

РОССИЙСКАЯ ФЕДЕРАЦИЯ ДЖИУ-ДЖИТСУ

Правила соревнований

НЕ ВАЗА:

(Греплинг)

2011

Перевод на русский язык подготовили: судья международной категории Крутовских С.С., судья 1 категории Планкин Д.Ю.

Содержание

1 ОПРЕДЕЛЕНИЯ	4
2 РАЗДЕЛЫ	4
3 ВОЗРАСТНЫЕ КАТЕГОРИИ	4
4 НАЦИОНАЛЬНЫЕ ТУРНИРЫ	4
5 РАНГИ ПОЯСОВ	5
6 МЕДИЦИНСКАЯ СТРАХОВКА	5
7 ТРЕБОВАНИЯ К ГИ	5
8 ВЕСОВЫЕ КАТЕГОРИИ	5
9 ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ВСТРЕЧИ	5
10 СИСТЕМА СОРЕВНОВАНИЙ	6
11 ТРЕНЕРЫ	6
12 КОНТРОЛЬ СУДЕЙСКОГО СТОЛА (ТАБЛО, ПРОТОКОЛ, СЕКУНДОМЕР)	6
13 РАЗМЕРЫ СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ПЛОЩАДКИ	6
14 СУДЕЙСТВО	6
Судьи	6
Передвижение судей по татами	6
Поклон (Рэй)	7
Ход встречи	7

Захваты	7
Сведение в партер	7
Выход за татами	7
Подсчет очков	8
Оцениваемые действия и положения	8
Удушения	8
Болевые на руки	9
Болевые на ноги	9
Следующие ситуации оцениваются, как преимущество	9
Ограничение на технические действия по возрасту и рангу	9
Запрещенные действия или техники	10
Наказания и их эквивалент в очках	11
15 ТРАВМЫ	11
ПРИЛОЖЕНИЕ 1	12
Ситуации, оцениваемые очками	12
Контроль	12
Броски	14
Прохождение защиты	15
Изменение положения относительно противника (Реверс)	15
Возможные Реверсы и комбинации	16
Результирующая таблица очков за действия	19

1 Определения

Не ваза (техника борьбы в партере) одна из основ Дзюдо, Джиу-джитсу. Это важнейшее техническое наследие, ценность которого, объясняется его крайней эффективностью и возможностями, которые оно дает для обучения.

Введение раздела по технике Не Ваза в программы технических тренингов, Турниров, Открытых национальных чемпионатов или Кубков, обусловлено необходимостью усовершенствования настоящих правил и возможностью спортсменов любых возрастов безопасно применять на практике приобретенные навыки.

Преследуемые цели:

- Поощрение расширения практики техники Не Ваза, путем включения в официальные расписания соревнований;
- Приоритет безопасности и удовлетворению потребностей спортсменов;
- Необходимый объем судейства и административного управления определяется потребностями;
- Адаптация правил, направленная на поощрение наступательного поведения, подвижности на татами, демонстрацию широкого арсенала техник и тактических приемов.

2 Разделы

- Мужчины
- Женщины

3 Возрастные категории

- Кадеты (до 17 лет)
- Юниоры (до 21 года)
- Взрослые

4 Национальные турниры

Технические тренинги, Турниры и Международные открытые Чемпионаты доступны для участия как французских, так и иностранных членов FFJGA.

Международные открытые чемпионаты будут доступны для участия членов федераций, признанных GAISF (Генеральной Ассоциацией Международных Федераций).

Только спортсмены, являющиеся членами FFJDA и Французской национальности могут претендовать на участие в Национальных кубках (см. систему отбора).

5 Ранги поясов

Технические тренинги и турниры открыты для белого, желтого, оранжевого, зеленого, синего, коричневого и черного поясов спортсменов.

Только с зеленого по черный пояс спортсмены могут принимать участие в Международных открытых чемпионатах.

6 Медицинская страховка

Для участия в соревнованиях необходима действующая медицинская страховка, подтверждающая возможность участника заниматься дзюдо, джиу-джитсу.

7 Требования к ГИ

Участники должны носить чистое **белое ГИ** (куртку и брюки), в соответствии с требованиями, прописанными в Правилах.

Синее ГИ (куртка и брюки) допускается.

Сверху имеющихся поясов, спортсмен, вызванный первым, одевает красный пояс, второй – синий.

Разрешена только мягкая защита.

8 Весовые категории

Кадеты (до 17 лет) Мужчины: -55Kg -60 Kg, -66 Kg, -73 Kg, -81 Kg, -90 Kg, + 90 Kg

Кадеты (до 17 лет) Женщины: -44 Kg, -48 Kg, -52 Kg, -57 Kg, - 63 Kg, - 70 Kg, + 70 Kg

Юниоры (до 20 лет) и Взрослые Мужчины: -60 Kg, -66 Kg, -73 Kg, -81 Kg, -90 Kg, -100 Kg, + 100 Kg

Юниоры (до 20 лет) и Взрослые Женщины: -48 Kg, -52 Kg, -57 Kg, - 63 Kg, - 70 Kg, - 78 Kg, + 78 Kg

9 Продолжительность встречи

Кадеты (Мужчины и Женщины): 4 мин.

Юниоры – Взрослые (Мужчины и Женщины): 6 мин.

Взрослые (старше 36 лет): 5 мин.

Время на восстановление между двумя встречами для одного и того же спортсмена должно быть не меньше продолжительности 2 встреч.

10 Система соревнований

Система соревнований определяется, исходя из количества участников.

11 Тренеры

Участников разрешено сопровождать. Тренер может находиться рядом с татами на протяжении встречи и может быть удален от соревновательной площадки, в случаях некорректного или грубого поведения.

12 Контроль судейского стола (табло, протокол, секундомер)

Два судьи за столом отвечают за ведение встречи. Первый ответственен за протокол и секундомер, второй – за ручное/электронное табло.

Для каждой встречи необходим 1 секундомер.

13 Размеры соревновательной площадки

Минимальные размеры татами для проведения соревнований 6х6 м.

14 Судейство

Судьи

На татами встречу судит 1 судья. Второй судья сидит за контрольным столом и контролирует соответствие между оценками судьи и счетом на табло.

Передвижение судей по татами

Очки, поощрения и наказания показываются судьей на татами той рукой, цвет повязки (напульсника) на которой соответствует цвету пояса спортсмена (синие и красные напульсники на кистях судей на татами).

Судья на татами показывает очки, заработанные участниками, одним, двумя, тремя или четырьмя пальцами.

Поощрения показываются отведением прямой руки в бок в горизонтальной плоскости (например, Вазари).

Поклон (Рэй)

Участники должны выполнять традиционный поклон перед встречей и после её окончания, в соответствии с традициями дзюдо и джиу-джитсу.

Ход встречи

Противники начинают встречу в стойке. Окончание встречи происходит в случаях, если один из противников сдался, либо регламентированное время истекло.

Противники могут перейти в положения партера сразу после взятия захвата. Борьба в стойке допускается. Встреча может продолжаться, если один участник находится в стойке, а другой в партере. Противники могут встать из партера в стойку по их желанию в любой момент.

Если по окончании встречи количество очков и поощрений одинаковое, назначается новая встреча, по продолжительности равная первой. Если по результатам повторной встречи счет равный, решение принимается судьей в пользу участника, обладающего преимуществом по ходу встречи.

Для спортсменов взрослой категории (старше 45 лет), после традиционного поклона, встреча начинается (продолжается после остановки) в партере.

Захваты

Прямой и обратный захват за рукав допускается. Противники также могут брать захват за брюки. Все виды бросков, в том числе с захватом за ноги, разрешены.

Взятие захватов внутри рукава и брюк наказываются оценкой «Шидо».

Бросок с использованием захвата за две ноги, в результате которого один из противников прямо садится, оценивается 2 очками.

Сведение в партер

Один из противников может перейти в партер в любое время после того, как он взял захват за Ги оппонента.

В стойке, один из противников, может обхватить оппонента за талию (оборонительная позиция). После этого борьба может быть продолжена, либо он может быть брошен на татами.

Переход в партер, прямым сведение противника вниз разрешается.

Противники могут переходить из стойки в партер и обратно свободно.

Если один из противников переходит в положение сидя умышленно или нет, а его нога в этот момент захвачена оппонентом в стойке, то, в этом случае, противник, в положение стоя, получает 2 очка.

Выход за татами

Участники считаются вышедшими за ковер, если ни один из них не соприкасается ничем с татами.

Если участники выходят за татами в положении, которое судья может легко восстановить, объявляется команда «Сономама», они перемещаются в центр татами и продолжают борьбу из прежней позиции.

Если положение противников восстановить правильно сложно, объявляется команда «Мате» и встреча возобновляется в центре татами.

Если один из участников пытается уйти от болевого приема или удушения путем выхода за татами, он наказывается «Шидо».

Но если один из участников, без видимых причин, выходит за татами и явно избегает взятия на болевой или удушения, он наказывается «Хансоку маке».

Это «Хансоку маке» не означает дисквалификацию с остальной части соревнований.

Подсчет очков

Только в случае эффективного удушения, болевого на руку или ногу встреча заканчивается досрочно.

Сдача одного из участников путем двойного хлопка по татами (оппоненту), либо выкрика, при болевом или удушении заканчивает встречу.

Победа объявляется сразу.

Очки за каждое оцениваемое действие, судья на татами показывает судейскому столу, используя пальцы на руке с соответствующей, по цвету участника, повязкой.

Очки за действия не суммируются, когда участник по своему желанию прекращает действие и затем пытается продолжить.

Возвращение к защите снова дает возможность обоим участникам получать очки за каждое положение. Очки не могут быть получены, пока попытки завладеть преимуществом не прекращены.

Оцениваемые действия и положения

См. Приложение 1

Удушения

Удушения разрешены. Они могут выполняться с использованием куртки, ворота или отворота Ги противника.

Удушающие приемы могут выполняться в стойке.

Запрещается проводить удушения с давлением на шею сзади. Необходимо не допускать давления на голову при выполнении Санкаку дзиме.

Болевые на руки

Болевые на руки разрешаются в частях сгибающих, разгибающих, вращающих и сжимающих воздействий. Они могут проводиться на локти. Также разрешены воздействия на кисти и плечи. Болевое воздействие может продолжаться проводиться, даже если участник поднялся в стойку.

Болевые на ноги

Болевые на ноги разрешаются в частях сгибающих, разгибающих и сжимающих воздействий. Они могут проводиться на колени и лодыжки. Разрешается накрывать атакуемую ногу противника ногой с внутренней стороны. Сжатие икроножной мышцы и голени также допускается.

Болевые разгибающего воздействия с отрицательным углом допускаются.

В ситуации, когда один из участников подвергается атаке на ногу и пытается уйти, возможны следующие ситуации:

- Атакующий может контролировать своего противника, чтобы не дать ему возможности крутиться;
- Атакующий может следовать за противником, если он начал крутиться;
- Если противник провернулся, атакующий должен отпустить захват;
- Если атакующий не последовал за противником, когда тот начал крутиться, судья на татами останавливает встречу командой «Маттэ».

Если атакующий действовал жестко при скручивании, он будет дисквалифицирован.

Следующие ситуации оцениваются, как преимущество

Некоторые технические действия не приносят очков. Однако, судья на татами, может дать преимущество за следующие действия:

- Каждый эффективный контроль длительностью менее 5 сек;
- Проход за спину с захватом одной ноги;
- Правильно выполненные технические действия, не приведшие к сдаче противника.

Если в конце встречи количество очков одинаковое, эти преимущества учитываются и определяют победителя. Преимущества, в каком бы числе они не были, ценятся ниже, чем очки.

Ограничение на технические действия по возрасту и рангу

- Кадеты и юниоры: не разрешены болевые на ноги
- Юниоры и сеньоры: болевые на ноги разрешены только с зеленого пояса. Они могут выполняться только в одной плоскости (без скручиваний).
- Сеньоры старше 46 лет: болевые на ноги запрещены. Начало встречи и ее возможное возобновление, должно происходить в положении одного колена на татами. Если участник перешел в положение стойки, встреча может продолжаться. Однако, если оба участника поднялись в стойку, судья на татами объявляет команду «Маттэ» и встреча продолжается с положения одного колена на татами.

- Для белых, желтых и оранжевых поясов, начало встречи и ее возможное возобновление, должно происходить в положении одного колена на татами.

Запрещенные действия или техники

Запрещенные действия, наказываемые «Хансоку маке»:

- Запрещается бить, кусать, давать пощечины, щипать, тянуть за волосы (расцененные, как намеренные действия);
- Действия со спиной и шеей противника;
- Болевые на шею;
- Накрывать колено противника ногой с внешней стороны во время проведения болевого на голеностопный сустав;
- Действия со ступней, которые приводят к скручиванию колена;
- Проведение болевого «ножницы» (Ками Басами);
- Удушения поясом;
- Захват за горло открытой ладонью;
- Тыкать пальцами в глаза;
- Проводить болевые на пальцы рук и ног;
- Любые болевые на позвоночный столб;
- Все грубые действия, направленные на причинение умышленного вреда противнику;
- Жесткий удар о татами противника, который находился под контролем в защите или на болевом приеме, близком к завершению – сдаче (Санкаку дзиме, Джуджи гатаме), путем поднятия его с татами;
- Бросать противника, путем падения на спину, когда противник осуществляет контроль со спины;
- Выход умышленно за татами, с целью ухода от технического действия;
- Высказывать мнение, обсуждать решение судьи;
- Произносить оскорбления или показывать неподобающие жесты судьям, противнику, публике.

Резюмируя все вышесказанное, все грубые, опасные действия, а также действия, нарушающие этику, запрещаются.

Запрещенные действия, наказываемые «Шидо»:

- Взятие захватов внутри рукава и брюк;
- Действия с лицом противника;
- Умышленно задерживать встречу;
- Пассивность;
- Удержание одного положения более 5 сек., с целью помешать развитию встречи;
- Отказ от борьбы в партере и разрывание захвата;

- Переход в партер без взятия захвата;
- Умышленный выход за татами с целью предотвращения выполнения противником удобного для него технического действия или устранения возможности проведения технического действия;

В случае пассивности одного из участников, судья на татами касается его и предупреждает о необходимости быть более активным (также, судья на татами может произнести вслух «Пассивность» и назвать цвет, соответствующий цвету пояса пассивного участника). Если участник, которому было объявлено предупреждение, продолжает быть пассивным, он получает 1 наказание «Шидо».

Если пассивные действия одного из участников, привели его к более выгодному положению, судья на татами объявляет команду «Маттэ».

Участники возобновляют встречу из начального положения (стойки или партера). Пассивный участник продолжает встречу с «Шидо».

Если пассивные действия одного из участников, привели его в проигрышное положение, объявляется команда «Сономама». Судья на татами объявляет наказание «Шидо» пассивному участнику. Встреча продолжается после команды «Йоши».

При воздействии отворотом куртки одного из участников на лицо противника, судья на татами объявляет ему предупреждение.

Наказания и их эквивалент в очках

- «Шидо» = 2 очка противнику;
- «Хансоку маке» = дисквалификация;
- 4 «Шидо» = дисквалификация;
- «Хансоку маке», объявленное за опасные действия над противником, угрожающие его жизни и здоровью или противоречащие духу боевых искусств = удаление с оставшейся части турнира.

15 Травмы

В случае травмы участника, судья на татами останавливает встречу и вызывает врача на татами, который оказывает помощь, или сообщает о ее серьезности. Врач может решить, продолжит ли участник встречу или он снимается. Судья на татами должен уважать решение врача.

Все кровотечения должны быть остановлены и приняты все меры предосторожности, чтобы избежать контакта с ними.

Максимальное время вмешательства врача и оказания помощи во время встречи, составляет 5 минут.

Ситуации, оцениваемые очками

Контроль

Только проведение эффективных болевых на руки/ноги/удушений, может привести к досрочному окончанию встречи.

Различный контроль

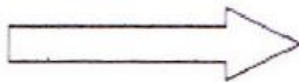


ОСАЕ ВАЗА

=

1 ОЧКО

Контроль 5 сек

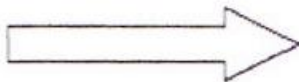


Колено на животе

=

2 ОЧКА

Контроль 3 сек



Фронтальный контроль

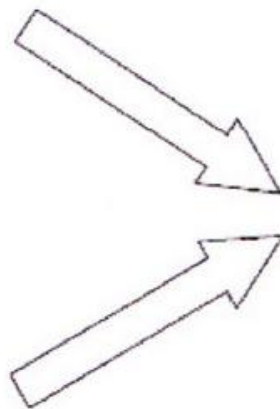
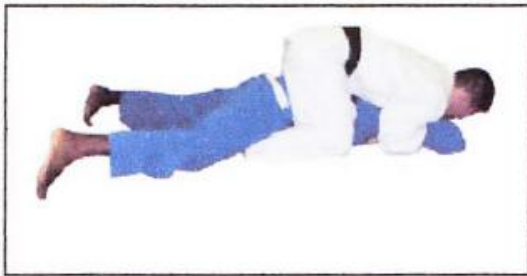
=

4 ОЧКА

Контроль 5 сек

Очки за действия могут складываться:

Пример: ОСАЕ ВАЗА (1 очко) ⇨ Колено на животе (2 очка) ⇨ Фронтальный контроль (4 очка) = 7 очков



Контроль со спины

=

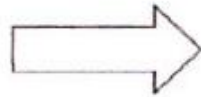
4 ОЧКА

Контроль 5 сек

В обоих случаях
необходимо полностью
обхватить противника
ногами

Броски

Действия



Чистый бросок «Иппон» (последующий контроль не обязателен)

=

2 ОЧКА

Бросок + Последующий контроль

=

2 ОЧКА



БРОСОК + ОСАЕ ВАЗА
= 3 ОЧКА



БРОСОК + КОЛЕНА НА ЖИВОТЕ
= 3 ОЧКА



БРОСОК + ФРОНТАЛЬНЫЙ
КОНТРОЛЬ = 6 ОЧКОВ

Прохождение защиты

Действия



ПРОХОЖДЕНИЕ ЗАЩИТЫ + ОСАЕ ВАЗА = 4 ОЧКА
ПРОХОЖДЕНИЕ ЗАЩИТЫ + КОЛЕНО НА ЖИВОТЕ = 5 ОЧКОВ
ПРОХОЖДЕНИЕ ЗАЩИТЫ + ФРОНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ = 7 ОЧКОВ

Для того, чтобы прохождение защиты было оценено, после него должен быть осуществлен контроль. Если прохождение защиты не было завершено, оно будет оценено преимуществом. Прохождение половины защиты оценивается преимуществом, если Тори контролирует верхнюю часть Уке.

Изменение положения относительно противника (Реверс)

Действия



ИЗМЕНЕНИЕ ПОЛОЖЕНИЕ
УДЕРЖИВАЕМОЕ 5 СЕК
=
2 ОЧКА

Все изменения положения Тори, удерживаемые в течение 5 секунд, оцениваются 2 очками

Пример: Во время встречи, Уке опустился на руки и колени, Тори проконтролировал Уке со стороны спины, в течение 5 секунд... Тори получает 2 очка.

Возможные Реверсы и комбинации

Когда Тори находится в положении ниже Уке и за счет изменения позиции оказывается между ног Уке.

Действия



РЕВЕРС (закрепленный) = 2 ОЧКА



РЕВЕРС + ОСАЕ ВАЗА = 2 ОЧКА
РЕВЕРС + КОЛЕНО НА ЖИВОТЕ = 4 ОЧКА
РЕВЕРС + ФРОНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ

Уход с ОСАЕ ВАЗА путем реверса оценивается 2 очками. Такие же комбинации с Реверсом оцениваются в 3, 4, 6 очков. Когда участники находятся в положении на коленях, друг напротив друга, очки за реверс применимы.

Реверс начального положения или Уке находится в положении ниже Тори (Уке стоит на 4 точках, Тори находится со стороны спины или сверху)



РЕВЕРС + ОСАЕ ВАЗА = 3 ОЧКА

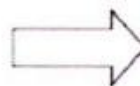
РЕВЕРС + КОЛЕНА НА ЖИВОТЕ = 4 ОЧКА

РЕВЕРС + ФРОНТАЛЬНЫЙ КОНТРОЛЬ = 6 ОЧКОВ

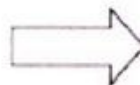
В отличие от 2 очкового реверса, этот реверс должен быть закреплен контролем. Если контроля нет, оценивается лишь преимуществом.

Реверс, целью которого является удержание или удушение, не оценивается очками. Если реверс не заканчивается контролем, судья на татами оценивает его преимуществом.

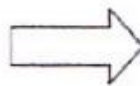
ПРИМЕРЫ СУММИРОВАНИЯ ОЧКОВ



Прохожение защиты
+
Фронтальный контроль
 $3 + 4 = 7$ ОЧКОВ



Прохожение защиты
+
Колено на животе
 $3 + 2 = 5$ ОЧКОВ



Реверс
+
Фронтальный контроль
 $2 + 4 = 6$ ОЧКОВ

Результирующая таблица очков за действия

Осае Ваза – 5 сек контроля = 1 очко

Техника колена на животе – 3 сек контроля = 2 очка

Фронтальный контроль – 5 сек контроля = 4 очка

Чистый бросок (Иппон) = 2 очка

Бросок, завершающийся контролем = 2 очка

Прохождение защиты = 3 очка

Реверс = 2 очка