



Magyar Grappling Szövetség szabálykönyv kivonat

**a 2018 évi TEK verseny részére
a szükséges módosításokkal**

**Gi Grappling, NoGi-Cage Grappling, valamint
Combat Grappling versenyszámokban**

a Global Grappling szabályai alapján

A. Általános szabályok

1. Pást:

- a. **Gi Grappling és Combat Grappling versenyszámban:** 6 x 6 és 10 x 10 méter közötti négyzet alakú tatami. A külső 1 méteres rész eltérő színű. Körülötte kell még legalább 1 m széles védősáv, mely nem része a pástnak.
- b. **A pástról kikerülés ténye:** Az egyik versenyző kilóg a védősávon kívülre vagy mindkét versenyző teljes egészében kikerült a pástról a védősávra.
- c. **NoGi-Cage Grappling versenyszámban** a pást maga a **ketrec**. Ketrecben nem lehet a pástról kikerülni!
- d. A pást szőnyegébe, a ketrec hálójába kapaszkodni tilos!

2. Higiénia:

- a. A hosszú hajat gumival össze kell fogni! A körmöket rövidre kell vágni!
- b. A sebeket be kell kötözni, le kell fedni. A véres, piszkos ruházatot ki kell cserélni.
- c. Félmeztelen nem lehet küzdeni, a hónalj sem maradhat szabadon.
- d. A papucs használata kötelező! Segítőink elküldik lábat mosni azt, aki mezítláb jön a tatamihoz. A tatamira természetesen mezítláb kell fellépni.
- e. Olyan anyagot nem szabad használni (orvosi krémet sem), mely akadályozhatja az ellenfelet (pl. síkos bőr).

3. 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 Combat Grappling versenyszámban van még **pontozóbíró** is, akivel egyrészt a vezetőbíró konzultálhat, másrészt ő adja meg időegységenként az ütő-rúgó pontokat.
- c. A pástasztalnál van a **kijelző kezelő** és a **jegyzőkönyvvezető**.
- d. Rajtuk kívül van még a **pástredező** a pást túloldalán a kis szőnyegeknel. Gondoskodik róla, hogy a versenyzők időben a pást szélére álljanak, a piros jelzést felvegyék, ruházatukat, védőfelszerelésüket ellenőrzi.

4. Ruházat:

- a. Semmilyen (test)ékszer, csat sem használható.
- b. **Gi ruházat (Gi Grappling és Combat Grappling versenyszám):** 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 versenyszám):** tiszta, nem szakadt rövid vagy hosszú ujjú rashguard és rövid vagy hosszúszerű passzos nadrág. A hónalj nem lehet szabadon, trikó, birkózódressz nem megfelelő viselet, és félmeztelen sem lehet küzdeni. A piros versenyző a bokáján piros bokaszorítót visel, ha szabad a boka. Ha nem szabad a boka *(pl. védőfelszerelés miatt)*, akkor a piros versenyző piros övet visel.

- d. Segítőink a ruházatot a pástra lépés előtt ellenőrzik. A nem megfelelő ruházatot le kell cserélni.
- e. Ha a ruházat a mérkőzés közben elszakad, piszkos, véres lesz, ekkor a mérkőzést meg kell állítani és a ruházatot le kell cserélni.
- f. A tatamira, ketrecbe mezítláb lép fel a versenyző, zokni vagy cipő nem használható.

5. A ruházat **felhasználása**:

- a. A NoGi ruházatot nem szabad megfogni, felhasználni a küzdelem során.
- b. A Gi ruházat felhasználható az 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.

6. **Védőfelszerelés**:

- a. Cipő nem használható (birkózó cipő sem). Zokni sem lehet a versenyzőn.
- b. Csak fémbetét nélküli védőfelszerelés használható!
- c. Minden versenyszámban használható: fogvédő, fülvédő, ízületvédő, altestvédő.
- d. Bandázs nem használható.
- e. Combat Grappling versenyszámban kötelező a fogvédő, altestvédő, lábfej és sípcsont védő (akár egyben), nőknek még a mellvédő is.

B. Kategóriák

1. **Versenyszámok:** Gi Grappling (Gi ruházatban), NoGi-Cage Grappling (NoGi ruházatban) és Combat Grappling (Gi ruházatban).

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 (1978-2000 születési év): Felnőtt korosztály,
- b. 41- év (1977 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. **Menetek száma:** egy alap menet, és ha nincs döntés egy menet hosszabbítás.
2. **A mérkőzés megállítása:**
 - a. A vezetőbíró bármikor megállíthatja a mérkőzést a sérülés elkerülése érdekében. Utána dönt a mérkőzés beszüntetéséről vagy folytatásáról.
 - b. Megállítja a mérkőzést ezen kívül
 - i. Sérülés bekövetkezte esetén,
 - ii. Ha az egyik versenyző küzdőképtelen,
 - iii. A pástról kikerüléskor,
 - iv. Szabálytalanság esetén,
 - v. Rövidítés után,
 - vi. A menetidő, illetve a leszorítási idő lejártakor,
 - vii. Feladás esetén,
 - viii. Ha a segítő adja fel (bedobja a törölközőt),
 - c. A menetidő végét a kijelző kezelő a piros babzsák bedobásával, a leszorítás és a rövidítés végét pedig a fehér babzsák bedobásával jelzi.
3. **Kezdési és újrakezdési pozíció:**
 - a. A mérkőzés állásban, középütt indul és indul újra.
 - b. A pástról kikerülés után, illetve, ha bármilyen okból a vezetőbíró megállítja a mérkőzést, a küzdelem középütt állásban indul újra.
 - c. A középső piros négyzet oldalának közepén kell felállniuk a versenyzőknek, a bírónak pedig az asztallal szemben.
4. **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 felállítja a versenyzőket és a mérkőzés középütt folytatódik.
5. **A győzelem ténye:**
 - a. A küzdelem **megnyerhető** feladással, kiütéssel, pontozással, bírói döntéssel, az ellenfél leléptetésével, ha az ellenfél küzdőképtelenné válik, orvosi döntéssel.
 - b. Döntetlen nincs.

- c. A feladás jelezhető kézzel, lábbal vagy hanggal. A versenyző óvakodjon a feladásként értelmezhető jelzésektől!

6. **Hosszabbítás, kedvezményezett:**

- a. Ha az első menetben nem volt sem feladás, sem leléptetés és a pontszám is egyenlő, akkor **hosszabbítás** következik.
- b. A hosszabbítás ideje Gi és NoGi-Cage Grappling-ben a menetidő fele, Combat Grappling-ben egy vagy kettő pontozási időegység.
- c. A hosszabbítás előtt a vezetőbíró megnevezi a **kedvezményezettet**, aki győzni fog, ha nincs döntés a hosszabbításban sem.
- d. Kedvezményezett az, aki több magasabb pontszámot kapott. A kijelző ezt mutatja. Ha ez egyenlő, akkor a vezetőbíró választ kedvezményezettet, azt, akit aktívabbnak látott.

D. Grappling szabályok

1. Az engedélyezett **grappling technikák** a következő csoportokba sorolhatók:

- a. Fogások, átkarolások,
- b. Földrevitelek: dobások, ledöntések, lábsöprések, lábfelszedések, guard-ba húzás, stb.
- c. Földharc: kontroll pozíciók (oldalsó, felső, hátsó), leszorítás, háromszög, befejező technikák.
- d. Állásban végrehajtható pozíciók és befejező technikák.
- e. Befejező */submission/* technikák: fojtások, karfeszítések, karkulcsok, lábfeszítések, vesefogó, stb.

2. **Grappling technikák engedélyezése:**

Mindhárom versenyszámban: Gi Grappling, NoGi-Cage Grappling és Combat Grappling versenyszámokban is engedélyezett és lehetséges, lévén ezek pusztakezes versenyszámok.

3. **Tiltott grappling technikák:**

- a. Az ellenfél földről felemelése után a földhöz ütése, a fejre, nyakra dobás (*slam*).
- b. A torok, a lágyék markolása, nyomása.
- c. A bőrfogás, a csípés, a harapás, a karmolás, a hajhúzás.
- d. A kéz-, lábujjak feszítése, csavarása.
- e. A csuklófeszítés. (*wrist lock*)
- f. A térd, könyök ízület nyitása.
- g. A gerincfeszítés (*fej mellre lenyomása, konzervnyitó, gerinc hátra feszítése stb.*).
- h. A fojtások, feszítések hirtelen rántása, időt kell adni a kopogásra.
- i. Arcba (szembe, orrba, szájba stb.) nyúlni, az öklöt az arcba nyomni.
- j. A száját, orrot befogni, a fület tépni.
- k. A térd csavarása, kívülről nyomása. Minden olyan lábfeszítés, ahol csavarodik, törik a térd, pl. a bokacsavar (*heel hook, toe hold*). Egyenes lábfeszítésnél tilos a kívül lévő lábat keresztbe tenni, egyenes lábfeszítés közben befelé fordulni.
- l. A hempergéses lábfeszítés. Egy teljes körbefordulás után számít hempergésnek.

E. Az ütés és a rúgás szabályai

1. Versenyszámok:
 - a. A **Gi** Grappling, a **NoGi** Grappling versenyszámokban **tilos**.
 - b. A **Combat Grappling** versenyszámban **engedélyezett** teljes erővel.
2. Az ütések és rúgásokat **kontrolláltan** kell végrehajtani.
 - a. A végrehajtó esetében a kontrolláltság az irányítottságra és a fókuszáltságra vonatkozik, nem pedig az erőre. Lehet teljes erővel ütni és rúgni, de a nem irányított ütés és rúgás, a csápolás, a kifordulásos ütés nem megengedett.
 - b. Az ellenfél részéről ez azt jelenti, hogy nem fordíthat hátat a támadónak, **nem fordulhat ki**. A vezetőbíró szigorúan ítéli meg a kifordulást és alkalmazza rá az intés szabályait.
3. **Engedélyezett és tiltott támadó felületek:**
 - a. Kéz, kar:
 - i. Az ököl elülső részével (*seiken*) és a kézháttal (*uraken*) ütés engedélyezett.
 - ii. A kalapács ököllel ütés csak testre földön engedélyezett.
 - iii. Az alkar, könyök, tenyér, kézél ütések tiltottak!
 - b. Láb:
 - i. A talp és a védőfelszereléssel borított rész (*lábfej, sípcsont*) engedélyezett.
 - ii. Sarok és térd csak testre engedélyezett.
 - c. Fej: a fejelés tiltott!
4. **Engedélyezett és tiltott találati felületek:**
 - a. A gerincet, a térdet és a lágyékot nem lehet sem ütni, sem rúgni.
 - b. A nyak, a halánték, a tarkó, a koponya felső és hátsó része nem üthető, nem rúgható.
 - c. A fejen az engedélyezett célterület a fülek előtti rész a homloktól az állig.
 - d. Támadható a felkar, a váll, a comb és a lábszár.
 - e. Támadható a felsőtest a nyak és az öv között oldalt a test oldalsó középvonaláig.
5. **Engedélyezett és tiltott ütések:**
 - a. Engedélyezett az egyenes, a horog és a felütés testre, felkarra, vállra.
 - b. A könyökütés tiltott, a kalapácsütés tiltott. (*Egyetlen kivételként a kalapácsütés testre földön engedélyezett.*)
 - c. A kifordulásos ütés tiltott.
 - d. A fej és a nyak nem üthető.
6. **Engedélyezett és tiltott rúgások:**
 - a. Rúgni csak addig szabad, amíg mindkét versenyző áll. (*Egyetlen kivételként a földön engedélyezett a térdrúgás testre.*)
 - b. Engedélyezett rúgások testre: az egyenes, a köríves, a térd, forduló köríves rúgás.
 - c. Engedélyezett rúgások combra és lábszár: köríves. A lábszár alsó része csak lábsöpréssel támadható.

- d. A fejet rúgni csak köríves rúgással szabad és ekkor is a rúgófelület csak a védőfelszereléssel borított felület vagy a talppárna lehet.
- e. Tiltott fejre az egyenes rúgás, a térdrúgás, a forduló köríves rúgás és minden olyan találat, mely nem puha felülettel történik.
- f. Tiltott a baltarúgás!

F. 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 ujjáival 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, ahol ez engedélyezett.
 - b. **Reakció** pontként 1 pont adható,
 - c. **Büntetés** pontként az ellenfélnek 1 vagy 2.
4. Akciópontok járnak **földrevitelekért**:
 - a. Földrevitel az, ha van végrehajtó (kezdeményező) és a végrehajtó versenyző nem kerül alulra ill. előnytelen helyzetbe a földrevitel végén.
 - b. A földrevitel pontozását el kell választani az utána következő pozíciótól.
 - c. 3 vagy 4 pontos technika: tiszta, nagy ívű dobás, és az ellenfél mindkét lába a levegőbe kerül és a hátára esik.
 - d. 2 pontos technika: Földrevitel felismerhető dobástechnikával.
 - e. 1 pontos technika: minden egyéb (akár részleges) földrevitel, az a. pont feltételének teljesülnie kell.
5. 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. A megadott pontok:
 - i. Oldalsó pozíció: 2 pont.
 - ii. Szemből felső (mount) pozíció: 3 pont.
 - iii. Hátsó (back mount, back control) 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. Ha az ellenfél az ölében ül (back control), a bokákat be kell tenni a lágyékhoz.
 - d. A **csiki-csuki nem díjazott**, azaz a 2, 3, 4 pontos kontroll pozícióból is csak egy pontozható addig, amíg az ellenfél pontot szerez, vagy újrakezdési pozícióba kerülnek.

6. 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, és
 - iii. a mellkasok érintkeznek.
 - iv. A leszorítás elindulásához szükséges, hogy a leszorító mindkét lába érintse a talajt és a lába, feje ne legyen befogva.
 - b. A pozíció tartásáért 1 pont (maximum 4) jár minden 10 másodperc után:
 - 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. A **csiki-csuki nem díjazott**, azaz leszorítással maximum 4 pont szereshető addig, amíg az ellenfél leszorításba kezd, pontot szerez, vagy a versenyzők újrakezdési pozícióba kerülnek.
 - f. Ha elérjük a 4 pontot, vége a leszorításnak és középütt állásból kell folytatni.
7. Akció pontok járnak az **ütésekért és rúgásokért** a Combat Grappling versenyszámban:
 - a. A pontozási időegység 1 perc. A küzdelem folyamatos, nem áll le.
 - b. Minden időegység végén a **pontozóbíró** mutatja a 0-4 pontot mindkét versenyző abban az időegységben nyújtott teljesítményéért.
 - c. A tiszta fejrúgásért a vezetőbíró **azonnali 2 pontot** ad.
8. **Reakció** pontként 1 pontot kaphatunk, ha **aktív részvételünkkel** kiszabadulunk olyan kontroll pozícióból, leszorításból, amelyért az ellenfelünk kapott pontot.
9. **Büntetés** pontot kapunk
 - a. Az ellenfél megintésért (*lásd G. fejezet*).
 - b. Ha ellenfelünk a földrevitelt megakadályozandó a földre megy.
 - i. Ha ezt összekapaszkodás nélkül teszi, akkor **2 pontot** kapunk (*pl. leül*)
 - ii. Összekapaszkodással pedig **1 pontot** kapunk (*pl. guard-ba húz*)
10. Hosszabbítás esetén a pontozás folytatódik.

G. Az intés szabályai

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 2. alkalom: figyelmeztetés vagy **intés**, ekkor **1 pont** jár az ellenfélnek
 - c. További alkalmak: figyelmeztetés, vagy ismételt 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. **Intésnél** 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 melyik versenyzőt miért inti. Az intett versenyzőre rámutat, majd utána mutatja az ellenfélnek adott pontokat is. Indokolt esetben intés történhet előzetes figyelmeztetés nélkül is.
4. **Leléptetés** esetén 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 előzetes 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 lévő ellenfél is háritó, menekülő, miközben a körülötte mozgó folyamatosan támadja.

H. Lebonyolítás

1. A versenyt két tatamin és egy ketreben rendezzük meg. A versenyszámok lebonyolítási **sorrendje** a tatamin: 1. Gi Grappling, 2. Combat Grappling. A ketreben a NoGi-Cage Grappling 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 hat 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 árukban 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.

