

ПРАВИЛА ЛИГИ

АСВЈЈ



Правила лиги ACBJJ

1. Авторитет Рефери

1.1 Решение рефери после завершения схватки неоспоримо;

1.2 За самостоятельное оспаривание спортсменом оценок или решений рефери спортсмен наказывается PENALTY вплоть до дисциплинарной дисквалификации в результате которой спортсмен выбывает из турнирной сетки;

1.3 В случае неуважительного отношения или оскорбительных высказываний представителей в адрес рефери с турнира дисквалифицируется вся команда;

1.4 Рефери является последней инстанцией по принятию решения по исходу схватки.

2. Апелляция

2.1 Алгоритм апелляции: - для того чтобы оспорить решение рефери, тренер или представитель спортсмена должен поднять бэйджик, демонстрируя свое несогласие с оценкой действия рефери. Рефери может решить возникший вопрос самостоятельно, либо обратившись к главному рефери, но окончательное решение остается за рефери на ковре;

2.2 Время подачи апелляции: - апелляция должна быть подана по завершению технического действия, в котором у представителя спортсмена есть несогласие с оценкой судьи. После вынесения результата схватки апелляция не принимается;

2.3 В случае необоснованной апелляции, спортсмен наказывается 2 баллами в пользу соперниками и ограничением

права представителя выносить апелляцию повторно на протяжении всего турнира.

3. Начало схватки

3.1 Рефери жестом вызывает спортсменов на татами, после чего спортсмены обязаны незамедлительно выйти в центр татами к рефери. Если спортсмен сразу после вызова рефери не выходит на татами, то он наказывается PENALTY;

3.2 Внешний вид спортсмена должен соответствовать регламенту соревнований. В случае не соответствия, рефери в праве отправить спортсмена для устранения причин не соответствия, на что ему выделяется 3 минуты времени, по возвращению спортсмен получает PENALTY;

3.3 Требования к экипировке NO GI:

- экипировка включает в себя наличие рашгарда (обтягивающей футболки из эластичного материала), шорт и компрессионных штанов (ниже колен атлетам старше 8 лет);

- шорты не должны иметь карманов и молний;

- на экипировке не должно быть названий и логотипов сторонних лиг;

-70% цвета экипировки должно соответствовать поясному рангу атлета или 70% нейтрального цвета экипировки (черный или белый) и оставшиеся 30% должны соответствовать поясному рангу атлета;

3.4 Если после команды рефери Fight (бой) соперники не движутся друг другу на встречу и начинают двигаться по кругу либо пятится назад, то они наказываются Penalty.

4. Система начисления баллов и оценок

4.1 Advantage – любое не законченное позиционное техническое действие или тэйкдаун без фиксации;

4.2 Penalty – наказание за нарушение правил или регламента соревнований;

4.3 1 балл, в случае начисления 2 оценок Advantage они суммируются в 1 балл;

4.4 В случае начисления оценки PENALTY спортсмену, его сопернику присуждается 1 балл;

4.5 В случае реальной угрозы болевого спортсмену присуждается 1 балл;

4.6 2 балла присуждаются спортсмену за тейкдаун (перевод со стойки в партер) с дальнейшей фиксацией не менее 3 секунд;

4.7 2 балла присуждаются за свип (переворот из любого вида гарда) с дальнейшей фиксацией не менее 3 секунд;

4.8 2 балла присуждаются если спортсмен зафиксировал положение «колени на животе» не менее 3 секунд;

4.9 2 балла присуждаются в случае если спортсмены в момент активной обороны/атаки болевым выкатываются за пределы рабочей зоны татами, в этом случае атакующему присуждается 2

балла, спортсмены возвращаются в центр ковра в стойку;

4.10 3 балла присуждаются в случае прохода любого вида гарда с дальнейшей фиксацией не менее 3 секунд;

4.11 4 балла присуждаются за позицию «маунт» с фиксацией не менее 3 секунд;

4.12 4 балла присуждаются за позицию «бэкмаунт» с фиксацией не менее 3 секунд;

4.13 4 балла присуждаются за позицию «бэкконтрол» с фиксацией не менее 3 секунд.

5. Дисквалификация

5.1 Дисциплинарная, за неспортивное поведение и использование не нормативной лексики в адрес спортсмена или рефери (карается исключением из турнирной сетки);

5.2 За запрещенные действия (смотреть таблицу запрещенных действий);

5.3 По начислению 3 пенальти;

5.4 В случае проведения болевого, атакуемый преднамеренно выходит за линию рабочей зоны, то он дисквалифицируется;

5.5 В случае проведения болевого, атакуемый выходит из него используя запрещенный захват, то он дисквалифицируется.

6. Penalty

6.1 *Penalty* присваиваются так же за пассивную борьбу в течении 10 секунд после команды рефери «активней»;

6.2 В случае если после команды «Файт» спортсмены не движутся на встречу друг к другу, а начинают двигаться по кругу не входя в захват, то оба спортсмена наказываются *Penalty*;

6.3 В случае если рефери жестом указывают «гард пассеру» (Спортсмену сверху) двигаться по направлению к «гард плееру» спортсмену снизу, а он пятится назад, то спортсмен сверху наказывается *Penalty*;

6.4 В случае если идет борьба в стойке, а спортсмены ходят в захвате без активных действий 30 секунд, то обоим спортсменам присуждается *Penalty*;

6.5 В случае, если спортсмен берет запрещенный захват, а именно захват рукава внутрь, штанины внутрь, штаны в районе таза внутрь, то наказывается *Penalty*;

6.6 В случае если атакующий спортсмен начинает проводить «свин» (переворот) или «тейкдаун» (перевод в партер), а атакуемый намерено уходит за линию рабочей зоны, то обороняющийся спортсмен наказывается *Penalty*, а атакующий получает 2 балла;

6.7 Если после жеста рефери вызова спортсменов на середину татами спортсмены занимаются посторонними делами, в таком случае наказываются *Penalty*;

6.8 Захват менее 4 пальцев, а так же воздействие на овал лица наказываются *Penalty*;

6.9 Затягивание в гард без захвата, *Penalty*;

6.10 В случае обоюдного одновременного затягивания в гард (*double pull*) никто из спортсменов не встает и не занимает доминирующую позицию в течении 20 секунд, то оба спортсмена наказываются *Penalty*;

6.11 В случае если спортсмен проводя болевой прием выходит на него с использованием запрещенного захвата, в таком случае спортсмены поднимаются в стойку, а атакующий получает Penalty;

6.12 В случае если после команды рефери завязать пояс, спортсмен намеренно тянет время, то он наказывается Penalty;

6.13 В случае борьбы *nogi* (без кимоно), любые захваты за одежду запрещены и наказываются Penalty;

6.14 Детям всех возрастов, юниорам и взрослым до синих поясов запрещено запрыгивать в гард и выполнять болевые и удушающие приемы в прыжке (треугольник, рычаг локтя), в таком случае спортсмен наказывается Penalty.

7. Тейкдаун (Перевод в партер)

7.1 Тейкдауном считается техническое действие проводимое атакующим спортсменом в результате которого атакующий спортсмен оказывается в позиции *top* (сверху), атакуемый в позиции *bottom* (снизу);

7.2 В случае если после проведения тейкдауна атакующий фиксируется в позиции *top* (сверху) более 3 секунд, то получает оценку 2 балла;

7.3 В случае если после проведения тейкдауна атакующий фиксируется в позиции *top* (сверху) менее 3 секунд то его действие оценивается как *advantage*;

7.4 Если тейкдаун начался в рабочей зоне и завершился на линии рабочей зоны с фиксацией, то атакующий спортсмен получает 2 балла;

7.5 Если тейкдаун начался в рабочей зоне и завершился на линии рабочей зоны без фиксации, то атакующий получает *advantage*;

7.6 Если тейкдаун начался в рабочей зоне и завершился за линией рабочей зоны, то это действие никак не оценивается;

7.7 Если один спортсмен начинает тейкдаун, а второй обороняясь умышленно уходит за линию рабочей зоны, то атакующий получает 2 балла, а атакуемый Penalty и возвращаются в стойку в центр ковра.

8. Sweep (переворот)

8.1 Любой revers (смена нижнего на верхнего) с фиксацией не менее 3 секунд при изначальном условии наличия гарда называется sweep (переворот) и оценивается 2 балами;

8.2 В случае revers (смены нижнего на верхнего) из позиций side control (боковое удержание) или mount (маунт) никак не оценивается;

8.3 В случае если нижний (bottom) делает sweep (переворот) верхнего (top) с попаданием в позицию с фиксацией не менее 3 секунд которая оценивается балами, то атакующий получает балы за позицию и 2 бала за sweep (переворот);

8.4 В случае, если нижний спортсмен (bottom) начинает действие sweep (переворот), а верхний спортсмен (top) намеренно уходит за линию рабочей зоны, чтобы избежать завершения действия, в таком случае спортсмены возвращаются в стойку в центр ковра при этом атакующий получает 2 бала, а атакуемый наказывается Penalty.

9. Позиция колено на животе (Смотреть пункт 14 иллюстрации позиций)

9.1 В случае если спортсмен сверху (top) фиксирует спортсмена снизу (bottom) не менее 3 секунд коленом на животе или реберной

части при условии что стопа опорной ноги стоит на ковре а колено оторвано от ковра и верхний развернут лицом к сопернику, то данная позиция оценивается 2 балами;

9.2 В случае если спортсмен сверху (top) фиксирует спортсмена снизу (bottom) менее 3 секунд коленом на животе или реберной части , а колено опорной ноги не оторвано от ковра при этом верхний так же должен находится лицом к сопернику, то данная позиция оценивается Advantage (преимущество);

9.3 В случае если спортсмен сверху (top) фиксирует колено на животе спортсмена снизу (bottom) находясь спиной к нему, то за такое действие он не получает ни балов ни оценки Advantage.

10. Guard pass (проход гарда) (Смотреть пункт 14 иллюстрации позиций)

10.1 Когда спортсмен сверху (guard passer) преодолевает guard (охрану) спортсмена снизу (guard player) перемещаясь от ног к туловищу пересекая линию сгиба тела и прижимается грудью к сопернику фиксируясь не менее 3 секунд, то данное действие оценивается 3 балами;

10.2 Когда спортсмен сверху (guard passer) преодолевает guard (охрану) спортсмена снизу (guard player) перемещаясь от ног к туловищу пересекая линию сгиба тела, а спортсмен снизу (guard player) успевает уйти в позицию «черепаха» и верхний (guard passer) фиксируется за линией плеч, то данное действие оценивается Advantage (преимущество);

10.3 Если при изначальном условии наличия guard (охраны) спортсмен сверху (guard passer) попадает сразу в позицию mount с фиксацией не менее 3 секунд, то он получает баллы за позицию mount и 3 бала за проход guard (охраны);

10.4 Если при изначальном условии наличия guard (охраны) спортсмен сверху (guard passer) попадает сразу в позицию колено на

животе с фиксацией не менее 3 секунд, то он получает балы за позицию колено на животе и 3 бала за проход guard (охраны).

11. Позиция mount (Смотреть пункт 14 иллюстрации позиций)

11.1 В случае когда спортсмен снизу (bottom) лежит на спине, а спортсмен сверху (top) сидит на нем не выше линии плеч и не ниже линии сгиба таза, то данная позиция называется mount и оценивается 4 балами с условием фиксации не менее 3 секунд;

11.2 В случае когда соперник снизу (bottom) лежит на спине, а соперник сверху (top) сидит на нем не выше линии плеч и не ниже линии сгиба таза, а одна рука нижнего находится под бедром верхнего, но не выше линии плеча, то данная позиция так же называется mount и оценивается 4 балами;

11.3 В случае когда спортсмен снизу (bottom) лежит на спине, а спортсмен сверху (top) сидит на нем не выше линии плеч и не ниже линии сгиба таза, обе руки нижнего находятся под бедрами верхнего, то позиция оценивается Advantage (преимущество);

11.4 В случае когда спортсмен снизу (bottom) лежит на боку, а спортсмен сверху (top) сидит на нем не выше линии плеч и не ниже линии сгиба таза, при этом одна нога лежит коленом на ковре, а вторая стоит стопой на ковре, то данная позиция называется tehcnical mount (технический маунт) и оценивается 4 балами;

11.5 В случае когда спортсмен снизу (bottom) лежит на животе, а спортсмен сверху (top) сидит на нем не выше линии плеч и не ниже линии сгиба таза, то данная позиция называется backmount и оценивается 4 балами с условием фиксации не менее 3 секунд.

12. Back control (контроль спины)

(Смотреть пункт 14 иллюстрации позиций)

*12.1 В случае когда один спортсмен оказывается за спиной у другого обхватив его ногами и руками при условии что ноги находятся в положении стопа к стопе, то данная позиция называется *back control* (контроль спины) и оценивается 4 балами при условии фиксации не менее 3 секунд;*

*12.2 В случае когда один спортсмен оказывается за спиной у другого обхватив его ногами и руками при условии что ноги находятся в положении стопа к стопе, а одна рука атакуемого находится под ногой атакующего, но не выше линии плеча, то данная позиция также называется *back control* (контроль спины) и оценивается 4 балами при условии фиксации не менее 3 секунд;*

*12.3 В случае когда один спортсмен оказывается за спиной у другого обхватив его ногами и руками при условии что ноги скрещены или находятся в замке «треугольник корпуса», то данная позиция оценивается *advantage* (преимущество);*

*12.4 В случае когда один спортсмен оказывается за спиной у другого обхватив его ногами и руками, а обе руки атакуемого находятся под ногами атакующего, но не выше линии плеч, то данная позиция оценивается *advantage* (преимущество).*

13. Таблица запрещенных действий

No	Reception	KIDS II KIDS III INFANT JUNIOR	TEEN	JUVENILE ADULT MASTER WHITEBELT	ADULT MASTER BLUE BELT PURPLE BELT	ADULT MASTER BROWN BELT BLACK BELT
1	Submission techniques stretching legs apart	×				
2	Choke with spinal lock	×	×			
3	Straight foot lock	×	×			
4	Forearm choke using the sleeve (Ezequiel choke)	×	×			
5	Frontal guillotine choke	×	×			
6	Omo-plata	×	×			
7	Triangle (pulling head)	×	×			
8	Arm triangle	×	×			
9	Lock inside the closed guard with legs compressing kidneys or ribs	×	×	×		
10	Wrist lock	×	×	×		
11	Single leg takedown while the attacking athlete has his head outside his opponents body	×	×	×		
12	Bicep slicer	×	×	×	×	
13	Calf slicer	×	×	×	×	
14	Knee bar	×	×	×	×	
15	Toe hold	×	×	×	×	
16	Slam	×	×	×	×	×
17	Spinal lock without choke	×	×	×	×	×
18	Heel hook	×	×	×	×	×
19	Locks twisting the knees	×	×	×	×	×
20	Knee Reaping	×	×	×	×	×
21	Scissor Takedown	×	×	×	×	×
22	In straight foot lock, turning in the direction of foot not under attack	×	×	×	×	×
23	In toe hold, applying outward pressure on the foot	×	×	×	×	×
24	Bending fingers backwards	×	×	×	×	×
25	Grab the opponents belt and throws him to the floor on his head when defending a single leg situation while his opponents head is on the outside of his body.	×	×	×	×	×
26	Suplex takedown technique, landing with the opponent's head or neck on the ground	×	×	×	×	×

KIDS I - ALL KIND OF SUBMISSIONS AND SUFFOCATIONS ARE FORBIDDEN!!!

Категория KIDS I запрещены все виды болевых и удушающих!

1.



2.



3.



4.



5.



6.



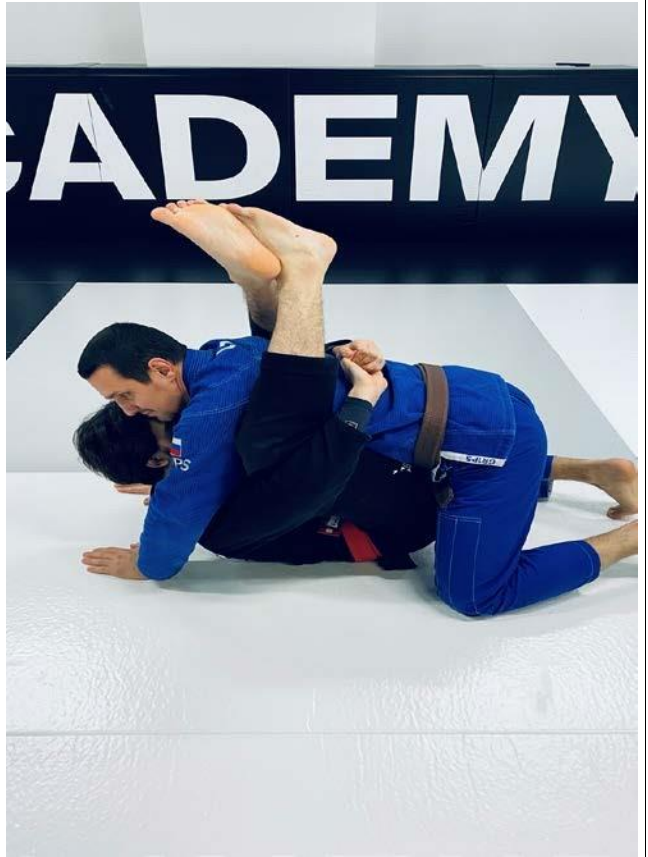
7.



8.



9.



10.



11.



12.



13.



14.



15.



16.



17.



18.



19.



20.



21.



22.



23.



24.



25.



26.



1. Пункт 9.1



2. Пункт 9.2



3. Пункт 9.3



4. Пункт 10.1



5. Пункт 10.2



6. Пункт 11.1



7. Пункт 11.2



8. Пункт 11.3



9. Пункт 11.4



10. Пункт 11.5



11. Пункт 12.1



12. Пункт 12.2



13. Пункт 12.3

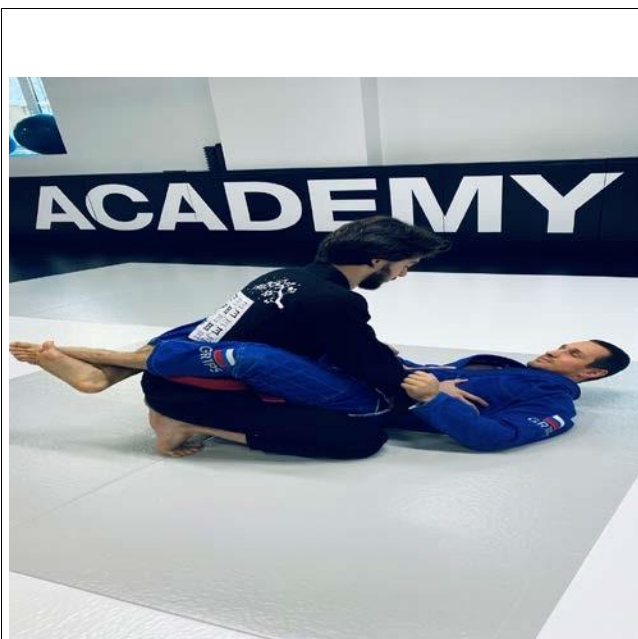


14. Пункт 12.4



15. Позиции верхнего (top) и нижнего (bottom)

*(во всех позициях спортсмен в черном кимоно top,
а спортсмен в синем кимоно bottom)*





16. Команды и жесты рефери

1. Вызов спортсменов на середину ковра



2.

Команда «fight» - начало схватки



3.

Команда «stop» - конец схватки



4. Команда "action" – призыв к активности, после которой запускается таймер 10 секунд



5. Penalty



6. Advantage (активность)



7. 1 бал



8. 2 балла



9. 3 бала



10. 4 бала



11. Дисквалификация



**12. Жест вращения
указательного пальца
обозначает уход
спортсмена от борьбы**



**13. Жест обозначающий
запрещенный захват**

