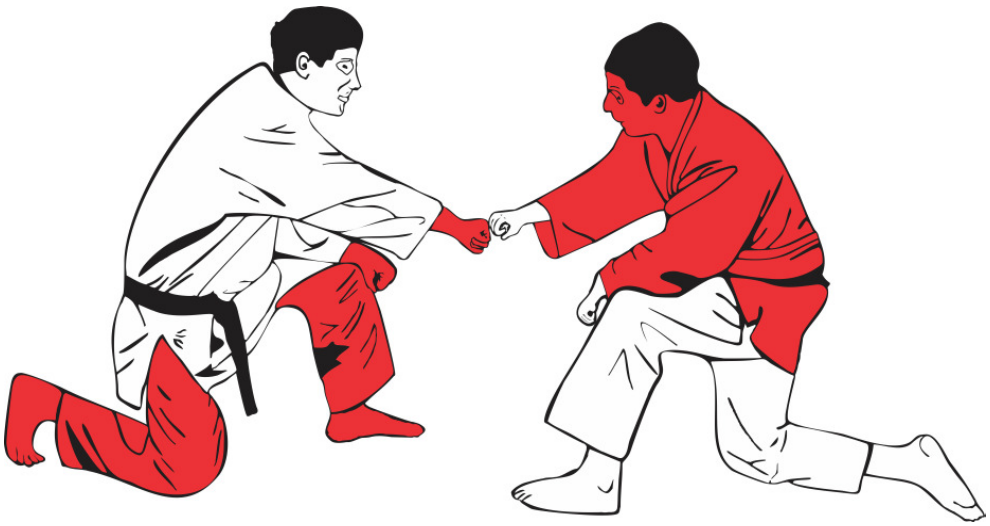

Global Grappling
szabálykönyv kivonat

a 2015 évi TEK verseny részére
a szükséges módosításokkal

A. Általános szabályok

1. **Ruházat**:
   a. Semmilyen (test)ékszer, csat sem használható.
   b. **Gi ruházat (Gi Grappling és Combat Grappling)**: tiszta, nem szakadt ju jitsu edzőruha: öv, kabát és nadrág. A kabát alatt passzos póló használható. Előre nyújtott kézzel a csukló és a kabátujj vége között max. 5 cm. lehet. Ugyanígy a függőleges nadrágszár vége és a boka közötti távolság legfeljebb 5 cm lehet. A kabát ujját és a nadrág szárát nem szabad felhajtani. A piros versenyzőnek piros övet (is) kell felvennie.
   c. **NoGi ruházat (NoGi-Cage Grappling):** tiszta, nem szakadt rövid vagy hosszú ujjú rashguard és rövid vagy hosszúszárú passzos nadrág (grappling / bjj / mma nadrág) A hónalj nem lehet szabadon, trikó, birkózódressz nem megfelelő viselet, és félmeztelen sem lehet küzdeni. A piros versenyző piros bokaszorítót vesz fel.
   d. A NoGi ruházatot nem szabad megfogni, felhasználni a küzdelem során.
   e. A Gi 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 hajat 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. **Gi Grappling és Combat Grappling** versenyszámban: 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.
   c. **NoGi-Cage Grappling** versenyszámban a pást maga a ketrec. Nem lehetséges a páston kívülre kerülni.

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. Combat Grappling versenyszámban van még **pontozóbíró** is, aki kizárólag az ütő-rúgó teljesítményt pontozza .
c. A pástasztalnál van a **kijelző kezelő** és a **jegyzőkönyvvezető.**
d. 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 és NoGi-Cage 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 (1975-1997 születési év): Felnőtt korosztály,
   b. 41- év (1974 vagy korábbi szül. év): Senior korosztály (csak férfiaknál).
   c. Senior indulhat Felnőtt korosztályban, de Felnőtt nem indulhat Senior-ban.

4. **Súlycsoportok:**

Nők:

Gi és NoGi-Cage Grappling:	60 kg, 70, 80, 80+
Combat Grappling:	60 kg, 70, 70+

Férfiak:

Gi és NoGi-Cage Grappling Felnőtt:	70 kg, 75, 80, 85, 90, 95, 105, 105+
Gi és NoGi-Cage Grappling Senior:	80 kg, 80+
Combat Grappling Felnőtt:	75 kg, 85, 95, 95+,
Combat Grappling Senior:	80 kg, 80+

5. **Menetidő:** *(nőknél, férfiaknál egyaránt)*

Gi és NoGi-Cage Grappling Felnőtt:	6 perc + 3 perc,
Gi és NoGi-Cage Grappling Senior:	5 perc + 2,5 perc,
Combat Grappling Felnőtt:	4 perc + 2 perc,
Combat Grappling Senior:	3 perc + 1 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, Rövidítés után,
      iii. Feladás, sérülés esetén, ha az egyik versenyző küzdésképtelen,
      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, középütt indul mindkét menetben.
   b. Ha a vezetőbíró megállítja a mérkőzést, a küzdelem középütt 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, az ellenfél leléptetésével, ha az ellenfél küzdésképtelenné válik, 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 **kedvezményezett**et, aki győzni fog, ha nincs döntés a hosszabbításban sem.
   c. Kedvezményezett az, aki több a magas pontszámot kapott.
   d. Ha ez egyenlő, akkor a vezetőbíró választja a kedvezményezettet.

D. Technikai szabályok

1. Az ütés és a rúgás a Gi és NoGi-Cage Grappling versenyszámban tilos. Csak a **Combat Grappling** versenyszámban **engedélyezett** az alábbi korlátozásokkal:
   a. Az ütéseket és rúgásokat kontrolláltan kell végrehajtani. *Ez az irányítottságra, fókuszáltságra vonatkozik, nem az erőre. Lehet teljes erővel ütni és rúgni, de a nem irányított ütés és rúgás, a csápolás, a kifordulásos ütés nem megengedett.*

b. A gerincet, a térdet és a lágyékot nem lehet sem ütni, sem rúgni.
c. A könyökütés nem megengedett, a kalapácsütés fejre nem engedélyezett.
d. Rúgni csak addig szabad, amíg mindkét versenyző áll. Ez alól egyetlen kivétel a **térdrúgás testre**, melyet a földön is lehet alkalmazni.
e. A fej és a nyak nem üthető.
f. A fejet, nyakat rúgni csak köríves rúgással (egyenes nem!) szabad. Ekkor a rúgófelület csak a védőfelszereléssel borított felület vagy a talppárna lehet.
g. Az ütő-rúgó teljesítményt **percenként 0-4 ponttal** jutalmazza a pontozóbíró.

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 (pontozóbíró) állapítja meg, az adott versenyzőt jelképező (piros vagy fehér) kezének a felemelésével és ujjaival a pontszám mutatásával. A kijelző versenyzőnként mutatja az elért pontokat.

2. Pontok adhatók három esetben:
   a. **Akció**pontként 1-4 pontot lehet adni, mégpedig négy területen:
      i. dobásokért, földrevitelekért
      ii. kontroll (teljes ellenőrzési) pozíció megszerzésért
      iii. kontroll pozíció megtartásáért (leszorítás)
      iv. ütésekért és rúgásokért a Combat Grappling versenyszámban.
   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 **dobás**okért, **földrevitel**ekért:
   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. A leszorítás ténye akkor áll fenn, ha
        i. A pozíciót tartó versenyző felül van, és
        ii. Az ellenfél háton van, a mellkasok érintkeznek.
        iii. A leszorítás elindulásához szükséges, hogy a leszorító mindkét lába érintse a talajt és az egyik lába és a feje se legyen befogva.
    b. A pozíció tartásáért 1 pont jár 10 másodpercenként.
    c. A pozíció tartást jelzi a vezetőbíró és a kijelző is mutatja a leszorítás idejét.
    d. Leszorítás közben lehetséges pozícióváltás és érte pontot is lehet kapni, ha megfelel az előző pont feltételeinek.
    e. Ha elérjük a 4 pontot, vége a leszorításnak és középütt állásból kell folytatni.

6. Akció pontok járnak az ütésekért és rúgásokért a Combat Grappling versenyszámban:
    a. A küzdelem folyamatos, nem áll le a pontozáshoz.
    b. Minden perc végén a pontozóbíró mutatja a 0-4 pontot mindkét versenyző abban a percben nyújtott teljesítményéért.

7. Hosszabbítás esetén a pontozás folytatódik.

F. Intés

1. A fokozatosságot be kell tartani és a versenyzővel tudatni kell a fokozatokat:
    a. első alkalom: **figyelmeztetés**, pont nem jár az ellenfélnek

b. Ugyanazért a második alkalom: figyelmeztetés vagy **intés**, ekkor 1 pont jár az ellenfélnek
c. Harmadik és további alkalmak: figyelmeztetés, intés (2 pont az ellenfélnek) vagy **leléptetés**.

2. **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.

3. **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.

4. **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.

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

6. **Akció-kényszer:** A folyamatosan hárító, menekülő versenyzőt, aki nem hajlandó felvenni a küzdelmet, a bíró figyelmezteti, majd inti. A hárításhoz, meneküléshez nem feltétlenül kell a helyváltoztatás, 'elfutás', lehet a földön ülő ellenfél is hárító, menekülő, miközben a körülötte mozgó folyamatosan támadja.

G. Lebonyolítás

1. A versenyt két tatamin és egy ketrecben rendezzük meg. A versenyszámok lebonyolítási **sorrend**je a két tatamin: 1. Gi Grappling, 2. Combat Grappling. A kertecben a NoGi-Cage versenyszám folyamatosan zajlik.

2. A kategóriákat kötegelve hívjuk fel a pástra és a mérkőzéseket összefésülve rendezzük, figyelembe véve, hogy egy versenyzőnek két mérkőzése között legalább három mérkőzésnyi szünete legyen.

3. **Díjazás**: Az első **három** helyezettet **érem**mel és **oklevél**lel jutalmazzuk.

4. **A versenyzők megkülönböztetése**: Először a **piros** versenyzőt szólítjuk, neki kell a piros övet felkötni vagy a piros bokaszorítót feltenni. A másik versenyző a **fehér**.

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. Mind a három páston van 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. Három versenyzőig körmérkőzés.
   b. Négy versenyzőtől 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 bemérkőzés**eket 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 esetleg egy vagy két kiemelt döntő kivételével, mely az esti gála során lesz megrendezve.
   g. A rendezőség a változtatás jogát fenntartja.