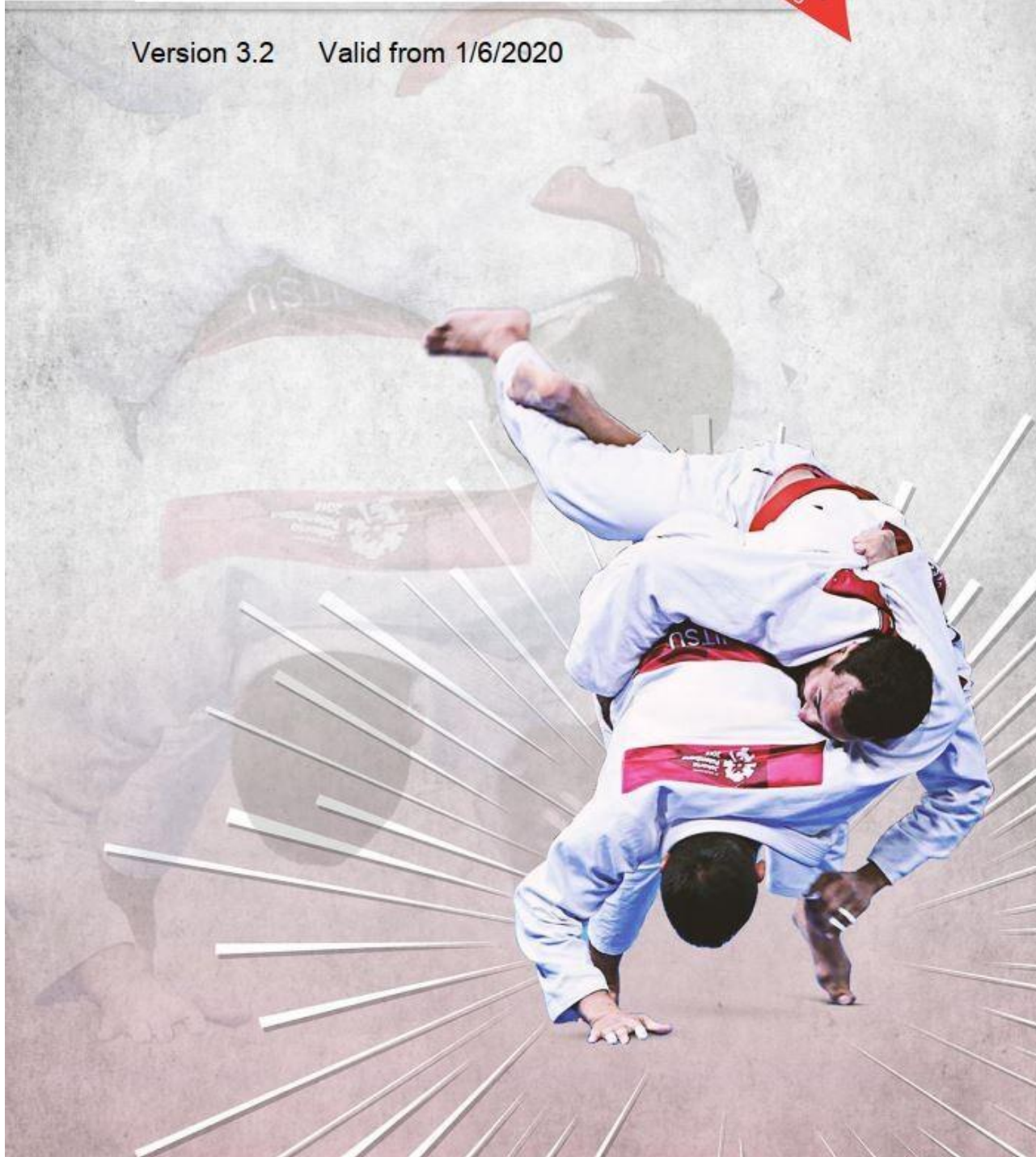


ФАЙТИНГ СЪСТЕЗАТЕЛНИ ПРАВИЛА



Version 3.2 Valid from 1/6/2020



Превод
КОСТАДИН ГЕОРГИЕВ
Редакция
МАРТИН МАТЕЕВ



СЪДЪРЖАНИЕ

<u>1. ОБЩИ ПОЛОЖЕНИЯ.....</u>	стр.2
<u>2. ИГРАЛНО ПОЛЕ(ПОЛЕ ЗА ИГРА).....</u>	стр.2
<u>3. ТРЕНЬОРИ.....</u>	стр.2
<u>4. ДРЕСКОД И ИЗИСКВАНИЯ КЪМ СЪСТЕЗАТЕЛИТЕ.....</u>	стр.3
<u>5. КАТЕГОРИИ И ВРЕМЕ.....</u>	стр.3
<u>6. СЪДИИ И СЕКРЕТАРИАТ.....</u>	стр.3
<u>6.1. СЪДИИ.....</u>	стр.3
<u>6.2 СЕКРЕТАРИАТ.....</u>	стр.4
<u>7. ПРОТИЧАНЕ НА СРЕЩАТА.....</u>	стр.6
<u>8. ИЗПОЛЗВАНЕ НА „ХАДЖИМЕ”, “МАТТЕ”, “СОНОМАМА” И “ЙОШИ”.....</u>	стр.5
<u>9. ОЦЕНКИ.....</u>	стр.6
<u>9.1 ЧАСТ 1.....</u>	стр.7
<u>9.2 ЧАСТ 2.....</u>	стр.8
<u>9.3 ЧАСТ 3.....</u>	стр.9
<u>10. НАКАЗАНИЯ/НАРУШЕНИЯ/ЗАБРАНЕНИ ДЕЙСТВИЯ.....</u>	стр.10
<u>10.1 ЛЕКО ЗАБРАНЕНИ ДЕЙСТВИЯ.....</u>	стр.10
<u>10.2 ЗАБРАНЕНИ ДЕЙСТВИЯ.....</u>	стр.13
<u>10.3 СТРОГО ЗАБРАНЕНИ ДЕЙСТВИЯ.....</u>	стр.14
<u>11. ПРИКЛЮЧВАНЕ НА СРЕЩАТА.....</u>	стр.15
<u>12. НЕЯВЯВАНЕ ЗА СРЕЩАТА И ОТТЕГЛЯНЕ ОТ СРЕЩА.....</u>	стр.15
<u>13. КОНТУЗИИ.....</u>	стр.16
<u>14. ЖЕСТОВЕ НА РЕФЕРИ/СЪДИИ.....</u>	стр.17



1. ОБЩИ ПОЛОЖЕНИЯ

Във файтинг системата двама състезатели се бият помежду си в честно, спортменско състезание по Джу джицу. Целта на двубоя е да се победи с Фул ипон/*Пълен ипон*/(отбелязване на перфектна техника в 1ва, 2ра и 3та част) или да се победи чрез висок резултат(по точки).

Джу джицу Файтинг системата се състои от 3 части:

Част 1:	Удари с ръце и крака(атеми ваза)
Част 2:	Хвърляния и събаряния, ключове и душене
Част 3:	Техники на земя, ключове и душене

На всички места в правилника където се споменава „той” и „него” трябва да се разбира „той/тя” и „него/нея”

2. ИГРАЛНО ПОЛЕ(ПОЛЕ ЗА ИГРА)

Игралното поле трябва да бъде разположено следвайки регулациите в този документ. Състезателната зона трябва да бъде покрита от татамита с различни цветове, които да разделят различните зони .

Игралната Зона е основната зона в която протича една среща. Зоната извън Игралната Зона се нарича „Зона за Сигурност“. „Игралната Зона“ и „Зоната за Сигурност“ правят едно Игрално поле.

3. ТРЕНЬОРИ

Позволено е само по един треньор да подкрепя играещ състезател от отбор. Треньорите трябва да стоят седнали на стол поставен на границата на игралното поле по време на срещите. Треньорите могат да използват „Оспорване на съдийско решение“ като спазват наредбите на JJIF.

Треньорът е модел на подражание, и като такъв неговото поведение трябва отразява Будо кода за етика и лично поведение.

Треньорът трябва да бъде облечен според регулациите на JJIF. При определени обстоятелства се разрешава специален дрескод (например Плажни срещи и т.н.)

Ако треньор показва неприемливо или неуважително държание към атлети, съдии, публика или някой друг в залата МР може да реши да го изгони от игралното поле за остатъка от срещата

Ако неуважителното или неприемливо държание продължи, съдиите на срещата могат да решат да го изгонят от състезанието и сградата на състезанието като цяло. Организаторите на състезанието си запазват правото да изгонят всеки, който сметнат за обезпокоителен от сградата на състезанието.



4. ДРЕСКОД И ИЗИСКВАНИЯ КЪМ СЪСТЕЗАТЕЛИТЕ

Атлетите трябва да следват регулациите за дрескод и персоналните изискванията за всеки един състезател спрямо правилниците на JJIF.

Състезателите трябва да носят меки, къси и леки протектори за ръце и протектори за крака, които покриват глезена и подбедрицата, отговарящи на цвета на колана(червен или син).

Протекторите трябва да са направени от мека пена и да са с дебелина от 1 до 2 сантиметра. Протекторите трябва да са с точните размери и в добро състояние.

Разрешено е да се носи бандаж и гума за уста. Разрешено е жените да носят нагръдници. Носенето на хиджаб е разрешено.

Допълнителна екипировка(раменници, наколенници и др.) трябва да бъдат меки и достатъчно тънки, за да не пречат на захвата на противника. Защитната екипировка трябва да бъде носена под Ги-то.

Ако състезател не отговаря на тези правила , на него няма да му бъде разрешено да участва във срещата. След като един състезател бъде уведомен, че екипировката му не отговаря на условията за участие в дадено състезание, той има 2 минути, за да приведе екипировката си в ред.

5. КАТЕГОРИИ И ВРЕМЕ

Категориите са дефинирани в документа „Организационен и спортен код” и те се прилагат при провеждане на състезания.

Времето за една среща е 3 минути за мъже/жени до 21, до 18, до 16 и две минути за всички възрасти до 14 и по-малки.

Ако атлет участва в две последователни срещи, възстановително време от две игрални срещи за съответната възрастова група трябва да му бъде дадено между двете срещи.

6. СЪДИИ И СЕКРЕТАРИАТ

6.1. СЪДИИ

Главният съдия при Файтинг е Мат рефера(MP), който стои в Игралната Зона и ръководи срещата.

MP е единственият, който обявява(показва) решенията за отбелязване на точки, наказания , времето при контузии(injury-time), или при изменения на взети или не взети решения за точки и наказания.

MP е подпомаган от двама видео рефери(BP) който са разположени до секретариата. Две камери са разположени в двата срещуположни ъгъла на татамито.



МР и ВР са ръководени от Главен рефер(ГР) на Игралното поле, който оценява работата на МР и води записки. ГР, МР и един от ВР са винаги в контакт чрез аудио връзка.

Оспорванията се ползват според правилника на JJIF.

Действия, които водят до контузии или до фул ипон(пълен ипон) винаги трябва да бъдат прегледани от ВР

Действия, които водят до директно хансоку-маке(служебна загуба) винаги трябва да бъдат прегледани от ГР.

Когато видео записване не е възможно да бъде използвано, МР е подпомаган от двама Странични рефери(СР), които трябва да се разположат в Зоната за Сигурност (в две срещуположни страни на татамито), следейки срещата през цялото време по най-добрият възможен начини, показвайки чрез знаци точки и наказания.

МР и СР са ръководени от ГР на Игралното поле, който оценява работата на МР и СР и води записки.

Точки се отбелязват като се взема мнозинство от минимум 2ма съдии.

Грешки допуснати при отбелязването на точки и наказания от съдийска маса, се поправят от тримата рефери и ГР на татамито.

Дълг на съдиите е да се наместват в срещата, когато сметнат за необходимо.

Дълг на съдиите е да държат състезателите в границите на Игралната Зона.

Дълг на съдиите е да наказват тренъорите и да поискат от тренъорите да напуснат Игралното поле според Съдийските правила.

6.2 СЕКРЕТАРИАТ

Секретариата е разположен срещу МР и се състои от ДВАМА секретари – единият отговаря за записване на резултата в електронен формат, а другият в хартиен.

Рефера на масата(РМ) е начело на секретариата. Той казва точките и наказанията на двамата секретари, началото на „ВРЕМЕ ПРИ КОНТУЗИИ“(injury-time)^{1*}, когато доктора започне медицинско лечение на татамито. РМ информира МР за изтичането на игралното време, „ВРЕМЕ ЗА ЗАДЪРЖАНЕ“(ОСАЕ КОМИ) и изтичане „ВРЕМЕ ПРИ КОНТУЗИИ“.

^{1*} МР пак е задължен да използва знак за ВРЕМЕ ПРИ КОНТУЗИИ(INJURY-TIME)



7. ПРОТИЧАНЕ НА СРЕЩАТА

Състезателите започват срещата лице в лице в средата на игралното поле на разстояние от около два метра един от друг. Състезателят с червен пояс е от дясната страна на МР. След знак от МР състезателите първо се покланят на съдиите и след това един на друг.

След като МР анонсира „ХАДЖИМЕ“ срещата започва в Част 1.

Веднага след като се наложи захват от някой от състезателите започва Част 2. Повече не са позволени удари с ръце и крака, освен ако не са направени едновременно с налагането на захват/в момента на налагане на захват/.

В момента, в който и двете колена на двамата състезатели контактуват с пода или единият състезател е седнал или легнал на пода срещата продължава в Част 3.

Състезателите трябва да са активни в опита си да отбележат точки в трите части

Състезателите могат да сменят отделните части, но трябва да са активни във всичките.^{2*}

След команда „МАТТЕ“ състезателите трябва незабавно да оправят Ги-то и защитната си екипировка и да се върнат на своите начални позиции.^{3*}

Техники, които започнат извън Игралната Зона не трябва да бъдат отбелязвани. МР трябва спре всякакви схватки извън Игралната Зона и да инструктира състезателите да се върнат в центъра на Игралното поле и да застанат един срещу друг в изправено положение.^{4*}

В края на срещата МР обявява победителя, като първо указва на състезателите да се поклонят един на друг, а след това към съдиите.

*2*Спрямо правила за пасивност по-надолу*

*3*Ако защитната екипировката или кимоното на състезателя не е оправено МР може да даде сигнал „ОПРАВИ КИМОНОТО“ и да даде 15 секунди на състезателя да ги оправя. Ако това се случи многократно състезателя ще бъде наказан със „ШИДО“*

4 Ако състезател навлезе в Зоната за Сигурност с двата крака за много кратък момент и веднага след това се завърне в Игралното поле, срещата не трябва да бъде прекъсвана*



8. Използване на „Хаджиме” , „Матте” , „Сономама” и „Йоши”

Главния съдия казва “Хаджиме” при започване на срещата и при нейното подновяване след “МАТТЕ”.

Главния съдия казва “МАТТЕ” когато трябва временно да спре срещата в следните случаи:

- Ако единият или двамата състезатели са напуснали напълно игралното поле в Част 1 или Част 2.
- Ако двамата състезатели са напуснали напълно игралното поле в Част 3.
- Когато контактът в Част 2 или Част 3 е загубен и състезателите не продължават в Част 1 сами.
- Когато един състезател е с две колена на земята, седнал или легнал и опонента му приложи атеми(удари с ръце, крака и т.н.)
- Когато времето на ОСАЕ КОМИ(Време за задържане) изтече.
- Когато състезател се предаде(опонента тупне, че се предава, извика, подаде друг сигнал, че се предава или състезател не може да потупа сам при задушаване или ключ.
- За да даде на единият или на двамата състезатели наказание в Част 1.
- Ако един или двамата състезатели са контузени, изгубят съзнание или им прилошее.
- При всеки друг случай, когато главния съдия сметне за необходимо(напр. за да се оправи Ги, за да вземе решение и др.)
- Във всеки друг случай, когато СР или ВР сметне това за необходимо и плесне с ръце за може МР да обърне внимание.
- Когато срещата приключи.*5**

„Сономама” се използва, когато МР трябва временно да спре състезателите. В този случай не се позволява на състезателите да се движат повече. Сономама се използва :

- За да се даде предупреждение или наказание на един или на двамата състезатели в Част 2 или Част 3.

*5*МР заедно със СР, след консултация със РМ трябва да решат дали действието е започнало преди края на игралното време или след това.*



- При всеки друг случай когато МР намери за необходимо да спре срещата и състезателите са в Част 2 или Част 3

След команда “Сономама” състезателите започват срещата от същата позиция, в която са били при анонсиране на командата. За да се поднови схватката главния съдия казва “Йоши”.

6*

9. ОЦЕНКИ

Ако съдийският състав се състои от МР и двама ВР:

-Точките се отсъждат от МР.

-Ако поне 1 ВР се съгласява с МР, то Видео реферите не се намесват.

Ако и двамата ВР не се съгласяват с решението на МР, един от двамата трябва да се изправи и да покаже поправената оценка(ако и двамата ВР дават една и съща оценка) или междинна оценка(ако тримата имат различна оценка).7*

Ако съдийският състав се състои от МР и двама СР:

- Оценка следва да бъдат маркирани от мнозинството от съдиите – в случая от поне двама.
- Ако съдиите дават различни оценки, средно аритметичната се зачита.

9.1 ЧАСТ 1

Следните оценки може да бъдат давани в Част 1

- За неблокиран удар с ръка или крак ИПОН / 2 точки/
- За частично блокиран удар с ръка или крак 8* ВАЗАРИ / 1 точка/

Атемитата(ударите с крака и ръце) мога да бъдат приложени само в торса или в главата (с изключение на директни удари в главата)

Техниките трябва да са изпълнени с добра динамика, трябва да има контакт, не трябва да бъдат по-тежки от семи-контакт(полу-контакт), трябва да бъдат приложени с хиките/хикиаши, с добър баланс и контрол.

За възрастовите групи до 16 и до 14 техниките трябва да са изпълнени с добра динамика, трябва да има контакт, не трябва да бъдат по-тежки от семи-контакт(полу-контакт), трябва да бъдат приложени с хиките/ хикиаши, с добър баланс и контрол. Ударите в главата не трябва да докосват главата.

*6*Когато е наложено наказание за „ПАСИВНОСТ“, защото атлет пропуска Част 1 или Част 2, или отказва да премине в Част 3 срещата трябва да продължи в Частта, за която е наказан*

*7*Ако оценката е променена от ВР то МР трябва да покаже в коя Част оценката е променена*

8 Ритник който е хванат от съперника се брой за частично блокиран , следователно оценката не може да бъде повече от ВАЗАРИ(1 точка)*



Реферите не трябва да дават **точки** и за двамата състезатели в една размяна, нито да дават повече от една **оценка** на състезател за серия. **Това правило не важи за възможността да се даде наказание в рамките на една серия.** Когато състезателите са в схватка в Част 1, съдиите трябва да игнорират потенциално вазари(1 точка) , ако то бъде последвано от техника за оценка Ипон(2 точки).**8*** Една размяна/серия завършва в момента, когато двамата състезатели се раздалечат един от друг.

9.2 ЧАСТ 2

Следните оценки може да бъдат давани във Част 2/ хвърляния, събаряния, задушавания и ключове/ :

- Задушавания и ключове с предаване(тупане, викане и др.) **9*** ИПОН/ 2 точки/
Задушавания и ключове НЕ СА разрешени за възрастни групи до 16 и по-малки
- Перфектно хвърляне или събаряне ИПОН/ 2 точки/
- Несъвършено хвърляне или събаряне ВАЗАРИ/ 1 точка/

Хвърляне или събаряне, при което опонента пада по гръб, настрани, по корем и/или по гърди върху татамито, когато атакуващият е в позиция над или на същото ниво може да бъдат оценявани като техники в Част 2.

Ако техника е приложена след като единият от двамата състезатели вдигне другият от Част 3 и го хвърли във Част 2 то тогава оценка не се дава.

За техники, при които опонента падне на колене, на четири крака или седнал не се дава оценка. За техники при които опонента падне на колене и на гърди/корем едновременно се присъждат оценки във Част 2.

Ако техника на единият състезател е контрирана от другият и двамата паднат едновременно на земята по начин, по който никой няма контрол, то тогава се анонсира „АИУЧИ“(ЕДНОВРЕМЕННИ ДЕЙСТВИЯ ОТ ДВЕТЕ СТРАНИ).

*8*Ако и двамата състезатели изпълнят техника, която покрива всички критерии за ИПОН(2 точки) оценката трябва да бъде дадена на този който нанася удар първи. Ако и двамата нанасят удара едновременно, то тогава се анонсира „АИУЧИ“(ЕДНОВРЕМЕННИ ДЕЙСТВИЯ ОТ ДВЕТЕ СТРАНИ).*

*9*Ако състезател няма възможност да тупне, то той може да се предаде устно. Във всеки случай когато МР прецени, че състезател е в опасност то МР може да спре срещата и да присъди Ипон.*



9.3 ЧАСТ 3

Следните оценки могат да бъдат давани в Част 3 /техники на земя, задущавания и ключове/ :

- ОСАЕ-КОМИ(задържания на земя), ключове и задущавания с предаване **10*** ИПОН/ 3 точки/

За възрастовите групи до16 и до14, ако задущаванията и ключовете са изпълнени технически правилно с перспектива за предаване, съдията трябва да спре срещата и да отсъди ИПОН/ 3 точки/. Ключове на краката не са позволени.

- Ефективен контрол обявен за ОСАЕ-КОМИ с продължителност 15 секунди ИПОН/ 2 точки/
- Ефективен контрол обявен за ОСАЕ-КОМИ с продължителност 10 секунди ВАЗАРИ/2 точки/

Ефективен контрол започнал преди приключване на игралното време трябва да бъде оставен да продължи до изтичане на времето за ОСАЕ-КОМИ/15сек/. Ако контрола е нарушен преди изтичане на петнадесетте секунди съдията трябва да обяви „ТОКЕТА”(знак за край на контрола на земя).

ОСАЕ-КОМИ може да бъде анонсирано **само когато**:

- Контролираният опонент лежи на земята. Техники за контрол могат да бъдат прилагани когато опонента е по гръб, настрани или по корем.
- Краката на прилагащият техниката са свободни **11***
- Уке е добре затиснат и не може да се движи свободно. Тори има добър контрол **над** Уке.

Времето за ОСАЕ-КОМИ продължава дори когато:

- Контролираният състезател успее да хване крака на контролирания(например халф-гард).
- Състезателите преминават към задържане от другата страна(например задържане отпред към задържане отзад), когато ТОРИ продължава да има контрол.
- Контролираният състезател успее да се вдигне на четири крака(костенурка), но контролираният продължи да има контрол.

„ТОКЕТА”(знак за край на контрола на земя) ще бъде анонсирано когато:

- УКЕ(Контролираният) състезател успее да хване двата крака на ТОРИ(Контролираният)/ ФУЛ-ГАРД/

*10*Ако състезател няма възможност да тупне, то той може да се предаде устно. Във всеки случай когато МР прецени, че състезател е в опасност то МР може да спре срещата и да присъди ИПОН/3 точки/.*

*11*В случай на контрол отзад краката на Тори се приемат за свободни*



- Контролирания състезател може да обърне неговия опонент(с изключение на контрол отзад)
- Контролирания състезател успее да се изправи на колене или на два крака в изправена позиция
- Ако двамата състезатели напуснат игралното поле напълно.

Техники за подчинение с контрол на горната част на тялото(например САНКАКУ ДЖИМЕ ИЛИ ДЖУДЖИ ГАТАМЕ и други при който Уке е на земята) се зачитат като „ОСАЕ-КОМИ“.

Точки за различни техники за задържане и ключове, които се приемат като „ОСАЕ-КОМИ“ не се натрупват(например САНКАКУ ДЖИМЕ ИЛИ ДЖУДЖИ ГАТАМЕ, което е задържано повече от 10 секунди но завърши като предаване няма да отбележи ВАЗАРИ/1 точка/ и Ипон/3 Точки/. МР ще отбележи „ТОКЕТА“ за „ОСАЕ-КОМИ-то“ и отсъди ИПОН/3 точки/ за предаването.

Ако техника за подчинение, която се приема и за „ОСАЕ-КОМИ“ продължи 15 секунди съдията ще анонсира „МАТТЕ“ и ще отсъди ИПОН/2 точки/ на Тори(задържация)

10. НАКАЗАНИЯ/НАРУШЕНИЯ/ЗАБРАНЕНИ ДЕЙСТВИЯ

Наказанията трябва да бъдат давани от мнозинството от съдиите/2 от 3/. Ако действията съответстват на няколко критерия за наказания то се отсъжда по-тежкото.

10.1 ЛЕКО ЗАБРАНЕНИ ДЕЙСТВИЯ

„Леко забранени действия“ се наказват с „ШИДО“ и противника получава 1 „ВАЗАРИ“. Следните случаи се считат за леко забранени действия:

- - „ПАСИВНОСТ“ **12***
 - Във всички части: Не се показва никаква активност с цел да се отбелязват точки.
 - Пасивност Част 1: Преминаване директно към Част 2 или Част 3 без да има активност в Част 1. Активност в Част 1 ще означава стремеж за отбелязване на точки в поне 2 схватки преди да се премине към Част 2.
 - Пасивност Част 2: Ако състезател отказва да премине към Част 2, но е активен в Част 1 на двубоя. **13***

Когато се играе в Част 1, активен състезател може да премине към Част 2 след неуспешен опит за отбелязване на точки, но не може да премине директно към Част 3. Това ще бъде Пасивност Част 2.

12 Като генерално изключение от правилото, „ШИДО“ не се отсъжда ако състезател използва създадена се възможност.(напр. Хващане на удар с крак без да има активност в Част 1 или летящо Джуджи гатаме в Част 2). Ако това се случи многократно, тогава „Шидо“ за пасивност ще бъде наложено.*

13 „Шидо“ за Пасивност ще бъде наложено, ако не се премине към Част 2 в рамките на 30 секунди. След наложено време времето да се премине към Част 2 е 15 секунди*



Когато се играе в Част 2 , активен състезател не може да премине към Част 3 нарочно след неуспешен опит да отбележи точки(Това отново ще бъде Пасивност Част 2) , но може да премине към Част 1.

Преминаване директно към Част 3 или имитиране на атака с цел просто да се премине към Част 3.

Само блокиране на атаките на противника без реален опит за прилагане на техника.

- Пасивност Част 3: Връщане към Част 2 или Част 1, отказ за игра в Част 3.

Когато е в Част 3, активен състезател може да премине към Част 2 или Част 1 след неуспешен опит за прилагане на техника.

Когато е наложено наказание за „ПАСИВНОСТ“, защото атлет пропуска Част 1 или Част 2, или отказва да премине в Част 3, срещата трябва да продължи в Частта за която е наказан. (напр. състезател имитира техника в Част 2, само с целта да премине към Част 3 ,срещата трябва да продължи в Част 2)

- „МУБОБИ“
 - Действие на състезател , чрез което поставя в опасност себе си. **14***
- „НАПУСКАНЕ НА Игралната Зона“
 - В Част 1 и Част 2, напускане на Игралната Зона с двата крака. **15***
 - В Част 2 нарочно да бъде избутан опонента извън Игралната Зона
 - В част 3, когато по време на „ОСАЕ-КОМЕ“ или задържане, Уке целенасочено напусне Игралната Зона по нетехнически начин, карайки и двамата състезателя да напуснат Игралната Зона

*14*Възможно е единият състезател да бъде наказан с „МУБОБИ“ и да бъдат отсъдени точки за другия състезател в една размяна.*

*15*Ако състезател навлезе в Зоната за Сигурност с двата крака за много кратък момент и веднага след това се завърне в Игралната зона, срещата не трябва да бъде прекъсвана.Ако състезател напусне Игралната Зона за да се предпази от твърд контакт или от неконтролируем удар няма да бъде наказан с шидо*



- „ЗАХВАТ И УДАР“
 - Умишлено изпълняване на удари с ръце и крака в Част 2 и Част 3. *16**
- „ИЗВЪРШВАНЕ НА ДЕЙСТВИЯ СЛЕД „МАТТЕ” или „СОНОМАМА““
 - Извършване на последващи действия след команда от рефер „МАТТЕ“ или „СОНОМАМА“
- „ЗАБРАНЕНИ ТЕХНИКИ“
 - Удари по краката с ръце или крака
 - Изпълняване на ключове на пръстите на ръцете и краката
 - Кръстосване на краката около кръста/бъбреците/ на противника с едновременно изпъване на краката
 - Задушаване с голи ръце / пръсти/
 - Състезател слага ръката или крака си върху лицето на опонента си в Част 2 и Част 3.
- „ГУБЕНЕ НА ВРЕМЕ“
 - Ако състезател се яви не подготвен на татамито и забави срещата. *17**
 - Състезател не си оправя кимоното и екипировката многократно след спиране на срещата и връщане на начална позиция
 - Ако след команда за „ОПРАВЯНЕ НА ГИ/КИМОНО“ не оправя кимоно и/или протекторите си в рамките на 20 секунди
 - Ако умишлено бави времето(сваля си кимоното, сваля колана сваля ръкавиците и т.н.)

16 Ако удар с ръка или крак е изпълнен едновременно с първоначалния хват(преминаване от Част 1 към Част 2), то за този удар може да бъде получена оценка.*

*17*Наказанието ще бъде наложено след първоначалните поклони, непосредствено преди първоначалната команда „ХАДЖИМЕ“.*



10.2 ЗАБРАНЕНИ ДЕЙСТВИЯ

„Забранените действия” се наказват с „ЧУЙ” и противника получава 2 ВАЗАРИТА(2 точки). Следните действия се приемат като „ЗАБРАНЕНИ ДЕЙСТВИЯ“:

- „ОПАСНИ УДАРИ“:
 - Грубо изпълнение на атака/Твърд контакт/ – удар с ръка и крак, бутане.*18**
 - Изпълняване на Прави/директни/ удари с ръка или крак към главата.*19**
 - Неконтролируеми техники – такива като дъговидни удари с ръце и крака, които не могат да бъдат спряни, дори когато не се достигнали целта.*20**
- „ОПАСНИ ХВЪРЛЯНИЯ И СЪБАРЯНИЯ“:
 - Хвърляне на противника от Игралната Зона и падането на която и да е част от тялото на противника **извън** Зоната за Сигурност.
 - Хвърляне или събаряне, при което противника падне по лице, на врат или на глава.
 - Грубо, неконтролируемо изпълнение на хвърляне или събаряне на противника.
- -„НЕЗАЧИТАНЕ КОМАНДИТЕ НА РЕФЕРИТЕ“:
 - Незацитане командите на МР.*21**
 - Ненужни забележки.
 - Ненужни забележки и подмятания към опонента, съдиите, секретариата или когото и да било друго, но не достатъчно тежки, че състезателя да бъде дисквалифициран.
 - Спор с Треньор по време на среща.

*18*Ако контакта е по-силен от семи-контакт, удара ще бъде считан като твърд-контакт. Ако „твърдия контакт“ се е получил заради това, че противника е мръднал към удара и не е успял да предпази себе си („МУБОБИ“) „ЧУЙ“ за „ТВЪРД КОНТАКТ“ не се отсъжда.*

*19*Трябва да има наложено наказание, дори ако удара не достигне главата на противника.*

*20*Неконтролируеми дъгообразни удари са тези, при които удара преминава през централната линия на тялото на опонента. Неконтролируеми вертикални удари са тези удари, при които удара преминава линията на брадичката на опонента.*

*21*Вторият път, когато се повтори едно „ЛЕКО ЗАБРАНЕНО ДЕЙСТВИЕ“ съдията ще предупреди, че при следващо повторение на същото наказание ще му бъде отсъдено „ЧУЙ“*



- За възрастови групи до16 и до14, следните допълнителни ситуации ще бъдат наказани с „ЧУЙ“:

- Изпълняване на удар с ръка или крак, който докосва главата на противника
- Изпълнение на ключове или душения в Част 2.
- Изпълнение на ключове на краката.

10.3 СТРОГО ЗАБРАНЕНИ ДЕЙСТВИЯ

„Строго забранени действия“ се наказват с „ХАНСОКУ-МАКЕ“.

Ако състезател извърши „Строго забранено действие“, то той губи срещата(резултата му се занулява) и резултата на опонента става 14.(Загуба с 0:14).

Вторият път когато състезател извърши „Строго забранено действие“, той е дисквалифициран от състезанието и губи всички срещи, медали и резултати във ВСИЧКИ КАТЕГОРИИ И НАПРАВЛЕНИЯ.

Ако и двамата са наказани с „ХАНСОКО-МАКЕ“, ще има преиграване.^{22*}

Следните действия се приемат като „Строго забранени действия“:

- Извършване на действие което може да нарани или контузи противника.^{23*}
- Извършване на комбинация от събаряне/хвърляне с душење или ключ, по такъв начин, че дори да опонента да последва посоката, има голяма опасност да бъде наранен.^{24*}
- Изпълняване на ключове на врата или на гръбнака.
- Изпълняване на Всички ключове със усукване на коленете и стъпалата.
- Изпълняване на КАНИ-БАСАМИ

*22*Когато двамата състезатели са наказани с „ХАНСОКО-МАКЕ“, няма почивка между края на срещата и преиграването.Точки, наказания и т.н не се пренасят в преиграването. Ако единият от състезателите вече е загубил среща с „ХАНСОКО-МАКЕ“, то другия печели срещата по презумпция.*

*23*Техники, които причиняват кървене(но не на разраняването на съществуващите рани) трябва да бъдат допълнително оценени от МР и СР/ВР за да се прецени дали „МУБОБИ“, „НЕКОНТРОЛИРАНА ТЕХНИКА“ или „Извършване на действие което може да нарани или контузи противника „*

*24*Събаряне на опонента с ключ няма да бъде наказвано с „ХАНСОКО-МАКЕ“, (коте-гаеши)*



- Ако състезател демонстрира неспортсменско поведение след срещата съдийския екип на татамито решава единодушно дали състезателят да бъде отстранен за цялото състезание. Тогава те информират главния съдия на състезанието за своето решение и казват на отговорника за състезанието да обяви тяхното решение. В такъв случай отстраненият губи всички свои срещи, които вече е спечелил, включително и медалите.

11. ПРИКЛЮЧВАНЕ НА СРЕЩАТА

- „Пълнен ипон”(ФУЛ ИПОН):

Състезател може да спечели срещата преди изтичане на игралното време, ако спечели поне по един ипон във всяка една от трите части. . В такъв случай победеният получава нула точки, а победителят 100 точки.

- Определяне на победителя след изтичане на игралното време:
 1. Състезателят с по-голям общ сбор точки е победител
 2. Ако състезателите имат еднакви точки, тогава състезателят който е получил един или повече ипона в повече различни части на срещата е победител.
 3. Ако резултатът е равен като точки и по броя на частите от срещата, в които са спечелени ипони тогава състезателят, който като цяло е получил повече ипони печели.

В случай на тотално равенство след изтичане на игралното време(и двамата състезатели са отбелязали еднакъв брой от точки, отбелязали са ИПОНИ в еднакъв брой Части, отбелязали са еднакъв брой ИПОНИ, имат еднакъв брой наказания и еднакво Ниво на наказания):

- След почивка от 1 минута има Продължение. Време на Продължението е 2/3 от времето на една нормална среща(120 секунди за до16, до18, до21 и Възрастни;80 секунди за ветерани, до14 и по-млади). Ако отново има тотално равенство след края на Продължението, процедурата се повтаря. Резултатите, Ипоните и наказанията се наслагват с тези от Продълженията.

12. НЕЯВЯВАНЕ ЗА СРЕЩАТА И ОТТЕГЛЯНЕ ОТ СРЕЩА

Решението „Фусен гачи” /победа при неявяване/ се дава на състезател от МР, когато противника не се появи за срещата след като е извикан 3 пъти в рамките на поне 3 минути. Победителят получава 14 точки.

Решението „Кикен-гачи” /победа при оттегляне на противника/ се дава от МРефера на състезател, чиито противник се оттегли по време на двубоя. В такъв случай оттеглилият се получава 0 точки, а победителят получава 14.



13. КОНТУЗИИ

Всеки път когато срещата се спира поради контузия на един или на двамата състезатели, МР дава максимум 2 минути на контузения/ите/ състезател/и/ за възстановяване. По време на срещата общото време за възстановяване е 2 минути за даден състезател.

„Времето при контузии“ започва да се отчита след команда на МР. 24*

Ако един от състезателите не може да продължи срещата МР и СР/ВР взимат решение по следните правила:

- Когато причината за контузията е в самия контузен състезател, тогава той губи срещата с 0 на 14.
- Когато причината за контузията е в другия състезател, тогава контузеният печели срещата с 14 на 0.
- Ако не може да се определи кой е причината за контузията, здравия състезател печели срещата с 14 на 0.
- Когато състезател се е разболял по време на срещата, тогава той губи срещата с 14 на 0
- Официалният доктор е този, който решава дали състезателят може да продължи или не.
- Ако състезател загуби съзнание или получи комоцио, тогава срещата се спира и състезателят се отстранява за цялото състезание. 25*

*24*Рефера на Маса ще стартира „Времето при контузии“ чак когато медицинското лице започне лекуването на контузения състезател.*

*25*Ако припадне или получи комоцио поради травма на главата(удар с ръка или крак, хвърляне с падане на глава), състезателят ще бъде отстранен от състезания на JJIF за период от 3 седмици. Състезателя запазва всички негови победи, медали и точки за ранкинг събрани до този момент. Крайното решение е само и единствено на Официалния доктор.*

14. ЖЕСТОВЕ НА РЕФЕРИТЕ/СЪДИИТЕ



Хаджиме

Старт на мача / срещата:

Съдията застава между състезателите и с двете ръце анонсира „хаджиме“ Гласът трябва да е силен и с авторитет.



Матте

Стоп на мача / срещата:

Съдията вдига едната си ръка на височината на рамото, приблизително паралелно на татамито и показва изпънатата длан на ръката си (пръстите сочат нагоре) към секретариата. Гласът трябва да е силен и с авторитет.



Ипон

Съдията вдига лява или дясна ръка (в зависимост дали оценката е за син или червен), високо над главата, с длан сочеща напред.



Ипон 3 Точки

Съдията вдига лява или дясна ръка (в зависимост дали оценката е за син или червен), високо над главата, с изпънати три пръста.



Вазари

Една точка:

Съдията вдига лява или дясна ръка (в зависимост дали оценката е за син или червен), на нивото на рамото си, със длан насочена надолу. Знакът трябва да е очевиден за секретариата.



Отмяна

Отмяна на отсъждане:

Съдията размахва няколко пъти изпънатата си ръка над главата и след това показва отсъждането, което трябва да бъде отменено. Знакът трябва да е ясен, отчетлив и очевиден за секретариата.



Пасивност

Обявяване на пасивност:
Съдията върти двете си ръце от лакътя до китката, хоризонтално пред тялото си.



Неконтролирана техника

Съдията движи хоризонтално пред тялото си сгънатата лява или дясна ръка със свит юмрук (описание на действието трябва да следва знака, преди да бъде обявено наказанието)



Директен удар в главата

Съдията движи юмрука си срещу главата си.



Твърд контакт

Съдията показва удар с юмрук срещу дланта си.



Мубоби

Объркващо или себе нараняващо действие:

Съдията изпъва ръце свити в юмруци няколко пъти хоризонтално пред тялото си. След знака Главният Съдия анонсира с ясен глас "Мубоби".



Хват и удар

Съдията показва с едната си ръка хват за Ги а с другата си ръка удар.



Излизане от игралната зона (Знак на страничния съдия)

Страничният съдия сигнализира ситуацията на главния съдия, за да може той да реагира съответно.



Ненужни викове, забележки

Съдията повдига изпънатия си показалец пред устните си.



Хвърляне извън състезателната зона

Съдията показва с лява или дясна ръка (зависи дали действието е извършено от червен или син състезател) движението от игралната зона към място извън зоната за сигурност.



Токета

(Край на контрол на земя)

Съдията размахва лява или дясна длан (Тази, която е била в позиция Осае-коми) хоризонтално над състезателите и анонсира "Токета". Дланта е разположена вертикално. Знакът трябва да е ясен, отчетлив и очевиден.



Осае-коми

(Контрол на земя)

Съдията сочи с лява или дясна изпъната ръка и длан, към състезателите и анонсира с ясен глас "Осае-коми". Ръката се държи изпъната през цялото време докато има ефективен контрол(или до изтичане времето за „Осае-коми“).



Наказание

(Шидо, Чуй, Хансоу-маке)

Съдията посочва състезателят, който ще бъде наказан, с изпънат показалец и обявява съответното наказание.



Едновременно действие от двете страни

(Ай-учи)

Съдията вдига двете си ръце хоризонтално пред тялото си, с докосващи се юмруци.



Оправяне на Ги

Съдията кръстосва ръце пред тялото си с изпънати длани, след това посочва състезателят, който трябва да оправи Ги-то си.



“Не видях” – Знак

Съдията закрива за малко очите си с отворени длани (Ръцете пред очите)



Почивка

(в случай **Хикиваке** преди Продължение)
Рефера показва знак за ОК(свит юмрук с палец нагоре) към секретарската маса и след това насочва състезателите извън Игралната зона за почивка



Пълен Ипон

(Знак на съдията на масата)
Съдията на масата показва знака на главният рефер, а след това му показва цвета на победителя.



Обявяване на победителя

Съдията посочва победителя с повдигната под 45-градусов ъгъл, изпъната ръка с отворена длан и обявява с ясен глас “победител” и съответният цвят.



Хикиваке (Равна среща)

Съдията кръстосва ръце пред гърдите си, дланите са изпънати. Съдията обявява “Хикиваке”.



Йоши (Анонс “Продължавай”)

След като причината за временното спиране (“замръзване”) е изпълнена, главният съдия трябва да тупне отново с двете си ръце гърбовете на двамата състезатели и на висок глас да обяви “Йоши”.



Сономама
(Анонс “Замръзни”)

Главният съдия потупва отчетливо (едно тупване обикновено е достатъчно) с двете си ръце гърбовете на двамата състезатели докато те се борят и обявява ясно и на висок глас “Сономама”.



Губене на време

Реферът изпъва ръката си свита в юмрук и посочва към часовника на китката си с показалеца на другата ръка.



Медицинско време

Рефера оформя буквата Т с двете си ръце.



Неспазване инструкциите на МР

Рефера посочва към ушите си с показалците на двете ръце.



Забранена техника

Техники които ще бъдат наказани с „ШИДО“ (ключове на пръсти, ключове с кръстосани крака и натиск на бъбреците, удари с ръце и крака върху легнал противник, ритници по краката)

Рефера удря с отворена длан върху другия лакът.