

ЗАТВЕРДЖЕНО
Заступник Міністра
молоді та спорту України

Матвій БІДНИЙ

ПРАВИЛА
СПОРТИВНИХ ЗМАГАНЬ З СУМО

I. Загальні положення

1. Сумо – вид боротьби в пов'язці на стегнах (мавасі) на спеціально обладнаному майданчику (дохьо).

2. Правила спортивних змагань з сумо (далі – Правила) визначають основні засади організації та проведення спортивних змагань з боротьби сумо, що проводяться на території України.

3. Ці Правила розроблено та складено з урахуванням вимог Міжнародної федерації сумо і є головним документом для організацій, що проводять змагання з боротьби сумо на всій території України.

4. Спортивні змагання з сумо проводяться з метою:

1) розвитку виду спорту в Україні, популяризації його серед широких верств населення, забезпечення прогресивних змін у розвитку спортивних єдиноборств для підвищення їх ролі у фізичному розвитку громадян, зміцнення авторитету України в світовому співтоваристві;

2) визначення найкращих спортсменів, підвищення їх майстерності, підготовка для подальшої участі у змаганнях різного рівня;

3) підвищення спортивної майстерності спортсменів, виконання нормативів Єдиної спортивної класифікації України;

4) визначення призерів і переможців;

5) виявлення найсильніших спортсменів для формування збірних команд України з сумо для участі в міжнародних змаганнях;

6) покращення методів та практики суддівства змагань;

7) обмін досвідом, знаннями й інформацією.

5. Право внесення змін до Правил належить Президії Федерації сумо України (далі – Федерація). Зміни до Правил вступають в дію відповідно до визначених Президією Федерації термінів. Дата набрання чинності змін до Правил має бути вказана точно та однозначно.

6. Антидопінговий контроль у сумо здійснюється відповідно до Закону України «Про антидопінговий контроль у спорті» та Міжнародної конвенції про боротьбу з допінгом у спорті.

7. Ці Правила визначені для обов'язкового використання під час проведення всіх змагань з сумо на території України відповідно до Єдиного календарного плану фізкультурно-оздоровчих та спортивних заходів України. Спортивні ситуації, що не визначені цими Правилами, трактуються відповідно до Правил спортивних змагань Міжнародної федерації сумо.

8. Прийняття рішень, що не передбачені цими Правилами, не можуть суперечити цим Правилам.

9. Спортивні змагання з сумо проводяться згідно з положенням (регламентом) про проведення відповідного спортивного змагання з сумо (далі – Регламент), який затверджується організатором змагань в установленому порядку. Реєстрація спортсменів (учасників) на змаганнях означає, що зареєстровані для участі у змаганнях особи визнають повноваження організаторів щодо проведення змагань, ці Правила, Правила Міжнародної федерації сумо та Регламенти такими, що є обов'язковими для виконання кожним зі спортсменів (учасників) змагань. Правила призначені для організаторів, суддів, тренерів і осіб, які займаються сумо.

II. Організація та проведення змагань

1. Види змагань

1. За видами змагання поділяються на:

- 1) особисті;
- 2) командні;
- 3) особисто-командні.

Вид змагань в кожному окремому випадку визначаються Регламентом.

2. Учасники особистих змагань мають подати заявки згідно з Регламентом. В окремих випадках особистих змагань визначаються тільки особисті результати і місця учасників у відповідних вагових категоріях. В особистих змаганнях не дозволяється проводити заміни.

3. У командних змаганнях склад команди формується наступним чином:

1) команда складається з 4 учасників:

- перший - семпо;
- другий - тюкен;
- третій - тайсю;
- запасний - субмітьо;

2) видані спортсменам на підставі заявок номери і черговість їх виступів зберігаються до кінця змагань;

3) якщо в ході змагань виникла необхідність заміни одного зі спортсменів, керівник команди має повідомити суддівську колегію щодо заміни. Заміна допускається один раз;

4) всі запасні учасники змагань мають бути занесені до заявки і зареєстровані;

5) основний учасник, який був замінений в ході змагань, не може брати участь у подальшій боротьбі;

6) запасний учасник може брати участь у подальшій боротьбі, якщо заміна проведена з дозволу суддівської колегії;

7) якщо запасний учасник вийшов на дохьо без дозволу

суддівської колегії, перемога присуджується його супернику.

2. Система змагань

1. Спортивні змагання з сумо проводяться за системами:

- 1) коловою;
- 2) олімпійською з вибуванням;
- 3) олімпійською із розіграшем від півфіналістів.

3. Регламент змагань

1. Для проведення спортивних змагань з сумо складається Регламент, який затверджується організатором.

2. Регламент визначає умови проведення спортивних змагань і включає такі розділи:

- 1) цілі і завдання змагань;
- 2) строки і місце проведення змагань;
- 3) організація та керівництво змагань;
- 4) вид змагань (особисті, командні, особисто-командні);
- 5) учасники змагань;
- 6) програма проведення змагань;
- 7) умови визначення першості та нагородження переможців;
- 8) умови і термін подання заявок на участь в змаганнях;
- 9) умови прийому спортсменів і команд;
- 10) умови фінансування змагань та матеріального забезпечення учасників;
- 12) інші умови, які забезпечують якісне проведення змагань.

4. Заявки на участь у змаганнях

1. Учасники змагань, включаючи запасних, подають заявку на участь та реєструються.

2. Команди-учасники окремих змагань, які не пройшли необхідні процедури за 30 хвилин до початку боротьби, не допускаються до змагань.

3. Суддівська колегія може заборонити командам та учасникам особистих змагань виступати в наступних змаганнях, якщо в заявках вони повідомили невірні дані, самостійно (довільно) зупинили боротьбу і залишили дохьо.

Суддівська колегія може також зняти команду і спортсменів з

поточних змагань, якщо вони допустили вищевказані порушення.

2. На міських, районних, обласних та інших змаганнях на території України допуск учасників здійснюється за правилами, встановленими оргкомітетом. Кожен учасник зобов'язаний пройти необхідні процедури за 30 хвилин до початку змагань.

III. Учасники змагань

1. Вікові групи

Юнаки (дівчата та хлопці)	до 12 років;
Юнаки (дівчата та хлопці)	до 14 років;
Кадети (дівчата та чоловіки)	до 16 років;
Юніори (дівчата та чоловіки)	до 18 років;
Молодь (жінки та чоловіки)	до 19 років;
Молодь (жінки та чоловіки)	до 20 років;
Молодь (жінки та чоловіки)	до 21 року;
Молодь (жінки та чоловіки)	до 22 років;
Молодь (жінки та чоловіки)	до 23 років;

Дорослі (жінки та чоловіки)	від 17 років і старші.
-----------------------------------	------------------------

2. Вагові категорії за віковими групами (в кг)

Юнаки до 12 років:	
дівчатка: -35; -40; -45; -50; -55; -60; -65; +65;	хлопчики: -40; -45; -50; -55; -60; -65; -70; +70;
Юнаки до 14 років:	
дівчата: -35; -40; -45; -50; -55; -60; -65; +65;	хлопці: -40; -45; -50; -55; -60; -65; -70; +70;
Кадети до 16 років:	
дівчата: -45; -50; -55; -60; -65; -70; +70; Абсолютна вага;	чоловіки: -50; -55; -65; -75; -85; -95; +95; Абсолютна вага;
Юніори до 18 років:	
дівчата: -50; -55; -60; -65; -70; -75; +75; Абсолютна вага;	чоловіки: -55; -60; -70; -80; -90; -100; +100; Абсолютна вага;
Молодь до 19 років:	
жінки: -50; -55; -60; -65; -70; -75; +75; Абсолютна вага;	чоловіки: -55; -60; -70; -80; -92; -100; +100; Абсолютна вага;
Молодь до 20 років:	
жінки: -55; -60; -65; -70; -75; -80; +80; Абсолютна вага;	чоловіки: -60; -70; -85; -92; -100; -115; +115; Абсолютна вага;
Молодь до 21 року:	
жінки: -55; -60; -65; -70; -75; -80; +80; Абсолютна вага;	чоловіки: -60; -70; -85; -92; -100; -115; +115; Абсолютна вага;
Молодь до 22 років:	
жінки: -55; -60; -65; -70; -75; -80; +80; Абсолютна вага;	чоловіки: -60; -70; -85; -92; -100; -115; +115; Абсолютна вага;
Молодь до 23 років:	
жінки: -50; -55; -60; -65; -73; -80; +80; Абсолютна вага;	чоловіки: -70; -77; -85; -92; -100; -115; +115; Абсолютна вага;
Дорослі 17 років і старше:	
жінки: -50; -55; -60; -65; -73; -80; +80; Абсолютна вага;	чоловіки: -70; -77; -85; -92; -100; -115; +115; Абсолютна вага

3. Одяг

Учасники змагань одягають мавасі (настегновий пояс). В аматорському сумо дозволяється під мавасі одягати плавки або обтягуючі шорти. Ширина мавасі становить 40 см; довжина не запропонована, але вона має бути достатньою для того, щоб мавасі можна було обернути навколо торсу

спортсмена 4-5 разів. Стрічка мавасі складається в довжину 4 рази; тканина мавасі має бути досить жорсткою, щоб не м'ятися в разі захопленнь.

Мавасі зав'язується акуратно і туго, щоб не спадав під час боротьби і не став причиною травм (Додаток 1).

Зав'язують мавасі виключно в кімнаті для переодягання. В разі необхідності поправити мавасі дозволяється перед початком боротьби або на дохьо.

Спортсменам забороняється виходити на змагання з одягненими на тіло предметами, які можуть травмувати суперника (металеві прикраси, персні, браслети, ланцюжки тощо). Бандажі, бинти, наколінники, інші травмозахисні речі можна використовувати тільки з дозволу суддів.

Тіло спортсмена має бути чистим і сухим, нігті на руках і ногах коротко обрізані.

Емблема федерації (команди), номер або звання спортсменів дозволяється прикріплювати (прив'язувати) до мавасі.

4. Зважування

1. Кінцева заявка на учасників представляється до мандатної комісії змагань не пізніше, ніж за 6 годин до початку зважування. Після цього ніякі зміни не допускаються.

2. Учасники змагань зважуються роздягненими або в плавках.

3. Зважування проводиться за один день до змагань в призначений оргкомітетом час і в день змагань за 2 години до початку.

4. Учасники, які не пройшли попереднє зважування, не з'явилися на зважування в день змагань або їх вага перевищує межу своєї вагової категорії, до змагань не допускаються.

5. Жеребкування

Після зважування публічно проводиться жеребкування, за результатами якого кожному учаснику присвоюється номер, який зберігається протягом змагання. Учасник витягує номер особисто. Цей номер негайно вписується до інформаційного протоколу, а також протоколу змагань.

6. Складання пар

Пари спортсменів створюються в порядку номерів за жеребкуванням. Вся необхідна інформація щодо системи проведення змагання,

процедура і графік сутичок мають бути підготовлені, список пар (на кожне коло) і результати сутичок мають бути записані на табло.

IV. Місце проведення змагань

1. Місце проведення змагань

1. Змагання з боротьби сумо проводяться на квадратному майданчику зі стороною 7,27 м, що називається дохьо.

2. Дохьо може бути двох типів:

1) мори-дохьо - глиняний або земляний трапеціоїд висотою 34-60 см;

2) хиро-дохьо - плаский дохьо, що використовується для тренування і для змагань в разі відсутності мори-дохьо.

3. Арена змагань являє собою коло діаметром 4,55 м, центром якого є перетин двох діагональних ліній квадрата. Арена змагань за периметром обмежена джгутами з рисової соломи - Сьобу-Давара.

4. Сьобу-Давара є верхній край біля 20 наповнених землею солом'яних мішків (кодавара), 16 з яких вкопані за лінією кола, а 4 - в місцях розриву кола.

Розриви робляться з кожної сторони горизонту (північ, південь, схід і захід). У місцях розривів кадавара вкопуються таким чином, щоб їх внутрішня сторона стикалася із зовнішньою стороною кадавара, що становлять коло. Утворені в результаті цього 4 сектори іменуються току-давара і вважаються ареною сутички.

Щільно набитий землею кодавара має розміри: довжина - 64 см, висота - 14 см, ширина - 11 см. Від поверхні дохьо вкопаний кодавара має виступати на 4 см.

5. У центрі кола зі східного і західного боку дохьо на поверхню наносять на відстані 70 см одна від одної дві стартові лінії білого кольору (сікірісен). Довжина сікірісен – 80 см, ширина - 6 см.

6. Середина кола посипається піском. Пісок розкидається і ззовні кола, уздовж Сьобу-Давар, на ширину близько 25 см, щоб утворилася "контрольна" смуга - дзяноме. У спірних випадках наявність або відсутність слідів на дзяноме допомагає визначити результат сутички.

7. На дохьо визначають чотири сторони горизонту: Сьомен (північ), Мукодзьомен (південь), Хігасі (схід) і Нісі (захід).

8. У місцях виходу спортсменів на дохьо на сході і заході мають бути приготовлені вода, сіль (для здійснення ритуалів) і паперові серветки.

9. Ліворуч від центру північного боку – Сьомен - знаходиться місце

керівника суддівської бригади - сімпантьо, а праворуч від центру - місця очікування бічних суддів (сімпан) і суддівське місце одного із сімпанів. Цей майданчик називається дохьо-Дамар.

10. З південного боку - Мукодзьомен - знаходиться місце очікування гьодзі і суддівське місце одного із сімпані. Цей майданчик називається гьодзі-Дамар.

11. Із західного (Нісі) і східного (Хігасі) боку знаходяться місця очікування для спортсменів і суддівські місця сімпані. Ці майданчики називаються дохьо-Дамар.

12. Відповідно до стародавніх японських традицій над дохьо підвішують особливу церемоніальну дах-яката, яка обрамлена короткими шторами з чотирма кистями зеленого, червоного, білого і чорного кольору. Яката може бути встановлена на чотирьох жердинах або стовпах (Додаток 3).

V. Медичний контроль та обслуговування

1. Медичний контроль і обслуговування

1. Організатори змагань забезпечують медичний контроль і медичне обслуговування учасників в період проведення змагань.

2. До початку процедури зважування учасників лікарі оглядають спортсменів і дають оцінку стану їх здоров'я. Якщо учасник недобре себе почуває, його знімають зі змагань. Медичний огляд проводиться безпосередньо перед і під час зважування.

3. Протягом всієї програми змагань медична служба має надавати допомогу в разі нещасних випадків і травм.

4. Лікар змагань або лікар команди разом із суддівською колегією приймає рішення щодо можливості продовження спортсменом сутички в разі травми та погіршення самопочуття.

5. Федерація сумо України бере на себе витрати з надання першої допомоги спортсмену, який отримав травму в ході змагань.

VI. Суддівська колегія

1. Склад суддівської колегії

1. До складу суддівської колегії входять головний суддя змагань, заступник головного судді, головний секретар, судді, інформатори, обслуговуючий персонал.

2. Головний суддя несе відповідальність за виконання положень загальних правил суддівства, включаючи призначення суддівських бригад.

2. Склад суддівської бригади

1. Суддівська бригада складається із 6 осіб:

- 1) керівник бригади - сімпантьо;
- 2) рефері - гьодзі;
- 3) 4 бічних судді - сімпані.

3. Обов'язки суддів

1. Судді виконують обов'язки відповідно до цих Правил, а також спеціальних правил, які можуть бути розроблені для організації окремих змагань.

2. Додатково до суддівських обов'язків судді зобов'язані інструктувати спортсменів.

3. Судді мають припиняти неетичну, неспортивну поведінку спортсменів на дохьо або дохьо-Дамар, повідомляючи попередження порушникам.

4. Судді відповідно до статусу та впливу на спортсменів і всіх присутніх приймають рішення справедливо та холоднокровно, не показуючи ознак коливання і нерішучості.

5. Судді несуть відповідальність за підтримку дохьо в стані, який забезпечує безпечне проведення сутички, і мають негайно виправляти помічені недоліки.

4. Гьодзі

1. Гьодзі контролює сутичку з моменту виходу спортсменів на дохьо і до кінця сутички, коли вони його залишають.

2. Гьодзі мають докласти зусиль, щоб сутичка пройшла в спортивному дусі.

3. Протягом сутички гьодзі мають дотримуватися Правил:

- 1) не наступати на Сьобу-Давар або дзяноме;
 - 2) не обертатися спиною до Сьоме;
 - 3) виконувати дії швидко, не перешкоджати пересуванню спортсменів;
 - 4) займати таке положення, коли можна прийняти чітке рішення.
4. Одяг гьодзі - білі штани, біла сорочка і чорна краватка "метелик".

5. Сімпан

1. Сімпан зобов'язаний уважно стежити за тим, щоб сутичка проходила відповідно до Правил.

2. Сімпан зобов'язаний допомагати гьодзі і забезпечувати безпомилкове суддівство.

3. Сімпан, що розташовується на півночі дохьо (Сьомен), має виконувати обов'язки секундометриста.

4. Сімпані мають вишикуватися на місцях на дохьо - Дамар і вклонитися за командою гьодзі перед початком і після закінчення роботи.

5. Сімпані мають чергуватися відповідно до таких вимог:

1) сімпані на першу сутичку на своїх місцях мають встати і зробити уклін за командою гьодзі. Потім мають перейти на відведені їм місця на дохьо-Дамар і вишикуватися;

2) сімпані на наступну сутичку мають вишикуватися на дохьо-Дамар, вклонитися за командою гьодзі і зайняти суддівські місця;

3) заміна суддівської бригади завершується тоді, коли сімпані переходять на відповідні місця і за командою гьодзі виконують уклін.

6. Одяг сімпан - костюм, біла сорочка і краватка. Регламентом може бути встановлена особлива форма.

6. Сімпантьо

1. Сімпантьо несе відповідальність за рішення, прийняті протягом сутички.

2. Якщо сімпантьо вважає, що сімпані або гьодзі діють некваліфіковано, він має повідомити суддівську колегію. Суддівська колегія змагань має оцінити дії сімпанів і гьодзі і прийняти рішення, яке повідомляє головний суддя.

Одяг сімпантьо - костюм, біла сорочка і краватка. Регламентом може бути встановлена особлива форма.

VII. Проведення та суддівство змагань

1. За винятком особливих ситуацій перемагає спортсмен, який змушує суперника торкнутися дохьо будь-якою частиною тіла:

1) за межами Сьобу-Давар;

2) крім підошов ступнів, в межах Сьобу-Давар.

2. До особливих ситуацій відноситься положення сінитай (нерухоме тіло) - повна втрата рівноваги, що неминуче призводить до поразки.

3. Атакуючий не програє сутичку:

1) доторкнувшись дохьо рукою, для того щоб пом'якшити падіння і уникнути травм в ході завершення технічної дії, в результаті якої суперник потрапляє в положення сінитай. Ситуація називається кабана;

2) заступивши за Сьобу-Давар з метою пом'якшення падіння і уникнення травм в ході завершення технічної дії, в результаті якої суперник потрапляє в положення сінитай. Ситуація називається кабаіасі;

3) заступивши за Сьобу-Давар, коли він, піднявши суперника, виносить і опускає його за Сьобу-Давар. Ситуація називається окуріасі. Атакуючий програє сутичку, якщо, проводячи цю технічну дію, виходить за Сьобу-Давар спиною вперед;

4) якщо в ході виконання переможного кидка підйом його ноги торкається дохьо.

4. Не є поразкою, якщо горизонтальна передня частина мавасі (орікомі) торкається дохьо.

5. Спортсмену можуть оголосити поразку за рішенням суддівської бригади, якщо він:

1) не може продовжувати сутичку через травму, проводить Кіндзі (заборонені дії);

2) самостійно закінчує сутичку;

3) навмисно не піднявся з вихідного положення;

4) не виконує команди гьодзі;

5) не з'являється на дохьо-Дамарі (сектор очікування) після другого офіційного виклику;

6) маебукуро (гульфик) мавасі розв'язується під час сутички і спадає;

7) сутичка триває довше встановленого часу або переможця не визначено. Сутичка зупиняється і проводиться повторно.

1. Дії гьодзі на дохьо

1. Коли спортсмен піднімається на дохьо і виконує ритуал тирітьодзу, гьодзі стоїть з внутрішньої сторони південного токудавара обличчям на північ (Сьомен). Позиція гьодзі надалі іменується вихідною позицією.

2. Коли спортсмени направляються до середини дохьо, гьодзі одночасно робить два кроки вперед з вихідної позиції.

3. Коли спортсмени приймають позу Соаяк (присід), гьодзі, упевнившись у синхронному їх диханні, дає команду "Кама!" ("Приготуватися!"),

відійти на півтора кроку назад і прийняти стійку ноги нарізно. Дає команду "Те оцуйте! Мамма Насс!" ("Руки на лінію! Без фальстарту!"). В положенні напівприсіду, злегка витягнувши руки долонями всередину, почати сутичку командою "Хаккеей!"

4. Команда "Хаккеей!" подається відразу після того, як спортсмени одночасно торкнуться руками дохьо і зроблять вдих. Їх руки мають бути розташовані за спкірісен (стартова лінія).

5. Коли спортсмен починає атаку без команди, гьодзі має оголосити "Мамма!" ("Фальстарт!") і повернути його у вихідне положення.

6. Коли Татіана виконаний невірною, вищевказана процедура повторюється.

7. Коли один зі спортсменів намагається почати Татіана до команди "Хаккеей!", гьодзі має оголосити йому: "Мада йо! Мада йо!" («Ще немає! Ще немає!»), а іншому повторити команду «Те оцуйте! Те оцуйте!» (" Руки на лінію! Руки на лінію!"). Переконавшись, що руки спортсменів зачіпають поверхні дохьо, почати сутичку командою " Хаккеей!".

8. В ході сутички гьодзі подає дві команди: "Нокотта!" для активізації боротьби і "Хаккеей!", коли обидва спортсмена закінчують дії.

9. Як тільки гьодзі визначив результат сутички, він має дати команду "Сьобу Атта!" ("Результат ясний!") і вказати рукою сторону дохьо (східну або західну), з якої вступав в сутичку переможець.

10. Гьодзі визначає переможця відразу після закінчення сутички, незалежно від того, наскільки несподівано вона закінчується.

11. Перед оголошенням переможця (каптанорі) гьодзі має зайняти вихідну позицію і після обміну спортсменів поклонами вказати рукою на переможця і оголосити "Хигаси-но коти!" або "Нісі-но коти!" ("Перемога Сходу!" або "Перемога Заходу!"). В разі виникнення у суддівської бригади розбіжностей переможець оголошується тоді, коли всі судді займуть місця після винесення остаточного рішення.

12. Якщо під час сутички розв'язується мавасі, гьодзі дає команду "Мамма!", перериває сутичку і зберігає куміте (зафіксоване положення, в якому сутичка була зупинена) до нової сутички.

13. Після впорядкування мавасі, отримавши підтвердження сімпантьо, що жоден з учасників не порушив куміте, гьодзі покладає руки на спини обох спортсменів, оголошує "Хікімас йо!", "Хікімас йо!" і, злегка хлопуючи у спини, відновлює сутичку, подавши команду "Хаккеей!".

14. Гьодзі командою "Мамма!" зупиняє сутичку і дає вказівку спортсмену розпустити захоплення, якщо він робить нижченаведені дії:

- 1) захоплює татемавасі (вертикальну частину мавасі),

орікомі, бандаж або плавки суперника;

2) проводить гасьо - захоплює тулуб руками в замок. У випадках, коли неможливо дати таку команду, це обмеження не застосовується.

15. Гьодзі командою "Мамма!" негайно перериває сутичку, якщо спортсмен отримав травму. Рішення щодо продовження сутички приймає суддівська бригада після консультації з медичною службою.

16. Гьодзі негайно зупиняє сутичку командою "Мамма!", коли спортсмен проводить Кіндзі.

17. На початку і в кінці командних змагань гьодзі вишиковує спортсменів Сходу і Заходу для поклону за командою "Рей!". Під час цього ритуалу він знаходиться у вихідній позиції.

2. Дії сімпантьо і сімпані

1. Сімпантьо і сімпані свою незгоду з діями гьодзі висловлюють підняттям правої руки.

2. В ході сутички сімпантьо, піднявши праву руку, дає вказівку гьодзі зупинити сутичку командою "Мамма!" у випадках:

1) Татіана (стартовий ривок-підйом) виконаний неправильно, а гьодзі цього не помітив і сутичку не зупинив (Татіана в цьому випадку повторюється);

2) гьодзі переглянув заступ за Сьобу-Давар (Фумікос) з чітким слідом на дзяноме (пісок із зовнішнього боку Сьобу- Давар) одного зі спортсменів і сутичку не зупинив;

3) піднята права рука одного з сімпані.

3. В ході сутички сімпан піднімає праву руку тільки в тому випадку, якщо він помітив Фумікос з чітким слідом на дзяноме одного зі спортсменів, а гьодзі не помітив і не зупинив сутички.

4. Після закінчення сутички сімпантьо чи сімпані піднімають праву руку в разі незгоди з рішенням гьодзі щодо результату сутички.

3. Спірні ситуації та їх вирішення

1. Якщо незгоду з рішенням гьодзі висловлює один сімпан, рішення щодо проведення обговорення приймає гьодзі.

2. Якщо незгоду з рішенням гьодзі висловлює сімпантьо або більше одного сімпан, гьодзі жестом запрошує всю суддівську бригаду на дохьо і в центрі його проводить обговорення.

3. Якщо сімпан не готовий брати участь в обговоренні в силу того, що

сутичка погано проглядалася з його місця, він демонструє свою неготовність, закриваючи очі руками.

4. Гьодзі має чітко аргументувати рішення. Його думка є відправним моментом дискусії. Якщо один або більше сімпані не згодні з аргументами гьодзі, рішення приймається більшістю голосів. Гьодзі в голосуванні участі не беруть.

5. Під час обговорення спірної ситуації члени суддівської бригади мають висловлювати думки ясно і коротко, ґрунтуючись на чіткому позначенні Кімара. Вони мають бути делікатними і занадто не наполягати на своїй думці з метою запобігання ускладнення перебігу обговорення.

6. Остаточне рішення щодо спірної ситуації виносить сімпантьо. Він має переконати меншість в справедливості прийнятого рішення.

7. Об'яву щодо прийнятого в результаті обговорення рішення з поясненнями робить сімпантьо. Гьодзі після цього діє відповідно до прийнятого рішення.

8. Після офіційного оголошення прийнятого рішення заперечення сімпані не приймаються і не розглядаються.

4. Кіндзі - заборонені дії

Забороненими діями вважаються:

- 1) удари кулаком або пальцями;
- 2) удари ногами в груди або живіт;
- 3) хапання за волосся;
- 4) хапання за горло;
- 5) хапання маебукуро (гульфיק мавасі) чи маетатвміцу (передня вертикальна частина мавасі суперника) або стягування її вниз, просунувши палець збоку;
- 6) заламування пальців суперника;
- 7) кусання суперника;
- 8) биття у обличчя рукою з розмаху.

5. Зняття зі змагань

1. Спортсмен, який без поважної причини не виходить на дохьо після другого офіційного виклику, підлягає дискваліфікації і не посідає ніякого місця.

2. Якщо спортсмен порушує правила чесної боротьби, спортивного духу

за рішенням суддівської колегії він дискваліфікується і знімається зі змагань.

6. Церемонія нагородження

1. Перші три спортсмена кожної вагової категорії беруть участь в церемонії нагородження і отримують медаль і диплом відповідно до місця, яке вони посіли:

- 1 місце - золота медаль;
- 2 місце - срібна медаль;
- 3 місце - бронзова медаль.

VIII. Сутички

1. Тривалість сутички

Тривалість сутички становить:

- 1) для вікових груп 12-14 років - 3 хвилини;
- 2) для вікових груп 15-17 років - 5 хвилин;
- 3) для дорослих від 17 років і старше - 5 хвилин.

Якщо після зазначеного часу переможець не визначений, призначається повторна сутичка (торінаосі). Будь-яка перерва між сутичками не визначена. Наступна сутичка починається відразу після закінчення попередньої.

2. Виклик учасників

1. Учасники змагань виходять на дохьо-Дамар:

1) в командних змаганнях дві команди, які мають виступати наступними, виходять і розташовуються в дохьо-Дамар до закінчення попередньої зустрічі;

2) в особистих змаганнях спортсмен має перебувати в дохьо-Дамар за 2 сутички до початку своєї.

Перебуваючи на дохьо і дохьо-Дамар, учасники змагань зобов'язані триматися гідно, не допускати грубих виразів.

2. Спортсмени запрошуються на дохьо суддею-інформатором по мікрофону гучним і виразним голосом два рази. Якщо після другого офіційного виклику учасник не виходить на дохьо, йому зараховується поразка.

3. Подання учасників

Спортсмени беруть участь в змаганнях під тими номерами, які вони отримали на процедурі жеребкування. Суддя-інформатор представляє всіх спортсменів в кожній ваговій категорії на початку змагань поіменно. Перед початком кожної сутички учасників представляють із зазначенням їх даних (вік, зріст, вага), титулів і звань.

4. Початок сутички

Сутичка починається за командою гьодзі після виконання необхідних ритуалів (Додаток 4).

5. Зупинка сутички

Гьодзі може зупинити сутичку один або кілька разів через травму, не порядок в одязі (мавасі), з будь-якої іншої причини, яка не залежить від думки учасника.

Час на перерви одного спортсмена може бути встановлений Регламентом.

6. Кінець сутички

Сутичка закінчується, коли гьодзі, визначивши результат сутички, повідомляє "Сьобу Атта!" і вказує рукою в той бік дохьо (Схід, Захід), з якої починав сутичку переможець.

Спортсмени за цією командою зобов'язані припинити боротьбу.

7. Оголошення переможця (катінанорі)

1. Після закінчення сутички і оголошення "Сьобу Атта!" гьодзі і спортсмени повертаються на вихідні позиції. Учасник, який програв, виконує уклін (рей) і залишає дохьо. Переможець приймає позу Сонк і оголошення гьодзі з вказанням на нього рукою "Хигаси-но коти!" ("Перемога Сходу!") або "Яісі-но кати!" ("Перемога Заходу!") простягає праву руку в сторону і вниз.

2. У разі припинення сутички через застосування одним з учасників забороненого прийому оголошення переможця відбувається в установленому порядку.

3. У разі неможливості продовження сутички одним з учасників через травму його суперник приймає позу Сонк, гьодзі в установленому порядку оголошує його переможцем.

4. У разі неявки одного зі спортсменів, учасник, який вийшов на дохьо приймає позу Сонк, гьодзі в установленому порядку оголошує його переможцем.

Додаткові правила для учасників змагань вікової категорії до 15 років

1. Кіндзі - заборонені дії

1. Для запобігання травм на додаток до існуючих Кіндзі в цій віковій категорії встановлено заборону на застосування Кімара: ідзорі, сьомокудзорі, какедзорі, сототасукідзорі, кавадзугаке, сабаорі, кімедасі, кіметаосі.

2. У разі застосування зазначених заборонених дій сутичка зупиняється, призначається повторна сутичка.

3. Сутичка зупиняється гьодзі за вказівкою сімпантьо або на власний розсуд. В цьому випадку гьодзі чекає подальших вказівок сімпантьо.

4. Якщо учасник виграє сутичку забороненою дією, після обговорення суддівською бригадою призначається повторна сутичка.

5. Якщо учасник застосовує заборонену дію повторно, йому за рішенням суддів зараховується поразка.

2. Небезпечні дії

1. До небезпечних дій для цієї вікової категорії відносяться технічні дії:

1) захоплення шиї суперника з-під плеча;

2) удар потилицею в живіт суперника.

2. У разі застосування зазначених дій сутичка зупиняється і призначається повторна сутичка.

3. Сутичка зупиняється гьодзі за вказівкою сімпантьо або на власний розсуд. В цьому випадку гьодзі чекає подальших вказівок сімпантьо.

4. Якщо учасник застосовує небезпечні дії повторно, йому за рішенням суддів зараховується поразка.

3.Кімара

Кімара - технічні дії, які забезпечують перемогу і завершують сутичку.

Специфіка сумо полягає в тому, що судді не тільки визначають переможця сутички, але і оголошують один з 72 Кімара, яким була здобута перемога у сутичці. В Японії крім цього назва Кімара обов'язково вноситься до протоколу змагань і фігурує у всіх статистичних звітах. Лаконічність японської каліграфії дозволяє вносити повну назву Кімара у відповідні документи (Додаток 2).

Вищевикладене не означає, що все різноманіття технічних дій, які застосовуються в сумо, зводиться до 72 Кімара. Може бути застосований будь-який прийом, який не відноситься до категорії заборонених, завершення сутички переможною дією так чи інакше може бути зведено до одного з 72 Кімара. На цьому принципі побудована статистика японського професійного сумо. Міжнародна федерація сумо затвердила список Кімара як обов'язкову форму статистичної звітності.

Судді в ході проведення спортивних змагань з сумо на належному рівні зобов'язані однозначно визначати Кімара, яким була досягнута перемога в сутичці.

Для полегшення запам'ятовування і розпізнавання Кімара систематизовано.

Кімара розділено на дві великі групи. В першу групу були віднесені Кімара, в результаті проведення яких спортсмен, який програв, торкається дохьо за межами Сьобу-Давар ступнями (група умовно названа "Вихід за коло зі стійки"). Інші Кімара, в результаті проведення яких спортсмен, який програв, торкається будь-якою частиною тіла, крім ступнів, включені до іншої групи (група умовно названа "Дотик дохьо").

В середині груп систематизація здійснювалася за характером захоплень. В цьому випадку в другій групі з огляду на велику кількість Кімара, що до неї відносяться, виділені три підгрупи: дії ногами, дії руками і дії рукою.

Директор департаменту фізичної культури
та неолімпійських видів спорту

Людмила ПАНЧЕНКО

ПОГОДЖЕНО

Президент

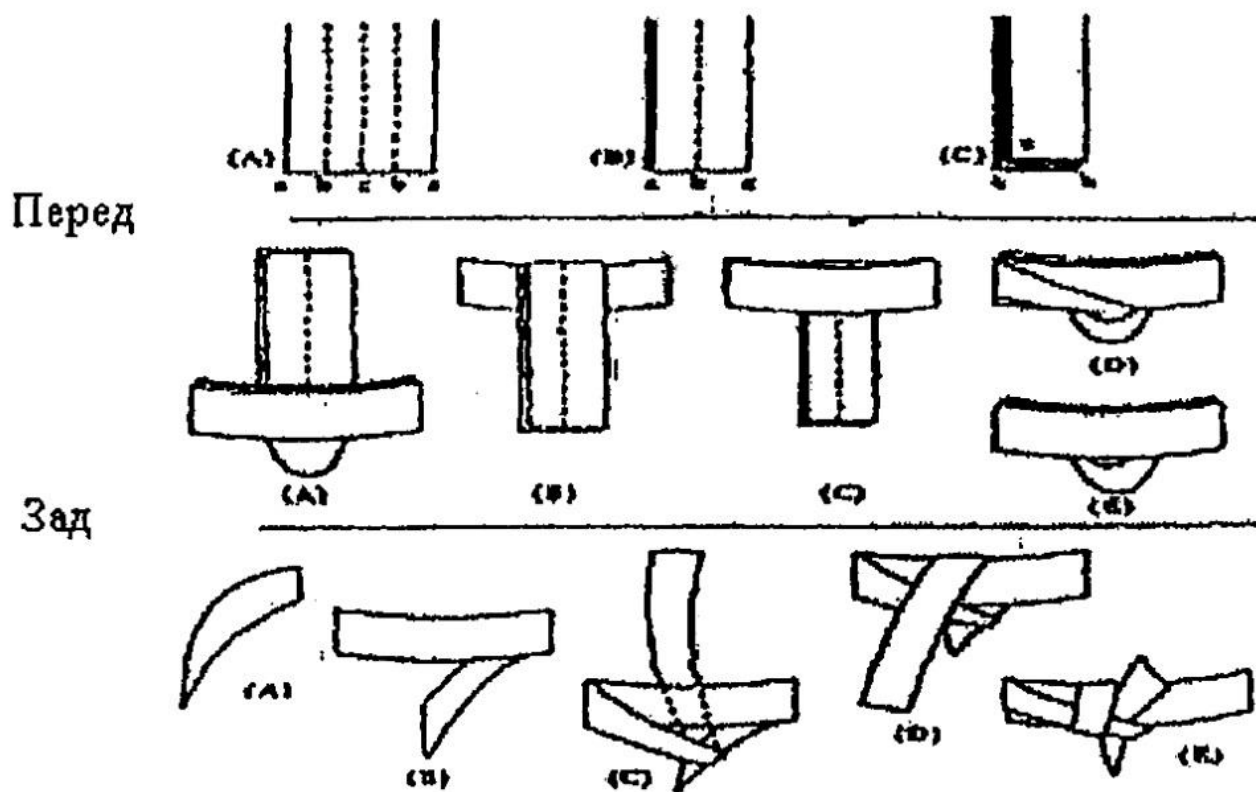
Федерації сумо України



В. НИКУЛЕНКО



Спосіб зав'язування мавасі



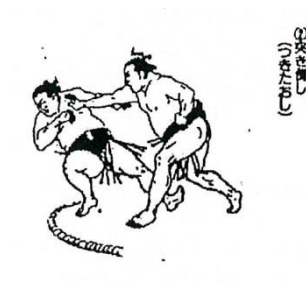
Додаток 2

до Правил спортивних змагань з сумо

Кімара

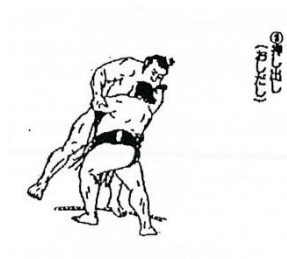
1. Цукіасі

Виштовхування за коло руками



2. Цукітаосі

Перекидання на спину поштовхами руками в тулуб



3. Осідасі

Виштовхування за круг нажимом руками знизу під плечі і присіданням в груди



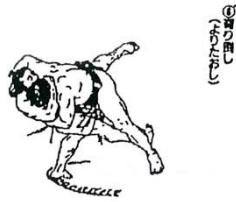
4. Осітаосі

Перекидання на спину нажимом руками і присіданням в тулуб



5. Йорікірі

Витиснення за коло в разі взаємного захвату (з положення йоцумі)



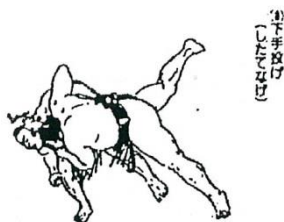
6. Йорітаосі силоне перекидання суперника на спину в разі взаємного захвату (з положення йоцумі)



7. Абісетюсі

Збивання суперника на спину вагою свого тіла зі стійки в разі взаємного захвату

(з положення йоцумі)



8. Сітатенаге

Завалення чи кидок вперед-вниз захватом мавасі зверху руки суперника

(захват - уватімавасі)

9. Уватенаге

Збивання або кидок вперед-вниз захватом мавасі зверху руки суперника

(захоплення – уватімавасі)



10. Котенаге

Кидок захватом різноіменної руки зверху



11. Сукуінаге

Кидок через спину захватом тулуба рукою



12. Уватедасіна-Ге

Виведення із рівноваги вниз захопленням мавасі ззаду зверху

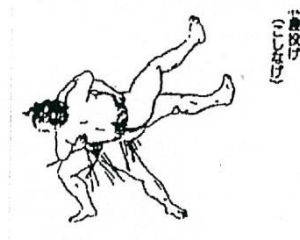
(захоплення – уватімавасі)



13. Сітатедасінаге

Виведення з рівноваги вниз захопленням мавасі ззаду з-під руки суперника

(захват – сітатемавасі)



14. Косінаге

Кидок через спину або стегно із захватом руки і мавасі (або тулуба ззаду)



15. Кубінаге

Збивання захопленням шії



投一本背負
(イッポンゼイ)

16. Іподзеоі

Кидок через спину із захопленням руки на плече



投二足
(ニツヤゲ)

17. Нітьонаге

Кидок вперед підхопленням під однойменну ногу в разі обопільного захоплення мавасі (положення йоцумі)



投腰
(ヤグラナゲ)

18. Ягуранаге

Кидок на бік підсаджуванням під різнойменну ногу в разі обопільного захоплення мавасі (положення йоцумі)



19. Какенаге

Кидок підхопленням зсередини під різнойменну ногу з захопленням мавасі і різнойменної руки



20. Цукамінаге

Кидок захопленням тулуба і мавасі позаду зверху руки (захват уватемавасі) з відривом від дохьо з підступанням



21. Утігаке

Зачеп гомілкою різнойменної ноги зсередини в разі взаємного захоплення мавасі



22. Сотогаке

Зачеп гомілкою ззовні під різнойменну ногу з захопленням мавасі ззаду



23. Тьонгаке

Зачеп гомілкою зсередини під однойменну ногу із захопленням руками рук суперника



24. Кірикаесі

Підсаджування зі стегном – контрприйом від зачепа зсередини під різнойменну ногу



25. Кавадзугаке

Обвивши з обопільного захоплення – контрприйом від зачепа гомілкою ззовні під різнойменну ногу



26. Кекаесі

Підсікання зсередини під однойменну ногу з виведенням з рівноваги в бік опорної ноги



27. Кетагурі

Підсікання зсередини під однойменну ногу з скручуванням в сторону (виконують в момент старту – татіаі)



28. Мітокородземе

Зачеп зсередини (або ззовні) під різнойменну ногу суперника з упором головою в груди (або живіт) і захопленням рукою різнойменного стегна ззовні



29. Ватасікомі

Збивання захватом різнойменного стегна або підколінного згину зовні упором на тулуба



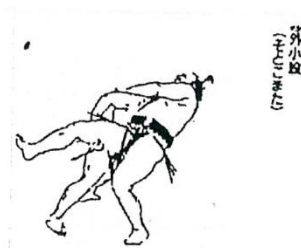
30. Німаігері

Зачеп гомілкою ззовні під різнойменну ногу з відривом суперника від дахьо



31. Коматасукуі

Кидок або завалювання захватом з середини однойменного стегна спереду
стоячої ноги суперника



32. Сотокомата

Кидок захватом однойменного стегна або підколінного згину ззовні у
вираженій односторонній стійці суперника



33. Омата

Кидок на спину захватом різнойменного стегна з середини



34. Цуматорі

Виведення з рівноваги ривком різнойменної руки на гомілку вгору захопленням ззовні (виконується в момент кроку суперника проти його ноги, піднятої ввєрх)



35. Асіторі

Збивання захватом стегна або підколінного суглобу ззовні одної гомілки другої



36. Сусоторі

Кидок захватом за різнойменний гомілкостоп ззовні



37. Сусохараі

Виведення з рівноваги підсадом під різнойменне стегно з поштовхом суперника в груди і захопленням руки



38. Ідзорі

Кидок назад нахилом із захопленням ніг суперника



39. Тасукідзорі

Завалювання назад



四
腰
反
り
(しよもくど
り)

40. Сюмокудзорі

Кидок назад нирком з захватом однойменного стегна (захват на млин)



四
腰
反
り
(か
け
ど
り)

41. Какедзорі

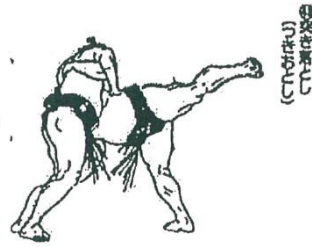
Кидок на спину або на сторону нирком заходження під різнойменну ногу ззовні (нирок виконується під руку, протилежно нозі, яка атакується)



四
腰
反
り
(そ
と
た
す
き
ど
り)

42. Сототасукідзори

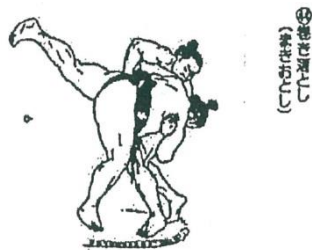
Виведення рівноваги захопленням різнойменного зап'ястя і однойменного стегна з середини через руку суперника



43. Цукютосі

Скручування з упором долоні в бік

(часто, як останнє зусилля біля краю дахьо)



44. Макіотосі

Виведення з рівноваги в бік захвату тулуба і руки



45. Тоттарі

Виведення з рівноваги вниз захопленням руки суперника однойменної руки за зап'ясток другої руки під плече знизу



④
逆とうたり
(さかとうたり)

46. Сакаототтарі

Контрприєм – кидок через стегно, атакуючий з випередженням підставляє супернику технічну дію тоттарі



④
肩すかし
(かたすかし)

47. Катасукасі

Скручування захопленням різнойменної руки знизу і упором передпліччя другої руки в ший зверху (відступаючи назад)



④
外無双
(そとむすう)

48. Сотомусо

Кидок вперед з використанням різнойменної руки суперника з блокуванням другою рукою його одноіменного бедра ззаду



④
ウチムソ
(ウチムソ)

49. Утімусо

Завалювання захватом різнойменного підколінного суглобу



④
ヂブネリ
(ヂブネリ)

50. Дзубунері

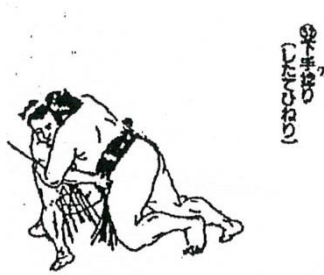
Скручування захватом різнойменного плеча ззаду (виконується з низької стійки з упором в грудь чи плече головою, яка використовується як вісь скручування)



④
ウバテヒネリ
(ウバテヒネリ)

51. Уватехінері

52. Скручування мавасі зверху руки суперника і тулуба з-під його руки



52. Ситатехінері

Скручування різнойменної руки знизу і мавасі з-під руки суперника

(захват – сі тате - мавасі)



53. Аміуті

Кидок захватом руками руки суперника в сторону його вільної руки або "назад"



54. Сабаторі

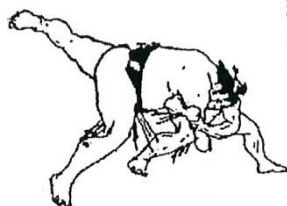
Перевод на коліно різким ривком донизу захватом руками мавасі і тулуба ззаду



55
ハリカネゲ
(ハリカネゲ)

55. Харіканаге

Кидок за спину з захватом ззаду в разі атаки з низької стійки



56
カイシネリ
(カイシネリ)

56 Каінахінері

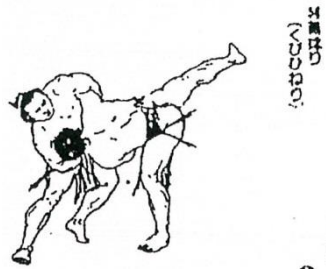
Вивід із рівноваги в сторону захватом руки суперника



57
ガシネリ
(ガシネリ)

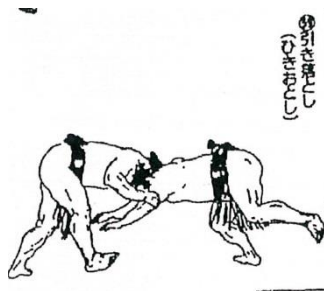
57. Гасьохинері

Вивід із рівноваги скручуванням голови руками



58. Кубіхінері

Скручування захватом голови і тулуба суперника з рукою



59. Хікіотосі

Вивід із рівноваги різкими ривками на себе – вниз захватом плеча (руки) задньої чи передньої частини мавасі (виконується, відступаючи назад)



60. Хікаке

Виштовхування за коло ривком за руку



61. Хатакіомі

Вивід із рівноваги поштовхом суперника в плече, спину чи руку зверху вниз (виконується з різким відходом вбік в момент атаки суперника із низької стійки)



62. Цурідасі

Виніс за коло підйом на грудь захватом мавасі чи тулуба суперника



63. Цурютосі

Кидок на спину чи на бік з відривом від дахьо і розкочуванням



64. Окурітаосі

Вихід із рівноваги поштовхом руками в спину



65. Окурідасі

Виштовхування суперника за коло упором руками в спину (без втрати рівноваги)



66 Варідасі

Витиснення за коло упором однією рукою в верхню частину тулуба з захватом другою рукою мавасі ззаду (виконується в разі значної різниці в силевій підготовці суперників)



67. Уттярі

Виніс за коло розворотом тулуба підйомом суперника (виконується на краю дахьо)



68. Кімедасі

Виштовхування захватом рук зверху – контрприйом від захвату тулуба руками (атакуючий з'єднує кисті в замок і направляє зусилля всередину)



69. Кіметаосі

Звалювання захватом руки (рук) зверху – контрприйом від захвату



70. Йобімодосі

Кидок нахилом з захватом мавасі і тулуба



71. Ісаміасі

Заступ атакуючого за коло (йому в даному випадку зараховується поразка)

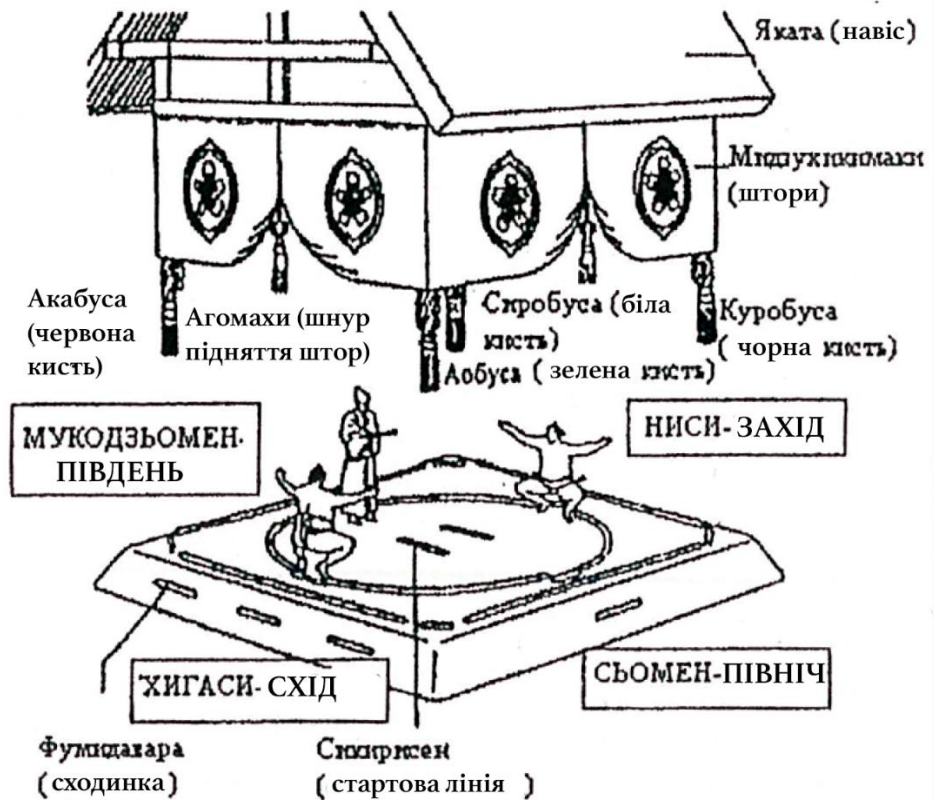
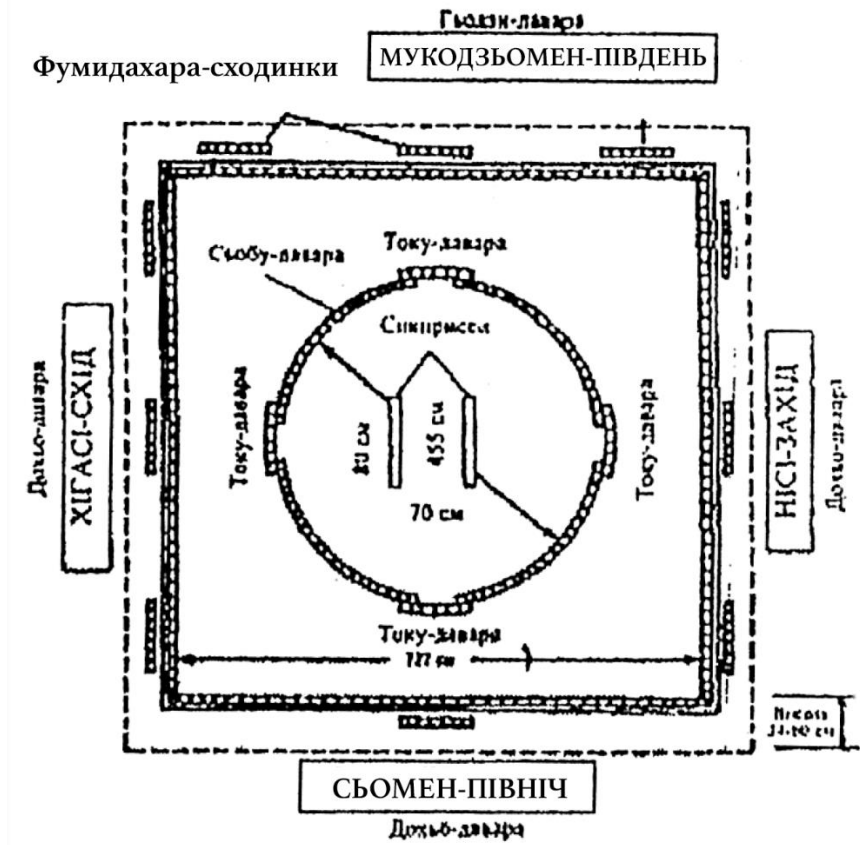


72. Косікудаке

Зрив технічної дії, в результаті якої атакуючий без допомоги суперника втрачає рівновагу і падає назад (йому в даному випадку зараховується поразка)

Додаток 3

до Правил спортивних змагань з сумо



Ритуали

У сумо, як і в інших традиційних бойових мистецтвах Японії, зберігають і шанують ритуали і етикет.

Ритуали складаються з ріцу-рей (уклін стоячи), тірїтьодзу ("очищення водою") і сікірі (готовність).

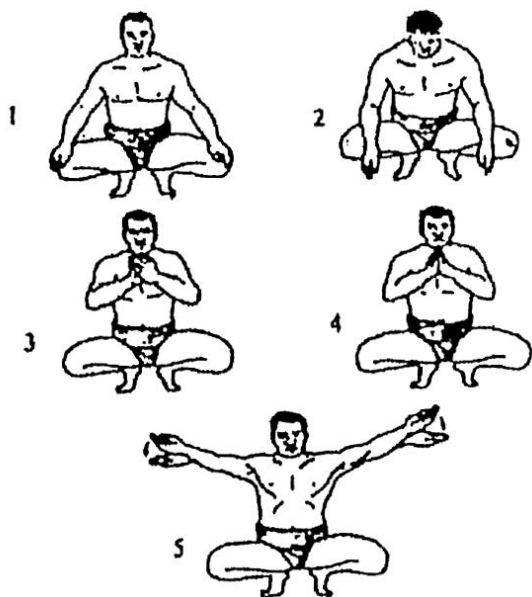
Тірїтьодзу - унікальний ритуал, який веде початок від стародавнього японського звичаю обмивання воїна перед битвою.

Тірїтьодзу виконується обома спортсменами одночасно в момент виходу на дохьо. Вони опускаються на присядки в позу Сонк, балансуючи на носках. П'яти відірвані від підлоги, тулуб і голова тримаються прямо, руки опускаються на коліна. Спортсмени опускають руки вниз, кивають один одному. Потім спортсмени зводять витягнуті руки на рівень грудей, розводять їх в сторони долонями вниз і знову зводять зі сплеском долонями, випрямляють руки і розводять їх в сторони паралельно землі долонями вгору, а на завершення ритуалу повертають долонями вниз.

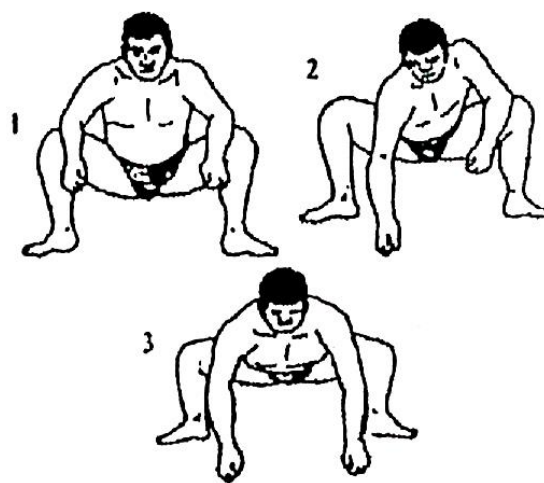
Сікірі - передстартові підготовчі руху. Спортсмени сідають на присядки, широко розставивши ноги і нахиливши тулуб вперед. Стегна і плечі тримають горизонтально, а руками, стиснутими в кулаки, спираються на поверхню дохьо уздовж сікірісен, не торкаючись її, що відповідає положенню "готовий!".

Перехід з сікірі в Татіани (стартовий ривок-підйом) здійснюється спортсменами одночасно.

Ритуали - невід'ємна і важлива складова частина сумо і виконуються без поспішності, гідно і спокійно, підкреслюючи гармонію і велич сумо.



Ритуал тірїтьодзу



Сікірі

ЗМІСТ

I.	Загальні положення	2
II.	Організація та проведення змагань	3
1.	Види змагань	3
2.	Система змагань	4
3.	Регламент змагань	4
4.	Заявки на участь у змаганнях	4
III.	Учасники змагань	5
1.	Вікові групи	5
2.	Вагові категорії за віковими групами (в кг)	6
3.	Одяг	6
4.	Зважування	7
5.	Жеребкування	7
6.	Складання пар	7
IV.	Місце проведення змагань	8
1.	Місце проведення змагань	8
V.	Медичний контроль та обслуговування	9
1.	Медичний контроль та обслуговування	9
VI.	Суддівська колегія	9
1.	Склад суддівської колегії	9
2.	Склад суддівської бригади	10
3.	Обов'язки суддів	10
4.	Гьодзі	10
5.	Сімпан	11
6.	Сімпантьо	11
VII.	Проведення та суддівство змагань	11
1.	Дії гьодзі на дохьо	12
2.	Дії сімпантьо і сімпані	14
3.	Спірні ситуації та їх вирішення	14
4.	Кіндзі – заборонені дії	15
5.	Зняття зі змагань	15
6.	Церемонія нагородження	16
VIII.	Сутички	16
1.	Тривалість сутички	16
2.	Виклик учасників	16
3.	Подання учасників	17
4.	Початок сутички	17
5.	Зупинка сутички	17
6.	Кінець сутички	17
7.	Оголошення переможця (катінанорі)	17
	Додаткові правила для учасників змагань вікової категорії до 15 р.	18
1.	Кіндзі – заборонені дії	18
2.	Небезпечні дії	18
3.	Кімара	19
	Додатки	20