

## **III БӨЛІМ. ОЙДЕНЕ КҮРЕСІ**

### **27. ДИСЦИПЛИНАНЫҢ ЖАЛПЫ ЕРЕЖЕЛЕРІ**

#### **27.1 Дисциплинаның сипаты**

27.1.1. Ойдене күресі — Ойдене спорт түрінің соққы техникасын қолданусыз, күрес техникалық әрекеттерін қолдануға негізделген дисциплинасы.

27.1.2. Жекпе-жек осы Ережелермен рұқсат етілген келесі әрекеттерді қолдана отырып өткізіледі:

- тейкдаундар;
- ұстап тұрулар;
- ауырту әдістері;
- тұншықтыру әдістері.

27.1.3. «Ойдене күресі» дисциплинасында соққы техникасына тыйым салынады.

#### **27.2 Рұқсат етілген техникалық әрекеттер**

27.2.1. «Ойдене күресі» дисциплинасында келесі техникалық әрекеттерге рұқсат етіледі:

- тейкдаундар;
- ұстап тұрулар;
- ауырту әдістері;
- тұншықтыру әдістері.

27.2.2. Тейкдаундарды, ұстап тұруларды, ауырту және тұншықтыру әдістерін анықтау мен орындау шарттары осы Ережелердің 20–22-бөлімдерінің ережелеріне сәйкес келеді.

#### **27.3 Тыйым салынған әрекеттер**

27.3.1. «Ойдене күресі» дисциплинасында кез келген соққылар жасауға тыйым салынады.

27.3.2. Өзге тыйым салынған әрекеттер, егер олар осы дисциплинаға қолданылатын болса, осы Ережелердің 26-бөлімімен айқындалады.

## **28. ЖЕКПЕ-ЖЕКТИҢ ҰЗАҚТЫҒЫ**

28.1. Жекпе-жектің ұзақтығы жас тобына байланысты белгіленеді:

- балалар — 1 минут 30 секунд;
- жасөспірімдер — 2 минут;
- юниорлар — 3 минут;
- ересектер — 3 минут;
- сениорлар — 2 минут.

28.2. Жекпе-жек таза уақытпен өткізіледі.

28.3. Уақытты тоқтату реферидің командасы бойынша жүзеге асырылады.

28.4. Егер негізгі уақыт аяқталғаннан кейін есеп тең болса, жеңімпазды анықтау тәртібі осы Ережелерге сәйкес қолданылады.

## **29. ЖЕКПЕ-ЖЕКТИ ЖҮРГІЗУ**

#### **29.1 Спортшылардың қалыптары**

29.1.1. «Ойдене күресі» дисциплинасындағы жекпе-жек келесі қалыптарда өтуі мүмкін:

- тұрыс;
- тіземен тұру қалпы;
- партер.

29.1.2. Жекпе-жек барысында қалыптар арасында ауысуға шектеусіз рұқсат етіледі.

## **29.2 Спортшылардың белсенділігі**

29.2.1. Жекпе-жек белсенді түрде жүргізілуі және нәтижелі техникалық әрекеттерді орындауға бағытталуы тиіс.

29.2.2. Жекпе-жекті енжар жүргізуге жол берілмейді.

29.2.3. Егер спортшы белсенді күрес жүргізуден жалтарса, рефери оған енжарлығы үшін ескерту жариялауға құқылы.

29.2.4. Қайталанған енжарлық үшін спортшыға қатаң ескерту жариялануы мүмкін.

## **29.3 Партердегі жекпе-жек**

29.3.1. Партер қалпындағы жекпе-жек спортшылардың белсенді әрекеттері болған жағдайда жалғасады.

29.3.2. Егер партер қалпындағы спортшылар ұстап тұру, ауырту немесе тұншықтыру әдісін жасауға бағытталған белсенді әрекеттер жасамаса, рефери жекпе-жекті тоқтатып, спортшыларды тұрысқа қайтаруға құқылы.

29.3.3. Егер 5 секунд ішінде белсенді әрекеттер болмаса, рефери жекпе-жекті тоқтатуға құқылы.

# **30. ӘРЕКЕТТЕРДІ БАҒАЛАУ**

## **30.1 Бағалаудың жалпы қағидалары**

30.1.1. Бағалауға тек анық орындалған және аяқталған техникалық әрекеттер жатады.

30.1.2. Бұлыңғыр немесе аяқталмаған әрекеттер бағаланбайды.

30.1.3. Әрбір нәтижелі әрекет жеке бағаланады.

## **30.2 Тейкдаун**

30.2.1. Тейкдаун — спортшының қарсыласын тұрыс қалпынан денесі жабынға тигенге дейін түсіретін техникалық әрекеті.

30.2.2. Тейкдаунды бағалау осы Ережелердің 20-бөліміне сәйкес жүргізіледі.

## **30.3 Ұстап тұру**

30.3.1. Қарсыласты 5 секунд бойы ұстап тұру 1 баллмен бағаланады.

30.3.2. Ұстап тұруды есептеу шарттары осы Ережелердің 21-бөліміне сәйкес келеді.

30.3.3. Күрестің бір эпизодында тек бір ұстап тұру ғана есептеледі.

# **31. АУЫРТУ ЖӘНЕ ТҰНШЫҚТЫРУ ӘДІСТЕРІ**

31.1. «Ойдене күресі» дисциплинасында ауырту және тұншықтыру әдістерін қолдануға рұқсат етіледі.

31.2. Ауырту және тұншықтыру әдістерін орындау шарттары осы Ережелердің 22-бөліміне сәйкес келеді.

31.3. Жекпе-жек келесі жағдайларда тоқтатылады:

— қарсыластың берілу белгісі болғанда;

— реферидің шешімі бойынша жарақат қаупі айқын болғанда.

# **32. ЖЕҢІСТІҢ НЕГІЗДЕРІ**

32.1. Жеңіс спортшыға келесі жағдайларда беріледі:

— ауырту немесе тұншықтыру әдісін орындағаны үшін;

— ұпай бойынша жеңіс;

- айқын басымдықпен жеңіс;
- қосымша уақыттағы жеңіс;
- қарсыласының жекпе-жекті жалғастыра алмауына байланысты жеңіс;
- қарсыласының келмеуіне байланысты жеңіс;
- қарсыласының дисквалификациясына байланысты жеңіс.

### **33. ҚОСЫМША УАҚЫТ**

33.1. Егер негізгі уақыт аяқталғаннан кейін жекпе-жек есебі тең болса, жеңімпаз ескертулер саны бойынша анықталады.

33.2. Жеңіс ескерту саны аз спортшыға беріледі.

33.3. Егер ескертулер саны бірдей болса немесе мүлде болмаса, қосымша уақыт тағайындалады.

33.4. Қосымша уақыттың ұзақтығы:

— балалар — 30 секунд

— жасөспірімдер — 30 секунд

— юниорлар — 1 минут

— ересектер — 1 минут

— сениорлар — 1 минут

33.5. Қосымша уақытта алғашқы нәтижелі әрекет жасаған спортшыға жеңіс беріледі.

33.6. Егер нәтижелі әрекеттер тіркелмесе, жеңімпаз бүйірлік төрешілердің шешімімен анықталады.