

ADCC SUBMISSION FIGHTING CHAMPIONSHIP

ZASADY I PRZEPISY

Zawody rozgrywane są systemem pucharowym – tylko zwycięzca walki przechodzi do następnej rundy.

Zawodnicy mogą posiadać gi, kimono i/lub buty zapaśnicze.

Nie wolno stosować substancji zwiększających śliskość ciała lub ubrań.

Wymiary pola walki to minimum 8 x 8 metrów, bez klatki czy ogrodzenia.

Jeśli zawodnicy opuszczą pole walki to sędzia wznowi walkę na środku pola walki, w tej samej pozycji w której zawodnicy znajdowali się kiedy opuścili pole walki a sędzie powiedział "Stop!". Jeśli zawodnicy stali, to walka zostanie wznowiona w pozycji stojącej z obydwoma zawodnikami zwróconymi do siebie na środku pola.

Jak można wygrać:

Zwycięzca walki zostanie wyłoniony według następujących warunków:

Jeśli jeden zawodnik podda się słownie („Klepię”, „Stop”, „Poddaję się”, „Mate”) lub za pomocą klepania w matę ręką lub nogą.

Jeśli sędzia uzna że zawodnik nie może się bronić, lub jeśli czuje że jego życie jest zagrożone to sędzia przerwie walkę i wskaże zwycięzcę.

Jeśli zawodnik złamie zasady dwukrotnie to zostanie automatycznie zdyskwalifikowany przez sędziego!

Sposoby wygrania walki:

Technika kończąca

Punkty

Decyzja sędziowska

Techniki dozwolone:

Każda forma duszenia (za wyjątkiem używania rąk do zamknięcia tchawicy).

Każda dźwignia na rękę, bark oraz nadgarstek.

Każda dźwignia na nogę oraz staw skokowy.

Slamy/rozbicia można tylko wykonywać przy próbach ucieczek z technik kończących. W innych przypadkach są niedozwolone.

Techniki niedozwolone :

Podwójny Nelson" oraz "Krucifiks"

Uderzenia jakiegokolwiek rodzaju

Wybijanie oczu oraz wsadzanie palców do jamy ustnej

Łapanie za uszy

Ciągnięcie za włosy

Trzymanie za palce u rąk i u nóg (mniej niż 4 palce u rąk i 5 u nóg)

Łapanie za kciuki

Drapanie i szczypanie

Kopnięcia

Gryzienie

Dotykanie krocza

Dociskanie twarzy dłońmi, kolanami lub łokciami

Pokrywanie ciała lub stroju sportowego śliskimi substancjami

Zakaz używania T-Shirtów (koszulek) oraz łapania za spodnie

Punkty (punkty dodatnie):

Aby punkty za pozycję zostały przyznane, pozycja musi być utrzymana przez 3 lub więcej sekund, bez znajdowania się zawodnika w technice kończącej.

Przejście gardy = 3 punkty

Kolano na brzuchu = 2 punkty

Dosiad = 2 punkty

Pozycja z za pleców z wpiętymi hakami = 3 punkty

Sprowadzenie (zakończone w gardzie zamkniętej lub półgardzie) = 2 punkty

Czyste sprowadzenie (zakończone w pozycji dominującej, bez gardy) = 4 punkty

Sweeepy (zakończone w gardzie zamkniętej lub półgardzie) = 2 punkty

Czysty sweep (zakończony w pozycji dominującej, bez gardy) = 4 punkty

- Sweep jest uznawany w przypadku gdy obaj zawodnicy są zwrócenii ku sobie i następuje wymiana pozycji z dołu na górę, przy utrzymaniu górnej pozycji przez 3 lub więcej sekund.

- Kontry są również uznawane za sweeepy przy zakończeniu pozycji z góry.

- Przy wielu zmianach pozycji, punkty zostaną przyznane tylko za pozycje utrzymane przez 3 sekundy lub dłużej.

- Każdy sweep musi zostać wykonany w jednym, płynnym ruchu, aby punkty zostały przyznane.

- Punkty za sweep zostaną tylko przyznane jeśli zawodnik zainicjuje sweep, a nie w przypadku gdy zostanie zaatakowany przez przeciwnika i znajdzie się na górze.

- Jeśli zawodnik przy przechodzeniu gardy od razu przejdzie do pozycji kolano na brzuchu lub dosiad bez utrzymania pozycji przez 3 sekundy to nie zostaną przyznane punkty za przejście gardy

Kary (punkty ujemne):

Kiedy zawodnik samodzielnie wskoczy do gardy, albo przejdzie z pozycji stojącej do parteru w jakikolwiek sposób na 3 sekundy lub dłużej, to zostanie ukarany 1 punktem ujemnym.

Kiedy zawodnik opuści kontakt z partnerem zacznie się wycofywać lub unikać kontaktu/walki, to zostanie ukarany 1 punktem ujemnym.

Zawodnik pasywny zostanie ostrzeżony dwa razy i następnie ukarany 1 ujemnym punktem. Sędzia ostrzeże pasywnego zawodnik za pomocą komendy "OSTRZEŻENIE PASYWNOŚĆ" – po pierwszym ujemnym punkcie zawodnik nie będzie już ostrzegany do końca walki i zawodnik będzie karany 1 punktem ujemnym przy każdej następnej pasywności.

Jeśli zawodnik jest bardzo pasywny w pierwszej połowie walk w których nie są przyznawane punkty, to sędzia i tak będzie go OSTRZEGAŁ za pasywność i karał punktem ujemnym jak tylko zacznie się druga połowa walki!

Jeśli dwóch zawodników (z tej samej drużyny) ustawią wynik swojej walki, to zostaną zdyskwalifikowani.

Kategorie Wagowe:

Oficjalne kategorie wagowe do Mistrzostw Świata ADCC oraz turniejów eliminacyjnych.

Mężczyźni

-65,9 kg

-76,9 kg

-87,9 kg

-98,9 kg

+99 kg

Kobiet

-60 kg

+60 kg

Początkujący:

Techniki niedozwolone:

Slamy

Dźwignie na kark: "Krucifiks", "Podwójny Nelson", "Can opener" (dociąganie głowy przeciwnika z gardy zamkniętej obydwoma rękami z blokadą klatki piersiowej)

Frontalne i boczne "Rear Naked Choke" nakładające presje na szyję

Dźwignie na kręgosłup

Dźwignie skrętne

Klucze na stopy

Dźwignie proste na kolano

Jakiegokolwiek dźwignie na nogi skręcające kolano

Duszenia i trzymania założone w poprzek szczęki/twarzy

Dźwignie uciskowe na staw łokciowy

Dźwignie uciskowe na kolano

Banana split – dźwignia rozciągająca

Uderzenia jakiegokolwiek rodzaju

Wybijanie oczu oraz wsadzanie palców do jamy ustnej

Łapanie za uszy

Ciągnięcie za włosy

Trzymanie za palce u rąk i nóg (mniej niż 4 palce u rąk i 5 u nóg)

Łapanie za kciuki

Drapanie i szczypanie

Kopnięcia

Gryzienie

Dotykanie krocza

Dociskanie twarzy dłońmi, kolanami lub łokciami

Pokrywanie ciała lub stroju sportowego śliskimi substancjami

Zakaz używania T-Shirtów (koszulek) oraz łapania za spodnie

Sędzia przerwie walkę jeśli uzna że założona technika kończąca jest zbyt niebezpieczna dla zawodnika, nawet jeśli zawodnik nie poddał się jeszcze.

Czas walki dla początkujących:

Rundy Eliminacyjne (5 minut), pierwsze 2 minuty są niepunktowane. Punkty zaczynają być przyznawane po pierwszych 2 minutach walki aż do jej końca, oraz w dogrywce. Dogrywka 2-minutowa w przypadku remisu (maks. 1 na walkę).

Finały (6 minut), pierwsze 3 minuty są niepunktowane. Punkty zaczynają być przyznawane po pierwszych 3 minutach walki aż do jej końca, oraz w dogrywce. Dogrywka 3-minutowa w przypadku remisu (maks. 1 na walkę).

Średniozaawansowani:

Techniki niedozwolone:

Slamy

Dźwignie na kark "Krucifiks", "Podwójny Nelson", "Can opener" (dociąganie głowy przeciwnika z gardy zamkniętej obydwoma rękami z blokadą klatki piersiowej)

Dźwignie skrętne

Klucze na stopy

Jakiegokolwiek dźwignie na nogi skręcające kolano

Duszenia i trzymania założone w poprzek szczęki/twarzy

Uderzenia jakiegokolwiek rodzaju

Wybijanie oczu oraz wsadzanie palców do jamy ustnej

Łapanie za uszy

Ciągnięcie za włosy

Trzymanie za palce u rąk i nóg (mniej niż 4 palce u rąk i 5 u nóg)

Łapanie za kciuki

Drapanie i szczypanie

Kopnięcia

Gryzienie

Dotykanie krocza

Dociskanie twarzy dłońmi, kolanami lub łokciami

Pokrywanie ciała lub stroju sportowego śliskimi substancjami

Zakaz używania T-Shirtów (koszulek) oraz łapania za spodnie

Czas walki dla średnio zaawansowanych:

Rundy Eliminacyjne (6 minut), pierwsze 3 minuty są niepunktowane. Punkty zaczynają być przyznawane po pierwszych 2 minutach walki aż do jej końca, oraz w dogrywce. Dogrywka 3-minutowa w przypadku remisu (maks. 1 na walkę).

Finały (8 minut), pierwsze 4 minuty są niepunktowane. Punkty zaczynają być przyznawane po pierwszych 3 minutach walki aż do jej końca, oraz w dogrywce. Dogrywka 4-minutowa w przypadku remisu (maks. 1 na walkę).