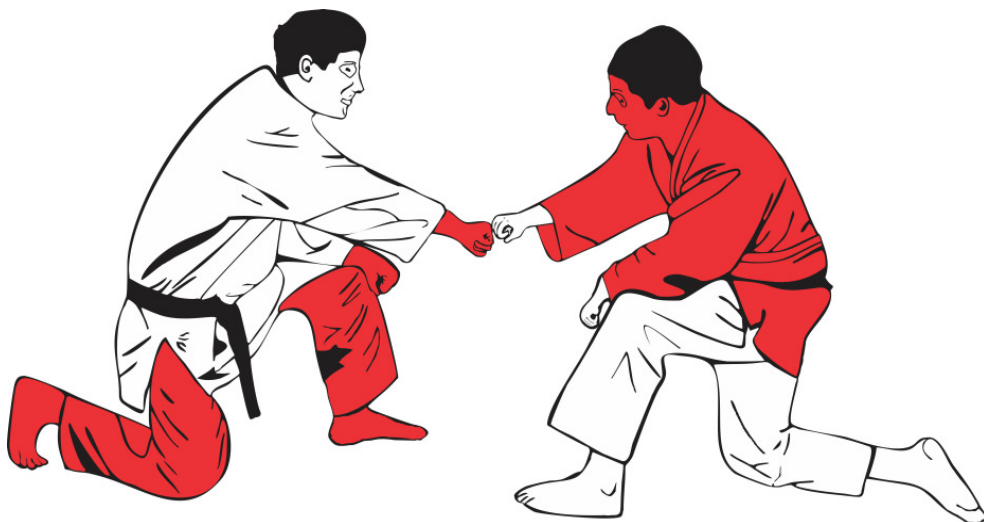




Global Grappling szabálykönyv kivonat

**a 2014 évi TEK verseny részére
a szükséges módosításokkal**

A. Általános szabályok

1. Ruházat:

- a. Semmilyen (test)ékszer, csat sem használható.
- b. Tiszta, nem szakadt ju jitsu edzőruha: öv, kabát és nadrág. A kabát alatt passzos póló használható. A piros versenyzőnek piros övet (is) kell felvennie. A kabát ujját és a nadrág szárát nem szabad felhajtani.
- c. A ruházat felhasználható a küzdelemben alábbiak szerint:
 - i. Lehet megfogni, belefogni, segítségével átfogni, lefogni az ellenfelet.
 - ii. Használható a saját Gi ruházat és az ellenfél Gi ruházata is.
 - iii. Akkor használható, ha a kabát, nadrág, megkötött öv rajta van a versenyzőn.
 - iv. A kibomlott öv nem használható fel a küzdelem során.

2. Védőfelszerelés:

- a. Csak fémbetét nélküli védőfelszerelés (fogvédő, fülvédő, ízületvédő, altestvédő) használható!
- b. Cipő, kesztyű, bandázs nem használható!
- c. Combat Grappling-ben kötelező a fogvédő, altestvédő, lábfej és sípcsont védő (akár egyben), nőknek még a mellvédő is.

3. Higiénia:

- a. A hosszú haját gumival össze kell fogni!
- b. A körmöket rövidre kell vágni!
- c. A sebeket be kell kötözni, le kell fedni.
- d. A véres ruházatot ki kell cserélni.

4. Pást:

- a. 6 x 6 méter tatami. Körülötte más színű **védősáv**, mely nem része a pástnak.
- b. **A pástról kikerülés ténye:** Az egyik versenyző kilóg a védősávról vagy mindkét versenyző teljes egészében kikerült a pástról a védősávra.

5. Bírók, segítő személyzet:

- a. A küzdelmet a **vezetőbíró** vezeti, akinek a bal csuklójára piros szalag van kötve. *(A bal keze jelképezi a piros versenyzőt, a jobb keze a fehér versenyzőt.)*
- b. A pástasztalnál van a **kijelző kezelő** és a **jegyzőkönyvvezető**.
- c. A pást rendjéért a **pástrendező** felel.

6. A bírói döntések véglegesek.

Ha a vesztes versenyző vagy képviselője nem tartja méltányosnak a döntést, 15 percen belül a főbíróhoz fordulhat. A főbíró sem változtatja meg a döntést, de dönthet úgy, hogy a mérkőzést újra lejátsszák.

7. Mind bíróink, mind segítőink képzettek, tudásuk legjavát nyújtva dolgoznak. Függetlenek minden egyéb érdektől, munkájuk célja, hogy a tatamin elért szabályszerű eredmény érvényesüljön. A kompetenciájuk megkérdőjelezhetetlen, aki nevez, illetve részt vesz (akár mint csapatvezető, segítő vagy néző) a versenyen, ezt elfogadja.

B. Kategóriák

1. **Versenyszámok:** Gi Grappling, Combat Grappling.
2. **Nemek:** Nők és Férfiak
 - a. A kategóriák nemenként meg vannak bontva.
 - b. A Nők és Férfiak szabályai között nincs különbség.
 - c. Nők indulhatnak Férfiak között, de Férfiak nem indulhatnak a Nők között.
3. **Korosztályok:** Felnőtt, Senior. A korosztályok megállapításánál a születési év számít.
 - a. 18-40 év (1974-1996 születési év): Felnőtt korosztály,
 - b. 41- év (1973 vagy korábbi szül. év): Senior korosztály (csak férfiaknál).
 - c. Senior indulhat Felnőtt korosztályban, de Felnőtt nem indulhat Senior-ban.
4. **Súlycsoportok:**

Nők Gi és Combat egyaránt:	60 kg, 60+
Férfiak:	
a. Gi Grappling Felnőtt:	70 kg, 75, 80, 85, 90, 95, 95+,
b. Gi Grappling Senior:	80 kg, 80+
c. Combat Grappling Felnőtt:	75 kg, 85, 95, 95+,
d. Combat Grappling Senior:	80 kg, 80+
5. **Menetidő:** *(nőknél, férfiaknál egyaránt)*

a. Gi Grappling Felnőtt:	6 perc + 3 perc,
b. Gi Grappling Senior:	5 perc + 2,5 perc,
c. Combat Grappling Felnőtt:	4 perc + 2 perc,
d. Combat Grappling Senior:	3 perc + 1,5 perc,

C. A mérkőzés

1. **A mérkőzés megállítása:**
 - a. A Global Grappling szabályai a biztonságos küzdelmet szolgálják. A vezetőbíró bármikor megállíthatja a mérkőzést a sérülés elkerülése érdekében.
 - b. Megállítja a mérkőzést ezen kívül
 - i. A pástról kikerüléskor,
 - ii. Szabálytalanság esetén,
 - iii. Rövidítés után,
 - iv. A menetidő, illetve a leszorítási idő lejártakor.
 - c. A menetidő végét a kijelző kezelő a piros babzsák, a leszorítás, rövidítés végét a fehér babzsák bedobásával jelzi.
2. **Indulási és újraindulási pozíció:**
 - a. A mérkőzés állásban, középpütt indul mindkét menetben.
 - b. Ha a vezetőbíró megállítja a mérkőzést, a küzdelem középpütt állásban indul újra.

3. Rövidítés:

- a. Abban az esetben, ha nincs akció, vezetőbíró felszólítja a versenyzőket.
- b. Ha ezután sem indul el az akció, akkor **rövidítést** rendel el.
- c. A rövidítés 10 másodpercig tart (a kijelző mutatja).
- d. Ha a rövidítésben sincs akció, akkor a vezetőbíró megállítja a mérkőzést.

4. A győzelem ténye:

- a. A küzdelem **megnyerhető** feladással, pontozással, illetve az ellenfél leléptetésével, bírói, orvosi döntéssel.
- b. Döntetlen nincs.
- c. A feladás jelezhető kézzel, lábbal vagy hanggal. A versenyző óvakodjon a feladásként értelmezhető jelzésektől!

5. Hosszabbítás, kedvezményezett:

- a. Ha az első menetben nem volt sem feladás, sem leléptetés és a pontszám is egyenlő, akkor **hosszabbítás** következik.
- b. A hosszabbítás előtt a vezető bíró megnevezi a **kedvezményezettet**, aki győzni fog, ha nincs döntés a hosszabbításban sem.
- c. Kedvezményezett az, aki több a magas pontszámot kapott.
- d. Ha ez is egyenlő, akkor a vezetőbíró nevez meg kedvezményezettet.

D. Technikai szabályok

1. Az ütés és a rúgás:

- a. **Gi Grappling** versenyszámban tilos.
- b. A **Combat Grappling** versenyszámban **engedélyezett** az alábbi korlátozásokkal:
 - i. Az ütések és rúgásokat kontrolláltan kell végrehajtani.
 - ii. A gerincet, a térdet és a lágyékot nem lehet sem ütni, sem rúgni.
 - iii. A könyökütés nem megengedett, a kalapácsütés fejre nem engedélyezett.
 - iv. Rúgni csak addig szabad, amíg mindkét versenyző áll.
 - v. A fej és a nyak nem üthető.
 - vi. A fejet, nyakat rúgni csak köríves rúgással (egyenes nem!) szabad. Ekkor a rúgófelület csak a védőfelszereléssel borított felület vagy a talppárna lehet.
 - vii. Értük pont nem adható, de alkalmazásukkal győngíthető az ellenfél.

2. Tiltott technikák:

- a. Az ellenfél földről felemelése után a földhöz ütése, a fejre, nyakra dobás.
- b. A torok, a lágyék markolása, nyomása.
- c. A bőrfogás, a csípés, a harapás, a karmolás, a hajhúzás, a fejelés.
- d. A kéz-, lábujjak feszítése, csavarása, a csuklófeszítés, a térd, könyök ízület nyitása.
- e. A gerincfeszítés (fej mellre lenyomása, konzervnyitó, gerinc hátra feszítése stb.).
- f. A fojtások, feszítések hirtelen rántása, időt kell adni a kopogásra.
- g. Az ellenfél arcába (szemébe, orrába, szájába stb.) nyúlni. A száját, orrát befogni, a fülét tépni.
- h. A csavarásos lábfeszítés, a forgásos, hempergéses kar- és lábfeszítés. Egy teljes körbefordulás után számít hempergésnek.

E. Pontozási szabályok

1. A mérkőzés közben a versenyző pontokat szerezhet. A pontokat a vezetőbíró állapítja meg, az adott versenyzőt jelképező (piros vagy fehér) kezének a felemelésével és ujjával a pontszám mutatásával. A kijelző versenyzőnként mutatja az elért pontokat.
2. Pontok adhatók három esetben:
 - a. **Akció** pontként 1-4 pontot lehet adni, mégpedig három területen:
 - i. dobásokért, földrevitelekért
 - ii. kontroll (teljes ellenőrzési) pozíció megszerzésért
 - iii. kontroll pozíció megtartásáért (leszorítás)
 - b. **Reakció** pontként 1 pont adható, ha **aktív részvételünkkel** kiszabadulunk olyan kontroll pozícióból, leszorításból, amelyért az ellenfelünk kapott pontot.
 - c. **Büntetés** pontot kapunk, ha megintik az ellenfelünket. Ez az intés súlyosságától, ismétlődésétől függően 1-2 pont lehet.
3. Akciópontok járnak **dobásokért, földrevitelekért**:
 - a. Pont nem minden földre kerülésért jár. Nincs pont, ha
 - i. Ha a versenyzők szerepe azonos, vagy
 - ii. Ha a levitelt végrehajtó versenyző előnytelen helyzetbe kerül.
 - b. 3 vagy 4 pontos technika:
 - i. Tiszta, nagy ívű dobás,
 - ii. Az ellenfél mindkét lába a levegőbe kerül és a hátára esik.
 - c. 2 pontos technika:
 - i. Földrevitel felismerhető dobástechnikával, vagy
 - ii. 2 pontot kap az ellenfél, ha a versenyző akció kezdeményezése nélkül saját akaratából a földre megy (pl. leül), ezzel megakadályozza a földrevitelt.
 - d. 1 pontos technika:
 - i. Minden egyéb (akár részleges) földrevitel,
 - ii. Szükséges, hogy kontaktus, fogás legyen és a pontot kapó versenyző felülre kerüljön a földrevitel végén.
 - iii. 1 pontot kap az ellenfél, ha a versenyző guard-ba ugrik.
4. Akciópontok járnak a **kontroll pozíció** megszerzésért,:
 - a. A bíró kb. 3 másodperc után adja meg a pontot, azaz a pozíció nem csak átmeneti, az ellenfél nem tud azonnal kiszabadulni
 - b. Adott pontok:
 - i. Oldalsó pozíció: 2 pont.
 - ii. Szemből felső (mount) pozíció: 3 pont.
 - iii. Hátsó (back mount) pozíció: 4 pont.
 - c. A kontroll pozíció megszerzéséhez nem feltétlenül szükséges az ellenfélnek a földön feküdnie, pl. 4 pontos kontroll pozíció érhető el akkor is, ha békában van az ellenfél, vagy ha a másik ölében ül.
 - d. A **csiki-csuki tiltott**, azaz a 2, 3, 4 pontos technikából is csak egy pontozható addig, amíg az ellenfél pontot szerez, vagy újrakezdési pozícióba kerülnek.

5. Akció pontok járnak a földön elért kontroll pozíció megtartásáért (**leszorítás**):
- A leszorítás ténye akkor áll fenn, ha
 - A pozíciót tartó versenyző felül van, és
 - Az ellenfél háton van, a mellkasok érintkeznek.
 - Szükséges, hogy a leszorító mindkét lába érintse a talajt és az egyik lába és a feje se legyen befogva.
 - A pozíció tartásáért 1 pont jár 10 másodpercenként.
 - A pozíció tartást jelzi a vezetőbíró és a kijelző is mutatja a leszorítás idejét.
 - Leszorítás közben lehetséges pozícióváltás és érte pontot is lehet kapni, ha megfelel az előző pont feltételeinek.
 - Ha elérjük a 4 pontot, vége a leszorításnak és középütt állásból kell folytatni.
6. Hosszabbítás esetén a pontozás folytatódik.

F. Intés

- A fokozatosságot be kell tartani és a versenyzővel tudatni kell a fokozatokat:
 - első alkalom: **figyelmeztetés**, pont nem jár az ellenfélnek
 - Ugyanazért a második alkalom: figyelmeztetés vagy **intés**, ekkor 1 pont jár az ellenfélnek
 - Harmadik és további alkalmak: figyelmeztetés, intés (2 pont az ellenfélnek) vagy **leléptetés**.
- Figyelmeztetés:**

Történhet úgy is, hogy nem állítja meg a vezetőbíró a mérkőzést. Szóban figyelmezteti a versenyzőt és igyekszik megbizonyosodni róla, hogy megértette. Figyelmeztethet úgy is, hogy megállítja a mérkőzést.
- Intés:**

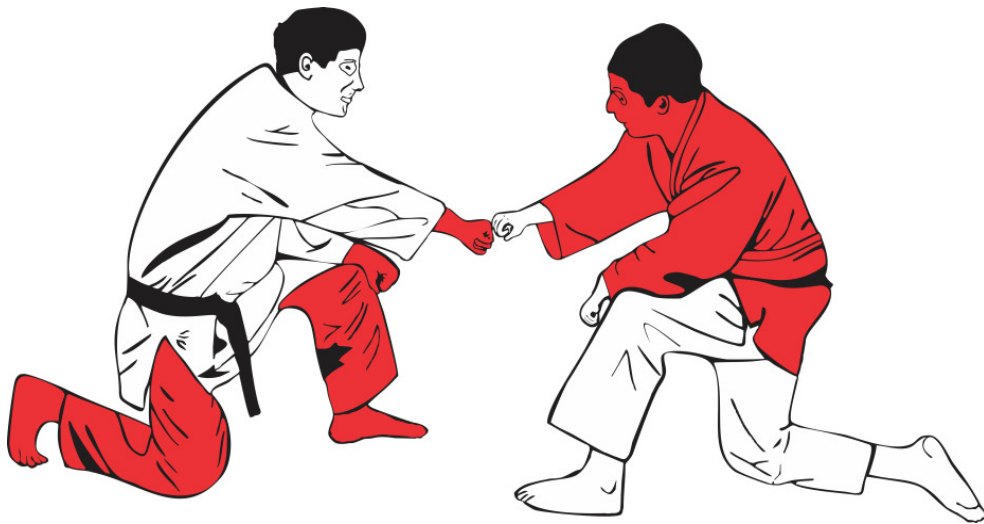
A mérkőzést meg kell állítani. Ez lehet az akció után is (pl. a leszorítás után, vagy a pozíció 3 másodperces kivárása után). A bíró megmondja, hogy miért figyelmeztet ill. int. Intésnél utána mutatja az ellenfélnek adott pontokat.
- Leléptetés:**

Azonnal meg kell állítani a mérkőzést és a kiinduló helyzetbe kell állni. A bíró megmondja, hogy miért lépteti le a versenyzőt, majd kihirdeti az ellenfelét győztesnek. Kirívó esetben történhet figyelmeztetés, intés nélkül is.
- Okok**

Figyelmeztethető, inthető és leléptethető a versenyző komolytalan, félbehagyott küzdelemért, passzív viselkedésért, menekülésért, a pástra nem illő viselkedésért, a szabályok be nem tartásáért.

G. Lebonyolítás

1. A versenyszámok lebonyolítási **sorrendje**: 1. Gi Grappling, 2. Combat Grappling
2. A kategóriákat kötegelve hívjuk fel a tatamira és a mérkőzéseket összefésülve rendezzük, figyelembe véve, hogy egy versenyzőnek két mérkőzése között legalább három mérkőzésnyi szünete legyen.
3. **Díjazás**:
Az első **három** helyezettet **éremmel** és **oklevéllel** jutalmazzuk.
4. **A versenyzők megkülönböztetése**:
Először a **piros** versenyzőt szólítjuk, neki kell a piros övet felkötni. A mérkőzés végén az övet vissza kell adni.
5. A versenyen **irányított sorsolás** van, ami azt jelenti, hogy:
 - a. Véletlenszerűen sorsol a számítógépes program.
 - b. Azokat a sorsolásokat eldobja, ahol az egy klubba tartozók mérkőznek egymással.
 - c. Ha az eldobott sorsolások száma eléri a határszámot, akkor a program mindenképpen a következő sorsolás alapján képezi a kezdő párokat.
6. **Kijelző**:
 - a. Minden páston kell számítógép és két **kijelző**.
 - b. Az egyik kijelzőn az aktuális mérkőzés résztvevői és állása látszik, a másik kijelzőn a következő mérkőzések résztvevőinek nevét soroljuk fel.
7. Egy kategória lebonyolítása:
 - a. Egy kategóriát csak akkor rendezünk meg, ha legalább 4 versenyző nevez.
 - b. Két ág, az ágak győztesei lesznek a döntő résztvevői. A **döntő** győztese az I., a vesztese a II. helyezett. Az általuk a saját águkban legyőzött versenyzők visszamérkőznek. A két ág visszamérkőzéseinek győztese kerül bronzmérkőzésbe, a győztes lesz a III., a vesztes a IV. helyezett.
 - c. **Négy versenyző** esetén két mérkőzés, a győztesek kerülnek a döntőbe, a vesztesek a bronzmérkőzés résztvevői.
 - d. **5-8 fő között bemérkőzéseket** rendezünk a legjobb négy közé. 8 főnél mindenki bemérkőzik, 8-nál kevesebb versenyző esetén van(nak) **erőnyerő(k)**, aki(k) rögtön a legjobb 4 között kezd(enek). A bemérkőzések után a legjobb négy között két mérkőzés van, a győztesek a döntőbe jutnak. Az általuk legyőzött versenyzőknek (fejenként 1 vagy 2 fő) lehetőségük van a bronzmérkőzésbe jutni. Egy fő esetén ő az egyik résztvevője a bronzmérkőzésnek, 2 fő esetén egymással vívnak visszamérkőzést és a győztes lesz a bronzmérkőzés résztvevője.
 - e. **8 fő felett** egy fordulóval több (bemérkőzések 8 közé), de ugyanennek a logikának a természetes kiterjesztése.
 - f. A döntőt és a bronzmérkőzést is kiemelés és szünet nélkül folyamatosan a selejtezők után rendezzük meg.



Global Grappling szabálykönyv kivonat

**a 2014 évi TEK verseny részére
a szükséges módosításokkal**