

Правила соревнований по джиу-джитсу: ФАЙТИНГ



Версия 3.2 - применяется с 01.06.2020



Содержание

1. Общие положения.....	3
2. Зона соревнований (игровой поле) (FOP)	3
3. Тренеры	3
4. Соревновательная форма и персональные требования.....	4
5. Категории и время	4
6. Судьи и секретариат	4
6.1. Судьи.....	4
6.2. Секретариат	5
7. Ход встречи	5
8. Применение команд «Хаджимэ», «Маттэ», «Сономама» и «Йоши».....	6
9. Оценки	7
9.4. Часть 1	7
9.5. Часть 2	7
9.6. Часть 3	8
10. Наказания / нарушения / запрещенные действия	9
10.2. Легкие запрещенные действия	9
10.3. Серьезные запрещенные действия	Ошибка! Закладка не определена.
10.4. Строго запрещенные действия	11
11. Результат встречи	12
12. Победа в результате неявки или отказа	Ошибка! Закладка не определена.
13. Травмы, несчастные случаи и болезни	13
14. Приложение: Жесты для судей	14
15. История настоящего документа	20

1. Общие положения

1.1. В Файтинг-систем два участника соревнуются друг с другом в спортивном поединке по джиу-джитсу.

1.2. Цель поединка состоит в том, чтобы победить посредством Фул Иппона (получив оценки за лучшую технику в Частях 1, 2 и 3) или победить, превзойдя своего противника по оценкам.

1.3. Файтинг-систем состоит из 3-х Частей:

Часть 1: удары руками и ногами (техники Атеми);

Часть 2: броски и сведения в партер (Тэйкдауны), болевые и удушающие приемы;

Часть 3: техники борьбы в партере, болевые и удушающие приемы.

1.4. Все ссылки в настоящем документе на термин «он/она» следует понимать как «он/она» или «его/ее».

2. Зона соревнований (игровой поле) (FOP)

2.1. Игровое поле должно быть настроено в соответствии с дополнительными правилами, перечисленными во взаимосвязанном документе¹.

2.2. Зона соревнований должна быть покрыта матами разных цветов, разделяющими зоны.

2.3. Зона за пределами «зоны борьбы» называется «зоной безопасности».

2.4. Суммарно «зона борьбы» и «зона безопасности» называются «соревновательной зоной».

3. Тренеры

3.1. Только одному тренеру разрешается ассистировать соревнующемуся спортсмену. Во время встречи тренер должен оставаться сидящим на границе соревновательной зоны. Тренеры могут оспаривать решения судей в соответствии с правилами, содержащимися во взаимосвязанном документе².

3.2. Тренер — это образец для подражания, и поэтому его поведение должно отражать кодекс этики и личного поведения в боевых искусствах.

3.3. Тренер должен быть одет в соответствии с правилами, указанными во взаимосвязанном документе³. В некоторых случаях может быть установлен специальный дресс-код (например, для Пляжных игр).

3.4. Если тренер проявляет оскорбительное поведение по отношению к спортсменам, судье, зрителям или кому-либо еще, Мат-рефери (MR) может принять решение удалить его из зоны, зарезервированной для официальных лиц (FOP) на оставшееся время встречи.

3.5. Если оскорбительное поведение будет продолжаться, судьи встречи могут принять решение об удалении его с официальной турнирной площадки. Организаторы / ведущие оставляют за собой право запретить любому, кого они сочтут «доставляющим неприятности», находиться в месте проведения мероприятия.

¹ Организационный и спортивный кодекс Международной федерации джиу-джитсу (JJIF ORGANIZATION & SPORTING CODE), версия 3.2 (01.01.2020 г.); см. стр. 29, параграф 3.3: Требования к игровому полю.

² Решения судей могут быть оспорены или обжалованы, как описано в Организационном и спортивном кодексе Международной федерации джиу-джитсу (JJIF ORGANIZATION & SPORTING CODE), версия 3.2 (01.01.2020 г.); см. стр.16, параграф 1.5: Челленджи и апелляции.

³ Организационный и спортивный кодекс Международной федерации джиу-джитсу (JJIF ORGANIZATION & SPORTING CODE), версия 3.2 (01.01.2020 г.); см. стр. 15, параграф 1.4.1: Одежда для тренеров и других официальных лиц.

4. Соревновательная форма и персональные требования

4.1. Спортсмен должен быть уверен в соблюдении правил соревновательной одежды и личных требований, перечисленных во взаимосвязанном документе⁴.

4.2. Участники соревнований должны носить мягкие, короткие и легкие защитные протекторы для рук и мягкие защитные протекторы для голени и стопы, соответствующие цвету их пояса (красный или синий).

4.3. Протекторы должны быть сделаны из мягкого материала и должны быть толщиной 1-2 см. Протекторы должны быть подходящего размера и в хорошем состоянии.

4.4. Разрешается использование защиты для паха и капы. Участницы соревнований могут носить протектор для груди. Разрешается носить хиджаб.

4.5. Дополнительное защитное снаряжение (например, плечевые фиксаторы, наколенники) должно быть достаточно мягким и тонким, чтобы не мешать захвату, проводимому противником.

4.6. Все защитное снаряжение должно быть надето под Ги.

4.7. Если участник соревнований не соблюдает эти правила, он не будет допущен к началу встречи. Как только участник будет уведомлен о том, что его вид не соответствует указанным требованиям, у него будет возможность пойти и изменить ее в течение 2-х минут⁵.

5. Категории и время

5.1. Применяются категории, определенные во взаимосвязанном документе⁶.

5.2. Продолжительность встречи составляет:

3 минуты — для возрастных категорий: «Взрослые», «До 21 года», «До 18 лет», «До 16 лет»;

2 минуты — для возрастных категорий: «Мастера», «До 14 лет» и младше.

5.3. Если спортсмен соревнуется в двух последовательных встречах, то между этими двумя встречами должно быть дано время восстановления, равное продолжительности 2-х полных обычных встреч его возрастной категории.

6. Судьи и секретариат

6.1. Судьи

6.1.1. Главным судьей в поединке является Мат-рефери (MR), который находится в пределах соревновательной зоны и проводит встречу.

6.1.2. MR — единственный, кто присуждает (показывает) оценки, наказания, время оказания медицинской помощи, а также изменение или отмену показанных результатов.

6.1.3. MR поддерживается двумя Видео-рефери (VR), расположенными рядом с секретариатом. Используются 2 видеокamеры, расположенные в противоположных углах татами⁷.

6.1.4. MR и VRs поддерживаются и контролируются Главным судьей татами (HR), который оценивает работу MR и VRs и ведет учет.

⁴ Организационный и спортивный кодекс Международной федерации джиу-джитсу (JJIF ORGANIZATION & SPORTING CODE), версия 3.2 (01.01.2020 г.); см. стр. 13 и 14, параграф 1.4: Соревновательная форма и персональные требования.

⁵ Если нарушение правил «Соревновательная форма и персональные требования» будет обнаружено после начала времени поединка, данный участник соревнований дисквалифицируется.

⁶ Организационный и спортивный кодекс Международной федерации джиу-джитсу (JJIF ORGANIZATION & SPORTING CODE), версия 3.2 (01.01.2020 г.); см. стр. 10, параграф 1.3.2: Возрастные категории, а также стр. 11, параграф 1.3.4: Весовые категории.

⁷ Судьи должны быть из разных стран, если это возможно.

6.1.5. HR, MR и один из VRs всегда находятся в контакте по отдельному аудиоканалу внутренней связи.

6.1.6. Челленджи рассматриваются во взаимосвязанном документе⁸.

6.1.7. Действия, которые приводят к травме или Фул Иппону, всегда должны проверяться VRs.

6.1.8. Действия, которые приводят к прямому Хансоку-маке, должны быть проверены HR.

6.1.9. Когда видео-судейство не может быть использовано, MR помогают 2 Сайд-рефери (SR), которые должны находиться в зоне безопасности (на двух разных сторонах зоны борьбы), следить все время за ходом встречи, занимая как можно лучшую позицию для обзора, и показывать (присуждать) оценки.

6.1.10. Оценки записываются с учетом оценок, присужденных большинством из 3-х судей.

6.1.11. Ошибки, допущенные при фиксации оценок и наказаний, должны быть исправлены тремя судьями и Тэйбл-рефери (TR).

6.1.12. Судья обязан вмешиваться во встречу, когда он считает это необходимым.

6.1.13. Судья обязан контролировать, чтобы спортсмены находились в пределах зоны борьбы.

6.1.14. Судья обязан наказывать тренеров и просить их покинуть зону соревнований в соответствии с Правилами судейства.

6.2. Секретариат

6.2.1. Секретариат размещается напротив MR в начале поединка и состоит из 2-х секретарей; один отвечает за работу электронного табло, а другой отвечает за ведение бумажных протоколов (если это необходимо).

6.2.2. Ответственным за Секретариат является Тэйбл-рефери (TR). Он диктует оценки и наказания секретарям, начало времени оказания медицинской помощи, когда медицинский персонал начинает лечение на татами, и информирует MR об истечении времени поединка, времени удержания (Осае-коми) и времени оказания медицинской помощи⁹.

7. Ход встречи

7.1. Участники соревнований начинают встречу, встав лицом друг к другу в центре соревновательной зоны примерно в 2-х метрах друг от друга. Участник с красным поясом становится справа от MR. По сигналу MR участники делают поклон стоя сначала судьям, а затем друг другу.

7.2. После того, как MR объявляет команду «Хаджимэ», встреча начинается в Части 1.

7.3. Как только появляется контакт между участниками путем захвата противника, начинается Часть 2. Удары руками и ногами уже запрещены, за исключением случаев, когда они выполняются одновременно с первоначальным захватом.

7.4. Как только у обоих участников оба колена коснутся татами, или один из участников сядет или ляжет на татами, встреча продолжается в Части 3.

7.5. Участники должны быть активны, пытаясь заработать оценки во всех Частях.

7.6. Активные участники могут переходить из одной Части в другую¹⁰.

7.7. После команды «Маттэ» участники должны немедленно привести в порядок (заправить) свои Ги и защитное снаряжение и вернуться на исходные позиции¹¹.

⁸ Организационный и спортивный кодекс Международной федерации джиу-джитсу (JJIF ORGANIZATION & SPORTING CODE), версия 3.2 (01.01.2020 г.); см. стр.16, параграф 1.5: Челленджи и апелляции.

⁹ MR должен использовать жест «Медикал тайм» при оповещении медицинского персонала.

¹⁰ См. Пассивность ниже.

¹¹ Если Ги и защитное снаряжение участников не приведены в порядок, то MR может подать команду «Поправить Ги» и дать 15 дополнительных секунд для приведения в порядок Ги и защитного снаряжения. Если это произойдет несколько раз, то участник будет наказан «Шидо».

7.8. Технические действия, которые начинаются вне зоны борьбы, не могут быть засчитаны. MR должен прекратить любую борьбу за пределами зоны борьбы и дать указание участникам вернуться в центр татами и встать лицом друг к другу в положении стоя¹².

7.9. В конце встречи MR объявляет победителя и дает указание участникам стоя сделать поклон сначала друг другу, а затем судье (судьям).

8. Применение команд «Хаджимэ», «Маттэ», «Сономама» и «Йоши»

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

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

8.2.1. Если один или оба участника полностью покидают зону борьбы в Части 1 или Части 2¹².

8.2.2. Если оба участника полностью покидают зону борьбы в Части 3.

8.2.3. Если контакт в Части 2 или Части 3 потерян, и участники не продолжают сами поединок в Части 1.

8.2.4. Если один участник находится на обоих коленях или в сидячем или лежащем положении, а его противник применяет техники Атеми (наносит удары).

8.2.5. Когда истекает время удержания (Осае-коми).

8.2.6. В случае сдачи (участник стучит, показывает другой знак, что он сдается, кричит, или если один из спортсменов не может самостоятельно сдаться во время проведения болевого или удушающего приема).

8.2.7. Чтобы объявить наказание одному или обоим участникам в Части 1.

8.2.8. Если один или оба участника получили травму, потеряли сознание или заболели.

8.2.9. В любом другом случае, когда MR считает это необходимым (например, чтобы поправить Ги или для объявления решений).

8.2.10. В любом другом случае, когда один из SRs/VRs находит это необходимым и поэтому хлопает в ладоши.

8.2.11. Когда поединок закончился¹³.

8.3. MR должен объявить команду «Йоши», чтобы возобновить встречу после команды «Сономама».

8.4. Команда «Сономама» применяется, если MR должен временно остановить участников. В этом случае участникам не разрешается двигаться до тех пор, пока поединок не возобновится. Команда «Сономама» объявляется в следующих случаях:

8.4.1. Чтобы сделать предупреждение или объявить наказание одному или обоим участникам в Части 2 или Части 3.

8.4.2. В любое другое время, когда MR считает это необходимым, чтобы остановить поединок при нахождении участников в Части 2 или Части 3.

8.5. После команды «Сономама» участники продолжают поединок из того же положения, в котором они находились, когда была объявлена данная команда¹⁴.

¹² Если участник выходит в зону безопасности обеими ногами только на короткое время и сразу же возвращается в зону борьбы, то встреча не должна останавливаться.

¹³ MR вместе с SR должны решить, посоветовавшись с TR, произошло ли последнее действие до или после окончания времени поединка.

¹⁴ При назначении наказания за пассивность в связи с тем, что спортсмен отказался бороться в Части 1 или Части 2 либо отказался переходить в Часть 3, поединок возобновляется в той Части, за пассивность в которой было назначено наказание.

9. Оценки

9.1. Если судейская бригада состоит из одного MR и 2-х VRs, то:

9.1.1. Оценки присуждает MR.

9.1.2. Если хотя бы 1 из VRs согласен с MR, то они не вмешиваются.

9.2. Если оба VRs не согласны с MR, то один из них встает и показывает исправленную оценку (если оба VRs согласны) или среднюю оценку (если все 3 судьи дают разные оценки)¹⁵.

9.3. Если судейская бригада состоит из одного MR и 2-х SRs, то:

9.3.1. Оценки показываются всеми судьями одновременно и присуждаются участнику в соответствии с правилом большинства, то есть оценка начисляется участнику, когда по крайней мере 2 судьи (1 MR и 1 SR или 2 SRs) показали ему оценки.

9.3.2. Если судьи дают разные оценки, то в табло заносится средняя оценка.

9.4. Часть 1

9.4.1. Следующие технические действия могут быть оценены в Части 1:

9.4.1.1. Незаблокированные удары руками и ногами (техники **Атеми**) – Иппон (2 балла).

9.4.1.2. Частично заблокированные удары руками и ногами¹⁶ – Вазаари (1 балл).

9.4.2. Удары можно наносить только по туловищу или голове (за исключением прямого удара в голову).

9.4.3. Удары должны выполняться с хорошей динамикой, должны касаться противника, не должны быть жестче, чем полуконтактные, и должны выполняться с Хикитэ / Хикиаши, с хорошим балансом и контролем.

9.4.4. Для возрастных категорий «До 16 лет» и «До 14 лет» — удары должны выполняться с хорошей динамикой, не должны быть жестче, чем полуконтактные, и должны выполняться с Хикитэ / Хикиаши, с хорошим балансом и контролем. Удары по голове не должны касаться противника.

9.4.5. Судьи не должны давать оценки обоим участникам при их одновременном выполнении технических действий, а также судьи не должны давать более одной оценки участнику за одно техническое действие. Это правило не влияет на возможность присуждения наказаний в рамках одного и того же действия. Когда участники действуют в Части 1, судьи должны игнорировать техническое действие, потенциально оцениваемое на Вазаари, если за ним немедленно следует техническое действие, оцениваемое на Иппон¹⁷. Техническое действие считается законченным, когда оба спортсмена полностью отошли друг от друга.

9.5. Часть 2

9.5.1. Следующие технические действия могут быть оценены в Части 2:

9.5.1.1. Удушающие и болевые приемы, приводящие к сдаче противника¹⁸ – Иппон (2 балла).

(Для возрастных категорий «До 16 лет» и младше — удушающие и болевые приемы не допускаются.)

9.5.1.2. Бросок или сведения в партер с полным контролем и динамикой на протяжении всего технического действия – Иппон (2 балла).

¹⁵ Если оценка изменяется по решению VRs, то MR должен показать Часть, в которой произошло изменение, и измененную оценку.

¹⁶ Удар, который был пойман противником, считается частично заблокированным и поэтому в лучшем случае может быть оценен на Вазаари.

¹⁷ Если оба участника применяют техники Атеми (ударные техники), которые соответствуют всем критериям для оценки на Иппон, то оценка присуждается участнику, который нанес первый удар. Если оба удара наносятся одновременно, то оценки не даются (объявляется команда «Аиучи»).

¹⁸ Если участник не может постучать, он может также сигнализировать о своей сдаче устно. В любом случае, если MR считает, что участник находится в опасности, то он должен остановить встречу и присудить Иппон его противнику.

9.5.1.3. Частично контролируемый бросок или сведение в партер – Вазаари (1 балл).

9.5.2. Бросок или сведение в партер, когда противник приземляется на спину, бок или живот и/или грудь на татами, и при этом нападающий остается в положении выше или на одном уровне с противником, может быть оценен в Части 2.

9.5.3. Если бросок или сведение в партер выполняется после того, как Тори (атакующий спортсмен) поднимает Уке (контролируемого спортсмена) из Части 3, то такой бросок или сведение в партер не оценивается.

9.5.4. Броски или сведения в партер, после которых противник приземляется на колени, или на четвереньки, или в сидячее положение, не оцениваются. Броски или сведения в партер, после которых противник приземляется на колени и грудь или живот, должны оцениваться.

9.5.5. Если против броска или сведения в партер одного участника его противник применяет контрприем, и оба участника приземляются таким образом, что ни один из них не контролирует другого, то объявляется команда «Аиучи».

9.6. Часть 3

9.6.1. Следующие технические действия могут быть оценены в Части 3:

9.6.1.1. Удушающие приемы, болевые приемы и удержания (Осае-коми), приводящие к сдаче противника¹⁹ – Иппон (3 балла).

(Для возрастных категорий «До 16 лет» и «До 14 лет» — если удушающие приемы и/или болевые приемы выполняются технически правильно с перспективой сдачи противника, MR должен остановить поединок и присудить Иппон (3 балла). Болевые приемы на ноги не допускаются.)

9.6.1.2. Эффективный контроль, объявленный как команда «Осае-коми» в течение 15 секунд – Иппон (3 балла).

9.6.1.3. Эффективный контроль, объявленный как команда «Осае-коми» в течение 10 секунд и менее 15 секунд – Вазаари (1 балл).

9.6.2. Эффективный контроль, начатый в течение времени поединка, будет продолжаться до его прекращения (даже после истечения времени поединка). Если контроль нарушается до истечения 15 секунд, то MR объявляет команду «Токета».

9.6.3. Удержание (команда «Осае-коми») может быть объявлено только в случае, если:

9.6.3.1. Уке (контролируемый спортсмен) лежит на татами. Техники контроля могут быть применены, когда противник лежит на спине, боку или животе.

9.6.3.2. Ноги Тори (атакующего спортсмена) свободны²⁰.

9.6.3.3. Уке хорошо захвачен и не может свободно передвигаться. Тори хорошо контролирует Уке.

9.6.4. Время удержания (Осае-коми) продолжается, даже если:

9.6.4.1. Уке смог захватить ногу Тори (например, в полуохрану (Хав-гард)).

9.6.4.2. Спортсмены перешли к контролю со спины (Бэк-контроль) в партере (например, из положения Бэк-маунт или Маунт) под контролем со стороны Тори.

9.6.4.3. Уке смог встать на четвереньки / в положение черепахи (например, из положения Бэк-маунт) под контролем со стороны Тори.

9.6.5. Команда «Токета» должна быть объявлена, если:

9.6.5.1. Уке смог захватить обе ноги Тори (например, в закрытую охрану (Клоуз-гард)).

9.6.5.2. Уке смог перевернуть Тори (за исключением контроля с спины (Бэк-контроль)).

9.6.5.3. Уке смог встать на ноги или на колени в вертикальном положении.

9.6.5.4. Оба спортсмена полностью покидают зону борьбы.

¹⁹ Если участник не может постучать, он может также сигнализировать о своей сдаче устно. В любом случае, если MR считает, что участник находится в опасности, то он должен остановить встречу и присудить Иппон его противнику.

²⁰ В случае контроля со спины (Бэк-контроль) ноги Тори считаются свободными.

9.6.6. Техники с контролем верхней части тела Уке (например, Санкаку-джиме и Джуджигатаме с Уке на татами) рассматриваются как удержание (Осае-коми).

9.6.7. Оценки за различные техники контроля и техники сдачи, которые считаются как удержание (Осае-коми), не суммируются (например, за технику Санкаку-джиме или Джуджигатаме, которая удерживается дольше 10 секунд и заканчивается сдачей противника (болевым или удушающим приемом), не будет присуждаться Вазаари и Иппон; в этом случае MR объявляет команду «Токета» и присуждает Иппон (3 балла) за сдачу).

9.6.8. Если техника болевого или удушения, которая также является техникой удержания (Осае-коми), не приводит к сдаче в течение 15 секунд, то MR объявляет команду «Матэ» и присуждает Иппон (2 балла).

10. Наказания / нарушения / запрещенные действия

10.1. Наказания должны назначаться большинством судей. Если действие соответствует нескольким критериям наказания, то назначается более суровое наказание.

10.2. Легкие запрещенные действия

10.2.1. Легкие запрещенные действия наказываются «Шидо», а противнику присуждается 1 Вазаари.

10.2.2. Следующие нарушения считаются легкими запрещенными действиями:

10.2.2.1. Пассивность («Пассивность в Части ...»)²¹:

- Для всех Частей: – Не проявление никакой активности, не преследование цели получить оценки.
- Для Части 1: – Переход непосредственно в Часть 2 или Часть 3, не будучи активным в Части 1.
(Активность в Части 1 означает реальную попытку сделать по крайней мере 2 технических действия перед тем, как перейти в Часть 2, каждый раз, когда участники принимают или возобновляют позицию стойки в начале и в течение поединка (то есть каждый раз, когда MR объявляет команду «Хаджимэ»)).
- Для Части 2: – Отказ переходить в Часть 2, будучи активным в части 1²².
– Переход активного в Части 1 участника, не заработавшего при этом оценку в Части 1, непосредственно в Часть 3.
(Активный в Части 1 участник, не заработавший при этом оценку в Части 1, может переходить в Часть 2).
– Переход активного в Части 2 участника, не заработавшего при этом оценку в Части 2, умышленно в Часть 3.
(Активный в Части 2 участник, не заработавший при этом оценку в Части 2, может переходить в Часть 1).
– Переход из Части 2 непосредственно в Часть 3 или применение ложной атаки в Части 2 с единственной целью перейти в Часть 3.
– Только блокирование атак и движений противника в Части 2, без цели применить технику броска или сведения в партер.

²¹ Исключение из общего правила: «Шидо» за пассивность не дается, если участник использует подвернувшийся случай (например, ловит удар ноги, не будучи активным в Части 1 до этого, или применяет «висячку», или встает, чтобы пройти охрану (Гард) противника...). Если это происходит неоднократно, и тем самым показывается отказ от борьбы в Части 1, или Части 2, или Части 3, то дается «Шидо» за пассивность.

²² Пассивность должна быть дана, если участники не переходят в Часть 2 в течение приблизительно 30 секунд. После того, как такое наказание будет дано, время будет сокращено примерно до 15 секунд.

- Для Части 3: – Возвращение из Части 3 непосредственно в Часть 2 или Часть 1, отказываясь проводить поединок в Части 3. (Активный в Части 3 участник, не заработавший при этом оценку в Части 3, может переходить в Часть 2 или в Часть 1).

- При назначении наказания за пассивность в связи с тем, что спортсмен отказался бороться в Части 1 или Части 2 либо отказался переходить в Часть 3, поединок возобновляется в той Части, за пассивность в которой было назначено наказание (т.е. если спортсмен применяет ложную атаку, чтобы пропустить Часть 2, поединок возобновляется в Части 2).

10.2.2.2. «Мубоби»: Проведение действия, которым участник сам подвергает себя опасности²³.

10.2.2.3. Выход из зоны борьбы:

- В Части 1 и Части 2 — выход за пределы зоны борьбы обеими ногами²⁴.
- В Части 2 — намеренное выталкивание противника за пределы зоны борьбы.
- В Части 3 — во время удержания (Осае-коми) либо нахождения под воздействием болевого или удушающего приема Уке активно покидает зону борьбы нетехническим способом и заставляет обоих участников покинуть зону борьбы.

10.2.2.4. Удар в захвате: Нанесение ударов (техники Атеми) в Части 2 или Части 3²⁵.

10.2.2.5. Действия после команды «Маттэ»: Предпринимать какие-либо дальнейшие действия после того, как будет объявлена команда «Маттэ» или «Сономама».

10.2.2.6. Запрещенная техника:

- Нанесение ударов по ногам.
- Применение болевых приемов на пальцы рук или ног.
- Сдавливание почек или ребер скрещенными ногами в закрытое охране (Клоуз-гард).
- Удушение противника голыми руками.
- Наложение своей руки или ноги на лицо противника в Части 2 или Части 3.

10.2.2.7. Затягивание времени:

- Выход участника неподготовленным к татами и затягивание встречи²⁶.
- Сбрасывание (приведение в беспорядок) Ги и защитного снаряжения при многократном возвращении в исходное положение.
- Длительное приведение в порядок Ги и защитного снаряжения (через 20 секунд после того, как была дана команда «Поправить Ги»).
- Напрасная трата времени на цели (например, приведение в порядок Ги, снятие пояса, снятие перчаток и т.д.).

10.3. Серьезные запрещенные действия

10.3.1. Запрещенные действия наказываются «Чуй», а противнику присуждается 2 Вазари.

10.3.2. Следующие нарушения считаются запрещенными действиями:

10.3.2.1. Опасный удар рукой или ногой:

- Нанесение удара с превышением контакта (силы) («Жесткий контакт») (т.е. удар ногой, толчок, удар кулаком, удар рукой, удар по телу противника)²⁷.

²³ За одно и то же действие одновременно можно дать «Мубоби» одному участнику и дать оценку другому участнику.

²⁴ Если участник выходит в зону безопасности обеими ногами только на короткое время и сразу же возвращается в зону борьбы, то это не нарушение, и встреча не должна останавливаться. Если участник выходит за пределы зоны борьбы, чтобы уклониться от жестких или неконтролируемых приемов, то ему не должны давать «Шидо».

²⁵ Если удар наносится одновременно с началом захвата (переходя из Части 1 в Часть 2), то он может быть засчитан и оценен (без наказания).

²⁶ Наказание будет назначаться после поклона стоя, до объявления команды «Хаджимэ» перед началом поединка.

²⁷ Если удар сильнее, чем полу-контакт, то удар будет считаться, как «Жесткий контакт».

- Нанесение прямого удара в голову противника²⁸.
- Применение неконтролируемой атаки (например, Хайто, Хайшу, Уракен, удар с разворотом), которая не останавливается, даже если она не попала в противника²⁹.

10.3.2.2. Опасный бросок:

- Выполнение броска, в результате которого какая-либо часть тела противника приземляется за зону безопасности.
- Выполнение броска, в результате которого противник приземляется на лицо, голову или шею.
- Выполнение намеренно жесткого, грубого с превышением силы броска.

10.3.2.3. Игнорирование указаний судьи: Не подчинение указаниям, которые дает MR³⁰.

10.3.2.4. Ненужные замечания:

- Разговаривать с тренером во время встречи.
- Делать ненужные выкрики, замечания, жесты, танцы, иные действия, которые являются неспортивными по отношению к противнику, судьям, секретариату или кому-либо еще, но не являются достаточными для того, чтобы требовать немедленного удаления с соревнований.

10.3.2.5. Для возрастных категорий «До 16 лет» и «До 14 лет» следующие дополнительные ситуации будут наказываться «Чуй»:

- Нанесение удара, который касается головы противника.
- Выполнение болевого или удушающего приема в Части 2.
- Выполнение болевого приема на ногу.

10.4. Строго запрещенные действия

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

10.4.2. Если участник совершает строго запрещенное действие, он проигрывает встречу (его счет составит 0 баллов), а счет его противника составит 14 баллов.

10.4.3. Если участник второй раз совершает строго запрещенное действие, он исключается из соревнований и проигрывает все поединки, теряет медали и квалификационные очки во всех категориях.

10.4.4. Если оба участника будут наказаны «Хансоку-маке», то будет проведена повторная встреча³¹.

10.4.5. Следующие нарушения считаются строго запрещенными действиями:

10.4.5.1. Применение действия, которое может нанести травму (вред здоровью) противнику³².

Если «Жесткий контакт» произошел только потому, что противник двигался навстречу удару и не защищал себя («Мубоби»), то «Чуй» за «Опасный удар рукой или ногой» не дается. Возможно также, что наказания за «Мубоби» и за «Опасный удар рукой или ногой» будут назначаться одновременно.

²⁸ Наказание должно быть назначено даже в том случае, если удар не попал в противника.

²⁹ Неконтролируемый горизонтальный удар (например, Хайто, Хайшу, Уракен, удар с разворотом), который не останавливается, означает, что удар проходит среднюю линию противника. Неконтролируемый вертикальный удар (например, Хайшу сверху), который не останавливается, означает что удар проходит через линию челюсти.

³⁰ Во втором случае совершения легкого запрещенного действия (например, пассивность, удар в захвате, уход с татами ...) MR должен дать предупреждение, что еще одно такое же нарушение приведет к «Чуй».

³¹ Когда оба участника дисквалифицированы, между данной встречей и повторной встречей перерыв не делается. Баллы, Иппоны и наказания не переносятся на повторную встречу.

Если один участник уже был ранее наказан «Хансоку-маке», то другой участник побеждает по умолчанию.

³² Технические действия, которые вызывают кровотечение (но не из-за повторного открытия существующей раны), должны быть проанализированы MR и SRs/VRs, чтобы определить, какая была ситуация в данном случае: или «мубоби» («Шидо»), или запрещенное действие («Чуй»), или действие, которое травмировало противника («Хансоку-маке»).

10.4.5.2. Применение комбинации сведения в партер или броска (включая попытки) с удушающим или болевым приемом таким образом, что даже если противник следует за ним, существует значительный риск причинения вреда³³.

10.4.5.3. Применение болевого приема на шею или позвоночник.

10.4.5.4. Применение болевого приема со скручиванием колена или стопы.

10.4.5.5. Применение Кани-басами.

10.4.5.6. Демонстрация неспортивного поведения, выходящего за рамки того, что подпадает под категорию «ненужные замечания» (например, имитация травмы с намерением наказать противника за допустимое действие, ругань, расизм, ненависть или другие неприличные оскорбительные слова или жесты). Если спортсмен наказывается «Хансоку-маке» за неспортивное поведение, он немедленно выбывает из соревнований и проигрывает все поединки, теряет медали и квалификационные очки во всех категориях.

11. Итог встречи

11.1. Фул Иппон:

11.1.1. Участник может выиграть встречу до окончания времени поединка (досрочно), если он получил хотя бы один Иппон в каждой Части. В этом случае счет побежденного участника составит 0 баллов, а счет победившего участника составит 100 баллов.

11.2. Определение победителя по истечении времени поединка:

11.2.1. Победителем считается участник, набравший большее количество баллов.

11.2.2. В случае, если оба участника набрали одинаковое количество баллов, победителем считается участник, набравший Иппоны в большем количестве различных Частей.

11.2.3. В случае, если оба участника набрали одинаковое количество баллов и набрали Иппоны в одинаковом количестве Частей, победителем считается участник, набравший большее количество Иппонов.

11.3. В случае полной ничьи по истечении времени поединка (оба участника набрали равное количество баллов, набрали Иппоны в одинаковом количестве Частей, набрали одинаковое количество Иппонов, набрали одинаковое количество очков по Иппонам, имеют одинаковый уровень наказаний и одинаковое количество наказаний) — после перерыва в 1 минуту проводится дополнительный раунд. Продолжительность дополнительного раунда составляет 2/3 от обычного времени поединка (120 секунд – для возрастных категорий «Взрослые», «До 21 года», «До 18 лет», «До 16 лет»; 80 секунд — для возрастных категорий «Мастера», «До 14 лет» и младше). Если после дополнительного раунда происходит полная ничья, процедура повторяется. Баллы, Иппоны и наказания переносятся в дополнительные раунды. Счет в итоговых протоколах («шахматках» / круговых) должен оставаться ничейным счетом с начального раунда.

12. Победа в результате неявки или отказа соперника

12.1. Решение «Фусен-гачи» (победа в результате неявки) должно быть присуждено MR любому участнику, чей противник не явился на его встречу и был вызван 3 раза в течение 3-х минутного периода. Счет победителя составит 14 баллов.

12.2. Решение «Кикен-гачи» (победа в результате снятия) должно быть присуждено MR участнику, чей противник снимается с соревнований во время встречи. В этом случае счет бывшего участника составит 0 баллов, а счет победителя составит 14 баллов.

³³ Сведение в партер противника с болевым приемом не будет наказываться «Хансоку-маке», если болевой прием позволяет противнику лечь в партер (т.е. Котэ-гаеши).

13. Травмы, несчастные случаи и болезни

13.1. В каждом случае, когда встреча прекращается из-за травмы одного или обоих участников, MR может предоставить максимум 2 минуты травмированному участнику (участникам) для восстановления. Общее время восстановления на одного участника в каждой встрече должно составлять 2 минуты.

13.2. Время оказания медицинской помощи начинается по команде MR³⁴.

13.3. Если один из участников не сможет продолжить поединок, то MR и VRs / SRs должны принять решение с соблюдением следующих положений:

13.3.1. Если травма произошла по вине травмированного участника, то травмированный участник проигрывает встречу. Его счет составит 0 баллов, а счет противника составит 14 баллов.

13.3.2. Если травма произошла по вине не травмированного участника, то не травмированный участник проигрывает встречу. Его счет составит 0 баллов, а счет противника составит 14 баллов.

13.3.3. Если невозможно определить по вине какого участника произошла травма, то встречу выигрывает не травмированный участник. Его счет составит 14 баллов, а счет противника составит 14 баллов.

13.3.4. Если один из участников заболит во время встречи и не сможет продолжить ее, он проиграет встречу. Его счет составит 0 баллов, а счет противника составит 14 баллов.

13.3.5. Официальный врач должен решить, может ли травмированный или больной участник продолжать поединок или нет.

13.3.6. Если участник теряет сознание или отключается (Блэкаут), то поединок должен быть остановлен, и участник должен быть исключен из оставшейся части соревнований (турнира)³⁵.

³⁴ TR начинает отсчет времени оказания медицинской помощи только тогда, когда медицинский работник приступил к лечению травмированного участника.

³⁵ Если отключение (Блэкаут) произошло из-за травмы головы (например, удар рукой, удар ногой, бросок с приземлением на голову), то участник будет отстранен от соревнований JJIF на 3 недели. Участник сохраняет все победы, медали и рейтинговые очки, которые он достиг до этого момента. Данное решение должно быть определено официальным врачом.

14. Приложение: Жесты для судей



Хаджимэ

(Начало встречи / поединка)

Судья встает между участниками и одновременно с движением обеих рук произносит: «Хаджимэ». Голос должен быть громким и уверенным.



Маттэ

(Остановка встречи / поединка)

Судья поднимает одну руку на уровень плеча параллельно татами и показывает раскрытую ладонь (пальцы вверх) секретариату. Голос должен быть громким и уверенным.



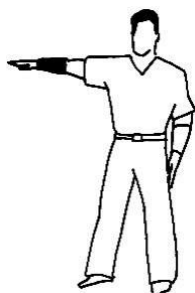
Иппон

Судья поднимает левую или правую руку (в зависимости от того, присуждается оценка участнику с красным или с синим поясом) высоко над головой, открытой ладонью вперед.



Иппон 3 балла (Иппон Фри Поинте)

Судья поднимает левую или правую руку (в зависимости от того, присуждается оценка участнику с красным или с синим поясом) высоко над головой, четко показывая три пальца.



Вазаари

(Один балл)

Судья поднимает левую или правую руку на высоту плеча (в зависимости от того, присуждается оценка участнику с красным или с синим поясом), ладонью вниз. Жест должен быть понятен для секретариата.



Отмена

(Отмена решения)

Судья несколько раз машет вытянутой рукой над головой, перед этим жестом или одновременно с этим жестом показывая решение, которое должно быть отменено. Жест должен быть четким, сильным и понятным для TR.



**Пассивность
(Пассивити Пат 1 (Уан), 2 (Ту), 3 (Фри))**

(Призыв или пассивность)

Судья вращает горизонтально обе руки от локтя до запястья перед собой.



**Неконтролируемое действие
(Анконтролд Экшен)**

Судья поднимает горизонтально левую или правую руку, согнув ее перед собой и сжав в кулак (описание действия должно сопровождать этот жест перед назначения наказания).



**Прямой удар в голову
(Стрэйт Панч Ту Зэ Хэд)**

Судья направляет кулак к голове.



**Жесткий контакт
(Хард Контакт)**

Судья показывает удар кулаком по ладони.



Мубоби

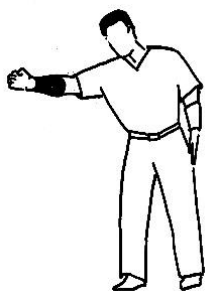
(Путаное или саморазрушительное действие)

Судья несколько раз выпрямляет перед собой горизонтально руки с кулаками. После этого жеста MR должен объявить понятным голосом: «Мубоби».



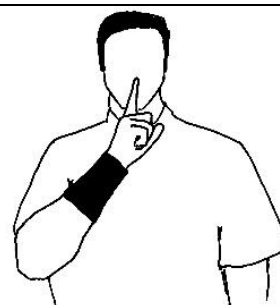
**Удар в захвате
(Грип Энд Панч)**

Судья показывает одной рукой захват за Ги, а другой рукой показывает удар.



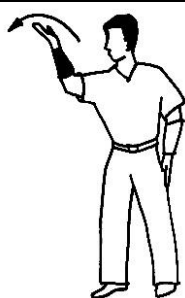
**Выход за зону борьбы
(Ливин Зэ Файтин Эриа)**

SR показывает на данную ситуацию для MR, чтобы MR мог действовать соответственно.



**Ненужные замечания
(Аннэсэсри Ремаркс)**

Судья подносит ко рту указательный палец, вытянутый из сжатого кулака.



**Опасный бросок / сведение в партер
(Дэнжероус Фроу / Тэйкдан)**

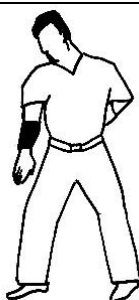
Судья указывает левой или правой рукой (в зависимости от того, было ли совершено действие участником с красным или с синим поясом) движение из зоны борьбы за зону безопасности.



Токета

(Окончание контроля в партере)

Судья несколько раз машет правой или левой рукой (которую держал в положении, указывающем на Осае-коми) над участниками и произносит: «Токета». Ладонь развернута вертикально. Жест должен быть четким, сильным и понятным.



Осае-коми

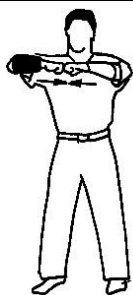
(Контроль в партере)

Судья указывает правой или левой прямой рукой и ладонью на участников и понятным голосом объявляет: «Осае-коми». Рука должна показывать данный жест в течение всего времени продолжения Осае-коми.



**Наказание
(Шидо, Чуй, Хансоку-маке)**

Судья указывает на участника, подлежащего наказанию, указательным пальцем, вытянутым из сжатого кулака, и объявляет соответствующее наказание.



**Одновременные действия с обеих сторон
(Аиучи)**

Судья выставляет согнутые руки горизонтально перед собой, с соприкасающимися кулаками.



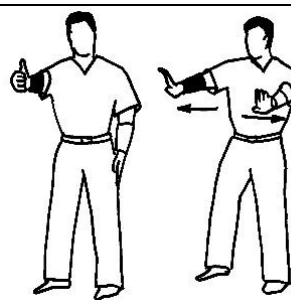
**Поправить Ги
(Ризэтин Зэ Ги)**

Судья скрещивает руки перед собой с раскрытыми ладонями, затем указывает на участника, который должен поправить Ги.



«Я не видел» – жест

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



Перерыв (Брейк)

(В случае Хикиваке перед дополнительным раундом)
Судья показывает жест «ОК» большим пальцем, поднятым вверх, к табло, а затем направляет участников из зоны борьбы на перерыв.



Фул Иппон

(Жест TR)

TR показывает данный жест для MR и указывает на цвет победителя.



**Объявление победителя
(Уинэ Рэд / Блу)**

Судья показывает победителя, поднимая под углом 45 градусов прямую руку с открытой ладонью, и понятным голосом объявляет: «Уинэ» и называет соответствующий цвет.



Хикиваке

(Одинаковый счет)

Судья скрещивает руки на груди, ладони раскрыты. Судья должен произнести: «Хикиваке».



Йоши

(Команда «Продолжайте»)

После того, как причина для временной остановки (после команды «Сономама») исчерпана, MR должен еще раз коснуться обеими руками спин обоих участников и понятным и сильным голосом объявить: «Йоши».



Сономама

(Команда «Замереть»)

MR должен сильно прикоснуться (обычно одного касания достаточно) обеими руками спин обоих участников во время их поединка и объявить понятным и сильным голосом: «Сономама».



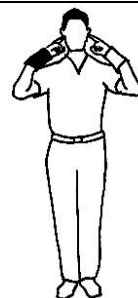
Затягивание времени (Уэйстин Тайм)

Судья указывает на свои «наручные часы» указательным пальцем, вытянутым из сжатого кулака.



Время оказания медицинской помощи (Медикал Тайм)

Судья обеими руками показывает букву «Т».



Не подчинение указаниям MR (Дисригارد Зэ Мат-рефери Инстракшенс)

Судья показывает на свои уши указательными пальцами, вытянутыми из сжатых кулаков.



Запрещенная техника (Форбиден Текникъи)

Техники, которые будут наказываться «Щидо»
(болевые приемы на пальцы рук или ног, скре-
щивание ног на уровне почек, удары руками
или ногами по лежащему противнику, удары
ногами по ногам)

Судья наносит удар своей открытой ладонью по
своему предплечью.

15. История настоящего документа

Ответственный:

Штаб-Квартира Абу-Даби

e-mail: mail[at]jjif.org

Адрес: 110006, Абу Даби, Объединенные Арабские Эмираты

Версия	Изменения	
1.0	Инициализация	
2.0		
2.5		17 июня 2014 года
3.0	Изменения на Сессии 2017 года	01 января 2018 года
3.1	Адаптация формата	01 января 2019 года
3.2	Включение комментариев и актуальных интерпретаций, правовая экспертиза	01 июня 2020 года