



# **Global Grappling szabálykönyv kivonat**

**a 2017 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 hosszúszerű 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 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. **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 segítőkink 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 (1977-1999 születési év): Felnőtt korosztály,
  - b. 41- év (1976 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 **kedvezményezettet**, 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 ütések és rúgások 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 szerezhethet. A pontokat a vezetőbíró (pontozóbíró) állapítja meg, az adott versenyzőt jelképező (piros vagy fehér) kezének a felemelésével és ujjjaival 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 **dobásokért, földrevitelekért**:
  - a. Pont nem minden földre kerülésért jár. Nincs pont, ha
    - i. Ha a versenyzők szerepe azonos, vagy
    - ii. Ha a levített 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 háritó, menekülő versenyzőt, aki nem hajlandó felvenni a küzdelmet, a bíró figyelmezteti, majd inti. A háritáshoz, meneküléshez nem feltétlenül kell a helyváltoztatás, 'elfutás', lehet a földön ülő ellenfél is háritó, menekülő, miközben a körülötte mozgó folyamatosan támadja.

## G. Lebonyolítás

1. A versenyt két tatamin és egy ketrecben rendezzük meg. A versenyszámok lebonyolítási **sorrendje** a tatamin: 1. Gi Grappling, 2. Combat Grappling. A ketrecben 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 **éremmel**, az első négy helyezettet **oklevéllel** 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 ágakban 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 esetleg egy vagy két kiemelt döntő kivételével, mely az esti gála során lesz megrendezve.
- g. A rendezőség a változtatás jogát fenntartja.