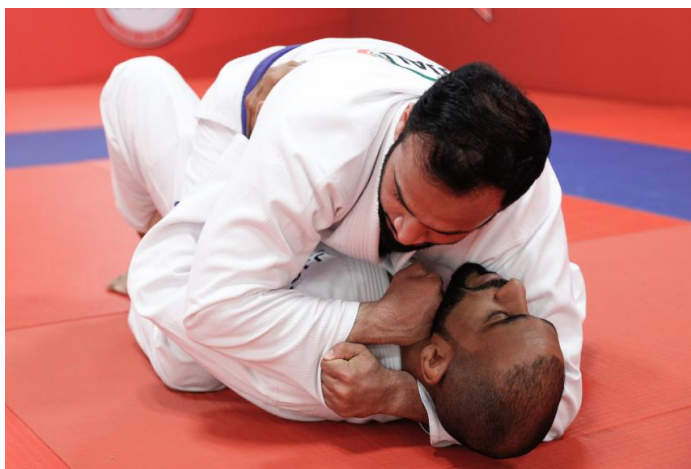
2.) Удушение с воздействием на позвоночник (U16 и младше)



3.) Треугольник руками и другие варианты ката гатамэ (U16 and младше)



4.) Переднее удушение / гильотина (U16 и младше)

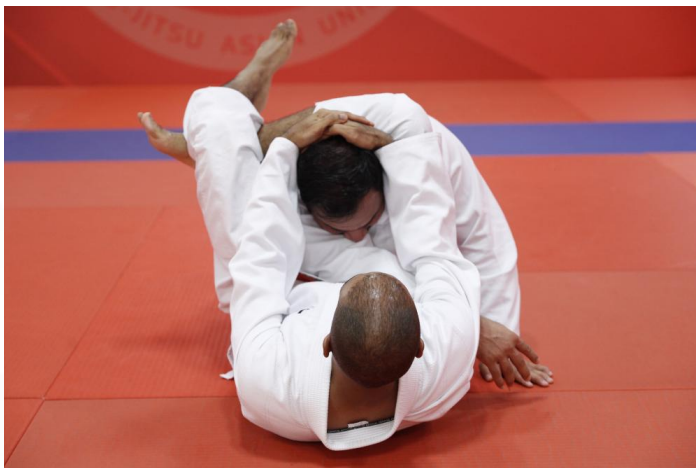


5.) Удушение предплечьями с использованием рукавов /Езекиель (U16 и младше))



6.) Узел плеча ногой / омоплата и т.п. (U16 и младше)

Данные действия соответствуют таблице запрещенных действий для дивизионов на стр.59 и 60



7.) Треугольник притягивая голову (U16 и младше)



8.) Прямой болевой на лодыжку прямо или разворачиваясь наружу (U16 и младше)



9.) Компрессия на торс используя гард (U16 и младше)



10.) Любой болевой на кисть (U16 и младше)



11.) Сингл лег с головой снаружи (U16 и младше) (НЕ НАКАЗАНИЯ)

Данные действия соответствуют таблице запрещенных действий для дивизионов на стр.59 и 60



12.) Запрыгивание в закрытый Гард или попытка флаинг сабмишн (U16 и младше) (НЕЗНАЧИТЕЛЬНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ только)



13.) Ущемление бицепса или икроножной мышцы (слайсер) (U16 и младше)



14.) Прямой Нибар (U16 и младше)

Данные действия соответствуют таблице запрещенных действий для дивизионов на стр.59 и 60



15.) Болевой скручиванием лодыжки внутрь /Ту Холд (U16 и младше)



16.) Прямой болевой на лодыжку скручиваясь внутрь (U16 и младше)



17.) Хилхук (все категории за исключением Взрослые Но Ги)



18.) Болевые со скручиванием или латеральным воздействием на колено (все категории за исключением Взрослые Но Ги)

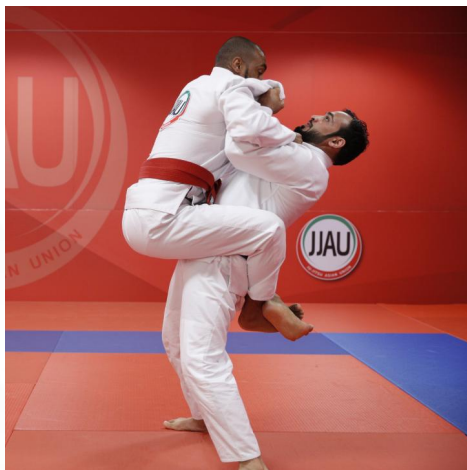


19.) Ни рипинг (руководство на страницах 56, 57, and 58 )(все категории за исключением Взрослые Но Ги)

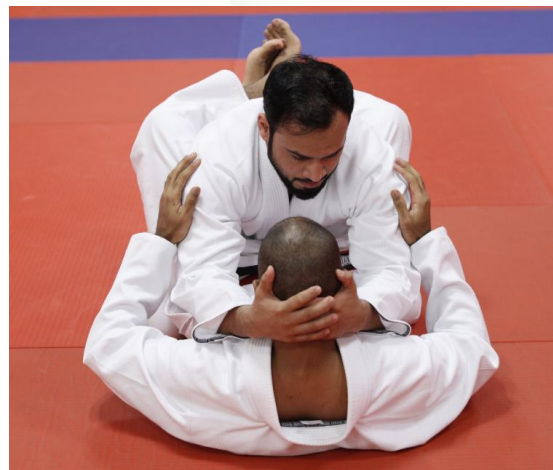
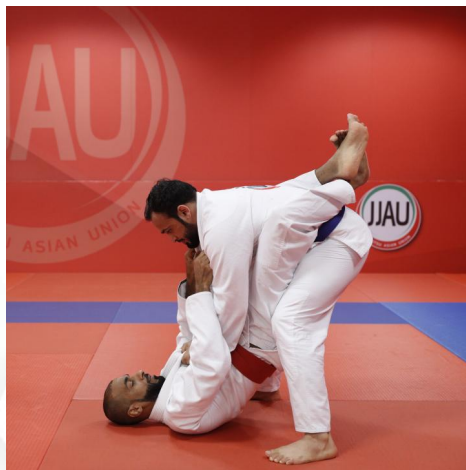


20.) Болевой скручиванием лодыжки наружу (все категории за исключением Взрослые Но Ги)

Данные действия соответствуют таблице запрещенных действий для дивизионов на **стр.59 и 60**



**21.)** Слэм из позиции внизу (все категории)



**22.)** Воздействие на шею (спайнэл лок или нек кранк) без попытки удушающего приема (все категории)



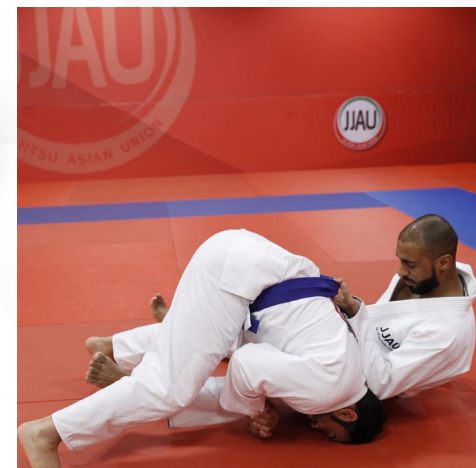
**23.)** Ножницы / кани басамии (все категории)



**24.)** Перегибать или скручивать пальцы (все категории)



**25.)** Втыкать головой противника (хэд-спайкинг) выполняющего сингл-лег (все категории)





# РАЗДЕЛ 12

РЕЗУЛЬТАТ ПОЕДИНКА

# РАЗДЕЛ 12

## РЕЗУЛЬТАТ ПОЕДИНКА

Победитель поединка может быть определен одним из следующих способов, перечисленных в данном разделе:

**12.1 Сабмишн:** Спортсмен успешно применяет разрешенную технику, заставляя противника подать физически или голосом сигнал о сдаче или потерять сознание.

**12.2 Баллы:** Победа присуждается спортсмену, набравшему по окончании времени поединка больше баллов, чем противник.

- Победителем объявляется тот, у кого **больше баллов**.
- Если количество баллов одинаковое, победителем объявляется тот, у кого **больше Эдвантеджей**.
- Если количество баллов и Эдвантеджей равно, победителем объявляется тот, у кого **меньше Фолов**.

**12.3 Дисквалификация:** Присуждается спортсмену, совершившему грубое дисциплинарное или техническое нарушение или получившему последний Фол, противник объявляется победителем

- Оба спортсмена могут быть одновременно дисквалифицированы, при этом победитель не объявляется.

**12.4 Голден Скор:** Если поединок заканчивается вничью по баллам, Эдвантедгам и Фолам, он переходит в овертайм на тай-брейке со следующими условиями:

**12.4.1 Время не ограничено** и поединок продолжится, пока не случится следующее:

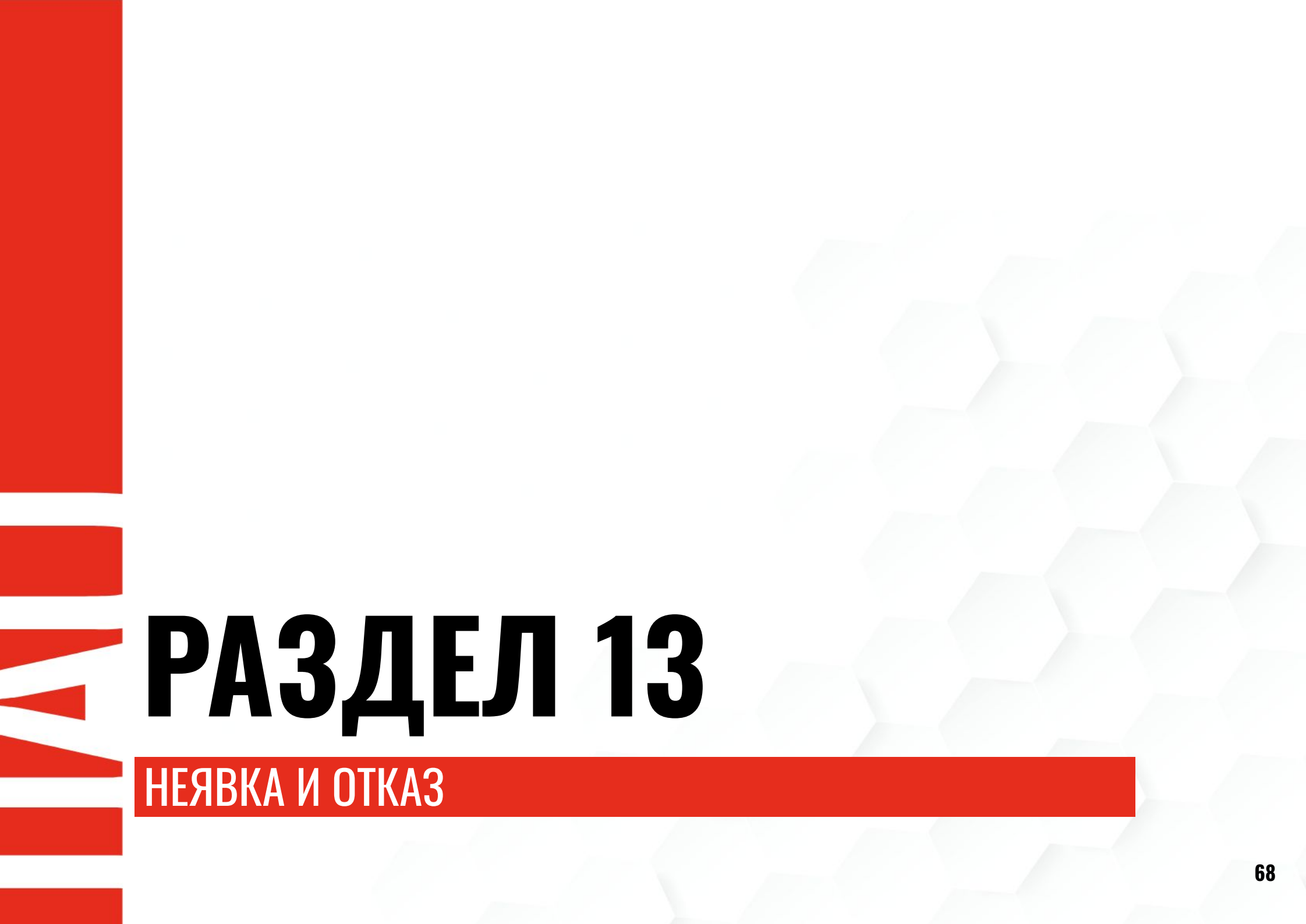
- Спортсмен побеждает по **Сабмишн**.
- Спортсмен совершает действие, которое оценивается **баллами или Эдвантеджем** и объявляется победителем.
- Спортсмен получает **Фол** и противник объявляется победителем.
- Спортсмен не может продолжать поединок.

**12.4.2** Если спортсмен совершает действие, соответствующее критериям **как минимум Эдвантеджа**, МР может завершить поединок, не дожидаясь присуждения баллов.

- В ситуациях, когда существует последовательность действий, за которые баллы присуждаются обоим спортсменам, победителем становится спортсмен, который первым получит по крайней мере преимущество над противником.

**12.4.3** Рефери должен быть строгим в отношении наказания спортсменов за **пассивность** во время поединка **“Голден скор”**.

- Наказания, присужденные **одновременно** за пассивность, не завершают поединок.



# РАЗДЕЛ 13

НЕЯВКА И ОТКАЗ

# РАЗДЕЛ 13

## НЕЯВКА И ОТКАЗ



**13.1 Неявка:** спортсмену присуждается победа, если противник не явился на поединок следующим образом:

- Если организатора поставили в известность, что противник не будет соревноваться.
- Если противника вызывают три раза в течение как минимум трех минут и он не является в зону поединка.
- Если соперник отстранен от участия на оставшуюся часть мероприятия по медицинским или дисциплинарным причинам.

**13.2: Отказ:** Спортсмену присуждается победа, если противник не может продолжить.

- Противник сообщает МР о снятии с соревнований во время поединка.
- Если истекли в целом две минуты медицинского времени или по медицинским показаниям признана невозможность продолжать.
  - Травмы или медицинские проблемы должны быть обработаны официальным врачом соревнований или медиком с оценкой того, сможет ли спортсмен продолжать.
  - Спортсмену, попросившему остановить поединок из-за мышечных судорог, не будет предоставлено медицинское время и противник будет объявлен победителем.



# РАЗДЕЛ 14

ТРАВМА, БОЛЕЗНЬ ИЛИ НЕСЧАСТНЫЙ СЛУЧАЙ

# РАЗДЕЛ 14

## ТРАВМА, БОЛЕЗНЬ ИЛИ НЕСЧАСТНЫЙ СЛУЧАЙ



**14.1** Каждый раз, когда поединок останавливают из-за травмы одного или обоих участников, МР может разрешить травмированному спортсмену (ам) максимум **две (2) минуты** для отдыха и осмотра официальным врачом или медиком.

- Как только спортсмен использует все медицинское время, противник выигрывает.

**14.2** Медицинское время начинается и заканчивается по команде МР.

**14.3** Если один или оба спортсмена **не могут продолжать**, МР принимает решение исходя из следующего:

- Если в причине травмы виноват травмированный спортсмен, он проигрывает поединок.
- Если невозможно определить, кто виноват в травме, травмированный спортсмен проигрывает поединок.
- Если травма произошла в результате запрещенного действия, спортсмен-нарушитель должен быть дисквалифицирован и проигрывает поединок.

**14.4** Если спортсмен **заболел** во время поединка и не может продолжать, он проигрывает.

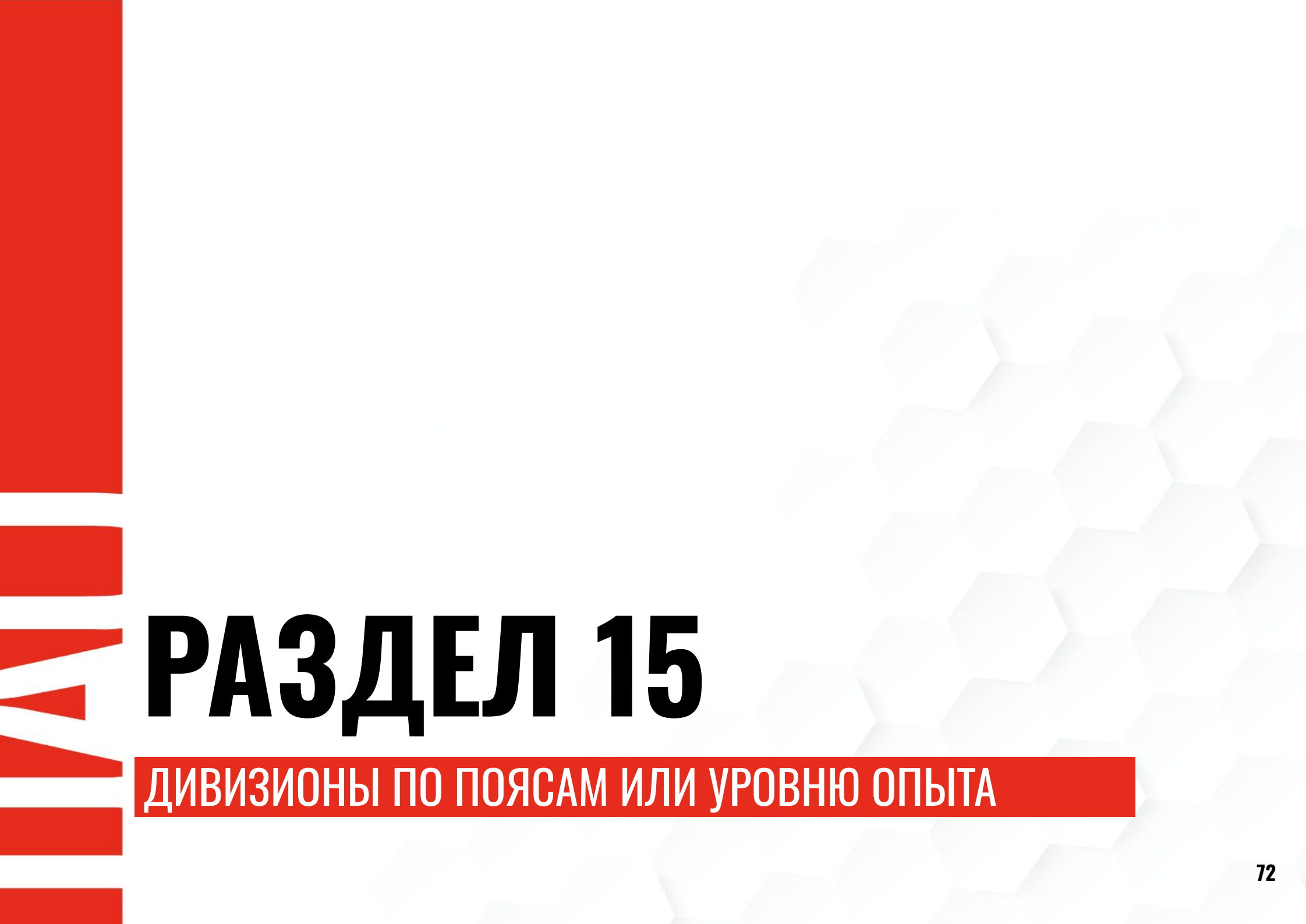
**14.5** **Официальный врач соревнований** принимает решение о том, может ли спортсмен продолжать по медицинским показаниям поединок.

**14.6** Если спортсмен в какой-либо момент **теряет сознание**, поединок должен быть остановлен. Спортсмен не будет допущен к поединками до конца соревнований.

**14.7** Когда один из спортсменов просит остановить поединок из-за **мышечных судорог**, противник немедленно объявляется победителем поединка. .

**14.8** Если спортсмена **рвет** или он **теряет контроль над основными функциями** организма с непроизвольным мочеиспусканием или недержанием кишечника, во время поединка или до объявления МР результата, этот спортсмен проигрывает поединок.

- В случае, если у спортсменки возникает менструальное кровотечение во время поединка, ей разрешается быстро сменить нижнее белье и форму на новую, соответствующую стандартам соревнований, а затем возобновить поединок без применения наказаний.
- Информирование рефери о таком происшествии не будет наказываться.



# РАЗДЕЛ 15

ДИВИЗИОНЫ ПО ПОЯСАМ ИЛИ УРОВНЮ ОПЫТА

# РАЗДЕЛ 15

## ДИВИЗИОНЫ ПО ПОЯСАМ ИЛИ УРОВНЮ ОПЫТА

Турниры элитного мирового рейтинга разделены по возрастным группам, но не по рангу пояса или уровню опыта, в соответствии с форматом соревнований открытого ранга. Дополнительная информация в таблице на **стр.59**.

В соревнованиях меньшего уровня с разделением поясов или уровней организатор, следуя уставу и руководящим принципам JJIF, должен соблюдать содержание правил в этом разделе и таблицу запрещенных действий для каждого ранга пояса на **стр.60**.

### 15.1 Дивизионы по рангу пояса

**15.1.1** Белым поясам, новичкам и во всех дивизионах до 16 лет и младше запрещено **запрыгивать в закрытый Гард или выполнять какие-либо сабмишн “в полете” из положения стоя**. Если спортсмен попытается совершить подобное действие, МР остановит поединок, назначит наказание нарушителю и возобновит поединок в положении стоя.

**15.1.2** В возрастных группах **U16** и младше и в дивизионах **белых поясов**, спортсменам не разрешается выставлять голову наружу за туловище противника при попытке проведения броска захватом за одну ногу (сингл лег тэйкдаун). Если это произойдет, МР остановит поединок и начнет его в положении стоя.

- **НАКАЗАНИЕ** не дается..
- Если бросок будет выполнен безопасно до того, как МР сможет прервать его, это будет считаться действительной попыткой Тэйкдауна, и матч продолжится.

**15.1.3** Спортсмен, которому присвоен **черный пояс** по дзюдо, или который участвовал в соревнованиях **по вольной или греко-римской борьбе**, или выступавший в **ММА** как профессионал или любитель, не должен быть допущен к участию в каких-либо турнирах в дивизионах белых поясов или начинающих.

### 15.2 Дивизионы по уровню опыта

#### 15.2.1 U18, U21, взрослые и мастера

- **Новичок:** общий опыт грэпплинга до 6 месяцев.
- **Начинающий:** общий опыт грэпплинга от 6 месяцев до 2 лет или белый пояс по джиу-джитсу..
- **Средний уровень:** общий опыт грэпплинга от 2 до 5 лет или синий/пурпурный пояс по джиу-джитсу.
- **Эксперт:** Опыт 5 и более лет в грэпплинге или коричневый/черный пояс по джиу-джитсу.

#### 15.2.2 U16 и младше

- **Новичок:** общий опыт грэпплинга до 6 месяцев.
- **Начинающий:** общий опыт грэпплинга от 6 месяцев до 1 года
- **Средний уровень:** общий опыт грэпплинга от 1 до 2 лет.
- **Продвинутый:** общий опыт грэпплинга от 2 до 3 лет.
- **Эксперт:** общий опыт грэпплинга 3 года и более

**15.2.3** Общий опыт занятий включает, но не ограничивается опытом в борьбе, джиу-джитсу, дзюдо, самбо и т.д.

### 15.3 Следующий уровень или пояс относится к спортсменам, которые участвуют в Чемпионатах мира

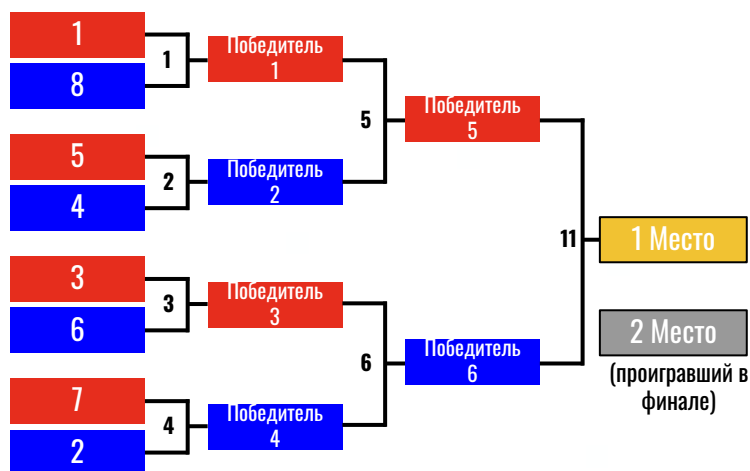


# РАЗДЕЛ 16

ОПРЕДЕЛЕНИЕ МЕДАЛИСТОВ

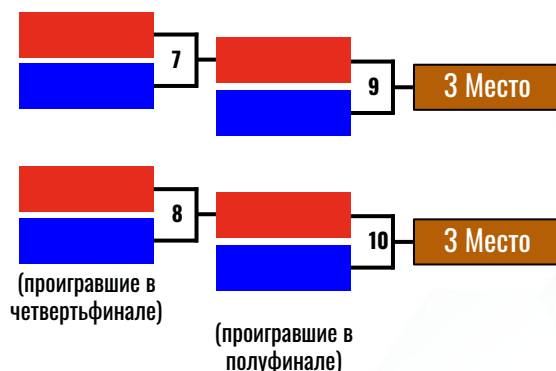
# РАЗДЕЛ 16

## МЕДАЛИСТЫ В ТУРНИРНОЙ СЕТКЕ



Пример показывает сетку на 8 спортсменов. Расширяется далее, если их больше 8

### Утешение (Двойное утешение):



### Политика при Дисквалификации или травме в ПОЛУФИНАЛАХ:

- Оба спортсмена получают **Техническую DQ**: другой полуфинал становится финалом. Оба спортсмена выбывают и не участвуют в утешениях.
- Оба спортсмена получают **Дисциплинарную DQ**: другой полуфинал становится финалом. Только одно 3-е место будет присуждаться в утешениях.
- Все 4 полуфиналиста получают **Техническую DQ**: полуфиналы проводятся заново.
- Все 4 полуфиналиста получают **Дисциплинарную DQ**: все спортсмены, которые проиграли им в четвертьфиналах проводят новые полуфиналы. Кто проигрывает их, не получает ничего. 3 место определяется в утешениях.
- Одному спортсмену дана **Техническая DQ** и другому дана **Дисциплинарная DQ**: спортсмен с Технической DQ переходит в утешения и другой полуфинал становится финалом.
- Оба спортсмена получили травму при равном счете: другой полуфинал становится финалом. Оба спортсмена выбывают и не участвуют в утешениях.

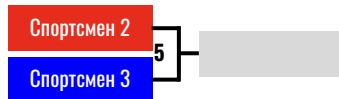
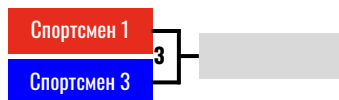
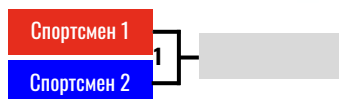
### Политика при дисквалификации или травме в ФИНАЛАХ:

- Оба спортсмена получают **Техническую DQ**: новый финал будет проведен для спортсменов, проигравших полуфиналы, и они займут 1-е и 3-е место. Оба дисквалифицированных спортсмена займут 2-е место. Другое 3-е место будет определено в утешениях.
- Одному спортсмену дана **Дисциплинарная DQ**: противник, который проиграл дисквалифицированному спортсмену в полуфинале займет 2-е место. Дисквалифицированный спортсмен не получает ничего.
- Одному спортсмену дана **Техническая DQ** и другому дана **Дисциплинарная DQ**: никто не будет объявлен победителем, а спортсмен с Технической DQ займет 2-е место. Спортсмены, которые проиграли в полуфиналах будут бороться за 1-е и 3-е место. Другое 3-е место будет определено в утешениях.
- Оба спортсмена получили **Дисциплинарную DQ**: новый финал будет проведен для спортсменов, которые проиграли им в полуфинале. Дисквалифицированные спортсмены не получают ничего. 3-и места будут определены в утешениях.
- Только один спортсмен вышел в финал, так как все другие из другой подгруппы сетки были дисквалифицированы или проиграли без поединка (например по неявке): Полуфинал, в котором он боролся, становится финалом.
- Оба спортсмена получили травму при равном счете: В этом случае победитель будет определен по их предыдущим поединкам, в соответствии с теми же критериями, которые применяются для круговой системы в Спортивном Кодексе.

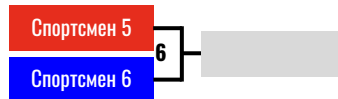
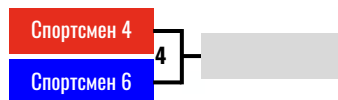
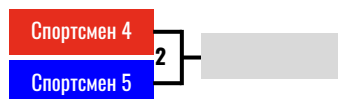
# РАЗДЕЛ 16

## МЕДАЛИСТЫ В СМЕШАННОЙ КРУГОВОЙ СИСТЕМЕ

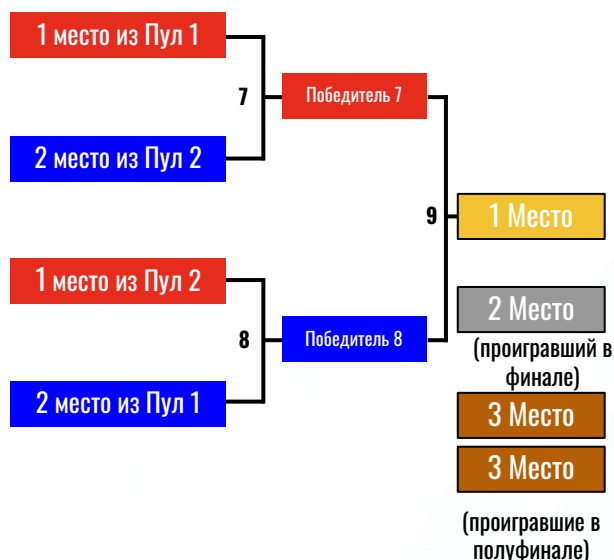
Круговая система Пул 1



Круговая система Пул 2:



6 спортсменов делятся на две круговые подгруппы по 3 спортсмена



### Политика при Дисквалификации или травме в ПОЛУФИНАЛАХ:

- Оба спортсмена получают **Техническую DQ**: Другой полуфинал становится финалом. Оба дисквалифицированных спортсмена получают 3 место.
- Оба спортсмена получают **Дисциплинарную DQ**: Другой полуфинал становится финалом. Никто не получает 3 место.
- Все 4 полуфиналиста получают **Техническую DQ**: Другой полуфинал будет проведен для спортсменов, которые проиграли им. Кто проиграет, не получает ничего. Все дисквалифицированные спортсмены получают 3 место.
- Все 4 полуфиналиста получают **Дисциплинарную DQ**: Другой полуфинал будет проведен для спортсменов, которые проиграли им. Спортсмены, которые проиграли новый полуфинал занимают 3 место. Все дисквалифицированные спортсмены не получают ничего.
- Один спортсмен получает **Техническую DQ** и другой получает **Дисциплинарную DQ**: Спортсмен с Технической DQ получает 3 место, и другой полуфинал становится финалом.
- Оба спортсмена получили **травму** при равном счете: Другой полуфинал становится финалом. Оба травмированных спортсмена получают 3 место.

### Политика при дисквалификации или травме в ФИНАЛАХ::

- Оба спортсмена получают **Техническую DQ**: Новый финал будет проведен для спортсменов, проигравших в полуфиналах, и они займут 1 и 3 место. Оба дисквалифицированных спортсмена займут 2 место,
- Один спортсмен получает **Дисциплинарную DQ**: Спортсмен, который проиграл дисквалифицированному спортсмену в полуфинале занимает 2 место. Дисквалифицированный спортсмен не получает ничего.
- Один спортсмен получает **Техническую DQ** и другой получает **Дисциплинарную DQ**: Никто не будет объявлен победителем, и спортсмен с Технической дисквалификацией получает 2 место. Спортсмены, проигравшие в полуфинале, будут бороться за 1 и 3 место.
- Оба спортсмена получают **Дисциплинарную DQ**: Другой финал будет проведен для спортсменов, которые проиграли им в полуфиналах. Дисквалифицированные спортсмены не получают ничего. .
- Только один спортсмен вышел в финал, так как все другие из другой подгруппы сетки были дисквалифицированы или проиграли без поединка (например по неявке): Полуфинал, в котором он боролся, становится финалом.
- Оба спортсмена получили **травму при равном счете**: В этом случае победитель будет определен по их предыдущим поединкам, в соответствии с теми же критериями, которые применяются для круговой системы в Спортивном Кодексе.



# ПРИЛОЖЕНИЕ

КЛЮЧЕВЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## КЛЮЧЕВЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

**Поединок стоя** или **положение стоя** относится к фазам поединка, во время которых считается, что участники стоят, и это не является продолжением каких-либо предыдущих действий внизу.

Судья **возобновляет** поединок в положении стоя всякий раз, когда спортсмены выходят за пределы зоны безопасности в позиции, которую невозможно воспроизвести. (7.12)

Обязательным условием для получения баллов за **Тэйкдаун** является непрерывность движений при его проведении из положения стоя. (9.1)

Когда спортсмен опускается в **позицию на колени** (находясь в контакте с противником) и остается хотя бы на одном колене, только спортсмен, который остался стоять, может получить баллы за Тэйкдаун. (9.1.6)

Когда **попытка Сви́па** начинается из Гарда и оба спортсмена **переходят в положение стоя, поединком стоя** будет считаться, когда один спортсмен стоит хотя бы на одной ноге, а другой - на обеих в течение трех секунд. (9.2.5)

Спортсмены не должны **переходить вниз на татами без захвата** за тело или Ги противника (или наоборот) и будут за это наказываться. (11.1.5)

В поединках со **слепым спортсменом** оба противника должны взять одинаковый захват за отворот и рукав (Ги) или захват вокруг головы и руку (Но Ги) прежде чем МР начнет поединок.

**Топ позишн (позиция сверху)** относится к любому положению, когда спортсмен физически находится сверху противника лицом к нему в следующих случаях:

- Когда противник сидит, лежит на спине или на боку хотя бы одним бедром на татами
  - Например, в любой позиции Гард
  - В любом положении удержания (за Гардом) таких как Фулл маунт, Ни он белли., север-юг, сайд контроль и т.д.
  - Когда противник на животе, в позиции черепахи, или хотя бы одно колено стоит, когда другой спортсмен находится за линией плеч противника с контролем бедер
  - Это включает позицию Бэк контроля, когда противник стоит на коленях.

Следующее не считается **Топ позишн**:

- Бэк контроль, когда бедро противника находится на татами
- Бэк контроль, когда противник стоит
- Позиция черепахи голова к голове/ позиция распластавшись (спрол позишн)
- Один спортсмен стоит, другой находится на коленях.

**Тэйкдауны (9.1)** и **Сви́пы (9.2)** должны заканчиваться атакующим спортсменом в Топ позишн хотя бы на мгновение, чтобы рефери мог начать отсчет 3-х секундной стабилизации.

Первый спортсмен, вышедший в Топ позишн в ситуации дабл пул гард (11.1.2), получит Эдвантедж независимо от того, находится он в Гарде противника или после него.

**Смена уровня** или **реверс** это когда спортсмен из Топ позишн заканчивает в позиции внизу, а спортсмен из позиции снизу оказывается в Топ позишн.

Любая смена уровня, произошедшая из **Гарда** будет считаться **Сви́пом (9.2.6)**

# ПРИЛОЖЕНИЕ

## КЛЮЧЕВЫЕ ОПРЕДЕЛЕНИЯ

**Гард** определяется как использование одной или обеих ног для контроля или блока, чтобы помешать противнику, находящемуся сверху, достичь доминирующей, удерживающей верхнюю часть тела противника позиции (**9.2**)

- Спортсмен, который из Гарда переходит в положение на колени или стоя без продолжающейся попытки получить баллы, больше не считается находящимся в гарде. Для того, чтобы действие считалось **Свипом**, оно должно исходить из Гарда.
- Для того чтобы действие считалось **проходом Гарда** оно должно исходить из Гарда противника.

**Контроль сверху в Хаф гард** - это когда спортсмен, находящийся сверху в захваченной в Хаф гард противника ногой, достигает положения грудь к груди, прижимая спину противника к татами. (**9.3.2**)

Спортсмен, достигший контроля сверху в Хаф гард, может получить за эту позицию только **Эдвантедж** после потери позиции только в том случае, если:

- Спортсмен пытался **пройти полный** (закрытый или открытый) Гард.
- Противник сам **перешел непосредственно** в Хаф гард.

**Свип непосредственно** в Хаф гард или если противник **захватывает ногу** чтобы вернуться в Хаф гард из нижней позиции, не дает Эдвантедж за Топ Хаф гард позишн.