

REGULAMIN WALK



DZIECIĘCA LIGA GRAPPLINGOWA

REGULAMIN WALK DZIECIĘCEJ LIGI GRAPPLINGOWEJ YOUNG GRAPPLERS SEZON VIII - 2023

&1

Obszar stosowania:

poniższe przepisy dotyczą Dziecięcej Ligi Grapplingowej Young Grapplers i mają zastosowanie we wszystkich zawodach organizowanych przez DLG YG dotyczących rywalizacji dzieci i młodzieży. Rozgrywki sportowe odbywają się w systemie ligowym, pod nazwą Dziecięca Liga Grapplingowa Young Grapplers. VIII sezon ligowy rozpoczyna się w maju 2023 a kończy w grudniu 2023. W maju 2023 rozegrane zostaną zawody o randze Mistrzostw Polski. Ostatnie zawody w sezonie mają status rywalizacji międzynarodowej o nazwie: Mistrzostwa Europy DLG. Podczas turnieju finałowego (grudzień) rozegrane zostaną także walki o pasy mistrzowskie ligi. Do w/w walk przystąpić mogą tylko zawodnicy, którzy zajęli I miejsce podczas Mistrzostw Polski lub uzyskali pierwszą lokatę podczas Pucharu Polski DLG.

&2

Ubiór zawodników:

- zawodnicy muszą być ubrani w koszulkę (t-shirt, rashguard) i spodnie lub spodenki (legginsy, spodnie od GI, fight shorts);
- zawodnicy walczą boso;
- długie włosy muszą być związane miękką opaską a paznokcie krótko obcięte;
- zawodnicy nie mogą nosić na sobie niczego, co mogłoby zranić lub narazić na niebezpieczeństwo przeciwnika lub samego zawodnika;

&3

Obszar konkurencji:

Obszarem rozgrywanej konkurencji może być: mata typu tatami, puzzle lub mata zapaśnicza.

- mata tatami/puzzle musi składać się z dwóch stref: strefy walki i strefy ostrzegawczej. Pole walki dla kategorii U14-U18 wynosi 6m x 6m i tworzy wspólnie z pasem ostrzegawczym obszar walki 7m x 7m. Pole walki dla kategorii U8-U12 wynosi 5m x 5m i tworzy wspólnie z pasem ostrzegawczym obszar walki 6m x 6m Pas ostrzegawczy szerokości 1m, ma być innego koloru niż pozostałej powierzchni i jest ułożony wokół pola walki;
- mata zapaśnicza musi składać się z miękkich materacy przykrytych pokrowcem gdzie pole walki stanowi koło o średnicy 6m. Dookoła maty znajduje się 1 metrowa strefa pasywności oznaczona kolorem czerwonym;

**Jeżeli są dwa lub więcej obszarów konkurencji
to niedozwolony jest wspólny pas bezpieczeństwa.**

&4

Trenerzy/Sekundanci:

- zawodnikom może asystować jeden trener/sekundant, który podczas walki stoi na granicy obszaru konkurencji (maty) w wyznaczonym do tego wcześniej miejscu. **Wchodzenie na matę oraz przemieszczanie się trenera/sekundanta podczas walki zawodnika w inny rejon maty niż wyznaczony jest zabronione i może doprowadzić do decyzji sędziego o braku asysty podczas walki.**
- w przypadku złego zachowania asysty (trener/sekundant, kibice) zawodnika w stosunku do zawodników, sędziów, widowni lub kogokolwiek innego, Sędzia Maty decyduje o nie asystowaniu trenera/sekundanta podczas trwania walki;
- jeżeli złe zachowanie trenera/sekundanta, kibiców jest kontynuowane, decyzją sędziów walki zostają oni wykluczeni z asysty podczas całego turnieju;
- w sytuacji gdy asysta zawodnika nie stosuje się do poleceń sędziów, konsekwencje takiego zachowania może ponieść zawodnik, któremu grozi odjęcie 2 punktów aż po dyskwalifikację łącznie;

&5

Podział zawodników ze względu na poziom zaawansowania:

- First Steep (FS) - kategoria dla debiutujących zawodników. **Udział w niej mogą brać tylko i wyłącznie zawodnicy startujący po raz pierwszy w zawodach (do trzech stoczonych walk).** O starcie debiutanta decyduje jego trener, który może pominąć FS, zgłaszając na własną odpowiedzialność zawodnika bezpośrednio do kategorii GF.
- Grappling Fight (GF) – kategoria dla zawodników zaawansowanych.

Podział zawodników ze względu na wiek:

- Grupa U8 zawodnicy w wieku 6 - 7 lat (z podziałem na dziewczęta i chłopców)
- Grupa U10 zawodnicy w wieku 8 – 9 lat (z podziałem na dziewczęta i chłopców)
- Grupa U12 zawodnicy w wieku 10 – 11 lat (z podziałem na dziewczęta i chłopców)
- Grupa U14 zawodnicy w wieku 12 – 13 lat (z podziałem na dziewczęta i chłopców)
- Grupa U16 zawodnicy w wieku 14 – 15 lat (z podziałem na dziewczęta i chłopców)
- Grupa U18 zawodnicy w wieku 16 – 17 lat (z podziałem na dziewczęta i chłopców)

O wszystkich kategoriach wiekowych decyduje rok urodzenia.

Podział zawodników ze względu na wagę:

- Grupa U8 -20kg; -24kg; -28kg; -32kg; -36kg; -40kg; -44kg; -48kg; +48kg;
- Grupa U10 -24kg; -28kg; -32kg; -36kg; -40kg; -44kg; -48kg; -52kg; +52kg;
- Grupa U12 -36kg; -40kg; -44kg; -48kg; -52kg; -56kg; -60kg; -64kg; +64kg;
- Grupa U14 -40kg; -44kg; -48kg; -52kg; -56kg; -60kg; -64kg; -68kg; +68kg;
- Grupa U16 -48kg; -52kg; -56kg; -60kg; -64kg; -68kg; -72kg; -76kg; +76kg;
- Grupa U18 -60kg; -64kg; -68kg; -72kg; -76kg; -80kg; -84kg; -88kg; +88kg;

Przy małej ilości zawodników/zawodniczek organizator może połączyć kategorie wagowe oraz zrezygnować z podziału na dziewczęta i chłopców

&6

Weryfikacja, ważenie zawodników i badania lekarskie:

- weryfikacja, ważenie zawodników i zawodniczek odbywa się w terminie podanym przez organizatora lokalnego, nie później niż 15 minut przed jego zakończeniem. Osoby nie przestrzegające terminu weryfikacji nie zostaną dopuszczone do zawodów na swoją szkodę;
- podczas ważenia obecni są dwaj przedstawiciele Komisji Sędziowskiej;
- **w kategorii U8-U12 dopuszczona jest tolerancja wagowa +0,5kg. W pozostałych kategoriach nie ma żadnej tolerancji wagowej. Zawodnik przekraczający wagę w dniu zawodów zostaje automatycznie zdyskwalifikowany bez zwrotu składki startowej;**
- zawodnik ważony oficjalnie jest tylko raz i uzyskana waga zapisywana jest do protokołu zawodów; waga musi być zgodna ze zgłoszeniem na panelu rejestracyjnym zawodnika;
- zawodnicy mogą skorzystać z wagi przed oficjalnym ważeniem;
- organizator ma obowiązek udostępnić zawodnikom wagę do pomiaru kontrolnego;
- na weryfikację i oficjalną wagę zawodnik stawia się z:
 - 1) ważnymi badaniami lekarskimi
 - 2) dowodem tożsamości
 - 3) ubezpieczeniem NNW
 - 4) zgodą/oświadczeniem prawnego opiekuna
 - 5) dowodem dokonania wpłaty startowej

UWAGA: kserokopie nie są honorowane!

- zawodnik może się ważyć jedynie w spodenkach, a zawodniczka w szortach i koszulce;
- badania lekarskie dla zawodników ważne są 12 miesięcy i muszą być potwierdzone przez Przychodnię Sportowo-Lekarską lub lekarza uprawnionego. Ważność badań

potwierdzają pieczątki: imienna lekarza medycyny lub nagłówkowa przychodni sportowo-lekarskiej;

- jeżeli zawodnik nie dysponuje książeczką sportowo-lekarską zawodnika może zostać dopuszczony do zawodów na podstawie zaświadczenia lekarskiego ze stosowną adnotacją o „zdolności do startów w zawodach grapplingowych albo „braku przeciwwskazań do startów w zawodach grapplingowych”;
- nie dopuszczony do zawodów zostanie zawodnik posiadający zaświadczenie lub wpis o zdolności do treningów;

Uwaga: nieczytelne, przekreślone lub poprawione daty i podpisy unieważniają badania lekarskie.

&7

Warunkiem udziału w zawodach jest posiadanie:

- dowodu tożsamości (dowodu osobistego, paszportu lub ważnej legitymacji szkolnej);
- aktualnych badań lekarskich;
- ubezpieczenia NNW;
- właściwego stroju;
- podpisanej zgody/oświadczenia przez prawnych opiekunów zawodnika na druku dostarczonym przez organizatora;
- dowodu dokonania wpłaty startowej;

&8

Zasady walki:

- przed rozpoczęciem walki zawodnik musi podejść do sędziego maty w celu potwierdzenia gotowości do walki;
- walki w formule YOUNG GRAPPLERS trwają w zależności od właściwej grupy i tak

Grupa U8 jedna dwuminutowa runda;

Grupa U10 jedna dwuminutowa runda;

Grupa U12 jedna trzuminutowa runda;

Grupa U14 jedna trzyminutowa runda;

Grupa U16 jedna czterominutowa runda:

Grupa U18 jedna czterominutowa runda:

- w przypadku remisowego wyniku walki sędzia maty może zdecydować o dogrywce w postaci dodatkowej jednodominutowej rundy a następnie wskazać dominującego zawodnika;
- czas walki może być zatrzymany na sygnał sędziego maty, także w przypadku udzielania kar lub z powodu innych ważnych przyczyn (decyduje o tym sędzia maty);
- zawodnik w narożniku może mieć jednego sekundanta;
- zawodnicy witają się poprzez wykonanie do siebie ukłonu na początku walki i podobnie postępują po jej zakończeniu;
- trenerzy nie mogą wchodzić w obszar walki podczas trwania rundy;
- sędzia maty może podjąć decyzję o dyskwalifikacji zawodnika w przypadku rażącego łamania regulaminu;
- sędzia czasowy przebywa na swoim miejscu do czasu ogłoszenia werdyktu;
- lekarz zawodów ma prawo nie dopuścić zawodnika do ponownej walki o ile uzna to za zagrażające jego zdrowiu;
- w przypadku konieczności udzielenia pomocy zawodnikowi przez ekipę medyczną ma ona dwie minuty, licząc od początku udzielania pomocy na doprowadzenie zawodnika do stanu w którym może podjąć walkę. Przekroczenie tego czasu oznacza automatyczny koniec walki;
- zawodnik, który dopiero zakończył walkę ma czas, co najmniej 15 minut, do rozpoczęcia kolejnej;
- pierwsze wywołanie zawodnika do walki musi nastąpić na jego polu walki co najmniej na dwie walki toczony wcześniej. Musi być ono ponawiane walkę wcześniej i bezpośrednio przed jego walką;
- zawodnik który nie stawia się w ciągu minuty od wywołania do walki zostaje zdyskwalifikowany;

Komendy wydawane w czasie walki:

- **Przywitanie** - zawodnicy składają ukłon;
- **Walka (Fight)** - wznowienie walki po każdej przerwanej akcji
- **Stop** - walka jest przerywana w celu udzielenia kary, końca walki.
- **Czas stop (Time Stop)** - kiedy sędzia maty zatrzyma czas (musi zaistnieć powód zatrzymania czasu), np.: upadek, kontuzja zawodnika, udzielenie pouczenia za uchybienia regulaminowe itp.

& 10

Dozwolone techniki i ich punktacja:

- **Grupa U8:**
2pkt - obalenia poprzez przetoczenie przez nogę, podcięcie nogi wykroczonej/zakroczonej, obalenie za jedną/dwie nogi (bez wyniesienia), zza pleców ze sprowadzeniem do parteru; pozycja boczna; sweep, przejście gardy.
4pkt – pozycja dosiadająca i wejście za plecy przeciwnika połączone z trzymaniem (bez duszenia).
- **Grupa U10:**
2pkt - obalenia poprzez przetoczenie przez nogę, podcięcie nogi wykroczonej/zakroczonej, obalenie za jedną/dwie nogi (bez wyniesienia), zza pleców ze sprowadzeniem do parteru; pozycja boczna; sweep, przejście gardy.
4pkt – pozycja dosiadająca i wejście za plecy przeciwnika połączone z trzymaniem (bez duszenia).
- **Grupa U12:**
2pkt - obalenia poprzez przetoczenie przez nogę, podcięcie nogi wykroczonej/zakroczonej, obalenie za jedną/dwie nogi (bez wyniesienia), zza pleców ze sprowadzeniem do parteru; rzuty biodrowe; pozycja boczna; sweep, przejście gardy.
4pkt – pozycja dosiadająca i wejście za plecy przeciwnika połączone z trzymaniem (bez duszenia).
- **Grupa U14:**
2pkt - obalenia poprzez przetoczenie przez nogę, podcięcie nogi wykroczonej/zakroczonej, obalenie za jedną/dwie nogi (bez wyniesienia), zza pleców ze sprowadzeniem do parteru; rzuty biodrowe; pozycja boczna; sweep, przejście gardy.
4pkt – pozycja dosiadająca i wejście za plecy przeciwnika połączone z trzymaniem (bez duszenia).
Dozwolone techniki kończące: dźwignia prosta na staw łokciowy – Juji Gatame (tylko w parterze), Kuzure Ude Garami (Kimura) i Ude Garami (Americana).

- **Grupa U16/U18:**
2pkt - obalenia poprzez przetoczenie przez nogę, podcięcie nogi wykroczonej/zakroczonej, obalenie za jedną/dwie nogi (bez wyniesienia), zza pleców ze sprowadzeniem do parteru; rzuty biodrowe; pozycja boczna; sweep, przejście gardy.
4pkt – pozycja dosiadająca i wejście za plecy przeciwnika połączone z trzymaniem;

Dodatkowo dozwolone są: dźwignia na staw łokciowy – Juji Gatame (bez wersji latającej), klucze na ramię – Kimura i Americana, dźwignia na nogę – Taktarov, duszenie trójkątne nogami (bez ściągania za głowę), Mata Leao, duszenie barkiem z pozycji bocznej Są to techniki kończące walkę. W czasie duszeń zabronione jest dociąganie głowy. Sędzia przerywa walkę w momencie założenia dźwigni lub duszenia, nie czekając na ich domknięcie ani odklepanie przez przeciwnika.

W przypadku trzymania przeciwnika przez czas 10 sekund w pozycji kontroli (boczna, dosiad, wpięcie za plecy) bez żadnej akcji, następuje przerwanie walki i powrót do pozycji wyjściowej w stójce. Dotyczy to wszystkich grup.

& 11

Niedozwolone techniki i akcje:

- wszelkie kopnięcia i uderzenia;
- wszystkie rzuty za wyjątkiem rzutów biodrowych **o ile te nie kończą się upadkiem na przeciwnika i nie były trzymane za głowę, brakiem kontroli lub upadkiem rzuconego na głowę;**
- wszystkie dźwignie i duszenia (za wyjątkiem dopuszczonych w Grupie U14 i U16);
- wszystkie dźwignie na nogi;
- gryzienie, szarpanie lub pociąganie za włosy;
- szczypanie, drapanie, łaskotanie itp.
- wyrzucanie przeciwnika poza matę;
- wszelkie wyniesienia, przełamania i rozbijanie o matę;
- plucie;
- używanie wulgaryzmów w trakcie walki;

- atak podczas przerwy;
- atak na przeciwnika pod ochroną sędziego;
- atak po gongu;
- świadome lekceważenie instrukcji oraz samego sędziego;
- uporczywe unikanie kontaktu z przeciwnikiem w tym uciekanie poza pole walki;
- symulowanie kontuzji;
- celowe opóźnianie walki;
- atakowanie po komendzie „STOP”;
- dyskutowanie z sędzią o jego decyzji;

& 12

Werdykty:

- zwycięstwo na punkty ogłasza się, jeśli walka zakończyła się w regulaminowym czasie;
- techniczny nokaut (ang. technical knockout - skrót TKO) - zwykle jest ogłaszany gdy sędzia lub inne osoby (np. lekarz ringowy, sam zawodnik lub jego trener) przerwie pojedynek z powodu niezdolności zawodnika do kontynuowania dalszej walki. W takim przypadku decyzja o technicznym nokaucie podejmowana jest w wyniku przekonania, że dalsza walka może zagrozić jego zdrowiu;
- wygrana przez poddanie przeciwnika - odklepanie lub słowne. Uwaga: każdy zawodnik może się poddać w dowolnym momencie walki. Przez podniesienie ręki, odklepując 2 razy lub więcej w matę, ciało własne lub przeciwnika, lub werbalnie – poprzez okrzyk;
- wygrana przez poddanie przez sekundanta lub trenera (poprzez rzucenie w sposób widoczny ręcznika na pole walki);
- wygrana przez poddanie techniczne - **sędzia ma prawo przerwać walkę**, jeśli widzi, że technika kończąca jest prawidłowa i istnieje ryzyko odniesienia kontuzji, przez zawodnika, który jest poddawany technice lub gdy zawodnik nie spełnia wymagań technicznych zawodów;
- dyskwalifikacja na podstawie &13;
- walkower (W.O.), gdy wyczytany zawodnik nie stawił się na matę w przeciągu 1 min;

& 13

Upomnienia i kary:

Za nieprzestrzeganie reguł walki zawodnik może otrzymać ostrzeżenie, minus dwa punkty i zostać zdyskwalifikowanym. Pierwsze wykroczenie zawodnika kończy się ostrzeżeniem, za kolejne zawodnik dostaje minus dwa punkty, trzecie z kolei wykroczenie powoduje dyskwalifikację zawodnika. Zawodnik zostaje ukarany w przypadku popełnienia przewinień grożących zdrowiu przeciwnika, względnie wpływających na przebieg i wynik walki. Dotyczy to szczególnie stosowania przez zawodnika akcji i technik niedozwolonych wymienionych w & 11, oprócz tego świadomego faulowania, niesportowego zachowania zawodnika lub sekundanta, wchodzenia trenera/sekundanta na matę, opuszczenia przez zawodnika maty.

Ostrzeżenie powinno być udzielone głośno i wyraźnie, żeby mogli je słyszeć i zrozumieć zarówno zawodnicy jak i trener/sekundant. Przed udzieleniem kary - „minus dwa punkty” sędzia ma obowiązek zatrzymać czas. Dyskwalifikacja zawodnika następuje po: wykorzystaniu limitu dwóch kar (tzn. trzecia kara jest dyskwalifikacją) **lub bez ostrzeżenia**, gdy zawodnik popełnił następujące przewinienie:

- wskutek niedozwolonej akcji spowodował kontuzję przeciwnika;
- wykonał technikę niedozwoloną zagrażającą zdrowiu przeciwnika;
- jeśli przeciwnik po akcji przeciwnika nie jest zdolny do podjęcia walki (sędzia konsultuje decyzję z lekarzem);
- jeśli sfaulowany zawodnik jest gotów walczyć, jednak sędzia stwierdzi, że kontynuowanie walki może zagrażać jego zdrowiu (sędzia konsultuje decyzję z lekarzem);
- zawodnik, którego lekarz nie dopuścił do kontynuacji walki nie uczestniczy w dalszych zawodach;
- jeśli zawodnik zaatakował po komendzie "Stop";
- szczególnie niesportowe zachowanie zawodnika lub sekundanta (np. lżenie, przepychanie, wulgarne słownictwo);
- gdy zawodnik wykazuje w walce brak umiejętności technicznych;

Sędzia maty decyduje o sposobie ukarania zawodnika, jeśli waga przewinienia jest wyższa może bezpośrednio ukarać zawodnika minus punktem lub dyskwalifikacją.

& 14

Sygnalizacja sędziowska dozwolona w czasie walki:

- ostrzeżenie: poprzez wskazanie palca wyciągniętą ręką nad głową;
- punkty ujemne: ruch dłonią po skosie w dół;
- dyskwalifikacja: skrzyżowanie dłoni przed zawodnikiem;
- sygnalizacja punktowa;

& 15

Kontuzje i protesty:

- w przypadku kontuzji walka powinna być wstrzymana na czas do 2 min niezbędny dla lekarza dla udzielenia pomocy. Podczas jednej rundy zawodnik może korzystać z pomocy lekarza tylko dwa razy a łączny czas udzielanej pomocy nie może przekroczyć czterech minut. Trzecia przerwa na udzielenie pomocy medycznej jest równoznaczna z dyskwalifikacją;
- po usłyszeniu opinii lekarza sędzia maty decyduje o karach i wznowieniu walki (uwaga: należy rozpatrzyć przyczynę zaistniałej sytuacji);
- jeśli lekarz nie pozwala walczyć zawodnikowi z powodu kontuzji, to wygrywa przeciwnik, o ile nie przekroczył przepisów, w przeciwnym wypadku wygrywa zawodnik kontuzjowany;
- w przypadku niezamierzonej kontuzji wygrana przysługuje zawodnikowi, który kontuzjował rywala, ale powoduje to jego wykluczenie z dalszych rozgrywek;
- **po zakończeniu walki można składać odwołania od jej wyniku do sędziego głównego;**
- **odwołanie składa kierownik ekipy, po stronie składającej odwołanie ciąży obowiązek dostarczenia czytelnego zapisu filmowego walki, który będzie podstawą do podjęcia decyzji. Jeśli sędzia główny uzna zapis za zbyt mało czytelny, odwołanie nie będzie rozpatrywane;**
- w przypadku odwołania od decyzji sędziego prowadzącego walkę sędzia główny może ją podtrzymać, lub zmienić jeżeli: zmiana wpływa bezpośrednio w widoczny sposób na wynik starcia (np. kwestia odjęcia punktu), automatycznej zmianie ulega werdykt, zmiana dotyczy dyskwalifikacji, lub decyzji, której wpływu na walkę nie da się przewidzieć (przerwanie akcji), walkę należy powtórzyć;

- w przypadku odwołania od werdyktu sędzieja główny może go podtrzymać, lub nakazać ponowną ocenę walki na podstawie zapisu filmowego sędziom punktowym;

& 16.

Sędziowie:

- Sędzia Główny, sprawuje całościowy nadzór nad zawodami, jest zwierzchnikiem wszystkich sędziów na danych zawodach.
- Walkę prowadzi sędzia maty.
- Sędzia maty kontroluje stan maty i zawodników. Czuwa nad ich bezpieczeństwem oraz pilnuje przestrzegania przepisów. Rozpoczyna, kończy i przerywa walkę. Udziela ostrzeżeń, przyznaje punkty ujemne oraz dyskwalifikuje zawodników i ocenia walkę po jej zakończeniu.
- Sędziowie wydają komendy w języku polskim lub angielskim.
- Sędzia Główny może delegować kierownika maty na którego sceduje część swoich obowiązków m.in.:
 - czuwanie nad bezpieczeństwem zawodników,
 - pilnowanie przestrzegania przepisów,
 - rozpoczynanie, kończenie i przerywanie walki,
 - udzielanie ostrzeżeń i dyskwalifikacji,
- Sędzia Główny może zmienić decyzję sędziego maty w przypadku, gdy pomyłka ma charakter :
 - nieprawidłowe sumowanie punktów w kartach,
 - jeśli nastąpił błąd sędziowski.

& 17.

System rozgrywek:

- walki rozgrywane są w systemie pucharowym (dotyczy sytuacji gdy jest powyżej trzech zawodników w kategorii) oraz w systemie „każdy z każdym” gdy w danej kategorii wagowej jest maksymalnie do trzech zawodników. Poza rankingiem dopuszczane są walki na zasadzie Extra Fight;
- w każdej kategorii wagowej do zdobycia są: jedno pierwsze, jedno drugie i jedno lub dwa równorzędne trzecie miejsca;

- każda kategoria jest uznawana za rozegraną, jeżeli stawi się do niej minimum dwóch zawodników (w takim przypadku walka odbywa się jako Extra Fight a wynik walki nie jest liczony do klasyfikacji ogólnej);
- zawodnik może wystartować tylko w jednej kategorii podczas jednego turnieju (nie dotyczy to dodatkowej walki w formule Extra Fight);
- prowadzona jest osobna klasyfikacja drużynowa i indywidualna na podstawie ilości zdobytych medali (złoty medal – 4 punkty, srebrny medal – 2 punkty, brązowy medal – 1 punkt). W klasyfikacji drużynowej liczone są punkty tylko z kategorii w których wystartowało minimum 3 zawodników. Rozstrzygnięcie sytuacji remisowych: jeżeli jest remis w punktacji drużynowej o zwycięstwie decyduje większa ilość złotych medali. Jeżeli ilość złotych medali jest taka sama, decyduje ilość srebrnych medali. Jeżeli ilość srebrnych medali jest taka sama, decyduje ilość brązowych medali. Jeżeli nadal jest remis, zwycięzca zostanie określony losowo (rzut monetą).
- punkty w klasyfikacji indywidualnej liczone są na podstawie stoczonych walk i zajętego miejsca. Dodatkowe walki w formule Extra Fight nie są wliczane do rankingu. Kategoria, w której był tylko jeden zawodnik nie wlicza się do rankingu. Po każdym turnieju, każdy z trenerów klubowych otrzyma aktualizację rankingu klubów i zawodników.

& 18.

Nagrody:

- za zdobycie I-III miejsca zawodnicy otrzymują medale i dyplomy;
- za zdobycie I-III miejsca klub otrzymuje puchar oraz dyplom;

Nagrody specjalne:

- za najszybsze poddanie przeciwnika w kategorii dziewczynek i osobno w kategorii chłopców (nagroda rzeczowa);
- za największą liczbę poddań w trakcie jednego turnieju (kategoria dziewczynek i chłopców);
- za największą ilość zdobytych punktów (w kategoriach bez technik kończących) w kategorii dziewczynek i osobno w kategorii chłopców (nagroda rzeczowa);
- wszyscy uczestnicy z poza strefy medalowej otrzymują dyplomy;

Postanowienia końcowe:

- **zawodnicy startują na odpowiedzialność klubów macierzystych i są zobowiązani do przyjazdu na zawody z własnym trenerem;**
- **w przypadku gdy zawodnik nie zmieści się w zadeklarowanym limicie wagowym, nie zostanie dopuszczony do walki – nastąpi dyskwalifikacja;**
- **w przypadku gdy zawodnik jest sam w kategorii, otrzyma medal i dyplom bez uzyskania punktów rankingowych;**
- **listy startowe otrzymują trenerzy klubowi na trzy dni przed turniejem do którego zostali zgłoszeni zawodnicy. Od momentu wysłania drabinek startowych każdy z trenerów ma 24 godziny na zgłoszenie swoich uwag. Po tym terminie jakiegokolwiek uwagi i ewentualne korekty nie będą przyjmowane;**
- **organizator nie ponosi odpowiedzialności z tytułu NW;**
- **każda wygrana walka ujęta zostanie w ogólnopolskim rankingu zawodników i zawodniczek Dziecięcej Ligi Grapplingowej Young Grapplers;**
- **punktacja drużynowa będzie ogłaszana na stronie fanpage Dziecięca Liga Grapplingowa Young Grapplers.**