



APSTIPRINĀTS
CJJIF prezidents Vl. Shypinskyi 2025

CJJIF

Sacensību noteikumi

Combat Ju-Jutsu

1. VISPĀRĪGIE NOTEIKUMI

1.1.1. Šie Combat Ju-Jutsu sporta čempionātu noteikumi (turpmāk tekstā - "Noteikumi") nosaka galvenos principus Combat Ju-Jutsu sporta čempionātu, kas notiek visā pasaulē, organizēšanā un norisē. Šie noteikumi ir izstrādāti saskaņā ar Starptautiskās Combat Ju-Jutsu federācijas (CJJIF) noteikumiem un reglamentu.

- 1.2.** Šie noteikumi attiecas uz visām disciplīnām, kas iekļautas Combat Ju-Jutsu sporta čempionātos.
- 1.3.** Noteikumos lietotie saīsinājumi:
CJJIF vai "federācija" - Combat Ju-Jutsu International Federation.
- 1.4.** Combat Ju-Jutsu sporta čempionāti notiek saskaņā ar attiecīgo Combat Ju-Jutsu čempionātu norises noteikumiem, un tos apstiprina organizatori.
- 1.5.** Visiem reģistrētajiem dalībniekiem ir jāievēro visi šeit minētie noteikumi, kā arī CJJIF noteikumi.
- 1.6.** Combat Ju-Jutsu čempionāti tiek rīkoti ar mērķi:
- a) Attīstīt un popularizēt Combat Ju-Jutsu visā pasaulē;
 - b) Izvēlēties labākos Combat Ju-Jutsu sportistus visā pasaulē, dažādos kontinentos un nacionālo čempionātu līmenī;
 - c) pilnveidot sportiskās prasmes un uzstāties atbilstoši vienotās sporta veidu klasifikācijas standartiem;
 - d) Kandidātu apzināšana klubu komandām, reģionālajām komandām un valsts izlasēm;
 - e) jaunu rekordu uzstādīšana Combat Ju-Jutsu disciplīnās;
 - f) Combat Ju-Jutsu čempionātu tiesāšanas metožu un prakses uzlabošana;
 - g) pieredzes, zināšanu un informācijas apmaiņa.
- 1.7.** Antidopinga pasākumi sporta sacensību laikā tiek organizēti un veikti saskaņā ar valsts tiesību aktiem "Par antidopinga pasākumiem sportā", Nacionālā antidopinga centra nolikumu, Nacionālā antidopinga centra (turpmāk NADC) antidopinga noteikumiem, Pasaules antidopinga kodeksu un attiecīgajiem starptautiskajiem WADA standartiem.
- 1.7.1.** Dopinga paraugus var ņemt visu oficiālo sporta sacensību laikā, un tie attiecas uz visiem sportistiem, kas piedalās sporta sacensībās.
- 1.7.2.** Sporta sacensību organizatori:
- 1) veic pasākumus, lai nepieļautu to personu dalību sporta sacensībās, kuras ir atstādinātas vai uz laiku atstādinātas no sporta nodarbībām antidopinga noteikumu pārkāpumu dēļ. Jo īpaši,

pieteikumu pieņemšanas, sporta sacensību dalībnieku reģistrācijas, tiesnešu kolēģijas apstiprināšanas u. c. laikā organizatori pārbauda, vai katrs dalībnieks nav iekļauts NADC, attiecīgās starptautiskās sporta federācijas un Starptautiskās testēšanas aģentūras tīmekļa vietnēs atrodamajos atstādināto vai uz laiku atstādināto personu sarakstos. Ja tiek saņemta informācija par atstādināšanu, šādām personām (sportistiem, treneriem, ārstiem, sportistu palīgpersonālam) nav atļauts piedalīties sacensībās;

2) reģistrēt sportistus dalībai sporta sacensībās, ja viņi ir pabeiguši sertificētus antidopinga izglītības kursus Pasaules antidopinga aģentūras ADEL izglītības platformā, kas organizēti ar attiecīgās starptautiskās sporta federācijas vai Nacionālā antidopinga centra līdzdalību;

3) nodrošināt atbilstošus un labvēlīgus apstākļus sportistu testēšanai, jo īpaši aprīkot dopinga kontroles staciju, kas atbilst WADA Starptautiskā testēšanas un izmeklēšanas standarta prasībām;

4) nodrošināt dopinga kontroles amatpersonām un citiem dopinga paraugu ņemšanas darbiniekiem netraucētu piekļuvi dopinga kontroles stacijai, visām sporta sacensību telpām un vietām, kur var atrasties sportisti, viņu atbalsta personāls, tiesneši un organizatoru pārstāvji;

5) nodrošina, ka sportistu testēšanas laikā netiek traucēts vai traucēts dopinga kontroles amatpersonu vai cita dopinga paraugu ņemšanā iesaistītā personāla darbs (jo īpaši sportistu informēšanas laikā par viņu atlasi testēšanai, sportistu pavadīšanas laikā uz dopinga kontroles punktu un veicot procedūras, kad sportists iesniedz dopinga paraugu); 6) pēc iespējas ātrāk informē NADC par visiem konstatētajiem iespējamajiem antidopinga noteikumu pārkāpumiem attiecībā uz aizliegto vielu lietošanu, glabāšanu, ievadīšanu, izplatīšanu, iejaukšanos dopinga kontroles procedūrās u. c.).

2. SACENSĪBU PROGRAMMA UN RAKSTURS

2.1. Sacensību kategorijas un veidi

2.1.1. Sacensību sadaļas:

Sacensības notiek šādās sekcijās:

- 1) Pilna kontakta cīņas (Full-Contact)**
- 2) Cīņa tuvcīņā (tuvcīņa)**
- 3) Ground-Combat (Cīņa uz zemes)**
- 4) Pašaizsardzība (Self-defense)**

2.1.2. Sacensību dalībnieki var piedalīties:

- 1) Individuālie uzdevumi;
- 2) Komandu sacensībās;
- 3) vai jauktās sacensībās.

Sacensību veidu katrā atsevišķā gadījumā nosaka nolikums.

Individuālajās sacensībās tiek ņemti vērā tikai individuālie rezultāti, un tiek noteiktas vietas katrā svara kategorijā.

Komandu sacensībās komandas sacenšas savā starpā, un vietas tiek noteiktas pēc rezultātiem.

Jauktajās sacensībās nosaka dalībnieka individuālos rezultātus, un komandas vietas nosaka, pamatojoties uz individuālo dalībnieku rezultātiem saskaņā ar Nolikumu.

2.1.3. Sacensību norises veidi un metodes

Dalībnieki sacenšas vienā grupā (veids, kurā dalībnieki netiek sadalīti apakšgrupās) vai arī ar izlozes palīdzību dalībnieki tiek sadalīti vairākās apakšgrupās (veids, kurā dalībnieki tiek sadalīti apakšgrupās). Pēdējā gadījumā ir jānosaka papildu noteikumi, lai aprakstītu, kā uzvarētājs iekļūst nākamajā grupā.

līmeni un zaudētājs tiek izslēgts. Tādējādi sacensības tiek iedalītas priekšsacīkstēs un finālā.

Sacensības var rīkot, izmantojot:

- Olimpisko sistēmu (līdz pirmajam zaudējumam);
- Olimpisko sistēmu (līdz pirmajam zaudējumam ar atkārtotu trešo vietu);
- apļa sistēma (visi dalībnieki sacenšas savā starpā);
- izslēgšanas sistēma ar 2 zaudējumiem;
- apļa sistēma ar sadalījumu apakšgrupās.

Ja vienā svara kategorijā ir liels dalībnieku skaits, ir atļauts sadalīt dalībniekus divās apakšgrupās tā, lai spēcīgākie dalībnieki tiktu iedalīti dažādās apakšgrupās izlozes kārtībā. Sadalot divās apakšgrupās, tiek rīkoti pusfināli un fināli, lai noteiktu individuālās vietas. No katras apakšgrupas pusfinālā sacenšas 2 dalībnieki, kas ieņēmuši pirmo un otro vietu, un puse, kas ieguva pirmo vietu vienā apakšgrupā, sacenšas ar pusi, kas ieguva otro vietu citā apakšgrupā. Pusfināla uzvarētāji cīnās par pirmo un otro vietu finālā, bet zaudējušās puses sacenšas par 3.-o vietu. Aprakstītajā sacensību sistēmā dalībnieki savā starpā tiek, izmantojot apļa sistēmu, bet finālā - olimpisko sistēmu. Lai noteiktu fināla dalībniekus, tiek ņemti vērā apakšgrupu sacensību rezultāti. Pusfinālā vai finālā neiekļuvušie dalībnieki tiek izslēgti.

Olimpiskajā sistēmā (līdz pirmajam zaudējumam ar atkārtotu trešo vietu) tiek izspēlētas divas trešās vietas, kur galvenā trešā vieta tiek izspēlēta duelī starp pusfināla dalībniekiem, bet atkārtota izspēle tiek izspēlēta starp pusfināla dalībnieku, kurš zaudēja cīņā par trešo vietu, un diviem abu ceturtdaļfinālu dalībniekiem - zaudējušajiem finālistiem. Rezultātā notiek divas cīņas: pirmajā cīņā tiek divi ceturtdaļfināla dalībnieki, šīs cīņas uzvarētājs tiek ar pusfināla uzvarētāju cīņā par mierinošo trešo vietu.

Dalībnieku (komandu) tikšanās kārtību nosaka izloze un izvēlētā sacensību norises sistēma un metode.

Sacensību priekšsacīkšu un fināla daļas norises sistēmu un metodi izvēlas izlozes laikā (ja tā nav noteikta nolikumā).

2.2. Sacensību organizācija.

2.2.1. Combat Ju-Justsu sacensības notiek, pamatojoties uz Nolikumu.

2.2.2. Nolikums jānosūta visiem uzaicinātajiem dalībniekiem, kā arī informācijai jābūt ievietotai federācijas mājas lapā ne vēlāk kā mēnesi pirms sacensībām.

2.2.3. **Sacensību nolikumā jāiekļauj šādas sadaļas:**

- a) Sacensību mērķi un uzdevumi;
- b) sacensību norises laiks un vieta;
- c) Pasākuma organizēšana un vadība;
- d) Dalībnieki;
- e) pasākuma veids (individuālās, komandu vai jauktās sacensības);
- f) Čempionāta programma;
- g) Drošības un vietas sagatavošana sacensībām;
- h) noteikumi uzvarētāju noteikšanai un apbalvošanai;
- i) Čempionāta finansēšanas noteikumi un dalībnieku finansējums;
- j) Pieteikumu iesniegšanas kārtību un termiņus dalībai sacensībās;
- k) Citi nosacījumi, kas nodrošina pasākuma kvalitāti.

2.2.4. Sacensību nolikums nedrīkst būt pretrunā ar šo sacensību nolikumu. Ir aizliegts veikt izmaiņas nolikumā mazāk kā trīs dienas pirms Čempionāta sākuma.

3. DALĪBNIEKI

3.1. Dalībnieku vecuma kategorijas

Sacensību dalībnieki tiek iedalīti šādās vecuma grupās:

1. Pilna kontakta cīņas (Full Combat):

- Bērniem no 10 līdz 11 gadiem;
- Kadeti 12-15 gadi;
- juniori 16-17 gadi;
- Jaunieši 18-20 gadi;
- Pieaugušie 18-44 gadi;
- veterāni virs 45 gadiem.

2. Tuva cīņa (tuvs kontakts):

- Bērni 8-11 gadi;
- Kadeti 12-15 gadi;
- Jaunieši 16-17 gadi;
- Jaunieši 18-20 gadi;
- Pieaugušie 18-44 gadi;
- veterāni virs 45 gadiem.

3. Sauszemes kaujas (sauszemes cīņa):

- Bērni 8-11 gadi;
- Kadeti 12-15 gadi;
- juniori 16-17 gadi;
- Jaunieši 18-20 gadi;
- Pieaugušie 18-44 gadi;
- veterāni virs 45 gadiem.

4. Pašaizsardzība:

- Kadeti 14-15 gadi;
- Jaunieši 16-17 gadi;
- Pieaugušie 18-44 gadi;
- veterāni virs 45 gadiem.

Dalībnieku vecumu nosaka pēc dalībnieka dzimšanas gada. Ja to apstiprina treneri, sacensību galvenais tiesnesis (vai viņa vietnieks) un ar vecāku (vai aizbildņa) piekrišanu, dalībnieki no jaunākajām divīzijām var sacensties nākamajā vecākajā divīzijā (tas pats atļauts jauniešu svara kategorijās). Dažās grupās (ja tā nolemj tiesneši) vīrieši un sievietes var sacensties kopā. Pieaugušo vecuma kategorijas Pēc tiesnešu kolēģijas lēmuma pieaugušos var apvienot vienotā kategorijā 18-36 gadi vai 18-44 gadi.

3.2. Dalībnieku uzņemšana

Sacensību dalībnieku uzņemšanas noteikumi, viņu piederība sporta veidam, kvalifikācija un vecums, kā arī saraksts ar nepieciešamajiem iesniegt Pilnvarojuma komisijai dokumentiem ir noteikts nolikumā.

Organizācijām jāpiesakās dalībai sacensībās, ievērojot noteikto kārtību. Pieteikumi ir jāparaksta un jāapliecina organizācijas vadītājam, trenerim un ārstam, kas apliecina dalībnieku atbilstošu sagatavotību.

Iepriekšējo pieteikumu iesniegšanas termiņš ir noteikts nolikumā. Galīgais pieteikums dalībai sacensībās komandas pārstāvim jāiesniedz Pilnvaroto komitejai pirms svēšanas.

Pilnvarojumu komitejas sastāvā ir rīkotājorganizācijas pārstāvis, galvenais tiesnesis vai viņa vietnieks, galvenais sekretārs un komitejas locekļi, kuri pārbauda, vai dalībnieku pieteikumi atbilst Nolikuma prasībām, un apstiprina pielaidi sacensībām. Strīda gadījumā par dalībnieka uzņemšanu galīgo lēmumu pieņem uzņemošās organizācijas pārstāvis.

Sacensību organizatori, kā arī uzņemošā organizācija un tās darbinieki un pārstāvji neuzņemas nekādu medicīnisku vai juridisku atbildību par traumām vai nelaimes gadījumiem, kas var notikt sacensību laikā, bet tiem ir jānodrošina medicīniskā personāla klātbūtne.

komandām sacensību laikā. Visiem dalībniekiem jābūt apdrošinātiem pret nelaimes gadījumiem un traumām.

3.3. Svara kategorijas

Sacensību dalībnieki tiek iedalīti šādās svara kategorijās:

Bērni Zēni / meitenes vecums no 8 līdz 9 gadiem	Bērni zēni / meitenes vecums no 10 līdz 11 gadiem	Kadeti zēni / meitenes 12 līdz 13 gadi	Kadeti Zēni / meitenes no 14 līdz 15 gadiem
-	-	35 kg	45 kg / -
25 kg	30 kg	40 kg	50 kg / 42 kg
30 kg	35 kg	45 kg	55 kg / 47 kg
35 kg	40 kg	50 kg	60 kg / 53 kg
40 kg	45 kg	55 kg	65 kg / 58 kg
45 kg	50 kg	60 kg	70 kg / 64 kg
virs 45 kg	55 kg	65 kg	75 kg / 70 kg
-	virs 55 kg	virs 65 kg	virs 75 kg / 70 kg

Juniori Vīrieši / Sievietes vecumā no 16 līdz 17 gadiem	Pieaugušās sievietes un veterāni	Pieaugušie Vīrieši 18-36 gadi	Pieaugušie vīrieši un veterāni virs 37 gadi
55 kg / 47 kg	50 kg	57 kg	63 kg
60 kg / 53 kg	56 kg	63 kg	70 kg
65 kg / 59 kg	62 kg	70 kg	77 kg
70 kg / 65 kg	68 kg	77 kg	85 kg
75 kg / 71 kg	74 kg	85 kg	93 kg
80 kg / 77 kg	80 kg	93 kg	100 kg
virs 80 kg / 77 kg	virs 80 kg	virs 93 kg	virs 100 kg

3.4. Svēršana

Sacensību dalībnieku svēršana ir paredzēta tā, lai sacensību dalībnieka svars atbilstu kādai no svara kategorijām. Dalībniekam jāsacenšas tajā svara kategorijā, kas viņam/viņai piešķirta svēršanas rezultātā.

Sacensību dalībnieki tiek svērti saskaņā ar Noteikumos norādīto grafiku. Dalībniekam, kurš nokavējis vai nav ieradies uz svēršanu, nav atļauts piedalīties sacensībās.

Dalībniekiem ir tiesības 1 (vienu) stundu pirms oficiālās svēršanas pārbaudīt savu svaru uz svēršanas iekārtas, ko izmanto oficiālajai svēršanai.

Svēršana notiek vienu reizi sacensību pirmajā dienā vai agrāk.

Ja svēršanās notiek sacensību dienā, tad tā sākas vismaz 3 stundas pirms sacensību sākuma, bet kontroļsvēršanās - vismaz 1 stundu pirms sacensību sākuma.

Sacensību dalībnieki vienā svara kategorijā jāsver uz vieniem un tiem pašiem svāriem.

Svēršanu veic galvenā tiesneša iecelta tiesnešu komanda, kurā ietilpst galvenā tiesneša vietnieks, sacensību sekretariāta pārstāvis un divi tiesneši.

Pirms svēršanās visiem dalībniekiem jāveic medicīniskā pārbaude, ko veic sacensībām norīkots ārsts.

Dalībniekiem uz svēršanu jānogērbj peldkostīms.

Svēršanās laikā dalībniekam jāuzrāda pase vai cits oficiāls personu apliecinošs dokuments.

Visi svēršanas rezultāti jāreģistrē un jāparaksta visiem tiesnešu komandas locekļiem.

3.5. Dalībnieku tiesības un pienākumi

3.5.1. Dalībnieku pienākumi:

- Stingri ievērot sacensību noteikumus un nolikumu;
- ievērot tiesnešu prasības;
- pēc tiesnešu aicinājuma nekavējoties atrasties sacensību zonā;

- ja kāda iemesla dēļ dalībnieks nevar turpināt sacensības, nekavējoties ziņot par to tiesnešiem;
- veikt apsveikumus un citus rituālus, ko pieņem konkursa dalībnieki;
- izturēties ar cieņu un pieklājīgi pret visiem dalībniekiem, tiesnešiem, skatītājiem, sacensību organizatoru darbiniekiem un pārstāvjiem, kā arī pret ikvienu citu, kas palīdz organizēt un apkalpot sacensības;
- Īsi apgrieztiem nagiem, un Gi jābūt tīram un sakoptam.

3.5.2. Dalībnieku tiesības:

- Dalībnieku tiesības: sazināties ar šī tatami galveno tiesnesi ar savas komandas pārstāvja starpniecību; individuālo sacensību laikā var sazināties ar tiesnesi, izmantojot žestus;
- 1 stundu pirms oficiālās svēšanas var pārbaudīt savu svaru uz svariem, ko izmanto oficiālajai svēšanai;
- savlaicīgi saņemt nepieciešamo informāciju par sacensībām, piemēram, sacensību grafiku, izmaiņām sacensību grafikā, dalībniekiem, kas startē nākamajās sacensībās, sacensību rezultātiem utt;
- katras spēles laikā izmantot ne vairāk kā 3 minūtes veselības aprūpei.

3.6. Oficiālais formas tērps

Sacensību dalībnieka tērps - **Gi** (tradicionālais kaujas ju-jutsu tērps) baltā vai zilā krāsā, kas sastāv no biksēm un žaketes. Gi jābūt izgatavotam pie ražotāja, kam ir CJJIF licence vai sertifikāts šo izstrādājumu ražošanai un pārdošanai, un tam jāatbilst CJJIF apstiprinātajām specifikācijām (izstrādājumu pasēm). Jakas blīvumam jābūt vismaz 500 g/m un ne vairāk kā 600 g/m. Bikšu blīvumam jābūt vismaz 240 g/m un ne vairāk kā 360 g/m. Jakas piedurknēm jāaizsedz apakšdelmi tā, lai attālums no piedurknes malas līdz izstieptas rokas plaukstai būtu lielāks par 5 cm, un jābūt pietiekami platām, lai atstarpe starp piedurkni un roku būtu vismaz 5 cm. Jakas svārkiem jāsniedzas līdz augšstilba vidum. Jostai, kas divreiz aptīta ap gurniem vai vidukli un sasieta ar plakanu mezglu, jāvelk uz leju.

žaketei jāsavēl kopā tā, lai žaketes svārki neatšķirtos. Sasietās jostas galiem nevajadzētu karāties zem ceļgaliem. Biksēm jānosēdz apakšstilbi tā, lai attālums līdz pēdai nepārsniegtu 5 cm, un jābūt pietiekami platām, lai atstarpe starp biksēm un kāju būtu vismaz 5 cm.

Sacensību dalībnieka tērpam jābūt marķētam šādi:

- žaketes apakšdaļā kreisajā pusē - 28 cm garš, 8 cm plats taisnstūra formas ševrons ar uzrakstu Combat Ju-Jutsu divās rindās zeltītā krāsā uz melna;
- žaketes apakšdaļā labajā pusē - apaļš ševrons 9 cm diametrā ar CJJIF vai Combat Ju-Jutsu valsts federācijas logotipu;
- Kreisajam plecam (no apkakles) jābūt marķētam ar baltu 22 cm garu un 5 cm platu svītru ar vertikālu olimpiskās valsts, kuru sportists pārstāv, saīsinājumu melnā krāsā;
- labajam plecam (no apkakles) jābūt marķētam ar baltu 22 cm garu un 5 cm platu svītru ar vertikālu uzrakstu CJJ melnā krāsā;
- Uz kreisās piedurknes zem baltas svītras ir sportista pārstāvētās valsts ģerbonis vai karogs, kura izmērs ir 6 * 4 cm;
- uz labās piedurknes atļauts izvietot valsts federācijas Combat Ju-Jutsu vai kluba, kuru sportists pārstāv, logotipu.



Sacensību dalībnieka mugurpusē jābūt 35 cm garai un 25 cm augstai taisnstūra formas platei ar CJJIF logo un nosaukumu, sacensību dalībnieka valsts olimpisko saīsinājumu, uzrakstu National Team un CJJIF apstiprinātiem sacensību sponsoriem.



Aizliegts izmantot žiguli ar citu sporta veidu simboliku.

3.6.1. Sacensētājam, kurš tika izsaukts pirmais pirms ieiešanas sacensību zonā, jālieto sarkana josta, bet viņa pretiniekam - balta vai zila.

3.6.2. Sacensību dalībniekiem jābūt basām kājām vai jāvalkā mīksti apavi (ar tiesneša atļauju).

3.6.3. Dalībnieki nedrīkst nēsāt neko tādu, kas var radīt traumas, piemēram, gredzenus, kaklarotas, rokas pulksteņus, ķēdītes u. c.

3.6.4. Obligātie aizsardzības līdzekļi:

- **Pilna kombinācijas sadaļa:** Mutes un apakšstilba aizsargi: cirkšņa sargs, īpaši dūraiņi, kas sver ne mazāk kā 8 unces, gumijas stila mutes aizsargi (Full-Combat sacensībām), mīksta auduma stilā izgatavoti apakšstilbu un soļu aizsargi. Krūšu sargs jāvalkā zem biksēm. Var izmantot tikai apstiprinātus cimdus ar atvērtiem pirkstiem satvērienam, un tie nedrīkst būt bojāti. Cimdiem to lietošanas laikā jāievēro drošības noteikumi.



- **Cīņu tuvcīņas sekcija:** pārsējs (cirkšņa aizsardzība), mīksta apakšstilba aizsardzība.

3.6.5. Jauniešu, kadetu un junioru vecuma kategorijās (Full-Combat sacensībās) jāizmanto papildu aizsardzības līdzekļi:

Kadeti vecumā no 10 līdz 15 gadiem un junioriem - pārsējs (cirkšņa aizsardzība), īpaši triecienizturīgi cimdi, kas sver vismaz 8 unces, mīksta apakšstilba aizsardzība, ķivere ar atvērtu seju, cepure Full-Combat sadaļā, izvēles mīksta ķermeņa aizsardzība meitenēm; zēniem un meitenēm vecumā no 10 līdz 11 gadiem var izmantot ķiveri ar slēgtu seju.

3.6.6. Papildu aizsarglīdzekļi, kurus var izmantot pēc dalībnieka pieprasījuma, ja to atļauj sacensību nolikums: gumijas stila mutes aizsarglīdzeklis, elkoņa aizsarglīdzeklis.

aizsargs, kāju aizsardzības aprīkojums, kas pasargā dalībniekus no iespējamajiem bojājumiem. Kāju aizsarglīdzekļi nedrīkst saturēt nekādas cietas detaļas (t. i., plastmasas, metāla, bambusa u. c.).

3.6.7. Pirms sacensībām Gi un aizsardzības līdzekļi ir jāpārbauda un jāapstiprina centra tiesnesim vai sānu tiesnešiem.

3.7. Pārstāvjiem, treneriem un komandu kapteiņiem

Starpnieks starp tiesnešu komisiju un sacensību dalībniekiem ir komandas pārstāvis (vadītājs). Ja komandai nav īpaša pārstāvja, tā pienākumus pilda treneris vai komandas kapteinis.

Komandas pārstāvis ir atbildīgs par komandas dalībnieku disciplīnu un nodrošina viņu savlaicīgu ierašanos uz sacensībām.

Komandas pārstāvis piedalās izlozē, piedalās tiesnešu kolēģijas sanāksmēs, ja tās notiek kopā ar pārstāvjiem.

Komandas pārstāvim ir tiesības iesniegt rakstisku protestu galvenajam tiesnesim (skatīt pantu Protesti) vai tūlītēju protestu spēles pamatlaikā.

Komandas pārstāvim, trenerim un komandas kapteinim ir aizliegts iejaukties sacensību vadošo tiesnešu un pārstāvju prasībām.

Komandas pārstāvim sacensību laikā jāatrodas pārstāvjiem paredzētajā vietā.

Komandas pārstāvis (komandas treneris) nedrīkst darboties kā tiesnesis sacensībās, kurās sacenšas viņa komanda, un tādējādi darboties gan kā treneris (pārstāvis), gan kā tiesnesis.

Par pārkāpumiem komandas pārstāvi var atcelt no komandas vadības.

3.8. Sacensību rituāli

Tiesnesim, ieejot vai izejot no sava amata, jānostājas sacensību zonas malā un jāpieklanās. Tiesnesis atrodas laukuma (tatami) centrā.

Pirms spēles (sacensībām) pēc centra tiesneša signāla dalībnieki vispirms veic paklanīšanos viens otram, pēc tam vēršas pret galvenā tiesneša galdu un paklanās tiesnešu kolēģijai.

Pēc rezultāta, soda vai brīdinājuma paziņošanas sacensību dalībniekam, kurš ir uzrunāts, jāpielāgojas centra tiesnesim.

Gadījumā, ja kādam no konkurentiem ir jāgaida, kamēr mačs turpināsies (piemērs: gadījumā, kad viņa/viņas partnerim tiek sniegta medicīniskā palīdzība), konkurentam ir jādodas uz savas puses malu un jāsež uz ceļgaliem ar muguru pret sacensību zonas centru.

Pēc tam, kad sacensības ir pabeigtas un ir paziņots uzvarētājs, dalībniekiem ir jāizdara paklanīšanās un jāatstāj sacensību zona.

Ieejot vai izejot no sacensību zonas, dalībnieki veic paklanīšanos.

4. TIESNEŠU ŽŪRIJA

4.1. Tiesnešu žūrija

4.1.1. Sacensību tiesāšanai organizators izveido tiesnešu kolēģiju, kuras skaits ir atkarīgs no sacensību statusa.

4.1.2. Sacensību galveno tiesnešu kolēģiju veido: galvenais tiesnesis, galvenā tiesneša vietnieki (tatami galvenais tiesnesis), galvenais sekretārs, spēļu tiesnesis, tehniskie sekretāri (laika skaitītāji, informatori).

4.1.3. apkalpojošais personāls - komentētāji, ārsti, apsardze, komandants un citi.

4.1.4. Spēli tiesā tiesnešu komanda, kuras sastāvā ir: tatami galvenais tiesnesis, spēles tiesnesis, tehniskais sekretārs (taimeris, informators). Katram tatami jābūt piesaistītiem 2 spēļu tiesnešiem, kuri pēc tatami galvenā tiesneša komandas aizvieto viens otru spēļu tiesāšanā.

4.1.5. Spēles dalībnieku darbības vērtē spēles tiesnesis. Centrālā tiesneša darbību pastāvīgi uzrauga tatami galvenais tiesnesis.

4.1.6. Tiesnesim ir jābūt sporta tiesneša sertifikātam cīņas džudo džudo džutsu, jāzina šo noteikumu prasības, jānokārto sertifikācijas un eksāmeni par sacensību noteikumiem.

4.1.7. Tiesneša formas tērps sastāv no tumša uzvalka, kaklasaites, balta krekla, sporta apaviem. Ar galvenā tiesneša atļauju tiesnesis un sānu tiesneši var būt bez žaketes ar tauriņu kaklasaites vietā. Vasarā ir atļauts lietot tumšas bikses un polo krekliņus ar federācijas logotipiem un tiesneša nozīmīti.

4.2. Galvenais tiesnesis

Galvenais tiesnesis vada sacensības un ir atbildīgs rīkotājiestādes priekšā par noteikumu un nolikuma ievērošanu.

Galvenā tiesneša pienākumi:

- Nodrošināt gatavību sacensībām, ieskaitot telpas, aprīkojumu, instrumentus un nepieciešamo dokumentāciju;
- iecelt tiesnešus, kas svērs sacensību dalībniekus;
- veikt dalībnieku izlozi;
- apstiprināt sacensību grafiku;
- sadalīt tiesnešu grupas sacensību zonās
- pirms sacensībām rīkot tiesnešu komisijas sanāksmes ar komandu pārstāvjiem.
- paziņot sacensību grafiku un tiesnešu rotāciju.
- Organizēt ikdienas rezultātu sanāksmi, lai apspriestu konkursa norisi. Alternatīvi, plānot rezultātu sanāksmi atkarībā no apstākļiem.
- Veikt pasākumus, lai novērstu un, ja nepieciešams, labotu tiesāšanas kļūdas;
- Saskaņā ar sacensību noteikumiem galvenajam tiesnesim ir jāpaziņo lēmumi par strīdiem un sūdzībām no komandu pārstāvju puses.
- Apstiprināt finālistu pāru sastāvu un iecelt tiesnešu žūriju, kas tos aizvadīs un vērtēs.
- Novērtēt katru žūrijas tiesnesi saskaņā ar piecu ballu skalas sistēmu.

- Noteiktā termiņā iesniegt ziņojumu rīkotājiestādei.

4.2.1. Galvenā tiesneša tiesības:

- Atcelt sacensības, ja to norises vieta, aprīkojums vai inventārs neatbilst noteikumos izklāstītajām prasībām.
- Pārtraukt vai apturēt spēli vai sacensības, ja apstākļi kļūst nelabvēlīgi vai traucē normālu sacensību norisi.
- veikt izmaiņas sacensību grafikā vai programmā.
- mainīt dažu tiesnešu funkcijas, kas darbojas sacensību laikā.
- Atstādināt tiesnešus, kuri nespēj pienācīgi pildīt savus pienākumus vai ir pieļāvuši citas rupjas kļūdas vai pārkāpumus, kas visi būtu jāatzīmē ziņojumā.
- Brīdināt (vai atcelt) komandas pārstāvjus, trenerus vai komandu kapteiņus, kuri izrāda rupjību vai iesaistās nepamatotā strīdā ar tiesnešiem.
- Aizkavēt tehniskā izpildījuma vai spēles iznākuma paziņošanu, ja tiesnešiem rodas domstarpības, kā arī tad, ja galvenais tiesnesis nepiekrīt komisijas lēmumam, līdz tiek pieņemts galīgais lēmums.
- Ierobežot piekļuvi dalībniekiem, kuri neatbilst vecuma, kvalifikācijas vai ekipējuma prasībām, kas izklāstītas sacensību nolikumā.

Galvenajam tiesnesim nav tiesību mainīt vai grozīt sacensību nolikumu, kā arī viņš nevar atcelt vai mainīt tiesnešus spēles laikā.

Sacensību dalībniekiem, tiesnešiem, komandu pārstāvjiem un treneriem ir jāievēro galvenā tiesneša lēmumi.

Galvenā tiesneša funkcijas var nodot kādam no galvenā tiesneša vietniekiem vai sacensību zonas vadītājiem, ja galvenajam tiesnesim nepieciešams nodot savus pienākumus.

4.3. Galvenā sekretāre

Galvenais sekretārs vada sekretariātu un konkursu. Galvenais sekretārs:

- Svarēšanas laikā ir daļa no tiesnešu žūrijas.

- Piedalās konkursa izlozē
- izstrādā sacensību programmu un grafiku.
- Uzrauga sacensību ziņojumu noformēšanu.
- Sagatavo galvenā tiesneša rīkojumus un lēmumus.
- Iesniedz sacensību rezultātus galvenajam tiesnesim apstiprināšanai un galīgā ziņojuma sagatavošanai.
- Ar . atļauju no . vadītājs Tiesnesis, nodrošina . informāciju pārstāvjiem, komentētājiem un žurnālistiem.
- Pirms sacensību sākuma pārliecinās, ka visi dienas dalībnieki ir klāt un atbilst noteikumu prasībām.
- Iepazīstina dalībniekus ar sacensību programmu un grafiku.
- Informē dalībniekus par to, kādā secībā viņi ierodas sacensību zonā.
- paziņo galvenajam tiesnesim par neierašanos uz sacensībām un diskvalifikāciju.
- Vajadzības gadījumā var iecelt galvenā sekretāra vietnieku.

4.4. Tatami galvenais tiesnesis

1. Tatami galvenais tiesnesis, tiesājot spēli, atrodas pie tiesnešu galda un vada tiesnešu komandas darbu un:

- 1) ieceļ tiesnesi mačam uz tatami savā atbildības zonā un aizvieto spēles tiesnesi saskaņā ar grafiku vai, ja nepieciešams, atpūtas laikā;
- 2) kontrolē spēles tiesneša darbības un lēmumus. Ja spēles tiesnesis kļūdās, vērtējot dalībnieku darbības, vai pieņem lēmumus, kas nav pamatoti ar noteikumu prasībām, tatami galvenajam tiesnesim ir tiesības iejaukties un mainīt spēles tiesneša lēmumu vai atgriezt spēles gaitu iepriekšējā stāvoklī;
- 3) var dot komandu tehniskajam sekretāram sākt atpakaļskaitīšanu, veicot sāpīgu, slāpējošu satvērienu vai satvērienu;
- 4) spēles beigās tatami galvenais tiesnesis novērtē spēles tiesneša rīcību tiesnešu vērtēšanas žurnālā 5 ballu skalā;

- 5) ir tiesīgs aizkavēt tehniskās darbības novērtējuma vai cīņas rezultāta paziņošanu, ja viņš nepiekrīt mača tiesneša lēmumam, papildu apspriešanai un galīgā lēmuma pieņemšanai;
- 6) var izsaukt spēles dalībniekus uz tatami un iepazīstināt viņus, kā arī paziņot rezultātu;
- 7) reģistrē brīdinājumus un vērtējumus, kas tiek parādīti spēles tiesnesim.

4.5. Spēles tiesnesis

- 4.5.1. Atrodies sacensību zonā, vada cīņas gaitu, vērtē dalībnieku rīcību un nodrošina noteikumu ievērošanu.
- 4.5.2. Tiesnesis vada cīņu angļu, japāņu vai kādas valsts valodā.
- 4.5.3. Tiesnesis:
 - 4.5.3.1. Piedalās ir konkursa dalībnieku iepazīstināšana.
 - 4.5.3.2. Pirms cīņas sākuma pārliecinās, ka sacensību dalībnieki atbilst visiem nepieciešamajiem ekipējuma standartiem.
 - 4.5.3.3. Pirms cīņas sākuma tiesnesis dod komandu "Ieņemt savas vietas", lai dalībnieki varētu ieiet sacensību zonā.
 - 4.5.3.4. Tieši pirms cīņas sākuma un tās noslēgumā dod komandu "Loks" ("Ray"), lai sacensību dalībnieki ieņemtu loku.
 - 4.5.3.5. Komanda "Cīņa" ("Hajime"), lai sāktu cīņu vai atsāktu cīņu pēc bremzēšanas vai aizturēšanas.
 - 4.5.3.6. aptur vai pārtrauc cīņu ar komandu "Stop" ("Yame").
- 4.5.4. Cīņa tiek apturēta šādās situācijās:
 - 4.5.4.1. Ja dalībnieki atrodas ārpus sacensību zonas.
 - 4.5.4.2. ja dalībnieki nav pietiekami aktīvi un, šķiet, nemēģina veikt reālas tehniskas darbības.
 - 4.5.4.3. ja kādam no dalībniekiem nepieciešama medicīniskā palīdzība. Šādā gadījumā ir nepieciešams žests "Stop the Time".

- 4.5.4.4. Ja tiek konstatēti jebkādi pārkāpumi sacensību dalībnieka formas tērpā vai aprīkojumā.
- 4.5.4.5. Ja dalībnieks ir pārkāpis noteikumus vai mēģina izpildīt aizliegtu kustību, par ko nepieciešams brīdinājums.
- 4.5.4.6. Ja laika skaitītājam beidzas konkrētajai cīņai atvēlētais laiks.
- 4.5.4.7. ja to pieprasa sacensību zonas vadītājs.
- 4.5.4.8. ja to pieprasa rezultātu noteicējs un ja tam piekrīt tiesnesis.
- 4.5.4.9. Ja dalībnieks lūdz apturēt cīņu un tiesnesis tam piekrīt.
- 4.5.4.10. Ja tiesnesim nepieciešama konsultācija situācijās, kas nav paredzētas noteikumos.
- 4.5.4.11. Ja dalībnieks piekāpjas, kad tiek turēts vai žņaudzēts.
- 4.5.4.12. Ja dalībnieks tiek nokautēts.
- 4.5.4.13. Ja ir acīmredzama viena dalībnieka pārsvara.
- 4.5.4.14. Ja tiek pieņemts lēmums izslēgt dalībnieku vai viņu diskvalificēt.
- 4.5.4.15. Kad tiek paziņoti cīņas rezultāti, tiesnesis nostājas sacensību zonas vidū un ar augšup vērstu rokas žestu norāda uz uzvarētāju.
- 4.5.5. Ja cīņas laikā kāds no dalībniekiem tiek atrasts ārpus Sacensību zonas, Tiesnesis aptur cīņu un liek dalībniekiem atgriezties Sacensību zonas vidū, dod komandu "Iziet" ("Dzohai"), kam seko brīdinājums attiecīgajam dalībniekam.
- 4.5.6. Ja dalībnieks izpildīja aizliegtu kustību aizsardzības laikā, tiesnesis neaptur cīņu, bet gan pieprasa attiecīgajam dalībniekam pārtraukt attiecīgās kustības izpildi un izsaka mutisku brīdinājumu.
- 4.5.7. Ja kāda no pusēm sitiena, metiena vai citu tehnisku darbību rezultātā kādu laiku nav spējusi turpināt cīņu, tiesnesim jāaptur cīņa un skaļi un skaidri jāsāk pa sekundēm skaitīt, pārmaiņus iztaisnojot paceltas labās rokas pirkstus. Tiesnesim jāturpina skaitīt no viens līdz pieci, uzmanīgi vērojot puses stāvokli:
- pirms skaitīšanas tiesnesim jānosūta puse, kas uzbruka, uz savu sākotnējo vietu laukuma centrā un jāsāk atpakaļskaitīšana;

ja pusei izdodas atgūties līdz "četriem", tiesnesis dod komandu turpināt cīņu. Saņemot otro nokautu, tiesnesis piešķir pretiniekam uzvaru;

ja puse nav paspējusi atgūties līdz "pieciem", tiesnesis paziņo par pretinieka uzvaru.

4.5.8. Ja viens no dalībniekiem atstāj sacensību zonu, lai meklētu medicīnisko palīdzību, tiesnesim jānosūta otrs dalībnieks uz starta pozīciju paklāja centrā, sēžot uz ceļgaliem ar muguru pret centru.

4.5.9. Reģistrē sportistu aktīvās darbības regulārā laikā, lai ar tiesnešu lēmumu noteiktu viena sportista uzvaru. Šādas aktīvas darbības tiek uzskatītas par:

- amplitūdas metiens ar abu kāju atdalīšanu no grīdas (juka rezultāts);
- metiens ar apgāšanos ar sekojošu fiksāciju uz muguras uz 3 sekundēm (jukka rezultāts);
- trieciens, kura rezultātā pretinieks tika nokauts (Wazaaari rezultāts);
- nepārprotami mēģinājumi veikt sāpīgu vai slāpēšanas tehniku 20 sekunžu laikā (kad tiek skaitīts laiks) (jukka rezultāts);
- divkāšs brīdinājums (jukka score pretiniekam);
- viens brīdinājums par pasīvu cīņu (jukka punkti pretiniekam).

4.5.10. Kad kāds no sportistiem ņemas pie izteikti sāpīga vai slāpēšanas paņēmiena, viņš dod komandu fiksēt tā izpildes laiku (ne ilgāk kā 30 sekundes).

4.5.11. Par sportistu vai komandu pārstāvju rupju nesportisku uzvedību, kā arī par protestu iesniegšanas noteikumu pārkāpšanu mutiskas emocionālas tiesnešu lēmumu pārsūdzēšanas veidā var vienlaicīgi parādīt brīdinājumu sportistam un pārkāpēja komandas pārstāvim, bet atkārtota pārkāpuma gadījumā diskvalificēt abus.

4.5.12. Gadījumos, kad tiesnesis kļūdaini apturējis cīņu sāpīga vai slāpējoša satvēriena izpildes laikā, tādējādi liedzot vienam no sportistiem ar šo tehnisko darbību pabeigt cīņu ar uzvaru, ar visas tiesnešu kolēģijas lēmumu vai sacensību galvenā tiesneša lēmumu viņam ir pienākums atcelt savu lēmumu.

un atgriezt sportistus tajā pašā pozīcijā (Sono Mama), dodot viņiem iespēju atstrādāt atlikušo laiku, lai pabeigtu šo tehnisko darbību.

4.6. Tehniskais sekretārs (laika mērītājs, informators)

4.6.1. Tehniskais sekretārs atrodas pie sacensību norises vietas galvenā tiesneša galda un:

- vada datorprogrammu un tajā reģistrē spēles tiesneša rezultātus un brīdinājumus sportistiem;
- reģistrē spēles sākumu un beigas, ieslēdz hronometru un pēc spēles tiesneša komandas kontrolē spēles laiku, informē spēles tiesnesi par laika ritējumu;
- dod signālu par reģistrēšanai nepieciešamā laika beigām;
- apstādina laiku uz tablo spēles laikā, aptur hronometru pēc tiesneša žesta "Stop time" un atkal to iedarbina pēc komandas "Fight";
- kontrolē medicīniskās palīdzības sniegšanas laiku un sportista novēlotu ierašanos sacensību norises vietā pēc pirmā izsaukuma;
- pēc spēles tiesneša vai sacensību norises vietas galvenā tiesneša komandas kontrolē sāpīgas vai slāpējošas tehnikas izpildes laiku;
- pēc spēles beigām reģistrē uzvarētāju;
- ja protokolus glabā papīra formātā, ieraksta informāciju par spēli attiecīgajās tiesneša protokola ailēs;
- ja nepieciešams, izdara paziņojumu un izsauc sportistus uz laukumu.

4.6.2. Dalībnieka izstāšanos no spēles par citu šo noteikumu pārkāpumu protokolā atzīmē ar zīmi (X); ja dalībnieks izstājas no sacensībām spēles laikā, izmanto zīmi (X) ar paskaidrojumu "trauma" vai "noteikumu pārkāpums".

4.6.3. Ja dalībnieks neierodas uz spēli, viņš tiek izslēgts no sacensībām. Pret viņa uzvārdu tiek rakstīts vai nu "n/a" (nav klāt), vai "med" (ārsts izņēma).

4.6.4. Vietu tehniskie sekretāri vai galvenie tiesneši var pārstāvēt vietas tiesnešu komandu, izsaukt uz spēli un iepazīstināt ar nākamo dalībnieku pāri, paziņot tehniku vērtējumus spēles laikā, bet pēc tās beigām - rezultātu. Viņi var paziņot sacensību norises programmu un kārtību, iepazīstināt ar nākamās spēles dalībniekiem, izskaidrot individuālos noteikumus un paziņot spēles rezultātu.

4.7. Sacensību ārsts.

- 4.7.1. Sacensību ārsts (turpmāk tekstā - ārsts) ir tiesnešu kolēģijas sastāvā kā galvenā tiesneša vietnieks medicīnas jautājumos.
- 4.7.2. Ārsts ir arēnas uzraudzības komitejas loceklis.
- 4.7.3. Ārsts nodrošina veidlapu pareizību un dod atļauju dalībniekiem piedalīties sacensībās.
- 4.7.4. Ārsts ir klāt dalībnieku svēršanā un veic medicīnisko pārbaudi (medicīniskā apskate u. c.).
- 4.7.5. Ārsts nodrošina sanitāro prasību ievērošanu sacensību norises vietās.
- 4.7.6. Veic medicīnisko novērtēšanu un uzrauga sacensību dalībniekus sacensību laikā.
- 4.7.7. sniedz medicīnisko palīdzību ārpus laukuma vai sacensību zonā, pieņem lēmumu par to, vai cīņa var turpināties, un informē galveno tiesnesi par savu lēmumu (iesniedzot galvenajam tiesnesim medicīnisko izziņu).
- 4.7.8. Pēc sacensību beigām iesniedz ziņojumu par sacensību medicīniskajiem un sanitārajiem apstākļiem un atzīmē visus saslimšanas un traumu gadījumus.

4.8. Sacensību komandants

Sacensību komandants ir atbildīgs par sacensību vietu savlaicīgu sagatavošanu un noformēšanu, dalībnieku un skatītāju drošību un uzturēšanu, radioiekārtu telpu, kārtības uzturēšanu sacensību laikā, kā arī nodrošina visus nepieciešamos pasākumus saskaņā ar galvenā tiesneša norādījumiem. Sacensību komandants ir atbildīgs par speciālā aprīkojuma un ekipējuma sagatavošanu un piemērotību sacensībām.

4.9. Tiesnešu žesti un balss komandas.

№	Žests	Žestu apraksts
1	Ievads dalībnieku	Stāvēt ar seju pret tiesnešu galdu un simetriski ar attiecībā pret attiecībā pret . dalībniekiem. Kamēr iepazīstinot ar dalībnieku, izstiepj taisnu roku viņa virzienā.
2	"Dalībnieki vi etās"	Ar taisnām rokām un vertikāli atvērtām plaukstām viņš norāda uz vietām laukuma centrā, kas paredzētas cīņas sākumam.
3	Apsveikums ar paklanīšanos "Ray"	Norāda uz dalībniekiem un pēc tam, saliecis rokas elkoņos, rāda pirkstus viens pret otru (plaukstas vērstas uz leju, apakšdelmi paralēli ar grīdu) un paziņo: "Loks" ("Ray").
4	Gatavs cīnīties vai ņemt pārņemt	Stājas kreisās rokas stājā, paceļ rokas ar saspiesti dūri krūšu līmenī (kreisā roka priekšā).
5	Cīņas sākums	Paceļ atvērtu labās rokas plaukstu pie tembra, izdara vertikālu ciršanas žestu ar plaukstu uz priekšu starp sportistiem, paziņojot "Cīņa" vai "Hajime".
6	Pārtrauc vai pārtrauc cīņu ("Yame")	Paceļ roku pret personu, ar plaukstu uz priekšu, pirkstiem taisni uz augšu, paziņojot: "Stop" ("Yame").
7	Iziešana ārpus vietas	Rādītājpirksta attēlošana gaisā ar diviem perpendikulāriem līnijām, kas simbolizē izeju ārpus objekta, paziņo "Dzogay" jeb "Iziet".
8	Brīdinājums diskvalifikācija un	Novieto dalībniekus viņu vietās, pagriežoties pret vainīgo, rāda secību ar rādītājpirkstu: 1. un pasludina "Shido" jeb "pirmais brīdinājums"; 2. virzienā uz stumbra vidu un pasludina "Chui" jeb "brīdinājums".

		"otrais brīdinājums"; 3. uz galvu un paziņoja: "Hansoku Make" vai "Diskvalifikācija", pēc tam norādot uz virzienu ārpus vietas ar prasību atstāt to.
9	Apstāšanās laiks	Uzlieciet vienas rokas pirkstus uz otras rokas plauksta locītavas. rokas plaukstu, kas atrodas krūšu priekšā, ar plaukstu uz leju.
10	Atpakaļskaitīšanas sākums, veicot aktīvu tehnisko darbību on zemē	Paceļ taisnu roku, kas savilkta plaukstā paralēli zemei ar pirkstiem uz leju. Ar otras rokas pirkstiem viņš secīgi rāda sekunžu skaitu, kas pagājušas kopš tehniskās darbības sākuma.
11	5 sekunžu atpakaļskaitīšana, kad sportisti apstājas uz zemes	Atverot plauksta pirkstus, kas saspiesti dūrē, viņš secīgi rāda sekunžu skaitu, kas pagājušas, kopš sportisti apstājušies uz zemes, pēc tam viņš atgriež sportistus sākotnējā pozīcijā. cīņas sākumstāvoklī.
12	Sportistu atgriešanās cīņas sākumstāvoklī	Ja cīņa tika pārtraukta stāvus, viņš ar abām plaukstām uz tatami centru parāda žestu "dalībnieki vietās", ja cīņa notiek uz zemes, viņš ar abām plaukstām uz augšu parāda kustību no apakšas uz augšu un tad uz centru "dalībnieki vietās", pēc tam viņš izdara žestus "gatavs cīņai". un "cīņas sākums".
13	Ja uzvarētājs netiek noskaidrots pamatlaikā vai papildlaikā vai ja netiek veikta aktīva tehniskā darbība ieskaita	Krusto taisnas rokas no apakšas ar plaukstām pret sevi, pēc tam izpleš tās uz sāniem
14	Cīņas tiesneša signāli par aktīvas tehniskās darbības reģistrēšanu	Ja mača tiesnesis vai tatami galvenais tiesnesis pamana aktīvu tehnisko darbību (pēdējais par to var signalizēt mača tiesnesim), viņi rāda šādus žestus sportistam, kurš veica aktīvo darbību; Rezultāts "Ippon" - pacelta roka uz augšu; "Waza-ari" - roka uz sāniem 90 grādu leņķī; "Yukka" - roka zemāk 45 grādu leņķī.
15	Paziņojums	Abas puses nostājas savās vietās un paziņo

	uzvarētājs	uzvarētājs, lai paceltu uzvarētājam tuvāko roku no krūtīm. uzvarētāja galvas virzienā.
--	------------	---

Piezīme: Visi žesti jāparāda aptuveni 3 sekundes. Vispirms tiek parādīta darbība un atbilstošs novērtējums, novērojums vai brīdinājums.

5. SACENSĪBU APRĪKOJUMS

5.5. Sacensību zona.

5.5.1. Sacensību zona ir sadalīta divās zonās: sacensību zona un tehniskā zona. Sacensību zona sastāv no noteikta standarta mīksta seguma - tatami. Tatami ir mīksts segums, kas sastāv no atsevišķām loksnēm, kuras cieši apvilktas ar vinila virsmu, vai arī tas var būt izgatavots no mīksta vinila materiāla, kas ir savienots kopā. Vienas tatami loksnes izmēriem jābūt 2x1 metrs vai 1x1 metrs, un tās biezumam jābūt šādam 0,04 vai 0,05 metri.

5.5.2. Sombat Ju-Jutsu sacensības var rīkot uz matatami, kas sastāv no darba zonas un drošības zonas. Darba zona nedrīkst būt mazāka par 6x6 metriem un lielāka par 8x8 metriem. Drošības zona ir izklāta pa darba zonas perimetru, un tai jābūt citā krāsā. Drošības zonas izmēram jābūt vismaz 1 metrs, starptautiskās sacensībās - vismaz 2 metri ap paklāju darba zonu.

5.5.3. Sacensību zonai ir jābūt ieskautai tehniskā laukuma vietā ar



platums vismaz 1 metrs, starptautiskās sacensībās - vismaz 2 metri.

5.6. Sacensību inventārs.

- 5.6.1. Skaņas signālu (parasti gongu) var atskaņot ar jebkuru skaņu sistēmu, taču tam jābūt pietiekami skaļam.
- 5.6.2. Svēršanas svāriem jābūt precīziem.
- 5.6.3. Skaitītājam jābūt ar ierīci, kas apstādina un ieslēdzas bez liecības atiestatīšanas līdz cīņas beigām.
- 5.6.4. Dalībnieku un viņu pārstāvju informēšanai ir jābūt klāt informācijas galdam. Sekretāram ir jāpaziņo šī galda izmēri un izmantotie materiāli.
- 5.6.5. Komandu pārstāvji nodrošina savus sportistus ar sarkanām vai baltām (zilām) jostām, kā arī ar citu nepieciešamo ekipējumu atkarībā no sacensību sadaļas (vismaz 8 unces smagus atklātus cimdus, ķiveres, mutes aizsargus, cirkšņu un apakšstilbu aizsargus).

5.7. Sacensību prasības.

- 5.7.1. Sacensību laukumam jābūt apgaismotam no augšas, izmantojot atstarojošus vai izkliedējošus gaismas ķermeņus. Dabiskās gaismas koeficientam jābūt vismaz 1:6.
- 5.7.2. Ja sacensības notiek telpās, tajās jāuztur temperatūra no 15 līdz 25 grādiem pēc Celsija. Ventilācijas sistēmai jāmaina gaisa daudzums trīs reizes stundā.
- 5.7.3. Ja sacensības notiek ārā, āra temperatūrai jābūt no 15 līdz 25 grādiem pēc Celsija, un sacensību zonai jābūt aizsargātai no tiešiem saules stariem.

6. TIESNEŠU TIESĀŠANAS NOTEIKUMI

6.5. Spēles saturs

Ir atļauts veikt metienus, sāpīgus un dusošus trikus, sitienus un sitienus ar kājām, imitētus sitienus, kā arī citas uzbrukuma un aizsardzības darbības noteiktās dalībnieku pozīcijās.

6.1.1. Dalībnieku stāvoklis:

6.1.1.1. Dalībnieku stāvoklis stāvus - sportista stāvoklis, kurā viņš pieskaras paklājam tikai ar kājām (stāv uz kājām).

6.1.1.2. Parterre - sportista pozīcija, kurā viņš ar kādu citu ķermeņa daļu pieskaras paklājam (vai balstās ar savu ķermeņa svaru uz pretinieka, kas guļ uz zemes uz muguras), izņemot pēdas.

6.1.2. Metieni:

Par metienu uzskata dalībnieka darbību, kuras rezultātā pretinieks zaudē līdzsvaru un nokrīt uz paklāja, uz muguras, uz sāniem vai uz vēdera, ar sekojošu fiksāciju un finiša imitāciju. Metienus iedala amplitūdas metienos ar divu kāju atdalīšanu un zemos metienos:

- Amplitūdas metieni ar divu kāju atdalīšanu no paklāja ir tad, kad viens no dalībniekiem ar tehnisku darbību pārceļ pretinieku no stāvus stāvokļa uz zemi, kā rezultātā divas kājas no zemes nokļūst gaisā un pretinieks nokrīt uz muguras vai sāniem. Ja pretinieks nokrīt uz vēdera, metienu ieskaita sekojošās pretinieka fiksācijas laikā pozīcijā uz vēdera uz trīs sekundēm un bezkontakta imitācijas pabeigšanas no augšas uz mugurkaula;

- Par zemu metienu uzskata metienu, kurā viens no dalībniekiem pārvieto otru no stāvus stāvokļa uz zemes, neizraujot abas kājas, pretiniekam krītot uz muguras, sāniem vai vēdera, ar sekojošu fiksāciju un bezkontakta imitāciju ar pabeigšanu no augšas mugurkaulā.

Par metienu tiek uzskatīta arī darbība, kurā aizsargājamais dalībnieks pārņem iniciatīvu un met pats, mainot uzbrucēja kritiena raksturu vai virzienu.

6.1. 3. Sāpīgi un slāpējoši paņēmieni.

6.1.3.1. Sāpīga satveršanas tehnika ir - pretinieka rokas, pēdas, plaukostas, plaukostas locītavas, pleca vai kājas satveršana, kas ļauj: saliekt (svira) vai rotēt locītavā (mezgls), pārkāpt cīpslas vai muskuļus (pārkāpums) un liek pretiniekam atzīt sevi par sakautu. Metodes ietver jebkuru darbību / tehniku, kas nav īpaši minēta 6.12. punktā "Aizliegtās metodes un darbības".

6.1.3.2. Dusiņāšana tiek uzskatīta par mehānisku

elpošanas un asinsrites orgānu saspiēšana ar saspiēšanu, kuras rezultātā pretinieks dod signālu par padošanos vai sāk zaudēt samaņu. Pie šiem paņēmiem pieskaitāma jebkura darbība/tehnika, kas nav īpaši minēta 6.12. punktā. "Aizliegtās metodes un darbības".

6.1.3.3. Sāpīgs vai slāpējošs turējums tiek veikts 30 sekundes un turpinās arī pēc cīņas beigām, un tiesneši to ieskaita pēc pretinieka padošanās signāla.

6.1.3.4. Kimono un visu tā materiālu, ieskaitot atlokus, var izmantot, lai iesprostotu, apsargātu, pakļautu un nožņaugtu/nodusiņātu pretinieku.

6.1.4. Sitieni un sitienu imitācija.

6.1.4.1. Triecienus veic ar rokām un kājām (tostarp ceļgaliem) to veikšanai atļautajās vietās. Tiek vērtēti tikai precīzi punktēti sitieni, kuru rezultātā tiek zaudēts līdzsvars papildlaikā vai nav iespējams turpināt cīņu ilgāk par 3 sekundēm.

Atļautie sitieni:

- pilnvērtīga cīņa ar rokām un kājām uz pretinieka galvu, ķermeni, kājām; ar ceļgaliem un elkoņiem uz pretinieka ķermeni un ekstremitātēm; sitiens ar āmuru ir atļauts vecuma kategorijā virs 18 gadiem.

- Tuvo cīņu sekcijā drīkst izdarīt sitienus tikai satvērienā, ar kājām, ceļgaliem un elkoņiem uz pretinieka ķermeni un ekstremitātēm.

Aizliegti sitieni:

- sitieni ar ceļgaliem, elkoņiem, pirkstiem, galvu un ar cimdiem neaizsargātu rokas daļu pret pretinieka galvu;
- jebkurš sitiens mugurkaulam, kaklam un tiešie sitieni pretinieka locītavām.

6.1.4.2. 2 **Noslēdzošo sitienu imitācija** tiek vērtēta tikai tad, ja tā ir izpildīta precīzi, ar plašu amplitūdu un ķermeņa svara pārnesanu sitienā uz tatami, skaidri (pretiniekam pilnībā fiksējoties uz tatami uz muguras, sāniem vai vēdera) uz neaizsargātas virsmas, vismaz trīs reizes. Ja pretiniekam izdevies nosegties ar elkoņiem, imitācija netiek ieskaitīta. Tiek vērtēta apdares sitienu imitācija ar roku.

tikai tad, ja dalībnieks, kas uzbrūk pretiniekam, ir stabilā dominējošā stāvoklī stāvus vai ceļos, bet pretinieks atrodas guļus stāvoklī uz tatami uz muguras, sāniem vai vēdera.

Noslēdzošo sitienu imitācija tiek veikta no šādām pozīcijām:

- no stāvokļa, sēžot uz pretinieka vēdera vai krūtīm no augšas, kad pretinieks guļ uz muguras, viņa galva ir nekustīga, neaizsargāta un cieši piespiesta pie grīdas (finiša sitiena imitācija tiek veikta ar dūri vai elkoni blakus pretinieka galvai uz tatami); - no stāvokļa, sēžot uz pretinieka muguras no augšas, kad pretinieks guļ uz vēdera, viņa mugurkauls ir nekustīgs un neaizsargāts (finiša sitiena imitācija tiek veikta bez kontakta ar leku pretinieka muguras virzienā); - no stāvokļa, kad pretinieks atrodas uz sāniem no pretinieka muguras vai galvas, fiksējot pretinieka ķermeni ar elkoņiem no augšas, kad pretinieks atrodas uz sāniem vai muguras, viņa mugurkauls vai galva ir fiksēta un neaizsargāta (fināla sitiena imitācija tiek veikta bez kontakta ar leku pretinieka mugurkaula vai galvas virzienā).

6.1.5. Pretinieka turēšana uz muguras ir:

Pretinieka turēšana uz muguras 10 sekundes, ja vairāk nekā 50 procenti pretinieka mugurkaula ir piestiprināti pie paklāja un turētājs, kas tur pretinieku tur krūtīm vai sāniem, atrodas pret turētā pretinieka krūtīm. Turēšana netiek ieskaitīta, ja aizsargājošais sportists ar abām kājām tur kādu pretinieka ķermeņa daļu vai ar abām rokām tur uzbrūkošā sportista kaklu un galvu.

6.6. Cīņas sākums un beigas.

6.6.1. Pirms cīņas sākuma dalībnieki nostājas sacensību zonas malās.

6.6.2. Sacensību dalībnieks, kurš tiek izsaukts pirmais (dalībnieks ar sarkano jostu), stāv pa labi no tiesneša, bet viņa pretinieks (ar balto vai zilo jostu) - pa kreisi no tiesneša. Ieejot vai izejot no sacensību zonas, dalībniekiem ir jāpiekļaujas.

6.6.3. Pirms cīņas sākuma pēc tiesneša komandas dalībnieki ieņem savas vietas Sacensību zonas centrā un pēc komandas "Bow" vai ("Ray") paklanās tiesnesim un viens otram.

6.6.4. Pēc tiesneša komandas cīņa beidzas.

6.6.5. Pēc cīņas beigām dalībnieki ieņem tās pašas vietas Sacensību zonā, kurās viņi atradās pirms cīņas sākuma, un gaida rezultātu paziņošanu. Pēc uzvarētāja paziņošanas viņi paklanās tiesnesim un viens otram un atstāj sacensību zonu.

6.6.6. Vērtēšanai tiek ņemts vērā metiens vai sitiens, kas veikts tajā pašā laikā, kad atskanējis cīņas beigu signāls.

6.7. Cīņas gaita un ilgums.

6.7.1. Cīņas ilgumu nosaka Noteikumi, ievērojot šādas robežas:

1) pieaugušajiem un junioriem - 3-5 minūtes + 15 sekundes. Pieaugušajiem un junioriem galvenais cīņas laiks ir 3 minūtes, papildu laiks 2 minūtes ilgst līdz pirmajai aktīvai tehniskai darbībai. Ja nav iespējams noteikt uzvarētāju pamatlaikā un papildlaikā, tiek dotas vēl 15 sekundes papildlaika - Zelta punktu raunds. Ja uzvarētāju neizdodas noteikt ne galvenajā, ne papildlaikā, ne arī Zelta rezultāta raundā - abi cīnītāji tiek diskvalificēti;

2) kadeti un bērni cīņas laiks ir 2-4 minūtes + 15 sekundes. Galvenais laiks ir 2 minūtes, papildu laiks līdz pirmajai aktīvai tehniskai darbībai ir 2 minūtes. Nepieciešamības gadījumā otrais papildu laiks ir 15 sekundes - Zelta punktu raunds. Jaunākiem spēlētājiem vecumā no 8 līdz 11 gadiem ir iespējams noteikt galveno laiku - 2 minūtes, un papildu laiku līdz pirmajai aktīvai tehniskai darbībai - 1 minūti.

6.7.2. Cīņas atskaite sākas ar tiesneša pirmo komandu "Cīņa" ("Hajime"). Tiesnesis pārtrauc cīņu, kad ir beidzies raunda laiks, un pēc tehniskā sekretāra signāla par cīņas laika beigām viņš dod komandu "Stop laiks" ("Mate"). Tiesnesis neaptur cīņu pēc laika beigām gadījumos, kad

sāpīga vai slāpējoša satvēriena izpilde vai turēšana uz zemes turpinās līdz brīdim, kad ir beidzies šo tehnisko darbību veikšanai paredzētais laiks vai pretinieks dod padošanās signālu.

6.7.3. Tiesneša "Stop Time" pārtraukumu laiks, ko pavada žests, netiek ieskaitīts cīņas neto laikā.

6.7.4. Gadījumos, kad pretinieki zemē 10 sekunžu laikā nemaina pozīciju un šajā laikā neveic tehnisku darbību, tiesnesis pārtrauc cīņu un atgriež sportistus sākuma pozīcijā tatami centrā.

6.7.5. Mača laikā dalībniekiem nav atļauts atstāt arēnu bez tiesneša atļaujas. Ja nepieciešams, dalībnieks pēc tiesneša norādījuma var atstāt arēnu, lai sakoptu savu tērpu (ekipējumu).

6.8. Cīņu skaits.

6.8.1. Ja sacensības ilgst vienu dienu, cīņu skaits pieaugušajiem nedrīkst pārsniegt astoņas (8).

6.8.2. Ja sacensības ilgst ilgāk par vienu dienu, pieaugušo cīņu skaits nedrīkst pārsniegt piecas (5).

6.8.3. Jauniešiem sacensības nedrīkst ilgt ilgāk par vienu dienu, un cīņu skaits nedrīkst pārsniegt sešas (6).

6.8.4. Starp cīņām jābūt vismaz 15 minūšu atpūtai un vismaz 20 minūšu atpūtai pirms pusfināla vai fināla cīņām.

6.9. Cīņu rezultāti un vērtēšana

6.9.1. Cīņas rezultāts var būt viena dalībnieka uzvara un otra zaudējums, kā arī abu dalībnieku zaudējums.

6.9.2. Uzvaru var piešķirt šādā secībā:

- 1) skaidra uzvara (pamatlaikā vai papildlaikā);
- 2) ar brīdinājumiem pamatlaikā (sodi par neatļautām darbībām vai iziešanu ārpus laukuma robežām);

- 3) pēc pirmās aktīvās darbības papildlaikā;
- 4) pēc aktivitātes pārsvara (rezultāta) cīņas pamatlaikā;
- 5) pēc Zelta punktu kārtas rezultāta.

6.10. Pilna uzvara

Tiek piešķirta pilnīga uzvara (Ippon):

par sāpīgu vai slāpējošu darbību veikšanu, nokautu, atkārtotu nokautu; gadījumos, kad dalībnieks ir acīmredzami pārāks;

ja pretinieks ir izslēgts no spēles vai diskvalificēts;

ja maču nevar turpināt (noraidījums, prombūtne, ārsta vai pārstāvja noraidījums).

bezkontakta simulācijas sitieni pa galvu vai mugurkaulu, pilnībā kontrolējot pretinieku uz zemes, ja pretinieks nespēj aizsargāt sevi no uzliktā sitiena.

Dusināšanas darbība tiek ieskaitīta, ja viens no dalībniekiem, viņu dusinot, dod padošanās signālu vai liecina par sāpīgu zudumu.

Sāpinoša darbība tiek ieskaitīta, ja viens no dalībniekiem roku, kāju, plaukstu, plaukstu locītavas, pleca vai kājas satveršanas laikā signalizē par padošanos vai tiesnesis nosaka precīzu sāpju veikšanu, kuru turpmāka izpilde radītu risku sportista traumas iespējamībai, un aptur cīņu pirms padošanās signāla. Tiesnesis var apturēt cīņu, ja dalībnieki ir jaunieši vai bērni un cīņas turpināšana var izraisīt traumas.

Padošanās signāls ir:

- kad sportists ar roku divas reizes skaidri un acīmredzami piesit ar roku pretiniekam, zemei vai sev pašam;
- kad sportists divas reizes ar kāju pieskaras zemei, ja pretinieks ir iesprūdis ar rokām;
- kad sportists mutiski atkāpjas no spēles, pieprasot tās pārtraukšanu;
- ja sportists kliec vai izdod skaļu skaņas signālu, paužot sāpes, kamēr viņš ir iesprostots apakšsacīkstē;

- ja tiesnesis konstatē, ka turēšanas laikā sportists var tikt nopietni fiziski ievainots;
- jaunāko bērnu vecuma kategorijās no 8 līdz 11 gadiem sāpīgu un dusinošu paņēmienu veikšanu vērtē, ja pretinieks nepārprotami pāriet uz fiksētu izstieptas vai savilkta locītavas pozīciju vai nepārprotami fiksē pretinieka kaklu ar dusinošu paņēmienu.

Nokautu ieskaita, ja viens no dalībniekiem sitiena, metiena vai citu tehnisku darbību rezultātā nespēj turpināt cīņu 5 sekundes.

Atkārtotu nokautu ieskaita, ja viens no dalībniekiem trieciena, metiena vai citu tehnisku darbību rezultātā pēkšņi nespēj turpināt cīņu 3 sekundes.

Skaidrs pārsvars - ja cīņas laikā viens no dalībniekiem demonstrē vēlmes turpināt cīņu zudumu vai uzbrukums tiek veikts vienpusēji bez pretinieka reakcijas ilgāk par 5 sekundēm, vai viens no sportistiem veic 5 vai vairāk precīzus sitienus pretinieka neaizsargātajā galvā bez reakcijas viņa pusē, cīņa tiek pārtraukta un dominējošajam sportistam tiek piešķirta uzvara skaidra pārsvara veidā.

Sitienu imitācija (pabeigšana) - ja cīņas laikā viens no dalībniekiem zemes pozīcijā tika fiksēts uz otru pusi, fiksācijas rezultātā nespēj aizsargāt dzīvībai svarīgos orgānus un mainīt ķermeņa stāvokli un trīs reizes skaidri imitē sitienus pa galvu vai mugurkaulu (vai pie galvas vai mugurkaula Matā) ar rokām elkoņiem vai ceļgaliem. Šī imitācija tiek vērtēta kā pilnīga uzvara, sitieni mugurkaulam vai ceļgaliem un elkoņiem pa galvu - noved pie dalībnieka batu diskvalifikācijas. Imitāciju NEVĒRTĒ - ja otrs dalībnieks aktīvi bloķē taktētāja puses kājas vai rokas torsu vai ekstremitātes un puses sitēja smaguma centrs nenodrošina bloķēšanas efektu uz aizsargājamā objekta dalībnieku. Ja uzbrūkošās puses smaguma centrs pārvietots uz pretinieka galvu un rada bloķēšanas efektu uz pretinieku, kā rezultātā uzbrūkošā dalībnieka kāju vai roku fiksācija nerada aktīvas aizsargājošas darbības, kas aizsargā, tiek novērtēta bojāejas imitācija.

Izstāšanās no spēles vai diskvalifikācija - notiek pēc trīs brīdinājumiem pusei par aizliegtām darbībām vai iziešanu ārpus laukuma. Pēc jebkuras nelikumīgas darbības, kuras rezultātā tiek ievainots pretinieks.

Dalībniekiem ir atļauts notriekt pretinieku ārpus sitienu vai sitienu vietas, kā rezultātā pretinieks tiek sodīts ar brīdinājumu par iziešanu. Par izsitienu nevar uzskatīt pretinieka izstumšanu ārpus laukuma ar abām rokām vai piekļuvi savstarpējai sagrābšanai.

6.7. Uzvara papildlaikā pirms pirmās aktīvās darbības

Pēc primārā un sekundārā laika tiek norādīts laiks līdz pirmajai aktīvai darbībai.

Papildus visām aktīvajām darbībām, kas nodrošina skaidru uzvaru papildlaikā, par aktīvām darbībām tiek uzskatītas arī šādas darbības:

- sitiens, kas izraisīja līdzsvara zaudēšanu;
- amplitūdas metiens uz pretinieka muguras vai sāniem, atdalot pretinieka abas kājas no paklāja;
- stenda metiens ar sekojošu pretinieka fiksāciju uz muguras ilgāk par 3 sekundēm, kad reģistrēti vairāk nekā 50% no mugurkaula;
- Vienvirziena - uzbrukums, kas ilgst vairāk nekā 3 sekundes, un vairāk nekā 5 precīzi sitieni bez atbildes, kas izraisa līdzsvara un pretinieka aizsardzības spēju zudumu;
- sāncensha izspiešana - pretinieka sitiens vai metiens ārpus vietas;
- bezkontakta simulācijas sitiens pa galvu vai mugurkaulu, pilnībā kontrolējot pretinieku uz zemes, ja pretinieks nespēj aizsargāties pret triecienu;
- diskvalifikācija par izbraukšanu ārpus šīs zonas vai par jebkuru aizliegtu tehnisku darbību.
- cīņas uz zemes sadaļā par aktīvu tehnisku darbību uzskata arī pretinieka fiksēšanu uz muguras no dažādām pozīcijām uz 10 sekundēm, kad vairāk nekā 50 procenti pretinieka mugurkaula ir piespiesti pie tatami, un finiša sitienu imitēšanu cīņas papildlaikā.

6.8. Uzvara pēc aktivitātes pārsvara (rezultāta) cīņas pamatlaikā

Ja pēc pamatlaika un papildlaika beigām uzvarētājs nav noteikts, tiesneši objektīvi nosaka uzvarētāju pēc pārsvara aktivitātē cīņas pamatlaikā - pēc aktīvo tehnisko darbību skaita cīņas pamatlaikā vai, ja aktīvo darbību skaits cīņas pamatlaikā bija vienāds, pēc pēdējās veiktās tehniskās darbības.

Tiek ņemtas vērā aktīvās tehniskās darbības cīņas pamatlaikā, kas nosaka tās rezultātu un ko reģistrē tiesneši:

Wadza-ari rezultāts:

- sitieni, kas noveda pie pretinieka nokautēšanas.

Yukka rezultāts:

- trieciens, kura rezultātā pretinieks zaudēja līdzsvaru;
- amplitūdas metieni ar divu kāju atdalīšanu;
- metieni ar kritienu ar fiksāciju uz muguras uz 3 sekundēm (ar nosacījumu, ka 50% mugurkaula ir piestiprināti pie tatami);
- pretinieka brīdināšana par pasīvu cīņu;
- divkāršs brīdinājums pretiniekam;
- Skaidra sāpīgas vai slāpējošas tehnikas izpilde, kas nav novedusi pie pretinieka padošanās, bet ir ilgusi vismaz 20 sekundes, tiesnesim skaitot laiku (skaitīšanas sākums ir brīdis, kad ieņemta pozīcija tehniskās darbības izpildei un sāpīgā vai slāpējošā efekta sākums);
- sadaļā "Cīņa uz zemes" par aktīvu tehnisku darbību cīņas pamatlaikā tiek uzskatīta arī pretinieka fiksēšana uz muguras no dažādām pozīcijām uz 10 sekundēm, kad vairāk nekā 50 procenti pretinieka mugurkaula tiek piespiesti pie krūtīm.

Fiksējot aktīvas tehniskas darbības cīņas pamatlaikā (izņemot nokautu), cīņa neapstājas.

Uzvarētājs tiek noteikts pēc tam, kad ir saskaitītas aktīvās tehniskās darbības cīņas pamatlaikā. Wadza-ari vērtējumam ir priekšroka pār visiem Yukka vērtējumiem. Vienāda punktu skaita gadījumā priekšrocības tiek piešķirtas tam sportistam, kurš veica tehnisko darbību.

darbību pēdējais. Ja darbība nav fiksēta, tiek piešķirts otrs papildu Zelta punktu raunds (15 sekundes).

6.9. Uzvara ar pārsvaru papildu kārtā Zelta rezultāts

Gadījumos, kad neviens no sportistiem nav veicis aktīvas darbības cīņas pamatlaikā un papildlaikā, tiesnesis norīko papildus raundu Golden Score, kas ilgst 15 sekundes neto laika.

Pilnas cīņas un Tuvas cīņas sekcijās 15 sekunžu papildsacensību raunda laikā aktīvas darbības, kas noved pie tūlītējas uzvaras:

- sitienu, nokautu un jebkuru sitienu, kura rezultātā pretinieks zaudē līdzsvaru;
- pretinieka nokautēšana ar sitieniem ārpus laukuma darba zonas;
- uzbrukums bez atbildes ar trim precīziem, akcentētiem sitieniem pēc kārtas pa galvu (pilnas cīņas gadījumā) vai pa ķermeni (tuvas cīņas gadījumā);
- pretinieks krīt uz tatami metiena vai citas aktīvas darbības rezultātā, neatkarīgi no tā, ar kuru ķermeņa daļu (abpusēja kritiena gadījumā uzvar tas, kurš ir virsū). Metiens vai pārvietošana uz zemes netiek ieskaitīta, ja pretinieks veic sāpīgu vai slāpējošu satvērienu no stāvus stāvokļa);
- finiša sitiena imitācija, atrodoties uz zemes;
- sāpīga vai slāpējoša darbība;
- atrašanās dominējošā pozīcijā no augšas, aktīva uzbrukuma sitienu sērija vai sāpīga vai slāpējoša satvēriena veikšana, kas turpinās arī pēc papildu raunda brīvā laika beigām;
- jebkurš pretinieka izdarīts noteikumu pārkāpums.

Sadaļā "Cīņa uz zemes" - aktīvas darbības, kas nodrošina tūlītēju uzvaru 15 sekunžu papildu raunda laikā:

- Noslēdzošā sitiena imitācija, atrodoties uz zemes;
- sāpīgas vai slāpējošas darbības veikšana;
- pretinieka turēšana uz muguras 10 sekundes;

- atrašanās dominējošā pozīcijā no augšas vai sāpīga vai slāpējoša acija, kas turpinās arī pēc papildu raunda brīvā laika beigām;

- pretinieks var pārkāpt noteikumus.

Paskaidrojums, lai noteiktu uzvarētājus papildu raundā Zelta rezultāts:

1) Gadījumos, kad abi sportisti vienlaicīgi veic tehniskas darbības (sāpīgu vai slāpējošu darbību) papildlaika beigās, priekšrocības tiek piešķirtas tam sportistam, kurš atradās virsū;

2) Gadījumos, kad viens sportists veic tehnisku darbību (sāpīgu vai slāpējošu paņēmieni), bet viņa pretinieks ir virsū, bet papild raunda beigās neveic nekādu tehnisku darbību, priekšrocības tiek piešķirtas sportistam, kurš veic tehnisko darbību;

3) Gadījumos, kad sportisti visas cīņas laikā nav veikuši nevienu tehnisku darbību un nav varējuši noteikt uzvarētāju papildus raunda zelta ieskaitē, zaudē tas sportists, kuram ir izteikts brīdinājums par noteikumu pārkāpumu cīņas pamatlaikā;

4) Gadījumos, kad abiem sportistiem cīņas pamatlaikā ir brīdinājumi, zaudē sportists, kurš pēdējais saņēma brīdinājumu;

5) Gadījumos, kad sportisti visas cīņas laikā nav veikuši nevienu tehnisku darbību, nav saņēmuši brīdinājumus cīņas pamatlaikā un nav spējuši noteikt uzvarētāju papildsacensību zelta ieskaitē, tiesneši nosaka pasīvāko papildsacensību sportistu, kurš saņem brīdinājumu par pasivitāti, un viņa pretinieks saņem uzvaru.

6.10. Izslēgšana, diskvalifikācija

Izņemšana, diskvalifikācija

Dalībnieks tiek noņemts no cīņas ar galvenā tiesneša lēmumu, piešķirot skaidru uzvaru viņa pretiniekam:

Izstāšanās no cīņas vai pretinieka diskvalifikācija - notiek pēc trīskārša brīdinājuma dalībniekam par neatļautu rīcību vai iziešanu no laukuma (vai uzreiz papildlaikā).

- pēc nelikumīgas darbības, kas izraisījusi pretinieka traumu.
- Aktīvam akcentētam mugurkaula, ceļgalu un elkoņu triecienam uz galvu.

- gadījumā, ja dalībnieks saskaņā ar ārsta slēdzienu nevar turpināt cīņu slimības dēļ vai cīņas laikā gūtā ievainojuma dēļ;
- par neierašanos uz paklāja ilgāk par 2 minūtēm pēc pirmā izsaukuma;
- par to, ka nav sagatavojies cīņai (nav nepieciešamā ekipējuma vai tērpa, tērpa neatbilstība šajos noteikumos apstiprinātajam standartam) 2 minūšu laikā pēc pirmā izsaukuma;
- pēc divu brīdinājumu saņemšanas, ja nepieciešams, pasludināt viņam trešo brīdinājumu, ja trīs tiesneši ir vienprātis vai ja trīs tiesnešu vairākuma viedokli atbalsta galvenais tiesnesis;
- par rupju un neētisku uzvedību pret pretinieku, dalībniekiem, tiesnešiem un skatītājiem, par atteikšanos izpildīt sacensību rituālu, apsveikt pretinieku vai par tā nepareizu izpildi;
- par tiesnešu lēmumu pārsūdzību iesniegšanas noteikumu pārkāpumiem, kas izpaužas kā sportista vai viņa komandas pārstāvja rupjas emocionālas vārdiskas pretenzijas vai tiesnešu apvainojumi (šajā gadījumā gan sportists, gan viņa komandas pārstāvis saņem brīdinājumu vai diskvalifikāciju);
- par aizliegtas tehnikas veikšanu, kuras rezultātā pretinieks guvis traumu un saskaņā ar ārsta slēdzienu nevar turpināt dalību sacensībās;
- par neiekļūšanu divcīņā;
- par tiesnešu krāpšanu.

Ja cīnītāji vienlaikus izdara noteikumu pārkāpumu un tiek diskvalificēti, tad abi tiek uzskatīti par zaudētājiem.

6.11. Izvairīšanās no cīņas **vai pasīva cīņas norise**

Par izvairīšanos no cīņas soda ar brīdinājumu. Par izvairīšanos no cīņas uzskata:

- iziešana ārpus cīņas vietas divcīņas laikā stāvēt (ja abas kājas ir bijušas ārpus vietas) vai gulēt (ja smaguma centrs ir pārvietojies ārpus vietas).
- apzināta ārstēšana pie ārsta, lai atpūstos, atgūtos utt.

- ķeršanu izmanto tikai aizsardzībai, bez reāliem uzbrukuma mēģinājumiem;
- apzināta "laika vilkšana" - dalībnieka tērpa vai ekipējuma izjaukšana, ilgas tērpa vai ekipējuma labošanas utt.
- apzināta ilgstoša (**vairāk nekā 15 sekunžu**) izvairīšanās no kontakta ar pretinieku un pagriešanās pret pretinieku ar kustību virzienā prom no pretinieka;
- **Pasīva cīņa - uzbrukuma darbību neveikšana pretiniekam 15 sekunžu laikā vai jebkādu mēģinājumu veikt aktīvas tehniskas darbības neveikšana cīņas pamatlaikā vai papildlaikā.**

Dalībnieki, kas izstājas no cīņas par izvairīšanos no cīņas finālā, zaudē medaļas.

6.12. Cīņa laukumā un ārpus laukuma

Par cīņu ārpus laukuma tiek uzskatīta, ja:

duelī viens no dalībniekiem izkāpa ārpus laukuma ar divām kājām

guļošā cīņā viens no dalībniekiem izrādījās, ka viņa viss ķermenis atrodas ārpus objekta.

Cīņas laikā ārmalas stāvokli nosaka spēles tiesnesis vai tatami galvenais tiesnesis.

Ja dalībnieki atrodas "ārpus laukuma" pozīcijā, tad pēc tiesneša komandas viņi atgriežas laukuma vidū un atjauno cīņu stāvus. Bez tiesneša komandas dalībnieks nedrīkst pārtraukt spēli pie vietas robežas.

Jebkura tehniskā darbība, kas uzsākta ārpus laukuma pozīcijā, netiek vērtēta. Uz laukuma sākts metiens tiek vērtēts arī tad, ja tas beidzas "ārpus laukuma".

Uz laukuma sāktus uzturēšanas, bīstamas pozīcijas, sāpīgus un dusošus paņēmienus ir atļauts veikt līdz brīdim, kad kāds no dalībniekiem ar jebkuru sava ķermeņa daļu pieskaras laukuma darba zonai laukuma zonā.

6.13 Aizliegtās metodes un darbības

Sacensībās ir aizliegts:

- mest pretiniekam uz galvas un kakla;

- mest ar abām rokām, satverot galvu (nesatverot pretinieka roku vai uzvalku);
- apzināti saspiest pretiniekam muti un degunu, neļaujot elpot;
- saskrāpēt, iekost, iekost, izsist acis vai trāpīt pretiniekam acīs;
- pagriezt vai saliekt pretinieka kaklu vai mugurkaulu atpakaļ;
- izmantojot sava ķermeņa svaru, ar elkoņiem un ceļgaliem nospiest pretiniekam uz kakla, kakla sāna un sejas starp uzacīm un mutes līniju;
- satveriet, nospiediet vai iespiežiet rokas vai kājas cirkšņos;
- ar pirkstiem satveriet matus, ausis, aizdusini kaklu;
- lauzt, izlocīt pirkstus pret to locītavu dabisko izliekumu (nav aizliegta saskare ar pirkstu un kāju pirkstiem, veicot sāpīgu satvērienu ar roku vai kāju, bet neveicot sāpīgu satvērienu ar pirkstiem);
- veikt ceļgala "sviru", saliekot kāju ne tās dabiskā saliekuma plaknē (ceļgala saliekšana vai pārmērīga izstiepšana uz sāniem, pagriešana vai rotācija ir aizliegta; tieša trieciena veikšana uz ceļgalu, kurā kāja tiek satverta un nostiprināta starp kājām un rokām, bet ceļgalu pretinieks vērš pret ķermeni, - atļauta;
- veikt sāpīgus un dusmojošus paņēmienus ar grūdienu;
- veikt žņaugšanas paņēmieni, izmantojot jostu;
- apzināti rāpties prom, atstāt vietni;
- sitienus uz cirkšņiem, mugurkaulu, muguras aizmuguri, galvas aizmuguri, galvas parietālo virsmu, locītavām pret to dabisko izliekumu, tiešus sitienus zem ceļa un kājām;
- izdarīt sitienus un sitienus ar pirkstiem, plaukstu, plauksta malu, atvērtu cimdus, galvu pret seju;
- veikt aktīvus sitienus ar ceļgaliem un elkoņiem pa galvu;
- veikt papēža pagriešanu, kamēr pretinieka ceļa locītava ir fiksēta;
- izdarīt sitienus no stāvus pret pretinieku, kas atrodas guļus stāvoklī;
- iziet vai izlīst no vietas;
- jauniešu kategorijā aizliegts pacelt pretinieku, kas guļ uz muguras, vai sist viņa ķermeni uz tatami;

- vecuma kategorijās līdz 18 gadiem pilnvērtīgas cīņas sadaļā ir aizliegts sist ar āmuru;
- ir paredzēts ievainot pretinieku;
- izvairoties no cīņas.

Ja tiesneši nepamana, ka kāds no dalībniekiem veic aizliegtu paņēmieni, cietušajam ir atļauts dot signālu ar balsi vai žestu. Viltus signāla došana tiek uzskatīta un sodīta kā neatļauta tehnika vai padošanās signāls.

Aizliegtas ir arī šādas darbības:

- satverties par laukuma malu vai virsmu;
- apzināti izjaukt savu tērpu, noņemt vai izmest kādu aprīkojuma daļu, sasiet jostu vai pielāgot tērpu bez tiesneša atļaujas;
- cīņas uz zemes sadaļā ir aizliegts stāvēt kājās ilgāk par 3 sekundēm;
- strīdi ar tiesnešiem, sportista vai komandas pārstāvja tiesnešu apvainošana, rupja emocionāla verbāla tiesnešu lēmumu apstrīdēšana, protestu procedūras pārkāpšana;
- spēles sākuma, norises vai beigām kavēšana un apzināta novilcināšana, kavējot, aprīkojuma neatbilstība standartam, atteikšanās atstāt sacensību norises vietu;
- junioru zēnu 8-11 gadus vecu zēnu kategorijās aizliegts veikt žņaugšanas paņēmienus ar abām rokām (nesatverot pretinieka roku vai uzbrucēja uzvalku), vienlaicīgi griežot pretinieka kakla skriemeļu skriemeļus;
- sarunas ar tiesnesi vai starp dalībniekiem.

6.14 Piezīmes un brīdinājumi

Atkarībā no pārkāpuma pakāpes tiesnesis paziņo pārkāpēja apjomu secīgi: pirmā piezīme (mutiski) vai uzreiz pirmais brīdinājums, otrais brīdinājums un diskvalifikācija.

Tiesnesim ir tiesības izteikt dalībniekam "mutisku piezīmi" par darbībām, kas var novest pie noteikumu pārkāpuma.

Mutiskā piezīme nekur netiek reģistrēta un neietekmē spēles iznākumu.

Brīdinājums - izsaka dalībniekam par visu būtisko noteikumu pārkāpumu vai par atkārtotu pārkāpumu pēc "mutiskas piezīmes" saņemšanas.

Tiek ņemti vērā noteikumu pārkāpumi, par kuriem dalībnieks var tikt brīdināts vai par kuriem viņu var izslēgt no spēles vai sacensībām (skatīt 12. pantu):

- par kavēšanos uz sacensību norises vietu;
- visu veidu izvairīšanās no cīņas (saskaņā ar šiem noteikumiem) un citas aizliegtas darbības;
- disciplīnas pārkāpums;
- sarunas laukumā;
- iziešana no laukuma;
- padomus, ko pavada neētiska pārstāvja, trenera vai citu viņa komandas locekļu uzvedība, kas atrodas laukuma tuvumā;
- par nesagatavotību vai nokavēšanos uz dueli vairāk nekā 30 sekundes pēc pirmā izsaukuma dalībniekam tiek paziņota piezīme, vairāk nekā 1 min - brīdinājums, vairāk nekā 2 min. - diskvalifikācija;
- ja dalībnieks, notverts sāpīgā, dusošā uzņemšanā vai uzturēšanā, izlīdis ārpus laukuma robežas, viņš nekavējoties saņem brīdinājumu par apzinātu laukuma pamešanu - pirmo, otro brīdinājumu vai izstāšanos no spēles;
- tiesnešu lēmumu pārsūdzības iesniegšanas noteikumu pārkāpšana, kas izpaužas kā rupjas un neētiskas vārdiskas prasības mainīt tiesnešu lēmumus vai tiesnešu aizskaršana.

6.15. Spēles rezultātu paziņošana

Duelī, kurā uzvarētājs gūst uzvaru ar nokautu, sāpēm vai nosmakšanu, ņemot vērā skaidru pārsvaru, tiek paziņots šāds rezultāts: šajā duelī uzvarēja cīnītājs ar sarkano (balto vai zilo) jostu (uzvarētāja vārds un komanda).

Pēc pretinieka izstāšanās, diskvalifikācijas, atteikuma vai neierašanās duelī rezultātu paziņo šādi: šajā duelī cīkstonis ar sarkano (balto vai zilo) jostu (uzvarētāja vārds un komanda) guva priekšlaicīgu uzvaru.

Uzvarot saskaņā ar aktīvām darbībām pamatlaikā: šajā duelī saskaņā ar aktīvām darbībām pamatlaikā uzvarēja cīnītājs ar sarkano (balto vai zilo) jostu (uzvarētāja vārds un komanda).

6.15 Protesti

1. Protestu var iesniegt saistībā ar rupju noteikumu pārkāpumu vai neparastas situācijas esamību rakstveidā oficiālā valodā. Protests var būt rakstisks vai tūlītējs mutisks.

2. Rakstiska protesta procedūra:

- rakstisku protestu sacensību galvenajam tiesnesim iesniedz komandas pārstāvis (treneris, kapteinis);
- rakstiskajā protestā kādā no oficiālajām valodām formulē tā rašanās iemeslu un norāda noteikumu pantu un punktu, kas tika pārkāpts;
- rakstisku protestu par cīņas rezultātu iesniedz pēc cīņas un pirms apla noslēguma šajā svara kategorijā;
- rakstisku protestu no neparastas situācijas (Noteikumu pārkāpums, dalībnieku svēršanas un izlozes kārtība, pāru veidošana, nepareiza informācija no oficiālajām personām u. c.) iesniedz nekavējoties pēc tās rašanās, lai tiesnešu kolēģija varētu ātri pieņemt lēmumu ar minimālu kaitējumu sacensību gaitai un rezultātiem;
- iesniedzot rakstisku protestu, tiek pievienota naudas summa, kas vienāda ar viena sportista ieguldījuma divkāršu vērtību dalībai šajās sacensībās.

3. Rakstiskā protesta izskatīšana:

- 1) ja rakstisko protestu pieņem izskatīšanai, to izskata apelācijas komisija trīs tiesnešu sastāvā (kuri nepārstāv valstis vai teritorijas, kurās ir iesniegts protests).

ieinteresēto pušu), kuriem jāpieņem lēmums balsojot. Komisiju veido galvenais tiesnesis, iesaistot tiesnešus, kuri, iespējams, ir pārkāpuši noteikumus, kā situācijas, kas bija par iemeslu protestam, lieciniekus, kā arī ieinteresēto pušu pārstāvjus (bez tiesībām piedalīties protesta apspriešanā). Galvenais tiesnesis nolasa komisijas locekļiem rakstiskā protesta saturu, piedāvā noskatīties iesniegtos videoierakstus ar brīdi, kad tiek izskatīts protests, un piedāvā balsot PAR vai PRET rakstiskā protesta apmierināšanu (komisijas locekļiem neizsakot savu nostāju);

- 2) rakstiskā protesta izskatīšanas procedūrai nevajadzētu pārsniegt 5 minūtes;
- 3) lēmumus par iesniegtajiem rakstiskajiem protestiem pieņem to iesniegšanas dienā: atbilstoši spēles rezultātiem individuālajās sacensībās - pirms nākamās kārtas spēļu sākuma, komandu tikšanās reizēs - pirms nākamās spēles sākuma;
- 4) pārējos gadījumos - termiņos, kas nodrošina iespēju labot pieļautās kļūdas ar minimālu kaitējumu sacensību norisei;
- 5) lēmumu par rakstisku protestu pieņem galvenais tiesnesis, par ko rakstiski informē ieinteresētās puses;
- 6) Strīdi, garas diskusijas un noteikumu skaidrojumi pusēm no tiesnešu puses ir stingri aizliegti.
- 7) Rakstiska protesta apmierināšanas gadījumā tiek atmaksāta iepriekš iemaksātā naudas summa.
- 8) Rakstiskā protesta apmierināšanas gadījumā tiek atmaksāta iepriekš samaksātā naudas summa.

Galvenajam tiesnesim _____

(sacensību nosaukums)

Mr/ms _____

(galvenā tiesneša vārds un uzvārds)

No pārstāvja _____

_____komanda Mr/ms

Protests

I lūdzu jūs uz apsvērt . protestu no . cīņa starp sportistiem

_____ un _svara kategorija _____

_____ s a d a l ā _____

sakarā ar to, ka punkts Nr. _____ p/p

_____ tika pārkāpts Cīņas džudžu-jutsu sacensību nolikuma punkts.

Formulējums

no

protesta formulējums _____

Datums _____

Komandas pārstāvja paraksts _____

4. Tūlītēja mutiska protesta iesniegšanas un izskatīšanas procedūra:

1) Tūlītēju mutisku protestu var iesniegt tikai cīņas pamatlaikā sportista otrais (komandas pārstāvis), ja viņš ir pārliecināts, ka tiesnesis ir kļūdījies, novērtējot vai nenovērtējot sportistu tehniskās darbības vai viņu vai paša tiesneša izdarītos sacensību noteikumu pārkāpumus.

2) Tūlītēju mutisku protestu var iesniegt tikai vienu reizi cīņas pamatlaikā.

3) Tūlītēju mutisku protestu iesniedz, paceļot roku ar kartīti tā sportista jostas krāsā, kura intereses pārstāv otrais.

4) Redzot signālu par protesta iesniegšanu, cīņas tiesnesis vai tatami galvenais tiesnesis var apturēt cīņu brīdī, kad sportisti aktīvi neuzbrūk vai neveic tehniskas darbības, pieiet pie sekundanta vai uzaicināt viņu uz tiesnešu tribīni.

galdu, uzklaut protestu būtību un, ja nepieciešams, noskatīties videoierakstu ar epizodi, kas ir protesta priekšmets.

5) Spēles tiesnesis un tatami galvenais tiesnesis veic īsu konsultāciju, un spēles tiesnesis ar attiecīgiem žestiem norāda lēmumu par protestu.

6) Tūlītēja mutiska protesta izskatīšanas laiks nedrīkst pārsniegt 2 minūtes.

7) Ja šāds protests tiek noraidīts vai pēc būtības neatbilst sacensību noteikumiem, sportists, kas pārstāv pārsūdzības iesniedzēju, saņem brīdinājumu.

5. Komandas pārstāvja vai sportista rupja uzstājība uz savu viedokli tiek uzskatīta par aizvainojumu visai tiesnešu kolēģijai un noved (izņēmuma gadījumos) pie sportista vai visas komandas diskvalifikācijas no sacensībām. galvenais tiesnesis pieņem galīgo lēmumu, par ko rakstiski informē ieinteresētās puses.

6. VĒRTĒŠANAS NOTEIKUMI FULL-COMBAT (pilnkontakta) SEKCIJĀ

7.1. Spēles saturs

1. Atļautās darbības:

Atļauts veikt visus metienus, sāpīgus un dusošus trikus, sitienus ar rokām un kājām pa galvu, stumbru un kājām, ciktāl to pieļauj šie noteikumi, sitienu imitēšanu, kā arī citas uzbrukuma un aizsardzības darbības noteiktās dalībnieku pozīcijās.

2. Aizliegtās darbības saskaņā ar šiem sacensību noteikumiem.

3. Aprīkojums:

Sacensību noteikumi: Sacensību dalībnieki ir aprīkoti saskaņā ar šiem noteikumiem (žig, aizsargcimdi 8 unces, cirkšņa pārsējs, aizsargājošs pārsējs uz apakšstilbiem, mīksta aizsargķivere atbilstoši vecuma kategorijai).

7.2. Spēles sākums un beigas

Pirms cīņas sākuma dalībnieki pēc izsaukuma nostājas laukuma malās. Pēc tiesneša komandas:

dalībnieki tuvojas laukuma centram un nostājas viens no otra divu metru attālumā;

pirmais izsauktais dalībnieks (ar sarkanu jostu) nostājas tiesneša labajā pusē, bet viņa pretinieks (ar baltu vai zilu jostu) - kreisajā pusē;

Pirms spēles sākuma tiesneša komandas dalībnieki veic iepriekš aprakstīto sacensību rituālu;

Spēle sākas un beidzas pēc tiesneša komandas.

Pēc mača dalībnieki ieņem tās pašas vietas uz laukuma kā pirms mača sākuma, lai paziņotu uzvarētāju. Pēc uzvarētāja paziņošanas dalībnieki paklanās viens otram, tad tiesnesim un atstāj laukumu.

Jaunākiem zēniem/meitenēm vecumā no 10 līdz 11 gadiem galvenais cīņas laiks ir 2 minūtes, papildu laiks - 1 minūte. Kadeti un kadetēm 12-13 gadu vecumā galvenais cīņas laiks ir 2 minūtes, papildu laiks - 2 minūtes.

Papildu laiks ilgst līdz pirmajai aktīvai novērtētajai tehniskajai darbībai saskaņā ar sacensību noteikumiem pieaugušo vecuma kategorijai.

7.3. Maču un tiesāšanas īpatnības jauniešiem vecumā no 10 līdz 13

gadiem. Aizliegtās tehniskās darbības vecuma kategorijā 10-11 gadi:

Papildus visām aizliegtajām tehniskajām darbībām, kas aprakstītas šajos noteikumos pieaugušo vecuma kategorijai, aizliegtas arī:

- aizliegts: ir žņaugšanas paņēmieni ar abām rokām un abām kājām (neizķerot pretinieka roku vai uzvalku) ar vienlaicīgu pretinieka kakla skriemeļu savērpšanu;

- s p gu vai   aug anas pa  mienu asa izpilde (  o noteikumu iev ro anu uzrauga tiesne u komanda, kuras pien kums ir fiks t tikai skaidru s p ga vai   aug anas pa  miena beig anu, negaidot, kam r pretinieks padodas);

- l dz 14 gadu vecumam papildus aizliegts imit t beigas ar sitienu ar ce galu pa galvu un mugurkaulu.

Aizliegt s tehnisk s darb bas vecuma kategorij  12-13 gadi:

l dz gi k  pieaugu  o vecuma kategorij , papildus ir aizliegts imit t beig anu ar sitienu ar ce galu pa galvu un mugurkaulu:

- l dz 14 gadu vecumam papildus aizliegts imit t fin  u ar sitienu ar ce galu pa galvu un mugurkaulu.

Jaun ko z nu vecuma kategorij  10-11 gadi s p gu un   aug anas pa  mienu izpilde tiek v rt ta, ja pretinieks nep rprotami non k fiks tas izstieptas vai savilk tas loc tavas poz cij  vai nep rprotami fiks  pretinieka kaklu   aug anas pa  mien .

Kadetu vecuma kategorij s no 12 l dz 13 gadiem un vec kiem s p gu un sl p jo  u pa  mienu izpildi v rt , kad pretinieka pado an s sign ls tiek dots ar divk r  u plaukstas, k jas vai balss sign lu.

Dal bnieku apr kojuma  pa  bas ir aprak   tas iepriek  (6. pants, III noda a).

7. REFER   ANAS NOTEIKUMI C  SA KOMBATA (tuv c  as) SEKCIJ 

8.1. Sp les saturs

8.1.1. At laut s darb bas:

Ir at lauts veikt metienus, s p gus un duso  us trikus, sitienus ar elko iem, ce galiem un sitienus pa  ermenim un gurniem, simul t sitienus, k  ar  citas uzbrukuma un aizsardz bas darb bas noteikt s dal bnieku poz cij s. Triecieni tiek veikti ar elko iem un k j m (ieskaitot ce galus) to pielieto anai at lautaj s viet s (stumbrs un gurni) tikai ar prieku. Tiek v rt ti tikai prec zi punkt ti sitieni, kuru rezult t  tiek zaud ts l dzsvars papildlaik  vai nav iesp jams turpin t c   u ilg k par 3 sekund m.

Trieciena imitācija tiek vērtēta tikai tad, ja tā veikta precīzi, ar plašu amplitūdu un ķermeņa svārstību pārnešanu uz tatami (paklāja) sitienu, skaidri (ar pretinieka pilnīgu fiksāciju dominējošā pozīcijā) uz neaizsargātas virsmas, vismaz trīs reizes. Ja pretiniekam izdevās pietuvoties, imitācija netiek ieskaitīta.

8.1.2. Aizliegtās darbības

Papildus iepriekš aprakstītajām aizliegtajām darbībām ir aizliegti arī jebkuri sitieni un sitieni ar rokām pretiniekam pa galvu.

8.1.3. Aprīkojums:

Sacensību dalībnieki ir ekipēti saskaņā ar šiem noteikumiem kā daļa no ekipējuma (gi, cirkšņa pārsējs).

8.1.3.1. Spēles sākums un beigas

Pirms cīņas sākuma dalībnieki pēc izsaukuma nostājas laukuma malās. Pēc tiesneša komandas: Dalībnieki tuvojas laukuma centram un nostājas viens no otra divu metru attālumā; pirmais izsauktais dalībnieks (ar sarkanu jostu) kļūst tiesnesim pa labi, un viņa sikсна tiek pārvietota pa labi no tiesneša.

pretinieks (ar baltu vai zilu jostu) - pa kreisi;

Pirms spēles sākuma dalībnieki pēc tiesneša komandas veic sacensību rituālu, kā aprakstīts iepriekš (III nodaļas 8. pants);

pēc tiesneša komandas dalībnieki savstarpēji apbrīno pretinieka labo roku par atloku, kreiso roku par piedurkni. Korpusa stāvoklim jābūt taisnam;

Spēle sākas un beidzas pēc tiesneša komandas.

Pēc mača dalībnieki ieņem tās pašas vietas uz laukuma kā pirms mača sākuma, lai paziņotu uzvarētāju. Pēc uzvarētāja paziņošanas dalībnieki paklanās viens otram, pēc tam tiesnesim un atstāj laukumu.

Kad entuziasms ir izplūdis un dalībnieki ir novietoti vairāk nekā 1 metra attālumā, tiesnesis pārtrauc maču un atgriež cīnītājus to sākotnējā vietā.

8.1.4. Cīņu un tiesāšanas īpatnības dažādām vecuma kategorijām, bērniem vecumā no 8 līdz 11 gadiem un kadetiem vecumā no 12 līdz 13 gadiem.

Sacensības šajās vecuma kategorijās notiek līdzīgi kā sacensības pieaugušo vecuma kategorijā, sākot no stāvus savstarpējā satvērienā. Dalībnieku ekipējuma īpatnības ir aprakstītas iepriekš.

Kadetiem vecumā no 12 līdz 13 gadiem galvenais spēles laiks ir 2 minūtes, papildu laiks ir 2 minūtes. Jaunākiem zēniem/meitenēm vecumā no 8 līdz 11 gadiem mača pamatlaiks ir 2 minūtes, papildlaiks ir 1 minūte.

1. Atļautās darbības:

Jaunākiem 8-11 gadus veciem bērniem ir atļauta cīņas tehnika, tostarp metieni un grūstīšanās uz grīdas pirms atļautās tehniskās darbības veikšanas.

12-13 gadus veciem kadetiem ir atļauti sitieni un cīņas paņēmieni (sitieni, sitieni ar ceļgaliem un elkoņiem pret pretinieka ķermeni un gurniem stāvus), tostarp metieni un cīņa uz zemes pirms atļauto tehnisko darbību veikšanas. Ir atļauts veikt jebkādas tehniskās darbības, kuru mērķis ir mainīt pretinieka pozīciju, lai veiktu darbības, kas tiek vērtētas.

2. Aizliegtās tehniskās darbības vecuma kategorijā no 8 līdz 11 gadiem:

Papildus visām aizliegtajām tehniskajām darbībām, kas aprakstītas šajos noteikumos pieaugušo vecuma kategorijai, ir aizliegts veikt arī:

- jebkuri sitieni ar jebkuru ķermeņa daļu;
- žņaugšanas paņēmieni ar abām rokām un abām kājām (neaizķerot pretinieka roku vai uzvalku) ar vienlaicīgu pretinieka kakla skriemeļu savērpšanu;

- sāpīgu vai slāpējošu paņēmienu asa izpilde (šo noteikumu ievērošanu uzrauga tiesnešu komanda, kuras pienākums ir fiksēt tikai skaidru sāpīga vai slāpējoša paņēmiena rezultātu, negaidot, kamēr pretinieks padodas);

- līdz 14 gadu vecumam papildus aizliegts imitēt beigas ar sitienu ar ceļgalu pa galvu un mugurkaulu.

3. Aizliegtās tehniskās darbības 12-13 gadu vecuma kategorijā:

Aizliegumi, kas nav atļauti pieaugušo vecuma kategorijā:

- līdz 14 gadu vecumam papildus aizliegts imitēt beigas ar sitienu ar ceļgalu pa galvu un mugurkaulu.

Papildu laiks ilgst līdz pirmajai aktīvajai novērtētajai tehniskajai darbībai saskaņā ar sacensību noteikumiem pieaugušo vecuma kategorijā.

- Jaunāko bērnu vecuma kategorijās no 8 līdz 11 gadiem sāpīgu un žņaudzošu tehniku izpildi vērtē, kad pretinieks skaidri pāriet uz fiksētu izstieptas vai savilkta locītavas pozīciju vai skaidri fiksē pretinieka kaklu žņaudzošā tehnikā.

- Kadetu vecuma kategorijās no 12 līdz 13 gadiem sāpīgo un dusinošo paņēmienu izpildi vērtē pēc pretinieka padošanās signāla ar divkāršu rokas, kājas vai balss signālu.

8. GRUND-KOMBAT (cīņas uz zemes) SEKCIJAS REFERENDĒŠANAS NOTEIKUMI

1. Spēles saturs

1.1. Atļautās darbības:

Cīņa uz grīdas, sāpju un slāpēšanas paņēmieni, turēšana uz muguras, kā arī citas uzbrukuma un aizsardzības darbības noteiktās dalībnieku pozīcijās.

1.2. Aizliegtās darbības:

Papildus iepriekš aprakstītajām aizliegtajām darbībām (12. pants, VI nodaļa):

- jebkuri metieni vai citas darbības stāvus stāvoklī
- arī jebkuri pretinieka sitieni ir aizliegti;
- atrasties stāvus uz divām kājām ilgāk nekā 3 sekundes;
- imitācija, kas vecuma grupās līdz 14 gadiem imitē beigšanu ar sitieniem ar ceļgalu pretiniekam pa mugurkaulu un galvu.

1.3. Aprīkojums:

Sacensību dalībnieki ir ekipēti saskaņā ar šiem noteikumiem kā daļa no sertificētas žiguļtērpa ar federācijas simboliku, cita aizsardzība netiek nodrošināta.

1.4. Spēles ilgums:

Pamatlaiks - 3 minūtes, papildlaiks - 2 minūtes, papildlaiks Zelta rezultāts - 15 sekundes. Kopējais cīņas laiks šajā sacensību sadaļā nedrīkst pārsniegt 5 minūtes un 15 sekundes.

Vecuma kategorijās no 8 līdz 13 gadiem: pamatlaiks - 2 minūtes, papildlaiks - 2 minūtes, papildus raunds Zelta rezultāts - 15 sekundes. Kopējais cīņas laiks šajā sacensību sadaļā nedrīkst pārsniegt 4 minūtes un 15 sekundes.

2. Spēles sākums un beigas

Pirms spēles sākuma dalībnieki pēc izsaukuma izkārtos laukuma malās un pēc tiesneša komandas:

- 1) Pēc tam viņi pieiet pie laukuma centra un nostājas divu metru attālumā viens no otra;
- 2) pirmais izsauktais dalībnieks (ar sarkanu jostu) nostājas pa labi no tiesneša, bet viņa pretinieks (ar baltu vai zilu jostu) - pa kreisi;
- 3) pirms spēles sākuma veic iepriekš aprakstīto sacensību rituālu (III nodaļas 8. pants);
- 4) nokāpt uz viena ceļa pretinieka priekšā no attāluma līdz 1 (vienam) metram. Ķermeņa stāvoklim jābūt taisnam;
- 5) spēle sākas un beidzas pēc tiesneša komandas.

2. Pēc mača beigām dalībnieki ieņem tās pašas vietas laukumā kā pirms mača sākuma, lai paziņotu uzvarētāju. Pēc uzvarētāja paziņošanas dalībnieki paklanās viens otram, pēc tam tiesnesim un atstāj laukumu.

3. Uzvarētāja noteikšana

1. **Cīņas pamatlaikā** uzvar tas sportists, kurš pirms pretinieka padošanās ir izpildījis sāpīgu vai slāpējošu tehniku, vai, ja tiesnesis ieskaita tehniku jauniešu vecuma kategorijā, uzvar. Arī pamatlaikā pretinieka noturēšana uz muguras 10 sekundes un nepārprotami sāpīgas vai dusošas tehnikas veikšana vismaz 20 sekundes, kad tiesnesis dod komandu skaitīt laiku, tiek uzskatīta par **aktīvu darbību** un ietekmē uzvarētāja noteikšanu pēc pamatlaika un papildlaika beigām.

2. Ja cīņas pamatlaika laikā neviens no sportistiem nav veicis tehnisku darbību, kas dod viņam uzvaru, tiek paziņots **cīņas papildlaiks līdz pirmajai aktīvai darbībai**. Šādas aktīvas darbības papildus sāpīgiem un slāpējošiem paņēmieniem var tikt ņemtas vērā:

- pretinieka noturēšana uz muguras 10 sekundes, kad vairāk nekā 50 procenti pretinieka mugurkaula ir piestiprināti pie tatami un sportisti atrodas krūtīm vai sāniem pie pretinieka krūtīm;
- pretinieka pabeigšanas imitācija ar sitieniem pozīcijās, kas noteiktas spēkā esošajos noteikumos;
- katrs noteikumu pārkāpums šajā laikā ir sodāms ar sportista diskvalifikāciju.

3. Ja pamatlaikā un papildlaikā uzvarētājs nav noskaidrots, tiesneši ieskaita aktīvās darbības cīņas pamatlaikā. Ja aktīvo darbību skaits ir vienāds, ieskaita pēdējo veikto aktīvo darbību. Ja neviens sportists nav ieguvis pārsvaru šajos rādītājos, tiesneši piešķir vēl 15 sekundes papildu laika - **Extra Round Golden Score**. Aktīvās darbības, kas 15 sekunžu papildu raunda laikā noved pie tūlītējas uzvaras:

- finiša imitācija guļus;
- pretinieka noturēšana uz muguras 10 sekundes;
- sāpīga vai slāpējoša paņēmiena veikšana;

- atrašanās dominējošā stāvoklī virsū vai sāpīga vai slāpējoša paņēmiena veikšana, kas turpinās arī pēc papildlaika beigām;
 - jebkurš pretinieka izdarīts noteikumu pārkāpums.
4. **Starp sportistiem, kuri visas cīņas laikā neveica nevienu tehnisku darbību un nevarēja noteikt uzvarētāju papildus raundā Golden Score, tiesneši par uzvarētāju nosaka aktīvāko sportistu papildus raundā.**

9. TIESNEŠU NOTEIKUMI

PAŠAIZSARDZĪBAS SADAĻĀ

9.1. Sacensību norises sistēmas un metodes

Pārsūtot konkursu, dalībnieki parādās vienā vispārējā grupā. Sadaļā "pašaizsardzība" svara kategorijas nav paredzētas. Dalībnieku priekšnesumu secību nosaka pēc izlozes un izvēlētās sacensību norises sistēmas un metodes.

Sacensībās drīkst piedalīties tikai tie sportisti, kuri ir nokārtojuši tehnisko sertifikāciju jostām attiecīgajā Nacionālajā Combat Ju-Jutsu federācijā:

- Pasaules čempionāts:
 - jostu (zilā josta), asistenti - ne zemāk par 3. kyu (zaļā josta);
- Kontinentālais čempionāts:
 - (zaļā josta), asistenti - ne zemāk par 4. kyu (oranžā josta);
- Nacionālais čempionāts:
 - jostu (oranžā josta), asistenti - ne zemāk par 5. kyu (dzeltenā josta); - Nacionālais čempionāts: uzstājas sportists - ne zemāk par 4. kyu (dzeltenā josta).

Komandas, reģistrējot dalībniekus, izsniedz atbilstošus sertifikātus.

9.2. Tiesnešu žūrijas sastāvs

Dalībnieku uzstāšanos vērtē tiesnešu kolēģija, kuras sastāvā ir: sacensību vadītājs, tiesnesis, 2 sānu tiesneši, laika mērītājs, tehniskais sekretārs un informators, kā arī tiesnešu trijotne, kas vērtē dalībnieku darbības.

Tiesnešu komanda vērtē dalībnieku darbības un punktu skaitu uzstāšanās laikā. Tiesnešu trijotnei jābūt neitrālai un jāpārstāv dažādas komandas. Katrs no viņiem pieņem lēmumu par dalībnieku darbību vērtēšanu patstāvīgi un, analizējot protestus un strīdīgus jautājumus, viņam ir pienākums pamatot savu rīcību ar attiecīgajiem Reglamenta noteikumiem.

Tiesnesis, atrodoties laukumā, vada spēles norisi, kontrolē uzbrukumu tempu un asistentu darbības, dod norādījumus asistentiem uzbrukt un mainīt uzbrukumu raksturu, pārliecinās, ka cīņa notiek stingri saskaņā ar Noteikumiem.

9.3. Pašaizsardzības sacensību dalībnieki un asistenti

1. Sporta sacensību dalībnieks veic priekšnesumu, atvairā uzbrukumus un demonstrē paņēmienus, kurus vērtē tiesneši.

2. Asistenti pēc tiesneša komandas veic dažādas uzbrukuma darbības, kas sastāv no četriem cilvēkiem, kuri pārstāv dažādas komandas. **Asistentiem, kas pārstāv sportista komandu, kurš veic priekšnesumu, jābūt ar sarkanu jostu. Citu komandu asistentiem jālieto balta vai zila josta. Asistentu ekipājumā var būt aizsargķiveres, rumpja aizsardzība, cirkšņa pārsējs un apakšstilbu aizsardzība.**

9.4. Izpildes saturs

Cīņas ju-jutsu asistentiem ir atļauts veikt uzbrukumus ar naža, nūjas, nūjas, hobiju un metienu, sitienu un sitienu imitatoriem. Sportistam, kurš veic, ir jāneitralizē pretinieku uzbrukumi ar kādu no šādām atļautajām darbībām: grūdiens, ķīlis, sitiens, metiens, sāpīga tehnika - un jāievēro nākamajam uzbrukumam atvēlētais laiks 2,5-3 sekundes.

9.4.1. Dalībnieku pozīcija:

Četri asistenti nostājas tatami stūros un pēc tiesneša signāla pārmaiņus uzbrūk sportistam 2,5-3 sekunžu laikā. (Vienādi visiem dalībniekiem). Vēl divi asistenti atrodas blakus tatami, gatavojoties nomainīt asistentu, kurš ir guvis traumu vai negodprātīgi pilda savus pienākumus.

9.4.2. Uzbrukumi:

Uzbrukumu veidi tiek izmantoti 1 minūti vai 45 sekundes katram veidam:

- Uzbrukums ar naža imitatoru;
- Uzbrukums ar nūju;
- Uzbrukums ar roku un kāju sitieniem;
- Uzbrukuma uztveršana.

Katrs uzbrukums jāneitralizē. Uzbrukuma neitralizēšanas jēdziens ietver: uzbrukuma līnijas atstāšanu (uzbrukums nedrīkst iekrist sportistam);

uzbrucējs tiek izvests no līdzsvara, to grūžot, stumjot, metot vai sitot;

ieroču izvēle uzbrukuma laikā ar nazi un nūju vai pretuzbrukuma laikā ar sitieniem, metieniem, sāpīgiem paņēmieniem uzbrukuma laikā ar sitieniem un satveršanu.

Ir atļauta vienreizēja izklūšana no uzbrukuma, neitralizējot to. Atkārtota piesardzība tiek sodīta ar soda punktiem.

9.5. Runas sākums un beigas

1. Pirms priekšnesuma asistenti pēc to izsaukšanas uz augšu platformas stūros, sportists, kurš spēlē laukuma centrā;
2. Ieejot laukumā un izejot no laukuma, dalībniekiem jāaizpilda priekšgājiens;
3. Pirms priekšnesumu sākuma pēc tiesneša komandas ieņem savas vietas platformas centrā un stūros un pēc komandas "Cīņa" ("staru") veic paklanīšanos tiesnesim un pēc tam viens otram;
4. Priekšnesums beidzas pēc tiesneša komandas.

9.6. Izrādes norise un ilgums

Katra uzbrukuma laiks ir 45-60 sekundes vai 15-20 uzbrukumi ar 2,5-3 sekunžu intervālu. (Tikai 60-80 uzbrukumi 4 minūšu neto laikā).

Uzbrukums tiek veikts vienā tempā, ar vienu uzbrukuma gājienu, neizmantojot tehnoloģiju nodošanu darbā ar ieročiem un maiņas sagūstīšanu.

Uzbrukums sākas pēc tiesneša komandas.

Asistenti seko tiesneša žestiem un uzbrūk tikai pēc viņa komandas ik pēc 2,5-3 sekundēm.

Par tiesneša žestu tiek uzskatīts asistenta žests, ar kuru jāveic nākamais uzbrukums. Palīgi uzbrūk nejaušā secībā. Uzbrukumam jābūt reālistiskam, un tam jābūt mērķētam uz sportistu vai jāiet cauri vietai, kur viņam vajadzēja atrasties. Asistenti, kuri godprātīgi pilda savu lomu, jānomaina, mainot uzbrukuma veidu. Iespējamās tikai divas šādas nomaiņas. Asistentam ir tiesības ierobežot uzbrukuma spēku beigu fāzē, ja viņš redz, ka sportists, kuram viņš redzēja uzbrukumu, virzās uz dzīvībai svarīgiem orgāniem, lai izvairītos no sportista bojājumiem. Šādā gadījumā uzbrukumam ir jāsasniedz mērķis, bet ar ierobežojuma pūlēm. Ja sportists nespēj atbrīvoties no satveršanas, komanda "Stop", uzbrukums tiek pārtraukts un atsākts pēc tiesneša norādījuma.

9.7. Rezultāts un snieguma novērtējums

Vispirms sportists novērtē tehnikas praktiskumu. Tiesneši vērtē sportista darbības pēc soda punktu klātbūtnes, atņemot soda punktus no 100 punktiem, kas katram sportistam ir priekšnesuma sākumā. Katrs no trim tiesnešiem soda punktus aprēķina atsevišķi. Pēc priekšnesuma trīs tiesneši iesniedz savus rezultātus galvenajam tiesnesim, kurš, saskaitot sportista punktus no katra tiesneša, kas paliek pēc soda punktu atskaitīšanas, nosaka katra sportista kopējo rezultātu. **Pēc soda punktu atņemšanas atlikušajiem punktiem tiek pieskaitīti 5 punkti par katru pilnīgu un skaidru tehniskās darbības izpildi, kas ietver:**

- a) atstāšanu no uzbrukuma līnijas,**
- b) pretinieka izsist no līdzsvara,**
- c) ieroča atņemšana, atbrīvošanās no satvēriena un pretuzbrukums ar 2-3 sitieniem vai metienu.**

Soda punkti tiek piešķirti par:

- Dubultā pasīvā aprūpe no uzbrukumiem - 2 punkti;
- līdzsvara un ritma zudums - 1 punkts;
- Uzbrukuma līnijas nepametšana - 1 punkts;
- Uzbrucēja palīgs neizjauc uzbrucēja līdzsvaru - 1 punkts;
- Ieroču vai pretuzbrukumu izvēles trūkums - 1 punkts;
- Ja dalībnieks netrāpa ar nazi triecienu ķermenī, galvā vai griezienā kaklā - 25 punkti;
- Ja dalībnieks palaid garām naža sitienu ekstremitātē vai ķermeņa un ekstremitāšu griezumu - 15 punkti;
- Ja dalībnieks netrāpa ar nūju galvā - 10 punkti;
- **nereāls uzbrukums savas komandas asistentam, uzbrukuma tempa apturēšana uzbrukuma vidū, uzbrukuma vai uzbrukuma imitēšana, spēlēšana kopā ar savas komandas asistentu uz sportistu - 10 punkti;**
- Ja dalībnieks netrāpa ar nūju pa ķermeni vai ekstremitātēm - 5 punkti;
- ja dalībnieks netrāpa ar rokām vai kājām - 5 punkti;
- Ja dalībnieks laicīgi atbrīvojas no notveršanas - 5 punkti;
- Iziešana no darba zonas - 5 punkti;

Ja soda punktu skaits pārsniedz 100 punktus, sportists tiek diskvalificēts.

9.7.1. Aizliegti triki un darbības

Sacensībās paš aizsardzības sadaļā papildus galvenajiem noteikumiem ir aizliegts: izmantot pretuzbrukumu, neatstājot uzbrukuma līniju;
uzbrukums pilnā kaujā,
izpildīt metienus un sāpīgas kustības ar bojājumiem asistentiem;
asistents nedrīkst imitēt kustības vai metiena darbības; uzbrukums nedrīkst turpināties pēc komandas Stop.

Asistenti pastāvīgi izmanto sērijveida tehniku vai uzbrukuma uzsvāra pārņemšanas tehniku un regulāri veic pārāk smagus uzbrukumus, lai tos nomainītu ar nākamo uzbrukumu rakstura maiņu.

9.8. Izpildes rezultātu pāziņošana

Priekšnesuma rezultātu pāziņošana notiek pēc visu dalībnieku priekšnesumiem, katra dalībnieka soda punktu aprēķināšanas un dalībnieku sadalījuma vietās, ko veic katrs no 3 tiesnešiem. Dalībnieku vietu galīgajā tabulā nosaka pēc katra tiesneša šo dalībnieku vietu summas.

9.9. Cīņu vadīšana un tiesāšana dažādām dalībnieku vecuma kategorijām.

1. Kadeti 14-15 gadu vecumā:

Šai vecuma kategorijai piemēro šādus noteikumus:

Uzbrukumu ritms ir 3,5-4 sekundes, katrā uzbrukuma veidā nedrīkst būt vairāk par 12 uzbrukumiem un katram uzbrukuma veidam nedrīkst būt vairāk par 30-40 sekundēm.

Dalībnieku ekipējums:

Dalībnieku ekipējums: ķivere ar priekšējo aizsardzību, mīkstā apakšstilba aizsardzība, cirkšņa aizsardzība, mutes aizsargs, palīgiem atļauta mīkstā ķermeņa aizsardzība.

2. Jauniešiem vecumā no 16 līdz 17 gadiem un veterāniem, kas vecāki par 36 gadiem:

Šai vecuma kategorijai piemēro šādus noteikumus:

Uzbrukumu ritms ir 3,5 sekundes, katrā uzbrukuma veidā nedrīkst būt vairāk par 15 uzbrukumiem un ne vairāk par 45 sekundēm katram uzbrukuma veidam.

Dalībnieku ekipējums:

Dalībnieku ekipējums: ķivere ar atvērtu priekšējo daļu, mīksta apakšstilba aizsardzība, cirkšņa aizsardzība, mutes aizsarglīdzeklis, asistentiem atļauta mīksta ķermeņa aizsardzība.