



United World Sport Kempo Federation

SZABÁLYKÖNYV
kivonat

NEMZETKÖZI

拳法
KEMPO

SZABÁLYOK



UNITED WORLD
SPORT KEMPO
FEDERATION

WWW.UWSKF.COM



3. FÖLDHARC - GI ÉS NO GI FÖLDÖN ZAJLÓ KÜZDELEM (GI, NG)

Ruházatra és védőfelszerelésre vonatkozó szabályok:

- GI esetén: a vonatkozó szabályok az 1.3.1-es bekezdésben találhatóak.
- NG esetén: a vonatkozó szabályok az 1.3.1-es bekezdésben találhatóak.

Opcionális védőfelszerelés: ágyékvédő és fogvédő.

Cipő használata nem engedélyezett

7.1 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 guillotint, és semmilyen lábvesztést. (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 másodperces 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 izzadság. Miután a vezetőbíró végzett a vizsgálattal, a küzdő felek kezét fognak, és a vezetőbíró vezényszavára vagy sípszavára elkezdődik a mérkőzés.

7.2 Küzdőtér - Határsáv - Biztonsági zóna:

Közdőtér : piros kör vagy négyzet belső éle által határolt terület,

Határsáv/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.



Küzdőtér mérete minimum 8m x 8m beleértve az 1méteres határsávot.

A küzdőtéren kívülre kerülés meghatározása:

- **Álló helyzetben:** Ha egy sportolót álló pozícióból a küzdőtéren kívülre kényszerítenek, és **egyik lábával megérinti a határszónát, 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 határszónán 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 újratezdési 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)

3. Megjegyzés: ha valamelyik küzdő fél **a küzdőtéren kívülre kényszeríti a harcot** azon igyekezetében, hogy **engedélyezett védekezéssel** a biztonsági zóna elhagyása nélkül elkerüljön egy **kopogtatás közeli technikát**, a vezetőbíró nem állítja le a mérkőzést, amíg tart az akció, vagy amíg az **egyik küzdő fél egy testrésze a biztonsági zónán kívülre nem kerül**. Ebben az esetben a vezetőbíró leállítja a küzdelmet, **1 támadóponttal** jutalmazza a támadást indító sportolót, és az újraindítási pozícióra vonatkozó kritériumoknak megfelelően, a tatami (szőnyeg) közepén újraindítja a küzdelmet. (lásd: Pontozás/akciópont-támadópont)

7.3 Kezdési és újrakezdési 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 újrakezdési 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 újrakezdési pozíciót rendel el a vezetőbíró akkor, ha **állás helyzetben** kerültek küzdőtéren kívülre a versenyzők, vagy ha olyan **földrevitel történt, amiért a vezetőbíró nem ítél pontot**.

Álló pozícióból indul újra a mérkőzés még:

- rászámoláskor,
- tiltott technika miatti intés esetén.

Nyitott guard újrakezdési pozíció



Nyitott guard pozícióból az újramezdés 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 újramezdésre 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 dominánsabb pozícióban állásból kell újraindítani a mérkőzést)
- Ha átforgatás miatt történt az utolsó pontszerzés,
- Ha dobás miatt történt az utolsó pontszerzés.

Oldalsó újramezdési pozíció

Oldalsó kontrollpozícióból az újramezdés 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 újramezdésre, ha valamelyik versenyző **oldalsó leszorításért kapott pontot, a küzdelem megszakítása előtt.**



pontot, a küzdelem megszakítása előtt.

Felső újramezdési pozíció

Felső kontrollpozícióból az újramezdés 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.**



Hátsó újramezdési pozíció

Hátsó kontrollpozícióból történő újramezdés során az alsó küzdő fél a tatami (szőnyeg) közepén térdel, kezeivel a combján; a felső versenyző mögötte helyezkedik el, egyik lábával talpon, másik lábával térdén, a karok „biztonsági-öv” kulcspozícióban összefognak. Hátsó újramezdési pozícióra akkor kerül sor, ha valamelyik versenyző a **mérkőzés megszakítása előtt, hátsó kontrollpozícióért kapott pontot, akár földön akár állásban.**



Miután a küzdelem hátsó kontrollpozícióban újramezdődik, a hátsó küzdő fél nem szerezhethet több pontot hátsó



kontrolpozícióval.(pl.: hasra fekszik vagy feláll az alsó küzdő fél, semleges pozíció közbeiktatása nélkül)

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.

7.3 Pontozás

- Egyenes ütés testre: 1 pont

- Ütések csak junior (18-19évesek), felnőtt (20-35évesek) és „veterán-A”(36-45évesek) 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 ütetést 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 rúgás, 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 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 kontrol pozíciónak számít,

- ha a felül lévő sportoló **90°-nál kisebb szögben, háttal a földnek, vagy az oldalán** fekvő a földön tudja tartani az ellenfelét.

- 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).

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)

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
NEM ÉRVÉNYES ÖLDREVITEL**



**A hát kevesebb, mint 90°-ot zár be a talajjal
mint 90°-ot zár be a talajjal**



**A hát több,
mint 90°-ot zár be a talajjal**



Van 3 ponton térd és kéz a talajon

térd és kéz közül a talajon



Nincs három ponton a

térd és kéz közül a talajon



**A felső versenyző a karok mögött van
versenyző a karok előtt van**



A felső

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, kontrol pozíciónak számít,

- ha a felül lévő sportoló **90°-nál kisebb szögben, háttal a földnek, vagy az oldalán** fekvő 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).

- 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 fejfelőli 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:
Lesznek képek!

Példák olyan pozíciókra, melyek NEM oldalsó domináns pozíciók:
Lesznek képek!

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: Lesznek képek!

Példák NEM felső domináns pozícióra: Lesznek képek!

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.

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, szerezhethet ugyan pontot felső, vagy hátsó leszorítással, de nem szerezhethet 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, szerezhethet ugyan pontot hátsó leszorítással, de nem szerezhethet 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 szerezhethet 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 ütést 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 ütést visz be az alsó sportoló testére, majd felső leszorítás pozícióba megy át, amit megtart 3 másodpercig és utána ismét ütést 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.

7.4 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 szembe fordulva, 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.

7.5 Döntési kritériumok / győztes megállapítása

- A senior kontinentális és világbajnokságok kivételével 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 leszorításért 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.

7.6 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 versenyztetési bizottság, és az addig elért eredményeit törli.

7.7 TECHNIKAI SZABÁLYSÉRTÉSEK

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 időkéreessel,
- Várakoztatás, 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 küzdelem megállításával járó bírói időkéresek/holtidők közbeni szándékos passzivitásból adódó időhúzás,
- 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 meginti** 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**.

Megjegyzés:

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. (Lásd: Küzdőtér - határsáv - biztonsági zóna fejezetnél)

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. (Lásd: Küzdőtér - határsáv - biztonsági zóna fejezetnél)

Tiltott vagy szabálytalan technikák és magatartás:

-Ha egy **sportoló vagy a sportoló részéről bárki, durva és sportszerűtlen** módon megszegi az UWSKF 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 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, térdre, lábszárra illetve a vese és az ágyék tájékára,
- Ha mindkét sportoló álló helyzetben van, tilos minden rúgás, 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,
- Szájat, orrot befogni,
- Külső, vagy belső sarokfeszítés (heel hook) **Fénykép lesz**
- Minden olyan lábfejlesztés ahol csavarodik a térd (pl. bokakulcs kifelé csavarása) **Fénykép lesz**
- Állfeszítés, nyakfeszítés,
- Gerincfeszítés (pl. dupla nelson, kereszt nyakfeszítés, hanyatt fekvésből fej mellre húzása, stb.),
- **Megjegyzés: az engedélyezett guillotine fojtás közben nyakfeszítést alkalmazni a fej csavarásával/elfordításával,**
- **Guillotine-ból dobást csinálni minimum az egyik kar befogása nélkül, kivéve, ha 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 öklöbe szorított újjakkal mutat, majd utána a másik kezével mutatja az ellenfélnek adott pontot is.

Szándékos, durva szabálytalanság azonnal kizárás jár.



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 lábfejcsúszást.

7.8 BÍRÓI TESTÜLET

Általános feladatok

A bírói testület köteles a kempo 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 UWSKF terminológiát és 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 és figyelmeztetéseket, 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 UWSKF szabályoknak 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 ujjával jelzi a technikáért járó pontok számát.

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 akörül 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 ösztönözi 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 megtörülködnek, 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 biztonságára érdekében, hogy tudomásul vették a mérkőzés végét,
- Senior kontinentális és világbajnokságok kivételével, 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 vezetőbíróknak a lehetséges pontokat, szabálysértéseket/intéseket és feladásokat illetően,
- Bejelenti a hosszabbítást,
- Megerősíti vagy indokolt esetben a vezetőbíróval konzultálva és egyetértésben korigálja 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 fellevezetése az eredménylapra,
- Az idő mérése,
- A mérkőzés végének jelzése,
- A vezetőbíró figyelmeztetése, ha a küzdő felek pontjai közötti különbség eléri a meghatározott mértéket.