

МЕЖДУНАРОДНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ДЖИУ-ДЖИТСУ (JJIF)



ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

(Редакция 2.1 / 01 января 2011)

С комментариями
(не являются частью Правил)

MEMBER of GAISF

General Associations of International Sports Federations



and IWGA

International World Games Association



Содержание

I.	Общие положения	4
Раздел 1	Область применения правил	4
Раздел 2	Соревновательная форма и персональные требования	4
Раздел 3	Зона соревнований	4
Раздел 4.	Тренеры	5
II.	JJIF Файтинг Систем	6
Раздел 5	Общие положения	6
Раздел 6	Оборудование	6
Раздел 7	Весовые категории	7
Раздел 8	Судьи	7
Раздел 9	Секретариат	7
Раздел 10	Ход встречи	7
Раздел 11	Применение команд «Хаджимэ», «Маттэ», «Сономама» и «Йоши»	8
Раздел 12	Оценки.....	9
Раздел 13	Наказания.....	10
Раздел 14	Окончание встречи	11
Раздел 15	Неявка и отказ	12
Раздел 16	Травма, болезнь или несчастный случай	12
Раздел 17	Командные соревнования.....	13
Раздел 18	Запасные участники в командных соревнованиях	13
III.	JJIF Дуо Систем	14
Раздел 19	Общие положения	14
Раздел 20	Оборудование	14
Раздел 21	Категории.....	15
Раздел 22	Критерии судейства	15
Раздел 23	Ход встречи	16
Раздел 24	Система оценок	16
Раздел 25	Жюри.....	16
Раздел 26	Неявка и отказ	16
Раздел 27	Травма, болезнь или несчастный случай	17
Раздел 28	Командные соревнования.....	17
IV.	Заключительные положения.....	18
Раздел 29	Ситуации, не предусмотренные правилами	18
Раздел 30	Вступление в силу.....	18
Приложение I	Жесты Рефери	19
Приложение II	Атаки в Дуо Систем	24
Серия А	Атаки захватами	24
Серия В	Атаки обхватами шеи и туловища	25

Серия С	Атаки ударами руками и ногами	26
Серия D	Атаки оружием	27
Приложение III	Весовые категории Файтинг Систем	28

I. Общие положения

Раздел 1 Область применения правил

- a. Настоящие правила применяются в области деятельности Международной Федерации и континентальных Союзов, для международных чемпионатов и соревнований по Дуо Систем и Файтинг Систем.
- b. Ссылки в этом документе на термин «он» должны пониматься как «он или она».
- c. Страны свободны в выборе правил для своих национальных соревнований.

Раздел 2 Соревновательная форма и персональные требования¹

- a. Участники соревнований должны быть одеты в белое качественное Ги для джиу-джитсу, которое должно быть чистым и в хорошем состоянии. Участники должны носить синие и красные пояса.
- b. Куртка должна быть достаточно длинной, чтобы закрывать бедра и вокруг талии повязана поясом.
- c. Рукава должны быть достаточно свободными, чтобы можно было взять захват и достаточно длинными для того, чтобы закрывать половину предплечья, но при этом не закрывать запястья. Рукава не должны быть закатаны.
- d. Брюки должны быть свободными и достаточно длинными, чтобы закрывать половину голени. Штанины брюк не должны быть закатаны.
- e. Пояс должен быть завязан квадратным узлом, достаточно плотным, чтобы куртка не была слишком свободной, и достаточно длинным, чтобы его можно было дважды обвязать вокруг талии. При этом длина концов пояса с каждой стороны от узла должна составлять примерно 15 см.
- f. Участницы обязаны носить гладкую белую футболку или трико под Ги. Мужчинам не разрешается носить футболку под Ги.
- g. Ногти на руках и ногах участников должны быть коротко подстрижены.
- h. Участникам не разрешается носить какие-либо предметы, которые могут ранить или подвергнуть опасности противника.
- i. Не разрешается носить очки. Контактные линзы могут использоваться только под личную ответственность.
- j. Длинные волосы должны быть завязаны любыми мягкими лентами для волос.

Раздел 3 Зона соревнований²

¹ Если участник не выполняет этих требований, ему не разрешается начать встречу. Он может заменить неподходящую экипировку и предъявить ее снова в течение 2-х минут.

² Расстояние между Секретариатом и Площадкой для соревнований должно быть не менее 2 м.
Расстояние между зрителями и Площадкой для соревнований должно быть не менее 3 м.

Competition Rules

- a. Каждая площадка для соревнований должна быть 12x12 м и покрыта татами, обычно зеленого или любого другого приемлемого цвета.
- b. Площадка для соревнований должна быть разделена на две зоны.
- c. Зона борьбы должна быть всегда размером 8x8 м.
- d. Зона, расположенная за зоной борьбы, называется «зоной безопасности». Ширина зоны безопасности должна составлять 2 м.
- e. В тех случаях, когда используются две и более граничащие соревновательные зоны, не разрешается общая для них зона безопасности.
- f. В исключительных случаях³, для международных соревнований, разрешается минимальный размер зоны борьбы 6x6 м.
- g. В исключительных случаях⁴, должна быть возможность разделить зону безопасности, но между двумя зонами борьбы не должно быть менее 3 м.

Раздел 4. Тренеры

- a. Участнику может ассистировать только один тренер, который в течение встречи находится на границе площадки для соревнований⁵.
- b. Если тренер демонстрирует недостойное поведение по отношению к участникам, судьям, зрителям или к кому-либо еще, MR имеет право удалить его из зоны для официальных лиц на время встречи.
- c. Если недостойное поведение продолжается, то судьи встречи могут принять решение об удалении его из зоны для официальных лиц на все время проведения соревнований.

³ Этот минимальный размер зоны борьбы допускается только в случае, если зал соревнований слишком мал.

⁴ Разделить зону безопасности допускается только в случае, если зал соревнований слишком мал.

⁵ Перед соревновательной площадкой может находиться стул для тренеров

II. JJIF Файтинг Систем

Раздел 5 Общие положения

- a. В Файтинг Систем два участника соревнуются друг с другом в спортивном поединке посредством разрешенных приемов джиу-джитсу.
 - a. JJIF Файтинг систем состоит из 3-х частей:
 - b. Часть 1: Удары руками и ногами
 - c. Часть 2: Броски, сведения в партер, болевые и удушающие приемы
 - d. Часть 3: Техника борьбы в партере, болевые и удушающие приемы
- b. Участники должны быть технически активны перед переходом в следующую часть. Действие считается оцениваемым, если участник показывает технику с хорошим балансом и контролируемые комбинации⁶.
- c. Атакующие действия в Части 1 ограничены следующими областями: голова, лицо, шея, живот, грудь, спина, бок.
- d. Разрешены все удушающие приемы, за исключением удушений, проводимых пальцами рук.
- e. Время встречи - 3 минуты. Мат-Рефери совместно с Сайд-Рефери должен решить, после совещания с Тэйбл-Рефери, произошло ли последнее действие до или после окончания трех минут.
- f. Между двумя встречами разрешается отдых, продолжительность которого максимум 5 минут.

Раздел 6 Оборудование

- a. Организаторы соревнований должны обеспечить наличие красных и синих соревновательных поясов, табло, протоколов соревнований, мест для судей и технического комитета.
- b. Участники обязаны одевать мягкие, короткие и легкие защитные протекторы для рук и мягкие защитные протекторы для голени и стопы, соответствующие цвету их пояса (красный или синий).
- c. Протекторы должны быть сделаны из мягкого материала и должны быть толщиной не менее 1 см и не более 2 см⁷.
- d. Протекторы должны быть подходящего размера и в хорошем состоянии.
- e. Разрешается использование защиты для паха и капы. Участницы могут носить протектор для груди.

⁶ Под комбинациями понимается:

В части 1 они должны выполнять комбинации ударов ногами и руками.

В части 2 они должны быть реально активными и стараться бросить/свести в партер противника.

В части 3 они должны реально стараться сделать хороший захват или реально стараться уйти от захвата.

В части 3: До тех пор, пока есть реальное желание продолжать поединок и когда есть реальный прогресс в проведении техники, действие должно продолжаться, даже если вся схватка пройдет в партере.

⁷ Если Ги участника и защитные средства не соответствуют правилам, участнику не разрешается начать встречу. В этом случае он должен поменять протекторы/Ги в течение двух минут. Он будет наказан «Шидо» за затягивание начала встречи.

- f. Протекторы для ног, рук, груди и паха должна одеваться под Ги.

Раздел 7 Весовые категории

На Чемпионатах Мира и континентальных соревнованиях, проводимых под эгидой JJIF, для мужчин и женщин введены следующие весовые категории:

Женщины: -55 кг, -62 кг, -70 кг, +70 кг

Мужчины: -62 кг, -69 кг, -77 кг, -85 кг, -94 кг, +94 кг

Раздел 8 Судьи⁸

- a. Мат-Рефери (МР), находится на площадке для соревнований и проводит встречу.
- b. Два Сайд-Рефери (СР) помогают рефери и должны располагаться в зоне безопасности. СР должны занимать такую позицию, при которой они смогут в любой момент следить за ходом встречи и присуждать свои оценки.
- c. Тэйбл-Рефери (ТР) отвечает за работу секретариата. Он диктует секретарям оценки и наказания, а также сообщает МР об истечении времени встречи, времени удержания и времени оказания медицинской помощи.
- d. Для проведения финалов могут назначаться два Тэйбл-Рефери, если количество судей позволяет сделать это для всех финалов соревнований.

Раздел 9 Секретариат

- a. Секретариат располагается напротив позиции арбитра в начале встречи.
- b. Секретариат должен состоять из двух судей для регистрации оценок и одного секундометриста.
- c. Один из секретарей ведет ход встречи на бумаге; второй – контролирует электронное табло.
- d. В случае какой-либо разницы в зарегистрированных оценках табло, то правильным считается счет на бумажном протоколе.

Раздел 10 Ход встречи

- a. Участники встречи начинают встречу, встав лицом друг к другу в центре площадки для соревнований на расстоянии примерно 2-х метров друг от друга. Участник с красным поясом находится справа от МР. По сигналу МР участники делают поклон стоя сначала судьям и затем друг другу.
- b. После того, как арбитр произносит команду «Хаджимэ», поединок начинается в Части 1..

⁸ Судьи, должны быть из разных стран, если это возможно.

- c. Как только появляется контакт между участниками путем захвата противника, начинается Часть 2. Удары руками и ногами уже не разрешаются, за исключением тех случаев, когда они выполнены одновременно с захватом.
- d. Как только у обоих участников оба колена касаются татами, либо один из участников сидит или лежит на татами, встреча продолжается в Части 3⁹.
- e. Участники могут переходить в разные части, но при этом они должны быть активны во всех частях¹⁰.
- f. В Части 1, если участник только бросается на противника без какого-либо технического действия, или если участник совершает опасное для себя действие («Mubobi»), назначается техническое наказание и поединок будет продолжен в Части 1.
- g. Броски должны начинаться в зоне борьбы. Противник может быть брошен в зону безопасности, при условии, что бросок не представляет риска получения противником травмы.
- h. В конце встречи МР объявляет победителя и дает команду участникам совершить поклон стоя, сначала друг другу, а затем судьям, которые находятся на одной линии в рабочей зоне площадки напротив судей за столом.

Раздел 11 Применение команд «Хаджимэ», «Маттэ», «Сономама» и «Йоши»

- a. Арбитр должен объявить команду «Хаджимэ» для того, чтобы начать встречу и чтобы возобновить встречу после команды «Маттэ».
- b. Арбитр должен объявить команду «Маттэ» для того, чтобы временно остановить встречу в следующих случаях:
 - 1. Когда один или оба участника оказываются вне зоны борьбы в части 1 или 2.
 - 2. Если оба участника покинули зону борьбы полностью в части 3¹¹.
 - 3. Чтобы объявить наказание одному или обоим участникам в Части 1.
 - 4. Если один или оба участника получают травму или заболевают.
 - 5. Когда один из участников не может самостоятельно сдаться во время проведения болевого или удушающего приема.
 - 6. Когда закончилось время удержания.
 - 7. Когда контакт в Части 2 или 3 потерян, и участники не могут сами продолжить поединок в Части 1.
 - 8. В любом другом случае, когда МР находит это необходимым (например чтобы поправить кимоно или для объявления решения).
 - 9. В любом другом случае, когда один из СР находит это необходимым и хлопает в ладоши¹².
 - 10. Когда поединок закончился.

⁹ Если участник повторно напрямую уходит вниз на колени, он должен быть наказан за пассивность. Не разрешается поднимать лежащего противника и применять бросковую технику. В этом случае МР останавливает поединок командой «Матте».

¹⁰ Не разрешается наносить удары по противнику, когда он стоит обеими коленями на татами. В этом случае, МР останавливает встречу командой «Матте».

¹¹ В случае, если СР хлопает в ладоши, МР должен остановить встречу.

¹² МР вместе с СР должны принять решение, посоветовавшись с ТР о том, произошло ли последнее действие до или после окончания времени встречи.

- c. Команда «Сономама» используется в случае, если МР должен временно остановить участников. В этом случае участникам не разрешено больше двигаться. «Сономама» объявляется в следующих случаях:
1. Чтобы сделать предупреждение одному или обоим участникам в Части 2 или 3.
 2. Чтобы объявить наказание одному или обоим участникам в Части 2 или 3.
 3. В любом другом случае, когда МР посчитает это необходимым.
- d. После ситуации «Сономама» участники продолжают встречу из того же положения, в котором они находились до объявления команды. Для продолжения встречи МР должен объявить команду «Йоши».

Раздел 12 Оценки

Счет должен присуждаться большинством судей, по крайней мере двумя судьями. Если трое судей дают разные оценки, то засчитывается промежуточный счет. Если один из судей не видел технического действия, то присуждается низшая из двух имеющихся оценок.

- a. Следующие оценки могут присуждаться в Части 1:
(Удары руками и ногами должны совершаться с Хикитэ/Хикиаши, с хорошим балансом и контролем¹³)
1. Незаблокированный удар рукой или ногой (Иппон, 2 балла)
 2. Частично заблокированный удар рукой или ногой (Вазаари, 1 балл)
- b. Следующие оценки могут присуждаться в Части 2
(Броски, сведения в партер, болевые и удушающие приемы)
1. Удушающие и болевые приемы в случае, если участник не может самостоятельно сдаться, и МР должен остановить встречу, объявив «Маттэ» (Иппон, 2 балла)
 2. Удушающие и болевые приемы со сдачей (Иппон, 2 балла)
 3. Чистый бросок¹⁴ или сведение в партер (Иппон, 2 балла)
 4. Нечистый бросок или сведение в партер (Вазаари, 1 балл)
- c. Следующие оценки могут присуждаться в Части 3
(Техника борьбы в партере, болевые и удушающие приемы):
1. Удушающие и болевые приемы в случае, если участник не может самостоятельно сдаться, и МР должен остановить встречу, объявив «Маттэ» (Иппон, 3 балла)
 2. Осаекоми (удержание)¹⁵, удушающие и болевые приемы со сдачей (Иппон, 3 балла)

¹³ Удар, который пойман противником, никогда не может быть оценен как «Иппон».

¹⁴ Чистый бросок, после которого противник приземляется на живот, может быть оценен, как «Иппон».

¹⁵ Осае-коми может быть объявлено только, если:

1. Контролируемый противник лежит большей частью на спине или животе.
2. Ноги Тори свободны.
3. Уке хорошо захвачен и не может свободно двигаться. У Тори должен быть хороший контроль над Уке.

Время Осае-коми продолжается даже, если:

1. Контролируемый противник смог захватить ногу Тори.
2. Контролируемый противник может повернуться на бок или спину.

Если оба тела полностью вышли за зону борьбы, время Осае-коми останавливается командой «Токета».

Санкаку-джиме должно применяться только с одной рукой, захваченной скрещенными ногами.

Санкаку-джиме и Джуджи-гатаме считаются как Осае-коми, если есть полный контроль над верхней частью тела Уке.

Прямые болевые захваты ног должны рассматриваться как осае-коми. Как только уке сможет повернуть тело – это будет Токета.

- | | |
|--|-------------------|
| 3. Эффективный контроль, объявленный как «Осаекоми»
в течение 15 секунд | (Иппон, 2 балла) |
| 4. Эффективный контроль, объявленный как «Осаекоми»
в течение 10 секунд | (Вазаари, 1 балл) |

d. Если эффективный контроль начат в пределах времени встречи, то разрешается продолжить встречу до его завершения (даже после истечения времени встречи). Если контроль нарушен до окончания 15 секунд, арбитр должен дать команду «Токета».

Раздел 13 Наказания

- a. Наказания должны присуждаться большинством судей.¹⁶
- b. «Легкие запрещенные действия» наказываются «Шидо», и в этом случае противнику присуждается 1 Вазаари. Следующие нарушения считаются легкими запрещенными действиями:
1. Если один или оба участника демонстрируют пассивность или совершают незначительные нарушения.¹⁷
 2. “Мубоби”.
 3. Намеренно выходить за зону борьбы двумя ступнями.
 4. Намеренно выталкивать противника за зону борьбы.
 5. Намеренно наносить удары после начала Части 2.
 6. Продолжать любое действие после объявления «Маттэ» или «Сономама».
 7. Наносить удары руками и ногами по ногам противника.
 8. Наносить удары руками и ногами по противнику, когда тот лежит на татами.
 9. Проводить болевые приемы на пальцы рук или ног.
 10. Делать захват скрещенными ногами в области почек и выпрямлять ноги.
 11. Проводить удушающие приемы только руками\пальцами.
 12. Если участник выходит неподготовленным на татами и это задерживает начало встречи.¹⁸
 13. Если участник намеренно затягивает время (поправляя Ги, развязывая пояс, снимая перчатки и т.д.).
- c. «Запрещенные действия» наказываются «Чуй», и в этом случае его противнику присуждается 2 Вазаари:
1. Наносить любые удары руками и ногами по телу противника с превышением силы.¹⁹

Разные баллы за технику контроля не могут складываться (т.е. Осае-коми, которое продолжается более 10 секунд и болевой прием на руку не могут дать Вазаари и Иппон). Это возможно только, если перед этим МР остановил Осае-коми, объявив «Токета».

¹⁶ Ошибки, сделанные в счете и наказаниях, должны исправляться тремя судьями и Тэйбл-рефери вместе.

¹⁷ Пассивность в Части 1: Один или оба участника не показывают никакой активности с целью получения баллов. Один или оба участника переходят прямо к Части 2 или 3.

Пассивность в Части 2: Если один или оба участника не проявляют никакой активности с целью получить баллы. Если один или оба участника только блокируют атаки или движения противника или оба противника намеренно переходят в партер.

Если один или оба участника отказываются переходить к Части 2, но активны в Части 1. Участник совершает ложные атаки, падая сам без технических действий, для того, чтобы разорвать контакт.

Пассивность в Части 3: Если один или оба участника не показывают никакой активности с целью получить баллы. Если участник повторно пассивен после наказания, он может быть наказан «Чуй» (не подчинение указаниям МР).

¹⁸ Наказание должно даваться после поклона стоя перед тем, как поединок начнется командой «Хаджиме».

¹⁹ Техника, которая остановлена телом противника/его головой вместо того, чтобы быть проконтролированной участником, является примером пункта с.1. Техника, которая вызвала «откидывание» головы в результате контакта является примером пункта с.1.

2. Намеренно бросать противника из зоны борьбы за зону безопасности
 3. Не подчиняться указаниям МР.
 4. Совершать ненужные выкрики, замечания, жесты в адрес противника, судей, секретариата или кого-либо еще.
 5. Совершать неконтролируемые действия, такие, как круговые удары руками или ногами, которые не останавливаются, даже если они не достигли противника, и совершать броски, после проведения которых противник не в состоянии продолжать поединок немедленно.
 6. Наносить прямые удары руками или ногами в область головы.
- d. В случае совершения двух «запрещенных действий», участник проигрывает поединок объявлением ему «Хансоку-маке».
- e. Следующие действия считаются «строго запрещенными действиями»:
1. Применять любое действия, которое может травмировать противника.
 2. Проводить или пытаться проводить бросок с болевым или удушающим захватом.²⁰
 3. Проводить болевые приемы на шею или позвоночник
 4. Проводить любые скручивающие захваты на колени или стопы.
- f. Когда участник получает наказание за «строго запрещенное действие», он сразу наказывается «Хансоку-маке». Он проигрывает встречу с 0 баллов, а его противник получает 14 баллов, либо набранное количество баллов, если оно превышает 14.
- g. При повторном проигрыше участника в результате «Хансоку-маке» на соревнованиях, он исключается из оставшейся части соревнований.
- h. Если участник демонстрирует неспортивное поведение после поединка²¹, бригада судей единогласно решает, что участник должен быть исключен из оставшейся части соревнований. Они сообщают Главному судье о своем решении, а затем просят Ответственного за соревнования сделать официальное объявление. Исключенному участнику засчитывается поражение во всех встречах, включая встречи за медали.
- i. Если оба участника наказываются «Хансоку-маке», то встреча будет повторена.

Раздел 14 Окончание встречи

- a. Участник может досрочно выиграть встречу, если он получил хотя бы один Иппон в каждой из трех Частей. Это называется «Полным Иппоном». В этом случае проигравший участник получает 0 баллов и победитель получает 14 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 14.
- b. После завершения времени встречи участник, набравший большее количество баллов, становится победителем.

Техника, которая вызвала кровотечение (но не из-за открывшейся ранее существовавшей раны) должна рассматриваться МР и СР для вынесения наказания по пункту с1 (Запрещенные действия) в зависимости от ситуации.

Техники (за исключением прямых техник) в голову, которые легко касаются или заканчиваются в 10 см считаются оцениваемыми. Контакт с телом предполагает «касание кожи». В противном случае, он может рассматриваться как жесткий контакт в соответствии с п.с1.

В случае жесткого контакта нужно рассматривать, не случился ли он из-за того, что противник двигался навстречу технике. В этом случае не было намерения атакующего применить жесткий контакт, и может даже рассматриваться возможность наказания «Мубоби» противнику, если это произошло в результате неудачной самозащиты или рискованного поведения.

²⁰ Бросок в комбинации с болевым или удушающим приемом не разрешается (Коте-Гаеши рассматривается как техника сведения в партер).

²¹ После схватки имеется в виду до окончания соревнований.

- c. Если участники после завершения времени встречи набрали одинаковое количество баллов, участник, набравший больше частей с одним или несколькими «Иппонами», выигрывает встречу.
- d. Если участники после завершения времени встречи набрали одинаковое количество баллов, одинаковое количество частей с «Иппонами», участник, набравший суммарно большее число «Иппонов», выигрывает встречу.
- e. Если счет равен и по количеству баллов, и по количеству частей с «Иппонами», и по количеству Иппонов, то проводится дополнительный раунд 3 минуты до определения победителя. Перерыв между дополнительными поединками составляет 1 минуту.²² Процедура может быть повторена. Количество баллов, Иппонов и наказаний из предыдущих поединков переносится в дополнительные раунды.

Раздел 15 Неявка и отказ

- a. Решение «Фусен-гачи» (победа из-за неявки противника) принимается МР в отношении любого участника, противник которого не явился на схватку. Победитель получает 14 баллов, после того, как противника 3 раза вызывали на татами в течение не менее 3-х минут.
- b. Решение «Кикен-гачи» (победа вследствие отказа) принимается МР в отношении участника, противник которого отказался от соревнования во время встречи. В этом случае отказавшийся получает 0 баллов, а победитель – 14 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 14.

Раздел 16 Травма, болезнь или несчастный случай

- a. Каждый раз, когда соревнования останавливаются из-за травмы одного или обоих участников, МР может предоставить травмированному участнику(ам) для отдыха максимум 2 минуты. Общее время отдыха для каждого участника в каждой встрече должно быть не более 2-х минут.
- b. Время остановки по причине травмы начинает засчитываться по команде МР.
- c. Если один из участников не может продолжать встречу, МР и СР должны принять решение, основываясь на следующем:
 - 1. Если в травме виноват травмированный участник, травмированный участник проигрывает встречу со счетом 0 баллов, а его противник получает 14 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 14.
 - 2. Если причина травмы вызвана действиями не травмированного участника, то не травмированный участник проигрывает встречу со счетом 0 баллов, а его противник получает 14 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 14.
 - 3. Если невозможно определить причину травмы, не травмированный участник выигрывает встречу со счетом 14 баллов, либо с набранным количеством баллов, если оно превышает 14, а травмированный участник проигрывает встречу с 0 баллов.
- d. Если один из участников заболевает в процессе соревнований и не может продолжать, то он проигрывает схватку с 0 баллами, а его противник получает 14 баллов или набранное количество баллов, если оно превышает 14.
- e. Официальный врач решает, может ли травмированный участник продолжать или нет.

²² Участникам сохраняются баллы и наказания, которые они уже набрали

- f. Если участник потерял сознание или частично потерял сознание (дезориентация, блэкаут), встреча должна быть остановлена, а участник снят с оставшейся части соревнований.

Раздел 17 Командные соревнования

Командные соревнования возможны и правила будут теми же, что и для индивидуальных соревнований.

Раздел 18 Запасные участники в командных соревнованиях

- a. Запасные участники могут заменять основных участников, если те получили травму или заболели.
- b. Запасные участники должны относиться к той же весовой категории или более низкой чем те, кого они заменяют.
- c. Запасные участники не могут заменять дисквалифицированных участников.
- b. Запасные участники должны быть заявлены и взвешены одновременно с основными участниками.

III. JJIF Дуо Систем

Раздел 19 Общие положения

- a. JJIF Дуо Систем направлена на демонстрацию защиты одного участника против заранее определенных атак участника из той же команды. Атаки разделены на 4 серии по 5 атак в каждой:
 - A. Атаки с использованием захватов
 - B. Атаки обхватами туловища и шеи
 - C. Атаки ударами руками и ногами
 - D. Атаки оружием²³
- b. Каждая атака должна быть подготовлена пред-атакой, такой как тяга, удар, толчок.²⁴
- c. Каждая атака может быть проведена с левой или правой руки на свободный выбор пары.
- d. Защита проводится полностью по выбору защищающегося участника, так же, как и выбор роли или смена ролей атакующего и защищающегося, так же, как и выбор положения ног участников.²⁵
- e. Мат-Рефери (МР) жребием выбирает три атаки из каждой серии. Другая пара будет выполнять те же атаки, но в другом порядке, называемом МР.
- f. Перед первой атакой каждой серии Тори (защищающийся участник) должен располагаться таким образом, чтобы жюри находилось справа от него, после этого атака может начинаться с любой стороны.
- g. Баллы за выступление выставляются членами Жюри после каждой серии. По команде МР «Хантей» они поднимают над головой свои табло с оценками.²⁶
- h. При необходимости, МР указывает, соответствующим жестом, неправильные атаки и объявляет их номера.²⁷
- i. Когда одна и та же пара принимает участие в последовательных встречах, максимальное время, которое разрешается для отдыха составляет 5 минут.

Раздел 20 Оборудование

- a. Организаторы соревнований должны обеспечить красные и синие пояса для соревнований, табло с оценками для Жюри, табло, протоколы, места для судей и технического комитета.
- b. Секретариат должен состоять как минимум из 2-х человек.
- c. Участникам разрешается использование одной мягкой палки и одного резинового ножа. Длина палки должна находиться в пределах 50-70 см.

²³ В Серии D атакующий может начинать, держа оба оружия в руках.

²⁴ Пред-атака и атака должны быть выполнены атакующим

²⁵ Смена ролей атакующего и защищающегося также может меняться в течение серии.

²⁶ МР сначала зачитывает все баллы. После он опускает высший и низший баллы и снова зачитывает баллы. Когда он видит, что оставшиеся баллы подсчитаны на экране, он опускает оставшиеся табло с оценками.

²⁷ Жест «Неправильная атака» будет показан МР в случае, если атакующий произведет другую атаку, вместо обозначенной МР

Раздел 21 Категории

- a. Пара может быть сформирована без каких-либо ограничений, например, таких как вес и квалификация.
- b. Разделение происходит по следующим категориям: мужские, женские и смешанные пары.

Раздел 22 Критерии судейства²⁸

- a. Жюри должно обращать внимание и судить, исходя из следующего:
 - 1. Сильная атака
 - 2. Реальность
 - 3. Контроль
 - 4. Эффективность
 - 5. Поведение
 - 6. Скорость
 - 7. Разнообразие
- b. Для итоговой оценки наибольшее значение имеет атака и первая части защиты.
- c. Удары должны быть сильными, с хорошим контролем и выполнены естественно с предполагаемым возможным продолжением.
- d. Броски и сведения в партер должны включать выведение противника из равновесия и быть эффективными.
- e. Болевые и удушающие приемы должны демонстрироваться Жюри очевидным и правильным способом, со сдачей Уке.
- f. И атакующие, и защитные действия должны выполняться техничным и реалистичным способом.

²⁸ Атаки	вычеты
Неправильная атака	2 очка
Захват был неплотный	½ очка
Пред-атака и атака логически не согласованы	½ очка
Потеря равновесия	½ очка
Слабая атака	½ очка
Атака мимо цели	½ очка
 Защита и сведение в партер	
Защита неэффективна	½ очка
Не было выведения из равновесия	½ очка
Действия применялись слишком быстро	½ очка
Уке подпрыгивает	½ очка
Показная техника	½ очка
Действия логически не согласованы	½ очка
Ненужные выкрики	½ очка
 Контроль в партере	
Недостаточный контроль оружия	½ очка
Неэффективный контроль (Удержание, Удушение) Уке	½ очка
Удары наносятся мимо Уке	½ очка

Раздел 23 Ход встречи

- a. Пары должны встать лицом друг к другу в середине площадки для соревнований, приблизительно на расстоянии двух метров друг от друга. Первая по жребию пара (Пара 1) должна быть в красных поясах и располагаться с правой стороны от МР. Вторая пара (Пара 2) надевает синие пояса. По сигналу МР пары совершают поклон стоя сначала МР и затем друг другу. Пара 2 покидает площадку для соревнований и отправляется в зону безопасности.
- b. Встреча начинается тогда, когда арбитр объявляет первую атаку, называя ее номер и показывая соответствующий знак рукой.²⁹
- c. После окончания Серии А участники первой пары опускаются на колени и получают свои оценки. После этого они покидают площадку для соревнований и отправляются в зону безопасности. Пара 2 также демонстрирует Серию А и получает свои оценки. Пара 2 начинает Серию В и получает свои оценки, затем Пара 1 продолжает Серией В и получает свои оценки. Пара 1 начинает Серию С и т.д., и Пара 2 начинает Серию D, и т.д.
- d. После демонстрации последней парой заключительной серии, встреча заканчивается. Обе пары по указанию МР занимают то же положение относительно него, что и в начале встречи. МР спрашивает секретарей, кто победил, и показывает победителя, поднимая руку и называя соответствующий цвет поясов.
- e. Если количество баллов одинаковое для обеих пар («Хикиваке»), встреча продолжается до выявления победителя. Пара с синими поясами начинает с Серии А.
- b. После того, как МР объявляет победителя, он приказывает парам совершить поклон стоя сначала друг другу, затем судьям.

Раздел 24 Система оценок

- a. Баллы присуждаются от 0 до 10 (с интервалом $\frac{1}{2}$).
- c. Высший и низший баллы исключаются.

Раздел 25 Жюри

Жюри должно состоять из 5 судей, имеющих лицензию, каждый из разных стран.

Раздел 26 Неявка и отказ

- a. Решение «Фусен-гачи» (победа из-за неявки противника) принимается МР в отношении соревнующейся пары, противники которой не явились на схватку после того, как их 3 раза вызывали на татами в течение не менее 3-х минут. Победителям присуждается 12 очков, не явившаяся пара получает 0 очков.

²⁹ МР показывает номер сначала участникам, затем Жюри.

- b. Решение «Кикен-гачи» (победа вследствие отказа) принимается МР в отношении соревнующейся пары, противники которой отказались от соревнования во время встречи. В этом случае, отказавшаяся пара получает 0 очков, победителям присуждается 12 очков.

Раздел 27 Травма, болезнь или несчастный случай

- a. В случае травмы, болезни, несчастного случая, выступающая в этот момент пара имеет право на отдых максимум 2 минут перед продолжением (общее время отдыха пары в каждой встрече должно быть не более 2 минут).
- c. Если пара не может продолжить выступление в связи с травмой, то победа «Кикен-Гачи» отдается другой паре.

Раздел 28 Командные соревнования

Командные соревнования возможны и правила будут теми же, что и для индивидуальных соревнований.

IV. Заключительные положения

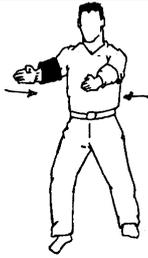
Раздел 29 Ситуации, не предусмотренные правилами

- a. Судьи встречи должны вместе принять решение в случае возникновения любой ситуации, которая не предусмотрена этими правилами.
- b. ТР не имеет права голосования, он может только содействовать.

Раздел 30 Вступление в силу

Эти правила, в соответствии с решением Правления JJIF, вступают в силу 1-ого января 2011. Они заменяют все существующие правила.

Приложение I Жесты Рефери

**Хаджиме**

Начало матча/поединка:
Рефери стоит между противниками и объявляет «Хаджиме». Голос должен быть громким и уверенным.

**Матте**

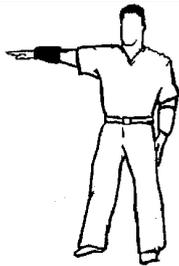
Остановка матча/поединка:
Рефери поднимает одну руку на уровень плеча параллельно татами и показывает раскрытую ладонь (пальцы вверх) секретариату. Голос должен быть громким и уверенным.

**Иппон**

Рефери поднимает левую или правую руку (в зависимости от оценки, присуждаемой участнику с красным или синим поясом), высоко над головой, ладонь смотрит вперед.

**Иппон 3 балла**

Рефери поднимает левую или правую руку (в зависимости от оценки, присуждаемой участнику с красным или синим поясом), высоко над головой, с ясно показываемыми 3 пальцами.

**Вазаари**

Один балл:
Рефери поднимает левую или правую руку на уровень плеча (в зависимости от оценки, присуждаемой участнику с красным или синим поясом), ладонь развернута вниз). Жест должен быть виден для секретариата.

**Отмена**

Отмена решения:
Рефери несколько раз машет вытянутой над головой рукой после того, как покажет решение, которое необходимо отменить. Жест должен быть точным, сильным и понятным ТР.



Пассивность

Объявление пассивности:
Судья вращает горизонтально обеими руками от локтя до запястья перед собой.



Неконтролируемая техника

Рефери поднимает горизонтально левую или правую руку со сжатым кулаком перед собой (описание этого действия должно сопровождать этот жест перед вынесением наказания).



Мубоби

Действия, опасные для проводящего:
Судья несколько раз выпрямляет перед собой горизонтально руки с сжатыми кулаками. После этого жеста МР должен понятным голосом объявить «Мубоби».



Прямой удар в голову

Рефери показывает удар кулаком в голову.



Жесткий контакт

Рефери показывает удар кулаком в ладонь.



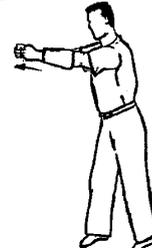
Захват и удар

Рефери показывает одной рукой захват Ги и другой рукой показывает удар.



Выход за зону борьбы

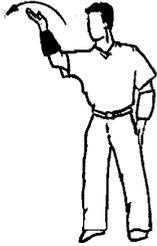
(Жест Сайд Рефери)
Сайд Рефери показывает ситуацию Мат Рефери для того, чтобы МР мог



Выталкивание

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

действовать соответствующе.



Выбрасывать за соревновательную зону

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



Ненужные выкрики, замечания

Рефери показывает ладонью и пальцами символ разговора («ква-ква») рукой, относящейся к «красному» или «синему» участнику.



Осае-коми

Контроль в партере:
Рефери показывает правой или левой выпрямленной рукой и ладонью на участников и понятным голосом объявляет «Осае-коми». Рука должна показывать жест в течение всего времени продолжения «Осае-коми».



Токета

Окончание контроля в партере:
Рефери показывает волнообразный жест правой или левой рукой (в зависимости от того, кто из участников проводил осаете-коми) над участниками несколько раз и объявляет «Токета». Ладонь развернута вертикально. Жест должен быть точным, сильным и понятным.



Одновременное действие с обеих сторон (Аиучи)

Рефери выставляет руки горизонтально перед собой, с соприкасающимися кулаками.



Наказания

(Шидо. Чуй, Хансоку-маке)

Рефери показывает на участника, которого необходимо наказать, указательным пальцем рукой со сжатыми в кулак остальными пальцами, и объявляет соответствующее наказание.



“Я не видел” – Жест

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



Поправить Ги

Рефери скрещивает руки перед собой с раскрытыми ладонями, затем показывает на участника, которому необходимо поправить Ги.



Full Ippon

(Жест Тэйбл-Рефери)

ТР показывает этот жест и указывает на «цвет» победившего.



Hantei

(Жест в Дуо-систем)

Рефери поднимает одну руку высоко над головой с ладонью, развернутой ребром вперед,



Хикиваке

Одинаковый счет:

Рефери скрещивает руки перед грудью, ладони раскрыты. Рефери должен объявить «Хикиваке».



Объявление победителя

Судья показывает победителя поднимая прямую руку с открытой ладонью под 45 градусов и объявляет понятным голосом «Винер» и соответствующий цвет.



Сономама

(“Замораживающая” команда)

МР должен сильно прикоснуться (обычно одного касания достаточно) двумя руками спин обоих участников во время борьбы и сильным и понятным голосом объявить «Сономама».



Йоши

(Команда “Продолжайте”)

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



**Время для оказания помощи
(«медицинское время»)**

Рефери руками показывает букву «Т».



Потеря времени

Рефери показывает на «наручные часы» указательным пальцем сжатой в кулак руки.



Запрещенное действие

Техника, которая будет наказан Шидо (болевые приемы на пальцы рук или ног, скрещенные на уровне почек ноги, удары по лежащему противнику, удары по ногам). Рефери показывает удар своей открытой рукой по предплечью.



Не подчинение указаниям рефери

Рефери показывает на свои уши указательными пальцами сжатых в кулаки руки.



Перерыв

(В случае Хикиваке перед специальным раундом). Рефери показывает жест «ОК» с поднятым большим пальцем секретарям и затем показывает участникам покинуть площадку для перерыва.

Приложение II Атаки в Дуо Систем

(Каждая атака может выполняться как в левую, так и в правую стороны)

Серия А Атаки захватами

(Каждая атака должна предваряться пред-атакой)



Захват: Уке захватывает руку Тори. Одна рука захватывает запястье, другая предплечье.

Намерение:

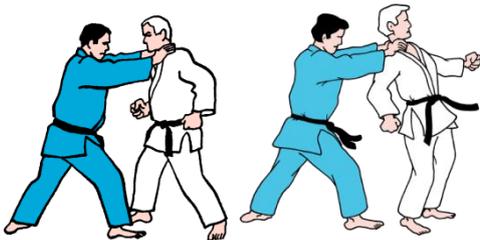
- Толкнуть или потянуть
- Контролировать переднюю руку Тори
- Обездвижить защищающегося



Захват: Уке захватывает отворот Ги Тори рукой.

Намерение:

- Подойти ближе к противнику, чтобы совершить дальнейшие действия
- Потянуть-толкнуть или задержать противника – возможно для того, чтобы ударить его(ее) потом



Захват: Уке захватывает шею Тори спереди или сзади для проведения удушающего приема.

Намерение:

- Толкнуть Тори назад
- Задержать Тори



Захват: Уке захватывает шею тори сбоку для проведения удушающего приема.

Намерение:

- Толкнуть, потянуть или задержать Тори



Захват: Уке атакует Тори сбоку, захватывая Ги на уровне плеча рукой. Тип захвата любой.

Намерение:

- Толкнуть, потянуть или задержать Тори.

Общие замечания:

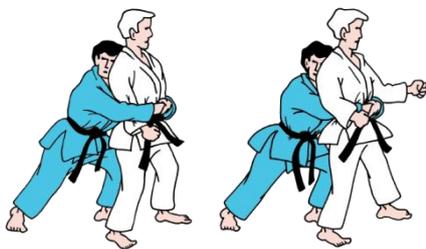
Руки должны быть сжатыми и захваты плотными.

Серия В Атаки обхватами шеи и туловища

(Каждая атака должна предваряться пред-атакой)



Уке обхватывает Тори спереди под или над руками. Голова Уке лежит на плече Тори. Перед атакой Тори держит руки в естественном положении.



Уке захватывает Тори сзади под или над руками. Голова Уке лежит на плече Тори. Перед атакой Тори держит руки в естественном положении.



Уке обхватывает шею Тори своей рукой сбоку.
Намерение: Удушить или применить бросок.



Уке обхватывает шею Тори рукой спереди.
Намерение: Удушить или применить бросок.



Уке применяет Хадака Джиме рукой.
Намерение: Удушить или вывести из равновесия.

Общие замечания:

Руки должны быть сжатыми и захваты плотными.

Серия С Атаки ударами руками и ногами

(Каждая атака должна предваряться пред-атакой)



Джодан или Чудан Тсуки - удар рукой спереди в голову или корпус.

Цель: Солнечное сплетение, желудок, лицо



Аго Тсуки (Апперкот) – удар кулаком.

Цель: Подбородок



Мавашу Тсуки (Хук) – Круговой удар кулаком.

Цель: Сторона головы Тори.



Мае Гери – передний удар правой ногой

Цель: Солнечное сплетение, желудок



Мавашу гери – круговой удар правой ногой

Цель: Солнечное сплетение, желудок

Тори разрешается сделать левой ногой шаг назад и немного развернуть туловище.

Общие замечания

Атака должна достигнуть Тори, если бы он не отходил.

Не разрешается двигаться до того, как атака начнется. Тори должен реагировать на атаку.

Серия D Атаки оружием

(Каждая атака должна предваряться пред-атакой)



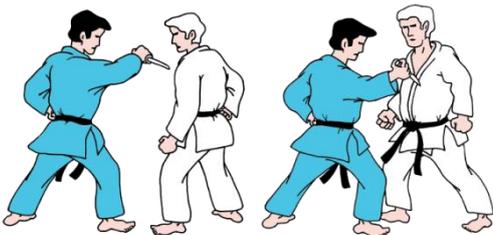
Атака ножом прямо сверху.

Цель: Основание шеи Тори слева или справа, прямо над ключицей.



Атака ножом спереди.

Цель: Желудок



Круговая атака ножом, которая наносится сбоку или по диагонали вниз.

Цель: сторона туловища



Атака палкой прямо сверху.

Цель: Верх головы



Атака палкой снаружи, которая наносится сбоку или по диагонали вниз.

Цель: Левый висок Тори/голова

Общие замечания

Атака должна достигнуть Тори, если бы он не отходил.

Тори должен полностью контролировать оружие во время и после защиты.

Приложение III Весовые категории Файтинг Систем

Мужчины/юноши					
Сениоры 21+	Юниоры 18/19/20	Аспиранты 15/16/17	Мальчики 12/13/14	Мальчики 10/11	Мальчики 8/9
1 x 3 мин	1 x 3 мин	1 x 3 мин	1 x 2 мин	1 x 2 мин	1 x 2 мин
-56 кг	- 56кг	- 46кг	- 34кг	- 24кг	- 21кг
- 62кг	- 62кг	- 50кг	- 37кг	- 27кг	- 24кг
- 69 кг	- 69кг	- 55кг	- 41кг	- 30кг	- 27кг
- 77кг	- 77кг	- 60кг	- 45кг	- 34кг	- 30кг
- 85кг	- 85кг	- 66кг	- 50кг	- 38кг	- 34кг
- 94кг	- 94кг	- 73кг	- 55кг	- 42кг	- 38кг
+ 94кг	+ 94кг	- 81кг	- 60кг	- 46кг	- 42кг
		+ 81кг	- 66кг	- 50кг	+ 42кг
			+ 66кг	+ 50кг	

Право на участие: Участники, члены JJIF или EJJU, которые достигнут возраста в настоящем году (с 1.1 до 31.12).

Женщины/девушки					
Сениоры 21+	Юниоры 18/19/20	Аспиранты 15/16/17	Девочки 12/13/14	Девочки 10/11	Девочки 8/9
1 x 3 мин	1 x 3 мин	1 x 3 мин	1 x 2 мин	1 x 2 мин	1 x 2 мин
-49 кг	- 49кг	- 40кг	- 32кг	- 22кг	- 20кг
- 55кг	- 55кг	- 44кг	- 36кг	- 25кг	- 22кг
- 62 кг	- 62кг	- 48кг	- 40кг	- 28кг	- 25кг
- 70кг	- 70кг	- 52кг	- 44кг	- 32кг	- 28кг
+ 70кг	+ 70кг	- 57кг	- 48кг	- 36кг	- 32кг
		- 63кг	- 52кг	- 40кг	- 36кг
		- 70кг	- 57кг	- 44кг	- 40кг
		+ 70кг	- 63кг	- 48кг	+ 40кг
			+ 63кг	+ 48кг	

Право на участие: Участники, члены JJIF или EJJU, которые достигнут возраста в настоящем году (с 1.1 до 31.12).

2011 Edition

by **Henrik Sandberg,**
Roel Van Ravens
Ueli Zürcher
Linus Bruhin

Director of international Referee Committee (IRC)
Director of European Referee Committee (ERC)
Member of European Referee Committee (ERC)
World Referee, Lawyer

Русский перевод:

коллектив авторов под руководством судьи международной категории, председателя Коллегии судей РФД Крутовских С.С. в составе: Судья международной категории Крывелева Н.Б., судья первой категории Аль-Мухаммед Д.Д., судья первой категории Планкин Д.Ю.