

# PRAVILA BORB NA 4. KROGU MŠJ LIGE – 20.4.2019

## 1. RAZREDI:

Tekmovalci so razdeljeni v skupine po 4 tekmovalce glede na težo.

**TEKMUJEJO V VSEH DISCIPLINAH DO SEDAJ NA ENO DOBLJENO TOČKO V VSAKI DISCIPLINI:**

- **BORBI ZA PASEK**
- **BORBI ZA ŠČIPALKO**
- **SUMO BORBI**

### **BORBA ZA PASEK:**

Tekmujejo v tachi wazi (borbi stoje) za »odvzem paska.

Sodnik obema tekmovalcema zatakne paska za tekmovalčeva pasova na sredini hrbta.

BORBA SE PRIČNE S PRIJEMOM ZA GARD na sodnikov znak »HAJIME«. Tekmovalec ali tekmovalka lahko med borbo spremenita gard ali ga izpustita z eno roko, ne smeta se pa spustiti z obema rokama. Če se spustita z obema rokama sodnik borbo prekine.

Zmaga tisti tekmovalec, ki nasprotniku prvi vzame pasek.

V primeru, da enemu tekmovalcu pade pasek na tla, ga lahko nasprotnik pobere in s tem zmaga borbo in dobi točko. Če pasek pobere tekmovalec, kateremu je pasek padel, mu ga sodnik popravi in borba se ponovno prične brez točke za kateregakoli izmed tekmovalcev.

V primeru, da je situacija v borbi nevarna za tekmovalca, lahko sodnik prekine in ponovi borbo.

V primeru, ko enemu od tekmovalcev pasek pade na tla in ga nasprotnik takoj ne pobere, sodnik borbo prekine, popravi paska obema tekmovalcema in borba se nadaljuje.

V kolikor sodnik ni videl kateri od tekmovalcev je vzel pasek prvi (oba ga vzameta istočasno), sodnik borbo ponovi.

**Če se tekmovalec namerno vrže na tla, da mu nasprotnik ne bi vzel paska ALI z namenom, da v času padanja sam vzame nasprotniku pasek:**

- **Se ga prvič opozori, da to ni dovoljeno, in da bo naslednjič kaznovan tako, da bo nasprotnik dobil točko.**
- **Za vsako naslednjo napako se nasprotniku dodeli 1 točka.**

**Če se tekmovalec vrže na tla in mu nasprotnik istočasno vzame pasek, to velja kot točka za nasprotnika.**

Borba za pasek traja dokler kdo od tekmovalcev ne pride do 1 točke.

### **BORBA ZA ŠČIPALKO:**

Tekmujejo v ne wazi (borbi »na tleh«, v parterju) za »odvzem ščipalke«.

Borba se prične s priklonom obah tekmovalcev. Tekmovalca se usedeta na sredino borilnega prostora s hrbti skupaj.

Sodnik nato obema tekmovalcema pripne ščipalko na zunanji strani desne noge nad gležnjem za hlačnico! Na sodnikov znak HAJIME se borba prične.

Zmaga tisti tekmovalec, ki nasprotniku prvi vzame ščipalko s hlačnice.

V primeru, da se enemu tekmovalcu sname ščipalka in pade na tla, jo lahko nasprotnik pobere in s tem zmaga borbo (dobi točko), če jo pobere tekmovalec, kateremu je ščipalka padla, mu jo sodnik popravi in borba se začne na novo brez točke za katerega od tekmovalcev.

V primeru, da je situacija v borbi nevarna za tekmovalca lahko sodnik prekine in ponovi borbo.

Če sodnik ni zagotovo prepričan, kdo je vzel ščipalko prvi oz. ne more določiti zmagovalca se borba ponovi!

Borba traja dokler kdo od tekmovalcev ne pride do 1 točke.

### **SUMO BORBE:**

Borba se prične s prijemom za gard (tekmovalca/ki primeta rokav in rever – ne ovratnik!), ki ga pa med borbo lahko zamenjata (za ovratnik, okoli pasu,...).

Tekmovalec zmaga:

- če nasprotnika spravi na tla (da se dotakne blazin s katerekolim drugim delom telesa kot s stopali), lahko ga potisne na tla ali pa uporabi judo met (osoto otoshi, uki goshi,...).

- če nasprotnika izrine iz borilnega prostora s tem: nasprotnika prisiliš da izstopi iz borilnega prostora s celim stopalom. Dokler se nasprotnik še dotika borilnega prostora z obema stopaloma še vedno poteka borba.

Tekmovalec ne sme nasprotnika stiskati okoli vratu ali prijematati za hlačnico ali noge (to je pod pasom)!!!

V primeru, da sodnik oceni, da je situacija v borbi nevarna za enega ali oba tekmovalca, sodnik prekine borbo ne glede na možen razplet borbe (zmaga ali poraz).

V primeru, da se borba prekine ali da ni bilo očitno kdo je prvi padel na tla ali stopil ven, se borba ponovi!!!

Sumo borba traja dokler kdo od tekmovalcev ne pride do 1 točke.

**Skupni zmagovalec je tisti, ki je zbral več točk. Tekmovalec lahko zmaga z rezultatom 3:0 ali 2:1. Točkujejo se vse tri borbe. V primeru, da sta dva ali več tekmovalcev izenačenih se upošteva medsebojne rezultate.**