



REGULAMIN GRAPPLING

Kategorie: Dzieci, Młodzik, Kadet, Junior i Senior

I. Postanowienia ogólne

1. Zawody zostaną rozegrane na polu walki 8x8 m, które stanowi obszar rozgrywanych konkurencji. Przed każdymi pojedynkami sędzia maty zobowiązany jest sprawdzić stan techniczny maty.
2. W centralnej części pola walki, dwa pasy materacy barwy czerwonej oznaczają miejsca dla zawodników rozpoczynających i kończących walkę.
3. Zawodnik, pierwszy wyczytany, zakłada czerwony pas i zajmuje pozycję po prawej stronie sędziego maty.
4. Zawodnik uznawany jest za znajdującego się poza polem walki, gdy obydwie jego stopy (w pozycji stojącej) lub wyżej niż połowa ciała (w parterze) znalazły się poza pasem rozgraniczającym.
5. Zawodnikom może asystować tylko 1 trener, który podczas walki stoi na granicy obszaru konkurencji.
6. W przypadku kontuzji zawodnika sędzia arbiter powinien przerwać walkę i wezwać lekarza. Przerwa w walce powoduje wstrzymanie odliczania czasu walki. Interwencja lekarza nie powinna trwać dłużej niż do 3 minut. Gdy zawodnik nie jest w stanie w sposób bezpieczny kontynuować pojedynku, sędzia ogłasza niezdolność do walki.
7. Zawodnik może w trakcie walki poprosić z uzasadnionych powodów o jej chwilowe wstrzymanie na okres nie dłuższy jednak niż 1 minuta. Robi to poprzez podniesienie ręki i zwrócenie się twarzą w kierunku sędziego arbitra. Prośba taka nie może nastąpić w trakcie wykonywania techniki przez przeciwnika.
8. Walczący mają obowiązek znać regulamin walki w jakiej biorą udział.

II. Czas walki

1. Czas walki w konkurencjach Dzieci, Młodzik i Kadet:
 - 2 minuty (czas przerywany) + golden score („złoty punkt” czyli który zawodnik pierwszy zdobywa punkt, ten wygrywa; maksymalna dogrywka - jedna minuta) + hantei (gdy w pojedynku nie zaliczono żadnego punktu lub gdy zawodnicy zdobyli identyczną ilość punktów) lub waga (w przypadku niewskazania zwycięzcy przez sędziego zawodnicy są ważeni -wygrywa lżejszy).
2. Czas walki w konkurencji Junior i Senior:
 - 4 minuty (czas przerywany) + golden score („złoty punkt” czyli który zawodnik pierwszy zdobywa punkt, ten wygrywa; maksymalna dogrywka - dwie minuty) + hantei (gdy w pojedynku nie zaliczono żadnego punktu lub gdy zawodnicy zdobyli

identyczną ilość punktów) lub waga. (w przypadku niewskazania zwycięzcy przez sędziego zawodnicy są ważeni-wygrywa lżejszy)

III. System rozgrywania walk:

1. 3 zawodników – każdy z każdym, od 4 zawodników – system pucharowy.
2. Kategorie wagowe (w zależności od ilości uczestników w danej kategorii): Dzieci i Młodzicy do 3kg, Kadet i Junior do 5 kg , Senior do 8kg - z podziałem na płeć.
3. Możliwość łączenia kategorii wagowych i wiekowych dziewczynek i chłopców w przypadku małej ilości zawodników w danej kategorii po konsultacji z trenerem/opiekunem.
4. Dzieci do 8 roku życia walczą w parterze (**techniki ne-waza**). W pozostałych grupach wiekowych walka rozpoczynana ze stójki. (**techniki tachi-waza**).
5. Dzieci obowiązuje zakaz stosowania technik poświęcenia (tomoe-nage itp.) oraz technik wykonywanych z kolan (seoi-otoshi itp.). We wszystkich kategoriach obowiązuje zakaz rzutów z trzymaniem za głowę.
6. W kategorii Dzieci i Młodzik zakaz rzutów z trzymaniem za nogi .U kadetów, Juniorów i Seniorów możliwy po wykonaniu wcześniejszej akcji górnej.
7. W kategorii Dzieci, Młodzik, Kadet i Junior dźwignie i duszenia są zabronione.
8. W kategorii Senior dozwolone techniki dźwigni i duszenia.
9. Wszystkie akcje są ważne i mogą być kontynuowane tak długo, jak co najmniej jeden z zawodników dotyka jakąkolwiek częścią ciała pola walki.
10. Zwycięstwo przed czasem można wywalczyć zmuszając przeciwnika do poddania się stosując techniki dźwigni i duszenia (dotyczy kat. Senior).

IV. Punktacja:

- Ippon (**10 pkt**),
- Waza-ari (**7 pkt**),
- Yuko (**5 pkt**),
- Hantei lub waga (**1pkt**)

V. Czas trzymania:

- Osaekomi waza:
- 20 sekund – Ippon
 - 15 sek.- waza-ari
 - 10 sek. – yuko

W przypadku niemożności jednoznacznego wskazania (hantei) przez sędziego dopuszcza się ważenie komisyjne zawodników. Wygrywa lżejszy (1 pkt).

VI. Kara – dyskwalifikacja:

Kary shido za:

- Pasywność (2 ataki Uke bez reakcji zawodnika), zwieszanie, prostowanie rąk, pozorowane ataki (celem walki na czas lub unikania realnej walki) przełożenie głowy, wyjście za matę, wypychanie za matę, stosowanie techniki zabronionej, uchwyt jednostronny bez ataku itp. 3 kary = hansoku make (dyskwalifikacja)
- Zachowanie niesportowe – hansoku make oraz dyskwalifikacja z zawodów.

Opr. JL/ES