



**МИНИСТЕРСТВО СПОРТА РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
(МИНСПОРТ РОССИИ)**

ПРИКАЗ

« 29 » ноября 20 17 г.

№ 1032

Об утверждении правил вида спорта «джиу-джитсу»

В соответствии с пунктом 9 Порядка разработки общероссийскими спортивными федерациями правил вида спорта или видов спорта и представления их на утверждение, утвержденного приказом Министерства спорта Российской Федерации от 01 июля 2013 г. № 506 (зарегистрирован Министерством юстиции Российской Федерации 30 августа 2013 г., регистрационный № 29830), п р и к а з ы в а ю:

1. Утвердить прилагаемые правила вида спорта «джиу-джитсу».
2. Признать утратившим силу приказ Минспорттуризма России от 20 апреля 2010 г. № 367 «Об утверждении правил вида спорта «джиу-джитсу».
3. Контроль за исполнением настоящего приказа возложить на заместителя Министра спорта Российской Федерации С.В. Косилова.

Министр

П.А. Колобков



МИНСПОРТ РОССИИ
Вн. № 1032
От 29.11.2017 68 л.

УТВЕРЖДЕНЫ
приказом Министерства спорта
Российской Федерации
от «29» ноября 2017 г. № 1032

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «ДЖИУ-ДЖИТСУ»

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящие Правила вида спорта «джиу-джитсу» (далее – Правила) разработаны в соответствии с Правилами соревнований Международной федерации джиу-джитсу (далее – JJIF).

Настоящие Правила являются обязательными для проведения соревнований по виду спорта «джиу-джитсу» на территории Российской Федерации (далее - РФ).

Спортивные ситуации, не нашедшие отражения в настоящей редакции Правил, трактуются в соответствии с Правилами соревнований JJIF.

Официальные лица (представители команд, тренеры, спортсмены и судьи), принимающие участие в соревнованиях, обязаны в своих действиях руководствоваться настоящими Правилами.

Раздел I. Характер, способы проведения соревнований, время встречи

Статья 1. Характер соревнований

1. По характеру соревнования делятся на:

- личные;
- командные;
- лично-командные.

2. Характер соревнований определяется Положением о соревнованиях и Регламентом соревнований (далее – Положение/Регламент) в каждом отдельном случае (Приложение № 1).

3. В личных соревнованиях определяются только личные результаты и места участников в своих весовых категориях и разрядах.

4. В командных соревнованиях команды встречаются друг с другом, по результатам этих встреч определяются места команд. Встречи участников команд проводятся по тем же Правилам, что и в личных соревнованиях. Состав команд определяется Положением и Регламентом в каждом отдельном случае. Побеждает команда, одержавшая больше побед в командной встрече. Если количество побед одинаковое, то победитель командной встречи определяется по большей разнице выигранных и проигранных баллов. Если разница баллов одинаковая, то жребием определяются 3 весовых категории и (или) разряда, которые должны провести повторные встречи. Команда, одержавшая больше побед в этих 3-х встречах, объявляется победителем.

5. В лично-командных соревнованиях место команды определяется в зависимости от суммы очков личных результатов ее участников, в соответствии со следующим порядком начисления очков:

- участник, занявший 1 место – 7 очков;
- участник, занявший 2 место – 5 очков;
- участник, занявший 3 место – 3 очка;
- участник, занявший 5 место – 1 очко.

При определении командного первенства, в случае равенства очков у двух или более команд (субъектов РФ, Федеральных округов и т.д.), преимущество получает команда, имеющая больше первых, затем вторых и т.д. мест.

Статья 2. Системы проведения соревнований и жеребьевка

1. В зависимости от системы выбывания участников соревнования проводятся:

- по олимпийской системе с утешительными встречами от полуфиналистов;
- по олимпийской системе с утешительными встречами до двух проигрышей;
- по круговой системе;
- по смешанной системе.

Типовые образцы соответствующих протоколов указаны в Приложении № 2.

2. Порядок встреч между участниками (командами) в каждой весовой категории, разряде определяется жеребьевкой. Жеребьевка может проводиться с использованием компьютерных программ или вручную с использованием карточек. Жеребьевка проводится с рассеиванием сильнейших спортсменов с учетом следующего:

- при проведении соревнований по олимпийской или смешанной системам спортсмены (команды), занявшие 1 и 2 место на предыдущем Чемпионате (первенстве) соответствующего уровня среди спортсменов (команд) этого возраста в этой весовой категории или разряде рассеиваются в разные подгруппы. Спортсмены (команды), занявшие 3 место, рассеиваются в наиболее удаленные позиции от спортсменов (команд), занявших 1 и 2 место. Спортсмены из одной команды рассеиваются в наиболее возможные удаленные позиции друг от друга;

- при проведении соревнований по круговой системе спортсмены из одной команды должны встретиться в первом круге.

Раздел II. Участники соревнований

Статья 3. Возрастные категории участников

1. Участники соревнований делятся на следующие возрастные категории:

- мальчики и девочки до 12 лет (10, 11 лет);
- юноши и девушки до 15 лет (12, 13, 14 лет);
- юниоры и юниорки до 18 лет (15, 16, 17 лет);
- юниоры и юниорки до 21 года (18, 19, 20 лет);
- мужчины и женщины старше 18 лет.

Возраст участника в текущем году определяется по году рождения. Участник должен достичь возраста в текущем году (с 1 января по 31 декабря).

2. Спортсмен имеет право соревноваться на одну возрастную категорию старше с учетом следующего:

- юниоры и юниорки до 18 лет могут соревноваться с юниорами и юниорками до 21 года;

- юниоры и юниорки до 21 года могут соревноваться с мужчинами и женщинами старше 18 лет;

3. Не разрешается спортсменам, не достигшим 18 лет участвовать в соревнованиях среди мужчин и женщин.

4. В спортивной дисциплине «ката-парное» пары должны составляться с учетом возрастных требований, разница в возрасте в паре не имеет значения, если соблюдено следующее:

- если участники одной пары относятся к разным возрастным категориям, то пара участвует в соревнованиях среди спортсменов, соответствующих по возрасту старшему участнику пары;

- в любом случае пара, составленная из одного юниора (юниорки) до 18 лет и одного юниора (юниорки) до 21 года может соревноваться только в возрастной категории среди юниоров и юниорок до 21 года и не может участвовать в соревнованиях среди мужчин и женщин;

- в спортивной дисциплине «ката-парное» спортсмены возрастной группы до 15 лет могут соревноваться с юниорами и юниорками до 18 лет, а спортсмены возрастной группы до 12 лет (только достигшие возраста 11 лет в текущем году) могут соревноваться с юношами и девушками до 15 лет.

Статья 4. Допуск участников к соревнованиям

1. Условия допуска участников к соревнованиям, их квалификация, а также перечень представляемых на комиссию по допуску документов определяются Положением и (или) Регламентом.

2. Заявки организаций на участие команд или спортсменов оформляются по установленной форме с обязательным наличием заверенных печатями подписей руководителя организации, тренера и врача, удостоверяющих соответствующую подготовку участников соревнований (Приложение № 3).

Срок предоставления предварительных заявок указывается в Регламенте. Окончательная заявка на участие в соревнованиях подается в период проведения комиссии по допуску, но не позднее, чем за 1 час до ее окончания.

3. Допуск участников осуществляется комиссией по допуску в составе главного судьи или его заместителя, главного секретаря, представителя Российской федерации джиу-джитсу (далее - РФД), и членов комиссии, назначенных главным судьей. Комиссия по допуску проверяет заявки и документы участников на соответствие требованиям Положения и (или) Регламента. Команды и участники, не представившие необходимые документы в комиссию по допуску в установленное время, к соревнованиям не допускаются.

Ответственность за допуск участников в спорных случаях несет главный судья.

Статья 5. Спортивные дисциплины, весовые категории и разряды, продолжительность поединков

1. Соревнования по виду спорта «джиу-джитсу» проводятся в спортивных дисциплинах, весовых категориях и разрядах в соответствии с Всероссийским реестром видов спорта и настоящими Правилами. Соревнования проводятся в спортивных дисциплинах: весовая категория, «борьба лежа» и «ката-парное» (далее - Бои, Борьба лежа и Ката-парное соответственно).

2. Участники соревнований делятся на следующие весовые категории, представленные в Таблице № 1 и № 2, и разряды в Ката-парное:

Бои, весовые категории

Таблица № 1

Мужчины	Юниоры до 21 года	Юниоры до 18 лет	Юноши до 15 лет	Мальчики до 12 лет
- 62кг	- 56кг	- 46кг	- 41кг	- 41кг
- 69 кг	- 62кг	- 50кг	- 45кг	- 45кг
- 77кг	- 69кг	- 55кг	- 50кг	- 50кг
- 85кг	- 77кг	- 60кг	- 55кг	- 55кг
- 94кг	- 85кг	- 66кг	- 60кг	- 60кг
+ 94кг	- 94кг	- 73кг	- 66кг	- 66кг
	+ 94кг	- 81кг	+ 66кг	+ 66кг
		+ 81кг		
Женщины	Юниорки до 21 года	Юниорки до 18 лет	Девушки до 15 лет	Девочки до 12 лет
-49 кг	- 49кг	- 40кг	- 40кг	- 40кг
- 55кг	- 55кг	- 44кг	- 44кг	- 44кг
- 62 кг	- 62кг	- 48кг	- 48кг	- 48кг
- 70кг	- 70кг	- 52кг	- 52кг	- 52кг
+ 70кг	+ 70кг	- 57кг	- 57кг	- 57кг
		- 63кг	- 63кг	- 63кг
		- 70кг	+ 63кг	+ 63кг
		+ 70кг		

Борьба лежа, весовые категории

Таблица № 2

Мужчины	Женщины
- 62кг	- 55 кг
- 69 кг	Абсолютная
- 77кг	
- 85кг	
- 94кг	
+ 94кг	
Абсолютная	

Ката-парное, разряды:

- мужчины (пара из двух мужчин, юниоров, юношей, мальчиков);
- женщины (пара из двух женщин, юниорок, девушек, девочек);
- смешанная (пара из одной женщины (юниорки, девушки, девочки) и одного мужчины (юниора, юноши, мальчика).

3. Продолжительность поединка определяется Правилами

(Рекомендуемая продолжительность поединка представлена в Таблице № 3).

Таблица № 3

Дисциплина	Юноши и девушки до 15 лет, мальчики и девочки до 12 лет	Юниоры и юниорки до 18 лет	Юниоры и юниорки до 21 года	Мужчины и женщины
Бои	2 минуты	3 минуты	3 минуты	3 минуты
Борьба лежа	3 минуты	4 минуты	5 минут	6 минут
Ката-парное Дуо Систем Классик	Без ограничения времени	Без ограничения времени	Без ограничения времени	Без ограничения времени
Ката-парное Дуо Шоу Систем	3 минуты	3 минуты	3 минуты	3 минуты

4. В соревнованиях по Боям и Ката-парное между двумя встречами разрешается отдых, продолжительность которого максимум 5 минут.

5. В соревнованиях по Борьбе лежа в случае необходимости, время поединка может быть сокращено по решению главного судьи и комиссара, но не более чем на 1 минуту.

6. В соревнованиях по Борьбе лежа между двумя встречами разрешается перерыв, равный времени встречи. В финальной части соревнований (схватках за медали) промежуток между последовательными встречами может быть удвоен по просьбе участников.

Статья 6. Взвешивание и регистрация участников

1. Процедура взвешивания в спортивных дисциплинах Бои и Борьба лежа устанавливает соответствие веса участника в пределах одной из весовых категорий. Процедура регистрации в спортивной дисциплине Ката-парное устанавливает соответствие пары разряду.

2. Порядок, время взвешивания и регистрации участников соревнований указывается в Регламенте. Спортсмен, опоздавший или не явившийся на взвешивание и регистрацию в отведенное время, к соревнованиям не допускается.

3. Не менее чем за 30 минут до официального взвешивания участникам предоставляется право на предварительное взвешивание (неофициальное взвешивание).

4. Участник имеет право официально становиться на весы только один раз.

5. Единица измерения для определения весовой категории участника – килограммы, в формате до 1-ой десятой (0,0 кг). Превышение установленного верхнего лимита весовой категории не допускается.

5. Необходимо иметь два комплекта идентичных весов для мужчин и женщин. Участники взвешиваются в футболках с коротким рукавом и шортах, закрывающих колени.

6. Взвешивание (регистрацию) проводит группа официальных лиц, назначенных главным судьей соревнований. Женщин взвешивают спортивный судья женского пола, мужчин – спортивные судьи мужского пола. Регистрацию пар в спортивной дисциплине Ката-парное могут проводить судьи независимо от пола.

7. На взвешивании (регистрации) участник обязан предъявить документ, удостоверяющий личность спортсмена и другие документы, оговоренные Положением (Регламентом).

8. Результаты взвешивания (регистрации) заносятся в протокол, который подписывается всеми членами группы взвешивания.

Статья 7. Обязанности и права участников

1. Участник обязан:

- строго соблюдать Положение, Регламент и Правила соревнований;
- выполнять требования судей;
- быть корректным по отношению ко всем участникам соревнований и зрителям.

2. Участник имеет право:

- своевременно получать необходимую информацию о ходе соревнований, Программу соревнований, изменения в Программе соревнований;
- получать через официального представителя своей команды информацию о решениях, принятых главным судьей и комиссаром соревнований.

3. Если участник демонстрирует неспортивное поведение после поединка¹, бригада судей отстраняет участника от участия в соревнованиях. Они сообщают главному судье о своем решении, который делает соответствующее официальное объявление или поручает сделать его диктору соревнований. Исключенному участнику засчитывается поражение во всех встречах, включая встречи за медали.

¹ До окончания соревнований.

Статья 8. Представители команд, тренеры

1. Посредником между Судейской коллегией соревнований и спортсменами (тренерами) команды является представитель команды.

2. Если команда не имеет представителя, его обязанности выполняет тренер или капитан команды.

3. Представитель команды не может быть одновременно судьей или врачом данных соревнований.

4. Представитель команды выполняет следующие функции:

- представляет документы участников в комиссию по допуску, участвует в проведении жеребьевки;

- участвует в работе совместных совещаний с судьями;

- несет ответственность за дисциплину участников.

5. Представителю команды запрещается вмешиваться в решения судей и лиц, проводящих соревнования, а также осуществлять действия, оскорбляющие судей и других лиц, проводящих соревнования.

6. За нарушение Правил или невыполнение своих обязанностей представитель команды может быть отстранен от исполнения своих обязанностей.

7. Участнику может ассистировать только один тренер. Во время проведения схватки тренер имеет право давать указания своему спортсмену, находясь на специально отведенном для этого месте у татами. Тренер не может проводить фото и видеосъемку, находясь на этом месте. Тренер не может вмешиваться в работу судей.

8. Тренер должен быть одет в спортивный костюм (длинные брюки и куртку, или рубашку-поло с воротником и коротким рукавом) или официальную одежду – костюм с пиджаком и галстуком. Обувь должна быть закрытая. Не разрешаются: джинсы, шорты, футболки, шлепанцы и головные уборы.

9. Если тренер демонстрирует недостойное поведение по отношению к участникам, судьям, зрителям или к кому-либо еще, судья на татами имеет право удалить его из зоны для официальных лиц на время встречи. Если недостойное поведение продолжается, то судьи встречи могут принять решение об удалении его из зоны для официальных лиц на все время проведения соревнований.

Раздел III. Зона соревнований, оборудование и форма участников

Статья 9. Зона соревнований

1. Каждая площадка для соревнований должна быть 12х12 м и покрыта татами. Площадка для соревнований должна быть разделена на две зоны, различающиеся цветом татами.

2. Зона борьбы должна быть размером 8х8 м.

3. Зона, расположенная за зоной борьбы, называется «зоной безопасности». Ширина зоны безопасности должна составлять 2 м.

4. В тех случаях, если используются две и более граничащие соревновательные зоны, не разрешается общая для них зона безопасности.

5. В исключительных случаях² разрешается минимальный размер зоны борьбы 6х6 м.

6. В исключительных случаях² возможно объединить зону безопасности, но между двумя зонами борьбы не должно быть менее 3 м.

7. Расстояние между секретариатом и площадкой для соревнований должно быть не менее 2 м.

Статья 10. Оборудование

1. Для каждого татами должно быть как минимум одно информационное табло. Табло должно быть расположено за пределами рабочей зоны, чтобы их могли видеть судьи, зрители и официальные лица.

2. Табло должно отражать оценки и наказания, полученные участниками.

3. Для контроля времени необходимо иметь следующий набор часов:

- продолжительность схватки- 1 шт.;

- время удержания - 1 шт.;

- резервные часы -1 шт.

4. Независимо от использования электронных табло, для контроля времени одновременно должны использоваться и механические часы. На случай отказа электронного табло для показа оценок и наказаний в наличии должно быть механическое табло.

5. Для подачи сигнала окончания времени встречи должен использоваться гонг или другое звуковое устройство, чтобы известить судью на татами об окончании времени схватки.

Статья 11. Форма и гигиена участника

Участники соревнований должны быть одеты в Ги³, соответствующие следующим требованиям:

1. Участники соревнований должны быть одеты в белое качественное Ги для джиу-джитсу, которое должно быть чистым и в хорошем состоянии. Участники должны носить синие или красные пояса.

2. Куртка должна быть достаточно длинной, чтобы закрывать бедра и вокруг талии должна быть повязана поясом.

3. Рукава должны быть достаточно свободными, чтобы можно было взять захват и достаточно длинными для того, чтобы закрывать более половины предплечья, но при этом не закрывать запястья. Рукава не должны быть закатаны.

4. Брюки должны быть свободными и достаточно длинными, чтобы закрывать более половины голени. Штанины брюк не должны быть закатаны.

5. Пояс должен быть завязан квадратным узлом, достаточно плотным, чтобы куртка не была слишком свободной, и достаточно длинным, чтобы его можно было дважды обвязать вокруг талии. При этом длина концов пояса с каждой стороны от узла должна составлять не менее 15 см.

² допускается только в случае, если зал соревнований слишком мал.

³ Ги – форма участника, состоящая из куртки, брюк и пояса.

6. Участницы обязаны носить гладкую белую футболку или трико под Ги. Мужчинам не разрешается носить футболку под Ги.

7. Ногти на руках и ногах участников должны быть коротко подстрижены.

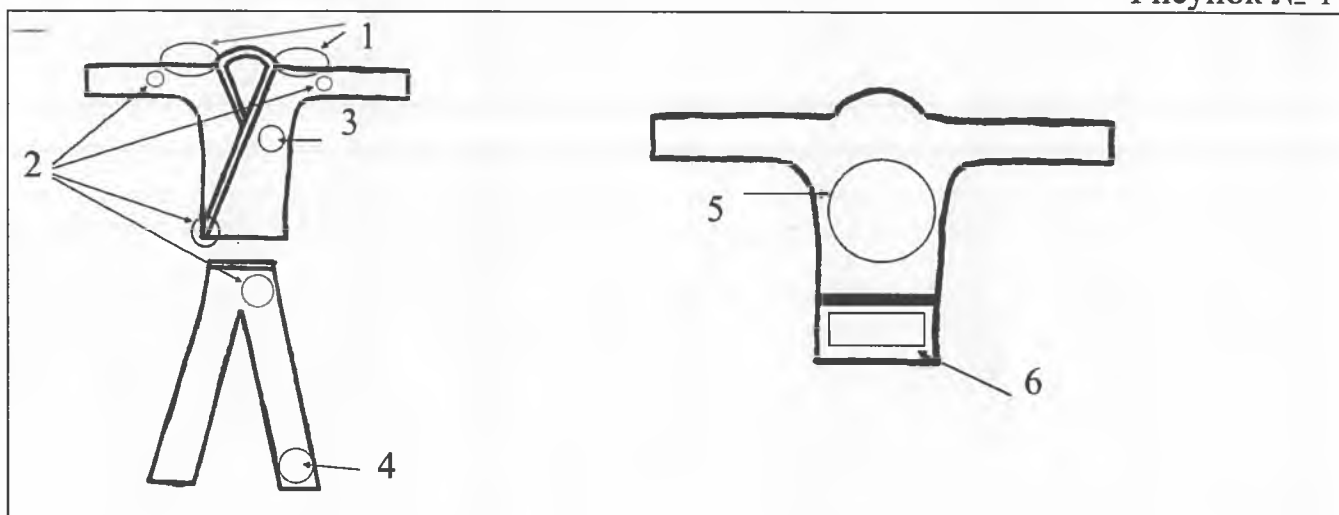
8. Участникам не разрешается носить какие-либо предметы, которые могут ранить или подвергнуть опасности противника.

9. Не разрешается носить очки. Контактные линзы могут использоваться только под личную ответственность.

10. Длинные волосы должны быть завязаны любыми мягкими лентами для волос.

11. На Ги могут располагаться надписи и нашивки, указанные на Рисунке № 1.

Рисунок № 1



1 - национальный флаг или наименование спонсора (размер не более 5x25 см);

2 - брэнд производителя формы (размер не более 5 x 10 см);

3 - герб страны или логотип федерации (размер не более 10 x10 см);

4 - наименование или логотип спонсора (размер не более 5 x 10 см);

5 - на международных соревнованиях - наименование страны и соревнований (официальные нашивки), на всероссийских, межрегиональных, региональных и других соревнованиях - наименование страны и (или) соответствующего субъекта РФ, и фамилия, имя участника;

6 - наименование, логотип спонсора или фамилия, имя участника (размер не более 25 x 15 см). Место для нашивок спонсора не должно использоваться для политических или религиозных надписей или символов. Спонсор должен соответствовать этике боевых искусств и спорта (не разрешается реклама производителей алкоголя, табака и подобного). На поясе сзади разрешается наносить только фамилию и имя участника.

Раздел IV. Судейская коллегия, комиссар соревнований и обслуживающий персонал

Статья 12. Состав судейской коллегии соревнований

1. Состав судейской коллегии утверждается спортивной федерацией, ответственной за проведение конкретных спортивных соревнований, (далее – соответствующей Федерацией) или организацией, проводящей соревнования.

2. В судейскую коллегию входят:

- комиссар;
- главный судья;
- главный секретарь;
- заместитель главного судьи;
- заместитель главного секретаря;
- старшие судьи татами;
- рефери: судья на татами (Мат-рефери, далее - МР), боковой судья (Сайд-рефери, далее - СР), судья за столом (Тэйбл-рефери, далее - ТР);
- судьи-секретари;
- судьи-хронометристы.

3. Кроме того, проведение соревнований обеспечивают:

- врачи, медицинские сестры;
- комендант соревнований;
- работники технических служб (специалисты по электронным табло, компьютерам, видеокамерам, радисты, рабочие, уборщицы и др.).

4. Встречу спортсменов судит и контролирует бригада в составе, определенном настоящими Правилами для каждой спортивной дисциплины.

5. Судья обязан иметь судейскую форму, документ подтверждающий судейскую категорию, судейскую эмблему соответствующей категории.

6. Расчет необходимого количества судей представлен в Приложении № 4.

7. Свои обязанности судьи должны выполнять в соответствии с настоящими Правилами.

Статья 13. Комиссар соревнований

1. Для осуществления контроля судейства на соревнованиях Судейская комиссия соответствующей Федерации назначает из числа своих членов или наиболее опытных судей комиссара соревнований.

2. Для комиссара должно быть предусмотрено место для работы непосредственно у площадки соревнований.

3. Комиссар соревнований совместно с главным судьей соревнований устанавливает состав судейских бригад на финальной части соревнований (схватки за выход в финал и схватки за медали, и другие особо ответственные схватки) и при необходимости может участвовать в их судействе.

4. В случае возникновения сложных ситуаций к комиссару для консультаций могут обращаться рефери, обслуживающие данную схватку, а также официальный представитель команды. В случае обращения официального представителя он должен в максимально короткий срок до окончания встречи изложить комиссару конкретное требование Правил, не выполненных, по его мнению, в процессе проведения встречи. Комиссар должен дать разъяснения по возникшей ситуации. В случае необходимости он может остановить встречу и провести консультацию с судьями, обслуживающими данную встречу, для

принятия совместного решения. При принятии решения комиссар должен учитывать мнение судей, а судьи – мнение комиссара.

5. В случае если соревнования проходят на 1 татами, обязанности комиссара может выполнять главный судья соревнований. Если соревнования проводятся более, чем на 2-х татами, обязанности комиссара по согласованию с Судейскими комиссиями соответствующих Федераций на своем татами могут исполнять старшие судьи.

Статья 14. Главный судья

1. Главный судья совместно с комиссаром соревнований осуществляет руководство по проведению соревнований в соответствии с Положением, Регламентом и Правилами.

2. Главный судья обязан:

- проверить готовность к соревнованиям всех помещений, оборудования, инвентаря и их соответствие требованиям Правил, составить Акт приема места проведения соревнований (Приложение № 5), а также убедиться в наличии необходимой документации;

- организовать и контролировать работу комиссии по допуску;

- организовать и контролировать взвешивание участников;

- организовать и контролировать жеребьевку участников;

- руководить работой судейской коллегии и персонала, обеспечивающего проведение соревнований;

- утвердить график хода соревнований;

- проводить заседания судей соревнований совместно с представителями команд перед началом соревнований, после окончания каждого дня соревнований, а также в тех случаях, если возникает необходимость;

- не позднее 7-ми дней после окончания соревнований сдать отчет в организацию, проводящую соревнования.

3. Главный судья имеет право:

- отменить проведение соревнований, если место проведения соревнований, оборудование или инвентарь не отвечает требованиям Правил до их начала (решение принимается совместно с представителем проводящей организации);

- прервать схватку, объявить перерыв или прекратить соревнования в случае неблагоприятных условий, мешающих нормальному проведению;

- вносить изменения в Программу или график проведения соревнований;

- объявить предупреждение или отстранить от исполнения своих обязанностей представителя (тренера, капитана команды), допустившего грубость по отношению к судьям или не исполняющего свои обязанности, а также судью в случае нарушения им этических норм поведения судьи, Правил, Положения, Регламента.

4. Выполнение распоряжений главного судьи обязательно для судей, участников, представителей и тренеров команд.

5. Заместитель главного судьи руководит работой спортивных судей и персонала, обеспечивающего проведение соревнований. Работает под руководством главного судьи и в его отсутствие выполняет его обязанности.

Статья 15. Главный секретарь

1. Главный секретарь руководит работой секретариата, отвечает за оформление документации, обеспечивает соблюдение Правил, Положения и Регламента соревнований.

2. Главный секретарь обязан:

- участвовать в работе комиссии по допуску;
- назначить судей-секретарей на взвешивание;
- участвовать в проведении жеребьевки;
- подготовить программу и график хода соревнований;
- контролировать правильность ведения протоколов соревнований и схваток;
- составлять порядок встреч при круговой системе соревнований;
- оформлять распоряжения и решения главного судьи;
- представлять главному судье результаты соревнований на утверждение и необходимые данные для итогового отчета;
- обеспечивать необходимыми информационными материалами все судейские службы соревнований, представителей команд, аккредитованных представителей средств массовой информации.

3. Заместитель главного секретаря руководит работой судей-секретарей и персонала, обслуживающего работу секретариата соревнований. Работает под руководством главного секретаря и в его отсутствие исполняет его обязанности.

Статья 16. Старший судья татами

1. Старший судья татами руководит работой судей одного татами.

2. Старший судья татами выполняет следующие функции:

- осуществляет контроль правильности судейства на татами, выполнения своих обязанностей судьями-секретарями, судьями-хронометристами.
- комплекзует бригады судей на каждую схватку, за исключением тех случаев, если эту функцию выполняет комиссар или главный судья или проводится компьютерная жеребьевка судей.

Статья 17. Судья-секретарь, судья-хронометрист

1. Судьи-секретари ведут, оформляют и представляют главному секретарю (его заместителям) спортивную судейскую документацию, в соответствии с Правилами, Положением, Регламентом.

2. Судьи-секретари располагаются за столом татами и выполняют следующие функции:

- объявляют программу и порядок проведения соревнований;
- представляют участников каждой схватки, заполняют необходимые графы судейского протокола, объявляют результат каждой схватки и т.д.;
- по ходу каждой схватки с помощью технических средств осуществляют регистрацию оценок и наказаний после того, как ТР объявил их, а в случае

отсутствия или отказа электронного табло показывают оценки и наказания на ручном механическом табло;

3. Судьи-хронометристы располагаются за столом татами и осуществляют хронометраж времени схватки, а также времени удержания на электронном табло, а в случае отказа или отсутствия электронного табло фиксируют время с помощью механического хронометра.

Статья 18. Рефери

1. В соревнованиях по Боям, Борьбе лежа и Ката-парное рефери выполняют свои обязанности в соответствии с настоящими Правилами. Количество и функции МР, СР, ТР в разных дисциплинах различаются и указываются далее в соответствующих статьях Правил.

Статья 19. Врач соревнований

1. Официальный врач соревнований назначается проводящей организацией.

2. Врач соревнований выполняет следующие функции:

- проверяет правильность оформления заявок и медицинского допуска;
- следит за соблюдением санитарно-гигиенических требований в местах проведения соревнований;
- осуществляет медицинское обследование участников в процессе соревнований и оказывает помощь согласно Правилам;
- по окончании соревнований представляет отчет главному судье соревнований о медико-санитарном обеспечении соревнований с указанием случаев травм и заболеваний.

Статья 20. Комендант соревнований

1. Комендант соревнований отвечает за своевременную подготовку и оформление мест соревнований, безопасность, размещение и обслуживание участников и зрителей, радиофикацию помещения, поддержание порядка во время соревнований, а также обеспечивает все необходимые мероприятия по указаниям главного судьи.

2. Комендант соревнований отвечает за подготовку и пригодность к использованию специального оборудования и инвентаря для проведения соревнований в соответствии с настоящими Правилами.

ПРАВИЛА СУДЕЙСТВА

Раздел V. Бои

Статья 21. Технические действия

1. В спортивной дисциплине Бои два участника соревнуются друг с другом в спортивном поединке посредством разрешенных приемов джиу-джитсу.

2. Спортивная дисциплина Бои состоит из 3-х Частей, в которых разрешаются и оцениваются следующие технические действия:

- Часть 1 - разрешаются удары руками и ногами;
- Часть 2 - разрешаются броски, сведения в партер, болевые и удушающие приемы;
- Часть 3 - разрешаются удержания, болевые и удушающие приемы.

3. Участники должны быть технически активны перед переходом в следующую Часть. Действие считается оцениваемым, если участник показывает технику с хорошим балансом и контролируруемыми комбинациями⁴.

4. Атакующие действия в Части 1 ограничены следующими областями: голова, лицо, шея, живот, грудь, спина, бок.

5. В Части 2 и 3 разрешены все удушающие приемы, за исключением удушений, проводимых пальцами рук.

Статья 22. Форма участников

1. Форма участников должна соответствовать Статье 11 настоящих Правил. Дополнительно к ней участники обязаны одевать мягкие, короткие и легкие защитные протекторы для рук и мягкие защитные протекторы для голени и стопы, соответствующие цвету их пояса (красный или синий).

2. Протекторы должны быть сделаны из мягкого материала и должны быть толщиной не менее 1 см и не более 2 см⁵. Протекторы должны быть подходящего размера и в хорошем состоянии.

- 3. Разрешается использование защиты для паха и капы.
- 4. Участники женского пола могут носить протектор для груди.
- 5. Протекторы для ног, рук, груди и паха должны одеваться под Ги.

Статья 23. Судьи

1. МР находится на площадке для соревнований и проводит встречу.

2. Два СР помогают МР и должны располагаться в зоне безопасности. СР должны занимать такую позицию, при которой они смогут в любой момент следить за ходом встречи и присуждать свои оценки.

3. ТР отвечает за работу судей-секретарей непосредственно на своем татами. Он диктует секретарям оценки и наказания, а также сообщает МР об истечении времени встречи, времени удержания и времени оказания медицинской помощи.

4. МР совместно с двумя СР должен решить, после совещания с ТР, произошло ли последнее действие до или после окончания времени поединка.

⁴ Под комбинациями понимается:

- в Части 1 они должны выполнять комбинации ударов ногами и руками.
- в Части 2 они должны быть реально активными и стараться бросить/свести противника в Часть 3.
- в Части 3 они должны стараться сделать хороший захват или стараться уйти от захвата. До тех пор, пока есть прогресс в проведении техники, действие должно продолжаться, даже если вся схватка пройдет в Части 3.

⁵ Если Ги участника и защитные средства не соответствуют правилам, участнику не разрешается начать встречу. В этом случае он должен поменять протекторы/Ги в течение двух минут. Он будет наказан «Шидо» за затягивание начала встречи.

5. Для проведения финалов могут назначаться два ТР, если количество судей позволяет сделать это для всех финалов соревнований

Статья 24. Жесты и команды судей

1. Судьи используют жесты и команды в соответствии с Таблицей № 4. Команды должны подаваться громко и уверенно, жесты быть ясными и отчетливыми и должны быть видны ТР.

Таблица № 4

 <p>Хаджиме Начало матча/поединка: МР стоит между противниками и объявляет команду «Хаджиме».</p>	 <p>Матте Остановка матча/поединка: МР поднимает одну руку на уровень плеча параллельно татами и показывает раскрытую ладонь (пальцы вверх) секретариату.</p>
 <p>Иппон Рефери поднимает левую или правую руку (в зависимости от оценки, присуждаемой участнику с красным или синим поясом), высоко над головой, ладонь смотрит вперед.</p>	 <p>Иппон 3 балла (Иппон Фри поинтс) Рефери поднимает левую или правую руку (в зависимости от оценки, присуждаемой участнику с красным или синим поясом), высоко над головой, с ясно показываемыми 3 пальцами.</p>
 <p>Вазаари Один балл:</p>	 <p>Отмена Отмена решения:</p>

Рефери поднимает левую или правую руку на уровень плеча (в зависимости от оценки, присуждаемой участнику с красным или синим поясом), ладонь развернута вниз).

Рефери несколько раз машет вытянутой над головой рукой после того, как покажет решение, которое необходимо отменить.



Пассивность (Пассивити пат 1(уан), 2(ту), 3(фри))

Объявление пассивности:

Судья вращает горизонтально обеими руками от локтя до запястья перед собой.

Неконтролируемая техника (Анконтролд техник)

Рефери поднимает горизонтально левую или правую руку со сжатым кулаком перед собой.



Мубоби

Действия, опасные для проводящего:

Судья несколько раз выпрямляет перед собой горизонтально руки с сжатыми кулаками. После этого жеста МР должен голосом объявить Мубоби (опасные действия).

Прямой удар в голову (стрэйт панч ту зе хед)

Рефери показывает удар кулаком в голову.



Жесткий контакт (Хард контакт)

Рефери показывает удар кулаком в ладонь.

Захват и удар (Грип энд панч)

Рефери показывает одной рукой захват Ги и другой рукой показывает удар.



Выход за зону борьбы (гоу аут)
Рефери показывает одной рукой выход из зоны борьбы в зону безопасности (и за нее).



Выталкивание (пушинг аут)
Рефери показывает обеими руками выталкивание из зоны борьбы в зону безопасности (и за нее).



Выбрасывать за соревновательную зону (фроу аут)
Рефери показывает левой или правой рукой (в зависимости от того, «красным» или «синим» участником было совершено действие) выбрасывание из зоны борьбы за зону безопасности.



Ненужные выкрики, замечания (аннесессари коллс энд ремаркс)
Рефери подносит палец к губам рукой, относящейся к «красному» или «синему» участнику.



Осае-коми
Контроль в партере:
МР показывает правой или левой выпрямленной рукой и ладонью на участников и (удержание) понятным голосом объявляет «Осае-коми». Рука должна показывать жест в течение всего времени продолжения «Осае-коми».



Токета
Окончание контроля в партере:
МР показывает волнообразный жест правой или левой рукой (в зависимости от того, кто из участников проводил удержание) над участниками несколько раз и объявляет «Токета» (уход от удержания). Ладонь развернута вертикально.



Одновременное действие с обеих сторон

(«Аиучи»)

Рефери выставляет руки горизонтально перед собой, с соприкасающимися кулаками.



Наказания («Шидо». «Чуй», «Хансоку-маке»)

Рефери показывает на участника, которого необходимо наказать, указательным пальцем рукой со сжатыми в кулак остальными пальцами. МР объявляет соответствующее наказание.



“Я не видел”

Рефери закрывает глаза открытыми ладонями на короткое время (руки перед глазами)



Поправить Ги

Рефери скрещивает руки перед собой с раскрытыми ладонями, затем показывает на участника, которому необходимо поправить Ги.



Фул Иппон

(Жест ТР)

ТР показывает этот жест и указывает на «цвет» победившего.



Объявление победителя (Уинер блу/рэд)

Судья показывает победителя поднимая прямую руку с открытой ладонью под 45 градусов и объявляет понятным голосом «Винер» и соответствующий цвет.



Хикиваке



Неподчинение указаниям МР

Одинаковый счет:

МР скрещивает руки перед грудью, ладони раскрыты, и объявляет «Хикиваке».

(дисрегард матрефери инстракшнс)

Рефери показывает на свои уши указательными пальцами сжатых в кулаки рук.



Сономама (“Замораживающая” команда)

МР должен сильно коснуться двумя руками спин обоих участников во время борьбы и сильным и понятным голосом объявить «Сономама».

Перерыв (брейк)

В случае Хикиваке⁶ перед специальным раундом МР показывает жест с поднятым большим пальцем секретарям и затем показывает участникам покинуть площадку для перерыва.



Время для оказания помощи («медицинское время») (медикал тайм)

МР руками показывает букву «Т».



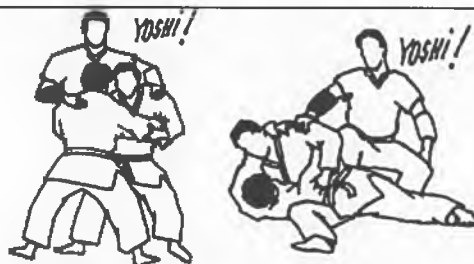
Потеря времени (уэйстинг тайм)

Рефери показывает на «наручные часы» указательным пальцем сжатой в кулак руки.



Запрещенное действие (форбидден техник, кик ту ве лэг)

Техника, которая будет наказан Шидо (болевые приемы на пальцы рук или ног, скрещенные и выпрямленные на уровне почек ноги, удары по лежащему противнику, удары по ногам).



Йоши (Команда “Продолжайте”)

После того, как причина для временной остановки («заморозки») исчерпана, МР должен еще раз коснуться обеими руками спин обоих участников и объявить «Йоши».

⁶ Хикиваке - ничья

Рефери показывает удар своей открытой рукой по предплечью.	
--	--

Статья 25. Ход встречи

1. Участники встречи начинают встречу стоя на расстоянии примерно 2-х метров друг от друга в центре площадки для соревнований. Участник с красным поясом находится справа от МР. По сигналу МР участники делают поклон стоя сначала судьям, а затем друг другу.

2. После того, как арбитр произносит команду «Хаджимэ», поединок начинается в Части 1.

3. Как только появляется контакт между участниками путем захвата противника, начинается Часть 2. Удары руками и ногами уже не разрешаются, за исключением тех случаев, если они выполнены одновременно с захватом.

4. Как только у обоих участников оба колена касаются татами, либо один из участников сидит или лежит на татами, встреча продолжается в Части 3⁷.

5. Участники могут переходить в разные Части, но при этом они должны быть активны во всех Частях⁸.

6. В Части 1, если участник только бросается на противника без какого-либо технического действия, или если участник совершает опасное для себя действие («Мубоби»), назначается техническое наказание и поединок будет продолжен в Части 1.

7. Броски должны начинаться в зоне борьбы. Противник может быть брошен в зону безопасности, при условии, что бросок не представляет риска получения противником травмы.

8. В конце встречи МР объявляет победителя и дает команду участникам совершить поклон стоя, сначала друг другу, а затем судьям, которые находятся на одной линии в рабочей зоне площадки напротив судей за столом.

Статья 26. Применение команд «Хаджимэ», «Маттэ», «Сономама» и «Йоши»

1. МР должен объявить команду «Хаджимэ» для того, чтобы начать встречу, и чтобы возобновить встречу после команды «Маттэ».

2. МР должен объявить команду «Маттэ» для того, чтобы временно остановить встречу в следующих случаях:

- если один или оба участника оказываются вне зоны борьбы в Части 1 или Части 2;
- если оба участника покинули зону борьбы полностью в Части 3⁹;
- чтобы объявить наказание одному или обоим участникам в Части 1;

⁷ Если участник повторно намеренно опускается на колени, он должен быть наказан за пассивность. Не разрешается поднимать лежащего противника и применять броски. В этом случае МР останавливает поединок командой «Матте».

⁸ Не разрешается наносить удары по противнику, когда он стоит обоими коленями на татами. В этом случае МР останавливает встречу командой «Матте».

⁹ В случае если СР хлопает в ладоши, МР должен остановить встречу.

- если один или оба участника получают травму или у них есть признаки заболевания;
- если один из участников не может самостоятельно сдаться во время проведения болевого или удушающего приема;
- если закончилось время удержания;
- если контакт в Части 2 или 3 потерян, и участники не могут сами продолжить поединок в Части 1;
- в любом другом случае, если МР находит это необходимым (например, чтобы поправить кимоно или для объявления решения);
- в любом другом случае, если один из СР находит это необходимым и хлопает в ладоши¹⁰;
- если поединок закончился.

3. Команда «Сономама» используется в случае, если МР должен временно остановить участников. В этом случае участникам не разрешено больше двигаться.

4. Команда «Сономама» объявляется в следующих случаях:

- чтобы сделать предупреждение одному или обоим участникам в Части 2 или Части 3;
- чтобы объявить наказание одному или обоим участникам в Части 2 или Части 3;
- в любом другом случае, если МР посчитает это необходимым.

5. После команды «Сономама» участники продолжают встречу из того же положения, в котором они находились до ее объявления. Для продолжения встречи МР должен объявить команду «Йоши».

Статья 27. Оценки

1. Счет должен присуждаться большинством судей, как минимум двумя судьями. Если три судьи дают разные оценки, то засчитывается промежуточный счет. Если один из судей не видел технического действия, то присуждается низшая из двух имеющихся оценок.

2. Следующие оценки могут присуждаться в Части 1 (удары руками и ногами должны совершаться с «Хикитэ/Хикиаши¹¹», с хорошим балансом и контролем¹²):

- незаблокированный удар рукой или ногой - «Иппон», 2 балла);
- частично заблокированный удар рукой или ногой - «Вазаари», 1 балл.

3. Следующие оценки могут присуждаться в Части 2 (броски, сведения в партер, болевые и удушающие приемы):

- удушающие и болевые приемы в случае, если участник не может самостоятельно сдаться, и МР должен остановить встречу, объявив «Маттэ» - «Иппон», 2 балла;
- удушающие и болевые приемы со сдачей - «Иппон», 2 балла;
- чистый бросок¹³ или сведение в партер - «Иппон», 2 балла;

¹⁰ МР вместе с СР должны принять решение, посоветовавшись с ТР о том, произошло ли последнее действие до или после окончания времени встречи.

¹¹ Резкое отведение руки или ноги в исходное положение после удара, реверс.

¹² Удар, который пойман противником, никогда не может быть оценен как «Иппон».

¹³ Чистый бросок, после которого противник приземляется на живот, может быть оценен, как «Иппон».

- не чистый бросок или сведение в партер - «Вазаари», 1 балл.

4. Следующие оценки могут присуждаться в Части 3 (техника борьбы в партере, болевые и удушающие приемы):

- удушающие и болевые приемы, в случае, если участник не может самостоятельно сдаться и МР должен остановить встречу, объявив «Маттэ» - «Иппон», 3 балла;

- удержание¹⁴, удушающие и болевые приемы со сдачей - «Иппон», 3 балла;

- эффективный контроль, объявленный как «Осаекоми» в течение 15 секунд – «Иппон», 2 балла;

- эффективный контроль, объявленный как «Осаекоми» в течение 10-14 секунд – «Вазаари», 1 балл.

5. Если эффективный контроль начат в пределах времени встречи, то разрешается продолжить встречу до его завершения (даже после истечения времени встречи). Если контроль нарушен до окончания 15 секунд, МР должен дать команду «Токета».

Статья 28. Наказания

1. Наказания должны присуждаться большинством судей.¹⁵

2. «Легкие запрещенные действия» наказываются «Шидо», и в этом случае противнику присуждается 1 «Вазари».

3. Следующие нарушения считаются «Легкими запрещенными действиями»:

- если один или оба участника демонстрируют пассивность или совершают незначительные нарушения¹⁶;

¹⁴ «Осае-коми» может быть объявлено только, если:

- контролируемый противник лежит большей частью на спине или животе;
- ноги атакующего свободны;
- контролируемый участник хорошо захвачен и не может свободно двигаться;
- атакующий участник должен иметь хороший контроль над атакуемым.

Время Осае-коми продолжается даже, если:

- контролируемый противник смог захватить ногу атакующего;
- контролируемый противник может повернуться на бок или спину.

Если оба тела полностью вышли за зону борьбы, время удержания останавливается командой «Токета». Если атакуемый участник обхватил две ноги или туловище противника, время удержания останавливается командой «Токета».

«Санкаку-джиме» (удушение ногами) должно применяться только с одной рукой, захваченной скрещенными ногами.

«Санкаку-джиме» и «Джуджи-гатаме» (рычаг локтя захватом двумя ногами) считаются как удержание, если есть полный контроль над верхней частью тела атакуемого.

Прямые болевые захваты ног должны рассматриваться как удержание. Как только контролируемый участник сможет повернуть тело, судья должен дать команду «Токета».

Разные баллы за технику контроля не могут складываться (т.е. удержание, которое продолжается более 10 секунд и болевой прием на руку не могут дать «Вазаари» и «Иппон»). Это возможно только, если перед этим МР остановил удержание, объявив «Токета».

¹⁵ Ошибки, сделанные в счете и наказаниях, должны исправляться тремя судьями и ТР вместе.

¹⁶ Пассивность в Части 1:

- один или оба участника не показывают никакой активности с целью получения баллов;
- один или оба участника переходят прямо к Части 2 или Части 3;
- один или оба участника не показывают комбинаций перед переходом к другой части.

Пассивность в Части 2:

- если один или оба участника не проявляют никакой активности с целью получить баллы;
- если один или оба участника только блокируют атаки или движения противника или оба противника намеренно переходят в партер;
- если один или оба участника отказываются переходить к Части 2, но активны в Части 1;

- если один или оба участника демонстрируют опасные для них самих действия «Мубоби»;
- намеренно выходить за зону борьбы двумя ступнями¹⁷;
- намеренно выталкивать противника за зону борьбы;
- намеренно наносить удары после начала Части 2;
- продолжать любое действие после объявления «Маттэ» или «Сономама»;
- наносить удары руками и ногами по ногам противника;
- наносить удары руками и ногами по противнику, если тот лежит на татами;
- проводить болевые приемы на пальцы рук или ног;
- делать захват скрещенными ногами в области почек и выпрямлять ноги;
- проводить удушающие приемы только руками\пальцами;
- если участник выходит неподготовленным на площадку для соревнований и это задерживает начало встречи¹⁸;
- если участник намеренно затягивает время (поправляя Ги, развязывая пояс, снимая перчатки и т.д.).

4. «Запрещенные действия» наказываются «Чуй», и в этом случае его противнику присуждается 2 «Вазаари».

5. Следующие нарушения считаются «Запрещенными действиями»:

- наносить любые удары руками и ногами по телу противника с превышением силы¹⁹;
- намеренно бросать противника из зоны борьбы за зону безопасности;
- не подчиняться указаниям МР;
- совершать ненужные выкрики, замечания, жесты в адрес противника, судей, секретариата или кого-либо еще;
- совершать неконтролируемые действия, такие, как круговые удары руками или ногами, которые не останавливаются, даже если они не достигли противника, и совершать броски, после проведения которых противник не в состоянии продолжать поединок немедленно;
- наносить прямые удары руками или ногами в область головы.

6. «Строго запрещенные действия» наказываются «Хансоку-маке».

- участник совершает ложные атаки, падая сам без технических действий, для того, чтобы разорвать контакт.

Пассивность в Части 3:

- если один или оба участника не показывают никакой активности с целью получить баллы;
- если участник повторно пассивен после наказания, он может быть наказан «Чуй» (неподчинение указаниям МР);

¹⁷ В случае если один из участников, обеими ступнями, кратковременно выходит за зону борьбы и тут же возвращается, встреча не должна останавливаться.

¹⁸ Наказание должно даваться после поклона стоя перед тем, как поединок начнется командой «Хаджиме».

¹⁹ Техника, которая остановлена телом противника/его головой вместо того, чтобы быть проконтролированной участником, является примером неконтролируемой техники. Техника, которая вызвала «откидывание» головы в результате контакта, является примером превышения силы.

Техника, которая вызвала кровотечение (но не из-за открывшейся ранее существовавшей раны) должна рассматриваться МР и СР для вынесения наказания в зависимости от ситуации.

Техники (за исключением прямых техник) в голову, которые легко касаются или заканчиваются в 10 см от головы, считаются оцениваемыми. Контакт с телом предполагает «касание кожи». В противном случае, он может рассматриваться как превышение силы (жесткий контакт)

В случае превышения силы нужно рассматривать, не случилось ли это из-за того, что противник двигался навстречу технике. В этом случае не было намерения атакующего применить жесткий контакт, и может даже рассматриваться возможность наказания «Мубоби» противнику, если это произошло в результате неудачной самозащиты или рискованного поведения.

7. В случае совершения двух «запрещенных действий», участник проигрывает поединок объявлением ему «Хансоку-маке».

8. Следующие нарушения считаются «строго запрещенными действиями»:

- применять любое действие, которое может травмировать противника;
- проводить или пытаться проводить бросок с болевым или удушающим захватом²⁰;

- проводить болевые приемы на шею или позвоночник;

- проводить любые скручивающие захваты на колени или стопы.

9. Если участник получает наказание за «строго запрещенное действие», он сразу наказывается «Хансоку-маке». Он проигрывает встречу с 0 баллов, а его противник получает 14 баллов, либо набранное количество баллов, если оно превышает 14.

10. При повторном проигрыше участника в результате «Хансоку-маке» на соревнованиях, он исключается из оставшейся части соревнований.

11. Если оба участника наказываются «Хансоку-маке», то встреча будет повторена.

Статья 29. Окончание встречи

1. Участник может досрочно выиграть встречу, если он получил хотя бы один «Иппон» в каждой из трех Частей. Это называется «Фул Иппон». В этом случае проигравший участник получает 0 баллов, а победитель получает 50 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 50.

2. После завершения времени встречи участник, набравший большее количество баллов, становится победителем.

3. Если участники после завершения времени встречи набрали одинаковое количество баллов, участник, набравший больше Частей с одним или несколькими «Иппонами», выигрывает встречу.

4. Если участники после завершения времени встречи набрали одинаковое количество баллов, одинаковое количество Частей с «Иппонами», участник, набравший суммарно большее число «Иппонов», выигрывает встречу.

5. Если счет равен и по количеству баллов, и по количеству Частей с «Иппонами», и по количеству «Иппонов», то проводится дополнительный раунд продолжительностью 3 минуты до определения победителя. Перерыв между дополнительными поединками составляет 1 минуту.²¹ Процедура может быть повторена. Количество баллов, «Иппонов» и наказаний из предыдущих поединков переносится в дополнительные раунды.

Статья 30. Неявка и отказ

1. Решение «Фусен-гачи» (победа из-за неявки противника) принимается МР в отношении любого участника, противник которого не явился на схватку.

²⁰ Бросок в комбинации с болевым или удушающим приемом не разрешается («Коте-Гаеши» рассматривается как техника сведения в партер).

²¹ Участникам сохраняются баллы и наказания, которые они уже набрали.

Победитель получает 14 баллов, после того, как противника 3 раза вызывали на татами в течение не менее 3-х минут

2. Решение «Кикен-гачи» (победа вследствие отказа) принимается МР в отношении участника, противник которого отказался от соревнования во время встречи. В этом случае отказавшийся участник получает 0 баллов, а победитель 14 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 14.

Статья 31. Травма, болезнь или несчастный случай

1. Каждый раз, если соревнования останавливаются из-за травмы одного или обоих участников, МР может предоставить травмированному участнику(ам) для отдыха максимум 2 минуты. Общее время отдыха для каждого участника в каждой встрече должно быть не более 2-х минут.

2. Время остановки по причине травмы начинает засчитываться по команде МР.

3. Если один из участников не может продолжать встречу, МР и СР должны принять решение, основываясь на следующем:

- если в травме виноват травмированный участник, травмированный участник проигрывает встречу со счетом 0 баллов, а его противник получает 14 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 14;

- если причина травмы вызвана действиями не травмированного участника, то не травмированный участник проигрывает встречу со счетом 0 баллов, а его противник получает 14 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 14;

- если невозможно определить причину травмы, не травмированный участник выигрывает встречу со счетом 14 баллов, либо с набранным количеством баллов, если оно превышает 14, а травмированный участник проигрывает встречу с 0 баллов.

4. Если один из участников заболевает в процессе соревнований и не может продолжать участие в схватке, то он проигрывает с 0 баллами, а его противник получает 14 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 14.

5. Официально назначенный врач соревнований решает, может ли травмированный участник продолжать участие в соревнованиях или нет.

6. Если участник потерял сознание или частично потерял сознание (дезориентация, потеря координации и т.д.), встреча должна быть остановлена, а участник снят с оставшейся части соревнований.

Раздел V. Спортивная дисциплина Борьба лежа

Статья 32. Технические действия

1. В спортивной дисциплине Борьба лежа два участника соревнуются друг с другом в спортивном поединке посредством разрешенных приемов джиу-джитсу. Целью встречи является победа путем болевого или удушающего приема со сдачей, либо по очкам.

2. Разрешаются следующие технические действия: броски, сведения в партер, болевые и удушающие приемы в положении стоя, техники борьбы лежа, контроль, улучшение позиций (проход защиты, смена позиции и т.д.), болевые и удушающие приемы в партере.

Статья 33. Форма участников в спортивной дисциплине Борьба лежа

1. Форма участников должна соответствовать Статье 11 настоящих Правил.
2. Участникам женского пола разрешается надевать под Ги лосины. Они не должны в положении стоя быть видны из-под штанин.

Статья 34. Судьи

1. МР обладает высшим авторитетом и полномочиями в ходе поединка. Решения, принятые рефери по результатам каждого поединка, неоспоримы.
2. МР может вмешиваться в матч, если он сочтет это необходимым.
3. МР должен находиться в пределах рабочей зоны.
4. МР отвечает за ведение матча, объявление оценок и наказаний.
5. МР помогает один СР, который сидит на стуле вне зоны безопасности. МР может советоваться с СР.
6. Разрешается осуществлять судейство с участием 2-х СР (сидящих напротив друг друга по разным углам в зоне безопасности).
7. Финальные поединки проводятся при участии 2-х СР.
8. Обязанность МР следить, чтобы противники боролись в пределах рабочей зоны.
9. Если мнение СР совпадает с оценкой МР, СР остаются сидеть в углах рабочей зоны.
10. В случае разногласий в оценках с МР боковой судья должен встать и показать оценки, наказания и преимущества, которые необходимо поставить или убрать, используя регламентированные в Правилах жесты (Статья 35).
11. В случае если одно техническое действие было оценено по разному тремя судьями, необходимо отразить на табло среднюю оценку (например, один судья оценил действие как проход «Гарда»²², второй как «Эдвантедж»²³, а третий не дал очков, на табло должно отразиться «Эдвантедж»).
12. Если МР принимает решение о дисквалификации участника за получение им 4-го наказания (пассивность или повторение серьезного нарушения), он должен показать жест строгого нарушения перед тем как остановить поединок. Если хотя бы один СР повторил жест, решение МР считается принятым и можно останавливать встречу.
13. Если МР принимает решение о дисквалификации участника за совершение грубого нарушения, необходимо показать соответствующий жест перед тем как остановить поединок. Если хотя бы один СР повторил жест, решение МР считается принятым и можно останавливать встречу.

²² Защита

²³ Преимущество

14. Если поединок заканчивается вничью, с равным количеством очков, наказаний и преимуществ, МР ставит участников в стартовую позицию (по левую и по правую руку от себя). Если поединок обслуживается 1-м СР, МР может проконсультироваться с ним, но решение о победителе принимает единолично. Если поединок обслуживается 2-мя СР, МР делает два шага назад и дает знак СР встать. После этого, МР делает шаг правой ногой вперед и все три судьи поднимают левую или правую руки. Это показывает участника выигравшего встречу по мнению судей. Затем МР объявляет победителя на основании мнения большинства.

Статья 35. Жесты и команды судей

1. Судьи используют жесты и команды в соответствии с Таблицей № 5. Голос должен быть громким и уверенным. Жесты должны быть ясными и понятными, и должны быть видны секретариату.

Таблица № 5

 <p>Файт Начало поединка: МР стоит между противниками и объявляет «Файт».</p>	 <p>Стоп Остановка поединка МР разводит руки в стороны на уровне плеч ладонями вниз и объявляет «Стоп»</p>
 <p>МР предупреждает участников о необходимости оставаться в зоне борьбы выполняя указательным пальцем, направленным вверх вращательные движения.</p>	 <p>МР указывает участнику на необходимость поправить Ги двумя скрещенными на уровне запястий, направленными вниз руками.</p>



Объявление победителя

МР поднимает левую или правую руку (в зависимости от оценки, присуждаемой участнику с красным или синим поясом), высоко над головой, ладонь смотрит вперед.



МР показывает баллы поднятой вверх рукой соответствующей цвету пояса участника. Пальцами МР показывает количество баллов: 2, 3 или 4.



«Эдвантедж»

МР поднимает левую или правую руку на уровень плеча (в зависимости от оценки, присуждаемой участнику с красным или синим поясом), ладонь развернута вниз. Жест должен быть виден для секретариата.



Отмена решения

МР несколько раз машет вытянутой над головой рукой после того, как покажет решение, которое необходимо отменить.



Фол - объявление наказания.

МР показывает на участника, которому объявляется наказание и поднимает на уровень плеча сжатую в кулак руку. Если участник не видит судью, он дотрагивается до него, перед тем как объявить наказание, и произносит в зависимости от цвета пояса участника, которому объявляется наказание, «Ред фол» или «Блю фол».



Объявление дисквалификации
МР поднимает согнутую руку, соответствующую цвету пояса дисквалифицируемого участника жестом, как в других наказаниях и затем поднимает над головой скрещенные руки.



«Сабмишн»
Объявление сабмишн (победа за проведение болевого или удушающего приема, или сдача противника). МР поднимет руку соответствующего цвета прямо над головой открытой ладонью вперед.



Указывать участнику на необходимость занять положение внизу на татами или на необходимость встать (в положение, соответствующее требованиям рефери).

Статья 35. Применение команд «Файт» и «Стоп»

1. МР объявляет команду «Файт» в начале поединка чтобы начать его, а также чтобы продолжить встречу после команды «Стоп».

2. МР также должен объявить «Файт», чтобы указать соперникам на пассивность.

3. МР должен объявить «Стоп», чтобы остановить поединок временно или окончательно (в этом случае участники не должны продолжать борьбу):

- если оба участника полностью покинули зону борьбы в легко воспроизводимой позиции. В этом случае МР необходимо вернуть их в середину татами и продолжить поединок из предыдущей позиции;

- если оба участника полностью покинули зону борьбы в позиции, невозможной для воспроизведения. В этом случае МР необходимо начать поединок с середины из положения стоя;

- при получении травмы одним или обоими участниками, потере сознания или признаках заболевания;

- в случае сдачи противника (хлопки о татами, различные знаки, крик);

- время встречи закончилось;

- в любое другое время, если МР посчитает это необходимым.

4. После команды «Стоп» МР, может попросить возобновить встречу из того положения, которое занимали участники во время команды, произнеся «Файт».

Статья 36. Баллы и оценки

1. Эффективно выполненные атакующие действия оцениваются баллами. Защитные действия не должны оцениваться.
2. Присуждаются следующие баллы:
 - 2 балла за «Тэйк-даун»²⁴, «Свип»²⁵, «Ни он белли»²⁶;
 - 3 балла за проход «Гарда»²²;
 - 4 балла за «Маунты»²⁷ («Франтмаунт», «Бэкмаунт»), «Бэкконтрол»²⁸.
3. МР должен показать баллы участнику в тот момент, если оцениваемая позиция была зафиксирована в течение 3 секунд. МР показывает необходимое количество баллов, используя пальцы руки соответствующего цвета.
4. Если участнику удалось достигнуть оцениваемого положения, но контроль был осуществлен менее 3 секунд, ему присуждается оценка ««Эдвантедж»».
5. Если один из участников намеренно покидает зону борьбы, чтобы предотвратить эффективное завершение «Свипа» или «Тэйк-дауна», МР должен показать два балла другому участнику и одно наказание уходящему от борьбы.
6. Участники должны получить суммарное количество баллов, если они выполняют одно оцениваемое техническое действие за другим с фиксацией каждого из них в течение 3 секунд. В этом случае МР должен будет показать общее число очков по истечении 3 секунд в конце последовательно выполненных оцениваемых действий. Например, проход «Гарда» с последующим «Маунтом» оценивается 7 баллами.
7. Участнику, который переходит в оцениваемую позицию, но находится при этом в болевом или удушающем захвате противника, присуждаются баллы только если он освободится от атаки противника и стабилизирует позицию на 3 секунды.
8. Участник, который переходит в оцениваемую позицию, уходя от болевого или удушающего приема противника, но не стабилизирует эту позицию, не получает за это «Эдвантедж».
9. Участник, который достигает одной или нескольких оцениваемых позиций, но находится под атакой болевого или удушающего приема и не может до конца матча освободиться от атаки противника, получает один «Эдвантедж».
10. «Эдвантедж» также дается в ситуации, если оцениваемое положение не было завершено. Рефери должен оценивать, находился ли соперник под реальной угрозой и был ли участник действительно близок к достижению оцениваемого положения.

²⁴ Техническое действие (бросок, сведение в партер) одного из участников, в результате которого соперник оказывается лежащим на спине, боку, животе или сидя на татами, из положения стоя на двух ногах.

²⁵ Любой переход из «Гарда» в любую позицию сверху с удержанием контроля.

²⁶ Позиция если спортсмен находится сверху и осуществляет контроль, поставив свое колено на живот, ребра или грудь противника, лежащего на спине/боку на татами, а другая нога атакующего участника стоит на полной ступне.

²⁷ Позиции контроля, когда участник сидит на туловище противника двумя коленями на татами или одним коленом и одной ступней на татами лицом к его голове. При этом он должен быть свободен от «Гарда» или «Халф Гарда» (полузащиты), а его ногами может быть захвачена только одна рука. «Франтмаунт» - контроль со стороны груди, «Бэкмаунт» - со стороны спины.

²⁸ Позиция контроля, когда участник контролирует соперника сзади, обхватив его двумя ногами, держа стопы на внутренней поверхности бедер соперника. При этом он может захватить только одну руку противника ногой, но не выше линии плеч.

11. «Эдвантедж» может быть объявлен даже после окончания времени встречи, но до объявления результата.

12. Рефери может объявить «Эдвантедж» участнику только если уже нет никакой возможности завершить атаку и перейти в оцениваемое положение.

Статья 37. Технические действия

1. «Тэйк даун» это какое-либо техникой действие (бросок, сведение в партер) одного из участников, в результате которого соперник оказывается лежащим на спине, боку, животе или сидя на татами, из положения стоя на двух ногах (рисунок № 2).

Рисунок № 2



2. Если один из участников в результате технического действия перевел другого участника на 4 точки опоры или на живот, баллы могут быть присвоены только в случае, если после этого участник, выполнивший техническое действие, осуществил плотный захват спины (его ноги могут быть не заправлены) и хотя бы одно колено противника стоит на татами.

3. Участник, который начал «Тэйк-даун» раньше, чем соперник открыл «Гард», должен быть оценен 2 баллами или преимуществом, в соответствии с правилами сведения в партер.

4. Если один из участников держит другого за штаны, а другой открывает «Гард», участник с захватом за штаны получает 2 балла за «Тэйк-даун», если ему удалось затем осуществить контроль в течение 3 секунд.

5. Участник, который начал «Тэйк-даун» после того, как противник начал открывать «Гард», не получает баллов или «Эдвантедж».

6. Если участник закончил «Тэйк-даун» в зоне безопасности, обе его стопы должны были быть в зоне борьбы, когда движение начиналось. В этом случае, если затем положение было зафиксировано в течение 3 секунд, рефери должен по истечении 3 секунд остановить встречу, объявить баллы и начать встречу с центра татами с тем положением соперников, в котором они находились, когда поединок был остановлен.

7. Если в результате «Тэйк-дауна» соперник оказался на одном или двух коленях, выполняющий действие участник получит баллы только в случае, если он стоял на двух ногах в момент начала выполнения действия.

8. Если один из соперников выполнял «Тэйк-даун» с захватом одной или двух ног, после чего другой участник, уже из положения сидя, выполнил контрприем (другой «Тэйк-даун»), тогда только последний получит баллы за «Тэйк-даун».

9. Без оценки остаются следующие сведения в партер:

- участник, который защищаясь от «Свипа», возвращает своего противника на спину или бок, не получает баллы или «Эдвантедж» за «Тэйк-даун»;
- участник, защищающийся от участника, проводящего «Бэк-контрол» стоя, не получит баллы за «Тэйк-даун», даже если потом позиция будет зафиксирована в течение 3 секунд, если у его противника одна нога не стояла на татами.

10. «Тэйк-даун» с последующим контролем спины оценивается в 2 балла (рисунок № 3).

Рисунок № 3



11. «Эдвантедж» присуждается за «Тэйк-даун» в следующих случаях:

- если участник выполнил «Тэйк-даун», его соперник приземлился на спину или бок и при этом успел подняться на две ноги до истечения 3 секунд;
- если участник в попытке выполнить «Тэйк-даун» с захватом одной ноги вынудил соперника выйти за пределы рабочей зоны и МР остановил встречу;

12. Баллы за контроль должны присуждаться МР только при осуществлении контролирующей позиции в течение 3 секунд. Поединок должен развиваться как последовательный прогресс позиций техник контроля, осуществляемых с конечной целью привести к сдаче противника. Таким образом, участники, которые добровольно отказываются от какой-либо оцениваемой позиции, чтобы затем занять ее снова, не должны получать баллы за повторение.

13. Если контроль осуществляется менее 3 секунд, то за него присуждается только «Эдвантедж».

14. Оцениваются следующие виды контроля:

- «Ни он белли», 2 балла;
- «Фронт маунт» и «Бэк маунт», 4 балла;
- «Бэк контрол» - 4 балла.

15. «Ни он белли» это позиция когда спортсмен находится сверху и осуществляет контроль, поставив свое колено на живот, ребра или грудь противника, лежащего на спине/боку на татами, а другая нога атакующего участника стоит на полной ступне (рисунок № 4).

Рисунок № 4



16. Если одно колено атакующего участника стоит на животе другого участника, а второе колено стоит на татами, ему присуждается только «Эдвантедж» (рисунок № 5).

Рисунок № 5



17. За обратную позицию «Ни он белли» баллы не присуждаются (рисунок № 6).

Рисунок № 6



18. «Франт маунтом» и «Бэк маунтом» называются позиции контроля если участник сидит на туловище противника двумя коленями на татами или одним коленом и одной ступней на татами лицом к его голове. При этом он должен быть свободен от «Гарда» или «Халф Гарда», в захват его ног может быть захвачена только одна рука.

19. Контроль туловища оценивается только в случае, если колени находятся ниже линии плеч (рисунок № 7).

Рисунок № 7



20. Если обе руки атакуемого захвачены ногами атакующего участника, то он получает за эту позицию только «Эдвантедж» (рисунок № 8).

Рисунок № 8



21. За обратную позицию «Фронт маунт» или «Бэк маунт» и за позицию выше плеч атакуемого (например «Трайангл» (удержание или удушение ногами треугольником) баллы не присуждаются (рисунок № 9).

Рисунок № 9



22. В случае «Маунта», если имеет место переход от «Бэк маунта» к «Фронт маунту» или наоборот, участник должен получить 4 балла за первый «Маунт», а затем 4 балла за второй, если в каждом случае был осуществлен контроль в течение 3 секунд в каждой позиции.

23. «Бэк контрол» это позиция контроля, если участник контролирует

соперника сзади, обхватив его двумя ногами, держа стопы на внутренней поверхности бедер соперника. При этом он может захватить только одну руку противника ногами, но не выше линии плеч (рисунок № 10).

Рисунок № 10



24. Если участник контролирует соперника сзади, обхватив его ногами, но при этом еще захватывает обе руки противника, то это оценивается «Эдвантедж» (рисунок № 11).

Рисунок № 11



25. Если участник контролирует соперника сзади, обхватив ногами, но при этом скрещивает ноги, то это оценивается «Эдвантедж» (рисунок № 12).

Рисунок № 12



26. Если участник закрывает треугольник («фигуру 4») вокруг талии соперника, осуществляя таким образом контроль сзади, или держит только одну стопу на внутренней поверхности бедра, это оценивается «Эдвантедж» (рисунок № 13).

Рисунок № 13



27. Если участнику, находящемуся сверху, удастся пройти «Гард» или «Халфгард» находящегося в позиции лежа или сидя противника, и затем установить контроль сбоку или в позиции «Ноф-сауф» (удержание со стороны головы) в течение 3 секунд, то ему присуждается 3 балла (рисунок № 14).

Рисунок № 14



28. За проход Гарда» без последующего контроля в течение 3 секунд либо за проход из «Гарда» в «Халф-гард» с последующим хорошим контролем (лицом к лицу) дается «Эдвантедж».

29. Если участник в процессе прохождения «Гарда» вынуждает соперника перевернуться вверх спиной и встать на четыре точки, это оценивается «Эдвантедж» (рисунок № 15).

Рисунок № 15



30. За проход из «Гарда» в положение обратного «Халф-гарда» баллы не присуждаются (рисунок № 16).

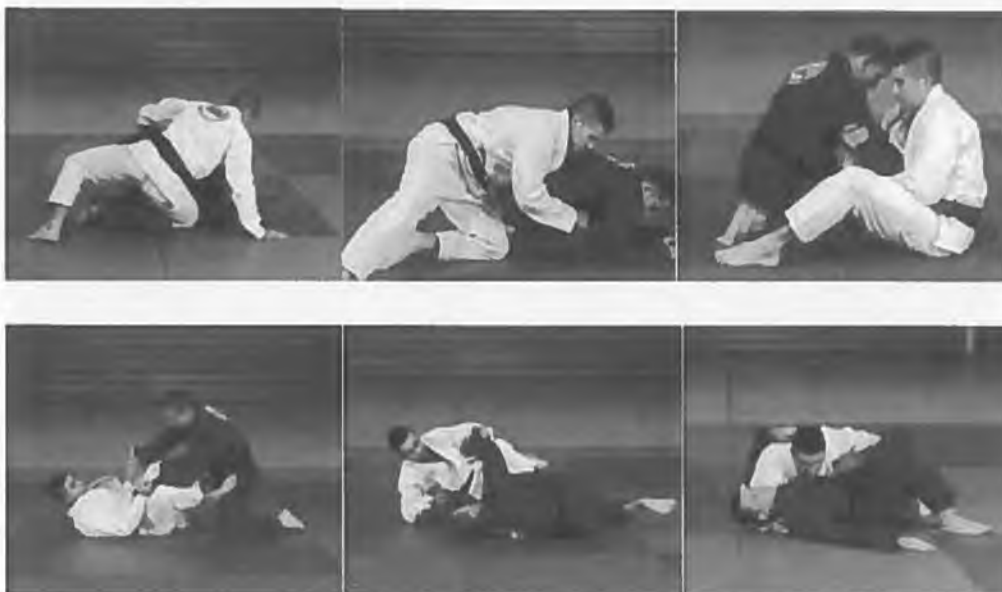
Рисунок № 16



31. Любой переход из «Гарда» в любую позицию сверху с удержанием контроля в течение 3 секунд называется «Свип» и оценивается 2 баллами.

32. Смена позиции с «Гарда» на контроль сзади (сверху) в течение 3 секунд и удержание соперника в позиции внизу (хотя бы с одним коленом на татами), будет оцениваться как «Свип» (рисунок № 17).

Рисунок № 17



33. «Свип», который начинался и заканчивался в «Халф гарде», не оценивается.

34. «Сабмишн» называется эффективное проведение проведения болевого или удушающего приема или контроля участником, приведшее к сдаче его противника.

35. Все удушающие приемы разрешены, за исключением выполняемых голыми руками или пальцами.

36. Все болевые приемы на локти, плечи и кисти разрешены.

37. Болевые приемы на ноги и ступни разрешены только на изгиб, сжатие, растяжение. Все виды скручивающих воздействий на колени запрещены. Если участник выполняет прямой болевой на ногу, а соперник, при попытке уйти

скручивается и сдается от возникшей боли, он (инициатор скручивания) проигрывает встречу в результате «Сабмишн».

38. «Сабмишн» засчитывается если:

- участник дважды четко стучит ладонью по татами/противнику в явной и очевидной манере;
- участник четко стучит ногой по татами, если обе его руки захвачены соперником;
- участник сдается устно, прося остановить встречу;
- участник кричит или издает звуки, выражающие боль, будучи эффективно захвачен.

39. Участнику будет объявлен проигрыш во встрече, если он потерял сознание в результате эффективного выполнения разрешенного приема соперником или в результате несчастного случая, произошедшего не в результате запрещенных действий противника.

40. В случае «Сабмишн» встреча будет остановлена и выполнявший прием участник будет объявлен победителем.

41. Участник должен получить «Эдвантедж» в случае, если была попытка «Сабмишн», представлявшая собой реальную угрозу для противника. Оценка реальности угрозы является ответственностью МР.

42. Если «Сабмишн» происходит в зоне безопасности, МР не должен прерывать встречу.

43. Если правильные, техничные защитные действия участника, направленные против «Сабмишн», приводят к покиданию рабочей зоны, МР должен оценить действия участника, выполнявшего эффективный контроль в 2 балла.

44. В случае ухода от борьбы и прямого покидания рабочей зоны с целью избежать «Сабмишн» участник будет дисквалифицирован.

45. Если оба участника выходят за зону безопасности в результате попытки одного из них провести «Сабмишн», МР не присуждает 2 балла. МР может присудить «Эдвантедж» в зависимости от близости к «Сабмишн», руководствуясь настоящими Правилами. После этого МР должен возобновить встречу с середины площадки из положения стоя.

Статья 38. Наказания

1. Наказания называются «Фол». Последовательность наказаний выстроена в порядке возрастания:

- за 1-ый Фол нет баллов противнику;
- за 2-ой Фол противнику присуждается «Эдвантедж»;
- за 3-ий Фол противнику присуждается 2 балла;
- за 4-ый Фол противнику присуждается дисквалификация.

2. Все «Легкие запрещенные действия» наказываются «Фол»:

- если один или оба участника демонстрируют пассивность или совершают незначительные нарушения. В случае пассивности участника МР объявляет в сторону участника «Файт» и показывает соответствующей рукой жест

наказания²⁹;

- запускать руку под Ги противника, через нательное белье и брать захват за Ги;

- покидать татами или выталкивать противника в зону безопасности без проведения технических действий;

- упираться рукой в лицо противника;

- опускаться на татами без захвата;

- использовать не завязанный пояс;

- задерживать встречу по причине неподготовленности или слишком частым и долгим поправлением Ги и затягиванием пояса (не соответствующее требованиям Ги, требующее замены, запрещенные к ношению предметы, развязанный пояс, раскрытое Ги, или если участнику требуется более 20 секунд чтобы привести Ги и пояс в порядок);

- умышленно упираться ступней в пояс противника;

- умышленно упираться ступней в воротник противника без захвата с той же стороны;

- разговаривать (не касается случаев просьбы о медицинской помощи или соображений безопасности);

- игнорировать команды МР;

- уходить из соревновательной зоны для предотвращения завершения «Свипа» или «Тэйк-дауна»;

- покидать соревновательную зону после окончания встречи до объявления победителя, в этом случае, как минимум одно наказание будет добавлено ушедшему и один «Эдвантедж» противнику.

3. «Грубые запрещенные действия» наказываются дисквалификацией:

- предпринимать любые действия, имеющие очевидное намерение травмировать соперника;

- покидать не технично зону борьбы, чтобы избежать «Сабмишн»;

- осуществлять любые болевые приемы, воздействующие на позвоночник без проведения удушающего приема³⁰;

- приподнимать и жестко опускать противника на татами («Слэм»), в то

²⁹ Пассивность участника определяется через отказ от преследования цели прогрессировать по ходу встречи и сдерживание противника от его прогресса. МР в этом случае должен отсчитать 20 секунд с начала эпизода пассивности и показать соответствующий жест, сопровождаемый командой голосом «Файт». МР должен наказать за пассивность участника который:

- перемещается по татами без цели вступить в борьбу;

- разрывает захват при попытке противником затянуть его в Гард и не возвращается в поединок;

- встает из положения лежа или сидя на татами и не пытается продолжить поединок;

- когда оба участника демонстрируют пассивность в любой момент встречи.

Когда оба участника опустились в Гард одновременно, МР начинает отсчет 20 секунд. Если по истечении 20 секунд даже с учетом различных передвижений участников ни один из соперников не вышел сверху, не перешел к эффективному контролю и не близок к завершению оцениваемого технического действия, МР должен остановить встречу и наказать обоих участников. В таком случае, встречу необходимо возобновить с середины площадки из положения стоя.

Пассивность не объявляется, когда участник защищается от попыток противника взять «Франт маунт», «Бэк маунт», «Сайд контрол» или «Ноф-сауф».

Пассивность не объявляется в случае, если участники находятся в положении «Франт маунт», «Бэк маунт», «Бэк контрол».

³⁰ Не считается болевым воздействием на позвоночник, если притягивать голову противника к себе находясь в положении под ним.

время как он находится в «Гарде» или в «Бэк-контроле»;

- применять «Тэйк-дауны», если противник приземляется на голову или шею (например «Суплес» - бросок прогибом);

- применять удары руками или ногами, кусать противника или предпринимать любые другие действия, которые противоречат этике и справедливости, демонстрировать пренебрежение правилами или неспортивное поведение (в любое время в течение соревнования). Во всех подобных случаях судьи татами или комиссар принимают единогласное решение, что участник должен быть исключен из оставшейся части соревнований. Они должны информировать главного судью о своем решении и попросить его сделать официальное объявление. Исключенный участник проигрывает все выигранные к этому моменту встречи и теряет все полученные баллы, включая схватки за медали;

- оказывать воздействие пальцами на глаза противника;

- проводить удушающие приемы кистями рук (не используя Ги, с одной или обеими руками вокруг шеи соперника), или оказывать давление на трахею противника с помощью большого пальца, или блокировать доступ воздуха к носу или рту противника, используя его руки;

- намеренно провоцировать реакцию противника, в результате которой противник оказывается в запрещенной позиции, влекущей за собой дисквалификацию;

- использовать любые скользкие или увлажняющие субстанции (кремы, масла, мази), которые могут повлиять на противника;

- если участник не может сменить Ги на новый в течение определенного периода времени, предусмотренного МР;

- делать болевые приемы на пальцы рук или ног;

- применять скручивающие воздействия на ноги и выполнять болевой на ахиллесово сухожилие со скручиванием ступни наружу;

- осуществлять боковые атаки с сильным воздействием на колено (пересекая ногу снаружи в положении захвата или с сильным давлением).

4. Травма колена может возникнуть, если один из участников заносит бедро за ногу противника и помещает голень сверху ноги противника выше колена, располагая ступню за вертикальной серединой тела противника, оказывая давление на коленный сустав с внешней стороны внутрь одновременно с фиксацией ступни соперника между своим бедром и подмышкой. Необязательно одному из противников держать ногу своего оппонента для того, чтобы считать ее зафиксированной или прихваченной. В рамках этих Правил, если один из участников в положении стоя переносит вес на одну ногу, колено которой находится под давлением соперника, нога будет считаться зафиксированной или прихваченной. Нога спортсмена, выполняющего движение в указанных ниже характеристиках, пересекает вертикальную среднюю линию тела оппонента. Спортсмену, который пересек ногой линию, как показано на Рисунке № 18, будет засчитано грубое нарушение. На Рисунке № 19 показаны ситуации, когда нарушения нет.

Рисунок № 18



Рисунок № 19



Статья 39. Ход встречи

1. Участники начинают встречу лицом друг к другу, в центре зоны борьбы, на расстоянии приблизительно 2 метров друг от друга. Участник с красным поясом находится по правую руку от МР. По жесту МР, соперники выполняют поклон судьям, а затем друг другу.

2. Поединок начинается из положения стоя, после объявления МР команды «Файт».

3. Как только участники взяли захват, они могут сразу опускаться на татами.

4. Участники могут удерживать контроль в том числе меняя положения, но при этом должны быть активны.

5. Любое движение, которое ведет к выходу за зону борьбы, должно быть остановлено. Участники должны быть возвращены в центр зоны борьбы и продолжить из положения стоя.

6. Если один из участников переводит своего противника в зону безопасности в процессе фиксации оцениваемого положения, МР должен ждать по возможности до тех пор, пока положение не будет зафиксировано в течение 3 секунд, перед тем как остановить матч. Если это происходит, МР объявляет оценку, останавливает встречу и начинает встречу из положения, в котором участники находились в момент остановки встречи.

7. Если две трети тел соперников находятся за зоной борьбы, в положении стоя или без фиксированного положения на татами, МР должен остановить встречу и начать ее с середины из положения стоя.

8. По истечении времени встречи МР объявляет победителя, после чего участники делают поклон друг другу, а затем МР.

Статья 40. Окончание встречи

1. Участник может выиграть встречу до окончания времени в случае применения болевого или удушающего приема, при которых противник вынужден постучать по татами или МР должен остановить поединок. Это означает «Сабмишн». Победитель получает 100 баллов.

2. После окончания времени поединка участник, который имеет наибольшее количество баллов в конце встречи, объявляется победителем.

3. Если соперники имеют одинаковое количество очков по окончании встречи, участник, набравший наибольшее количество «Эдвантеджей», объявляется победителем.

4. Если оценка равна в баллах и в «Эдвантеджах», победитель определяется на основании количества наказаний.

5. Если оценка равна как в баллах, так и в количестве «Эдвантеджей» и наказаний, решение о результате встречи принимается МР, а если встречу обслуживали 3 судьи, то мнением большинства из трех.

6. В случае если в полуфинале или финале оба участника получают травму при равном счете, и ни один из спортсменов не может продолжать встречу, победитель определяется жребием.

7. Результаты поединка могут быть пересмотрены только в случаях, описанных ниже:

- если результаты на табло были неправильно зарегистрированы;
- если участник, объявленный победителем, провел эффективное техническое действие, используя запрещенный правилами захват, не определенный МР;
- если участник был дисквалифицирован по ошибке, за использование разрешенного захвата;
- если поединок был прерван, и участник был дисквалифицирован по ошибке перед сдачей противника. В этом случае встреча должна быть продолжена с центра соревновательной зоны. Атакующий участник должен получить 2 балла. В случае если атакуемый участник сдается раньше прерывания встречи и дисквалификации, выполнявшему техническое действие участнику присуждается победа;
- если МР совершает грубую ошибку в применении данных правил, изменяющую исход поединка. Правила не описывают субъективные интерпретации присуждения очков за технические действия, «Эдвантеджи», наказания.

8. Для того чтобы изменить принятое решение по встрече, следующие условия должны быть выполнены:

- МР может проконсультироваться с главным судьей или комиссаром, однако финальное решение относительно результатов матча остается за ним;
- главный судья соревнований может проконсультироваться с секретариатом, был ли уже учтен результат поединка, и может разрешить изменение результата встречи только в случае если последующие встречи в этой весовой категории не были проведены;
- баллы, «Эдвантеджи» и наказания, которые дает МР, основываясь на своей интерпретации технических действий, не подлежат изменениям.

Статья 41. Неявка и отказ

1. Победа из-за неявки противника присуждается МР участнику, противник которого не явился на схватку. Победитель получает 100 баллов, после того, как противника 3 раза вызывали на татами в течение не менее 3-х минут.

2. Победа вследствие отказа присуждается МР участнику, противник которого отказался от соревнования во время встречи. В этом случае отказавшийся участник получает 0 баллов, а победитель 100 баллов.

Статья 42. Травма, болезнь или несчастный случай

1. Каждый раз, если соревнования останавливаются из-за травмы одного или обоих участников, МР может предоставить травмированному участнику(ам) для отдыха максимум 2 минуты. Общее время отдыха для каждого участника в каждой встрече должно быть не более 2-х минут.

2. Время остановки по причине травмы начинает засчитываться по команде МР.

3. Если один из участников не может продолжать встречу, МР и СР должны принять решение, основываясь на следующем:

- если в травме виноват травмированный участник, травмированный участник проигрывает встречу со счетом 0 баллов, а его противник получает 100 баллов.

- если причина травмы вызвана действиями не травмированного участника, то не травмированный участник проигрывает встречу со счетом 0 баллов, а его противник получает 100 баллов;

- если невозможно определить причину травмы, не травмированный участник выигрывает встречу со счетом 100 баллов, а травмированный участник проигрывает встречу с 0 баллов.

4. Если один из участников заболевает в процессе соревнований и не может продолжать, то он проигрывает схватку с 0 баллами, а его противник получает 100 баллов.

5. Официальный врач соревнований решает, может ли травмированный участник продолжать соревнования или нет.

6. Если участник потерял сознание или частично потерял сознание (дезориентация, блэкаут), встреча должна быть остановлена, а участник снят с оставшейся части этого дня соревнований.

7. Если один из участников утверждает, что страдает от судорог, он проигрывает схватку с 0 баллов, а его противник должен быть объявлен победителем матча со счетом 100 баллов.

8. В случае рвоты или потери контроля над основными функциями организма, с непроизвольным мочеиспусканием или недержанием кишечника одним участником, он проигрывает схватку с 0 баллов, а его противник должен быть объявлен победителем матча со счетом 100 баллов.

9. Если у участника наблюдается кровотечение и его не удалось остановить в течение 2-х минут, на которые каждый участник имеет право для медицинской

помощи, он проигрывает схватку с 0 баллов, а его противник должен быть объявлен победителем матча со счетом 100 баллов.

Раздел V. Спортивная дисциплина Ката-парное

Статья 43. Технические действия

1. В спортивной дисциплине Ката-парное соревнования проводятся по двум системам: «Дуо Систем Классик» и «Дуо Шоу Систем».

2. Виды атак сгруппированы в 4 серии, которые называются: Серия «А», «В», «С» и «D».

3. Каждая атака может выполняться как в левую, так и в правую стороны.

4. Серии атак изображены и описаны на рисунке № 20.

Рисунок № 20

Серия «А» - атаки захватами:



Захват: «Уке»³¹ захватывает руку «Тори»³². Одна рука захватывает запястье, другая предплечье.

Намерение:

- Толкнуть или потянуть.
- Контролировать переднюю руку «Тори».
- Обездвижить защищающегося.



Захват: «Уке» захватывает отворот Ги «Тори» рукой.

Намерение:

- Подойти ближе к противнику, чтобы совершить дальнейшие действия.
- Потянуть-толкнуть или задержать противника – возможно для того, чтобы ударить его(ее) потом.



Захват: «Уке» захватывает шею «Тори» спереди или сзади для проведения удушающего приема.

Намерение:

- Толкнуть «Тори» назад.
- Задержать «Тори»и.

³¹ Принимающий атаку, защищающийся участник

³² Атакующий, нападающий участник



Захват: «Уке» захватывает шею «Тори» сбоку для проведения удушающего приема.

Намерение:

- Толкнуть, потянуть или задержать «Тори».



Захват: «Уке» атакует «Тори» сбоку, захватывая Ги на уровне плеча рукой. Тип захвата любой.

Намерение:

- Толкнуть, потянуть или задержать «Тори».

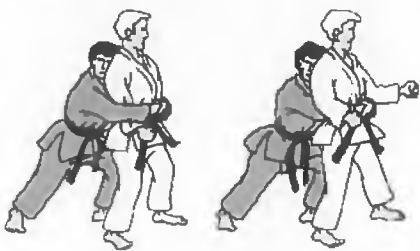
Общие замечания:

Руки должны быть сжатыми и захваты плотными.

Серия «В» - атаки обхватами шеи и туловища:



«Уке» обхватывает «Тори» спереди под или над руками. Голова «Уке» лежит на плече «Тори». Перед атакой «Тори» держит руки в естественном положении.



«Уке» захватывает «Тори» сзади под или над руками. Голова «Уке» лежит на плече «Тори». Перед атакой «Тори» держит руки в естественном положении.



«Уке» обхватывает шею «Тори» своей рукой сбоку.

Намерение:

- Удушить или применить бросок.



«Уке» обхватывает шею «Тори» рукой спереди.

Намерение:

- Удушить или применить бросок.



«Уке» применяет «Хадака Джиме» рукой.

Намерение:

- Удушить или вывести из равновесия.

Общие замечания:

Руки должны быть сжатыми и захваты плотными.

Серия «С» - Атаки ударами руками и ногами:



«Джодан» или «Чудан Тсуки» - удар рукой спереди в голову или корпус.

Цель: солнечное сплетение, желудок, лицо.



«Аго Тсуки» (Апперкот) - удар кулаком снизу.

Цель: подбородок.



«Маваши Тсуки» (Хук) - круговой удар кулаком.

Цель: сторона головы «Тори».



«Мае Гери» - передний удар ногой.
Цель: солнечное сплетение, желудок.



«Маваши гери» - круговой удар ногой.
Цель: солнечное сплетение, желудок.
«Тори» разрешается сделать шаг назад и немного развернуть туловище.

Общие замечания:

Атака должна достигнуть «Тори», если бы он не отходил.

Не разрешается двигаться до того, как атака начнется. «Тори» должен реагировать на атаку.

Серия «D» - атаки оружием:



Атака ножом прямо сверху.
Цель: основание шеи «Тори» слева или справа, прямо над ключицей.



Атака ножом спереди.
Цель: желудок.



Круговая атака ножом, которая наносится сбоку или по диагонали вниз.
Цель: сторона туловища.



Атака палкой прямо сверху.

Цель: верх головы.



Атака палкой снаружи, которая наносится сбоку или по диагонали вниз.

Цель: левый висок/голова «Тори».

Общие замечания:

Атака должна достигнуть «Тори», если бы он не отходил.

Тори должен полностью контролировать оружие во время и после защиты.

Статья 44. Жюри

1. В «Дуо Систем Классик» жюри должно состоять из 5 рефери. Высшая и низшая оценки в этом случае отбрасываются. Допускается жюри, состоящее из 3 судей при невозможности иметь 5 судей. При этом высшая и низшая оценки не отбрасываются.

2. В «Дуо Систем Классик» жюри должно стоять из 3 рефери.

Статья 45. «Дуо Систем Классик»

1. «Дуо Систем Классик» направлена на демонстрацию защиты одного участника против заранее определенных атак участника из той же пары.

2. Каждая атака должна быть подготовлена пред-атакой, такой как тяга, удар, толчок.³³

3. Каждая атака может выполняться как в левую, так и в правую стороны.

4. Защита проводится полностью по выбору защищающегося участника, так же, как и выбор роли или смена ролей атакующего и защищающегося, так же, как и выбор положения ног участников.³⁴

3. МР жребием выбирает 3 атаки из каждой серии. Другая пара будет выполнять те же атаки, но в другом порядке, называемом МР.

4. Перед первой атакой каждой серии «Тори» (защищающийся участник) должен располагаться таким образом, чтобы жюри находилось справа от него, после этого атака может начинаться с любой стороны.

³³ Пред-атака и атака должны быть выполнены «Уке».

³⁴ Смена ролей атакующего и защищающегося также может меняться в течение серии.

5. Баллы за выступление выставляются членами жюри после каждой серии. По команде МР «Хантей» они поднимают над головой свои табло с оценками.³⁵

6. При необходимости, МР указывает соответствующим жестом неправильные атаки и объявляет их номера.³⁶

7. В Серии «D» участникам разрешается использование одной мягкой палки и одного резинового ножа. Длина палки должна находиться в пределах 50-70 см.³⁷

Статья 46. Критерии судейства «Дуо Систем Классик»³⁸

1. Жюри должно обращать внимание и судить, исходя из следующего:

- сильная атака;
- реальность;
- контроль;
- эффективность;
- поведение;
- скорость;
- разнообразие.

2. Удары должны быть сильными, с хорошим контролем и выполнены естественно с предполагаемым возможным продолжением.

3. Броски и сведения в партер должны включать выведение противника из равновесия и быть эффективными.

4. Болевые и удушающие приемы должны демонстрироваться жюри очевидным и правильным способом, со сдачей защищающегося.

5. И атакующие, и защитные действия должны выполняться техничным и реалистичным способом.

³⁵ МР сначала зачитывает все баллы. После он опускает высший и низший баллы и снова зачитывает баллы. Когда оставшиеся баллы подсчитаны, он опускает оставшиеся табло с оценками. Если для подсчета баллов используется компьютерная программа, исключая высшую и низшую оценки, МР не должен просить жюри опускать табло с оценками и снова зачитывать баллы.

³⁶ Жест «Неправильная атака» будет показан МР в случае, если атакующий произведет другую атаку, вместо обозначенной МР.

³⁷ В Серии «D» атакующий может начинать, держа оба оружия в руках.

³⁸ Атаки:

	ВЫЧЕТЫ:
Неправильная атака	2 очка
Захват был неплотный	½ очка
Пред-атака и атака логически не согласованы	½ очка
Потеря равновесия	½ очка
Слабая атака	½ очка
Атака мимо цели	½ очка

Защита и сведение в партер:

Защита неэффективна	½ очка
Не было выведения из равновесия	½ очка
Действия применялись слишком быстро	½ очка
«Уке» подпрыгивает	½ очка
Показная техника	½ очка
Действия логически не согласованы	½ очка
Ненужные выкрики	½ очка

Контроль в партере:

Недостаточный контроль оружия	½ очка
Неэффективный контроль (удержание, удушение) «Уке»	½ очка
Удары наносятся мимо «Уке»	½ очка

6. Для итоговой оценки наибольшее значение имеет атака и защита.

7. Баллы присуждаются от 0 до 10 (с интервалом $\frac{1}{2}$). Высший и низший баллы исключаются.

Статья 47. Ход встречи в «Дуо Систем Классик»

1. Пары должны встать лицом друг к другу в середине площадки для соревнований, приблизительно на расстоянии 2 метров друг от друга. Первая по жребию пара (Пара 1) должна быть в красных поясах и располагаться с правой стороны от МР. Вторая пара (Пара 2) надевает синие пояса. По сигналу МР пары совершают поклон стоя сначала МР и затем друг другу. Пара 2 покидает площадку для соревнований и отправляется в зону безопасности.

2. Встреча начинается когда арбитр объявляет первую атаку, называя ее номер и показывая соответствующий знак рукой.³⁹

3. После окончания Серии «А» участники Пары 1 опускаются на колени и получают свои оценки. После этого они покидают площадку для соревнований и отправляются в зону безопасности. Пара 2 также демонстрирует Серию «А» и получает свои оценки. Затем Пара 2 демонстрирует Серию «В», получает свои оценки и покидает площадку. Затем Пара 1 демонстрирует Серию «В», получает свои оценки, демонстрирует Серию «С», получает оценки и покидает площадку. Пара 2 демонстрирует серию «С», получает оценки, демонстрирует Серию «D», получает оценки и покидает площадку. Пара 1 демонстрирует Серию «D» и получает оценки.

4. После демонстрации последней парой заключительной серии встреча заканчивается. Обе пары по указанию МР занимают то же положение относительно него, что и в начале встречи. МР показывает победителя, поднимая руку и называя соответствующий цвет поясов.

5. Если количество баллов одинаковое для обеих пар («Хикиваке»), встреча продолжается до выявления победителя. Пара с синими поясами начинает с Серии «А».

6. После того, как МР объявляет победителя, он приказывает парам совершить поклон стоя сначала друг другу, затем судьям.

Статья 48. «Дуо Шоу Систем»

1. Целью «Дуо Шоу Систем» является представление в свободном стиле защитных действий одного участника от атак другого участника из той же пары.

2. Атаки могут быть выбраны из 20 атак, перечисленных в Статье 43 настоящих Правил.

3. Пара свободна в выборе 10 атак, минимум 2 из каждой серии.

4. Разрешаются дополнительные действия (хореография, акробатика и пр.).

5. Атаки могут быть подготовлены пред-атаками, такими как тяга, удар, толчок и т.д.

³⁹ МР показывает номер сначала участникам, затем жюри.

6. Каждая атака может быть проведена влево или вправо по свободному выбору пары, так же как и положение ног.

7. Защита делается полностью по выбору защищающегося участника, так же как и выбор роли или смена ролей атакующего и защищающегося⁴⁰

8. Если одна и та же пара принимает участие в последовательных встречах, максимальное время, которое разрешается для отдыха составляет 5 минут.

9. Одно дополнительное оружие самозащиты разрешается использовать во время выступления и может использоваться максимум в двух атаках.⁴¹

10. Каждое выступление может продолжаться максимум 3 минут

Статья 49. Ход встречи

1. Пары должны встать лицом друг к другу в середине площадки для соревнований, приблизительно на расстоянии 2 метров друг от друга. Первая по жребию пара (Пара 1) должна быть в красных поясах и располагаться с правой стороны от МР. Вторая пара (Пара 2) надевает синие пояса. По сигналу МР пары совершают поклон стоя сначала МР и затем друг другу. Пара 2 покидает площадку для соревнований и отправляется в зону безопасности.

2. Выступление начинается по команде МР «Хаджиме».

3. Оценки за выступление даются жюри сразу же по его окончании. По команде МР «Техникал Скор Хантей» (технический счет) и «Шоу Скор Хантей» (шоу счет) судьи поднимают над головой свои табло с оценками.

4. После выступления двух пар встреча окончена. Пары занимают ту же позицию, что в начале встречи по команде судьи. МР показывает победителя соответствующей рукой и называет соответствующий цвет пояса.

5. Если общее количество баллов обеих пар одинаковое («Хики Ваке»), побеждает пара с более высоким техническим счетом. Если технический счет также одинаковый, будет оцениваться дополнительная демонстрация из трех атак. Начинает пара с синими поясами.

6. После того, как МР объявляет победителя, он указывает парам совершить поклон стоя сначала друг другу, затем судьям.

Статья 50. Критерии судейства «Дуо Шоу Систем»

1. Баллы присуждаются от 0 до 10 (с интервалом ½).

2. Присуждается технический счет и шоу счет.

3. Атака и защита должны выполняться технически ясным способом. Также могут применяться зрелищные техники, с соблюдением принципов боевых искусств, логического продолжения и биомеханики.

4. Технический счет присуждается за выполнение техник джиу-джитсу, таких как удары руками и ногами, броски и сведения, болевые и удушающие приемы, приемы контроля. Жюри должно принимать во внимание и судить, исходя из следующего:

- сильная атака (наибольшее значение имеет атака и защита);

⁴⁰ Роли атакующего и защищающегося могут меняться в течение выступления.

⁴¹ Должно находиться на площадке или около нее. Примеры: пояс, шарф, палка для опоры и т.д.

- реальность (броски и сведения в партер должны включать выведение противника из равновесия и быть эффективными);
- контроль (болевые и удушающие приемы должны демонстрироваться очевидным и правильным способом, со сдачей противника);
- эффективность (удары должны быть сильными, с хорошим контролем и выполнены естественно с предполагаемым возможным продолжением).

5. При присуждении шоу счета жюри должно принимать во внимание и судить, исходя из следующего:

- поведение;
- скорость;
- разнообразие;
- зрелищность демонстрации боевых искусств;
- хореографию;
- лимит времени.

Статья 51. Неявка и отказ

1. Решение «Фусен-гачи» (победа из-за неявки противника) принимается МР в отношении соревнующейся пары, противники которой не явились на схватку после того, как их 3 раза вызывали на татами в течение не менее 3 минут. Победителям присуждается 12 очков, не явившаяся пара получает 0 очков.

2. Решение «Кикен-гачи» (победа вследствие отказа) принимается МР в отношении соревнующейся пары, противники которой отказались от соревнования во время встречи. В этом случае, отказавшаяся пара получает 0 очков, победителям присуждается 12 очков.

Статья 52. Травма, болезнь или несчастный случай

1. В случае травмы, болезни, или несчастного случая выступающая в этом момент пара имеет право на отдых максимум 2 минуты перед продолжением (общее время отдыха пары в каждой встрече должно быть не более 2 минут).

2. Если пара не может продолжить выступление в связи с травмой, то победа «Кикен-Гачи» присуждается другой паре. В этом случае проигравшая пара получает 0 очков, победителям присуждается 12 очков.

Раздел VI. Правила соревнований для спортсменов до 15 лет

Статья 53. Безопасность

1. В любом случае, не оговоренном в Правилах, но в котором судья считает, что безопасность одного или обоих спортсменов до 15 лет находится под угрозой, он немедленно должен остановить встречу и принять все меры для устранения опасности.

Статья 54. Дополнения в Правила в спортивной дисциплине Бои для спортсменов до 15 лет

1. Кроме запрещённых действий, упомянутых в настоящих Правилах, также запрещены действия, указанные в Таблице № 6. Наказание за применение (попытку применения) любых указанных в таблице действий – «Чуй». При этом МР должен объяснить спортсмену, почему тот получил наказание.

Таблица № 6


Часть 1	Часть 2	Часть 3
Любые удары в голову с контактом, за исключением случаев, когда контакт произошел по вине атакуемого.	Все болевые приемы, в т.ч. попытки свести противника в партер с помощью техник типа «Коте-гаеши».	Болевые приемы на ноги.
	Удушающие приемы.	Удушающие приемы,
	Любые технические действия, в том числе броски и сведения в партер, проводимые без контроля или с превышением контакта.	выполняемые без захвата отворота.


2. Болевые и удушающие приемы выполняются до достижения эффективного контроля. Судья объявляет «Иппон» (3 очка), не дожидаясь сдачи.






Статья 55. Дополнения в Правила в спортивной дисциплине Борьба лежа для спортсменов до 15 лет

1. Кроме запрещённых действий, упомянутых в Правилах, также запрещены любые болевые приемы на ноги и действия, указанные в Таблице № 7. Наказание за применение (попытку применения) этих действий – дисквалификация. При этом МР должен объяснить спортсмену, почему тот получил наказание.

Таблица № 7

	<p>Удушение с воздействием на шею сзади.</p>
---	--

	<p>Удушение с использованием рукавов («Эзекуель»).</p>
	<p>Удушение треугольником руками.</p>
	<p>Фронтальное удушение («Гильотина»).</p>
	<p>Узел плеча ногой («Омоплата»).</p>
	<p>Притягивать голову руками при проведении удушения треугольником ногами.</p>

	<p>Запрыгивание в «Гард».</p>
	<p>Выпрямлять ноги в закрытом «Гарде».</p>
	<p>Болевой на запястье.</p>
	<p>Бросок захватом за одну ногу, голова атакующего выходит за тело атакуемого.</p>
	<p>Ущемление бицепса («Бицепс слайсер»).</p>

2. Болевые и удушающие приемы выполняются до достижения эффективного контроля. МР останавливает встречу, не дожидаясь сдачи и присуждает победу.

Статья 56. Дополнения в Правила в спортивной дисциплине Катапарное для спортсменов до 15 лет

1. В «Дуо Систем Классик» участники выполняют атаки только из серий: «А», «В» и «С».
2. В «Дуо Шоу Систем» участники выбирают атаки из серий: «А», «В» и «С».

Раздел VII. Правила соревнований для спортсменов до 12 лет

Статья 57. Безопасность

1. В любом случае, не оговоренном в Правилах, но в котором судья считает, что безопасность одного или обоих спортсменов до 12 лет находится под угрозой, он немедленно должен остановить встречу и принять все меры для устранения опасности.

Статья 57. Дополнения в Правила в спортивной дисциплине Бои для спортсменов до 12 лет

1. Кроме запрещённых действий, упомянутых в настоящих Правилах, также запрещены действия, указанные в Таблице № 8. Наказание за применение (попытку применения) любых указанных в таблице действий – «Чуй». При этом МР должен объяснить спортсмену, почему тот получил наказание.

Таблица № 8

Часть 1	Часть 2	Часть 3
Любые удары руками и ногами в голову.	Болевые приемы на руки.	Болевые приемы на руки, кроме болевых приемов на локтевой сустав.
	Удушающие приемы.	Болевые приемы на ноги.
	Броски с падением: через голову типа «Томое наге» и «Хикоми ваза», через грудь типа «Ура наге». Исключение - разрешаются броски посадкой тип «Тани отоси».	Удушающие приемы.
	Броски с коленей типа «Сейо-отоши».	Выпрямлять ноги в закрытой защите.

	Броски захватом ног типа «Моротэ гари» (захватом двух ног), «Те-гурума» (боковой переворот).	Захваты вокруг шеи двумя руками без захвата руки.
	Броски через плечи типа «Ката-гурума» (мельница)	
	Захваты вокруг шеи двумя руками без захвата руки.	

2. Болевые приемы выполняются до достижения эффективного контроля. МР объявляет «Иппон» (3 очка) не дожидаясь сдачи.

Статья 58. Дополнения в Правила в спортивной дисциплине Борьба лежа для спортсменов до 12 лет

1. Кроме запрещённых действий, упомянутых в настоящих Правилах, также запрещены любые болевые приемы на ноги, удушающие приемы и действия, указанные в Таблице № 7. Наказание за применение (попытку применения) этих действий – дисквалификация. При этом МР должен объяснить спортсмену, почему тот получил наказание.

2. Болевые приемы выполняются до достижения эффективного контроля. МР останавливает встречу, не дожидаясь сдачи, и присуждает победу.

Статья 59. Дополнения в Правила в спортивной дисциплине Катапарное

1. В «Дуо Систем Классик» участники выполняют по 2 атаки только в сериях «А», «В» и «С» по своему выбору.

2. В «Дуо Шоу Систем» участники выбирают по 2 атаки из серий «А», «В» и «С» и дополнительно выполняют любые 2 произвольные атаки.

Статья 60. Ситуации, не предусмотренные правилами

Судьи встречи совместно с главным судьей и комиссаром соревнований должны вместе принять решение в случае возникновения любой ситуации, которая не предусмотрена настоящими Правилами.

ПОЛОЖЕНИЕ О СОРЕВНОВАНИЯХ

1. Положение о соревнованиях, утвержденное проводящими их организациями, наряду с настоящими Правилами, является основным документом, которым руководствуется судейская коллегия и участники соревнований.

2. Положение о соревнованиях содержит разделы в соответствии с требованиями федерального органа власти в области физической культуры и спорта:

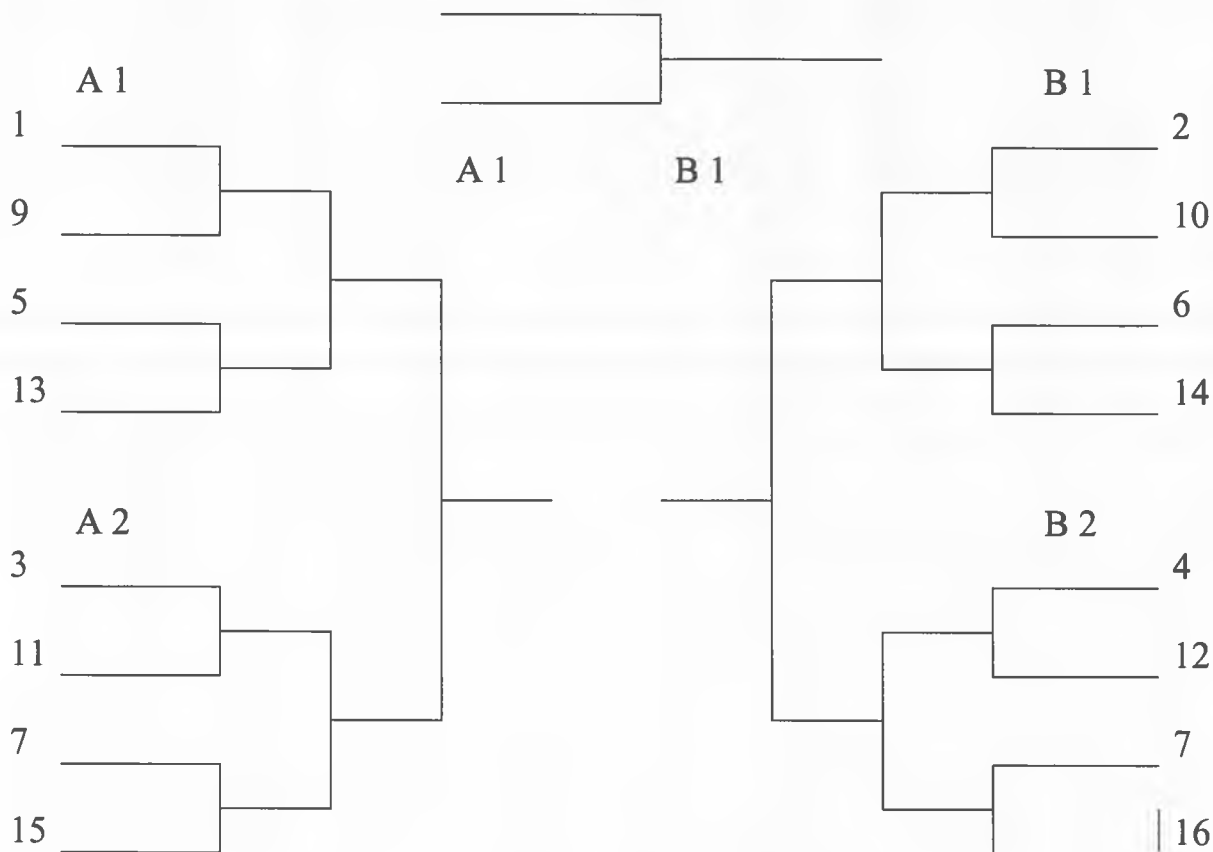
- а) общие положения;
- б) права и обязанности организаторов;
- в) обеспечение безопасности;
- г) медицинское и антидопинговое обеспечение;
- е) требования к участникам и условия их допуска;
- ж) заявки на участие;
- з) условия подведения итогов, награждение;
- и) финансовые условия.

РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

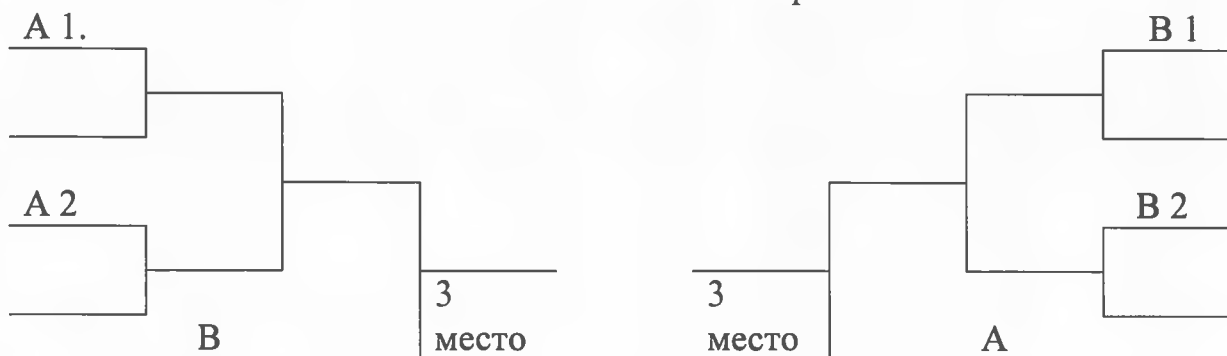
Регламент соревнований содержит уточненное время проведения всех процедур (часы мандатной комиссии, взвешивания, начала соревнований и т.д.), разъясняет отдельные разделы Положения, содержит программу и другие сведения о порядке проведения соревнований, устанавливаемые РФД или федерациями субъектов РФ.

ПРОТОКОЛЫ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ДЖИУ-ДЖИТСУ

Олимпийская система с утешением от полуфиналистов Финал



Утешительные встречи



1.	
2.	
3.	
3.	
5.	
5.	

Подписи:

Главный судья

Главный секретарь

Олимпийская система до двух проигрышей

A1

1	
	1
9	
	9
5	
	2
13	

A2

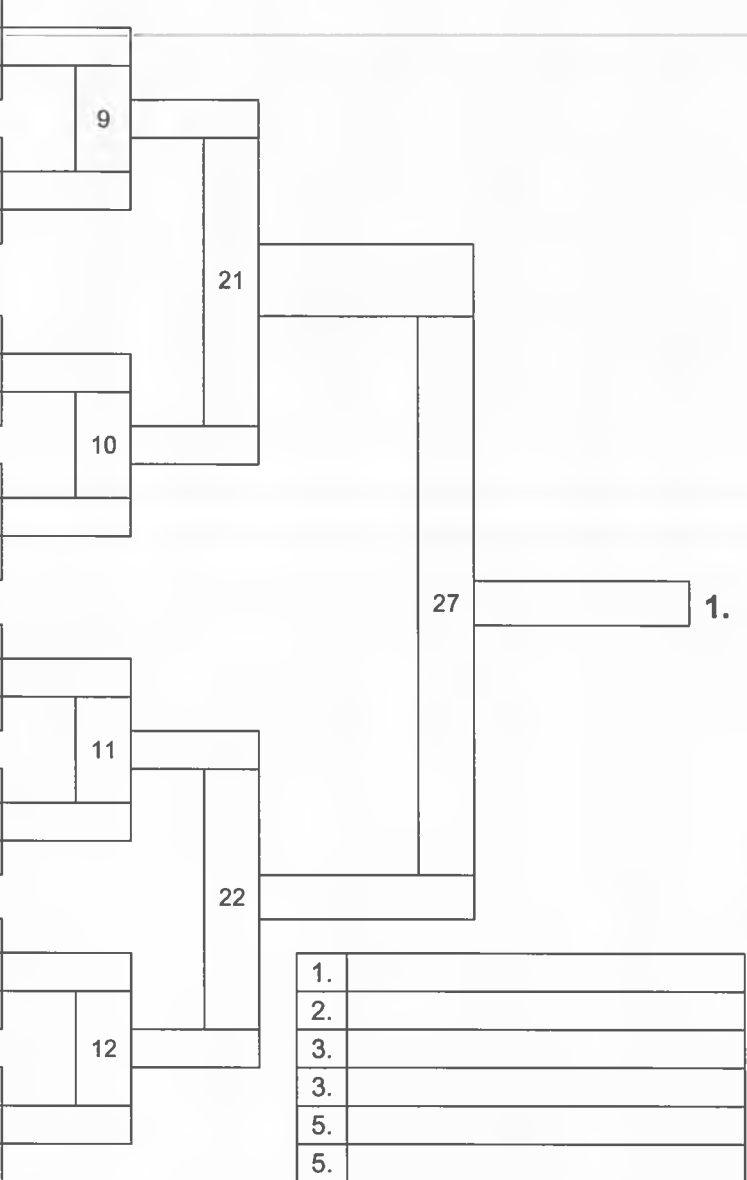
3	
	3
11	
	10
7	
	4
15	

B1

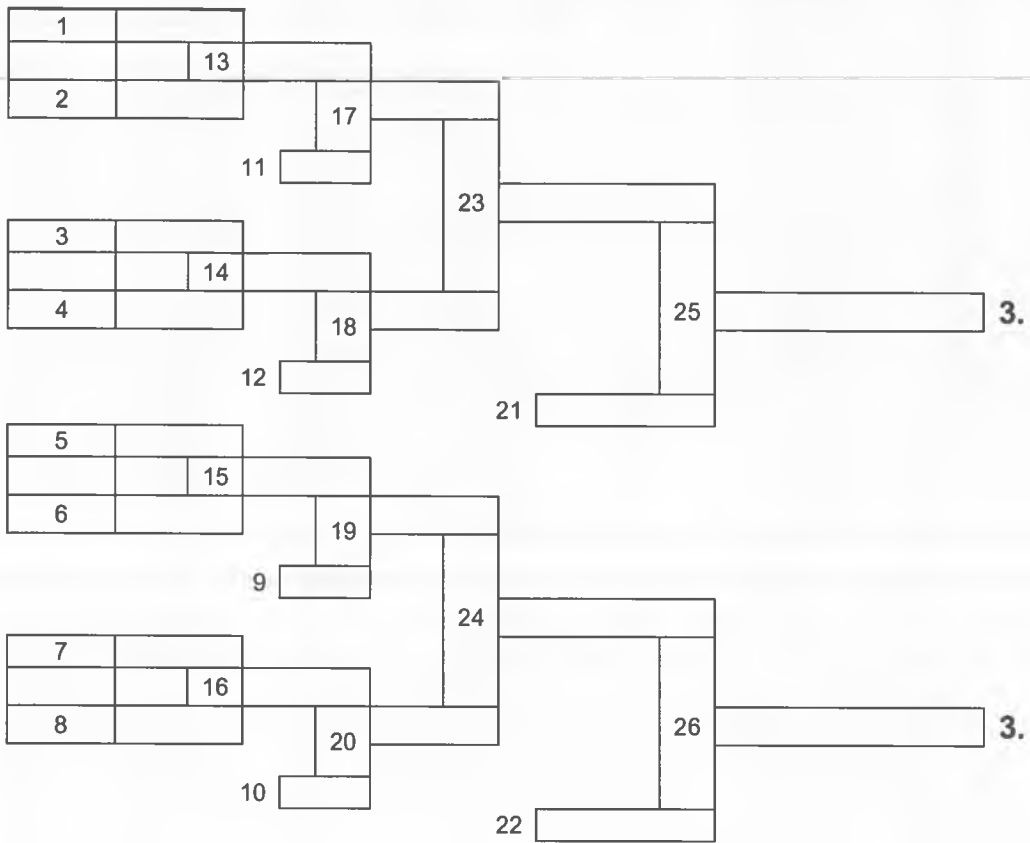
2	
	5
10	
	11
6	
	6
14	

B1

4	
	7
12	
	12
8	
	8
16	



Утешительные встречи



Подписи:

Главный судья

Главный секретарь

Круговая система

№	Фамилия, имя	Команда	Счет	Счет	Счет	Счет	Победы	Разница Очков	Место
1									
2									
3									
4									

1 круг: [1-2]	0	-	0	
[4-3]	0	-	0	
2 круг: [1-3]	0	-	0	
[2-4]	0	-	0	
3 круг: [1-4]	0	-	0	
[3-2]	0	-	0	

Подписи:

Главный судья

Главный секретарь

Смешанная система

Группа "А"									
№	Фамилия, имя	Команда	Счет	Счет	Счет	Счет	Победы	Разница очков	Место
1									
2									
3									
4									
Группа "В"									
№	Фамилия, имя		СЧЕТ	СЧЕТ	СЧЕТ	СЧЕТ	Победы	Разница очков	Место
5									
6									
7									
8									
1 КРУГ----->		А: [1-2] [4-3] () В: [5-6] [8-7] ()							
2 КРУГ----->		А: [1-3] [2-4] () В: [5-7] [6-8] ()							
3 КРУГ----->		А: [1-4] [3-2] () В: [5-8] [7-6] ()							

Полуфинал, финал

A1

B2

B1

A2

(:)

(:)

(:)

Подписи:

Главный судья

Главный секретарь

ПРОТОКОЛ ВЗВЕШИВАНИЯ

Наименование соревнований

« _____ » _____ 20__ г.

Весовая категория _____ кг

№ № ПП	Фамилия, имя, отчество участника	Дата рождения	Спорт. разряд, звание	Субъект РФ	Спортивная организация	Фамилия, имя, отчество тренера	Точный вес (00,0 кг)

Итого _____ чел.
(количество взвесившихся участников прописью)

Подписи судей _____

Форма заявки

Заявки принимаются только в напечатанном виде

ЗАЯВКА

От _____
(наименование команды)На участие в _____
(наименование соревнований)

№	Фамилия, имя, отчество участника	Дата рождения	Спортивный разряд, звание	Весовая категория, разряд в Катапарное	ДСО, ведомство	Спортивная организация	Фамилия, имя, отчество тренера	Виза врача

Судьи:

1. Фамилия И.О., категория
2. Фамилия И.О., категория

Руководитель органа исполнительной власти в области физической культуры и спорта субъекта РФ⁴²

подпись

Фамилия И.О.

Руководитель региональной Федерации джиу-джитсу в субъекте РФ⁴³

подпись

Фамилия И.О.

Представитель команды

подпись

Фамилия И.О.

Врач⁴⁴

Допущено _____ чел.

подпись

Фамилия И.О.

⁴² Заверяется подписью руководителя и печатью органа исполнительной власти в области физической культуры и спорта субъекта РФ.

⁴³ Заверяется подписью и печатью руководителя региональной Федерации джиу-джитсу в субъекте РФ.

⁴⁴ Заверяется подписью главного врача и печатью врачебно-физкультурного диспансера или лечебного учреждения, имеющего соответствующую лицензию.

Количество судей, комиссаров и обслуживающего персонала для проведения соревнований по джиу-джитсу

№№ пп	Судьи, обслуживающий персонал	Расчет судей по количеству татами:			
		1 татами	2 татами	3 татами	4 татами
1	Комиссар	1	1	2	2
2	Главный судья	1	1	1	1
3	Заместитель главного судьи	1	1	1	1
4	Главный секретарь	1	1	1	1
5	Заместитель главного секретаря	1	1	2	2
6	Старшие судьи	1	2	3	4
7	Рефери (мат, сайд, тэйбл-рефери)	8	16	24	30
8	Судьи-секретари	2	4	6	8
9	Судьи- хронометристы	2	4	6	8
10	Врачи	1	2	3	4
11	Медсестры	1	2	3	4
12	Комендант	1	1	1	1
13	Радист	1	1	1	1
14	Уборщицы	1	1	2	2

По решению Судейской комиссии соответствующей Федерации при проведении соревнований на 1 татами обязанности комиссара может выполнять главный судья, при проведении соревнований более чем на 2 площадках, старшие судьи татами.

АКТ
приема места проведения соревнований по джиу-джитсу

г. _____ « _____ » _____ 20 ____ г.

Наименование объекта (спортсооружения) и его адрес

Настоящий акт составлен главным судьей соревнований, представителем спортсооружения и врачом в том, что место проведения соревнований, оборудование соответствует требованиям Правил соревнований по джиу-джитсу и отвечает требованиям безопасности проведения соревнований.

Главный судья _____

Представитель спортсооружения _____

Врач _____