

"Правила вида спорта "джиу-джитсу" (утв. приказом Минспорта России от 29.06.2021 N 478) (ред. от 13.10.2021)

Утверждены
[приказом](#) Министерства спорта
Российской Федерации

от 29 июня 2021 г. N 478

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА "ДЖИУ-ДЖИТСУ"

ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

Настоящие правила вида спорта "джиу-джитсу" (далее - Правила) разработаны Общероссийской спортивной федерацией по виду спорта "джиу-джитсу" (далее - Федерация) в соответствии с правилами соревнований Международной федерации джиу-джитсу (далее - JJIF).

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

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

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

Запрещается оказывать противоправное влияние на результаты спортивных соревнований по джиу-джитсу. Запрещается участвовать в азартных играх в букмекерских конторах и тотализаторах путем заключения пари на официальные спортивные соревнования в соответствии с требованиями, установленными [пунктом 3 части 4 статьи 26.2](#) Федерального закона от 04.12.2007 N 329 "О физической культуре и спорте в Российской Федерации". В случае нарушения команда дисквалифицируется с соревнований в полном составе.

Раздел I. Характер, способы проведения соревнований, время встречи

Статья 1. Характер соревнований

1. По характеру соревнования делятся на:

- личные;
- командные;
- лично-командные.

2. Характер соревнований определяется [Положением](#) о соревнованиях и [Регламентом](#) соревнований (далее - Положение и Регламент соответственно) в каждом отдельном случае (Приложение N 1).

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

4. В командных соревнованиях команды встречаются друг с другом, по результатам этих встреч определяются места команд. Встречи участников команд проводятся по тем же Правилам, что и в личных соревнованиях. Состав команд определяется [Положением](#) и [Регламентом](#). Побеждает команда, одержавшая больше побед в командной встрече. Если количество побед

одинаковое, то победитель командной встречи определяется по большей разнице выигранных и проигранных баллов. Если разница баллов одинаковая, то жребием определяются 3 весовых категории и (или) разряда, которые должны провести повторные встречи. Команда, одержавшая больше побед в этих 3-х встречах, объявляется победителем.

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

- участник, занявший 1 место - 7 очков;
- участник, занявший 2 место - 5 очков;
- участник, занявший 3 место - 3 очка;
- участник, занявший 5 место - 1 очко;
- участник, занявший 7 место - 0,5 очка.

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

Статья 2. Системы проведения соревнований и жеребьевка

1. В зависимости от системы выбывания участников соревнования проводятся:

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

Типовые образцы соответствующих протоколов указаны в [Приложении N 2](#).

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

- при проведении соревнований по олимпийской или смешанной системам спортсмены (команды), занявшие 1 и 2 место на предыдущем чемпионате (первенстве) соответствующего уровня среди спортсменов (команд) этой возрастной группы в этой весовой категории или категории пар рассеиваются в разные подгруппы. Спортсмены (команды), занявшие 3 место, рассеиваются в наиболее удаленные позиции от спортсменов (команд), занявших 1 и 2 место. Спортсмены из одной команды рассеиваются в наиболее возможные удаленные позиции друг от друга;
- при проведении соревнований по круговой системе спортсмены из одной команды должны встретиться в первом круге.

Раздел II. Участники соревнований

Статья 3. Возрастные группы участников

1. Участники соревнований делятся на следующие возрастные группы:

N	Возрастная группа	Возраст	По наименованию JJIF
1.	Юноши, девушки	12 - 13 лет	U14
2.	Юноши, девушки	14 - 15 лет	U16
3.	Юниоры, юниорки	16 - 17 лет	U18
4.	Юниоры, юниорки	18 - 20 лет	U21
6.	Мужчины, женщины	(18 лет и старше)	Adults

Для участия в спортивных соревнованиях спортсмен должен достичь установленного возраста в календарный год проведения спортивных соревнований (с 1 января по 31 декабря).

Возраст участника в текущем году определяется по году рождения. Если отборочные соревнования проводятся в год, предшествующий основному старту, то участник должен достичь возраста в год основного старта (с 1 января по 31 декабря).

2. Спортсмен может быть допущен к соревнованиям старшей возрастной группы, следующей непосредственно за той, к которой он относится, если уровень его спортивной квалификации соответствует уровню квалификации старшей возрастной группы, указанной в [Положении](#), с учетом следующего:

- юниоры и юниорки до 18 лет могут соревноваться с юниорами и юниорками до 21 года;
- юниоры и юниорки до 21 года могут соревноваться с мужчинами и женщинами старше 18 лет;
- юноши и девушки до 16 лет могут соревноваться с юниорами и юниорками до 18 лет только в спортивной дисциплине "ката - парное", а в отборочных соревнованиях до 18 лет только в составе пары, где один участник относится к возрастной группе до 16 лет, а другой - до 18 лет;
- юноши и девушки до 14 лет могут соревноваться с юношами и девушками до 16 лет только в спортивной дисциплине "ката - парное", за исключением отборочных соревнований.

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

- если участники одной пары относятся к разным возрастным группам, то пара участвует в соревнованиях среди спортсменов, соответствующих по возрасту старшему участнику пары;
- в любом случае пара, составленная из одного юниора (юниорки) до 18 лет и одного юниора (юниорки) до 21 года может соревноваться только в возрастной группе среди юниоров и юниорок до 21 года и не может участвовать в соревнованиях среди мужчин и женщин;
- в любом случае пара, составленная из одного юниора (юниорки) до 18 лет и одного юноши (девушки) до 16 лет может соревноваться только в возрастной категории среди юниоров и юниорок до 18 лет и не может участвовать в соревнованиях среди юниоров и юниорок до 21 года.

Статья 4. Допуск участников к соревнованиям

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

Основанием для допуска спортсмена к спортивным соревнованиям по медицинским заключениям является заявка на участие в спортивных соревнованиях с отметкой "Допущен" напротив каждой фамилии спортсмена, заверенная подписью врача по спортивной медицине и его личной печатью. Заявка на участие в спортивных соревнованиях подписывается врачом по спортивной медицине с расшифровкой фамилии, имени, отчества (при наличии) и заверяется печатью медицинской организации, имеющей лицензию на осуществление медицинской деятельности, предусматривающей работы (услуги) по лечебной физкультуре и спортивной медицине.

2. Заявки организаций на участие команд или спортсменов оформляются по установленной форме с обязательным наличием заверенных печатями подписей руководителя организации, тренера и врача, удостоверяющих соответствующую подготовку участников соревнований ([Приложение N 3](#)).

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

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

Ответственность за допуск участников в спорных случаях несет главный судья.

4. Участие в спортивных соревнованиях осуществляется только при наличии полиса обязательного медицинского страхования, полиса страхования жизни и здоровья от несчастных случаев, которые представляются в комиссию по допуску участников на каждого участника спортивных соревнований.

Статья 5. Антидопинг

1. Все вопросы, касающиеся борьбы с применением допинга в джиу-джитсу, должны регламентироваться Общероссийскими антидопинговыми правилами, утвержденными приказом Минспорта России от 11 декабря 2020 г., Антидопинговыми Правилами JJIF и процедурами, базирующимися на основных принципах Всемирного Антидопингового Кодекса, разработанного Всемирным Антидопинговым Агентством (ВАДА), а также на основании документов, выпускаемых Российским Антидопинговым Агентством (РУСАДА).

2. Все лица (спортсмены, тренеры, руководители команд, врачи и др.), участвующие в соревнованиях, проводимых Федерацией, должны быть полностью осведомлены относительно процедурных правил и требований антидопингового контроля, изложенных в документах, выпускаемых РУСАДА (<http://rusada.ru/documents/all-russian-anti-doping-rules>).

3. Употребление любых запрещенных лекарственных веществ, которые могут повлиять на выступление спортсмена, при отсутствии разрешения на их терапевтическое использование, сознательно либо иначе - категорически запрещено. Если подобное употребление имело место, спортсмен отстраняется от участия в соревновании, и это может привести к последующей дисквалификации.

Статья 6. Медицинское обеспечение соревнований

1. Оказание медицинской помощи осуществляется в соответствии с [Приказом](#) Минздрава России от 23.10.2020 N 1144н "Об утверждении порядка организации оказания медицинской помощи лицам, занимающимся физической культурой и спортом (в том числе при подготовке и проведении физкультурных мероприятий и спортивных мероприятий), включая порядок медицинского осмотра лиц, желающих пройти спортивную подготовку, заниматься физической культурой и спортом в организациях и (или) выполнить нормативы испытаний (тестов) Всероссийского физкультурно-спортивного комплекса "Готов к труду и обороне" (ГТО)" и форм медицинских заключений о допуске к участию физкультурных и спортивных мероприятиях".

Статья 7. Спортивные дисциплины, весовые категории и категории пар, продолжительность поединков

1. Соревнования по виду спорта "джиу-джитсу" проводятся в спортивных дисциплинах, весовых категориях и категориях пар в соответствии с Всероссийским реестром видов спорта и

настоящими Правилами. Соревнования проводятся в спортивных дисциплинах, содержащих в своем наименовании слова: "весовая категория", "борьба лежа - весовая категория" и "ката - парное" (далее - Бои, Борьба лежа и Ката-парное соответственно).

2. Участники соревнований делятся на следующие весовые категории, представленные в Таблице N 1 и [N 2](#), и [категории пар](#) в Ката-парное:

Бои, весовые категории

Таблица N 1

Мужчины	Юниоры 18 - 21 года	Юниоры 16 - 17 лет	Юноши 14 - 15 лет	Юноши 12 - 13 лет
- 56 кг	- 56 кг	- 46 кг	- 38 кг	- 30 кг
- 62 кг	- 62 кг	- 50 кг	- 42 кг	- 34 кг
- 69 кг	- 69 кг	- 55 кг	- 46 кг	- 38 кг
- 77 кг	- 77 кг	- 60 кг	- 50 кг	- 42 кг
- 85 кг	- 85 кг	- 66 кг	- 55 кг	- 46 кг
- 94 кг	- 94 кг	- 73 кг	- 60 кг	- 50 кг
+ 94 кг	+ 94 кг	- 81 кг	- 66 кг	- 55 кг
		+ 81 кг	- 73 кг	- 60 кг
			+ 73 кг	- 66 кг
				+ 66 кг
Женщины	Юниорки 18 - 21 года	Юниорки 16 - 17 лет	Девушки 14 - 15 лет	Девушки 12 - 13 лет
- 63 кг	- 45 кг	- 40 кг	- 32 кг	- 25 кг
- 70 кг	- 48 кг	- 44 кг	- 36 кг	- 28 кг
+ 70 кг	- 52 кг	- 48 кг	- 40 кг	- 32 кг
	- 57 кг	- 52 кг	- 44 кг	- 36 кг
	- 63 кг	- 57 кг	- 48 кг	- 40 кг
	- 70 кг	- 63 кг	- 52 кг	- 44 кг
	+ 70 кг	- 70 кг	- 57 кг	- 48 кг
		+ 70 кг	- 63 кг	- 52 кг
			+ 63 кг	- 57 кг
				+ 57 кг

Борьба лежа, весовые категории

Таблица N 2

Мужчины	Юниоры 18 - 21 года	Юниоры 16 - 17 лет	Юноши 14 - 15 лет	Юноши 12 - 13 лет
- 56 кг	- 56 кг	- 46 кг	- 38 кг	- 30 кг
- 62 кг	- 62 кг	- 50 кг	- 42 кг	- 34 кг
- 69 кг	- 69 кг	- 55 кг	- 46 кг	- 38 кг
- 77 кг	- 77 кг	- 60 кг	- 50 кг	- 42 кг
- 85 кг	- 85 кг	- 66 кг	- 55 кг	- 46 кг
- 94 кг	- 94 кг	- 73 кг	- 60 кг	- 50 кг
+ 94 кг	+ 94 кг	- 81 кг	- 66 кг	- 55 кг
абсолютная		+ 81 кг	- 73 кг	- 60 кг
			+ 73 кг	- 66 кг
				+ 66 кг

	Юниорки 18 - 21	Юниорки 16 - 17	Девушки 14 - 15	Девушки 12 - 13
Женщины	года	лет	лет	лет
- 57 кг	- 48 кг	- 40 кг	- 32 кг	- 25 кг
- 63 кг	- 52 кг	- 44 кг	- 36 кг	- 28 кг
абсолютная	- 57 кг	- 48 кг	- 40 кг	- 32 кг
	- 63 кг	- 52 кг	- 44 кг	- 36 кг
	+63 кг	- 57 кг	- 48 кг	- 40 кг
		- 63 кг	- 52 кг	- 44 кг
		+63 кг	- 57 кг	- 48 кг
		- 63 кг	- 52 кг	- 57 кг
		+ 63 кг	- 57 кг	+ 57 кг

Ката-парное, категории пар:

Пары делятся на следующие категории:

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

3. Продолжительность поединка определяется Правилами. Рекомендуемая продолжительность поединка представлена в Таблице N 3.

Таблица N 3

Дисциплина	Юноши, девушки	Юниоры, юниорки	Юниоры, юниорки	Мужчины, женщины
	12 - 13 лет, 14 - 15 лет			
Бои	2 минуты	3 минуты	3 минуты	3 минуты
Борьба лежа	3 минуты	4 минуты	5 минут	6 минут
Ката-парное				
Дуо Систем	Без ограничения	Без ограничения	Без ограничения	Без ограничения
Классик	времени	времени	времени	времени
	Минимум	Минимум	Минимум	Минимум
	1 минута	1,5 минуты	1,5 минуты	1,5 минуты
Ката-парное				
Дуо Шоу	Максимум	Максимум	Максимум	Максимум
Систем	1,5 минуты	2 минуты	2 минуты	2 минуты

4. В соревнованиях по Борьбе лежа в случае необходимости, время поединка может быть сокращено по решению главного судьи и комиссара, но не более чем на 1 минуту. Это решение должно быть доведено до сведения представителей команд до начала соревнований.

5. В соревнованиях по Боям между двумя последовательными встречами разрешается отдых, продолжительность которого равна удвоенному времени поединка в данной возрастной группе.

6. В соревнованиях по Ката-парное между двумя последовательными встречами разрешается отдых 5 минут.

7. В соревнованиях по Борьбе лежа между двумя последовательными встречами разрешается отдых, равный времени встречи. В финальной части соревнований (схватках за медали) промежуток для отдыха между последовательными встречами может быть удвоен по просьбе участника.

Статья 8. Взвешивание и регистрация участников

1. Процедура взвешивания в спортивных дисциплинах Бой и Борьба лежа устанавливает соответствие веса участника в пределах одной из весовых категорий. Процедура регистрации в спортивной дисциплине Ката-парное устанавливает соответствие пары категории пар и возрастной группе.

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

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

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

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

6. Необходимо иметь два комплекта идентичных весов для мужчин и женщин. Участники взвешиваются в футболках с коротким рукавом и шортах, закрывающих ноги как минимум, до коленей.

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

8. На взвешивании (регистрации) участник обязан предъявить документ, удостоверяющий личность спортсмена и другие документы, оговоренные [Положением \(Регламентом\)](#).

9. Результаты взвешивания (регистрации) заносятся в протокол, который подписывается всеми членами группы взвешивания. Вес участника с точностью до 1-ой десятой килограмма фиксируется судьей в протоколе взвешивания. Участник, превысивший норму веса в данной весовой категории, должен поставить свою подпись напротив зафиксированного судьей веса.

Статья 9. Обязанности и права участников

1. Участник обязан:

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

2. Участник имеет право:

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

3. Если участник демонстрирует неспортивное поведение после поединка <1>, бригада судей отстраняет участника от участия в соревнованиях. Они сообщают главному судье о своем решении, который делает соответствующее официальное объявление или поручает сделать его

диктору соревнований. Исключенному участнику засчитывается поражение во всех встречах, включая встречи за медали.

<1> До окончания соревнований.

Статья 10. Представители команд, тренеры

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

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

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

4. Представитель команды выполняет следующие функции:

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

- участвует в работе совместных совещаний с судьями;

- несет ответственность за дисциплину участников.

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

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

7. Участнику может ассистировать только один тренер. Во время проведения схватки тренер имеет право давать указания только своему спортсмену, находясь на специально отведенном для этого месте у татами. Указания тренера должны быть направлены только в адрес своего участника, не относиться к противнику или его тренеру, не должны мешать работе судей. Тренер не может вмешиваться в работу судей.

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

9. Если тренер демонстрирует недостойное поведение по отношению к участникам, судьям, зрителям или к кому-либо еще, судья на татами имеет право удалить его из зоны для официальных лиц на время встречи. Если недостойное поведение продолжается, то судьи встречи могут принять решение об удалении его из зоны для официальных лиц на все время проведения соревнований. Если недостойное поведение продолжается в других зонах (зрительских, общественных), то главная судейская коллегия может принять решение об удалении его с места проведения соревнований на все время их проведения.

Раздел III. Зона соревнований, оборудование и форма участников

Статья 11. Зона соревнований

1. Место выступления спортсмена организуется и оборудуется в соответствии с Правилами обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденных постановлением Правительства Российской Федерации.

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

3. Зона борьбы (рабочая зона) должна быть размером 8 x 8 м.
4. Зона, расположенная за зоной борьбы, называется "зоной безопасности". Ширина зоны безопасности должна составлять 2 м.
5. В тех случаях, если используются две и более граничащие соревновательные зоны, не разрешается общая для них зона безопасности.
6. В исключительных случаях <2> разрешается использовать минимальный размер зоны борьбы 6 x 6 м и объединить зону безопасности, но между двумя зонами борьбы не должно быть менее 3 м.

<2> Допускается только в случае, если зал соревнований слишком мал.

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

Статья 12. Оборудование

1. Для каждого татами должно быть как минимум одно информационное табло. Табло должно быть расположено за пределами рабочей зоны, чтобы их могли видеть судьи, зрители и официальные лица.
2. Табло должно отражать оценки и наказания, полученные участниками.
3. Для контроля времени необходимо иметь следующий набор часов:
 - часы, показывающие продолжительность схватки - 1 шт.;
 - часы, показывающие время удержания - 1 шт.;
 - резервные часы - 1 шт.
4. Независимо от использования электронных табло, для контроля времени одновременно должны использоваться и механические часы. На случай отказа электронного табло для показа оценок и наказаний в наличии должно быть механическое табло.
5. Для подачи сигнала окончания времени встречи должен использоваться гонг или другое звуковое устройство, чтобы известить судью на татами об окончании времени схватки.

Статья 13. Форма и гигиена участника

Участники соревнований должны быть одеты в Ги <3>, соответствующие следующим требованиям:

<3> Ги - форма участника, состоящая из куртки, брюк и пояса.

1. Участники соревнований должны быть одеты в белое качественное Ги для джиу-джитсу, которое должно быть чистым и в хорошем состоянии. Участники должны носить синие или красные пояса.
2. Куртка должна быть достаточно длинной, чтобы закрывать бедра и ягодицы и вокруг талии должна быть повязана поясом.
3. Рукава должны быть достаточно свободными и достаточно длинными для того, чтобы можно было взять захват, но при этом не закрывать запястья. Рукава не должны быть закатаны.
4. Брюки должны быть свободными и достаточно длинными. Штанины брюк не должны быть закатаны.
5. Пояс должен быть завязан квадратным узлом, достаточно плотным, чтобы куртка не была слишком свободной, и достаточно длинным, чтобы его можно было дважды обвязать вокруг талии.

6. Участники соревнований обязаны носить эластичное нижнее белье. Женщины обязаны носить под Ги тянущееся или эластичное трико или рашгард <4> белого цвета. Мужчины не могут носить под ги трико или рашгард <5>.

<4> Рашгард - обтягивающая тело эластичная футболка.

<5> На международных соревнованиях могут приниматься другие требования к ношению мужчинами трико или рашгарда.

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

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

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

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

11. Ги должно соответствовать размерам и длине, указанной на [Рисунке N 1](#).

12. На Ги могут располагаться надписи и нашивки, указанные на [Рисунке N 2](#).

Рисунок N 1

Рисунок N 2

1 - национальный флаг или наименование спонсора (размер не более 5 x 25 см);

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

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

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

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

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

Раздел IV. Судейская коллегия, комиссар соревнований и обслуживающий персонал

Статья 14. Состав судейской коллегии соревнований

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

2. В судейскую коллегия входят:

- комиссар;
- главный судья;
- главный секретарь;
- заместитель главного судьи;

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

3. Кроме того, проведение соревнований обеспечивают:

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

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

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

6. Расчет необходимого количества судей представлен в [Приложении N 4](#).

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

Статья 15. Комиссар соревнований

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

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

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

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

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

Статья 16. Главный судья, заместитель главного судьи

1. Главный судья совместно с комиссаром соревнований осуществляет руководство по проведению соревнований в соответствии с [Положением](#), [Регламентом](#) и Правилами.

2. Главный судья обязан:

- проверить готовность к соревнованиям всех помещений, оборудования, инвентаря и их соответствие требованиям Правил, составить Акт приема места проведения соревнований ([Приложение N 5](#)), а также убедиться в наличии необходимой документации;
- организовать и контролировать работу комиссии по допуску;
- организовать и контролировать взвешивание участников;
- организовать и контролировать жеребьевку участников;
- руководить работой судейской коллегии и персонала, обеспечивающего проведение соревнований;
- утвердить график хода соревнований;
- проводить заседания судей соревнований совместно с представителями команд перед началом соревнований, после окончания каждого дня соревнований, а также в тех случаях, если возникает необходимость;
- не позднее 7-ми дней после окончания соревнований сдать отчет в организацию, проводящую соревнования.

3. Главный судья имеет право:

- отменить проведение соревнований до их начала, если место проведения соревнований, оборудование или инвентарь не отвечает требованиям Правил (решение принимается совместно с представителем проводящей организации);
- прервать схватку, объявить перерыв или прекратить соревнования в случае неблагоприятных условий, мешающих нормальному проведению;
- вносить изменения в Программу или график проведения соревнований;
- объявить предупреждение или отстранить от исполнения своих обязанностей представителя (тренера, капитана команды), допустившего грубость по отношению к судьям или не исполняющего свои обязанности, а также судью в случае нарушения им этических норм поведения судьи, Правил, [Положения](#), [Регламента](#).

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

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

Статья 17. Главный секретарь, заместитель главного секретаря

1. Главный секретарь руководит работой секретариата, отвечает за оформление документации, обеспечивает соблюдение Правил, [Положения](#) и [Регламента](#) соревнований.

2. Главный секретарь обязан:

- участвовать в работе комиссии по допуску;
- назначить судей-секретарей на взвешивание;
- участвовать в проведении жеребьевки;
- подготовить программу и график хода соревнований;
- контролировать правильность ведения протоколов соревнований и схваток;
- составлять порядок встреч при круговой системе соревнований;
- оформлять распоряжения и решения главного судьи;
- представлять главному судье результаты соревнований на утверждение и необходимые данные для итогового отчета;

- обеспечивать необходимыми информационными материалами все судейские службы соревнований, представителей команд, аккредитованных представителей средств массовой информации.

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

Статья 18. Старший судья татами

1. Старший судья татами руководит работой судей одного татами.

2. Старший судья татами выполняет следующие функции:

- осуществляет контроль правильности судейства на татами, выполнения своих обязанностей судьями-секретарями, судьями-хронометристами.

- комплекзует бригады судей на каждую схватку, за исключением тех случаев, если эту функцию выполняет комиссар или главный судья или проводится компьютерная жеребьевка судей.

Статья 19. Судья-секретарь, судья-хронометрист

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

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

- объявляют программу и порядок проведения соревнований;

- представляют участников каждой схватки, заполняют необходимые графы судейского протокола, объявляют результат каждой схватки и т.д.;

- по ходу каждой схватки с помощью технических средств осуществляют регистрацию оценок и наказаний после того, как ТР объявил их, а в случае отсутствия или отказа электронного табло показывают оценки и наказания на ручном механическом табло.

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

Статья 20. Рефери

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

Статья 21. Врач соревнований

1. Официальный врач соревнований назначается проводящей организацией.

2. Врач соревнований выполняет следующие функции:

- проверяет правильность оформления заявок и медицинского допуска;

- следит за соблюдением санитарно-гигиенических требований в местах проведения соревнований;

- осуществляет медицинское обследование участников в процессе соревнований и оказывает помощь согласно Правилам;

- в ходе встречи принимает решение о возможности продолжать встречу получившим травму участником;

- по окончании соревнований представляет отчет главному судье соревнований о медико-санитарном обеспечении соревнований с указанием случаев травм и заболеваний.

Статья 22. Комендант соревнований

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

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

ПРАВИЛА СУДЕЙСТВА

Раздел V. Бои

Статья 23. Технические действия

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

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

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

3. Участники должны быть технически активны перед переходом в следующую Часть. Действие считается оцениваемым, если участник показывает технику с хорошим балансом и контролируемыми комбинациями. Под комбинациями понимается:

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

4. Атакующие действия в [Части 1](#) ограничены следующими областями: голова, лицо, шея, живот, грудь, спина, бок.

5. В [Части 2](#) и [3](#) разрешены все удушающие приемы, за исключением удушений, проводимых пальцами рук.

6. Запрещенные действия для спортсменов до 16 и до 14 лет - в соответствии со [Статьей 54](#).

Статья 24. Форма участников

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

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

<6> Если Ги участника и защитные средства не соответствуют правилам, участнику не разрешается начать встречу. В этом случае он должен поменять протекторы/Ги в течение двух минут. Он будет наказан "Шидо" за затягивание начала встречи.

3. Разрешается использование защиты для паха и капы.

4. Участники женского пола могут носить протектор для груди.

5. Протекторы для ног, рук, груди и паха должны быть мягкими и тонкими, и одеваться под Ги.

Статья 25. Судьи

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

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

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

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

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

6. Если позволяют технические возможности, соревнования могут проводиться с использованием системы видеофиксации и аудиосвязи. В этом случае СР располагаются в отведенном месте рядом со столом секретариата напротив площадки для соревнований у монитора(ов) видеофиксации. Для каждого татами должен быть выделенный аудиоканал, доступный для связи между старшим судьей татами, МР и хотя бы одним СР. Видеокамеры должны устанавливаться в противоположных углах татами за зоной безопасности.

Статья 26. Жесты и команды судей

1. Судьи используют жесты и команды в соответствии с Таблицей N 4. Команды должны подаваться громко и уверенно, жесты быть ясными и отчетливыми и должны быть видны ТР.

Таблица N 4

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

Рефери поднимает левую или правую руку на уровень плеча (в зависимости от оценки, головой рукой после того, как покажет присуждаемой участнику с красным или синим поясом), ладонь развернута вниз

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

Объявление пассивности:

Неконтролируемая техника (Анконтролд техник)

Судья вращает горизонтально обеими руками от локтя до запястья перед собой

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

Мубоби

Действия, опасные для проводящего: Судья несколько раз выпрямляет перед собой горизонтально руки с сжатыми кулаками.

После этого жеста МР должен объявить Мубоби (опасные действия)

Прямой удар в голову (Стрэйт панч ту зе хед) Рефери показывает удар кулаком в голову

Захват и удар (Грип энд панч)

Жесткий контакт (Хард контакт)

Рефери показывает удар кулаком в ладонь

Рефери показывает одной рукой захват Ги и другой рукой показывает удар

Выталкивание (Пушинг аут)

Выход за зону борьбы (Гоу аут)

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

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

Выбрасывать за соревновательную зону (Фроу аут)

Рефери показывает левой или правой рукой (в зависимости от того, "красным" или "синим" участником было совершено действие) выбрасывание из зоны борьбы за зону безопасности

Неужные выкрики, замечания (Аннесессари коллс энд ремаркс) Рефери подносит палец к губам рукой, относящейся к "красному" или "синему" участнику

Осае-коми

Контроль в партере:

Токета

Окончание контроля в партере:

МР показывает правой или левой выпрямленной рукой и ладонью на участника (удержание) понятным голосом объявляет "Осае-коми". Рука должна показывать жест с участниками несколько раз и объявляет течение всего времени продолжения "Осае-коми"

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

Одновременное действие с обеих сторон

Наказания ("Шидо", "Чуй", "Хансоку-маке")

("Аиучи")	Рефери показывает на участника, которого необходимо наказать, указательным пальцем рукой со сжатыми в кулак остальными пальцами. МР объявляет соответствующее наказание.
Рефери выставляет руки горизонтально перед собой, с соприкасающимися кулаками	
"Я не видел"	Поправить Ги Рефери скрещивает руки перед собой с раскрытыми ладонями, затем показывает на участника, которому необходимо поправить Ги
Рефери закрывает глаза открытыми ладонями участника, которому необходимо поправить на короткое время (руки перед глазами)	
Фул Иппон (Жест ТР)	Объявление победителя (Уинер блу/рэд) Судья показывает победителя поднимая прямую руку с открытой ладонью под 45 градусов и объявляет понятным голосом "Винер" и соответствующий цвет
ТР показывает этот жест и указывает на "цвет" победившего	
Хикиваке Одинаковый счет:	Неподчинение указаниям МР (Дисрегард матрефери инстракшнс) Рефери показывает на свои уши
МР скрещивает руки перед грудью, ладони раскрыты, и объявляет "Хикиваке"	указательными пальцами сжатых в кулаки рук
Сономама ("Замораживающая" команда) МР должен сильно коснуться (обычно одного касания достаточно) двумя руками спин обоих участников во время борьбы и сильным и понятным голосом объявить "Сономама".	Перерыв (Брейк) В случае Хикиваке <7> перед специальным раундом МР показывает жест с поднятым большим пальцем секретарям и затем показывает участникам покинуть площадку для перерыва.
Время для оказания помощи ("Медицинское время") (Медикал тайм)	Потеря времени (Уэйстинг тайм)
МР руками показывает букву "Т"	Рефери показывает на "наручные часы" указательным пальцем сжатой в кулак руки
Запрещенное действие (Форбидден техник, кик ту ве лэг)	
Техника, которая будет наказан Шидо (болевые приемы на пальцы рук или ног, Йоши (Команда "Продолжайте") скрещенные и выпрямленные на уровне почек После того, как причина для временной ноги, удары по лежащему противнику, удары остановки ("заморозки") исчерпана, МР по ногам). Рефери показывает удар своей открытой рукой по предплечью	Йоши (Команда "Продолжайте") После того, как причина для временной ноги, удары остановки ("заморозки") исчерпана, МР должен еще раз коснуться обеими руками спин обоих участников и объявить "Йоши"

<7> Хикиваке - ничья.

Статья 27. Ход встречи

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 МР. По сигналу МР участники делают поклон стоя сначала судьям, а затем друг другу.
2. После того, как МР объявляет команду "Хаджимэ", встреча начинается в [Части 1](#).
3. Как только появляется контакт между участниками путем взятия захвата противника, начинается [Часть 2](#). Удары руками и ногами уже запрещены, за исключением случаев, когда они выполняются одновременно с захватом.
4. Как только у обоих участников оба колена коснутся татами, или один из участников сядет или ляжет на татами, встреча продолжается в [Части 3](#).
5. Участники должны быть активны, пытаясь заработать оценки во всех Частях.
6. Активные участники могут переходить из одной Части в другую.
7. После команды "Маттэ" участники должны немедленно привести в порядок свои Ги и защитное снаряжение и вернуться на исходные позиции <8>.

<8> Если Ги и защитное снаряжение участников не приведены в порядок, то МР может соответствующим жестом дать 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".

8. Технические действия, которые начинаются вне зоны борьбы, не могут быть засчитаны. МР должен прекратить любую борьбу за пределами зоны борьбы и дать указание участникам вернуться в центр татами и встать лицом друг к другу в положении стоя <9>.

<9> Если участник выходит в зону безопасности обеими ногами только на короткое время и сразу же возвращается в зону борьбы, то встреча не должна останавливаться.

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

Статья 28. Применение команд "Хаджимэ", "Маттэ", "Сономама" и "Йоши"

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

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

- если один или оба участника полностью покидают зону борьбы в [Части 1](#) или [Части 2](#);
- если оба участника полностью покидают зону борьбы в [Части 3](#);
- если контакт в [Части 2](#) или [Части 3](#) потерян, и участники не продолжают сами поединок в [Части 1](#);
- если один участник находится на обоих коленях или сидит или лежит, а его противник применяет техники Атеми (наносит удары);
- когда истекает время удержания (Осае-коми);
- 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);
- чтобы объявить наказание одному или обоим участникам в [Части 1](#);
- если один или оба участника получили травму, потеряли сознание или заболели;

- в любом другом случае, когда МР считает это необходимым (например, чтобы поправить Ги или для объявления решений);
- в любом другом случае, когда один из СР находит это необходимым и поэтому хлопает в ладоши;
- когда поединок закончился <10>

<10> МР вместе с SR должны решить, посоветовавшись с TR, произошло ли последнее действие до или после окончания времени поединка.

3. МР должен объявить команду "Йоши", чтобы возобновить встречу после команды "Сономама".

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

- чтобы сделать предупреждение или объявить наказание одному или обоим участникам в [Части 2](#) или [Части 3](#);
- в любое другое время, когда МР считает это необходимым, чтобы остановить поединок при нахождении участников в [Части 2](#) или [Части 3](#).

После команды "Сономама" участники продолжают поединок из того же положения, в котором они находились, когда была объявлена данная команда <11>.

<11> 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.

Для продолжения встречи МР должен объявить команду "Йоши".

Статья 29. Оценки

1. Счет должен присуждаться большинством судей, как минимум двумя судьями. Если три судьи дают разные оценки, то засчитывается промежуточный счет. Если один из судей не оценил техническое действие, то присуждается низшая из двух имеющихся оценок <12>.

<12> Если судейство проводится с видеоконтролем, то:

- если хотя бы один из СР согласен с МР, то они не вмешиваются.
- если оба СР не согласны с МР, то один из них встает и показывает исправленную оценку (если оба СР согласны) или среднюю оценку (если все 3 судьи дают разные оценки).

2. Следующие технические действия могут быть оценены в [Части 1](#):

- незаблокированные удары руками и ногами - Иппон (2 балла)
- частично заблокированные удары руками и ногами - Вазаари (1 балл)

Удары можно наносить только по туловищу или голове (за исключением прямого удара в голову). Удары должны выполняться с хорошей динамикой, должны касаться противника без превышения силы, и должны выполняться с Хикитэ/Хикиаши, с хорошим балансом и контролем.

Судьи не должны давать оценки в [Части 1](#) обоим участникам за один "Энгейджмент" (эпизод взаимодействия), а также судьи не должны давать более одной оценки участнику за один эпизод. Удар, который был пойман противником, считается частично заблокированным и поэтому в лучшем случае может быть оценен на Вазаари.

Если оба участника в одном эпизоде взаимодействия применяют 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"). 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 Иппон. Эпизод взаимодействия считается законченным, когда оба спортсмена отступили друг от друга.

3. Следующие технические действия могут быть оценены в [Части 2](#):

- удушающие и болевые приемы, приводящие к сдаче противника - Иппон (2 балла) <13>;

<13> Если участник не может постучать, он может также сигнализировать о своей сдаче устно. В любом случае, если МР считает, что участник находится в опасности, то он должен остановить встречу и присудить Иппон его противнику.

- бросок или сведение в партер с полным контролем и динамикой на протяжении всего технического действия - Иппон (2 балла);

- частично контролируемый бросок или сведение в партер - Вазаари (1 балл).

В [Части 2](#) бросок или сведение в партер оценивается, если противник приземляется на спину, бок или живот и/или грудь на татами, и при этом нападающий оказывается в положении выше или на одном уровне с противником.

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.

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

4. Следующие технические действия могут быть оценены в [Части 3](#):

- удушающие приемы, болевые приемы и удержания (Осае-коми), приводящие к сдаче противника - Иппон (3 балла);

- эффективный контроль, объявленный как команда "Осае-коми" в течение 15 секунд - Иппон (2 балла);

- эффективный контроль, объявленный как команда "Осае-коми" в течение 10 секунд и менее 15 секунд - Вазаари (1 балл).

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 МР объявляет команду "Токета".

Удержание (команда "Осае-коми") может быть объявлено только в случае, если:

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

- ноги Тори (атакующего спортсмена) свободны <14>;

<14> В случае контроля со спины (Бэк-контроль) ноги Тори считаются свободными.

- уке хорошо захвачен и не может свободно передвигаться, Тори хорошо контролирует Уке.

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

- Уке смог захватить ногу Тори (например, в полузащиту (Хаф-гард));

- Тори продолжает контроль спины Уке (Бэк-контроль), переворачивающегося на спину из положения Бэк-маунт или Маунт;

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

Команда "Токета" должна быть объявлена, если:

- Уке смог захватить ногами обе ноги Тори или туловище (например, в закрытую защиту (Клоуз-гард));

- Уке смог перевернуть Тори (за исключением контроля со стороны спины (Бэк-контроль));

- Уке смог встать на ноги или на колени в вертикальное положение;

- оба спортсмена полностью покидают зону борьбы.

Техники с контролем верхней части тела Уке (например, Санкаку-джиме и Джуджи-гатаме, когда Уке лежит на татами) рассматриваются как удержание (Осае-коми).

Оценки за различные техники контроля и техники болевых и удушающих приемов, которые считаются как удержание (Осае-коми), не суммируются (например, за технику Санкаку-джиме или Джуджи-гатаме, которая удерживается дольше 10 секунд и заканчивается сдачей противника (болевым или удушающим приемом), не будет присуждаться Вазаари за Осае-коми; в этом случае МР объявляет команду "Токета" и присуждает Иппон (3 балла) за сдачу. Если техника болевого или удушения, которая также является техникой удержания (Осае-коми), не приводит к сдаче в течение 15 секунд, то МР объявляет команду "Матэ" и присуждает Иппон (2 балла).

Статья 30. Наказания

1. Наказания должны назначаться большинством судей. Если действие соответствует нескольким критериям наказания, то назначается более строгое из них.

2. Легкие запрещенные действия наказываются "Шидо", а противнику присуждается 1 Вазаари.

Следующие нарушения считаются легкими запрещенными действиями:

- пассивность ("Пассивность в Части...") <15>, для всех Частей: не проявлять активность, не преследовать цель получить оценки.

<15> 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 во 2 части выход на рычаг локтя в прыжке ("висячку"), или встает, чтобы пройти 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.

Для [Части 1](#): переход непосредственно в [Часть 2](#) или [Часть 3](#), не будучи активным в [Части 1](#). Активность в [Части 1](#) означает реальную попытку получить оценки по крайней мере в 2 эпизодах взаимодействия 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 МР объявляет команду "Хаджимэ").

Для [Части 2](#):

- отказ переходить в [Часть 2](#), будучи активным в [части 1](#) <16>;

<16> 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.

- 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;

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, если 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](#)).

- мубоби - проведение действия, которым участник сам подвергает себя опасности <17>.

<17> За одно и то же действие одновременно можно дать "Мубоби" одному участнику и дать оценку другому участнику.

- выход из зоны борьбы:

В [Части 1](#) и [Части 2](#) - выход за пределы зоны борьбы обеими ногами <18>.

<18> 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 действий с превышением контакта или неконтролируемых приемов, то ему не должны давать "Шидо".

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.

- удар в захвате - нанесение ударов (техники Атеми) в [Части 2](#) или [Части 3](#) <19>.

<19> Если удар наносится одновременно с началом захвата (перехода из [Части 1](#) в [Часть 2](#)), то он может быть засчитан и оценен (без наказания).

- действия после команды "Маттэ" - предпринимать какие-либо дальнейшие действия после того, как будет объявлена команда "Маттэ" или "Сономама".
- проведение запрещенной техники, такой как:
 - нанесение ударов по ногам;
 - применение болевых приемов на пальцы рук или ног;
 - сдавливание ребер или туловища в области почек скрещенными ногами в закрытой защите (Клоуз-гард);
 - удушение противника голыми руками;
 - воздействие своей руки или ногой на лицо противника в [Части 2](#) или [Части 3](#).
- затягивание времени, например:
 - выход участника неподготовленным на татами и затягивание встречи <20>;

<20> Наказание будет назначаться после поклона стоя, до объявления команды "Хаджимэ" перед началом поединка.

- приведение в беспорядок Ги и защитного снаряжения при возвращении в исходное положение (несколько раз);
 - длительное приведение в порядок Ги и защитного снаряжения (более 20 секунд после того, как была дана команда "Поправить Ги");
 - умышленная трата времени на приведение в порядок Ги, снятие пояса, снятие перчаток и т.д.
3. Серьезные запрещенные действия наказываются "Чуй", а противнику присуждается 2 Вазаари.

Следующие нарушения считаются запрещенными действиями:

- опасный удар рукой или ногой, а именно:
 - удар рукой или ногой с превышением контакта (силы) ("Жесткий контакт") <21>;

<21> Если удар нанесен сильнее, чем в "полуконтакт", то он будет считаться, как "Жесткий контакт".

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.

- прямой удар в голову противника <22>;

<22> Наказание должно быть назначено даже в том случае, если удар не попал в противника.

- неконтролируемый удар (например, Хайто, Хайшу, Уракен, удар с разворотом), который не останавливается, даже если не попал по противнику <23>.

<23> Неконтролируемый горизонтальный удар (например, Хайто, Хайшу, Уракен, круговой удар ногой), 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.

- опасный бросок, а именно:
 - бросок, в результате которого какая-либо часть тела противника приземляется за зону безопасности;

- бросок, в результате которого противник приземляется на лицо, голову или шею;
- бросок, выполненный намеренно жестко или грубо.
- неподчинение указаниям судьи <24>, в том числе:

<24> Во втором случае совершения легкого запрещенного действия (например, пассивность, удар в захвате, уход с татами...) МР должен дать предупреждение, что еще одно такое же нарушение приведет к "Чуй".

- неподчинения указаниями МР;
- ненужные замечания;
- разговоры с тренером во время встречи;
- ненужные выкрики, замечания, жесты, танцы, иные действия, которые являются неспортивными по отношению к противнику, судьям, секретариату или кому-либо еще, но не являются достаточно серьезными для того, чтобы требовать немедленного удаления участника с соревнований.

4. Строго запрещенные действия наказываются "Хансоку-маке".

Если участник совершает строго запрещенное действие, он проигрывает встречу (его счет составит 0 баллов), а счет его противника составит 14 баллов. Если участник второй раз совершает строго запрещенное действие, он исключается из соревнований и проигрывает все поединки, теряет медали и квалификационные очки во всех категориях.

Если оба участника будут наказаны "Хансоку-маке", то будет проведена повторная встреча <25>.

<25> 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.

Следующие нарушения считаются строго запрещенными действиями:

- применение действия, которое может нанести травму (вред здоровью) противнику <26>:

<26> Технические действия, которые вызывают кровотечение (но не из-за повторного открытия существующей раны), должны быть проанализированы МР и СР, чтобы определить, какая была ситуация в данном случае: или "мубоби" ("Шидо"), или запрещенное действие ("Чуй"), или действие, которое травмировало противника ("Хансоку-маке").

- 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 вреда <27>;

<27> Сведение в партер противника с болевым приемом не будет наказываться "Хансоку-маке", если болевой прием позволяет противнику лечь в партер (т.е. Котэ-гаеши).

- применение болевого приема на шею или позвоночник;
- применение болевого приема со скручиванием колена или стопы;
- применение приема Кани-басами (ножницы);
- 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.

Статья 31. Определение победителя

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

2. По истечении времени поединка победитель определяется следующим образом:

- победителем считается участник, набравший большее количество баллов;
- в случае если оба участника набрали одинаковое количество баллов, победителем считается участник, набравший Иппоны в большем количестве различных Частей;
- в случае если оба участника набрали одинаковое количество баллов и набрали Иппоны в одинаковом количестве Частей, победителем считается участник, набравший большее количество Иппонов;
- в случае ничьей по истечении времени поединка (оба участника набрали равное количество баллов, набрали Иппоны в одинаковом количестве Частей, набрали одинаковое количество Иппонов) после перерыва в 1 минуту проводится дополнительный раунд. Продолжительность дополнительного раунда составляет 2/3 от обычного времени поединка. Если после дополнительного раунда происходит полная ничья, процедура повторяется. Баллы, Иппоны и наказания переносятся в дополнительные раунды и ничейный счет в протоколах должен сохраняться из предыдущего раунда.

Статья 32. Неявка и отказ

1. Решение "Фусен-гачи" (победа из-за неявки противника) принимается МР в отношении любого участника, противник которого не явился на схватку. Победитель получает 14 баллов, после того, как противника 3 раза вызывали на татами в течение 3-х минут.

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

Статья 33. Травма, болезнь или несчастный случай

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

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

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

- если в травме виноват травмированный участник, травмированный участник проигрывает встречу со счетом 0 баллов, а его противник получает 14 баллов;
- если причина травмы вызвана действиями не травмированного участника, то не травмированный участник проигрывает встречу со счетом 0 баллов, а его противник получает 14 баллов;
- если невозможно определить причину травмы, не травмированный участник выигрывает встречу со счетом 14 баллов, а травмированный участник проигрывает встречу с 0 баллов.

4. Если один из участников заболевает в процессе соревнований и не может продолжать участие в схватке, то он проигрывает с 0 баллами, а его противник получает 14 баллов <28>.

<28> В случае рвоты или потери контроля над основными функциями организма, с произвольным мочеиспусканием или недержанием кишечника одним участником, он проигрывает схватку с 0 баллов, а его противник должен быть объявлен победителем матча со счетом 14 баллов.

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

6. Если участник потерял сознание или частично потерял сознание (дезориентация, "блэкаут", потеря координации и т.д.), встреча должна быть остановлена, а участник снят с оставшейся части соревнований <29>.

<29> Если потеря сознания, координации (Блэкаут) произошло из-за травмы головы (например, удар рукой, удар ногой, бросок с приземлением на голову), то участник будет отстранен от соревнований на 3 недели. Участник сохраняет все победы, медали и рейтинговые очки, которые он достиг до этого момента. Данное решение должно быть принято официальным врачом.

Раздел V. Спортивные дисциплины "Борьба лежа"

Статья 34. Технические действия

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

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

3. В соревнованиях в спортивных дисциплинах "Борьба лежа" ширина зоны безопасности, в которой действие считается оцениваемым, составляет 1 метр. Любые дополнительные зоны безопасности за этой зоной, не будут являться площадкой для соревнований.

Статья 35. Форма участников в спортивных дисциплинах "Борьба лежа"

1. Форма участников должна соответствовать [Статье 11](#) настоящих Правил.

2. Запрещено использование обуви, головных уборов, заколок для волос, украшений, ракушек (защитного снаряжения для гениталий) или другой защитной экипировки из твердых материалов, которые могут нанести травму сопернику или самому участнику.

3. Также запрещено использование защитной экипировки для суставов (наколенники, налокотники и так далее), которая увеличивает объем тела и усложняет захват ги соперником.

4. Спортсмены (мужчины и женщины), не надевшие под Ги нижнее белье будут дисквалифицированы в поединке.

5. Не разрешены футболки из хлопка или неэластичного материала.

Статья 36. Судьи

1. МР обладает высшим авторитетом и полномочиями в ходе поединка. Решения, принятые рефери по результатам каждого поединка, неоспоримы.

2. МР может вмешиваться в матч, если он сочтет это необходимым.

3. МР должен находиться в пределах рабочей зоны.

4. МР отвечает за ведение матча, объявление оценок и наказаний.
5. МР помогают два СР, которые сидят на стульях друг напротив друга в разных углах соревновательной зоны в зоне безопасности.
6. Обязанность МР следить, чтобы противники боролись в пределах рабочей зоны.
7. МР может советоваться с СР. Если мнение СР совпадает с оценкой МР, СР остаются сидеть в углах рабочей зоны.
8. В случае разногласий в оценках с МР, СР должен встать и показать оценки, наказания и преимущества, которые необходимо поставить или убрать, используя регламентированные в Правилах жесты ([Статья 35](#)).
9. В случае если одно техническое действие было оценено по разному тремя судьями, необходимо отразить на табло среднюю оценку (например, один судья оценил действие как проход "Гарда" <30>, второй как "Эдвантедж" <31>, а третий не дал очков, на табло должно отразиться "Эдвантедж").

<31> Преимущество.

10. Если МР принимает решение о дисквалификации участника за получение им 4-го наказания (пассивность или повторение серьезного нарушения), он должен показать жест строгого нарушения перед тем как остановить поединок. Если хотя бы один СР повторил жест, решение МР считается принятым и можно останавливать встречу.
11. Если МР принимает решение о дисквалификации участника за совершение грубого нарушения, необходимо показать соответствующий жест перед тем как остановить поединок. Если хотя бы один СР повторил жест, решение МР считается принятым и можно останавливать встречу.
12. Если позволяют технические возможности, соревнования могут проводиться с использованием системы видеофиксации и аудиосвязи. В этом случае СР располагаются в отведенном месте рядом со столом секретариата напротив площадки для соревнований у монитора(ов) видеофиксации. Для каждого татами должен быть выделенный аудиоканал, доступный для связи между старшим судьей татами, МР и хотя бы одним СР. Видеокамеры должны устанавливаться в противоположных углах татами за зоной безопасности <32>.

<32> Если на соревновании применяется система видеоконтроля, то МР может приостановить поединок и подать сигнал, чтобы ему показали видео, способное дать судье дополнительную информацию для принятия текущего или изменения ранее принятого решения. Кроме того, при использовании системы видеосудейства, оба боковых судьи также должны находиться в зоне показа видеоповтора. Если оба боковых судьи согласятся, что решение должно быть отменено, один из них связывается по радио с МР, который сообщит назначение новых баллов в случае необходимости.

Статья 37. Жесты и команды судей

1. Судьи используют жесты и команды в соответствии с Таблицей N 5. Голос должен быть громким и уверенным. Жесты должны быть ясными и понятными, и должны быть видны секретариату.

Таблица N 5

Файт

Стоп

Начало поединка:

Остановка поединка

МР стоит между противниками и объявляет "Файт" МР разводит руки в стороны на уровне плечей ладонями вниз и объявляет "Стоп"

МР предупреждает участников о необходимости оставаться в зоне борьбы. МР указывает участнику на необходимость поправить Ги двумя скрещенными указательными пальцами, удерживая их на уровне запястий, направленными вниз. МР указывает на необходимость вращательных движений руками.

Объявление победителя

МР поднимает левую или правую руку (в зависимости от оценки, присуждаемой участнику с красным или синим поясом), высоко над головой, ладонь смотрит вперед. МР показывает баллы поднятой вверх рукой соответствующей цвету пояса участника. Пальцами МР показывает количество баллов: 2, 3 или 4

"Эдвантедж"

МР поднимает левую или правую руку на уровень плеча (в зависимости от оценки, присуждаемой участнику с красным или синим поясом), ладонь развернута вниз. Жест должен быть виден для секретариата. МР несколько раз машет вытянутой над головой рукой после того, как покажет решение, которое необходимо отменить

Фол - объявление наказания.

МР показывает на участника, которому объявляется наказание и поднимает на уровень плеча сжатую в кулак руку. Если участник не видит судью, он дотрагивается до него, перед тем как объявить наказание, и произносит в зависимости от цвета пояса участника, которому объявляется наказание, "Ред фол" или "Блю фол". В положении участников лежа при объявлении наказания за пассивность МР сначала указывает на участника, который пассивен и произносит "Файт". Если через 10 секунд тот не активизируется, судья показывает соответствующей рукой и объявляет "Фол".

"Сабмишн"

Объявление дисквалификации МР поднимает согнутую руку соответствующую цвету пояса дисквалифицируемого участника жестом, как в других наказаниях и затем поднимает надпрямую над головой открытой ладонью с скрещенными пальцами. Объявление сабмишн (победа за проведение болевого или удушающего приема, или сдача противника). МР поднимет руку соответствующего цвета надпрямую над головой открытой ладонью с скрещенными пальцами вперед

А.

Б.

В.

Г.

Указывать участнику на необходимость занять положение внизу на татами (А. и Б.) или на необходимость встать (В. и Г.) - в положение, соответствующее требованиям рефери

Статья 38. Применение команд "Файт" и "Стоп"

1. МР объявляет команду "Файт" в начале поединка чтобы начать его, а также чтобы продолжить встречу после команды "Стоп".
2. МР также должен объявить "Файт", чтобы указать соперникам на пассивность.

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

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

- в любое другое время, если МР посчитает это необходимым (например, чтобы поправить Ги, вынести оценку, в случае подозрения об опасности или травме);

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

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

- в случае сдачи противника (хлопки по татами; другие знаки о сдаче, крик, либо если участник не может сдаться вследствие захвата, удушающего приема);

- время встречи закончилось.

Статья 39. Баллы и оценки

1. Эффективно выполненные атакующие действия оцениваются баллами. Защитные действия не должны оцениваться.

2. Присуждаются следующие баллы:

- 2 балла за "Тэйк-даун" <33>, "Свип" <34>, "Ни он белли" <35>;

<33> Техническое действие (бросок, сведение в партер) одного из участников, в результате которого соперник оказывается лежащим на спине, боку, животе или сидя на татами, из положения стоя на двух ногах.

<34> Любой переход из "Гарда" в любую позицию сверху с удержанием контроля.

<35> Позиция если спортсмен находится сверху и осуществляет контроль, поставив свое колено на живот, ребра или грудь противника, лежащего на спине/боку на татами, а другая нога атакующего участника стоит на полной ступне.

- 3 балла за проход "Гарда <30>";

<30> Защита.

- 4 балла за "Маунты" <36> ("Фронтмаунт", "Бэкмаунт"), "Бэкконтрол" <37>.

<36> Позиции контроля, когда участник сидит на туловище противника двумя коленями на татами или одним коленом и одной ступней на татами лицом к его голове. При этом он должен быть свободен от "Гарда" или "Халф Гарда" (полузащиты), а его ногами может быть захвачена только одна рука. "Фронтмаунт" - контроль со стороны груди, "Бэкмаунт" - со стороны спины.

<37> Позиция контроля, когда участник контролирует соперника сзади, обхватив его двумя ногами, держа стопы на внутренней поверхности бедер соперника. При этом он может захватить только одну руку противника ногой, но не выше линии плеч.

3. МР должен показать баллы участнику в тот момент, когда оцениваемая позиция была зафиксирована в течение 3 секунд. МР показывает необходимое количество баллов, используя пальцы руки в нарукавнике соответствующего цвета.

4. Если участнику удалось достигнуть оцениваемого положения, но контроль был осуществлен менее 3 секунд, ему присуждается оценка "Эдвантедж".

5. Если один из участников намеренно покидает зону борьбы, чтобы предотвратить эффективное завершение "Свипа" или "Тэйк-даун", МР должен показать два балла другому участнику и одно наказание уходящему от борьбы <38>.

<38> Если такая ситуация возникает, когда у спортсмена уже есть 2 наказания, он получает только наказание, а его соперник получает только 2 балла.

6. Участники должны получить суммарное количество баллов, если они выполняют одно оцениваемое техническое действие за другим с фиксацией каждого из них в течение 3 секунд. В этом случае МР должен будет показать общее число очков по истечении 3 секунд в конце последовательно выполненных оцениваемых действий. Например, проход "Гарда" с последующим "Маунтом" оценивается 7 баллами.

7. Участнику, который переходит в оцениваемую позицию, но находится при этом в болевом или удушающем захвате противника, присуждаются баллы только если он освободится от атаки противника и стабилизирует позицию на 3 секунды.

8. Участник, который переходит в оцениваемую позицию, уйдя от болевого или удушающего приема противника, но не стабилизирует эту позицию, не получает за это "Эдвантедж".

9. Участник, который достигает одной или нескольких оцениваемых позиций, но находится под атакой болевого или удушающего приема и не может до конца матча освободиться от атаки противника, получает один "Эдвантедж".

10. "Эдвантедж" также дается за любую попытку применить к сопернику болевой или удушающий прием, создающую реальную угрозу, но против которой была успешно применена защита. Рефери должен оценивать, находился ли соперник под реальной угрозой и был ли участник действительно близок к достижению сдачи противника.

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

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

13. Если участник, находясь в оцениваемой позиции, попадает под проведение болевого или удушающего приема, рефери останавливает 3-х секундный отсчет. Если участник освободился от этого приема, или закончилось время поединка, рефери объявляет "Эдвантедж" за каждую оцениваемую позицию, даже если участники уже не находятся в оцениваемом на момент прерывания 3-х секундного отсчета положении.

14. Запрещенные действия для спортсменов до 16 и до 14 лет - в соответствии со [Статьей 55](#).

Статья 40. Технические действия

"ТЭЙК ДАУН"

1. "Тэйк даун" это какое-либо технической действие (бросок, сведение в партер) одного из участников из положения стоя, в результате которого соперник оказывается лежащим на спине, боку или сидя на татами.

2. Если один из участников в результате технического действия перевел другого участника на 4 точки опоры или на живот, баллы за "Тэйк-даун" могут быть присвоены только в случае, если после этого участник, выполнивший техническое действие, осуществил плотный захват спины

(его ноги могут быть не заправлены), и хотя бы одно колено атакуемого противника стоит на татами.

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

4. Если один из участников захватывает другого за штаны, а другой начинает выполнять открытый "Гард", участник с захватом за штаны получает 2 балла за "Тэйк-даун", если ему удалось затем осуществить контроль в течение 3 секунд.

5. Если один из участников захватывает другого за штаны, а другой применяет закрытый "Гард" и остается приподнятым над татами, участник с захватом за штаны должен будет в течение 3 секунд опустить соперника спиной на татами и затем осуществить контроль в течение 3 секунд, чтобы получить баллы за "Тэйк-даун".

6. Участник, который начал "Тэйк-даун" после того, как противник начал выполнять "Гард", не получает баллов или "Эдвантедж".

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

8. Если атакуемый противник находится на одном или двух коленях, выполняющий "Тэйк-даун" участник получит баллы только в случае, если он стоял на двух ногах в момент начала выполнения действия.

9. Если один из противников выполнял "Тэйк-даун" с захватом одной или двух ног, после чего другой участник, уже из положения сидя, выполнил контрприем (другой "Тэйк-даун"), тогда баллы получит только последний спортсмен, выполнивший контрприем.

10. Оценка за "Тэйк-даун" не присуждается за следующие действия:

- если участник, который защищаясь от "Свипа", возвращает своего противника на спину или бок, до истечения 3 секунд;

- если участник применяет "Тэйк-даун" к противнику, который проводит "Бэк-контроль" стоя и заправил одну или обе ноги за его бедра, и хотя бы одна нога проводящего "Бэк-контроль" не стояла на татами в момент начала "Тэйк-дауна", даже если позиция по его окончании будет зафиксирована в течение 3 секунд.

11. "Эдвантедж" присуждается за "Тэйк-даун" если участник выполнил "Тэйк-даун", его соперник приземлился на спину или бок и при этом успел подняться на две ноги до истечения 3 секунд контроля.

12. В случае выполнения "Тэйк-дауна" или последовательности "Тейк-даунов" с одним и тем же захватом, при которых соперник приземляется на спину или бок и при этом успевает подняться на две ноги до истечения 3 секунд контроля, МР объявляет только один "Эдвантедж", в случае если отсутствует возможность завершения "Тэйк-дауна".

"КОНТРОЛЬ"

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

14. Если контроль осуществляется менее 3 секунд, то за него присуждается только "Эдвантедж".

15. Оцениваются следующие виды контроля:

- "Ни он белли", 2 балла;

- "Франт маунт" и "Бэк маунт", 4 балла;

- "Бэк контрол" - 4 балла.

16. "Ни он белли" - это позиция когда спортсмен находится сверху и осуществляет контроль, поставив свое колено на живот, ребра или грудь противника, лежащего на спине/боку на татами, а другая нога атакующего участника стоит на полной ступне.

17. Если одно колено атакующего участника стоит на животе другого участника, а второе колено стоит на татами, ему присуждается только "Эдвантедж".

18. За обратную позицию "Ни он белли" баллы не присуждаются.

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

20. Контроль туловища оценивается только в случае, если колени находятся ниже линии плеч.

21. Если обе руки атакуемого захвачены ногами атакующего участника, то он получает за эту позицию только "Эдвантедж".

22. За обратную позицию "Франт маунт" или "Бэк маунт" и за позицию выше плеч атакуемого баллы не присуждаются.

23. В случае "Маунта", если имеет место переход от "Бэк маунта" к "Франт маунту" или наоборот, участник должен получить 4 балла за каждый "Маунт", если был осуществлен контроль в течение 3 секунд в каждой позиции.

24. "Бэк контрол" это позиция контроля, если участник контролирует соперника сзади, обхватив его двумя ногами, держа стопы на внутренней поверхности бедер соперника. При этом он может захватить только одну руку противника ногой, но не выше линии плеч.

25. Если участник контролирует соперника сзади, обхватив его ногами, но при этом в захват ног попадают обе руки противника, то это оценивается "Эдвантедж".

26. Если участник контролирует соперника сзади, обхватив ногами, но при этом скрещивает ноги, то это оценивается "Эдвантедж".

27. Если участник закрывает треугольник ногами ("цифру 4") вокруг талии соперника, осуществляя таким образом контроль сзади, или держит только одну стопу на внутренней поверхности бедра, это оценивается "Эдвантедж".

"ПРОХОД ГАРДА"

28. "Гард" определяется как защита лежащего (сидящего) участника одной или двумя ногами для предотвращения прохода противника в контроль удержанием сбоку или со стороны головы.

29. Если участнику, находящемуся сверху, удастся пройти "Гард" или "Халфгард <39>", и затем установить контроль сбоку или в позиции "Ноф-сауф" ("север-юг", удержание со стороны головы) в течение 3 секунд, то ему присуждается 3 балла.

<39> "Халф-гард" - это гард" (полузащиты), позиция при которой один борец лежит на другом, который, в свою очередь, обхватывает одну из ног противника своими ногами. Спортсмен в

нижней позиции не дает сопернику возможности установить над собой контроль сбоку или в позиции "север-юг".

30. За проход "Гарда" с контролем менее 3 секунд либо за проход из "Гарда" в "Халф-гард" с последующим хорошим контролем (лицом к лицу) дается "Эдвантедж" (в случае если уже нет возможности для завершения прохода "Гарда").

31. Если участник в процессе прохождения "Гарда" переворачивает соперника вверх спиной или он сам переворачивается, и атакующий контролирует его спину, а одно или два колена атакуемого находятся на татами, это оценивается "Эдвантедж", ноги атакующего не обязательно должны быть заправлены за бедра противника в положении "Тартл" ("черепаха", 4 точки опоры).

32. За проход из "Гарда" в положение обратного "Халф-гарда" баллы не присуждаются.

"СВИП"

33. Любой переход из "Гарда" в любую позицию сверху с удержанием контроля в течение 3 секунд называется "Свип". Участник, который изначально был в "Гарде" получает 2 балла.

34. Смена позиции с "Гарда" на контроль сзади (сверху) с контролем в течение 3 секунд и удержание соперника в позиции внизу (хотя бы с одним его коленом на татами), будет оцениваться как "Свип".

35. "Свип", который начинался в позиции 50/50, не оценивается.

36. Если в ходе поединка спортсмены переходят из любой позиции "гарда" в положение стоя, поединок будет считаться таковым, если оба участника находятся на ногах в течение 3 секунд.

Примечание: трехсекундный отсчет начинается в момент, когда один из участников стоит обеими ногами на татами, а второй участник стоит на татами хотя бы одной ногой, колено второй ноги при этом не должно касаться татами.

37. Если участник в результате попытки "Свипа" выводит противника из равновесия и занимает позицию сверху, но не может удержать позицию в течение 3 секунд, то присуждается "Эдвантедж".

38. Если участник начинает "Свип", но затем решает сохранить защитную позицию, МР не присуждает ему "Эдвантедж".

"САБМИШН"

39. "Сабмишн" называется эффективное проведение проведения болевого или удушающего приема или контроля участником, приведшее к сдаче его противника.

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

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

42. Болевые приемы на ноги и стопы разрешены только на перегибание, сжатие, растяжение. Все виды скручивающих воздействий на колени запрещены. Если участник выполняет прямой болевой на ногу, а соперник, при попытке уйти скручивается и сдается от возникшей боли, он (инициатор скручивания) проигрывает встречу в результате "Сабмишн".

43. Поединок должен быть немедленно остановлен, если участник физическими или вербальными сигналами демонстрирует, что не может противостоять болевому или удушающему приему, который проводит атакующий участник. Остановка поединка происходит в следующих случаях:

- участник дважды явно стучит ладонью по татами/противнику в явной и очевидной манере;
- участник явно стучит ногой по татами, если обе его руки захвачены соперником;

- участник сдается устно, прося остановить встречу;
 - участник кричит или издает звуки, выражающие боль, будучи эффективно захвачен.
44. Участнику будет объявлен проигрыш во встрече, если он потерял сознание в результате эффективного выполнения разрешенного приема соперником или в результате несчастного случая, произошедшего не в результате запрещенных действий противника. Такой участник вынужден будет пропустить оставшуюся часть соревнования с целью сохранения своего физического здоровья.
45. В случае "Сабмишн" встреча будет остановлена и выполнявший прием участник будет объявлен победителем.
46. Участник должен получить "Эдвантедж" в случае, если была попытка "Сабмишн", представлявшая собой реальную угрозу для противника. Оценка реальности угрозы является ответственностью МР.
47. Если "Сабмишн" происходит в зоне безопасности, МР не должен прерывать встречу.
48. При правильном применении и успешном завершении приема "Сабмишн", поединок останавливается, а выполнявший прием участник будет объявлен победителем. Судья при этом поднимает соответствующую руку прямо над головой открытой ладонью вперед
49. Если правильные, техничные защитные действия участника, направленные против "Сабмишн", приводят к выходу за зону безопасности, МР должен оценить действия участника, выполнявшего эффективный контроль в 2 балла.
50. В случае прямого покидания рабочей зоны с целью избежать "Сабмишн" участник будет дисквалифицирован.
51. Если участники выходят за зону безопасности в результате проведения попытки одного из них провести "Сабмишн", МР не присуждает ему 2 балла. МР может присудить "Эдвантедж" в зависимости от близости к "Сабмишн", руководствуясь настоящими Правилами. После этого МР должен возобновить встречу с середины площадки из положения стоя.
52. Если поединок был прерван во время проведения "Сабмишн" и участник был дисквалифицирован по ошибке перед сдачей противника, встреча должна быть продолжена с центра соревновательной зоны. Атакующий участник должен получить 2 балла. В случае если атакуемый участник сдается раньше прерывания встречи и дисквалификации, выполнявшему техническое действие участнику присуждается победа, если дисквалификация была присуждена по ошибке за разрешенный Правилами захват.

Статья 41. Наказания

1. Наказания называются "Фол". Последовательность наказаний выстроена в порядке возрастания:
- за 1-ый Фол нет баллов противнику;
 - за 2-ой Фол противнику присуждается "Эдвантедж";
 - за 3-ий Фол противнику присуждается 2 балла;
 - за 4-ый Фол противнику присуждается дисквалификация.
2. Если МР замечает нарушение, он произносит "Фол" и показывает рукой на участника, которому объявляется наказание, поднимая на уровень плеча сжатую в кулак руку.
3. В случае присуждения третьего фола за пассивность обоим участникам, судья должен возобновить поединок в середине, спортсмены должны находиться в положении стоя.
2. Все "Легкие запрещенные действия" наказываются "Фол":

- если один или оба участника демонстрируют пассивность ("столлинг") в положении стоя в течение 10 секунд. В этом случае МР останавливает поединок, и объявляет одному или обоим участникам "Файт" и показывает соответствующей рукой жест наказания <40>;

<40> Пассивность участника определяется через отказ от преследования цели прогрессировать по ходу встречи и сдерживание противника от его прогресса.

Пассивность не может быть объявлена, когда участник защищается от атак противника в положении "Сайд-контрол", "Ноф-саус" или "Маунт", "Бэк-контрол". Пассивность не объявляется участнику, выполняющему "Маунт" или "Бэк-контрол", если выполнены требования к этим позициям.

- в случае пассивности (столлинга) одного или обоих участников в положении лежа, МР должен указать на пассивного участника (участников) соответствующей рукой, произнести "Файт" и начать отсчет 10 секунд. Если в конце этого 10-секундного периода участник не начинает двигаться, МР показывает жест "Фол" и присуждает наказание участнику. Если участник не видит судью, МР должен коснуться его;

- покидать татами или выталкивать противника за зону борьбы без проведения технических действий;

- если участник перемещается по татами и не вступает в борьбу;

- если оба участника одновременно садятся в "Гард", МР начинает 20-ти секундный отсчет. Если по истечении 20 секунд ни один из соперников не занял позицию сверху, не перешел к эффективному контролю и не близок к завершению оцениваемого технического действия, МР должен остановить встречу, дать команду занять положение стоя и наказать каждого из участников. После этого МР возобновляет поединок с середины площадки из положения стоя;

- если участник разрывает захват противника, выполняющего "Гард" и не возвращается к борьбе;

- когда один или оба участника демонстрируют пассивность в любой момент встречи;

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

- когда участник захватывает изнутри рукава или штаны противника, или просовывает руку внутрь Ги противника, чтобы захватить его снаружи, или упирается ногой изнутри в Ги противника. Если это происходит во время выполнения "сабмишн" и действия выполнены атакующим участником, МР останавливает поединок, присуждает наказание спортсмену, схватившему за внутреннюю часть Ги, и возобновляет поединок из положения стоя;

- упираться рукой в лицо противника;

- опускаться на татами без захвата;

- использовать для технических действий пояс, если он не завязан;

- задерживать начало встречи по причине неподготовленности (не соответствующее требованиям Ги, требующее замены, запрещенные к ношению предметы и т.д.) или слишком долгое поправление Ги и завязывание пояса (более 20 секунд), развязывание пояса и приведение Ги в беспорядок;

- умышленно упираться ступней в пояс противника;

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

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

- игнорировать команды МР;
- уходить из зоны борьбы для предотвращения завершения "Свипа" или "Тэйк-дауна"; в этом случае противнику присуждается два балла и одно наказание нарушившему правила. Если нарушителю до этого уже было назначено третье наказание с присуждением противнику двух баллов, то противнику присуждаются только два балла за действие и наказание нарушителю;
- покидать соревновательную зону после окончания встречи до объявления победителя;
- совершать следующие действия являются неприемлемыми во время матча и до объявления победителя, НО не влекут за собой дисциплинарного наказания: жесты демонстрации превосходства, танцевальные движения, и другое неспортивное поведение, недостаточно серьезное для присуждения дисквалификации.

3. "Грубые запрещенные действия" наказываются дисквалификацией. Участники, выполнившие грубые запрещенные действия, которые замечены рефери, будут автоматически дисквалифицированы без обсуждения:

- предпринимать любые действия, имеющие очевидное намерение травмировать соперника;
- покидать напрямую, не технично, соревновательную площадку, чтобы избежать "Сабмишн";
- осуществлять любые болевые приемы, воздействующие на позвоночник без проведения удушающего приема <41>;

<41> Не считается болевым воздействием на позвоночник, если притягивать голову противника к себе находясь в положении под ним.

- приподнимать и жестко опускать противника на татами ("Слэм"), в то время как он находится в "Гарде" или в "Бэк-контроле";
- если судья замечает, что участник не носит нижнее белье;
- делать болевые приемы на пальцы рук или ног;
- применять скручивающие воздействия на ноги, например такие как "Хил хук" (скручивание пятки), опасно воздействующие на лодыжку и колено;
- осуществлять серьезные латеральные (снаружи) атаки на колено (перекрывая ногу снаружи в положении захвата или с сильным давлением, чтобы не дать противнику уйти от приема и усиливая опасность травмы). Перекрытием колена считается, когда один из спортсменов заводит бедро за ногу своего противника, икра его ноги над коленом соперника, его нога пересекает вертикальную среднюю линию тела соперника и давит на верхнюю часть квадрицепса с внешней стороны, ступня расположена между его бедром и подмышкой. Не обязательно, чтобы один из спортсменов удерживал атакуемую ногу своего противника, чтобы считать, что нога в захвате. Согласно этому правилу, когда один спортсмен стоит, при переносе веса на одну ступню, а колено находится в опасном положении, считается, что нога в захвате. Такое положение является "строго запрещенным действием" и ведет за собой автоматическую дисквалификацию. Однако, если участник переносит ногу за вертикальную среднюю линию тела противника без давления, не создавая серьезной опасности, это будет считаться "легким запрещенным действием". В таком случае МР останавливает поединок, присуждает "легкое" наказание нападающему участнику, возвращает соперников в предшествующую позицию, если это возможно, и возобновляет поединок;
- применять "Тэйк-дауны" типа "Суплес" (бросок прогибом), если противник приземляется на голову или шею;
- оказывать воздействие пальцами на глаза противника;

- проводить удушающие приемы кистями рук (не используя Ги, с одной или обеими кистями), или оказывать давление кистями, пальцами напрямую на трахею, кадык противника, или блокировать доступ воздуха к носу или рту противника, используя руки;
- намеренно провоцировать реакцию противника, в результате которой противник оказывается в запрещенной позиции, влекущей за собой дисквалификацию;
- использовать любые скользкие или увлажняющие субстанции (кремы, масла, мази), которые могут повлиять на противника;
- если участник не может сменить Ги на новый в течение определенного периода времени, предусмотренного МР;
- если участник, который находится под проведением "Сабмишн" совершает легкое запрещенное действие, и судья должен остановить поединок;
- когда участник, который защищается от броска захватом за одну ногу ("Сингл лег тэйкдаун"), в момент, когда голова атакующего спортсмена находится за линией тела атакуемого, захватывает пояс атакующего и намеренно втыкает его головой в татами ("Спайкинг");
- если участник демонстрирует неподобающее или неспортивное поведение, любые другие действия, демонстрирует пренебрежение правилами либо нарушает нормы поведения в любое время поединка/соревнования, в том числе: произносит ругательства или совершает неприличные жесты в отношении своего соперника, секретариата, официальных лиц, судьи или зрителей до, во время или после поединка; демонстрирует враждебность (агрессию) в отношении своего соперника, секретариата, официальных лиц, судьи или зрителей до, во время или после поединка; кусается, тянет за волосы, наносит удары или давит на гениталии или глаза; выражает неуважительное отношение к своему сопернику или зрителям в словесной форме или жестами во время матча или объявления победителя; если один или оба участника не относятся к поединку всерьез, дурачатся или ведут бутафорский (договорной) поединок.

Во всех подобных случаях судьи татами совместно с комиссаром принимают единогласное решение, что участник должен быть исключен из оставшейся части соревнований. Они должны информировать главного судью о своем решении и попросить его сделать официальное объявление. Исключенный участник проигрывает все выигранные к этому моменту встречи и теряет все полученные баллы, включая схватки за медали.

Статья 42. Ход встречи

1. Участники начинают встречу лицом друг к другу, в центре зоны борьбы, на расстоянии приблизительно 2 метров друг от друга. Участник с красным поясом находится по правую руку от МР. По жесту МР, соперники выполняют поклон судьям, а затем друг другу.
2. Поединок начинается из положения стоя, после объявления МР команды "Файт".
3. Как только участники взяли захват, они могут сразу опускаться на татами.
4. Участники могут удерживать контроль, в том числе меняя положения, но при этом должны быть активны.
5. Любое движение, которое ведет к выходу за зону борьбы, должно быть остановлено. Участники должны быть возвращены в центр зоны борьбы и продолжить из положения стоя.
6. Если один из участников переводит своего противника в зону безопасности в процессе фиксации оцениваемого положения, МР должен ждать по возможности до тех пор, пока положение не будет зафиксировано в течение 3 секунд, перед тем как остановить матч. Если это происходит, МР объявляет оценку, останавливает встречу и начинает встречу из положения, в котором участники находились в момент остановки встречи.

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

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

Статья 43. Определение победителя

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

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

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

4. Если оценка равна в баллах и в "Эдвантеджах", победитель определяется на основании количества наказаний. Побеждает участник с меньшим количеством наказаний.

5. Если оценка равна как в баллах, так и в количестве "Эдвантеджей" и наказаний, решение о результате встречи принимается мнением большинства из трех. МР ставит участников в стартовую позицию (по левую и по правую руку от себя). МР делает два шага назад и дает знак СР встать. После этого, МР делает шаг правой ногой вперед и все три судьи поднимают левую или правую руки. Это показывает участника выигравшего встречу по мнению судей. Затем МР объявляет победителя на основании мнения большинства. При выборе победителя рефери должны основываться на том, кто из участников был чаще близок к выполнению "Сабмишн" или оцениваемой позиции.

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

7. Если полуфинальный или финальный поединок заканчивается вничью, соревнование может быть продолжено по правилу "Голден скор". МР дает старт поединку, оба спортсмена находятся в центре татами в положении стоя. Первая полученная оценка (балл, "Эдвантедж" или наказание станет решающим и закончит поединок. Если по окончании двух минут поединка ни один из участников не заработает оценки, поединок следует завершить, а победитель будет определен решением судей.

8. Решение применять ли на соревнованиях правило "Голден скор" или нет, заранее принимается организатором соревнований, и соответствующий пункт должен быть внесен в регламент соревнований.

Статья 44. Неявка и отказ

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

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

Статья 45. Травма, болезнь или несчастный случай

1. Каждый раз, если соревнования останавливаются из-за травмы одного или обоих участников, МР может предоставить травмированному участнику(ам) для отдыха максимум 2 минуты. Общее время отдыха для каждого участника в каждой встрече должно быть не более 2-х минут.
2. Время остановки по причине травмы начинает засчитываться по команде МР.
3. Если один из участников не может продолжать встречу, МР и СР должны принять решение, основываясь на следующем:
 - если в травме виноват травмированный участник, травмированный участник проигрывает встречу со счетом 0 баллов, а его противник получает 100 баллов.
 - если причина травмы вызвана действиями не травмированного участника, то не травмированный участник проигрывает встречу со счетом 0 баллов, а его противник получает 100 баллов;
 - если невозможно определить причину травмы, не травмированный участник выигрывает встречу со счетом 100 баллов, а травмированный участник проигрывает встречу с 0 баллов.
4. Если один из участников заболевает в процессе соревнований и не может продолжать, то он проигрывает схватку с 0 баллами, а его противник получает 100 баллов.
5. Официальный врач соревнований решает, может ли травмированный участник продолжать соревнования или нет.
6. Если участник потерял сознание или частично потерял сознание (дезориентация, блэкаут), встреча должна быть остановлена, а участник снят с оставшейся части этого дня соревнований.
7. Если один из участников утверждает, что страдает от судорог, он проигрывает схватку с 0 баллов, а его противник должен быть объявлен победителем матча со счетом 100 баллов.
8. В случае рвоты или потери контроля над основными функциями организма, с произвольным мочеиспусканием или недержанием кишечника одним участником, он проигрывает схватку с 0 баллов, а его противник должен быть объявлен победителем матча со счетом 100 баллов.
9. Если у участника наблюдается кровотечение и его не удалось остановить в течение 2-х минут, на которые каждый участник имеет право для медицинской помощи, он проигрывает схватку с 0 баллов, а его противник должен быть объявлен победителем матча со счетом 100 баллов.

Раздел V. Спортивная дисциплина "ката-парное"

Статья 46. Технические действия

1. В спортивной дисциплине Ката-парное соревнования проводятся по двум системам: "Дуо Систем Классик" и "Дуо Шоу Систем".
2. Виды атак сгруппированы в 3 серии, которые называются: [Серия "А"](#), ["В"](#), ["С"](#).
3. Каждая атака может выполняться как в левую, так и в правую стороны.
4. Серии атак изображены и описаны на [рисунке N 3](#).

Серия А - Захваты и обхваты туловища и шеи

Атака 1

Рисунок N 3

Варианты:

- Уке берет захват за руку Тори. Одна рука захватывает запястье, другая предплечье. Намерение: тянуть, толкать, контролировать переднюю руку Тори, для того чтобы обездвижить противника.

- Уке захватывает отворот Ги Тори. Намерение: подойти ближе к противнику для проведения другого действия, потянуть, толкнуть или остановить противник - возможно для того, чтобы потом ударить его (ее).

Атака 2

Уке атакует шею Тори спереди, сзади или сбоку чтобы удушить. Намерение: опрокинуть, остановить Тори.

Атака 3

Варианты:

- Уке обхватывает Тори спереди или сзади под или поверх рук. Голова Уке прижата к плечу Тори. Перед атакой Тори держит руки в естественном положении.

- Уке применяет Хадака-Джиме (удушающий захват сзади) рукой.

Намерение: удушить или вывести из равновесия.

Атака 4

Уке обхватывает шею Тори сбоку или спереди. Намерение: удушить или сделать бросок.

Общие комментарии к серии А: Руки и захваты должны быть закрыты.

Серия В - Атаки ударами руками и ногами

Атака 1

Варианты:

- Джодан Тсуки - удар вперед рукой в голову

- Чудан Тсуки - удар вперед рукой в туловище.

Цель: солнечное сплетение, живот или лицо.

Атака 2

Варианты:

- Аго тсуки (Апперкот) - удар кулаком

- Маваши Тсуки (Хук) - полукруговые удары кулаком.

Цель - челюсть или боковая сторона головы Тори.

Атака 3

Мае Гери - передний удар ногой.

Цель - солнечное сплетение, живот

Атака 4

Маваши Гери - Полукруговой удар ногой.

Цель - голова, солнечное сплетение, живот. Тори разрешается немного отступить назад и развернуть корпус.

Общие комментарии к Серии В: Атаки должны достигать Тори, если он не отступит. Не разрешается двигаться до начала атаки. Тори должен реагировать на атаку.

Серия С - Атаки оружием

Атака 1

Варианты:

- прямая атака ножом сверху.

Цель - основание шеи Тори справа или слева, над ключицей.

- полукруговая атака ножом, наносится сбоку или по диагонали сверху вниз.

Цель - боковая сторона туловища.

Атака 2

Атака ножом спереди.

Цель - живот.

Атака 3

Прямая атака палкой сверху.

Цель - верх головы.

Атака 4

Атака палкой снаружи, сбоку или по диагонали сверху вниз.

Цель - висок, голова Тори.

Общие комментарии к Серии С: Атаки должны достигать Тори, если он не отходит. Тори должен полностью контролировать оружие во время и после защиты.

Статья 47. Жюри

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

2. В "Дуо Шоу Систем" жюри должно состоять из 3 рефери.

Статья 48. "Дуо Систем Классик"

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

2. Каждая атака должна быть подготовлена одной пред-атакой, такой как выведение из равновесия, толчок, удар или их комбинация <42>.

<42> Предатака и атака наносятся атакующим.

Каждая атака может выполняться как вправо, так и влево, по свободному выбору пары (команды).

Защита выполняется полностью по выбору защищаемого участника, так же как и смена ролей атакующего и защищаемого, так же как и выбор положения ног (правая или левая стойки) <43>.

<43> Роли атакующего и защищаемого могут также меняться в ходе серии.

Мат-рефери (MR) жеребьевкой выбирает 3 атаки из каждой серии для пары, выступающей первой. Другая пара выполняет те же атаки (или одну атаку из этой серии, когда это определено правилами), но в другом порядке, объявляемом MR.

Жюри выставляет баллы за выступление после каждой серии. По команде MR "Хантей" они поднимают планшеты с оценками над головой <44>.

<44> Сначала МР объявляет все баллы. Когда он видит, что все баллы появились на табло, дает команду опустить оценки.

Если необходимо, МР сообщает о неправильных атаках, выполняя соответствующий жест и называя номера неправильных атак <45>.

<45> Жест "неправильная атака" должен быть показан МР, если атакующий показывает другую атаку, не ту, которая была объявлена МР.

3. В Серии "D" участникам разрешается использование одной мягкой палки и одного резинового ножа. Длина палки должна находиться в пределах 50 - 70 см. <46>

<46> В Серии "D" атакующий может начинать, держа оба оружия в руках.

Статья 49. Критерии судейства "Дуо Систем Классик"

Жюри должно обращать внимание и судить, исходя из следующего:

1. Атака и защита должны быть выполнены техничным, ясным способом. Выполнение должно соответствовать принципам боевых искусств и биомеханики, быть логически связанными.

Общая оценка должна принимать во внимание выполнение всех техник боевых искусств, таких как удары (руками и ногами), броски и сведения в партер, болевые и удушающие приемы и техники в не-ваза. Оценка выставляется исходя из следующих критериев:

- сильная атака - в оценке большее значение придается атаке и первой части защиты;

- биомеханическая логика - техники должны выполняться и быть взаимосвязаны логично.

Броски и сведения должны включать в себя выведение из равновесия противника и должны заставлять его двигаться;

- контроль - очевидный и ясный контроль в конце каждой защиты (может производиться болевым или удушающим захватом со сдачей Уке, или/и ударом рукой или ногой). Должна быть достаточная защита от оружия (должна предохранить от удара или пореза) <47>

<47> Тори должен избегать удара или пореза.

- эффективность - удары должны быть сильными, с хорошим контролем и должны наноситься в естественной манере, с возможным продолжением;

- скорость - как атака, так и защита должны выполняться техничным и реалистичным способом;

- разнообразие - демонстрируемые техники должны быть разнообразными.

2. Баллы присуждаются от 0 до 10 (с интервалом 1/2). Самые высокий и низкий баллы отбрасываются.

3. Следующие действия/ошибки приводят к снижению баллов:

Атака	Снижение
Неправильная атака (демонстрация атаки с другим номером)	2 балла
Захваты, которые не закрыты	1 балл
Нет логической связи между пред-атакой и атакой	1/2 балла
Плохой баланс	1/2 балла
Слабая атака	1/2 балла
Атака нанесена не в ту область	1 балл
Защита и сведение вниз	
Защита недостаточна	1 балл

Нет выведения их равновесия	1 балл
Действия выполнены слишком быстро	1 балл
Уке подпрыгивает	1 балл
Ненужные выкрики (звуки)	1/2 балла
Контроль внизу	
Контроль оружия	1/2 балла
Недостаточный контроль Уке (болевым, удушающим)	1/2 балла
Удар не достигает Уке	1/2 балла

Статья 50. Ход встречи в "Дуо Систем Классик"

1. Пары должны встать лицом друг к другу в середине площадки для соревнований, приблизительно на расстоянии 2 метров друг от друга. Первая по жребию пара (Пара 1) должна быть в красных поясах и располагаться с правой стороны от МР. Вторая пара (Пара 2) надевает синие пояса. По сигналу МР пары совершают поклон стоя сначала МР и затем друг другу. Пара 2 покидает площадку для соревнований и отправляется в зону безопасности.
2. Встреча начинается, когда арбитр объявляет первую атаку, называя ее номер и показывая соответствующий знак рукой. <48>

<48> МР показывает номер сначала участникам, затем жюри.

3. После окончания [Серии "А"](#) участники Пары 1 опускаются на колени и получают свои оценки. После этого они покидают площадку для соревнований и отправляются в зону безопасности. Пара 2 также демонстрирует [Серию "А"](#) и получает свои оценки. Затем Пара 2 демонстрирует [Серию "В"](#), получает свои оценки и покидает площадку. Затем Пара 1 демонстрирует [Серию "В"](#), получает свои оценки, демонстрирует [Серию "С"](#), получает оценки и покидает площадку. Пара 2 демонстрирует [серию "С"](#), получает оценки.
4. После демонстрации последней парой заключительной серии встреча заканчивается. Обе пары по указанию МР занимают то же положение относительно него, что и в начале встречи. МР показывает победителя, поднимая руку и называя соответствующий цвет поясов.
5. Если количество баллов одинаковое для обеих пар ("Хикиваке"), встреча продолжается до выявления победителя. МР жеребьевкой выбирает другие атаки, отличные от выбранных в первом матче. Пара с красными поясами начинает с [Серии "А"](#).
6. После того, как МР объявляет победителя, пары совершают поклон стоя сначала друг другу, затем судьям.

Статья 51. "Дуо Шоу Систем"

1. Целью "Дуо Шоу Систем" является представление в свободном стиле защитных действий одного участника от атак другого участника из той же пары. Хореография разрешается.
2. 6 атак должны быть обязательно выбраны из атак, перечисленных в [Статье 43](#) настоящих Правил, минимум 2 из каждой серии по выбору пары.
3. Другие атаки выполняются свободно, по выбору пары.
4. При проведении защитных действий должны быть выполнены минимум 2 разных удара, 2 разных броска, 2 разных удушающих или болевых приема.
5. Разрешаются дополнительные действия (хореография, акробатика и пр.).
6. Атаки могут быть подготовлены пред-атаками, такими как тяга, удар, толчок и т.д.
7. Каждая атака может быть проведена влево или вправо по свободному выбору пары, так же как и положение ног.

8. Защита делается полностью по выбору защищаемого участника, так же как и выбор роли или смена ролей атакующего и защищаемого <49>

<49> Роли атакующего и защищаемого могут меняться в течение выступления.

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

10. Разрешается использовать дополнительно 2 предмета, поддерживающих идею выступления пары. Они могут использоваться для атаки и защиты (для защиты максимум в 50% случаев).
<50>

<50> Предметы должны находиться на площадке или около нее. В целях безопасности они должны быть сделаны из небьющихся материалов - пластика, дерева, текстиля. Стекланные предметы допускаются, если они выполнены из небьющегося стекла.

11. Каждое выступление может продолжаться максимум 2 минуты, минимум 1 минута 30 секунд.

Статья 51. Критерии судейства "Дуо Шоу Систем"

1. Баллы присуждаются от 0 до 10 (с интервалом 1/2).

2. Присуждается "Техникал Скор" (технический счет) и "Шоу Скор" (шоу счет).

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

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

- биомеханическая логика - техники должны выполняться и быть взаимосвязаны логично. Броски и сведения должны включать в себя выведение из равновесия противника и должны заставлять его двигаться;

- контроль - очевидный и ясный контроль в конце каждой защиты. Должна быть достаточная защита от оружия (должна предохранить от удара или пореза). Безопасное и адекватное использование дополнительных предметов;

- эффективность - техники должны выполняться сильно, но сопровождаться хорошим контролем;

- скорость - скорость атак, защит и технических действий должны быть логичными;

- сильная атака - в оценке большее значение придается атаке и первой части защиты;

5. Шоу счет присуждается исходя из оценки следующего:

- эстетика - презентация боевых искусств привлекательным способом, включая зрелищные техники, акробатику, замедленное воспроизведение действий и прочее;

- сценарий и креативность. Идея шоу и логичный сценарий. Шоу должно строиться, используя боевые искусства. Необходимо избегать ненужных действий;

- разнообразие. Разнообразие демонстрируемых техник и включение дополнительных техник;

- лимит времени. Соответствие времени выступления установленному лимиту времени;

- хореография. Соответствие выбранной музыке.

6. Следующие действия (ошибки) приводят к снижению баллов, помимо указанных в [Статье 46](#) данных Правил:

Действие (ошибка)	Снижение
Меньшее количество атак, чем установлено Правилами	1/2 балла
Использование более двух дополнительных предметов	1 балл
Неправильное время выступления	1 балл

Статья 52. Ход встречи в "Дуо Шоу Систем"

1. Пары выступают в соответствии с жеребьевкой. Пары, получившие в жеребьевке первый номер, выступают первыми, второй - вторыми и так далее. Все пары выступают по одному разу в предварительном раунде. Получившие наибольшее количество баллов 4 пары выходят в финальный раунд. В финальном раунде первыми выступают пары, набравшие меньшее количество баллов, далее остальные пары в зависимости от количества набранных баллов. Если количество баллов в предварительном раунде одинаковое, то высший рейтинг получает пара получившая больший технический счет. Если количество баллов в техническом счете одинаковое, то эти пары выступают дополнительно в "Челлендж-раунде". В этом случае время для выступления составляет 30 секунд, атаки и защиты выбираются парой. После этого раунда определяется рейтинг пар. Это правило действует как для предварительного, так и для финального раунда.

2. Если заявленных пар 6 и больше, то присваивается два 3 места.

3. Если заявленных пар 5 и меньше, то в этом случае присуждается только одно 3 место.

4. Если заявленных пар 5, то в финальный раунд попадают 3 лучшие пары.

5. Если заявленных пар 4 или меньше, то сразу проводится финальный раунд.

6. Все пары должны носить красные пояса.

7. В начале демонстрации участники пары должны встать лицом друг к другу в середине площадки для соревнований, приблизительно на расстоянии 2 метров друг от друга. По сигналу МР участники совершают поклон стоя сначала МР и затем друг другу.

8. Выступление и отсчет времени начинается по команде МР "Хаджиме". Ээ

9. По окончании выступления пары занимают места как в начале демонстрации.

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

11. После объявления счета МР указывает парам совершить поклон стоя сначала друг другу, затем судьям.

12. В финальном раунде разрешается выступление под музыку, если есть техническая возможность.

Раздел VI. Правила соревнований для спортсменов до 16 и до 14 лет

Статья 53. Безопасность

1. В любом случае, не оговоренном в Правилах, но в котором судья считает, что безопасность одного или обоих спортсменов до 16 или до 14 лет находится под угрозой, он немедленно должен остановить встречу и принять все меры для устранения опасности.

Статья 54. Дополнения в Правила в спортивных дисциплинах "Бои" для спортсменов до 16 и до 14 лет.

1. Кроме запрещенных действий, упомянутых в настоящих Правилах в [Статье 28](#), также запрещены следующие действия:

- нанесение удара, который касается головы противника;
- выполнение болевого или удушающего приема в [Части 2](#);

- выполнение болевого приема на ноги.

За такие запрещенные действия рефери должен объявить наказание "Чуй".

3. Болевые и удушающие приемы выполняются до достижения эффективного контроля. Судья объявляет "Ишпон" (3 очка), не дожидаясь сдачи.

Статья 55. Дополнения в Правила в спортивных дисциплинах "Борьба лежа" для спортсменов до 16 и до 14 лет

1. Кроме запрещенных действий, упомянутых в [Статье 38](#) Правил, также запрещены любые болевые приемы на ноги и действия, указанные в Таблице N 6.

Таблица N 6

Болевой прием, растягивая ноги в стороны. Разрешено до 16 лет. Запрещено до 14 лет.

Удушение с воздействием на шею сзади

Удушение с использованием рукавов ("Эзекуель")

Удушение треугольником руками

Фронтальное удушение ("Гильотина")

Узел плеча ногой ("Омоплата")

Притягивать голову руками при проведении удушения треугольником ногами

Запрыгивание в "Гард" (для спортсменов до 16 лет наказывается ФОЛ)

Выпрямлять ноги в закрытом "Гарде"

Болевой на запястье

Бросок захватом за одну ногу, голова атакующего выходит за тело атакуемого. В этом случае МР останавливает действие командой "Стоп". Наказание не присуждается.

Поединок продолжается в центре в положении стоя.

Ущемление бицепса ("Бицепс слайсер")

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

3. Наказание за применение (попытку применения) запрещенных действий - "Фол". За четвертый и пятый фол участнику МР назначает 2 балла его противнику. За шестой фол нарушителю присуждается дисквалификация.

Статья 56. Дополнения в Правила в спортивной дисциплине "ката-парное" для спортсменов до 16 и до 14 лет

1. В "Дуо Систем Классик" участники до 16 и до 14 лет выполняют атаки только из серий: ["А"](#), ["В"](#) в соответствии с жеребьевкой, сделанной МР.

2. В "Дуо Шоу Систем" участники до 16 и до 14 лет выбирают минимум 6 атак из серий: ["А"](#), ["В"](#). В качестве дополнительных предметов не разрешается оружие.

3. Максимальное время выступления 1 минута 30 секунд.

Статья 57. Апелляция и обращение

1. Для оспаривания ситуации или результата встречи существует две возможности: Апелляция и Обращение.

2. Апелляцию может подать только официальный представитель команды. Апелляцию рассматривает Комиссия в составе: комиссар соревнований, главный судья и представитель организаторов. Апелляция подается в уважительной форме, без оскорблений по поводу решений судей и организаторов. Отказ спортсмена покинуть татами, если ему приказал сделать это МР, или любое неподобающее поведение участника, его тренера или официального представителя ведут к потере права на подачу апелляции.

Апелляция может быть подана по поводам, случившимся вне времени схватки, например: в качестве противника в схватке ошибочно вышел не тот спортсмен, который должен был выйти или была допущена ошибка в протоколе хода соревнований.

Апелляция может быть подана после окончания схватки в случаях:

- если судьи совершают грубую ошибку в применении данных правил, изменяющую исход поединка;
- если участник был дисквалифицирован по ошибке, за использование разрешенного приема;
- если участник, объявленный победителем, провел эффективное техническое действие, используя запрещенный правилами прием, не определенный рефери;

Оценки, баллы и наказания (за исключением прямой дисквалификации за строго запрещенные действия), которые дают рефери, основываясь на своей интерпретации технических действий, не подлежат оспариванию в Апелляции

Апелляция не должна использоваться вместо Обращения.

О своем намерении подать апелляцию официальный представитель команды должен сообщить старшему судье татами, главному судье соревнований или комиссару сразу после оспариваемой встречи. Апелляция должна быть подана в краткой письменной форме в течение 5 минут после объявления о намерении ее подать. По истечении 5 минут право на подачу апелляции теряется. Во время подачи апелляции и во время ее рассмотрения соревнования могут продолжаться, за исключением встреч, на которые может повлиять решение по поданной апелляции.

В случае если на соревнованиях используется система видеоконтроля, то для рассмотрения апелляции используются только официальные видеозаписи. Если такая система не используется, то обязанность по приведению доказательств по апелляции лежит на стороне, подающей апелляцию. Также апелляционная комиссия может сама принимать во внимание любые доказательства, полученные по ее запросу от других участников, судей, представителей. Комиссия принимает решение по поводу удовлетворения апелляции или ее отклонения. Комиссия принимает решение о последствиях удовлетворения апелляции - например, о проведении нового поединка взамен состоявшегося, признании победителем другого участника и т.д.

Решение Комиссии является окончательным.

10. Обращение может применяться в случае любых нарушений Правил, которые могут повлиять на результат встречи. Обращение применяется в рамках одной встречи в период времени между ее началом и окончанием. Обращение не может быть сделано по окончании встречи и объявления результата МР.

Обращение может быть подано только по случаю конкретной ситуации (непосредственно после ее возникновения), а не последовательности ситуаций. Решение по Обращению также принимается только по поводу этой конкретной ситуации. Обращение может быть сделано по следующим поводам:

- технические ошибки, например присужденные оценки, баллы или наказания неправильно отображены на табло;
- остановленное или ошибочно идущее время поединка на табло;
- ошибочно объявленные последние наказания;
- оценки и баллы, ошибочно присужденные или не присужденные за последние технические действия;

Обращение подается тренером, который секундирует участнику и находится на стуле рядом с площадкой для соревнований во время поединка. Для подачи Обращения тренер должен встать со стула и поднять вверх руку.

В соревнованиях по Боям и Дуо Систем МР после ближайшей команды Мате или Хантей должен подойти к тренеру. Тренер должен кратко и понятно сообщить о причине Обращения одним-двумя предложениями. Эта причина (ситуация) должна была произойти не позднее предыдущей команды "Мате", "Хаджиме" или "Хантей".

В дисциплине Борьба лежа МР должен объявить команду "Стоп", когда участники будут в хорошо опознаваемой позиции для временной остановки поединка, после это участники не должны двигаться. МР должен подойти к тренеру. Тренер должен кратко и понятно сообщить о причине Обращения одним-двумя предложениями.

В случае если на соревнованиях используется система видеоконтроля, то для рассмотрения Обращения используются только официальные видеозаписи. Если такая система не используется, то МР и СР могут использовать или не использовать по своему усмотрению доказательства, представленные тренером или другими участниками и представителями, проконсультироваться с ТР и (или) старшим судьей татами. В случае, если МР и СР не могут принять единогласного решения для удовлетворения или отказа по факту Обращения, они могут проконсультироваться с комиссаром соревнований. При принятии решения комиссар должен учитывать мнение судей, а судьи - мнение комиссара.

По окончании рассмотрения Обращения МР должен показать решение, используя стандартные судейские жесты. Если в результате Обращения принято решение изменить оценку или наказание, Обращение считается позитивным. Если изменение не принимается, Обращение считается негативным. Удовлетворенное Обращение не может быть оспорено Обращением другой стороны.

Для того чтобы исключить злоупотребление ненужными Обращениями, после негативного Обращения тренер теряет право на подачу нового Обращения в текущей схватке. В случае позитивного Обращения тренер может подавать новое обращение в текущей схватке.

Статья 58. Ситуации, не предусмотренные правилами

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

Приложение N 1

ПОЛОЖЕНИЕ О СОРЕВНОВАНИЯХ

1. Положение о соревнованиях, утвержденное проводящими их организациями, наряду с настоящими Правилами, является основным документом, которым руководствуется судейская коллегия и участники соревнований.
2. Положение о соревнованиях должно содержать следующие разделы:
 - а) общие положения;
 - б) права и обязанности организаторов;
 - в) обеспечение безопасности;
 - г) медицинское и антидопинговое обеспечение;
 - е) требования к участникам и условия их допуска;

- ж) заявки на участие;
- з) условия подведения итогов, награждение;
- и) финансовые условия.

РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ

Регламент соревнований содержит уточненное время проведения всех процедур (часы комиссии по допуску, взвешивания, начала соревнований и т.д.), разъясняет отдельные разделы [Положения](#), содержит программу и другие сведения о порядке проведения соревнований, устанавливаемые всероссийской федерацией или региональными спортивными федерациями, являющимися организаторами соревнований.

Приложение N 2

ПРОТОКОЛЫ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ДЖИУ-ДЖИТСУ

Олимпийская система
с утешением от полуфиналистов

Финал

А 1	В 1
1	2
А 1 В 1	
9	10
5	6
13	14
А 2	В 2
3	4
11	12
7	7
15	16

Утешительные встречи

А 1.	В 1
А 2	В 2
3	3

ВместоместоА

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

Подписи:

Главный судья

Главный секретарь

Олимпийская система до двух проигрышей

А1

1
1
9
9
5
2
13
A2 21
3
3
11
10
7
4
15
B1 271.
2
5
10
11
6
6
14
B1 22
4
7 1.
12 2.
12 3.
8 3.
8 5.
16 5.

Утешительные встречи

1
13
2 17
11
23
3
14
4 18 253.
12
21
5
15

6 19
 9
 24
 7
 16
 8 20 263.
 10
 22

Подписи:

Главный судья

Главный секретарь

Круговая система

№ Фамилия, имя Команда Счет Счет Счет Победы Разница Очков Место

№	Фамилия, имя	Команда	Счет	Счет	Счет	Победы	Разница	Очков	Место
1			#						
2				#					
3					#				
4						#			
	1 круг: [1-2]	0	-	0					
	[4-3]	0	-	0					
	2 круг: [1-3]	0	-	0					
	[2-4]	0	-	0					
	3 круг: [1-4]	0	-	0					
	[3-2]	0	-	0					

Подписи:

Главный судья

Главный секретарь

Смешанная система

Группа "А"

№ Фамилия, имя Команда Счет Счет Счет Счет Победы Разница очков Место

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

Группа "В"

№ Фамилия, имя СЧЕТ СЧЕТ СЧЕТ СЧЕТ Победы Разница очков Место

№	Фамилия, имя	СЧЕТ	СЧЕТ	СЧЕТ	СЧЕТ	Победы	Разница	очков	Место
5		#							
6			#						
7				#					
8					#				

1 КРУГ----->А: [1-2] [4-3] () В: [5-6] [8-7] ()

2 КРУГ----->А: [1-3] [2-4] () В: [5-7] [6-8] ()

3 КРУГ----->А: [1-4] [3-2] () В: [5-8] [7-6] ()

Полуфинал, финал

А1

B2 (:)

B1 (:)

A2 (:)

Подписи:

Главный судья

Главный секретарь

ПРОТОКОЛ ВЗВЕШИВАНИЯ
Наименование соревнований

"__" _____ 20__ г.

Весовая категория ____ кг

	Фамилия, имя, отчество	Дата рождения	Спорт. разряд, спортивное звание	Субъект РФ	Фамилия, имя, отчество тренера	Точный вес (00,0 кг)
NN						
пп						
Итого	_____ чел.					
	(количество взвесившихся участников прописью)					

Подписи судей _____

Приложение N 3

ФОРМА ЗАЯВКИ

Заявки принимаются только в напечатанном виде

ЗАЯВКА

От

(наименование команды)

На участие в

(наименование соревнований)

Фамилия, имя, отчество	Дата рождения	Спортивный разряд, спортивное звание	Весовая категория, категория пар в Ката-парное	Спортивная организация	Фамилия, имя, отчество тренера	Виза врача
N						

Судьи:

1. Фамилия И.О., категория

2. Фамилия И.О., категория

Руководитель органа исполнительной
власти в области физической культуры

и спорта субъекта РФ <51> _____ подпись Фамилия И.О.

Руководитель региональной
федерации джиу-джитсу <52> _____ подпись Фамилия И.О.

Представитель команды _____ подпись Фамилия И.О.

Врач <53>

Допущено _____ чел. подпись Фамилия И.О.

<51> Заверяется подписью руководителя и печатью органа исполнительной власти в области физической культуры и спорта субъекта РФ.

<52> Заверяется подписью и печатью руководителя региональной федерации джиу-джитсу.

<53> Заверяется подписью главного врача и печатью врачебно-физкультурного диспансера или лечебного учреждения, имеющего соответствующую лицензию.

Приложение N 4

**КОЛИЧЕСТВО СУДЕЙ,
КОМИССАРОВ И ОБСЛУЖИВАЮЩЕГО ПЕРСОНАЛА
ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ДЖИУ-ДЖИТСУ**

NN ппСудьи, обслуживающий персоналРасчет судей по количеству татами:

	1 татами	2 татами	3 татами	4 татами
1 Комиссар	1	1	2	2
2 Главный судья	1	1	1	1
3 Заместитель главного судьи	1	1	1	1
4 Главный секретарь	1	1	1	1
5 Заместитель главного секретаря	1	1	2	2
6 Старший судья	1	2	3	4
7 Рефери (мат, сайд, тэйбл-рефери)	8	16	24	30
8 Судья-секретарь	2	4	6	8
9 Судья-хронометрист	2	4	6	8
10 Врач	1	2	3	4
11 Медсестра	1	2	3	4
12 Комендант	1	1	1	1
13 Радист	1	1	1	1
14 Уборщик	1	1	2	2

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

Приложение N 5

**АКТ
приема места проведения соревнований по джиу-джитсу**

г. _____ " __ " _____ 20__ г.

Наименование объекта (спортсооружения) и его адрес

Настоящий акт составлен главным судьей соревнований, представителем спортсооружения и врачом в том, что место проведения соревнований, оборудование соответствует требованиям правил вида спорта "джиу-джитсу" и отвечает требованиям правил обеспечения безопасности при проведении официальных спортивных соревнований, утвержденными постановлением Правительства Российской Федерации.

Главный судья _____

Представитель спортооружения _____

Врач _____