



Magyar Zen Bu Kan Kempo Sportági Szövetség

hivatalos **földharc** szabálykönyve

2019 v.01

Tartalomjegyzék

Ábrajegyzék.....	3
Földharc – Gi és No Gi (GI, NG)	5
1.Ruházatra és védőfelszerelésre vonatkozó szabályok:	5
1.1 A mérkőzés:	5
1.2 Küzdőtér – Határsáv - Biztonsági zóna:	6
1.3 Kezdési és újratekzési pozíciók:	7
1.4 Pontozás:.....	9
1.5 Leállás sérülés, vagy vérzés miatt:.....	18
1.6 Döntési kritériumok / győztes megállapítása:	19
1.7 Hosszabbítás:.....	20
1.8 Technikai Szabálysértések:.....	21
1.8.1 Passzivitás:	21
1.8.2 Tiltott vagy szabálytalan technikák és magatartás:.....	23
1.8.3 Korcsoportok szerint:	24
2. Bírói testület	26
2.1 Bírói kézjelzések:.....	28

Ábrajegyzék

1. ábra - Küzdőtér	6
2. ábra - Semleges álló pozíció	7
3. ábra - Nyitott guard újramezdési pozíció	7
4. ábra - Oldalsó újramezdési pozíció	8
5. ábra - Felső újramezdési pozíció	8
6. ábra - Hátsó újramezdési pozíció	8
7. ábra - Érvényes földrevitel példa 1	11
8. ábra - Nem érvényes földrevitel példa 1	11
9. ábra - Érvényes földrevitel példa 2	11
10. ábra - Nem érvényes földrevitel példa 2	11
11. ábra - Érvényes földrevitel példa 3	11
12. ábra - Nem érvényes földrevitel példa 3	11
13. ábra - Oldalsó leszorítás példa 1	13
14. ábra - Oldalsó leszorítás példa 2	13
15. ábra - Oldalsó leszorítás példa 3	13
16. ábra - Oldalsó leszorítás példa 4	13
17. ábra - Oldalsó leszorítás példa 5	13
18. ábra - Oldalsó leszorítás példa 6	13
19. ábra - Oldalsó leszorítás példa 7	13
20. ábra - Oldalsó leszorítás példa 8	13
21. ábra - Oldalsó leszorítás példa 9	13
22. ábra - NEM Oldalsó domináns pozíció példa	13
23. ábra - Felső leszorítás példa	14
24. ábra - NEM felső domináns pozíció példa 1	14
25. ábra - NEM felső domináns pozíció példa 2	14
26. ábra - NEM felső domináns pozíció példa 3,4,5	14
27. ábra - Hátsó domináns pld 1	15
28. ábra - Hátsó domináns pld 2	15
29. ábra - Hátsó domináns pld 3	15
30. ábra - NEM Hátsó domináns pld 1	15
31. ábra - NEM Hátsó domináns pld 2	15
32. ábra - NEM Hátsó domináns pld 3	15
33. ábra - NEM Hátsó domináns pld 4	15
34. ábra - Kopogtatás közeli helyzet pld 1	17
35. ábra - Kopogtatás közeli helyzet pld 2	17
36. ábra - Kopogtatás közeli helyzet pld 3	17
37. ábra - NEM Kopogtatás közeli helyzet pld 1	17
38. ábra - NEM Kopogtatás közeli helyzet pld 2	17
39. ábra - NEM Kopogtatás közeli helyzet pld 3	17
40. ábra - Tiltott technikák: fej mellre húzása	25
41. ábra - Tiltott technikák: dupla nelson	25
42. ábra - Tiltott technikák: kereszt nyakfeszítés	25
43. ábra - Tiltott technikák: pld 4	25
44. ábra - Tiltott technikák: pld 5	25
45. ábra - Tiltott technikák: pld 5	25
46. ábra - Tiltott technikák: 4-nél kevesebb ujj fogása	25
47. ábra - Tiltott technikák: légső fojtás ujjakkal	25
48. ábra - Tiltott technikák: lábfej kifelé csavarása	25
49. ábra - Tiltott technikák: külső sarokfeszítés	25
50. ábra - Tiltott technikák: belső sarokfeszítés	25

51. ábra - Bírói kézjelzések: mérkőzés indítása.....	28
52. ábra - Bírói kézjelzések: 1 pont a megfelelő színnek	28
53. ábra - Bírói kézjelzések: 2 pont a megfelelő színnek	28
54. ábra - Bírói kézjelzések: 3 pont a megfelelő színnek	28
55. ábra - Bírói kézjelzések: 4 pont a megfelelő színnek	28
56. ábra - Bírói kézjelzések: 5 pont a megfelelő színnek	28
57. ábra - Bírói kézjelzések: Semleges álló pozíció	29
58. ábra - Bírói kézjelzések: Nyitott guard újramezdési pozíció	29
59. ábra - Bírói kézjelzések: Oldalsó újramezdési pozíció	29
60. ábra - Bírói kézjelzések: Felső újramezdési pozíció.....	29
61. ábra - Bírói kézjelzések: Hátsó újramezdési pozíció	29
62. ábra - Bírói kézjelzések: Intés és 1 pont az ellenfélnek.....	29
63. ábra - Bírói kézjelzések: Kizárás	29

Földharc – Gi és No Gi (GI, NG)

1. Ruházatra és védőfelszerelésre vonatkozó szabályok:

- **Gi ruházat:** pamut vagy hasonló anyagú és jó állapotú legyen. A ruházat anyaga nem lehet szokatlanul vastag, vagy annyira merev, hogy akadályozza az ellenfelet. A Gi felsőnek takarnia kell a csípőt, de nem érhet a comboknál lejjebb. Kinyújtott karoknál a ruha ujjá és a csukló közötti távolság nem lehet több 5 cm-nél. Megfelelő méretű Gi nadrágot kell használni, mely álló helyzetben le kell érjen a bokáig. A nadrág nem lehet szokatlanul szoros, vagy olyan bő, hogy akadályozza az ellenfelet a fogások végrehajtásában vagy a mozgásban. A Gi felsőt derékban szorosan meg kell kötni az övvel. Nőknek engedélyezett a Gi felső alatt fekete vagy más, semleges színű, testhezálló rash guard viselete.
- **No Gi ruházat:** szorosan a testre simuló rash guard viselhető. A rövidnadrág nem lehet túl bő, és nem lehetnek rajta olyan zsebek vagy gombok/csatok, melyek sérülésveszély kockázatát jelentenék a küzdelem során.
- **Rash Guard ruházat:** szorosan a testre simuló rash guard viselhető. A Gi nadrág nem lehet túl bő, és nem lehetnek rajta olyan zsebek vagy gombok/csatok, melyek sérülésveszély kockázatát jelentenék a küzdelem során. Megfelelő méretű Gi nadrágot kell használni, mely álló helyzetben le kell érjen a bokáig. A nadrág nem lehet szokatlanul szoros, vagy olyan bő, hogy akadályozza az ellenfelet a fogások végrehajtásában, vagy a mozgásban.
- **A kempo Gi:** MZBKSSZ országos bajnokságon az öv a nadrág és a kabát színe az övfokozatnak megfelelőnek kell lenni. Nem lehet rajta rejtve csat, gomb vagy bármilyen idegen tárgy. A nők a felsőrész alatt trikót (rash guard) viselnek
- **Opcionális védőfelszerelés:** ágyékvédő és fogvédő, nőknél mellvédő.
- Cipő használata nem engedélyezett.

1.1 A mérkőzés:

A mérkőzések időtartama:

- Gyerek I-II-III kategóriában (6-11 évesek) a mérkőzések 2 percre tartanak,
- Növendék, ifjúsági (12-15 évesek) és veterán (35+ évesek) kategóriában 3 percre,
- Kadét, junior és felnőtt (16-35 évesek) mérkőzései 4 percre tartanak.

Megjegyzés: Gyerek I-II-III (6-11 éves) korcsoport versenyzői csak földrevitel és leszorítás technikákat alkalmazhatnak. (lásd: [Technikai szabálysértések/tiltott technikák](#))

Megjegyzés: Növendék és ifjúsági (12-15 éves) korcsoport versenyzői nem alkalmazhatnak guillotine-t, és semmilyen lábfeszítést. (lásd: [Technikai szabálysértések/tiltott technikák](#))

Pástra hívás és a mérkőzés megkezdése:

-Mindkét sportolót a neve hangos és érthető bemondásával hívják a tatamira (szőnyegre). A sportolókat háromszor hívják a tatamira (szőnyegre), a hívások között legkevesebb 30 másodpercnyi szünettel. Ha a sportoló a **harmadik hívás után sem** jelenik meg a tatamin (szőnyegen), **kizárással** elveszíti a mérkőzést.

-Miután hallják a nevüket, a sportolók a hozzájuk rendelt színnek megfelelő sarokba állnak, és megvárják, amíg a vezetőbíró maga mellé szólítja őket. A vezetőbíró **ellenőrzi a versenyzők ruházatát**, és felszólítja őket az öltözék 2 percen belül történő kijavítására, ha az nem felel meg az érvényes szabályozásnak. Amennyiben a sportoló **2 perc után nem jelenik meg** megfelelő ruházatban a tatamin (szőnyegen), **kizárással elveszíti a mérkőzést**. A vezetőbíró meggyőződik arról, hogy a sportolók bőrén nincs semmilyen csúszós, vagy ragadós anyag, sem izzadtság. Miután a vezetőbíró végzett a vizsgálattal, a küzdő felek kezét fognak, és a vezetőbíró vezényszavára vagy sípszavára elkezdődik a mérkőzés.

1.2 Küzdőtér – Határsáv - Biztonsági zóna:

Küzdőtér : piros kör vagy négyzet külső éle által határolt terület. Mérete minimum 8mx8m.

Határzóna/határsáv : piros kör vagy négyzet belső és külső éle közötti 1m széles sáv,

Biztonsági zóna: a piros kör vagy négyzet külső élétől kifelé lévő szőnyeggel borított terület.

Megjegyzés: A küzdőtér, a határsáv, a biztonsági zóna bármilyen egymástól jól megkülönböztethető színű lehet.

1. ábra - Küzdőtér



A küzdőtéren kívülre kerülés meghatározása:

- **Álló helyzetben:** Ha egy sportolót álló pozícióból a küzdőtéren kívülre kényszerítenek, és **egyik lábával megérinti a határzónát, anélkül, hogy éppen földharcot kísérelne meg**, a bíró leállítja a küzdelmet, és a küzdő feleket visszahívja a tatami (szőnyeg) közepére.

- **Földharc helyzetben:** Ha a küzdő felek a földön küzdenek, küzdőtéren kívüli helyzetnek számít, ha **mind két versenyző teljes testükkel a határzónán kívülre kerülnek**, (azaz egyikük egyetlen testrésze sem érinti már a külső kört), vagy valamely **sportoló bármely testrésze a biztonsági zónán kívülre kerül**. A vezetőbíró leállítja a küzdelmet, és elrendeli a megfelelő újrakezdési pozíciót.

Amennyiben, egy feladási akció vagy minősített domináns pozíció befogása van éppen folyamatban és a versenyzők semmilyen testrésze sem lóg ki a biztonsági zónából (szőnyegről) akkor a bíró 3-5 másodpercet ad az akció befejezéséig.

1. Megjegyzés: ha az egyik sportoló **szándékosan menekül** (pl.: félelem, időhúzás) és mind **két lábbal átlép a biztonsági zónába vagy elhagyja azt** (akár álló, akár földpozícióból), a vezetőbíró azonnal **megintja a sportolót**, és **1 pontot** ítél meg a támadó sportolónak. (Lásd: [Technikai szabálysértések/passzivitás](#))

2. Megjegyzés: Ha az egyik versenyző **a küzdőtéren kívülre menekül** egy ellene irányuló kopogtatási kísérlet közben (megfelelő védekezés nélkül), a vezetőbíró nem állítja le a mérkőzést, amíg tart az akció, vagy amíg az egyik sportoló **testének egy része a biztonsági zónán kívülre kerül**. Ekkor az a versenyző, aki szabályos védekezés nélkül, a saját kopogásának elkerülése érdekében a küzdelmet a biztonsági területen kívülre vitte, **azonnal kizárásra** kerül. (Lásd: [Technikai szabálysértések/passzivitás](#))

1.3 Kezdési és újratekzdési pozíciók:

Megjegyzés: Gyerek I-II-III korcsoportok (6-11 évesek) estében, ha küzdelem első percében nem történik földrevitel, akkor a bíró megállítja a mérkőzést és a küzdő felek térdelésből folytatják a küzdelmet.

Semleges álló újratekzdési pozíció

Ez a küzdelem indítási pozíciója is. A küzdő felek a tatami (szőnyeg) közepén, egymással szemben állnak fel, egyik lábukkal a belső kört érintve, és a vezetőbíró utasítására, vagy sípszavára megkezdik a küzdelmet. Semleges újratekzdési pozíciót rendel el a vezetőbíró akkor, ha **állás helyzetben** kerültek küzdőtéren kívülre a versenyzők, vagy ha olyan **földrekerülés történt, amiért a vezetőbíró nem ítél pontot**.

Álló pozícióból indul újra a mérkőzés még:

- rászámoláskor,
- tiltott technika miatti intés esetén.



2. ábra - Semleges álló pozíció

Nyitott guard újratekzdési pozíció

Nyitott guard pozícióból az újratekzdés a tatami (szőnyeg) közepén történik. Az alsó küzdő fél a hátán fekszik, kezekkel a combján, talpával a tatamin (szőnyegen), a belső körben. A felső küzdő fél letérdel az alsó lábai elé, kezeivel az alsó küzdő fél térdkalácsán. A vezetőbíró ellenőrzi a pozíciót, és parancsszóval vagy sípszóval újraindítja a mérkőzést. Nyitott guard újratekzdésre olyankor kerül sor, amikor mindkét küzdő fél, a **földön való küzdelem során kikerült a küzdőtérrel**:

- És még a **mérkőzés folyamán nem történt pontszerzés** (ha nem állapítható meg, hogy melyik küzdő fél volt a kikerülés pillanatában felső pozícióban, állásból kell újraindítani a mérkőzést)
- Ha **átforgatás** miatt történt az utolsó pontszerzés,
- Ha **dobás** miatt történt az utolsó pontszerzés.



3. ábra - Nyitott guard újratekzdési pozíció

Oldalsó újrakezdési pozíció

Oldalsó kontrollpozícióból az újrakezdés a tatami (szőnyeg) közepén történik. Az alsó küzdő fél a hátán fekszik könyökei egyértelműen szabadok, kezei (tenyérrel) az ellenfele oldalán. A felső küzdő fél, 90°-ban elfordulva, az ellenfél hasán úgy, hogy alkarjai tenyérrel lefelé és lábszárai a tatamin (szőnyegen) helyezkednek el. Oldalsó kontrollpozícióból akkor kerül sor újrakezdésre, ha valamelyik versenyző **oldalsó leszorításért kapott pontot, a küzdelem megszakítása előtt.**



4. ábra - Oldalsó újrakezdési pozíció

Felső újrakezdési pozíció

Felső kontrollpozícióból az újrakezdés a tatami (szőnyeg) közepén történik. Az alsó küzdő fél a hátán fekszik, kezei a feje oldalán. A felső küzdő fél lábaival kétoldalt, az ellenfélén lovagló ülésben helyezkedik el, kezei (tenyérrel) az ellenfele mellkasán. Felső kontrollpozícióra akkor kerül sor, ha valamelyik versenyző **felső leszorításért kapott pontot, a mérkőzés megszakítása előtt.**



5. ábra - Felső újrakezdési pozíció

Hátsó újrakezdési pozíció

Hátsó kontrollpozícióból történő újrakezdés során az alsó küzdő fél a tatami (szőnyeg) közepén térdel, kezeivel a combján; a felső versenyző mögötte helyezkedik el, egyik lábával talpon, másik lábával térden, a karok „biztonsági-öv” kulcspozícióban összefognak. Hátsó újrakezdési pozícióra akkor kerül sor, ha valamelyik versenyző a **mérkőzés megszakítása előtt, hátsó kontrolpozícióért kapott pontot, akár földön akár állásban.** Miután a küzdelem hátsó kontrollpozícióban újrakezdődik, a hátsó küzdő fél nem szerezhets több pontot hátsó kontrollpozícióval. (pl.: hasra fekszik vagy feláll az alsó küzdő fél, semleges pozíció közbeiktatása nélkül)



6. ábra - Hátsó újrakezdési pozíció

Küzdőtéren kívülre kerülés során az újraindító pozíció megválasztásánál mindig számít mi volt valamelyik versenyző **utolsó pontot érő pozíciója**.

Guard pozíció meghatározása:

A guard az alsó küzdő fél olyan pozíciója, amikor egyik, vagy mindkét lábával kontrollálja az ellenfelét és megakadályozza, hogy Ő domináns pozícióba kerüljön.

- **Fél guard** az a guard pozíció, ahol az alsó sportoló a hátán fekszik, és a felső sportoló egyik lábát a lábai között tartja.

- **Nyitott guard** az a guard pozíció, amikor az alsó versenyző mindkét lábát használva, azok között tartja ellenfele törzsét és nem kulcsolja össze a lábait, lábfejeit.

- **Zárt guard** az a pozíció, ha az alsó sportoló a felső sportoló derekát (törzsét) a lábai közé fogja, összekulcsolt, vagy érintkező lábakkal/lábfejekkel.

1.4 Pontozás:

- **Egyenes ütés testre: 1 pont**

Ütések csak junior (18-19 évesek), felnőtt (20-35 évesek) és „veterán-A” (36-45 évesek) kategóriában engedélyezettek.

1 pontot ér az ütés, ha a felső pozícióban lévő versenyző teljes erővel egyenes ütést visz be, a földön hátán vagy az oldalán fekvő ellenfél testére, a következő pozíciókból:

- a) Állásból (fél, nyitott, zárt guard esetben is)
- b) Hason térdelő pozícióban
- c) Felső leszorítás

- Egy adott felső pozícióban végrehajtott több pontot érő ütésért csak egyszer adható pont. Testre mért további ütésekért csak abban az esetben adható további pont, ha közben a felső versenyző pozíciót vagy oldalt váltott.
- Nem jár pont az alsó pozícióban lévő sportolónak, ha felső pozícióban lévő ellenfél testére ütést visz be.
- Könyökkel történő ütés engedélyezett, de nem jár érte pont.
- A comb ütése engedélyezett, de nem jár érte pont. (lásd: [Technikai szabálysértések/ tiltott technikák](#))

- **Rászámolás esetén: 4 pont az ellenfélnek.**

A vezetőbíró hozza meg a döntést, 10 másodperces rászámolással, egy menetben, sportolónként legfeljebb kétszer. A vezetőbíró bármikor megállíthatja a küzdelmet, ha úgy gondolja, hogy ezzel megakadályozhatja a sportolók sérülését. Ha a sportoló a 10 másodperces rászámolás után képtelen folytatni a küzdelmet, elveszíti a mérkőzést. Ha a küzdő fél képes folytatni a küzdelmet, a vezetőbíró semleges, álló pozícióból újraindítja a mérkőzést. Ha egy sportolót egy menetben harmadszorra ütnek ki, TKO-val elveszíti a mérkőzést.

Megjegyzés:

Ha mindkét sportoló álló helyzetben van, tilos minden csapás, ütés. Ha valaki mégis tiltott technikát alkalmaz, akkor a vezetőbíró leállítja a küzdelmet, valamint intéssel és büntetőponttal kell sújtja a vétkes felet, vagy kizárással. A küzdelmet semleges, álló pozícióból kell folytatni. (lásd: [Technikai szabálysértések/ tiltott technikák](#))

- **Földrevitelek: 2 vagy 3 pont**
- **2 pont jár** minden helyzetben, amikor az akció álló helyzetben indul és a földön ér véget, és az egyik küzdő fél **3 másodpercen keresztül képes megtartani a felső kontroll pozíciót**.
Ha az egyik sportoló összekapaszkodás után, guardba húzza ellenfelét és az ellenfél megőrzi 3mp-ig a felső kontrollt, 2 pont jár földrevitelért az ellenfélnek.
Ha a földrevittel a versenyző domináns pozícióba kerül, megszerzi az annak megfelelő pontokat is.
Például: 2+3 pont oldalsó leszorításba való földrevitelért
2+4 pont felső leszorításba való földrevitelért
2+5 pont hátsó leszorításba való földrevitelért
2+3+1 pont térd a hason pozícióba földrevitelért, amit még egy testre bevitt (szabályos, teljes erejű) ütés követ.
- **3 pont jár** a megfelelő ütemben indított földrevitelért mikor a sportoló saját derekánál magasabbra emelve viszi földre ellenfelét, aki mind két lábbal elemelkedik a talajtól (nagy ívű dobás) és **3 másodpercen keresztül képes megtartani a felső pozíciót**.

Tilos olyan földrevitelt végrehajtani, amely során az ellenfél a nyakára, vagy a fejére érkezik. (lásd: [Technikai szabálysértések/tiltott technikák](#))

Megjegyzés:

- Ha a dobás után forgatás alakul ki, akkor a forgatás vége nem kapcsolódik a dobáshoz. (lásd: [Pontozás/akciópont-támadópont](#))

Megjegyzés: földrevitel után kontroll pozíciónak számít,

- ha a felül lévő sportoló **90°-nál kisebb szögben, háttal a földnek, vagy az oldalán** fekve a földön tudja tartani az ellenfelét. (lásd: [Ábrajegyzék](#))
- ha az ellenfelét **arccal a tatami (szőnyeg) felé** viszi a földre, a két kar és a két térd közül minimum 3 érintkezési ponton kell az ellenfelét hátulról/oldalról irányítva leszorítani úgy, hogy ebben az esetben nincs a karjai hatókörében (karjai előtt). (lásd: [Ábrajegyzék](#))

Megjegyzés: Nem kontrollálja a helyzetet a felső pozícióban lévő küzdő fél, ha az alsó pozícióban lévő ellenfél éppen feladatási kísérletet hajt végre. Csak akkortól számít kontrollnak/domináns pozíciónak a helyzete, ha már elhárította a támadást. (a 3 mp. ekkortól számolható) (lásd: [Ábrajegyzék](#))

Megjegyzés: ha egy versenyző álló, kontaktmentes helyzetből leül, hogy elkerülje a földrevitelt, a vezetőbíró intéssel figyelmezteti, és 1 pontot ítél meg az ellenfelének. Ebben az esetben a vezetőbíró felfüggeszti a küzdelmet, és a küzdő feleket semleges, álló pozícióba hívja vissza. (lásd: [Technikai szabálysértések/passzivitás](#))

ÉRVÉNYES FÖLDREVITEL:
A hát kevesebb, mint 90°-ot zár be a talajjal:



7. ábra - Érvényes földrevitel példa 1

NEM ÉRVÉNYES FÖLDREVITEL:
A hát több mint 90°-ot zár be a talajjal:



8. ábra - Nem érvényes földrevitel példa 1

Van 3 pont a térdek és kezek közül a talajon:



9. ábra - Érvényes földrevitel példa 2

Nincs 3 pont a térd és kéz közül a talajon:



10. ábra - Nem érvényes földrevitel példa 2

A felső versenyző a karok mögött van.



11. ábra - Érvényes földrevitel példa 3

A felső versenyző a karok előtt van:



12. ábra - Nem érvényes földrevitel példa 3

- **Átfordítás, helyzetfordítás: 2 pont**

- Hátrányos, vagy bármely alsó pozícióból történő átfordítás, **domináns pozíció közvetlen megvalósítása nélkül** 2 pontot ér, ha a felső pozícióban a versenyző 3 másodpercig megőrzi a kontrollt.
- Hátrányos, vagy bármely alsó pozícióból történő átfordítás, **domináns pozíció közvetlen megvalósításával** 2 pontot ér, plusz a domináns pozíciónak megfelelő pontok, ha a versenyző 3 másodpercig megőrzi a kontrollt.

például: 2+3 oldalsó leszorításba való átfordításért
2+4 felső leszorításba való átfordításért
2+5 hátsó leszorításba való átfordításért.

Megjegyzés: átfordítás után, kontroll pozíciónak számít,

- ha a felül lévő sportoló **90°-nál kisebb szögben, háttal a földnek, vagy az oldalán** fekve a földön tudja tartani az ellenfelét.
- amennyiben az ellenfél **arccal a tatami (szőnyeg) felé** kerül, a két kar és a két térd közül minimum 3 érintkezési ponton kell az ellenfelét hátulról/oldalról irányítva leszorítani úgy, hogy ebben az esetben nincs a karjai hatókörében (karjai előtt).

Például: **helyzetfordításnak minősül**, ha a hátán fekvő versenyző hátsó domináns pozícióban tartja ellenfelét, aki képes a fogás ellenére szembe fordulni az őt hátsó pozícióban tartó versenyzővel szembe és megtartja felső pozícióját 3 másodpercig.

Megjegyzés: Nem kontrollálja a helyzetet a felső pozícióban lévő küzdő fél, ha az ellenfél éppen feladatási kísérletet hajt végre. Csak akkortól számít kontrollnak/domináns pozíciónak a helyzete, ha már elhárította a támadást. (a 3 mp. ekkortól számolható)

- **Domináns pozíciók: 3-4 vagy 5 pont**

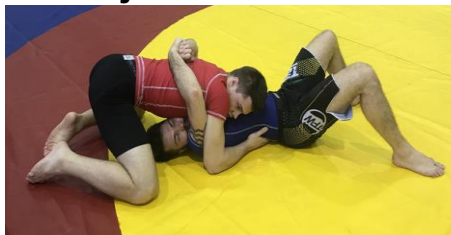
Oldalsó leszorítás – 3 pont:

Amikor az egyik küzdő fél felülről kontrollt szerez, testével az ellenfél lábvédelmén kívül (guard vagy fél guard), miközben az ellenfele hátát a tatamira (szőnyegre) leszorítva tartja 3 másodpercen keresztül. Hátán fekvés ténye, ha a lapocka és a csípő minimum három ponton érintkezik a talajjal. Oldalsó leszorítás pozíció még a fej felőli és térd a hason pozíció is.

Megjegyzés: Nem kontrollálja a helyzetet a felső pozícióban lévő küzdő fél, ha az (alsó pozícióban lévő) ellenfél éppen feladatási akciót hajt végre. Csak akkortól számít kontrollnak/domináns pozíciónak a helyzete, ha már elhárította a támadást. (a 3 mp. ekkortól számolható)

Példák oldalsó leszorításra:

fej felőli leszorítás:



13. ábra - Oldalsó leszorítás példa 1

térd a hason pozíció:



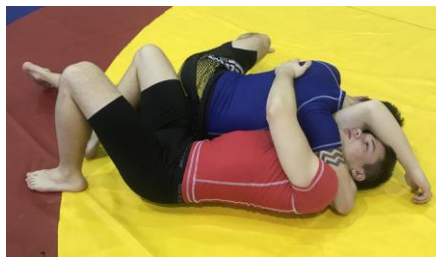
14. ábra - Oldalsó leszorítás példa 2



15. ábra - Oldalsó leszorítás példa 3



16. ábra - Oldalsó leszorítás példa 4



17. ábra - Oldalsó leszorítás példa 5



18. ábra - Oldalsó leszorítás példa 6



19. ábra - Oldalsó leszorítás példa 7



20. ábra - Oldalsó leszorítás példa 8



21. ábra - Oldalsó leszorítás példa 9

NEM oldalsó domináns pozíció:

A hát nem érintkezik min. 3 ponton a talajjal:



22. ábra - NEM Oldalsó domináns pozíció példa

Felső leszorítás – 4 pont:

Amikor az egyik küzdő fél felülről kontrollt szerez, az ellenfele törzsén ülve és annak hátát a tatamira (szőnyegre) leszorítva, arccal egymásnak, úgy, hogy mindkét térdével érinti a földet az ellenfele két oldalán 3 másodpercig. Hátán fekvés ténye, ha a lapocka és a csípő minimum három ponton érintkezik a talajjal.

A karok a térde/lábszára alá szorítva lehet, de ebben az esetben, csak akkor kapja meg a felső leszorításért járó pontot, ha az ellenfél karját leszorító térd egyike sincs a hónalj vonala fölött.

Megjegyzés: Nem kontrollálja a helyzetet a felső pozícióban lévő küzdő fél, ha az (alsó pozícióban lévő) ellenfél éppen feladatási kísérletet hajt végre. Csak akkortól számít kontrollnak/domináns pozíciónak a helyzete, ha már elhárította a támadást. (a 3 mp. ekkortól számolható)

Példa felsőleszorításra:



23. ábra - Felső leszorítás példa

Példák NEM felső domináns pozícióra:

Mind két esetben a térd a hónalj vonala fölött van.



24. ábra - NEM felső domináns pozíció példa 1



25. ábra - NEM felső domináns pozíció példa 2

Mert a térd a hónalj felett van:



Mert nem mindkét térd a talajon:



Mert nem arccal egymásnak:



26. ábra - NEM felső domináns pozíció példa 3,4,5

Hátsó leszorítás / hátsó domináns pozíció – 5 pont:

Amikor az egyik küzdő fél hátulról kontrolálja az ellenfelét, úgy, hogy a mellkasa az ellenfele hátán nyugszik és a sarkai/lábfejei az ellenfele combjai között vannak, a lábak, vagy a lábfejek összekulcsolása nélkül, 3 másodpercig.

Ha az alul lévő versenyző a hasán fekszik, akkor a lábakat nem szükséges a belső combokhoz beakasztani, viszont a két térdnek érintkezni kell a talajjal a test két oldalán. A hátsó leszorítás az egyetlen olyan domináns pozíció, melyet ülve és az álló ellenfélen is végre lehet hajtani.

Példák hátsó domináns pozícióra:



27. ábra - Hátsó domináns pld 1



28. ábra - Hátsó domináns pld 2



29. ábra - Hátsó domináns pld 3

Példák NEM hátsó domináns pozícióra:

Mert a lábfejek NEM a belső combot támasztják:



30. ábra - NEM Hátsó domináns pld 1



31. ábra - NEM Hátsó domináns pld 2



32. ábra - NEM Hátsó domináns pld 3



33. ábra - NEM Hátsó domináns pld 4

Megjegyzés: Nem kontrollálja a helyzetet a felső pozícióban lévő küzdő fél, ha az (alsó pozícióban lévő) ellenfél éppen feladatási kísérletet hajt végre. Csak akkortól számít kontrollnak/domináns pozíciónak a helyzete, ha már elhárította a támadást. (a 3 mp. ekkortól számolható)

Progresszív pontozási rendszer domináns pozícióhoz

A domináns pozíciókért járó pontok progresszív rendszert követnek a színvonalas küzdelem elősegítésére. Ez azt jelenti, hogy a pozíciókon javítani kell ahhoz, hogy újabb pontokat lehessen szerezni.

oldalsó –> felső –> hátsó leszorítás

Magasabb pontot érő pozíció után akkor lehet alacsonyabb pontot érő pozícióért pontot kapni, ha az alsó versenyző:

- a. átfordítást hajt végre és megtartja 3 másodpercig,
- b. visszaszerzi a zárt guard pozíciót,
- c. visszaszerzi a nyitott guard pozíciót (fél guard nem érvényes),
- d. felállnak és semleges álló pozícióba kerülnek és legalább 3 másodpercig úgy maradnak.

Példák:

- Miután oldalsó leszorítással szerzett pontot a sportoló, szerezhetsz ugyan pontot felső, vagy hátsó leszorítással, de nem szerezhetsz több pontot oldalsó leszorítással, kivéve, ha az ellenfele átfordítást hajt végre és megtartja 3 másodpercig, visszaszerzi a zárt vagy nyílt guard pozíciót, vagy felállnak, és legalább 3 másodpercig úgy maradnak.
- Miután felső leszorítással szerzett pontot a sportoló, szerezhetsz ugyan pontot hátsó leszorítással, de nem szerezhetsz több pontot oldalsó, vagy felső leszorítással, kivéve, ha az ellenfele átfordítást hajt végre és megtartja 3 másodpercig, visszaszerzi a zárt vagy nyílt guard pozíciót, vagy felállnak, és legalább 3 másodpercig úgy maradnak.
- Miután hátsó leszorítással/pozícióval szerzett pontot a sportoló, nem szerezhetsz több pontot domináns pozíciókért, kivéve, ha az ellenfele átfordítást hajt végre és megtartja 3 másodpercig, visszaszerzi a zárt vagy nyílt guard pozíciót, vagy felállnak, és legalább 3 másodpercig úgy maradnak.

Megjegyzés: az ütésekért járó pontoknak nincs hatása a progresszív pontozási rendszerre. Engedélyezett ütéssel bármikor pontot lehet szerezni a mérkőzésen függetlenül attól, hogy a versenyző szerzett-e pontot oldalsó, felső, vagy hátsó leszorítással.

(Minden pozícióban, függetlenül attól, hogy több ütet vitt be a támadó, csak egyetlen ütés pontozható. Lásd: [Pontozás/egyenes ütés testre](#))

Például: 3+1+4+1: a felső sportoló 3 másodpercet tölt térd a hason pozícióban, két ütet visz be az alsó sportoló testére, majd felső leszorítás pozícióba megy át, amit megtart 3 másodpercig és utána ismét ütet visz be az alsó sportoló testére.

Akciópont / támadópont: 1pont

Ha egy sportoló földrevitelt hajt végre, de:

- nem tudja megtartani a kontrollt felső pozícióban,
- a küzdelem a küzdőtéren kívülre kerül és meg kell állítani a mérkőzést,
- a menetidő lejár,
- vagy amennyiben egy kopogtatás közeli technikát (fojtás/feszítés) végigcsinál, de az ellenfél, kopogás nélkül kiszabadul,
- vagy amennyiben egy kopogtatás közeli technikát (fojtás/feszítés) végigcsinál, de a menetidő hamarabb lejár, mint hogy az ellenfél lekopogná,
- vagy amennyiben egy kopogtatás közeli technikát (fojtás/feszítés) végigcsinál, de szabályos védekezéssel valamelyik küzdőfél egyik testrésze a biztonsági zónán kívülre kerül.
- A vezetőbíró feladata eldönteni, hogy a lekopogtatásra irányuló technika (fojtás/feszítés) mennyire volt közel a befejezéséhez. A csuklófeszítési kísérletekért nem jár támadópont.

Példák kopogtatás közeli helyzetekre:



34. ábra - Kopogtatás közeli helyzet pld 1



35. ábra - Kopogtatás közeli helyzet pld 2



36. ábra - Kopogtatás közeli helyzet pld 3

Példák NEM kopogtatás közeli helyzetre:



37. ábra - NEM Kopogtatás közeli helyzet pld 1



38. ábra - NEM Kopogtatás közeli helyzet pld 2



39. ábra - NEM Kopogtatás közeli helyzet pld 3

1.5 Leállás sérülés, vagy vérzés miatt:

A vezetőbíró köteles a mérkőzést félbeszakítani, ha valamely sportoló egy véletlen mozdulat miatt ideiglenesen megsérül (pl. a szemet ért ütés, fejek összekoccanása stb.) következtében. A sérülés vagy vérzés miatti leállás nem haladhatja meg a **2 percet mérkőzésenként és sportolónként**. Egymás után harmadszori orvosi beavatkozás után a vezetőbíró beszüntetheti a mérkőzést. Ha a vezetőbíró úgy látja, hogy a sportoló színleli a sérülést, hogy elkerüljön egy lekopogtatást vagy az ellene irányuló akciót, vagy a mérkőzés folytatását, kizárhatja a küzdelemből. Hasonlóképpen, ha egy tiltott technika, sérülést eredményez, a vezetőbírónak jogában áll kizárni a vétkes küzdő felet.

Ha egy sportoló vérezni kezd, a vezetőbíró félbeszakítja a mérkőzést, és kéri az orvosi személyzet közbelépését. A tatami (szőnyeg) közelében megfelelő tisztítóeszközöket és fertőtlenítőoldatokat kell készenlétben tartani. A vezetőorvos feladata megállapítani, hogy a vérzést és a vér terjedését sikerült-e hatékonyan megállítani, és a sportoló folytathatja-e a küzdelmet. A küzdelem nem folytatódik, amíg a vér feltörléséhez használt eszközöket szabályszerűen el nem távolították, és a tatami (szőnyeg) fel nem szárad.

Minden versenyzőnek rendelkeznie kell elérhető csereruházattal a tatami (szőnyeg) közelében, arra az esetre, ha a ruhája elszakad, vagy véres lesz.

Amennyiben mindkét versenyző egy időben lesérül, és nem tudja folytatni a küzdelmet, az a győztes, aki addig a pillanatig több pontot szerzett. Döntetlen állás esetén a bírói testület, egyeztetéssel és szavazással dönt a győztes személyéről.

Megjegyzés: Hányás, váladékok stb. esetén hasonló szabályokat kell követni, mint a vérzés esetén.

A mérkőzés félbeszakítása:

Ha a mérkőzést **bármely okból, például sérülés, vérzés, bírói konzultáció** stb. miatt félbe kell szakítani, a sportolók a tatami (szőnyeg) közepén, a bírói asztallal szembefordulva, álló vagy ülő helyzetben várakoznak, anélkül, hogy beszélgetnének egymással, vagy bárki mással, vagy ennének/innának, amíg a vezetőbíró a mérkőzés folytatására szólítja fel őket. A mérkőzést a **megfelelő újrakezdési pozícióban** kell újraindítani.

1.6 Döntési kritériumok / győztes megállapítása:

- A **vezetőbíró** teljes körű felhatalmazással rendelkezik a **mérkőzés megállítására, ha úgy ítéli meg**, hogy valamely sportolót súlyos sérülés veszélye fenyegeti, vagy ha földharc során nem bír tovább egy fojtást vagy feszítést, akkor is, ha az illető sportoló nem adja fel a küzdelmet szóban vagy „kopogással”. A versenyzők biztonsága mindennél fontosabb szempont!
- **Ha egy versenyző feladja a küzdelmet**, akár szóban (például „stop” bekiáltásával vagy bemondásával, vagy fájdalmas kiáltással), akár gesztussal (kézzel vagy lábbal legalább kétszer megérinti az ellenfelét vagy a tatamit (szőnyeget), vagyis „kopog”), az ellenfelét automatikusan győztesnek nyilvánítják, a megszerzett pontoktól, vagy a mérkőzés során eltelt időtől függetlenül.
- Ha a versenyző az ellenfele által alkalmazott valamely megengedett fogás vagy egy **véletlen**, nem tiltott **manőverből származó baleset** miatt eszméletét veszíti, a bíró megállítja a mérkőzést, segít az eszméletét veszített sportolónak visszanyerni az eszméletét, majd az **ellenfelét feladás miatt győztesnek nyilvánítja.**

Megjegyzés:

- fejsérülés miatt eszméletüket veszítő versenyzőket felfüggesztik a versenyből, és kötelesek az orvosi személyzet utasításainak megfelelően eljárni.
- ha egy 18 éven aluli versenyző (pl.: gyerek, növendék, ifjúsági vagy kadét) eszméletét veszti a mérkőzés során, biztonsági intézkedésként felfüggesztésre kerül a versenyből.
- Ha az egyik versenyző **15 pontos előnyt** szerez, a vezetőbíró leállítja a mérkőzést, és technikai fölény címén kihirdeti a győztest.
- Ha a rendes küzdelmi idő végéig a fenti esetek egyike sem következik be, a **legtöbb pontot szerző versenyző a győztes.**
- Ha a rendes küzdelmi idő végén a felek döntetlenre állnak a pontok alapján, a győztest a következő feltételeknek megfelelően választják ki:

- **A legmagasabb pontot érő technikát végrehajtó sportoló,**
ennek egyezősége esetén:
- **A legkevesebb intést begyűjtő sportoló.**

Megjegyzés: A legmagasabb pontot érő technikák darab száma nem befolyásolja a győztes eldöntését.

Példa: Ha a mérkőzés 8-8-as döntetlenre végződik, a piros versenyző 2 db felső leszorítását kapott **4-4** pontot, a kék versenyző egy felső leszorításért kapott **4** pontot, földre vitelért 2 pontot és átfordításért 2 pontot. Az eredmény döntetlen, mert mind a kettő versenyzőnek a legmagasabb pontozási száma megegyezik.

1.7 Hosszabbítás:

Ha a rendes küzdelmi idő végén a mérkőzés döntetlenre áll, és a fenti kritériumok alapján nem dönthető el a győztes, a vezetőbíró **1 perces** hosszabbítást rendel el.

A győzelmet az **„aranypont”** dönti el, vagyis az első pontot szerző nyeri a küzdelmet. A hosszabbítás a következő három pozíció valamelyikében indul:

- a) nyitott guard pozícióban az alul lévő küzdő pozícióját választva,
- b) nyitott guard pozícióban a felül lévő küzdő pozícióját választva,
- c) semleges álló pozíció.

Érme feldobásával döntenek el, hogy melyik versenyző választhat a kezdő pozíciók közül.

Ha a hosszabbítás végéig nem sikerül pontot szerezni, a sportoló, akinek NEM volt alkalma pozíciót választani, 1 pontot kap, és megnyeri a mérkőzést, mivel az ellenfelének a pozícióválasztásnak köszönhető előny ellenére nem sikerült pontot szereznie.

Megjegyzés: Hosszabbítás ideje alatt minden szabály érvényes, de a küzdelem közbeni passzivitásért nem jár intés.

Megjegyzés: minden versenyzőt - aki orvosi igazolás nélkül versenyez, és erre fény derül a verseny során - (minden versenyszámban) felfüggeszt a versenyeztetési bizottság, és az addig elért eredményeit törli.

1.8 Technikai Szabálysértések:

1.8.1 Passzivitás:

A sportolók feladata fenntartani a küzdelmet azzal, hogy folyamatosan az ellenfelük földrevitelén és pozíciójuk javításán dolgoznak, és igyekeznek a küzdőtéren maradni.

Ha a vezetőbíró úgy véli, hogy egy versenyző passzivitást mutat vagy húzza az időt, megpróbálja folyamatos **szóbeli utasításokkal, a mérkőzés megszakítása nélkül** ösztönözni („Piros/kék akció”).

-Ha 15 másodperc elteltével a versenyző a szóbeli utasítások ellenére, továbbra is passzív marad, a vezetőbíró **a megfelelő színnel megjelölt karjának felemelésével, figyelmeztetésben részesíti** a passzív küzdő felet. (a vezetőbíró csak első alkalommal figyelmezteti a passzív sportolót).

-Ha a sportoló újabb 15 másodperig passzív marad, a vezetőbíró a **megfelelő színnel megjelölt karjának felemelésével intésben részesíti**. Minden intést rá kell vezetni az eredménylapra. Az intéseket (1. és 2. alkalom) követően 1-1 pontot ad az ellenfélnek, míg a 3. intésnél kizárás jár.

Passzivitásnál a figyelmeztetés és az intés a mérkőzés megszakítása nélkül történik.

Ilyenkor igyekszik megbizonyosodni róla, hogy a versenyző megértette azt. A vezetőbíró szólhat a versenyző edzőjének is, hogy motiválja a versenyzőjét, illetve, hogy a versenyző biztosan megértette-e a figyelmeztetést.

- Első alkalom (szóbeli figyelmeztetés),
- Második alkalom (1. intés) – 1 pont az ellenfél javára,
- Harmadik alkalom (2. intés) – 1 pont az ellenfél javára,
- Negyedik alkalom (3. intés) – kizárás.

Ha egy versenyző a mérkőzés folyamán olyan passzivitást vétett, amiért egyből intés jár a továbbiakban már szóbeli figyelmeztetés nem adható.

Megjegyzés:

A passzivitásért és a tiltott technikákért járó intések összeadódnak.

például: két passzivitásért járó intés és egy tiltott technika miatti intés összesen **három intés, ekkor a versenyző kizárásra kerül.**

Passzivitás további jelei:

- Visszaél az időkéréssel,
- Várákoztatás, a küzdelem vagy haladás késleltetése, vagy ezek akadályozása,
- Küzdelem késleltetése az edzővel/sarokkal való kommunikációval,
- Engedély nélkül elhagyni a tatamit (szőnyeget),
- Újrakezdéskor időhúzás a tatami (szőnyeg) közepére való beállítás során,
- (például a ruházat, védőfelszerelés felesleges és időntúli igazgatása)
- Hibás újrakezdési pozíciót felvétele,
 - például: nyitott guard újraindítási pozíciónál a felső versenyző megmarkolja az alsó versenyző nadrágját.
- A megszakított küzdelem ideje alatt és az újraindított küzdelem megkezdésekor tanúsított időhúzó magatartás,
- Rontott kezdés,
 - például: a küzdelem elkezdése utasítás vagy a sípszó elhangzása előtt.
- A pozíció elhagyása az álló vagy földharc küzdelem elkerülése érdekében,
 - például:
 - ha egy sportoló álló, **kontaktmentes helyzetből leül**, a vezetőbíró **intéssel** figyelmezteti, és **1 pontot** ítél meg az ellenfelének.
 - ha a felső küzdő fél, földharc küzdelem esetén feláll, anélkül, hogy domináns pozíciót vagy támadást, leszorítás kísérelne meg az alsó küzdő félen.
- ha az egyik sportoló **szándékosan menekül** (pl.: félelem, időhúzás) és mind **két lábbal átlép a biztonsági zónába vagy elhagyja azt** (akár álló, akár földpozícióból), a vezetőbíró **azonnal megint** a sportolót, és **1 pontot** ítél meg a támadó sportolónak.
- Ha az egyik versenyző a **küzdőtéren kívülre menekül** egy ellene irányuló **kopogtatási kísérlet** közben (megfelelő védekezés nélkül), a vezetőbíró nem állítja le a mérkőzést, amíg tart az akció, vagy amíg **mindkét versenyző kikerül, a biztonsági zónába** vagy valamelyik versenyző **testének egy része a biztonsági zónán kívülre kerül**. Ekkor az a versenyző, aki szabályos védekezés nélkül, a saját **kopogásának elkerülése érdekében** a küzdelmet a biztonsági területen kívülre vitte, **azonnal kizárásra kerül**.

1.8.2 Tiltott vagy szabálytalan technikák és magatartás:

- Ha egy **sportoló vagy a sportoló részéről bárki, durva és sportszerűtlen** módon megszegi a MZBKSSZ etikai kódexének előírásait, a **vezetőbírónak jogában áll kizárni a sportolót a mérkőzésből vagy a versenyből**. A vezetőbíró minden ilyen esetben jelentést tesz a főbírónak, aki későbbiekben tájékoztatja a versenyeztetési bizottságot, ha szükséges a tagság felülvizsgálata céljából.
- Ha a sportoló tiltott technika alkalmazása következtében feladja a küzdelmet vagy megsérül, és nem folytathatja a mérkőzést, a sérülést okozó sportoló elveszíti a mérkőzést. Ha a versenyző folytatni tudja a küzdelmet, a szabálytalanságot elkövető sportoló büntetése:

- Első alkalom (1. intés) – 1 pont az ellenfél javára,
- Második alkalom (2. intés) – 1 pont az ellenfél javára,
- Harmadik alkalom (3. intés) – kizárás.

Megjegyzés:

A tiltott technikákért és a passzivitásért járó intések összeadódnak.

például: két tiltott technikáért járó intés és egy passzivitás miatti intés összesen **három intés, ekkor a versenyző kizárásra kerül**.

Megjegyzés: az ellenfelet az elkezdett lekopogtatásra irányuló technika (fojtás/feszítés) kivitelezésében/befejezésében megakadályozó tiltott technika alkalmazása azonnali kizárást eredményez.

Tiltott technikák:

- Csont vagy ízület szándékos törése (pl. nem adni elég időt az ellenfélnek a feladáshoz feladási helyzetben),
- Ütés / könyökütés fejre, nyakra, tarkóra, kulcscsontra, hátgerincre és a hát részére, térdre, lábszárra, illetve a vese és az ágyék tájékára,
- Ha mindkét sportoló álló helyzetben van, tilos minden csapás, ütés, könyökütés, vagy alkarütés,
- Rúgás, térdelés, fejelés,
- Harapás, csípés, a haj, az orr vagy a fül húzása, támadás lágyékra,
- Ütés szemre, fülre vagy orra, akasztás szájba, szembe nyúlás,
- Álló helyzetből dobás fejre, vagy nyakra (spike),
- **Földhöz csapás, amennyiben a sportoló teste vagy a feje derékmagasság fölött van** (slam). A sportolóknak tekintettel kell lennie a nem támadható felületekre (pl. fej, tarkó, nyak, gerinc).
- Hátán lévő ellenféllel állásból hanyatt vetődés,
- Ízületfeszítés és dobás kombinációja,
- Ujjak használata nyak- vagy légcsőfojtási technikára,
- Száját, orrot befogni,
- Külső, vagy belső sarokfeszítés (heel hook)

- Minden olyan lábfeszítés ahol csavarodik a térd (pl. bokakulcs kifelé csavarása)
- Állfeszítés, nyakfeszítés,
- Gerincfeszítés (pl. dupla nelson, kereszt nyakfeszítés, hanyatt fekvésből fej mellre húzása stb.),
- Guillotine fojtás közben nyakfeszítést alkalmazni a fej csavarásával/elfordításával,
- Guillotine-ből dobást csinálni minimum az egyik kar befogása nélkül, kivéve, ha a befogó csak leül,
- Kisebb ízület kicsavarása,
- 4-nél kevesebb ujj, vagy lábujj fogása,
- Csuklófeszítés két kézzel,
- Versenyruházat szándékos fogása (NoGi esetén),
- Bőr bekenése bármilyen anyaggal, illetve géz, vagy bármilyen más kiegészítő használata a vezető sportorvos és a bíró engedélye nélkül,
- Vitázni/megsérteni bárkit, aki a versenycsarnokban tartózkodik,
- Sérülést színlelni.
- Öv használata egy technika során, ha már nem a derékon van.

Tiltott technikai intésnél a mérkőzést meg kell állítani. A bíró megmondja, hogy melyik versenyzőt miért inti. Az intett versenyző felé függőleges alkarral ökölbe szorított újakkal mutat, majd utána a másik kezével mutatja az ellenfélnek adott pontot is. Szándékos, durva szabálytalanság azonnal kizárás jár.

1.8.3 Korcsoportok szerint:

- Gyerek I-II-III (6-11 éves) korcsoport versenyzői nem alkalmazhatnak semmiféle feszítést vagy fojtást.
- Növendék és ifjúsági (12-15 éves) korcsoport versenyzői nem alkalmazhatnak guillotine-t, és semmilyen lábfeszítést.

Példák TILTOTT technikákra:



40. ábra - Tiltott technikák: fej mellre húzása



41. ábra - Tiltott technikák: dupla nelson



42. ábra - Tiltott technikák: kereszt nyakfeszítés



43. ábra - Tiltott technikák: pld 4



44. ábra - Tiltott technikák: pld 5



45. ábra - Tiltott technikák: pld 5



46. ábra - Tiltott technikák: 4-nél kevesebb ujj fogása



47. ábra - Tiltott technikák: légcső fojtás ujjakkal



48. ábra - Tiltott technikák: lábfej kifelé csavarása



49. ábra - Tiltott technikák: külső sarokfeszítés



50. ábra - Tiltott technikák: belső sarokfeszítés

2. Bírói testület

Általános feladatok:

A bírói testület köteles a MZBKSSZ földharc versenyekre vonatkozó szabályzatban előírt összes kötelezettséget, valamint minden további előírást végrehajtani, amely egy adott verseny megszervezésével kapcsolatos. A vezetőbíró, kontrollbíró és a pástvezetőbíró az alapvető ZBK kempo jelzéseket használva töltik be a hozzájuk rendelt feladatkört a mérkőzés során. A vezetőbíró fő feladata a mérkőzés indítása, felfüggesztése, pontok megítélése és büntetések kiszabása, a győztes és a vesztes meghatározása a kontrollbíró közreműködésével. A vezetőbíró döntései jogerősek, de kétely esetén konzultálhat a pástvezetővel. Ha nem sikerül egyességre jutni, a versenyért felelős főbíró dönti el a vitás kérdést. A vezetőbíró és a kontrollbíró senkivel nem beszélhetnek mérkőzés közben, kivéve egymással, ha egyeztetniük kell a feladataik megfelelő végrehajtása érdekében. A kontrollbíró is minden pontot bejelent a közönségnek, kézzel, pálcákkal és az írnok segítségével pontnyilvántartón megjeleníti azokat az elektronikus/manuális eredményjelző táblán, illetve rögzíti az eredménylapon. A kontrollbíró eredménylapra rögzíti az írnokkal a küzdő felek által szerzett pontokat, intéseket, amelyeket a legnagyobb pontossággal kell rögzíteni, a mérkőzés különböző fázisainak megfelelő sorrendben. A mérkőzés végén a vezetőbíró és a kontrollbíró aláírja az eredménylapot.

- A vezetőbíró

A vezetőbíró felelős a mérkőzés szabályos levezetéséért, a hivatalos MZBKSSZ szabályainak megfelelően. Követelje meg a versenyzők tiszteletét, és gyakoroljon teljes körű irányítást fölöttük, hogy azonnal teljesítsék az utasításait. Emellett a mérkőzés során semmilyen szabálytalan vagy külső beavatkozást nem tűrhet el. A mérkőzés a vezetőbíró sípszavára vagy vezényszavára kezdődik, szünetel, és ér véget. Pontot érő technika végrehajtása után (amennyiben az, engedélyezett technikával és a versenyterületen belül történt) a vezetőbíró a pontszerző sportoló színével megjelölt kezének felemelésével és ujaival jelzi a technikáért járó pontok számát. A bírói feladatoknak megfelelően jár el passzivitás, szabálysértés vagy leléptetés esetén is.

- A vezetőbíró feladatai:

- Kezet fog a versenyzőkkel, amikor a tatamira (szőnyegre) lépnek, és mielőtt elhagyják azt,
- Ellenőrzi a versenyzők öltözetét, és felszólítja őket a ruha 2 percen belül történő cseréjére, ha az nem felel meg az érvényes szabályozásnak,
- Ellenőrzi, hogy a küzdő felek bőrén van-e nyoma izzadtságnak, vagy bármilyen csúszós, ragadós anyagnak,
- Nem megy túl közel a küzdő felekhez álló helyzetben, de a közvetlen közelükben tartózkodik, amikor leszorítási pozícióban vannak,
- Képes egyik pillanatról a másikra a tatamin (szőnyegen) vagy a körül mozogni, és akár térdre vagy hasra vetődni, ha azt a helyzet megköveteli,
- Nem áll olyan közel a küzdő felekhez, hogy eltakarja azokat a kontrollbíró elől (különösen, amikor földharc várható),
- Soha nem fordít hátat a küzdő feleknek, mivel ez a helyzet fölötti ellenőrzés elvesztésének kockázatával jár,
- A küzdelem felvételére ösztönözni a passzív küzdőfelet akár a mérkőzés megszakítása nélkül is, és kiosztani a szükséges figyelmeztetéseket, intéseket,
- Meggyőződik arról, hogy a küzdő felek nem pihennek a mérkőzés közben, azzal a kifogással, hogy megtörülköznek, kifújják az orrukat, sérülést színlelnek stb. Ebben az esetben a

vezetőbíró megállítja a küzdelmet, figyelmeztetéssel, vagy intéssel bünteti a vétkes felet vagy akár le is léptetheti azt.

- Lehúzza a versenyző kezét, vagy szóbeli figyelmeztetést ad, ha az ellenfele ruházatát húzza (NoGi)
- Érvényesíti a szabályok megsértéséért, vagy brutalitásért kirótt büntetéseket,
- Készen áll sípszóval/vezényszóval jelezni, amikor a küzdő felek a tatami (szőnyeg) széléhez közelednek,
- Jelez, hogy a tatami (szőnyeg) szélén végrehajtott fogás érvényes-e,
- Felfüggeszti a küzdelmet, és a küzdő feleket visszahívja kezdőpozícióba, ha elhagyják a küzdőteret,
- Gyorsan és érthetően utasítást ad a pozícióra, amelyben a küzdelem folytatódik.
- Sípszóval/vezényszóval megállítja a küzdelmet, ha valamelyik sportoló fizikailag („kopogással”), vagy verbálisan a küzdelem feladását jelzi. A vezetőbíró ezen kívül mindkét versenyzőt megérintve ellenőrzi a versenyzők biztonsága érdekében, hogy tudomásul vették a mérkőzés végét,
- Leállítja a mérkőzést, ha úgy ítéli meg, hogy valamelyik sportoló sérülésének veszélye áll elő a küzdelem során,
- A kontrollbíró jelzésére megállítja a mérkőzést, és technikai fölényre hivatkozva győztesnek hirdeti ki a 15 ponttal vezető sportolót.
- Azonnal megállítja a mérkőzést, ha bármilyen oknál fogva szükségesnek ítéli,
- Gondoskodik arról, hogy a küzdő felek a tatamin (szőnyegen) maradjanak a végeredmény kihirdetéséig,
- A kontrollbíró való egyeztetést követően, kihirdeti a győztest, a győztes karjának felemelésével,
- Aláírja az eredménylapot a mérkőzés végén.

- A kontrollbíró:

A kontrollbíró szorosan, figyelmét teljes mértékben összpontosítva követi a mérkőzés alakulását. Minden sikeres akció után, a vezetőbíró utasításainak megfelelően, megerősíti a pontszámokat a közönség és a pontnyilvántartó felé, aki rávezeti a pontokat az eredménylapra.

- A kontrollbíró feladatai:

- Segítséget nyújt a pontos állás és idő nyilvántartásához,
- Jelzi a vezetőbírónak a lehetséges pontokat, szabálysértéseket/intéseket és feladásokat illetően,
- Bejelenti a hosszabbítást,
- Megerősíti vagy indokolt esetben a vezetőbíróval konzultálva és egyetértésben korrigálja a téves pontszámokat, a közönség és a pontnyilvántartó felé és a győztes személyét a vezetőbíró felé,
- Aláírja az eredménylapot a mérkőzés végén.

- A pontnyilvántartó (írnok) feladatai:

- A pontok számlálása,
- A megítélt pontok, intések felvezetése az eredménylapra,
- Az idő mérése,
- A mérkőzés végének jelzése,
- A vezetőbíró figyelmeztetése, ha a küzdő felek pontjai közötti különbség eléri a meghatározott mértéket.

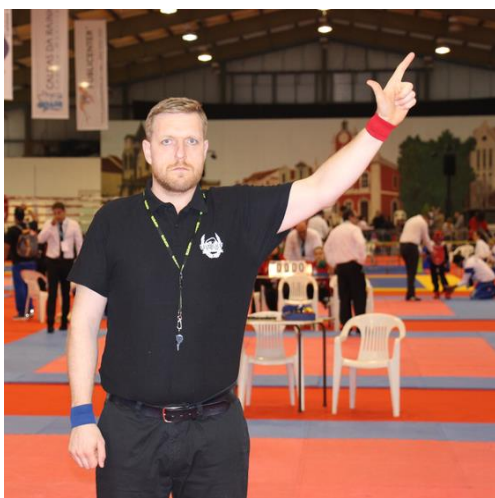
2.1 Bírói kézjelzések:



51. ábra - Bírói kézjelzések: mérkőzés indítása



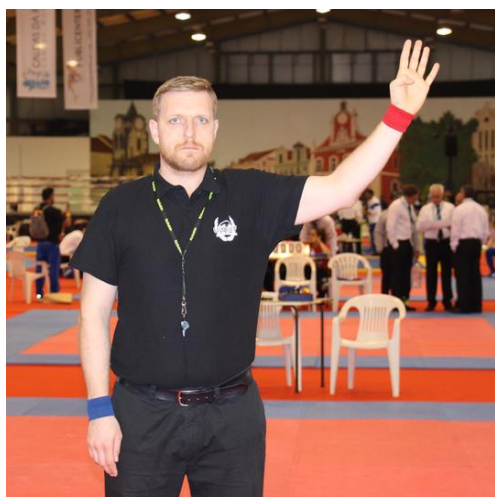
52. ábra - Bírói kézjelzések: 1 pont a megfelelő színnek



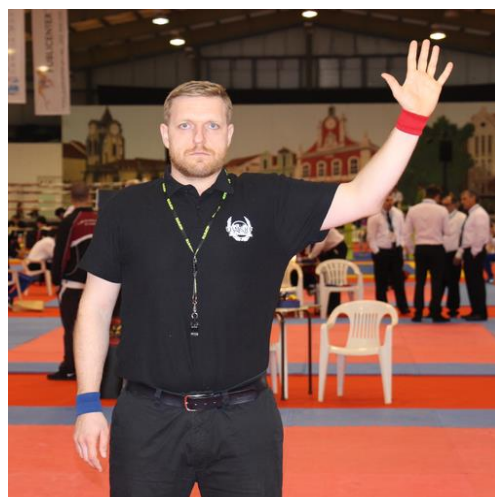
53. ábra - Bírói kézjelzések: 2 pont a megfelelő színnek



54. ábra - Bírói kézjelzések: 3 pont a megfelelő színnek



55. ábra - Bírói kézjelzések: 4 pont a megfelelő színnek



56. ábra - Bírói kézjelzések: 5 pont a megfelelő színnek



57. ábra - Bírói kézjelzések: Semleges álló pozíció



58. ábra - Bírói kézjelzések: Nyitott guard újrakezdési pozíció



59. ábra - Bírói kézjelzések: Oldalsó újrakezdési pozíció



60. ábra - Bírói kézjelzések: Felső újrakezdési pozíció



61. ábra - Bírói kézjelzések: Hátsó újrakezdési pozíció



62. ábra - Bírói kézjelzések: Intés és 1 pont az ellenfélnek



63. ábra - Bírói kézjelzések: Kizárás