



XXXII Ogólnopolska Spartakiada Prawników Poznań 2024

Regulamin techniczny BRAZYLIJSKIE JIU-JITSU

wyciąg z przepisów BRAZYLIJSKIEGO JIU-JITSU- CBJJ wraz z modyfikacjami

Legalne są wszystkie te techniki, które neutralizują, unieruchamiają, duszą lub wywierają nacisk w dowolny sposób poprzez wykręcanie stawów, również poprzez knock down przeciwnika za pomocą obalenia. Zabronione są następujące ruchy: gryzienie, ciągnięcie za włosy, wsadzanie palców w oczy lub nos przeciwnika, atakowania genitaliów przeciwnika, wykręcanie palców, rzut suplesowy i każdy inny sposób uzyskania nieuczciwej przewagi przy użyciu pięści, stóp, łokci czy głowy.

POLE WALKI:

Pole walki musi być złożone z minimum 32 tatami (mat) o powierzchni 51.84 metrów kwadratowych. Arena winna być podzielona na 2 części: wewnętrzną, złożoną z najmniej 18 tatami i zewnętrzną część, pas bezpieczeństwa, złożony z 14 tatami dowolnego innego koloru. Organizator zastrzega sobie możliwość odstępstwa od zapisu dotyczącego powierzchni pola walki podyktowanego warunkami infrastrukturalnymi, przy jednoczesnym zachowaniu wszelkich wymogów bezpieczeństwa.

STOLIK KIEROWNICZY:

Stolik, który koordynuje i kieruje wszystkimi zadaniami w czasie zawodów, przy którym przebywają sędzia główny, oraz przedstawiciel organizatora. Ma on stać przed każdym polem walki. Przy tym stoliku siedzą sędzia główny i sędzia punktowy. Poza tymi osobami przy stoliku może zasiadać kontroler sędziów. Jego obowiązkiem jest dopilnowanie, aby sędziowanie przebiegało bez zakłóceń a także sprawdzanie dokumentów zawodników

SĘDZIOWANIE:

Sędzia na macie stanowi najwyższy autorytet. Nikt nie może zmienić jego decyzji. W przypadku, gdy sędzia popełnia rażące błędy w sędziowaniu, może on zostać zmieniony przez organizatora.

POŁOŻENIE SĘDZIÓW, SĘDZIÓW CZASU, PUNKTOWYCH, INSPEKTORÓW:

Stoły położone są w kluczowych miejscach wzdłuż maty.

ROZSTRZYGNIĘCIE WALKI:

Nigdy nie ma remisów. Starcia będą rozstrzygnięte jako:

1. Poddanie się lub technikę kończącą
2. Dyskwalifikacje
3. Utratę przytomności
4. Punkty
5. Punkty przewagi

DEFINICJE:

Technika kończąca:

Zachodzi w sytuacji, gdy na skutek techniki przeciwnik przyznaje się do porażki poprzez:

- Klepanie dłonią w swojego przeciwnika lub ziemię w widoczny sposób
- Klepanie swoją stopą o ziemię, (jeżeli nie może używać dłoni)
- Werbalnie prosi sędziego o zakończenie walki, (jeżeli nie jest w stanie klepać ani dłońmi ani stopami)
- Prosi o zakończenie walki, jeżeli jest kontuzjowany lub czuje się fizycznie niezdolny lub

nieprzygotowany

- Jeden z 2 zawodników jest uznany za pokonanego po utracie przytomności przy użyciu jednej z dozwolonych metod: duszenie, ucisk lub rzut lub w wyniku wypadku, w którym przeciwnik nie popełnił przewinienia karanego dyskwalifikacją.

Ponadto:

- Sędzia może zakończyć walkę przyznając zwycięstwo temu, kto założył dźwignię, odnośnie, której ma pewność, iż naraża zawodnika na poważną kontuzję.

- Trener jednego z zawodników może zakończyć walkę poprzez zgłoszenie tego sędziemu lub rzucając ręcznik na matę.

- Sędzia może zakończyć walkę, jeżeli jeden z zawodników jest kontuzjowany, lub lekarz stwierdzi jego niezdolność do kontynuowania walki.

Jeżeli to ma miejsce, zwycięstwo jest przyznawane przeciwnikowi jak długo kontuzja nie była spowodowana naumyślnie w okolicznościach grożących dyskwalifikacją.

FAULE DYSKWALIFIKUJĄCE:

Poważne faule, które prowadzą do niezwłocznej dyskwalifikacji przez sędziego:

- Używanie obraźliwego języka, przeklinanie lub inne akty braku szacunku pod adresem sędziego lub publiczności.

- Szczypanie, ciągnięcie za włosy, wkładanie palców w oczy lub nos przeciwnika, celowa próba ataku genitaliów lub użycie pięści, stóp, kolan, łokci lub głowy celem zranienia przeciwnika tudzież zyskania nieuczciwej przewagi.

- Zakładanie każdego rodzaju dźwigni na kostkę mogącej skrócić kolano lub kostkę.

- W momencie, w którym zawodnikowi podrze się kimono i w wyznaczonym przez sędziego czasie nie wymieni kimona na całe.

- Zabrania się rozpoczynania walki z podartym, rozdartym, niezszytym lub brudnym kimonem, długimi paznokciami, z t-shirtem pod kimonem lub z kimonem niespełniającym wymogów.

- Zawodnik jest zobowiązany mieć szorty pod spodniami, należy mieć na uwadze, iż ubiór może ulec rozdarciu lub nie być zszyty, jeśli to nastąpi, sędzia daje zawodnikowi określony czas na znalezienie innej pary spodni do noszenia. Jeżeli zawodnik nie może zmienić spodni w wyznaczonym czasie jest niezwłocznie dyskwalifikowany.

Gdy zawodnik ma założoną dźwignię i aby uniknąć klepania ucieka poza obręb maty, będzie niezwłocznie zdyskwalifikowany. W takich wypadkach jest to traktowane jako przewinienie techniczne nie dyscyplinarne, a więc zawodnik może startować w kategorii Absoluto lub walczyć o 3 miejsce.

POMNIEJSZE PRZEWINIENIA:

1. Pierwsze przewinienie będzie karane werbalnym upomnieniem.

2. Drugie przewinienie karane będzie przyznaniem przeciwnikowi punktu przewagi.

3. Trzecie przewinienie karane będzie przyznaniem przeciwnikowi 2 punktów.

4. Po trzecim przewinieniu sędzia może zdyskwalifikować zawodnika za kolejne przewinienie.

KARY:

- Zawodnikowi wolno zejść na kolana dopiero wtedy, gdy złapie przeciwnika za kimono.

- Gdy jeden z zawodników konsekwentnie odmawia walki uciekając z pola walki, lub podczas walki na ziemi ucieka poprzez czołganie, turlanie z ringu lub wstawanie celem uniknięcia walki lub naumyślne wychodzenie z maty celem zyskania czasu.

- Gdy zawodnik unika walki poprzez zdejmowanie kimona lub pozwala na zdjęcie go sobie celem zaprzestania walki, aby odpocząć tudzież uniknąć ataku przeciwnika.

- Kiedy zawodnik wsadza place w wewnętrzną stronę rękawów lub spodni, lub obiema rękoma chwyta za pas przeciwnika.

- Gdy zawodnik spowalnia walkę, trzyma swojego przeciwnika, zachowuje się pasywnie, nie próbuje poprawić swojej pozycji lub techniki kończącej będąc w gardzie, w dosiadzie lub na plecach. Trzymanie przeciwnika, stanie lub dowolna inna pozycja umożliwiająca pasywność. Sędzia, widząc takie zachowanie, winien nakazać odliczenie 30 sekund. Po upływie 30 sekund, jeżeli zawodnik nie zmienił swojej pozycji lub nie okazał widocznych znaków aktywności, traci 2 punkty i obaj zawodnicy wracają do stójki do pozycji neutralnej. Za drugim razem postępowanie jest

identyczne. W trzecim przypadku istnieje możliwość dyskwalifikacji zawodnika.

Uwaga: Kara w postaci niezwłocznej utraty 2 punktów jest stosowana, jeżeli zawodnik ucieknie poza ring celem uniknięcia przewinienia, które sędzia uzna za mogące zakończyć się sukcesem, lub, gdy zawodnik ucieknie z maty celem uniknięcia dźwigni, która jeszcze nie została całkowicie założona.

PUNKTACJA:

Pozycje:

Pozycje są osiągane poprzez wykonanie odpowiedniej techniki. Jeżeli technika kończąca nie zakończyła walki w regulaminowym czasie, zwycięzcą walki jest zawodnik, który zdobył więcej punktów.

OBALENIA:

Dowolny sposób przewrócenia przeciwnika, lub sprowadzenia go na ziemię, przy czym zawodnik łąduje na plecach, jest nagradzane 2 punktami. W innym przypadku rzucający musi zastosować trzymanie przeciwnika w tej samej pozycji, przez co najmniej 3 sekundy, aby otrzymać punkty za obalenie.

- Obserwacja 1: Obalenie, które kończy się poza polem walki a w polu bezpieczeństwa będzie zaliczane o ile zawodnik, w momencie rozpoczynania techniki, był 2 nogami w polu walki, a akcja rozpoczęła się przed komendą STOP.
- Obserwacja 2: Jeśli zawodnik obalany ma jedno kolano na ziemi i zostanie przewrócony obalający go zawodnik zyska 2 punkty o ile będzie, w momencie wykonywania techniki, stał obydwiema stopami na ziemi. Jeżeli zawodnik obalany ma oba swoje kolana na ziemi w wyniku obalenia lub w momencie rozpoczynania przewracania przeciwnika, zawodnik próbujący obalenia musi przejść do pozycji bocznej (lub lepszej) jeżeli ma być zaliczony punkt przewagi.
- Obserwacja 3: Jeśli zawodnik sprowadzany w wyniku sprowadzenia usiądzie a następnie wykona sweepa na sprowadzającym go przeciwniku otrzyma za 2 punkty. Zawodnik sprowadzający nie otrzyma za tą akcję żadnych punktów.
- Obserwacja 4: Jeśli zawodnik rzucający, wykona czysty rzut, zakończony dotknięciem plecami maty przez rzucanego a następnie sam znajdzie się pod rzucanym przeciwnikiem, otrzyma za tą technikę 2 punkty. Rzucony zawodnik otrzyma punkt przewagi.
- Obserwacja 5: Jeśli zawodnik rzucający wykona czysty rzut, zakończony dotknięciem plecami maty przez rzucanego, a w wyniku rzutu sam znajdzie się w gardzie rzucanego, który wykona na nim sweep-a wówczas oboje zawodnicy otrzymują po 2 punkty.

PRZEJŚCIE GARDY:

Występuje w sytuacji, w której zawodnik znajdujący się nad swoim przeciwnikiem, tudzież pomiędzy jego nogami, przejdzie do pozycji bocznej, stabilizując swoją pozycję prostopadle do linii spodni przeciwnika, dominując go i nie pozostawiając mu przestrzeni do tego, aby się poruszył, bądź uciekł z niej nawet, jeśli jest on na boku, plecach, czy na brzuchu.

Uwaga: Jeżeli zawodnik znajdujący się na dole uniknie skontrolowania poprzez ucieczkę na kolana lub powstanie, zawodnik przechodzący w gardę nie otrzyma 3 punktów, lecz zostanie mu przyznany punkt przewagi.

KOLANO NA BRZUCHU:

Gdy zawodnik będący u góry położy swoje kolano na brzuchu przeciwnika, trzymając jego kołnierz lub rękaw a swoją drugą nogę położoną w kierunku głowy przeciwnika, za taką pozycję zawodnik otrzymuje 2 punkty.

Uwaga:, Jeżeli zawodnik będący na dole nie pozwoli swojemu przeciwnikowi położyć kolana na swoim brzuchu i jeżeli przeciwnik nie będzie w stanie ustabilizować pozycji całkowicie nie otrzyma za tę technikę 2 punktów, lecz punkt przewagi.

DOSIAD:

Pozycja, w której zawodnik siedzi na klatce piersiowej przeciwnika. Przeciwnik może leżeć na swoim brzuchu, boku, lub plecach. Dosiadający może siedzieć na jednym z ramion przeciwnika, lecz nigdy na obu. Dosiad będzie uznawany także w przypadku, w którym dosiadający ma jedno kolano i jedną stopę na ziemi. Pozycja ta jest nagradzana 4 punktami.

Uwaga: Punkty nie będą przyznane, jeżeli stopy lub kolana będą znajdowały się na nogach przeciwnika. Także w sytuacji, w której zawodnik zakłada trójkąt nogami w wyniku, którego jego przeciwnik będzie na plecach a on sam w dosiadzie będzie to traktowane jako przewinięcie a nie jako dosiad.

WPIĘCIE ZA PLECY:

Następuje, gdy zawodnik zajdzie za plecy przeciwnika, kontrolując kark, otacza nogami talie przeciwnika, z piętami wpiętymi w wewnętrzną stronę ud przeciwnika, nie pozwalając mu na ucieczkę z tej pozycji. Pozycja ta nagradzana jest 4 punktami.

Uwaga: Punkty nie będą przyznane, jeżeli obie pięty nie będą umieszczone prawidłowo po wewnętrznej stronie ud przeciwnika. Zawodnik wpięty za plecami może obejmować nogą jedną rękę przeciwnika. Obejmowanie dwóch rąk nie będzie skutkowało przyznaniem punktów.

PRZEWINIĘCIE:

Następuje w sytuacji, gdy zawodnik na dole trzyma swojego przeciwnika w gardzie (pomiędzy swoimi nogami) lub pół gardzie (trzyma jedną z nóg przeciwnika pomiędzy swoimi) i jest w stanie, poprzez zamianę pozycji z przeciwnikiem, zająć pozycje na górze. W nagrodę za udane przewinięcie zawodnik jest nagradzany 2 punktami.

- Obserwacja 1: Przewinięcie nie będzie zaliczone, jeżeli ruch nie rozpocznie się z pozycji gardy lub pół gardy.
- Obserwacja 2: Jeśli przetaczający znajdzie się za plecami przeciwnika i ustabilizuje pozycję przez 3 sekundy będąc dwoma kolanami na macie otrzyma 2 punkty.
- Obserwacja 3: Jeśli po próbie przetoczenia z gardy obaj zawodnicy znajdą się w pozycji stojąc punkty przyznaje się tylko jeśli któryś z zawodników wykona rzut.

PUNKTY KARNE:

Są karami dawanymi zawodnikowi po trzecim wykroczeniu jak np. unikanie walki, pasywność, brak akcji mających na celu skończenie walki. Jak tylko sędzia spostrzeże pasywność zawodnika, sędzia rozpocznie 30sto sekundowe odliczanie równocześnie ostrzegając zawodnika. Po upływie 30 sekund sędzia przerwie walkę i ponowi ją w pozycji stojącej i niezwłocznie ukarze zawodnika pasywnego stratą 2 punktów.

PUNKTY PRZEWAGI:

Przewagą nazywamy sytuację, w której zawodnik próbuje wykonać, lecz nie udaje mu się zakończyć, jednej z podstawowych technik w walce jak np. przewinięcie, obalenie, technika kończąca itd.

Jeżeli jeden z zawodników próbuje wykonać technikę to sędzia decyduje czy przyznać mu punkt przewagi.

Punkty przewagi będą przyznawane w czasie walki w stójce, jeżeli zawodnik próbuje wykonać technikę z większą agresywnością i aktywnością, próbując obaleń lub innych technik w czasie walki. Punkty przewagi będą przyznawane w czasie walki na ziemi, jeżeli zawodnik będzie próbował wykonywać technikę i zmusi swojego przeciwnika do przyjęcia postawy defensywnej.

W CZASIE ZAMKNIĘTEJ GARDY:

(Gdy zawodnik na dole ma swoje nogi owinięte wokół talii przeciwnika)

- Osoba będąca u góry otrzyma punkt przewagi poprzez bycie w ofensywie, próbuje zdominować gardę przeciwnika (przejść gardę). Dla sędziego, aby rozważać przyznanie punktu przewagi zawodnik u góry musi być bliski wykonania przejścia gardy, zmuszenia swojego przeciwnika do wydatkowania energii celem odzyskania swojej pozycji jak np. pół garda, prawie całkowite unieruchomienie itp.
- Osoba będąca na dole zyska punkt przewagi, jeżeli prawie uda jej się przewinać przeciwnika,

stworzyć sytuację zagrażającą przeciwnikowi tak samo jak będzie próbować dźwigni, która zmusi przeciwnika do obrony przed nią.

Uwaga: Próba przewinięcia oceniana jako warta przyznania punktu przewagi jest rozważana tylko wtedy, gdy zawodnik na dole rozepnie gardę.

WAŻNE:

Jeżeli zawodnik zdobędzie punkty za zajmowaną pozycję, następnie zmieni pozycję, po czym, niedługo potem, ponownie powróci do tej pozycji, nie zdobędzie on punktów ponownie za tę samą pozycję. Np. Kolano na brzuchu, następnie przejście do analogicznej pozycji po 2 stronie, nie będzie kolejnego przyznawania punktów za tę pozycję.

Walka musi przebiegać pod dyktando ciągłej wymiany technik. Zawodnicy muszą mieć na celu zakończenie walki przed czasem i próbować technik kończących. Punkty nie będą przyznawane zawodnikowi stosującemu jakąś technikę lub będącemu w pozycji punktowej, jeżeli równocześnie on sam będzie pod działaniem jakiejś techniki kończącej. Dopiero wyswobodzenie z tej techniki spowoduje przyznanie zawodnikowi punktów.

DYREKTYWY I WSKAZÓWKI DLA SĘDZIEGO:

1. Sędzia główny ma decydujący głos w czasie walki i przed rozpoczęciem każdej walki sprawdza u zawodników długość paznokci, stan kimona, które winno mieć najmniej 10 cm luzu w ramieniu zawodnika, czy spodnie i pas zawodnika są prawidłowo zawiązane i czyste.
2. Sędzia główny ma swoje miejsce przed stołem głównym, pierwszy wyczytany zawodnik stawia się po prawej stronie i zakłada zielony lub żółty pasek po to, aby sędzia był w stanie rozróżnić zawodników. Drugi wyczytany staje po lewej stronie sędziego. Po tym jak sędzia ustawi zawodników i upewni się, iż wszystko jest w porządku, zasygnalizuje rozpoczęcie pojedynku poprzez podniesienie ręki i wymówienia słowa „Walka”.
3. Zdobyte przez zawodników punkty będą zaznaczane przez sędziego punktowego na tabliczkach i tabelce. Jeżeli pod koniec walki jest remis w punktach i punktach przewag lub żaden z zawodników nie zdobył punktu w czasie walki, sędzia punktowy podniesie obie flagi. Wtedy sędzia główny określa, który zawodnik wykazał się większymi umiejętnościami technicznymi. Nie ma możliwości określenia walki jako remis. W gestii sędziego głównego jest wybranie zwycięzcy walki, jego decyzja jest ostateczna.
4. Sędzia główny ma niepodważalny autorytet na macie; od niego zależy przebieg pojedynku i określanie o możliwości dyskwalifikacji zawodnika. Nikt nie ma uprawnień do podważania jego decyzji. Do niego składamy protesty.
5. Sędzia punktowy jest odpowiedzialny za prowadzenie punktacji. Nikt inny poza sędzią nie może wpłynąć lub zmienić jego zapisów. Po zakończeniu pojedynku tylko sędzia może odwrócić jego decyzje. W wyjątkowych okolicznościach rada sędziów może zmienić lub podtrzymać ten wynik.
6. W czasie trwania walki sędzia punktowy jest zobowiązany zachować milczenie a żadna osoba nie może się do niego odzywać za wyjątkiem sędziego głównego, (który to z kolei może tylko porozumiewać się z stolikiem sędziowskim, zawodnikami i sędzią punktowym).
7. W czasie walki sędzia główny ma za zadanie nakierowywać zawodników na centrum maty. Jeżeli zauważy, iż zawodnicy zbliżają się do pasa bezpieczeństwa, przeniesie on walkę na centrum maty poprzez położenie ręki na dowolnym z walczących zawodników i powiedzeniu „STOP!”. Zawodnikom nie będzie wolno się poruszyć dopóki walka nie będzie wznowiona. To samo się stanie w sytuacji, w której zawodnicy wyjdą swoimi ciałami w 2/3 poza pole walki. Sędzia przerwie walkę i rozpocznie ją na nowo na środku maty z pozycji, w jakiej zawodnicy byli przed zatrzymaniem. W przypadku, w którym sędzia nie będzie w stanie przesunąć zawodników samodzielnie może poprosić o pomoc sędziego punktowego i tylko on może pomóc sędziemu przesunąć zawodników.
8. Każdy, kto zajmuje oficjalną funkcję na zawodach, jak trener, nauczyciel, dyrektor, sędzia, sędzia czasowy, sędzia punktowy a próbuje dawać wskazówki zawodnikom znajdującym się na polu walki będzie poddany karze, w wypadku nalegania ze strony drugiego zawodnika będzie zależało od sędziego głównego czy zdyskwalifikować tego zawodnika czy też nie.
9. Gdy jeden lub obaj zawodnicy wypadną całkowicie z maty, sędzia wznowi walkę na środku maty podnosząc swoją dłoń i mówiąc „Walka!”.
10. Sędzia nie zezwala na zakłócanie walki przez personel w postaci lekarzy, pielęgniarek itd. Mogą oni tylko wkroczyć na prośbę lub zgodę sędziego głównego.
11. Dźwignie skrętne na nogi są niedozwolone (niezwłoczna dyskwalifikacja).
12. „Slamy” (podniesienie swojego przeciwnika w powietrze i upuszczanie go na ziemię będąc w

gardzie lub pod wpływem techniki kończącej jak trójkąt, klucz na rękę, duszenie) jest niedozwolone (niezwłoczna dyskwalifikacja).

13. Gdy zawodnik przechodzący gardę próbuje dźwigni na nogę, lecz nie jest w stanie wykończyć jej i jego przeciwnik wstanie. Obaj zawodnicy otrzymają po punkcie przewagi, jeżeli technika kończąca była wykonana prawidłowo. W innym przypadku punkt przewagi będzie przyznany tylko temu, kto uniknął tej techniki.

14. Jeśli zawodnik ma jedno kolano na ziemi i zostanie przewrócony, 2 punkty będą przyznane osobie, która obaliła swego przeciwnika. Jeśli zawodnik ma oba kolana na ziemi i jego przeciwnik przewróci go i zdobędzie pozycję boczną zyska punkt przewagi.

15. Gdy jeden z zawodników jest poddany technice przewijania i aby uniknąć wykończenia tej techniki ucieka do pozycji „na czworaka” a osoba, która wykonywała przewinięcie jest w stanie utrzymać się za plecami przeciwnika (bez whaczania się) otrzyma 2 punkty za przewinięcie

16. Gdy jeden z zawodników wykonuje technikę obalenia na swoim przeciwniku i ten obalany jest w stanie przetoczyć się tak, że znajdzie się po rzucie na swoim przeciwniku, 2 punkty będą przyznane temu, który przewrócił a punkt przewagi będzie dany temu, który zakończył ruch na swoim przeciwniku tak długo jak przewracający nie wpadnie w gardę swego przeciwnika. W przeciwnym wypadku będzie to liczone za przewinięcie warte 2 punkty

17. Każda sytuacja nieopisana w regulaminie jest rozstrzygana przez sędziego.

18. Użycie obuwia, ochraniaczy na uszy lub innych ochraniaczy, które mogą wpłynąć na prawidłowy przebieg walki jest niedozwolone.

19. Jeśli obaj zawodnicy doznają kontuzji w czasie walki i stan obu nie pozwoli im na kontynuowanie walki, jego wynik będzie rozstrzygany poprzez

a. Punkty lub punkt przewag już zdobytych przez zawodników,

b. W przypadku, w którym żaden z zawodników nie zdobył punktu ani punktu przewagi, wynik walki będzie rozstrzygnięty poprzez rzut monetą.

TECHNIKI ZABRONIONE

A. Białe i niebieskie pasy

- rozbijanie gardy o matę
- wszystkie dźwignie na nogi i stopy (czyli skrętówka, balacha na kolano, dźwignia prosta na stopę, klucz na stopę)
- wszystkie dźwignie na kręgosłup (jeśli nie towarzyszą duszeniom)
- miażdżenie/uciskanie bicepsa i łydki (tzw. slicery)
- dźwignia na nadgarstek
- obalenie nożycowe

B. purpurowe, brązowe i czarne pasy

- rozbijanie gardy o matę
- wszystkie dźwignie na nogi i stopy oprócz dźwigni prostej na stopę oraz dźwigni prostej na kolano
- wszystkie dźwignie na kręgosłup (jeśli nie towarzyszą duszeniom)
- miażdżenie/uciskanie bicepsa i łydki (tzw. slicery)
- obalenie nożycowe

C. Kategoria open

W przypadku zgłoszenia zawodników posiadających białe i niebieskie pasy do tzw. kategorii open punkt A nie ma w przedmiotowej kategorii zastosowania.

HIGIENA

A. Zawodnik ma obowiązek występować w wypranym i wysuszonym kimonie pozbawionym nieprzyjemnego zapachu.

B. Paznokcie zawodnika muszą być czyste i krótko obcięte.

C. Zawodnicy z długimi włosami mają obowiązek tak zadbać o włosy, aby w trakcie walki nie przeszkadzały w pojedynku im ani ich przeciwnikom

D. Zawodnikom zabrania się farbowania włosów sprayem. Za niezastosowanie się sędzia może zdyskwalifikować zawodnika.

KIMONO

A. Kimono powinno być bawełniane lub z innego podobnego materiału oraz w dobrym stanie. Kimono z materiałów zbyt twardych i grubych, które uniemożliwiają przeciwnikowi skuteczne chwytanie są zabronione.

B. Dozwolone kolory to czarny, niebieski i biały. Góra i spodnie muszą być jednego koloru.

C. Góra musi być na tyle długa, żeby sięgać ud zawodnika. Kiedy zawodnik ma wyprostowane ręce przed sobą, rękawy muszą sięgać nadgarstków. Wymiary rękawów muszą być zgodne z oficjalnymi wymiarami CBJJ IBJJF od ramienia do nadgarstka.

D. Szerokość pasa to 4-5 cm, kolor musi odpowiadać stopniowi w BJJ. Pas powinien być zawiązany wokół ciała podwójny węzłem na tyle ciasno, aby góra kimono była zamknięta.

E. Zawodnicy w podartych kimonach, z za krótkimi/długimi rękawami/ spodniami lub w t-shirtach pod kimonem (dotyczy tylko kategorii męskich) nie zostaną dopuszczeni do walki.

F. Zabronione są kimono pomalowane, chyba, że są to barwy drużyny/klubu.

Zawodnicy muszą przestrzegać higieny i specyfikacji kimono jeśli chcą startować. W przypadku gdy zawodnik nie zastosuje się do powyższych zasad, jego przeciwnik wygrywa pojedynek.

CZAS TRWANIA WALK :

białe i niebieskie pasy – 4 min

purpurowe, brązowe i czarne pasy – 5 min

kategoria open – 5 min

KATEGORIE :

- 1. białe+niebieskie pasy – 82.300 kg,**
- 2. białe+niebieskie pasy +82.300 kg,**
- 3. purpurowe, brązowe i czarne pasy -82.300 kg,**
- 4. purpurowe, brązowe i czarne pasy +82.300 kg,**
- 5. "małe" open (wszystkie kategorie zaawansowania) -82.300 kg,**
- 6. "duże" open (wszystkie kategorie zaawansowania) +82.300 kg,**

Ostateczny sposób podziału na kategorie wagowe i kategorie zaawansowania organizator uzależnia od faktycznej liczby zgłoszeń. W dniu 09 września 2023 r. godz. 11.30 sędziowie prowadzący zawody ostatecznie dokonają rozstawienia zawodników do poszczególnych konfrontacji.

Wyznacznikiem i priorytetem ustaleń w powyższym zakresie zarówno organizatora jak i sędziów będzie zapewnienie bezpieczeństwa rozgrywek oraz umożliwienie zawodnikom rozegrania jak największej ilości pojedynków.

POKREWNE SPORTY WALKI CHWYTANE

Zawodnicy trenujący zapasy, judo lub pokrewne style sportów walki chwytanymi dłużej niż przez okres dwóch lat będą kwalifikowani wg uznania organizatorów do odpowiednich kategorii kolorowych pasów. W przypadku zawodników judo kategorie będą przydzielane wg następujących relacji: 6-5 kyu – biały pas, 4-3 kyu niebieski pas, 2 kyu – purpurowy pas, 1 kyu – brązowy pas, 1-10 dan - czarny pas.

POZOSTAŁE

- Zawodnikowi przysługuje co najmniej 15 minut przerwy do następnej walki. W przypadku walk finałowych zawodnikom przysługuje maksymalnie 20 minut czasu na odpoczynek.
- Warunkiem klasyfikacji medalowej jest odbycie przynajmniej jednej walki
- Wszyscy zawodnicy ważą się w kimonach przed rozpoczęciem zawodów.
- Jeśli zawodnik zważy się w jednym kimonie i zmieni je na inne przed walką podlega

dyskwalifikacji. Tylko sędzia może nakazać zmienić zawodnikowi kimono, może być ono zważone jeśli sędzia widzi taką potrzebę.

5. Do rywalizacji dopuszczone zostaną osoby z przynajmniej 3-miesięcznym stażem w sportach chwytanych, pozostałe osoby winny uzyskać zgodę organizatora.

5. Możliwe miejsca gdzie mogą znajdować się naszywki na kimonie:

