

"APPROUVÉ"

V. Levin

Président de l'Association publique
"Organisation internationale de compétitions
polyvalentes militaires et sportives"

20.01.2020



Règlement du Championnat d'Europe des compétitions militaires et sportives tous azimuts
Section «Combiné martial»

1. Objectifs et problèmes:

- la vulgarisation des compétitions complètes;
- développement de bateaux de sport;
- renforcer l'amitié entre les pays.

2. Heure et lieu:

La compétition se tiendra du 10 au 12 avril 2020 à Kharkov (Ukraine).

Le jour d'arrivée est le 09-10 avril; le jour du départ est le 13 avril. Les participants au concours seront logés dans des hôtels et auberges de Kharkov.

3. Gestion des compétitions:

Gestion globale de la préparation et du déroulement des compétitions menées par l'Association publique "Organisation internationale de compétitions polyvalentes militaires et sportives" et la Fédération ukrainienne des compétitions polyvalentes militaires et sportives avec le soutien du Ministère de la jeunesse et des sports. La réalisation directe des concours incombe au jury principal.

4. Concurrents:

Pour participer à la compétition sont admises des équipes de pays dont les athlètes, en tant qu'amateurs, ont un niveau d'entraînement correspondant. Compétitions individuelles, effectuées conformément aux règles approuvées dans les compétitions militaires et sportives polyvalentes.

5. PROGRAMME DE COMPÉTITIONS

10 Avril De 9.00 à 16.00	Commission des mandats Compétitions de la section «match de tir» (fusil à air comprimé)
11 Avril De 9.00 à 20.00	Compétitions de la section «Combats tous styles»
12 Avril De 9.00 à 20.00	Compétitions de la section «Combats tous styles»

Les compétitions de «Combats tous styles» se déroulent dans les versions suivantes:

B-1 (léger), B-2 (contact dosé), B-3 (contact complet), B-4 (contact complet), B-5 (sans contact), B-6 (Kata).

6. Catégories d'âge et de poids:

	Jeunes et Juniors						Adulte
Tous âge(années) Poids (max, kg)	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-39, 40+
Super léger	jusqu'à 18kg	jusqu'à 20kg	jusqu'à 24kg	jusqu'à 30kg	jusqu'à 35kg	jusqu'à 45kg	jusqu'à 55kg
Poids léger	jusqu'à 20kg	jusqu'à 22kg	jusqu'à 26kg	jusqu'à 35kg	jusqu'à 40kg	jusqu'à 50kg	jusqu'à 60kg
1 Poids léger	jusqu'à 22kg	jusqu'à 24kg	jusqu'à 28kg	jusqu'à 40kg	jusqu'à 45kg	jusqu'à 55kg	jusqu'à 65kg
2 Poids léger	jusqu'à 24kg	jusqu'à 26kg	jusqu'à 30kg	jusqu'à 45kg	jusqu'à 50kg	jusqu'à 60kg	jusqu'à 70kg
Moyen	jusqu'à 26kg	jusqu'à 28kg	jusqu'à 35kg	jusqu'à 50kg	jusqu'à 55kg	jusqu'à 65kg	jusqu'à 75kg
1 Moyenne	jusqu'à 28kg	jusqu'à 30kg	jusqu'à 40kg	jusqu'à 55kg	jusqu'à 60kg	jusqu'à 70kg	jusqu'à 80kg
2 Moyenne	jusqu'à 30kg	jusqu'à 35kg	jusqu'à 45kg	jusqu'à 60kg	jusqu'à 65kg	jusqu'à 75kg	jusqu'à 85kg
Poids léger	jusqu'à 35kg	jusqu'à 40kg	jusqu'à 50kg	jusqu'à 65kg	jusqu'à 70kg	jusqu'à 80kg	jusqu'à 90kg
Lourd	plus de 35kg	plus de 40kg	plus de 50kg	plus de 65kg	up to 75kg	up to 85kg	up to 100kg
Poids lourd	-	-	-	-	plus de 75kg	plus de 85kg	plus de 100kg

	Filles, junior						Adulte
Tous âge (années)	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-39, 40+
Super léger	jusqu'à 18kg	jusqu'à 20kg	jusqu'à 24kg	jusqu'à 30kg	jusqu'à 35kg	jusqu'à 40kg	jusqu'à 45kg
Poids léger	jusqu'à 20kg	jusqu'à 22kg	jusqu'à 26kg	jusqu'à 35kg	jusqu'à 40kg	jusqu'à 45kg	jusqu'à 50kg
1 Poids léger	jusqu'à 22kg	jusqu'à 24kg	jusqu'à 28kg	jusqu'à 40kg	jusqu'à 45kg	jusqu'à 50kg	jusqu'à 55kg
2 Poids léger	jusqu'à 24kg	jusqu'à 26kg	jusqu'à 30kg	jusqu'à 45kg	jusqu'à 50kg	jusqu'à 55kg	jusqu'à 60kg
Moyen	jusqu'à 26kg	jusqu'à 28kg	jusqu'à 35kg	jusqu'à 50kg	jusqu'à 55kg	jusqu'à 60kg	jusqu'à 65kg
1 Moyenne	jusqu'à 28kg	jusqu'à 30kg	jusqu'à 40kg	jusqu'à 55kg	jusqu'à 60kg	jusqu'à 65kg	jusqu'à 70kg
2 Moyenne	jusqu'à 30kg	jusqu'à 35kg	jusqu'à 45kg	jusqu'à 60kg	jusqu'à 65kg	jusqu'à 70kg	jusqu'à 75kg
Poids léger	jusqu'à 35kg	jusqu'à 40kg	jusqu'à 50kg	jusqu'à 65kg	jusqu'à 70kg	jusqu'à 75kg	jusqu'à 80kg
Lourd	plus de 35kg	plus de 40kg	plus de 50kg	plus de 65kg	jusqu'à 75kg	jusqu'à 80kg	jusqu'à 85kg
Poids lourd	-	-	-	-	plus de 75kg	plus de 80kg	plus de 85kg

7. Récompenses:

Le gagnant, le premier et le deuxième finalistes de chaque catégorie recevront des certificats et des médailles des diplômes sportifs correspondants.

8. Financement:

Tous les coûts associés à l'organisation et à la tenue de concours sont effectués grâce à la coopération des organismes financiers participant au concours, des organisateurs de concours et d'autres recettes extrabudgétaires. Les frais de voyage, d'assurance, d'hébergement et de repas des concurrents, entraîneurs et représentants doivent être pris en charge par l'organisation d'envoi.

Frais d'entrée à la compétition - 40 dollars, va pour les services médicaux (en service "ambulance"), le loyer de la salle et d'autres questions techniques.

Les frais de participation à un séminaire judiciaire et d'obtention du certificat d'un juge international sont de 10 dollars (facultatif);

Les frais de certificat confirment le droit de développer MSAC dans votre région - 20 dollars (selon accord).

9. Liste:

La date limite pour soumettre sa candidature pour participer aux compétitions est le 30 mars 2020.

Vous pouvez postuler par téléphone (WhatsApp): + 38 (093) 18-39-194 ou

e-mail: presidentmsac@gmail.com

Pour passer le mandat, la commission doit être soumise:

- certificat médical
- passeport (certificat de naissance)
- le livret de qualification du sportif
- police d'assurance

Pour obtenir de plus amples informations veuillez contacter:

**Mr Volodymyr Levin,
président du MSAC
Tel: + 38 (093) 18-39-194**



Lieu de compétition:

Adresse: Ukraine, Kharkiv, st.
Dynamovskaya, 5-A, institution municipale
"Ecole des compétences sportives
supérieures"



Lieu d'hébergement:

Address: Ukraine, Kharkiv,
ul. Kharkiv Divisions, 29
mob.: +380 (57) 715 55 15

<http://mercury-hotel.com.ua>



- le coût de l'hébergement d'une personne par jour est de 30 dollars;
- le petit déjeuner (matin, midi et soir) pour une personne par jour est de 30 dollars

Pour les athlètes qui veulent rester en Ukraine pour continuer avec les études, il est toute fois possible de se familiariser avec:

- l'Université nationale V. N. Karazin Kharkiv
<https://www.univer.kharkov.ua/en>

- l'Université Médicale Nationale de Kharkiv
<http://www.knmu.kharkov.ua/>

Application

pour competir au Championnat d'Europe

des compétitions tous complet de la section militaires et sportives

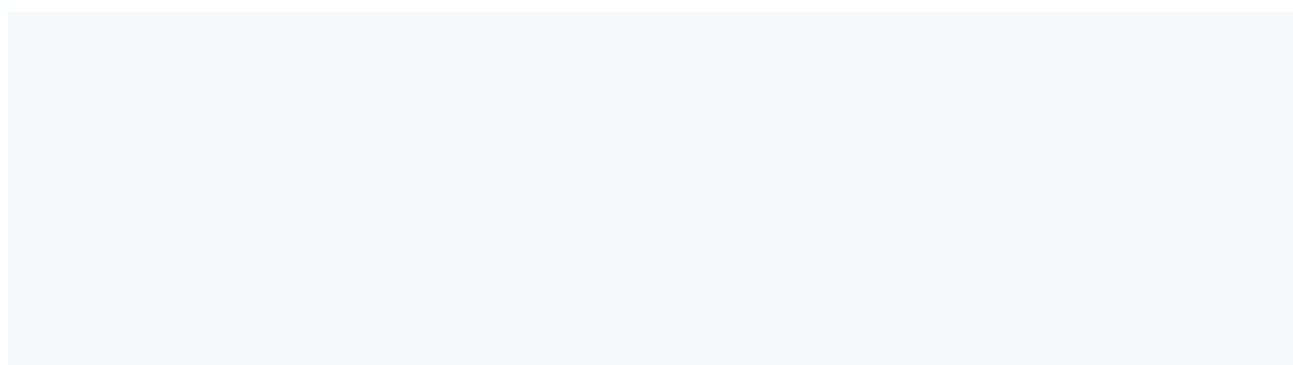
«Combiné martial»

Lieu: Ukraine, Kharkiv

Date de l'événement: 10-12 avril

№	Nom, prénom, patronyme (en russe ou en anglais)	Date de naissance	Pays	Âge au dernier anniversaire	Catégorie d'âge	Version	Poids	Nom, prénom, patronyme (Coach)
1.								
2.								
3.								
4.								
5.								

Président-Directeur Général _____ **signature** _____ **sceau de la federation**



Formulaire de demande d'invitation

Nom	Prénom	Pays	Nom de la federation, organisation sportive	position	Adresse mail	Numéro téléphonique	Adresse legal de l'organisation	exigence de soutien de visa	participation à un séminaire judiciaire
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Pour recevoir une invitation d'une organisation internationale à participer au championnat, vous devez remplir un formulaire et l'envoyer par e-mail: presidentmsac@gmail.com
Important: Envoyez ce formulaire au format Microsoft Word.

**Extrait du Règlement du Championnat d'Europe des compétitions
militaires et sportives
"Combiné martial"**

Dispositions générales

Le Règlement de la compétition (ci-après le Règlement) fixe les exigences de la procédure de compétition, les autorisations et la charge du jury, des sportifs et des représentants des équipes lors des compétitions polyvalentes.

Le combatif polyvalent comprend les types suivants:

- Combats tous styles.
- Prise de vue.

Les compétitions de " Martial combiné ".
1. Procédure et déroulement des compétitions.

Les compétitions sont organisées par trois types:

- Combats tous styles par les versions B1-B6:
- Contact lumineux B-1, (à la première action technique)
- Contact dosé B-2, (pour compléter la combinaison)
- B-3 contact complet (sans coups de coudes et genoux),
- B-4 contact complet (avec des coups de coudes et de genoux dans le corps uniquement),
- B-5 sans contact (démonstration de réceptions);
- B-6 sans contact (démonstration complexe technique formel sans acier froid «KATA»).
- shooting.

Le tir est effectué avec une carabine à air comprimé ou un pistolet pneumatique (ci-après - arme pneumatique)..

3. Concurrents.
GROUPES D'ÂGE DES CONCURRENTS

Les groupes d'âge des participants sont déterminés par le nombre d'années complètes le premier jour de la compétition dans le match suivant:

- 1) enfants du groupe d'âge 1 - 6 - 7 ans;
- 2) enfants du 2e groupe d'âge - 8 - 9 ans;
- 3) garçons plus jeunes, filles - 10 - 11 ans;
- 4) garçons, filles - 12 à 13 ans;
- 5) garçons, filles âgés - 14 - 15 ans;
- 6) juniors - 16 - 17 ans;
- 7) adultes - 18 - 39 ans;
- 8) vétérans - à partir de 40 ans.

CATÉGORIE DE POIDS.

Hommes:

	Jeunes et Juniors						Adulte
Âge (années) Poids (max, kg)	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-39, 40+
Super poids léger	up to 18kg	up to 20kg	up to 24kg	up to 30kg	up to 35kg	up to 45kg	up to 55kg
Poids léger	up to 20kg	up to 22kg	up to 26kg	up to 35kg	up to 40kg	up to 50kg	up to 60kg
1 Poids léger	up to 22kg	up to 24kg	up to 28kg	up to 40kg	up to 45kg	up to 55kg	up to 65kg
2 Poids léger	up to 24kg	up to 26kg	up to 30kg	up to 45kg	up to 50kg	up to 60kg	up to 70kg
Moyen	up to 26kg	up to 28kg	up to 35kg	up to 50kg	up to 55kg	up to 65kg	up to 75kg
1 Moyenne	up to 28kg	up to 30kg	up to 40kg	up to 55kg	up to 60kg	up to 70kg	up to 80kg
2 Moyenne	up to 30kg	up to 35kg	up to 45kg	up to 60kg	up to 65kg	up to 75kg	up to 85kg
Semi lourd	up to 35kg	up to 40kg	up to 50kg	up to 65kg	up to 70kg	up to 80kg	up to 90kg
Lourd	over 35kg	over 40kg	over 50kg	over 65kg	up to 75kg	up to 85kg	up to 100kg
Poids lourd	-	-	-	-	over 75kg	over 85kg	over 100kg

Femme:

	Filles, junior						Adulte
Âge (années) Poids (max, kg)	6-7	8-9	10-11	12-13	14-15	16-17	18-39, 40+
Super poids léger	up to 18kg	up to 20kg	up to 24kg	up to 30kg	up to 35kg	up to 40kg	up to 45kg
Poids léger	up to 20kg	up to 22kg	up to 26kg	up to 35kg	up to 40kg	up to 45kg	up to 50kg
1 poids léger	up to 22kg	up to 24kg	up to 28kg	up to 40kg	up to 45kg	up to 50kg	up to 55kg
2 poids léger	up to 24kg	up to 26kg	up to 30kg	up to 45kg	up to 50kg	up to 55kg	up to 60kg
Moyen	up to 26kg	up to 28kg	up to 35kg	up to 50kg	up to 55kg	up to 60kg	up to 65kg
1 Moyenne	up to 28kg	up to 30kg	up to 40kg	up to 55kg	up to 60kg	up to 65kg	up to 70kg
2 Moyenne	up to 30kg	up to 35kg	up to 45kg	up to 60kg	up to 65kg	up to 70kg	up to 75kg
Semi lourd	up to 35kg	up to 40kg	up to 50kg	up to 65kg	up to 70kg	up to 75kg	up to 80kg
Lourd	over 35kg	over 40kg	over 50kg	over 65kg	up to 75kg	up to 80kg	up to 85kg
Poids lourd	-	-	-	-	over 75kg	over 80kg	over 85kg

Seuls les hommes adultes, déclarés dans l'une des trois dernières catégories de poids, peuvent participer aux compétitions.

Si un certain nombre de concurrents de catégorie est inférieur à trois, par décision du secrétaire en chef et en accord avec le représentant de l'équipe, le sportif peut participer à des compétitions de catégorie de poids plus lourd d'un âge ou de catégorie de personnes âgées d'un poids. En même temps, les enfants ne peuvent pas participer aux compétitions de jeunes et les jeunes aux compétitions d'adultes. Les filles et les femmes ne peuvent pas participer aux compétitions de contact complet (version B-3, B-4). Les sportifs de 14 ans sont admis à participer aux compétitions de version B-3. Les sportifs de 18 ans sont admis à participer aux compétitions de version B-4.

Dans les compétitions pour les versions B-5 et B-6, les athlètes se produisent dans leurs catégories d'âge sans poids. La participation aux compétitions B-5 est autorisée pour les couples, qui incluent des athlètes de la même catégorie d'âge qu'un article et divers (par exemple, 2 hommes, 2 femmes, 1 personne + 1 femme). Dans ce cas, les évaluations individuelles sont créditées à chaque athlète dans sa catégorie d'âge du sexe concerné. La performance de l'athlète avec un assistant est autorisée (la performance de l'assistant n'est pas évaluée).

4. Admission au concours

1. L'admission personnelle d'un athlète à la compétition est effectuée par la commission du mandat sur la base:

- 1) la demande enregistrée (annexe 1);
- 2) un document certifiant l'identité de l'athlète;
- 3) l'admission d'un médecin au plus tôt quatorze jours avant le jour de la réunion de la commission de mandat;
- 4) certificat d'assurance (police, certificat).

2. La séquence de la représentation ainsi que la composition des paires de participants aux compétitions sont déterminées par tirage au sort.

5. Droits et obligations des participants au concours

1. Les concurrents doivent:

- 1) connaître et respecter les exigences du présent règlement et se familiariser avec le règlement;
- 2) arriver à l'heure dans une course;
- 3) se conformer indiscutablement aux instructions des juges et autres fonctionnaires spécifiés dans le présent règlement;
- 4) disposer de l'équipement du participant à la compétition et d'un équipement de protection individuelle conformément aux exigences du présent règlement;
- 5) en avoir une seconde dans la compétition (sauf versions B-5 et B-6);
- 6) dans les compétitions pour les versions B-5 et B-6, après tirage au sort, se trouver dans un lieu d'attente spécialement désigné pendant les performances de tous les athlètes de leur groupe d'âge jusqu'à l'annonce finale des résultats;
- 7) le participant qui a été déclaré le premier, attache la ceinture rouge (sauf version B-6);
- 8) avant la démonstration du complexe technique (version B-6) pour nommer le nom de famille, déclarer les noms du complexe, école, style.

2. Les concurrents ont le droit:

- 1) postuler auprès des juges par l'intermédiaire du représentant de l'équipe et pendant le match - après une seconde;
- 2) à tout moment refuser la compétition;
- 3) effectuer la pesée de contrôle avant la pesée;

4) à tout moment demander une assistance médicale.

3. Il est interdit aux participants:

- 1) pendant la compétition, laisser la compétition à l'annonce du résultat par le juge;
- 2) interférer avec le travail des juges, entrer en conflit avec eux;
- 3) enfreindre ces règles et mesures de sécurité;
- 4) pendant le combat pour avoir des objets étrangers non inclus dans l'équipement;
- 5) lors des représentations dans les versions B-5 et B-6, utilisez des modèles dimensionnels d'armes à feu et d'armes froides qui, pendant la représentation, peuvent blesser des athlètes, des juges, d'autres officiels et des spectateurs.

4. Par une décision du juge en chef, le compétiteur peut être retiré de la compétition pour des résultats grossiers et aveugles en annulant le résultat dans un score personnel. De plus, par décision du juge en chef, le concurrent peut être retiré pour manque de préparation technique, mais dans ce cas, le résultat du score personnel n'est pas annulé.

V. Équipement des concurrents

1. Les athlètes qui se produisent dans les versions B-1, B-2, B-3, B-4 doivent être vêtus d'un costume de coupe spéciale (veste ou T-shirt, pantalon) sans bijoux de fantaisie, sans chaussures et aucun élément solide de les accessoires (fermetures à glissière, crochets, boutons, etc.), ceinturés d'une ceinture blanche ou rouge, dont la longueur est de 2,5 - 3 m, largeur - 4-5 cm.
2. Pour les athlètes qui sont dans la version B-5, les chaussures à flancs souples sont autorisées.
3. Pendant la représentation dans les versions B-1, B-2, B-3, B-4, B-5, il n'est pas permis d'être dans des verres. Les ongles sur les mains et les pieds des participants doivent être coupés courts.
4. Les athlètes qui sont dans la version B-6 ont des vêtements qui répondent aux exigences de l'une des deux directions choisies.
5. Dans le sens stylistique, un t-shirt ou un kimono habillé en pantalon est autorisé.
6. Dans une direction différente, les vêtements (costume) doivent correspondre au style d'arts martiaux présenté.
 - La présence de l'emblème du style des arts martiaux dans un costume est obligatoire.
 - La couleur de la ceinture doit correspondre à l'attestation de l'athlète dans le système d'arts martiaux qu'il représente lors de sa performance.

La ceinture doit être nouée dans un nœud carré afin que la veste ne soit pas trop lâche et suffisamment longue pour pouvoir être portée deux fois avec la taille. La longueur des extrémités de la ceinture de chaque côté du nœud ne doit pas dépasser les 2/3 de la longueur de la cuisse.

Les manches et les pantalons doivent être modérément libres pour ne pas gêner les mouvements, fermer la plus grande moitié du tibia et de l'avant-bras, laissant les pieds et les poignets à découvert. Pas autorisé à rouler les vestes et pantalons à manches.

Les sous-vêtements, sous un kimono sous la forme d'un t-shirt blanc lisse ou d'un t-shirt, ne peuvent être portés que pour les femmes et les filles.

7. Les cheveux, les épaules plus longues, doivent être ramassés avec des lanières souples.

8. Les athlètes exécutant dans la version B-6 pendant la performance ne sont pas autorisés à porter des bijoux et des chaussures, mais la présence de lunettes est autorisée si leur port est dû à une déficience visuelle.

9. Au cours des compétitions de la section "Tir", les athlètes se produisent sous une forme sportive (ou sous une forme militaire, si les participants à la compétition sont des militaires).

VI. Équipement de protection individuelle

1. Lors d'une performance dans les versions B-1, B-2, B-3, B-4, l'athlète doit avoir:

- 1) casque de protection;
- 2) des gants sur les mains;
- 3) une coque protectrice sur l'aîne;
- 4) doublure sur les jambes;
- 5) un gilet de protection (pour les femmes et les participants aux compétitions selon la version B-4, obligatoire pour les athlètes des autres versions);
- 6) pieds (qui ferment le pied, les orteils et le talon);
- 7) cape.

2. Les moyens de protection individuelle lors des apparitions dans les versions B-1, B-2, B-3, B-4 doivent répondre aux exigences suivantes:

- 1) le casque de protection doit protéger les sourcils, les tempes, les mâchoires, les oreilles, le haut et l'arrière de la tête. Le menton peut être laissé sans protection;
- 2) les gants doivent être exempts de ruptures et de coutures. Si les gants sont cordés, la couture est fermée par l'enduit adhésif;

3) l'utilisation de gants ouverts n'est autorisée que dans la version B-4 pour les athlètes pesant jusqu'à 80 kg;

4) gants pour athlètes pesant:

jusqu'à 30 kg doivent être fermés avec les doigts et peser au moins 170 grammes (6 onces);

Plus de 30 kg et jusqu'à 50 kg doivent être fermés avec les doigts et peser au moins 227 grammes (8 onces);

plus de 50 kg doivent peser au moins 284 grammes (10 onces) s'ils sont avec les doigts fermés et avoir un coussin protecteur d'au moins 4 cm s'ils sont ouverts avec les doigts;

plus de 70 kg devraient peser au moins 340 grammes (12 onces) s'ils ont les doigts fermés et ont un coussin protecteur d'au moins 5 cm si les pouces sont ouverts;

plus de 90 kg ne doivent être fermés qu'avec les doigts et pesant au moins 397 grammes (14 onces);

5) l'évier de protection doit être fait d'un matériau solide, de taille ajustée et porté sous un pantalon;

6) la doublure des jambes doit être faite d'un matériau doux d'au moins 1 cm d'épaisseur, fermer les jambes, ainsi que le pied, les orteils et le talon, si les pieds ne sont pas utilisés;

7) les pieds doivent être mous, protéger tout le pied, le talon et les orteils;

8) l'utilisation de chaussures de protection combinant le pied et le tibia ne devrait pas être interdite si elle satisfait aux exigences prescrites.

3. Un athlète qui s'est battu avec des moyens de protection individuels et dans un équipement qui ne répond pas aux exigences du présent règlement et qui n'a pas pu éliminer les défauts dans les 2 minutes, est considéré comme n'apparaissant pas en duel.

4. Dans les versions B-5 et B-6, les athlètes exécutent sans protection individuelle. Si nécessaire, les poignets (dans la version B-5) et les jambes des jambes (dans les versions B-5 et B-6) sont autorisés.

5. Dans les applications utilisant des armes, il est permis d'utiliser des poudres sous forme de talc, poudre, craie, etc. pour améliorer le contact de la paume de l'arme.

6. Pendant les batailles B-4 et en cas de participation, seuls les maîtres des sports, les maîtres des maîtres de classe internationale et les maîtres des sports honorés d'Ukraine ou les athlètes de leurs qualifications respectives, l'athlète peut jouer sans gilet de protection ni casque dans le événement d'un formateur et d'un représentant des équipes de consentement écrit.

X. Versions et ordre des compétitions dans la section "Combats tous styles"

1. Versions de compétition sous forme de matchs de contact

1. Contact facile (version B-1). En cas de compétition dans un contact léger, il n'est pas permis d'effectuer des frappes et des lancers pouvant entraîner un knockdown ou un knock-out.

2. Contact dosé (version B-2). Les compétitions au contact mesuré sont menées avec une force d'impact contrôlée (lancer), c'est-à-dire des frappes (lancers) qui ne conduisent pas à un KO.

3. Contact complet (versions B-3, B-4). Les compétitions en plein contact se déroulent sans limitation des forces d'impact (lancers), alors qu'il est permis des frappes (lancers) pouvant entraîner un KO.

Dans la version B-4, il est permis de frapper le corps avec les genoux et les coudes.

2. Versions de compétitions sous forme de combats sans contact (discours)

1. Démonstration en couple de la technologie d'autodéfense (version B-5):

1) le programme de performance de chaque paire doit obligatoirement comprendre un certain nombre de techniques d'autodéfense, à démontrer par chaque participant, dans les cas suivants:

- pour les 6 - 7, 8 - 9 ans - quatre réceptions;
- pour les 10-11 ans, 12-13 ans - six réceptions;
- pour les 14 - 15, 16 - 17 ans - huit réceptions;
- pour les 18 ans et plus de 10 réceptions;

2) la première moitié de la technique démontrée d'autodéfense est utilisée contre l'action non-arme, la seconde - contre les actions de l'arme.

2. Démonstration de complexes techniques formels (version B-6):

1) B-6 msac - Les compétitions se déroulent sous la forme d'une démonstration d'un complexe technique formel de style de combinaisons de combat dans une performance individuelle. Le principe de base de l'évaluation est d'identifier les erreurs techniques dans la technologie de ce complexe;

2) B-6 tous styles - les compétitions se déroulent sous la forme d'une démonstration de complexes techniques formels traditionnels, représentant différents styles d'arts martiaux dans une performance individuelle sans armes.

La démonstration d'un complexe technique de nature arbitraire est également autorisée. Le principe principal de l'évaluation de telles performances n'est pas l'analyse des erreurs interstellaires, mais la détection des erreurs inhérentes à tous les styles (violation de la coordination des mouvements, stabilité, équilibre, manque de concentration dans les mouvements, violation de l'équilibre du centre de gravité, manque de concentration de la force et de contrôle de l'action, manque d'esprit de combat, violation de la respiration, ainsi que de l'apparence, de l'expression faciale, du rythme, de l'écriture de style expressif, de l'étiquette, de la simplicité ou de la complexité de la technique d'exécution). A la veille de la performance d'un athlète de la FTK, un caractère arbitraire de la brigade de juges est donné une description du complexe spécifié.

3. L'ordre du concours

1. Les combats dans les versions B-1, B-2, B-3, B-4 commencent par le commandement de l'arbitre "Fight" et se terminent par le signal du gong (signal sonore) ou par le commandement de l'arbitre "Stop".

La durée du match est:

- pour les enfants du 1er groupe d'âge 6 - 7 ans et le deuxième groupe d'âge de 8 - 9 ans des deux sexes - 1 tour 2 min;
- pour les jeunes hommes de 10 à 11 ans, les garçons de 12 à 13 ans et tous les groupes d'âge de femmes de moins de 18 ans - 1 tour de 3 min;
- pour les garçons plus âgés, les garçons de 14 à 15 ans, les garçons de 16 à 17 ans et les femmes à partir de 18 ans - 2 tours pendant 2 minutes;
- pour tous les âges hommes à partir de 18 ans - 2 tours pendant 3 minutes.

Avant le début du match, les athlètes commencent aux positions de départ marquées sur le terrain pour tenir le match. Par l'équipe d'arbitres, le participant de la ceinture rouge prend la place à droite de l'arbitre, le participant avec la ceinture blanche - à gauche, se félicitant mutuellement au début et après la fin du match, poignée de main ou arc.

Pendant la compétition après le premier tour, les athlètes se reposent pendant 1 minute, assis sur une chaise aux endroits établis.

Après le temps d'arrêt du match, les actions techniques après le gong ou l'équipe de l'arbitre "Stop" ne sont pas comptées (violations - créditées).

Un match par une équipe d'arbitres peut être interrompu pour chaque participant pendant toute la durée du match pendant au plus 5 minutes (pour fournir (recevoir) des soins médicaux, éliminer les inconvénients et les inconvénients des vêtements et de l'équipement, etc.), après quoi le participant qui n'a pas eu ce temps, la défaite est comptée, et l'adversaire remporte une victoire pure.

Le duel se termine à l'avance en cas d'attribution à l'un des participants d'une victoire nette, d'une victoire sur l'avantage évident ou de la disqualification de l'un des participants.

Si le rival dans le rack est plus de 5 secondes plus enthousiaste, la bataille s'arrête et se poursuit au milieu du terrain de jeu.

Le temps du combat dans le groupe (couché) ne dépasse pas 20 secondes. Si pendant ce temps, aucun des rivaux n'a échoué à effectuer une réception douloureuse ou étouffante, la bataille s'arrête et se poursuit depuis le rack. En l'absence d'actions actives de la part des deux athlètes pendant le combat en groupe (couché), l'arbitre peut arrêter le combat jusqu'à la fin des 20 secondes. La poursuite de la bataille vient du rack. La note sur le combat passif n'est pas annoncée pour le moment.

Pour un même athlète, une pause entre la fin du match précédent et le début du suivant doit être d'au moins 5 minutes.

2. Pendant la conduite des combats, les actions (attaques) efficaces des athlètes doivent être évaluées.

Une attaque efficace dans le match est autorisée par le présent règlement à frapper, infligée à la zone de score du corps de l'adversaire, à un lancer, ainsi qu'à une douleur ou à une réception suffocante.

Le critère de l'efficacité de l'attaquant est la mise en œuvre correcte de la technique du coup, du lancer ou de l'admission polyvalente des sports militaires conformément au présent règlement.

La grève n'est pas interdite.

Il est permis de marquer (sans contact) des coups dans la zone de score du corps, si au moins un des rivaux est dans le couloir. La position du buffet est la position de l'athlète, ce qui implique de mettre le tatami en contact avec n'importe quelle partie du corps, sauf l'arrêt.

Un coup dont l'exécution commence au niveau du rack et se termine par la chute de l'attaquant est considéré comme exécuté dans le rack.

3. Pendant la compétition au contact léger du B-1 après l'attaque, la commande "Stop" est présentée et l'évaluation des actions de l'athlète, qui a d'abord effectué une action efficace.

Au cours des matches B-1, seules les frappes accentuées sont soumises à une évaluation qui, si elle est appliquée à une zone de score non protégée sans limitation de la force de contact, peut entraîner l'impossibilité de poursuivre temporairement ou du tout la poursuite du combat (combat). Dans ce cas, la technique d'impact, la vitesse et la force d'impact sont confirmées par la présence du combattant attaquant, le contrôle d'impact, conformément aux exigences du présent Règlement à la version dans laquelle le combat est mené.

Ces exigences s'appliquent également aux marquages de référence pour toutes les versions avec des contacts (B-1, B-2, B-3, B-4).

4. En évaluant l'efficacité des coups lors de la série de correspondances B-1 et les signes de ponctuation pour toutes les versions, les critères sont:

1) une frappe directe plus proche de l'adversaire à la main est considérée comme efficace si elle répond en même temps aux exigences suivantes:

le coup est infligé à la perturbation de la distance avec la mise en scène simultanée (pas) de la même jambe (si la main est laissée - la jambe gauche et vice versa);

l'épaule (articulation de l'épaule) du bras attaquant est vers l'avant;

2) les frappes directes à la main plus éloignées du rival, ainsi que les mains côte à côte et les coups avec les mains en bas (poivre) sont considérés comme efficaces s'ils répondent en même temps aux exigences suivantes:

l'épaule (articulation de l'épaule) du bras attaquant est vers l'avant;

l'épaule (articulation de l'épaule) la plus proche de la main de l'adversaire est tirée vers l'arrière;

3) les coups de pied dans la jambe, ainsi que les impacts circulaires inversés sur le dos du poing doivent être amplifiés et accentués par la production d'énergie.

Une indication de la production d'énergie lors des coups d'envoi est le défilement du corps de l'athlète attaquant sur le pied de support et le passage du genou de la jambe attaquante dans le plan de rotation avant le mouvement de choc. Si les critères spécifiés d'efficacité du coup d'envoi ne sont pas pleinement remplis, mais que l'adversaire attaqué tombe de l'impact, un tel coup est également soumis à évaluation.

Une attaque à la jambe avec l'attaquant tombant dans la version B-1 n'est estimée que si l'adversaire attaqué tombe.

5. En compétition avec le contact dose B-2 et en contact total pour les versions B-3 et B-4, les points sont attribués sans interrompre le match.

6. Si après la fin du temps principal du match chez les deux rivaux est égal au nombre de points, la version B-1 de la bataille continue jusqu'à la première action effective, et pour les versions B-2, B-3 et B-4, une minute supplémentaire de bataille est attribuée. Le résultat de la bataille dans ce cas est déterminé uniquement par les résultats de la minute supplémentaire désignée de la bataille (les résultats du temps principal du match à la fois par rapport à la somme des évaluations des actions efficaces, ainsi que par rapport aux commentaires et avertissements, annulé). Si, après une minute supplémentaire, le score reste égal, la bataille continue jusqu'à la première action effective.

Avant la minute supplémentaire de la bataille, les athlètes se reposent pendant 1 min.

7. L'ordre du concours dans la version B-5:

1) la performance de chaque athlète est évaluée séparément avec la définition de sa place dans le championnat personnel parmi les athlètes de la catégorie d'âge correspondante (séparément pour les hommes et les femmes). L'évaluation est effectuée non pas pour chaque réception séparément, mais pour l'ensemble du programme dans son ensemble;

2) afin de déterminer les places dans le championnat personnel en cas de nombre égal de points chez deux athlètes, une démonstration supplémentaire par les athlètes de trois méthodes différentes, dont la réévaluation est répétée (avec l'annulation des résultats préliminaires) , est nommé. Sur la base des résultats de l'évaluation des trois techniques, les places hautes et basses pour ces athlètes sont déterminées. Si le nombre de points reçus par les athlètes pour une démonstration supplémentaire des trois méthodes est identique, les décisions concernant l'attribution des sièges à ces athlètes seront prises par les juges par simple scrutin avec une double supériorité du vote de l'arbitre;

3) la détermination des places dans le championnat personnel en cas d'un nombre égal de points chez trois athlètes ou plus sera effectuée sans la répétition des performances des athlètes en ajoutant les points inférieurs exclus. Dans le cas où les deux athlètes ou plus marquent à nouveau en même temps, les points exclus seront ajoutés au nombre de points pour ces athlètes. Si, après cela, deux ou plusieurs athlètes marquent le même montant, la décision est prise par les juges par simple scrutin avec une double supériorité du vote de l'arbitre;

4) les performances des athlètes sont évaluées par cinq juges latéraux à l'aide d'étiquettes de notation.

Lors de la démonstration de la performance, la diversité des équipements militaires, les méthodes d'autodéfense ne sont pas limitées. Les éléments obligatoires devraient être diverses attaques,

lancers, douleurs et techniques d'étouffement, actions de contre-attaque, possession de méthodes de légitime défense contre les attaques avec n'importe quelle arme ou moyen improvisé.

La démonstration de la première réception commence au centre de la cour de récréation sur le tatami avec les salutations des archers des juges et les uns des autres. La division des réceptions doit être fixée par un intervalle de temps pouvant aller jusqu'à 4 s.

Le programme de démonstration, qui se compose du nombre requis de réceptions, se termine en s'inclinant, les juges et les attentes du résultat de la déclaration.

Lors de la démonstration d'une technique de tambour, la légère touche de l'athlète est autorisée. Les athlètes doivent exécuter en toute sécurité les techniques de lancer de l'équipement, la douleur et les techniques d'étouffement.

En cas de non-respect de ces conditions, un athlète peut être prévenu, prévenu ou disqualifié.

Un élément obligatoire de l'équipement de lancer est la mise en œuvre correcte des méthodes d'assurance et d'auto-assurance, ainsi que des techniques de douleur et d'étouffement.

8. L'ordre du concours dans la version B-6:

1) après avoir appelé, l'athlète prend la position de départ dans le coin le plus à droite du site marqué sur le tatami pour la performance. L'athlète démontre sa volonté de lever la main droite. A partir de ce moment commence son évaluation;

2) avant d'atteindre le terrain de jeu pour la performance, l'athlète baptise les personnes présentes. S'approche des juges à une distance de 1 m et s'incline les félicite et, ayant pris la position de la crémaillère avant (l'arc et la crémaillère peuvent avoir des caractéristiques stylistiques), se représente lui-même et sa performance;

3) au moment de la soumission, l'athlète nomme son nom, le nom de la FTC, le style ou l'école, et informe les juges de la nécessité de traverser la plate-forme pour la performance (le cas échéant) pendant la mise en œuvre du complexe avec le général geste accepté et la phrase "Sortir du terrain de jeu";

4) la démonstration de la FTC commence après que l'athlète occupe la place appropriée sur le terrain de jeu. Après avoir terminé le complexe, l'athlète est en position d'attente au centre du site et attend que les juges prennent leur décision;

5) l'athlète quitte le terrain de jeu pour l'équipe d'arbitre "Participant libre". Se déplacer sur le site et quitter le site n'est autorisé que face aux juges;

6) du fait de la violation de ces règles, qui conduit à la disqualification, le juge latéral signale la rotation de l'index levé dans la main droite. Si de tels signaux proviennent de la plupart des juges, l'arbitre doit arrêter la manifestation et rassembler les juges pour une décision collégiale sur la disqualification.

XI Actions techniques et leur évaluation

1. Zones de notation

Les zones de score du corps pour l'attaque sont:

- 1) tête (sauf pour la nuque);
- 2) surfaces antérieure et latérale de la poitrine;
- 3) dos (sauf pour les reins et la colonne vertébrale);
- 4) estomac;
- 5) jambes (sauf pour les articulations);
- 6) bloquer si, à la suite d'un coup, l'adversaire a été renversé ou éliminé, dans les cas où cela est autorisé par les présentes règles.

2. Évaluation des actions techniques dans les versions avec combats de contact (B-1, B-2, B-3, B-4)

1. Une pure victoire en compétition en contact léger, mesuré et complet (B-1, B-2, B-3, B-4) est décernée à:

- 1) pour effectuer une douleur ou une réception suffocante;
- 2) pour un KO ou deux KO en plein contact;
- 3) pour deux renversements dans le contact mesuré;
- 4) en cas de disqualification de l'adversaire;
- 5) pour un avantage évident (si l'un des athlètes ne peut pas résister aux attaques de l'adversaire, manque de nombreux coups ou recule constamment et esquive la bataille).

2. 6 points sont attribués pour le renversement (sauf la version B-1).

3. Trois points sont attribués pour:

- 1) coups de pied dans la tête;
- 2) un lancer exécuté correctement et rapidement sur le plan technique, au cours duquel un adversaire est tombé sur le dos, le ventre ou le côté, et l'interprète du lancer est resté dans le rack;
- 3) une série de frappes par les mains de la tête, si les frappes sont effectuées l'une après l'autre sans interruption dans le temps en une seule action, avec deux frappes ou plus effectives (sauf version B-1).

4. Deux points sont attribués pour:

- 1) grève au corps à corps;
- 2) coups de pied dans le torse ou le dos;
- 3) une série de frappes par les mains dans le coffre, si les frappes sont effectuées l'une après l'autre sans rupture dans le temps en une seule action, avec deux frappes ou plus effectives (sauf version B-1);
- 4) un lancer exécuté correctement et rapidement techniquement, au cours duquel un adversaire est tombé sur le dos, le ventre ou le côté, l'attaquant tombant;
- 5) blessure au genou dans le torse (uniquement pour la version B-4).

5. Une balle est attribuée pour:

- 1) effectuer une frappe de la main dans le torse;

- 2) frapper le coude sur le corps (pour la version B-4 uniquement);
- 3) frappe sur la jambe;
- 4) toute attaque technique ou contre-attaque de la technique de lutte (autre que les blocages) entraînant la chute de l'adversaire (toucher le tatami ou le tapis avec une partie du corps à l'exception du pied) qui ne correspond pas au score de trois ou deux points. Dans le même temps, il est considéré comme une mauvaise performance inférieure à la réception de la technologie de lutte, à cause de laquelle les deux athlètes tombent, et l'athlète qui a commencé l'attaque ne reçoit pas d'avantage tactique.

Dans le cas d'une frappe sur une jambe levée, un point n'est pas compté, mais si, à la suite de cette frappe, l'adversaire tombe, une balle est comptée.

Si, à la suite d'un coup porté au bloc (dans les versions B-3 et B-4), l'adversaire est éliminé, le coup est compté.

Si, à la suite d'un coup porté au bloc (dans les versions B-2, B-3, B-4), l'adversaire est dans un knockdown, le knockdown est crédité.

Si, à la suite de la violation de ces règles un participant, son adversaire subit une blessure ou perd temporairement sa capacité à résister aux attaques, les actions effectives du contrevenant après la violation de ces règles et la commande "Stop" ne sont pas évaluées.

6. Jette:

- 1) un lancer est considéré comme une réception, à la suite de quoi le rival est privé de soutien et, en tombant, il touche le tatami avec n'importe quelle partie du corps, sauf l'arrêt. Les lancers sont exécutés sans tomber et tomber attaquant;
- 2) un lancer peut être une conséquence de l'action appropriée sur la tentative de l'adversaire de mener des actions techniques. Lors de l'évaluation d'un lancer, il prend en compte l'efficacité de son exécution, qu'il s'agisse d'un lancer depuis le stand ou non. Il est interdit d'effectuer des lancers dangereux pour la vie du rival et pouvant entraîner des fractures ou des blessures graves;
- 3) un lancer dont l'exécution a commencé sur le site et a été effectué en dehors des limites de la zone de bataille est évalué;
- 4) il est interdit d'effectuer des lancers:
tomber sur un adversaire en mettant l'accent sur le coude ou le genou;
sur la tête et avec enthousiasme pour l'accueil de la douleur;
avec la capture d'une seule tête et / ou cou de l'adversaire à deux mains dans le château.

La capture de la tête ou du cou d'un rival lors d'un retournement ou d'un coup d'État dans une fête n'est autorisée que dans une main (sans verrou avec l'autre main) ou pour capturer deux mains avec le cou et / ou le verrouillage de la tête uniquement avec la main, le pied, corps ou col de la veste de l'adversaire.

La capture d'un adversaire sans admission ne doit pas dépasser 5 secondes, et le temps du combat dans le groupe - 20 secondes.

7 Réceptions douloureuses:

1) une admission douloureuse est considérée comme l'emprise de la main ou de la jambe d'un adversaire dans la lutte contre le mensonge et l'accomplissement d'actions qui causent de la douleur et obligent l'adversaire à se rendre;

2) les réceptions de la douleur sont effectuées uniquement chez le partenaire en douceur sans secousses à l'apparition de la douleur et effectuées sur les membres supérieurs ou inférieurs:

- sur le joint de brosse - flexion dans le sens de la flexion naturelle sans torsion;
- sur l'articulation du coude - flexion sans torsion;
- sur l'articulation de l'épaule - torsion et / ou étirement sans torsion;
- sur l'articulation de la cheville - uniquement en flexion;
- sur l'articulation du genou - flexion dans le plan du virage naturel (pas sur le côté) sans torsion;
- sur l'articulation de la hanche - flexion;
- sur le tendon d'Achille, le biceps et le muscle du mollet - oppression;

3) afin de ne pas se blesser, le participant signale sa défaite en éclaboussant sa main ou son pied sur la zone, le corps de l'adversaire ou un cri (le signal de la défaite est tout cri de l'athlète contre lequel il ou elle prend la douleur) dans le combat);

4) l'arbitre a le droit d'enregistrer une réception de la douleur, sans attendre un signal de défaite, si une nouvelle admission peut entraîner des blessures.

8. Techniques apaisantes:

1) les effets de la suppression des artères carotides du rival avec le côté de la veste, l'avant-bras, l'avant-bras et l'épaule, le côté de la veste et l'avant-bras, le côté de la veste et le tibia, ainsi que les jambes des artères carotides et / ou le diaphragme sont considérés comme des méthodes suffocantes,

résultat duquel le compétiteur donne un signal de défaite ou perd la capacité de mener le combat. Les réceptions apaisantes ont lieu uniquement dans le couloir. Il est interdit de capturer les jambes dans la serrure uniquement derrière le cou ou la tête;

2) l'arbitre a le droit de se qualifier comme une réception étouffante, sans attendre un signal de défaite, si l'athlète contre lequel une technique étouffante est pratiquée peut perdre connaissance.

9. Knockdown - perte à court terme de la capacité de combat en raison d'un manquement (dans les zones de score du corps) frappe ou lance. En cas de renversement, l'arbitre ouvre le compte. La commande "Fight" n'est pas servie avant le compte "huit". Dans le cas où l'athlète est prêt à poursuivre le combat avant le renversement avant la fin du compte (10 secondes), il prend la position de combat. Si l'arbitre considère que l'athlète peut continuer le combat, le duel continue.

10. Knockout - perte de capacité de combat due à des frappes ou lancers manqués (dans la zone de score du corps) pendant plus de 10 secondes.

Dans le cas d'un KO, l'arbitre ouvre un compte et le conduit à 10, après quoi la bataille se termine avec la commande "Stop". En cas de blessure grave, l'arbitre peut, en appelant un médecin, créditer KO sans ouvrir de compte. Après la décision à élimination directe, le compétiteur prend la décision concernant la poursuite de la participation de l'athlète aux compétitions.

11. Actions techniques interdites:

prise des organes génitaux;
se tordre les doigts et les orteils;
mordre et peaufiner;
frapper un gant ouvert;
coup de coude (sauf version B-4);
flexion du genou (sauf version B-4);
grève dans la gorge, à l'arrière du cou, dans les articulations, dans l'aîne, dans les reins et dans la colonne vertébrale;
exécution de coups incontrôlables (coups appliqués avec les yeux fermés ou de toute façon);
frapper la tête;
exécution de lancers dangereux (lancements qui entraînent la chute d'un adversaire sur la tête, ainsi que lancers à ras sans que l'assurance de l'adversaire ne soit exécutée);
exécution de lancers avec chute sur un adversaire en mettant l'accent sur son coude ou son genou, ainsi qu'avec capture sur réception douloureuse;
faire des grèves de contact, si au moins un des rivaux est dans le groupe;
frapper un genou ou un coude à la tête et au dos;
serrer la tête avec ses pieds, ses bras ou sa tête sur le tatami;
Endurance avec une main ou un pied face à l'adversaire (sauf dans les cas où la tête de l'attaquant est serrée dans la partie), en fermant le nez ou la bouche, en empêchant l'adversaire de respirer, en exerçant une pression sur le larynx;
Toute action conduisant à une torsion du cou dans n'importe quelle direction, avec capture uniquement sur le cou et / ou la tête avec les deux mains;
exécution de techniques douloureuses et étouffantes pour un athlète qui est dans le rack;
médicaments contre la douleur au poignet, au coude, à l'épaule, à la cheville ou au genou par leur torsion;
actions d'attaque à la commande "Fight" et après la commande "Stop".
La grève, commencée à partir du rack et terminée à l'automne, est considérée comme un rack.

Si une réception douloureuse ou suffocante est déclenchée chez le partenaire, et au cours de son exécution l'athlète contre lequel la réception est effectuée s'arrête au stand, alors la commande "Stop" est présentée. Il n'y a pas de sanctions pour la violation.

3. Évaluation des actions techniques dans la version B-5

1. La note est notée par le secrétaire selon la section dans la gamme des évaluations établies par le présent règlement.

Avant la performance, le participant a un score initial égal à la note la plus basse de la gamme (par exemple, si l'athlète a une gamme de 2,0 à 4,0, son score de départ est de 2,0).

Lors de la présentation, l'évaluation actuelle du participant se forme en réduisant l'estimation initiale de chaque erreur ou en augmentant sa préférence pour la performance.

2. Critères d'évaluation:

1) inefficacité de l'action - réduit les points pour chaque erreur dans la technique ou néglige la légitime défense. La soustraction de l'estimation de la plage inférieure est effectuée par incréments de 0,2 à 0,5 point.

0,2 point est retiré pour chaque petite violation de la technique d'exécution qui n'est pas systématique (moins de 3 fois) et ne conduit pas à une violation de l'achèvement logique de l'admission, à savoir:

obscurité ou inexactitude de l'élément d'impact ou de l'équipement de projection;

manque de contrôle respiratoire;

incohérence des positions, des mouvements, des yeux et des cris;

manque de sens du tempo et du rythme;

absence lors de la démonstration de qualités physiques telles que l'endurance, la force, la vitesse;

manque de concentration et de contrôlabilité des actions;

violation de l'étiquette en quittant le tatami;

0,5 balle est retirée pour:

chaque écart significatif dans la technique de mise en œuvre des actions;

violations importantes de la technique d'auto-assurance;

erreurs mineures constamment répétées qui ont un caractère systématique (3 fois ou plus);

uniformité de la technique démontrée;

arrêts en cours d'exécution, y compris ceux accompagnés des indices du partenaire;

coup manqué;

absence ou perte de contrôle d'un adversaire ou d'une arme après une admission;

absence d'actions d'admission logico-séquentielles.

Un athlète peut être disqualifié si, lors d'une déclaration, ses actions deviennent dangereuses pour les athlètes, les spectateurs ou si les conditions concernant le nombre de techniques de protection de l'équipement ne sont pas remplies.

Un athlète qui a commis des erreurs liées à l'arrêt des mouvements sans autre réaction, le score est réduit à 0 point.

Un athlète, qui a été réduit en dessous de la plage inférieure pour diverses violations des règles, reçoit 0 point. La place pour un tel athlète n'est pas déterminée;

2) Efficacité de l'action - augmente les points avec un pas de 0,1 ou 0,5 point.

L'augmentation par rapport à l'estimation de la plage inférieure est due aux qualités supérieures associées à l'étiquette et à la performance des lunettes.

Aux qualités dominantes, pour lesquelles un score de 0,1 est ajouté, figurent:

apparence appropriée d'un athlète;

entrée du tatami et sortie du tatami;

exécution de l'étiquette ou du rituel;

expressions faciales, yeux, cris.

Les qualités dominantes, pour lesquelles un score de 0,5 est ajouté, comprennent:

complexité de la technologie;

performances de divertissement;

variété de technologies;

la variété des armes utilisées (plus de 2 espèces).

Le plus grand nombre de points, ce qui peut augmenter le résultat de la performance, est égal à 2,4 points.

3. En effectuant des actions techniques de techniques d'autodéfense, l'athlète doit atteindre pleinement l'objectif fixé devant lui. La réception doit comprendre les éléments suivants:

départ de la ligne d'attaque;

blocage des grèves;

frappe, capture, passe en contre-attaque.

La réception doit se terminer par un contrôle total sur l'adversaire (utilisation de douleur ou réception suffocante, finissant par frapper les organes vitaux ou les convois, etc.).

Les actions d'attaque et de protection doivent être effectuées techniquement correctes et réalistes.

4. Évaluation des actions techniques pendant la compétition dans la version B-6 - direction stylistique

1. L'évaluation du style FTC "Combat Combinations" dans le sens du style est basée sur le principe de la soustraction des points de l'évaluation initiale en fonction du niveau d'erreurs.

2. La note est notée dans la plage de notes définies par les présentes règles pour un groupe d'âge particulier.

3. Avant la représentation, le participant a une estimation initiale égale à la note la plus élevée de la gamme. Si un athlète a une plage de 2,0 à 4,0, son score de départ est de 4,0.

4. Au cours de la présentation, l'estimation initiale ne peut être réduite que pour chaque erreur, la soustraction de l'estimation initiale est effectuée au pas de 0,1, 0,5 ou 1,0 points.

5. Les erreurs soustraites du point 0,1 et qui ne sont pas systémiques (moins de trois fois) sont:

- 1) manque de salutations (s'incliner);
- 2) manque de clarté des mouvements à la sortie;
- 3) l'absence d'annonce du complexe (ne s'applique pas aux personnes ayant des défauts de langage);
- 4) manque de clarté des expressions faciales, du son et de la position du corps lors de la mise en œuvre du complexe (ne s'applique pas aux personnes ayant des troubles du langage);
- 5) mouvement du site lors de la manifestation de la FTC dos aux juges;
- 6) levage excessif de la tête;
- 7) défaut de tourner la tête, le corps dans le sens de l'attaque, protection;
- 8) regard dispersé et non concentré, les actions ne sont pas contrôlées par le regard;
- 9) formation incorrecte d'un poing;
- 10) redressement excessif du bras dans le coude pendant les frappes et l'exécution des blocages;
- 11) positionnement incorrect de l'épaule lors de la frappe et de l'exécution de blocs;
- 12) mauvais positionnement du pied lors de l'impact, manque de tension;
- 13) l'absence de pieds durs et tronqués lors d'une grève;
- 14) manque de tension et de détente pendant les grèves et l'exécution des blocs;
- 15) manque de respiration ou insuffisance respiratoire lors de l'exécution d'exercices complexes;
- 16) absence de crash militaire, émission d'énergie à l'endroit correspondant du complexe;
- 17) perte d'équilibre;
- 18) concentration insuffisante lors des frappes et exécution de blocages aux mains et aux pieds.

6. Les systèmes (trois fois ou plus) et les erreurs grossières, pour lesquels un score de 0,5 ou 1,0 est déduit ou 0 point est attribué, sont:

- 1) les erreurs associées à l'arrêt et au verrouillage des mouvements avec une réponse rapide (moins 0,5 point);
- 2) erreurs associées à l'arrêt et à l'obturateur dans les mouvements au ralenti (moins 1,0 point);
- 3) erreurs associées à l'arrêt et au verrouillage des mouvements sans autre réaction (le score est réduit à 0 point);

- 4) les erreurs associées à la chute d'un athlète avec une réponse rapide (moins 0,5 point);
- 5) erreurs associées à la chute d'un athlète avec une réponse lente (moins 1,0 point);
- 6) erreurs associées à la perte de l'athlète sans autre réaction (le score est réduit à 0 point);
- 7) sortir du terrain de jeu, séparé par un tatouage pour une représentation, si cela n'a pas été prévenu (moins 0,5 point);
- 8) non-sortie en dehors du site, si la sortie a été avertie (moins 0,5 point);
- 9) manque d'esprit de combat (moins 0,5 point);
- 10) erreurs système mineures dans la technologie des chocs (moins 0,5 point).

La réponse rapide est une réaction à une erreur qui ne viole pas l'intégrité et la dynamique des mouvements, mais maintient la réalisation logique des actions techniques ou d'un ensemble d'actions techniques.

Réponse lente - une réaction à une erreur qui entraîne la violation de l'intégrité de l'action, la dynamique, la vitesse et le rythme des mouvements diminuent, mais l'achèvement logique des actions techniques ou d'un ensemble d'actions techniques est maintenu.

Sans autre réaction - l'absence de toute réponse et réaction à l'erreur, à la suite de quoi l'athlète arrête la démonstration, violant l'achèvement logique des actions techniques du complexe.

Une sortie au-delà de la plate-forme pour une performance est considérée comme la sortie de l'athlète avec les deux jambes aux limites spécifiées.

Une estimation de 0 point peut être fixée au niveau des erreurs ou pour le faible niveau technique du complexe.

7. Une clause de non-responsabilité peut être annoncée pour:

- 1) la non-conformité du FTC avec le déclaré;
- 2) non-conformité au Règlement FTC.

8 Exigences pour la FTC:

- 1) la conformité de l'âge et le niveau de reconnaissance de la taille d'un athlète de Combined martial;
- 2) afficher un arsenal de techniques pour une vraie bataille avec un ou plusieurs adversaires;
- 3) avec FTK stylistique - la conformité du complexe avec les normes de combinaisons de combat style conformité avec le rythme, le rythme et la cohérence établis;
- 4) manifestation de l'état d'esprit physique, psychologique et de combat;
- 5) exécution des mouvements en position d'équilibre clairement, rapidement, coordonnée;
- 6) la présence d'une concentration maximale de force dans les phases correspondantes;
- 7) contrôle de la respiration;
- 8) cohérence des positions, mouvements, yeux et cris;
- 9) la conformité des techniques de mouvement aux exigences du style;
- 10) compréhension par l'athlète de l'essence martiale des mouvements;
- 11) la présence de l'esprit de combat, de la concentration, de l'expression faciale, de l'expression, c'est-à-dire d'une manifestation vivante des sentiments, de l'humeur, des émotions, de l'expressivité;
- 12) vitesse, clarté, force, équilibre;
- 13) respect de l'étiquette.

5. Évaluation des actions techniques pendant la compétition en: version B-6 dans une direction différente

1. L'évaluation des performances est basée sur le principe de la soustraction des points avec une note plus élevée de la plage en fonction du niveau d'erreurs inhérentes à tous les styles.

2. La note est notée dans la plage de notes définies par les présentes règles.

3. Avant la performance, le participant a un score initial égal à la note la plus élevée de la gamme (par exemple, si l'athlète a une gamme de 2,0 à 4,0, son score de départ est de 4,0).

4. Au cours de la présentation, l'estimation initiale peut diminuer pour chaque erreur, la déduction de l'estimation initiale est faite à l'étape de 0,1, 0,5 ou 1,0 points.

5. Les erreurs soustraites du point 0,1 et qui ne sont pas systémiques (moins de trois fois) sont:

1) manque de salutations (s'incliner);

2) manque de clarté des mouvements à la sortie;

3) l'absence d'annonce du complexe (ne s'applique pas aux personnes ayant des défauts de langage);

4) manque de clarté de l'expression faciale, du son et de la position du corps lors de la présentation du complexe (ne s'applique pas aux personnes ayant des troubles du langage);

5) déplacement du site lors de la manifestation du complexe dos aux juges;

6) défaut de tourner la tête ou le corps dans le sens de l'attaque, protection;

7) regard dispersé et non concentré, les actions ne sont pas contrôlées par le regard;

8) manque de compression du poing;

9) redressement excessif du bras dans le coude pendant les frappes et l'exécution des blocages;

10) blocage du corps;

11) pas de tension;

12) l'absence de butées rigides;

13) manque de tension et de détente lors des grèves et blocage de l'exécution dans les phases finales;

14) retard et insuffisance respiratoire;

15) absence de cris de combat, libération d'énergie;

16) perte d'équilibre;

17) concentration insuffisante lors des frappes et exécution de blocages aux mains et aux pieds.

6. Les erreurs grossières et systémiques (plus de trois fois), pour lesquelles un score de 0,5 ou 1,0 est déduit ou 0 point est donné, sont:

- 1) les erreurs associées à l'arrêt et au verrouillage des mouvements avec une réponse rapide (moins 0,5 point);
 - 2) erreurs associées à l'arrêt et à l'obturateur dans les mouvements au ralenti (moins 1,0 point);
 - 3) erreurs associées à l'arrêt et au verrouillage des mouvements sans autre réaction (le score est réduit à 0 point);
 - 4) les erreurs associées à la chute d'un athlète avec une réponse rapide (moins 0,5 point);
 - 5) erreurs associées à la chute d'un athlète avec une réponse lente (moins 1,0 point);
 - 6) erreurs associées à la perte de l'athlète sans autre réaction (le score est réduit à 0 point);
 - 7) sortir au-delà du site, si cela n'a pas été prévenu (moins 0,5 point);
 - 8) non-sortie en dehors du site, si le retrait a été prévenu (moins 0,5 point).
7. La clause de non-responsabilité est déclarée si la FTC ne respecte pas la déclaration ou le règlement.
8. Le score minimum peut être fixé à la somme des erreurs ou si le complexe est autant que possible simplifié par la technique et le temps.
9. Le complexe technique formel de la direction polyvalente de la version B-6 doit répondre aux exigences d'un certain type d'arts martiaux ou d'un programme de style arbitraire.

3. Exercices avec fusil pneumatique PG-1 et règles pour leur mise en œuvre

Le tir PG-1 à une distance de 10 m sur la cible msac-1 (annexe 8) est réalisé par trois coups de feu depuis l'arrêt. Le temps de tir est de 5 minutes

4. Remarques, avertissements et disqualification des concurrents

1. Remarques, avertissements et disqualifications (sauf versions B-5 et B-6) le concurrent est déclaré pour:

- 1) sortir au-delà du site;
- 2) combat passif;
- 3) actions qui causent des dommages aux arts martiaux combinés;
- 4) négligence de la protection;
- 5) violation de ces règles.

2. Les sorties au-delà du site sont:

- 1) se tenir debout, si les deux parties du participant franchissent la ligne extérieure (la limite du terrain pour le duel);
- 2) en position allongée, si le dos et les épaules de l'athlète sont tous deux au-delà de la plate-forme.

3. Les sorties au-delà du site ne sont pas prises en compte:

- 1) sortir après la commande "Stop";
- 2) la sortie au-delà du site due à l'inertie du coup, la poussée d'un adversaire, ou un fusil fait par un lancer;
- 3) la sortie de l'attaquant hors du site pendant ou à la suite de son attaque effective.

4. Les activités d'attaque efficaces menées en dehors du site ne sont pas évaluées.

5. Des sanctions en dehors des limites du site sont annoncées selon le schéma:

- 1) des remarques sont faites pour les première, deuxième et troisième sorties de la plateforme;
- 2) pour le quatrième - le premier avertissement, l'adversaire reçoit 2 points;
- 3) Pour le cinquième - le deuxième avertissement, l'adversaire reçoit 3 points;
- 4) Pour la sixième - disqualification pour un combat, l'adversaire reçoit une pure victoire.

6. Les signes de réussite d'une bataille passive sont:

- 1) retraite permanente, qui ne permet pas à un adversaire de mener des actions d'attaque;
- 2) l'absence de tentatives de mener des attaques ou des contre-attaques;
- 3) abus excessif du temps de préparation à l'attaque;
- 4) arrêt du combat sans équipe d'arbitres.

La réticence à combattre dans un groupe n'est pas un signe de combat passif.

7. Les sanctions pour les combats passifs sont annoncées selon le schéma:

- 1) la première fois - une remarque;
- 2) la deuxième fois - le premier avertissement, l'adversaire reçoit 2 points;
- 3) la troisième fois - le deuxième avertissement, l'adversaire reçoit 3 points;
- 4) Pour la quatrième fois - disqualification pour un combat, l'adversaire reçoit une pure victoire.

8. Les actions du participant au concours, nuisibles aux arts martiaux combinés:

- 1) simulation d'une blessure (de quelque manière que ce soit) ou tentative d'exagérer la gravité d'une blessure afin de prendre un avantage sur un adversaire. Pour de telles actions, le compétiteur est disqualifié et son adversaire reçoit une victoire pure;
- 2) un comportement brutal et indiscipliné.

9. Un concurrent peut être puni pour des actions qui nuisent au Combiné martial si lui, le représentant de son équipe, sa seconde main ou ses fans:

- 1) tenter d'influencer la décision des juges concernant l'évaluation de l'action ou le résultat du match;
- 2) entrer en conflit avec des juges ou les menacer, offenser leurs juges, participants, spectateurs et autres présentateurs par leurs actions;
- 3) délibérément ne respectent pas les exigences actuelles des juges définies par le présent règlement;
- 4) perturber de quelque manière que ce soit le déroulement de la compétition (duel);
- 5) si un compétiteur délibérément ou tente de blesser un adversaire, quitte le terrain de jeu sans la permission de l'arbitre (arbitre) ou viole intentionnellement ces règles.

En cas de telles violations, l'arbitre arrête la bataille et informe l'arbitre en chef.

Pour les infractions spécifiées, le concurrent peut être déclaré par décision du juge en chef:

remarque;

Au premier avertissement, l'adversaire reçoit 2 points;

Le deuxième avertissement, l'adversaire reçoit 3 points;

disqualification pour un duel ou pour toute la durée de la compétition.

10. Incapacité ou réticence à bloquer les accidents vasculaires cérébraux (y compris les coups qui sont indiqués dans la fête), à prendre des techniques d'auto-assurance à l'automne, l'utilisation de blessures techniquement irrégulières, la libération de convulsions en cas d'exposition à la douleur et les réceptions suffocantes sont considérées comme une protection négligée.

La sanction de la négligence de la protection est annoncée selon le schéma:

pour la première violation - remarques;

Pour la deuxième violation - le premier avertissement, l'adversaire reçoit 2 points;

Pour la troisième violation - le deuxième avertissement, l'adversaire reçoit 3 points;

pour la quatrième violation - disqualification pour un combat, l'adversaire reçoit une victoire pure.

11. Les violations de ces règles sont:

1) effectuer des actions techniques interdites par le présent règlement;

2) retard avec la sortie de l'aire de jeux;

3) violation intentionnelle du présent Règlement sur l'équipement;

4) conflits mineurs avec les juges, conversations non autorisées.

12. Pour la violation de ces règles, les sanctions suivantes sont appliquées:

1) pour la première violation de ces règles ou retard avec l'accès au site pendant 1 min - une remarque;

2) pour la deuxième violation de ces règles ou le retard avec la sortie sur le terrain pendant 2 minutes - premier avertissement, l'adversaire reçoit 2 points;

3) pour la troisième violation de ces règles ou retard avec la sortie du terrain pendant 3 minutes - deuxième avertissement, le rival reçoit 3 points;

4) for the fourth violation of these Rules or the delay with the exit to the court for 4 minutes - disqualification for one fight, the opponent receives a pure victory.

13. Record of violations of the athlete is recorded in the protocol of the version separately for each of the five types of violations.

14. By decision of the arbitrator, the participant may be disqualified for one speech (battle) if he: is late with the exit to the playground for 4 minutes;

For the sixth time goes beyond the limits of the Tatami (versions B-1, B-2, B-3, B-4);

does not go on tatami;

within two minutes he could not eliminate the disadvantages in the equipment before the beginning of the match (versions B-1, B-2, B-3, B-4);

went into battle without a second and within two minutes could not eliminate this defect before the beginning of the match (versions B-1, B-2, B-3, B-4);

demonstrates not the complex that was declared, or a complex that does not comply with the Regulation (version B-6);

did not complete in full FTK (version B-6) or performance (in version B-5);

violates the order of the technique (version B-6);

permits breakage of weapons imitator (version B-5);

does not adhere to the requirements for the appearance and form of athlete's clothing;

received in total three warnings for any violation of these Rules, as well as passive combat or neglect of protection;

exceeding the established degree of contact established for versions B-1 and B-2 (except for causing contact strokes in case one of the rivals is in the party for which the notice or warning is announced);

demonstrates an unidentified number of receptions;

si, en raison d'une violation de ces règles, l'athlète a subi une blessure qui ne lui permet pas de continuer la bataille;

si l'adversaire a un net avantage dans le match (le candidat à la disqualification ne peut pas résister aux attaques de l'adversaire, manque de nombreux coups, recule constamment et esquive la bataille).

15. Sur décision du juge en chef de la compétition à la demande de l'arbitre, le participant peut être disqualifié pour un discours (bataille) si:

viole intentionnellement ces règles;

néglige constamment la protection, créant des conditions de blessure;

batailles passives et esquive la bataille;

montre un faible niveau de formation technique pouvant entraîner des blessures;

son comportement grossier et indiscipliné discrédite une bataille martiale.

16. Selon la décision du juge en chef à la demande d'un arbitre ou d'un juge en chef adjoint en vertu de la section "Tir", en fonction de la gravité de l'infraction, le participant peut être disqualifié pour toute la durée de la compétition, s'il, ou son entraîneur, ou les membres de son équipe, ou son représentant:

1) admet un comportement grossier et indiscipliné;

2) tente d'influencer la décision des juges concernant l'évaluation des actions ou des résultats de la bataille (discours, exécution de l'exercice);

3) entrer en conflit avec les juges en les menaçant;

4) offense le comportement personnel des juges, des participants, des spectateurs, etc.;

5) inflige ou tente délibérément de blesser un adversaire;

6) simule une blessure (de quelque manière que ce soit) ou tente d'exagérer la gravité d'une blessure afin d'obtenir un avantage sur un adversaire;

7) quitte le terrain sans l'arbitre ou la permission de l'arbitre (sauf pour les cas liés à la nécessité de recevoir des soins médicaux);

8) enfreint gravement les mesures de sécurité pendant le tournage, créant des conditions de traumatisme pour les participants, les spectateurs et les juges;

9) admet un désalignement délibéré des cibles pendant le tir (tire sur la cible d'un autre);

10) commettre une infraction qui discrédite les combats martiaux;

11) si, en raison d'une violation du présent règlement, un athlète a été blessé, ce qui ne lui permet pas de continuer la compétition.

17. Une décision sur la disqualification d'un compétiteur dépassant le niveau de contact établi pour les versions B-1 et B-2 ou concernant la simulation d'une blessure sera prise par l'arbitre en tenant compte du message du médecin de la présence d'indistinct signes de blessure résultant d'une violation des règles de la compétition (perte temporaire d'orientation et de conscience (peut être qualifié directement par les juges), hématome, crampe, gonflement ou articulation des tissus, etc., et si de telles blessures:

empêcher la personne blessée de participer pleinement au combat pendant au plus 10 secondes après la blessure, qualifiant l'état du renversement, ce qui entraîne la disqualification du contrevenant dans la version B-1;

empêcher les frères blessés de participer pleinement à un combat pendant 10 s ou plus après avoir subi une blessure, qualifiant le statut de coup, ce qui conduit à la disqualification du contrevenant dans les versions B-1 et B-2.

En l'absence de tout signe de blessure et en cas de refus par les juges de qualifier les attaques de l'adversaire comme une attaque dépassant le degré de contact établi, une décision sur la simulation et la disqualification correspondante du concurrent conformément au présent Règlement sera prise .

Si le médecin du concours établit des signes de gain à la suite d'une attaque d'un adversaire sur la blessure subie par le compétiteur plus tôt et en cas de refus par les juges de qualifier une attaque d'un adversaire comme une attaque dépassant le degré de contact établi, la décision de simulation n'est pas prise même si le compte de l'arbitre est ouvert et maintenu à 10. Si le compétiteur est en mesure de continuer le combat et que le médecin ne nie pas que le combat continue, et qu'une attaque efficace de l'adversaire est soumise à une évaluation conformément au présent règlement .

Si le médecin ne peut pas identifier clairement les signes de blessure, mais implique une perte à court terme de la capacité du compétiteur à continuer le match en raison de sa présence possible et si le juge nie l'excès de contact avec l'adversaire, la décision sur la simulation est non acceptée et si le compétiteur est en mesure de continuer le combat et que le médecin ne nie pas que le duel continue, et qu'une attaque efficace de la part de l'adversaire est soumise à une évaluation conformément au présent règlement.

Un contrevenant au degré de contact établi peut être un compétiteur d'un athlète blessé ou un participant traumatisé qui a été blessé en raison du dépassement du degré de contact établi.

18. Selon la gravité de la violation de la décision du concurrent par l'arbitre ou le juge en chef à la demande de l'arbitre dans les limites de leur autorité, le premier ou le deuxième avertissement, ou la disqualification pour un duel ou pour toute la période de le concours peut être annoncé immédiatement. Un concurrent disqualifié pour toute la durée de la compétition n'est pas déterminé.

19. Le fait de la disqualification du participant pour toute la durée du concours est inscrit avec l'indication des motifs du protocole du concours à partir de la version et du rapport du juge en chef du concours. La décision sur la disqualification appropriée du participant sera prise par le comité d'arbitrage des compétitions. Le disqualificateur informe également l'organisateur du concurrent et l'organisation qui a envoyé le concurrent.