

## ЧАСТЬ II. СМЕШАННЫЙ ПОЕДИНОК ОЙДЕНЕ

### 14. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ ДИСЦИПЛИНЫ

#### 14.1 Характер поединка

14.1.1. Смешанный поединок Ойдене является дисциплиной вида спорта Ойдене, в которой допускается применение ударной и борцовской техники.

14.1.2. Поединок проводится с использованием разрешённых настоящими Правилами:

- ударов руками;
- ударов ногами;
- ударов коленями;
- ударов локтями;
- тейкдаунов;
- удержаний;
- болевых приёмов;
- удушающих приёмов.

14.1.3. Поединок может проходить в различных положениях спортсменов:

- стойка;
- положение на коленях;
- партер.

14.1.4. Правила применения технических действий и допустимого контакта зависят от положения спортсменов.

#### 14.2 Основные принципы поединка

14.2.1. Поединок ведётся непрерывно до окончания установленного времени либо до наступления основания для досрочного завершения поединка.

14.2.2. Спортсмены имеют право свободно переходить между положениями стойки, положения на коленях и партера.

14.2.3. Спортсмен вправе использовать любые технические действия, прямо разрешённые настоящими Правилами.

14.2.4. Технические действия оцениваются в соответствии с системой оценивания, установленной настоящими Правилами.

14.2.5. В одном эпизоде поединка может быть оценено несколько результативных действий.

#### 14.3 Общие требования безопасности

14.3.1. При выполнении технических действий спортсмены обязаны соблюдать требования безопасности и избегать действий, создающих угрозу травмирования соперника.

14.3.2. Запрещается выполнение технических действий, при которых соперник преднамеренно направляется на голову или шею.

14.3.3. Если падение соперника на голову или шею произошло в результате защитных действий соперника либо потери равновесия, нарушение не фиксируется.

### 15. ПОЛОЖЕНИЯ СПОРТСМЕНОВ

#### 15.1 Стойка

15.1.1. Стойкой считается положение спортсмена, при котором он опирается на ноги и его туловище не касается покрытия площадки.

15.1.2. Если оба спортсмена находятся в стойке, допускается применение ударов в полный контакт в соответствии с настоящими Правилами.

15.1.3. В стойке спортсмены имеют право применять:

- удары руками;
- удары ногами;
- удары коленями;
- удары локтями;
- тейкдауны.

## **15.2 Положение на коленях**

15.2.1. Положением на коленях считается положение спортсмена, при котором одно или оба колена касаются покрытия площадки, при этом туловище не касается покрытия.

15.2.2. Если оба спортсмена находятся на коленях, допускается применение ударов в полный контакт, за исключением ударов ногами.

15.2.3. В положении на коленях спортсмены имеют право применять:

- удары руками;
- удары локтями;
- удары коленями;
- болевые и удушающие приёмы.

15.2.4. Удары ногами в положении на коленях запрещены.

## **15.3 Партер**

15.3.1. Партером считается положение спортсмена, при котором его туловище или ягодицы касаются покрытия площадки.

15.3.2. В положении партера допускается применение ударов руками и локтями в соответствии с правилами применения контакта, установленными настоящими Правилами.

15.3.3. Удары ногами и коленями в положении партера запрещены.

15.3.4. В положении партера спортсмены имеют право применять:

- болевые приёмы;
- удушающие приёмы;
- удержания.

## **15.4 Неравное положение спортсменов**

15.4.1. Если спортсмены находятся в неравных положениях (стойка — колени, стойка — партер, колени — партер), допускается применение ударов только в лайт-контакт.

15.4.2. Полный контакт допускается только при равном положении спортсменов, когда оба спортсмена находятся на одном уровне и ни один из них не занимает доминирующую позицию сверху.

## **15.5 Удары из нижней позиции**

15.5.1. Если в положении партера один спортсмен находится сверху (сидя, верхом или сбоку) и наносит удары сверху вниз, такие удары допускаются только в лайт-контакт.

# **16. УДАРНАЯ ТЕХНИКА И ВИДЫ КОНТАКТА**

## **16.1 Виды контакта**

16.1.1. В смешанном поединке Ойдене допускаются два вида контакта:

- полный контакт (фул-контакт);
- ограниченный контакт (лайт-контакт).

16.1.2. Полный контакт — нанесение ударов с полной силой.

16.1.3. Лайт-контакт — нанесение ударов с ограниченной силой без стремления нанести травму сопернику.

16.1.4. Полный контакт допускается только при равном положении спортсменов:

— оба спортсмена находятся в стойке;

— оба спортсмена находятся на коленях;

— оба спортсмена находятся в положении партера на одном уровне.

Если в положении партера один спортсмен находится выше другого (например, сидя на ягодицах, а соперник лежит на спине), удары допускаются только в лайт-контакт.

## **16.2 Применение контакта**

16.2.1. При равном положении спортсменов допускается применение полного контакта.

16.2.2. Если спортсмены находятся на разных уровнях, спортсмен, находящийся выше, имеет право наносить удары только в лайт-контакт.

16.2.3. Спортсмен, находящийся ниже, имеет право наносить удары руками и локтями в полный контакт, если иное не предусмотрено настоящими Правилами.

## **16.3 Разрешённые зоны ударов**

16.3.1. Удары разрешается наносить в следующие зоны:

– голова;

– корпус;

– бедро;

– голень (в случаях, предусмотренных настоящими Правилами).

16.3.2. Удары ногами по голени и ступне допускаются только в случаях, когда соперник находится в положении партера и лежит на спине, в соответствии с пунктом 15.5 настоящих Правил.

16.3.3. Удары по коленному суставу запрещены.

## **16.4 Общие ограничения**

16.4.1. Удары ногами допускаются только по сопернику, находящемуся в стойке, за исключением случаев, прямо предусмотренных настоящими Правилами.

16.4.2. Удары ногами по сопернику, находящемуся на коленях, запрещены, в том числе в лайт-контакт.

16.4.3. В положении партера удары ногами запрещены, за исключением случаев, прямо предусмотренных настоящими Правилами.

## **16.5 Стоящий спортсмен против спортсмена в партере**

16.5.1. Если один спортсмен находится в положении партера, а второй находится в стойке, применяются специальные правила применения ударов.

### ***Действия стоящего спортсмена***

16.5.2. Стоящий спортсмен имеет право наносить удары ногами по выставленным ногам соперника, находящегося в положении партера и лежащего на спине:

— по голени;

— по ступне.

16.5.3. Такие удары допускаются только в лайт-контакт.

16.5.4. Удары ногами по бедру и коленному суставу спортсмена, находящегося в партере, запрещены.

### ***Действия спортсмена в партере***

16.5.5. Спортсмен, находящийся в положении партера, имеет право наносить удары руками и ногами в полный контакт по сопернику, находящемуся в стойке.

16.5.6. Такие удары могут наноситься:

- по голове;
- по корпусу;
- по бедру;
- по голени.

16.5.7. Если спортсмен, находящийся в стойке, опускается на колени, удары ногами по нему не допускаются.

16.5.8. Если удар был нанесён в момент активного сближения соперника и совпал с моментом касания им покрытия коленом, нарушение не фиксируется.

## **16.6 Удары в положении партера**

16.6.1. Если оба спортсмена находятся в положении партера, допускается применение ударов руками и локтями.

16.6.2. Спортсмен, находящийся сверху, имеет право наносить удары руками и локтями только в лайт-контакт.

16.6.3. Спортсмен, находящийся снизу, имеет право наносить удары руками и локтями в полный контакт.

16.6.4. Удары ногами в положении партера запрещены.

16.6.5. Если один спортсмен лежит на спине, а второй находится в положении сидя на ягодицах, удары руками и локтями допускаются только в лайт-контакт.

## **17. ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПОЕДИНКА**

### **17.1 Основное время поединка**

17.1.1 Продолжительность поединка устанавливается в зависимости от возрастной группы:

- дети — 1 минута 30 секунд;
- юноши — 2 минуты;
- юниоры — 3 минуты;
- взрослые — 3 минуты;
- сениоры – 2 минуты.

17.1.2 Поединок проводится с использованием чистого времени.

17.1.3 Остановка времени производится по команде рефери.

### **17.2 Окончание времени поединка**

17.2.1 Сигнал об окончании времени подаётся звуковым сигналом.

17.2.2 Техническое действие, начатое до команды рефери «Стоп» либо до сигнала окончания времени, подлежит оценке.

17.2.3 Если спортсмен начал выполнение технического действия до сигнала и завершил его после сигнала, действие засчитывается.

### **17.3 Дополнительное время**

17.3.1 Если по окончании основного времени счёт поединка равный, победитель определяется по наличию дисциплинарных взысканий.

17.3.2 Победа присуждается спортсмену, имеющему меньшее количество предупреждений.

17.3.3 Если количество предупреждений одинаковое или отсутствует, назначается дополнительное время.

### **17.4 Продолжительность дополнительного времени**

17.4.1 Продолжительность дополнительного времени устанавливается в зависимости от возрастной группы:

- дети — 30 секунд;
- юноши — 30 секунд;
- юниоры — 1 минута;
- взрослые — 1 минута;
- сениоры – 1 мин.

17.4.2 Дополнительное время проводится до первого результативного действия либо до истечения установленного времени.

17.4.3 Если в дополнительное время результативных действий не зафиксировано, победитель определяется решением боковых судей.

## **18. ВЕДЕНИЕ ПОЕДИНКА**

### **18.1 Активность спортсменов**

18.1.1. Поединок проводится при условии активных действий спортсменов, направленных на проведение результативных технических действий.

18.1.2. Спортсмены обязаны стремиться к проведению атакующих действий, направленных на получение оценки или досрочное завершение поединка.

18.1.3. Пассивное ведение поединка не допускается.

18.1.4. Рефери контролирует активность спортсменов и принимает решение о продолжении либо остановке поединка.

18.1.5. Если один спортсмен ведет поединок активно и систематически атакует, в соперник длительное время ограничивается только оборонительными действиями, рефери вправе сделать замечание пассивного спортсмена и потребовать активных действий.

### **18.2 Ведение поединка в партере**

18.2.1. Поединок в положении партера продолжается при наличии активных действий спортсменов, направленных на проведение результативного технического действия.

18.2.2. Если действия спортсменов в положении партера являются пассивными или не направлены на достижение результата, рефери имеет право остановить поединок и вернуть спортсменов в стойку.

18.2.3. Если в положении партера отсутствуют активные действия, направленные на проведение удержания, болевого или удушающего приема, либо нанесение результативного удара, в течение 5 секунд, рефери останавливает поединок и возвращает спортсменов в стойку.

18.2.4. Если рефери видит, что спортсмен выполняет техническое действие, направленное на проведение удержания, болевого или удушающего приёма, поединок может быть продолжен.

### **18.3 Остановка поединка**

18.3.1. Рефери имеет право остановить поединок для:

- объявления предупреждения или другого дисциплинарного взыскания;
- фиксации результативного технического действия;
- обеспечения безопасности спортсменов;
- возвращения спортсменов в стойку.

18.3.2. После остановки поединка рефери возобновляет его по команде «Бой».

18.3.3. Если один из спортсменов выходит за пределы рабочей зоны покрытия без давления соперника, рефери останавливает поединок и объявляет нарушение этому спортсмену.

18.3.4. Если выход за пределы покрытия произошёл вследствие активного действия соперника (атака, тейкдаун, давление), нарушение не фиксируется.

## 19. ТЕХНИЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ И ИХ ОЦЕНИВАНИЕ

### 19.1 Общие принципы оценивания

19.1.1. Оцениванию подлежат только чёткие, контролируемые и завершённые технические действия.

19.1.2. Смазанные, частично выполненные либо не доведённые до контроля действия не оцениваются.

19.1.3. Каждое результативное действие оценивается отдельно.

19.1.4. В одном эпизоде поединка может быть оценено несколько результативных действий, выполненных последовательно.

19.1.5. Если техническое действие начато до сигнала окончания времени поединка и завершено после сигнала, оно подлежит оценке.

### 19.2 Оценивание ударов

#### *1 балл присуждается за:*

19.2.1. Точный и сильный удар рукой в голову соперника, находящегося в стойке;

19.2.2. Условный (лайт-контакт) удар в голову соперника в положении партера из разрешённого положения.

19.2.3. Условный (лайт-контакт) удар стоящего спортсмена по сопернику, находящемуся на коленях.

19.2.4. Условный (лайт-контакт) удар спортсмена на коленях по сопернику, находящемуся в положении партера.

19.2.5. Условный (лайт-контакт) удар спортсмена, находящегося в положении сидя на ягодицах, по сопернику, находящемуся в партере.

#### *2 балла присуждаются за:*

19.2.6. Удар рукой в голову, в результате которого соперник теряет равновесие либо касается покрытия любой частью тела, кроме стоп.

19.2.7. Чёткий удар ногой в голову соперника.

#### *3 балла присуждаются за:*

19.2.8. Удар ногой в голову, в результате которого соперник теряет равновесие либо касается покрытия любой частью тела, кроме стоп.

### 19.3 Оценивание тейкдауна

#### *1 балл присуждается за:*

19.3.1. Мягкий тейкдаун, в результате которого соперник переведён в положение лёжа без выраженного удара о покрытие.

#### *2 балла присуждаются за:*

19.3.2. Тейкдаун, при котором соперник ударяется туловищем о покрытие.

#### *3 балла присуждаются за:*

19.3.3. Эффектный амплитудный тейкдаун с выраженным ударом соперника туловищем о покрытие.

### 19.4 Оценивание удержания

19.4.1. Удержание соперника в течение 5 секунд оценивается 1 баллом.

19.4.2. Удержание оценивается один раз за эпизод партера.

19.4.3. Повторное удержание может быть оценено только после начала нового эпизода поединка.

## **19.5 Нокдаун**

19.5.1. Нокдаун — состояние спортсмена, при котором после пропущенного удара он утрачивает устойчивость или способность защищаться и нуждается во времени для восстановления до 3 секунд.

19.5.2. Нокдаун оценивается 6 баллами.

19.5.3. Решение о фиксации нокдауна принимает рефери.

19.5.4. После объявления нокдауна рефери сообщает о начислении баллов, а боковые судьи фиксируют оценку в судейских бланках.

19.5.5. Если падение спортсмена произошло вследствие потери равновесия без явного воздействия удара соперника, нокдаун не фиксируется.

## **20. ТЕЙКДАУН**

### **20.1 Определение тейкдауна**

20.1.1. Тейкдаун — это техническое действие, в результате которого спортсмен переводит соперника из положения стойки до касания покрытия туловищем.

20.1.2. Касанием туловища считается касание покрытия:

- спиной;
- животом;
- боком.

### **20.2 Доведение тейкдауна**

20.2.1. Если соперник упал на ягодицы или колени, атакующий спортсмен обязан продолжить действие и довести соперника до касания покрытия туловищем.

20.2.2. Если в течение 3 секунд соперник не доведён до касания покрытия туловищем, тейкдаун не засчитывается.

### **20.3 Условия засчитывания тейкдауна**

20.3.1. Тейкдаун оценивается, если после падения соперника туловищем на покрытие атакующий спортсмен:

- остаётся на ногах;
- либо занимает доминирующее положение сверху;
- либо выполняет контролируемый тейкдаун, при котором соперник первым касается покрытия туловищем.

20.3.2. Тейкдаун может быть засчитан, даже если атакующий спортсмен после выполнения действия оказался в положении партере, если соперник первым коснулся покрытия туловищем в результате контролируемого броска.

### **20.4 Контр-тейкдаун**

20.4.1. Контр-тейкдаун — это техническое действие, при котором спортсмен в момент выполнения тейкдауна соперником проводит встречное действие, в результате которого соперник первым касается покрытия туловищем.

20.4.2. Контр-тейкдаун оценивается как тейкдаун.

20.4.3. Контр-тейкдаун может быть засчитан, если в процессе выполнения тейкдауна атакующий спортсмен теряет равновесие, а соперник надавливает его и доводит до касания покрытия туловищем.

### **20.5 Ситуации, когда тейкдаун не засчитывается**

20.5.1. Тейкдаун не засчитывается, если спортсмен упал без воздействия соперника.

20.5.2. Тейкдаун не засчитывается, если после выполнения действия атакующий спортсмен сам падает, не выполнив контроль соперника.

20.5.3. Тейкдаун не засчитывается, если после падения соперника туловищем на покрытие соперник немедленно проводит контратаку, в результате которой атакующий спортсмен утрачивает контроль.

## **20.6 Ограничения безопасности**

20.6.1. Запрещается выполнять тейкдауны, при которых соперник преднамеренно направляется на голову или шею.

20.6.2. Если падение соперника на голову или шею произошло вследствие его защитных действий либо потери равновесия, нарушение не фиксируется.

## **21. УДЕРЖАНИЕ**

### **21.1 Определение удержания**

21.1.1. Удержание — это контролируемое положение, при котором соперник касается покрытия туловищем и находится под доминирующим контролем атакующего спортсмена.

### **21.2 Условия засчитывания удержания**

21.2.1. Удержание засчитывается, если:

- атакующий спортсмен контролирует корпус соперника;
- соперник касается покрытия туловищем;
- положение удержания сохраняется непрерывно не менее 5 секунд.

21.2.2. Захват атакующего спортсмена ногами или руками без утраты им доминирующего контроля не отменяет удержание.

### **21.3 Оценивание удержания**

21.3.1. Удержание оценивается в соответствии с разделом 18 настоящих Правил.

21.3.2. В одном эпизоде борьбы засчитывается только одно удержание.

21.3.3. Повторное удержание может быть оценено только после начала нового эпизода поединка.

### **21.4 Прекращение удержания**

21.4.1. Удержание прекращается, если:

- соперник выходит из-под контроля;
- спортсмены изменили положение и контроль утрачен;
- поединок остановлен рефери.

## **22. БОЛЕВЫЕ И УДУШАЮЩИЕ ПРИЁМЫ**

### **22.1 Общие положения**

22.1.1. В поединках по Ойдене допускается применение болевых и удушающих приёмов в соответствии с настоящими Правилами.

22.1.2. Болевые и удушающие приёмы могут начинаться в стойке, но их завершение допускается только в положении партера.

### **22.2 Победа приёмом**

22.2.1. Победа присуждается спортсмену в случае:

- сигнала о сдаче соперника;
- явной фиксации болевого или удушающего приёма, при которой дальнейшее продолжение поединка создаёт угрозу травмы.

### **22.3 Особенности для возрастных групп**

22.3.1. Для возрастной группы 11–12 лет поединок немедленно останавливается при фиксации болевого или удушающего приёма без ожидания сигнала о сдаче.

22.3.2. Для возрастных групп 13 лет и старше поединок останавливается:

- при сигнале о сдаче соперника;
- при явной угрозе травмы по решению рефери.

### **22.4 Сигнал о сдаче**

22.4.1. Сигналом о сдаче считается:

- похлопывание рукой или ногой по сопернику или покрытию;
- устное заявление о сдаче.

22.4.2. После сигнала о сдаче рефери немедленно останавливает поединок.

## **23. НОКДАУН**

### **23.1 Определение нокдауна**

23.1.1. Нокдаун — это состояние спортсмена, при котором после пропущенного удара он утрачивает устойчивость или способность защищаться и нуждается во времени для восстановления.

23.1.2. Нокдаун фиксируется, если спортсмен после пропущенного удара:

- теряет равновесие и касается покрытия;
- не способен немедленно продолжать поединок;
- нуждается во времени для восстановления до 3 секунд.

### **23.2 Действия рефери при нокдауне**

23.2.1. Решение о фиксации нокдауна принимает рефери.

23.2.2. При нокдауне рефери немедленно останавливает поединок.

23.2.3. Рефери оценивает состояние спортсмена и принимает решение о возможности продолжения поединка.

### **23.3 Оценивание нокдауна**

23.3.1. Нокдаун оценивается 6 баллами.

23.3.2. После объявления нокдауна рефери сообщает о начислении баллов, а боковые судьи фиксируют оценку в судейских бланках.

## **24. ОСНОВАНИЯ ПОБЕДЫ**

### **24.1 Победа болевым или удушающим приёмом**

24.1.1. Победа присуждается спортсмену при выполнении болевого или удушающего приёма в случаях, предусмотренных разделом 22 настоящих Правил.

24.1.2. Для возрастной группы 11–12 лет применяются специальные правила остановки поединка, установленные разделом 22 настоящих Правил.

### **24.2 Победа нокаутом**

24.2.1. Победа нокаутом присуждается, если спортсмен в результате пропущенного удара не способен продолжать поединок.

24.2.2. Решение о нокауте принимает рефери.

### **24.3 Победа ввиду явного преимущества**

24.3.1. Победа ввиду явного преимущества может быть присуждена в следующих случаях:

- при разнице в счёте 8 баллов и более;
- при одностороннем доминировании, когда один из спортсменов полностью контролирует поединок, а соперник не способен к активному сопротивлению.

24.3.2. Решение о досрочном прекращении поединка принимает рефери.

#### **24.4 Победа по очкам**

24.4.1. Победа по очкам присуждается спортсмену, набравшему большее количество баллов по окончании времени поединка.

24.4.2. При равенстве очков победа присуждается спортсмену, имеющему меньшее количество предупреждений.

#### **24.5 Победа в дополнительное время**

24.5.1. Если по окончании основного времени счёт поединка и количество предупреждений равны, назначается дополнительное время.

24.5.2. В дополнительное время победа присуждается спортсмену, выполнившему первое результативное действие.

24.5.3. Если в течение дополнительного времени результативных действий не зафиксировано, победитель определяется решением боковых судей.

#### **24.6 Победа ввиду невозможности продолжать поединок**

24.6.1. Победа присуждается спортсмену, если соперник не может продолжать поединок вследствие травмы либо по медицинским показаниям.

#### **24.7 Победа ввиду неявки соперника**

24.7.1. Победа ввиду неявки присуждается спортсмену, если соперник не вышел на поединок в установленное время.

#### **24.8 Победа ввиду дисквалификации**

24.8.1. Победа присуждается спортсмену в случае дисквалификации соперника за нарушение настоящих Правил.

## **25. ЗАЩИТНАЯ ОСТАНОВКА И ОПАСНАЯ ПОЗИЦИЯ**

### **25.1 Опасная позиция**

25.1.1. Опасной позицией считается положение спортсменов, при котором создаётся неестественная либо чрезмерная нагрузка на шею, позвоночник или суставы и существует реальная вероятность получения травмы.

25.1.2. К опасным позициям относятся, в том числе:

- падение спортсмена на голову или шею;
- чрезмерное перегибание позвоночника соперника;
- силовое оттягивание головы соперника назад;
- давление всем весом тела на шею соперника;
- удержание соперника вниз головой;
- положение, при котором рука спортсмена оказалась вывернутой или зафиксированной в неестественном положении и существует риск травмы;
- иные положения, создающие угрозу травмы.

### **25.2 Защитная остановка**

25.2.1. При возникновении опасной позиции рефери обязан немедленно остановить поединок.

25.2.2. После остановки поединка рефери обязан устранить опасное положение и обеспечить безопасность спортсменов.

### **25.3 Возобновление поединка**

25.3.1. Если опасная позиция возникла без нарушения правил, поединок возобновляется:

- из безопасной позиции, максимально приближённой к моменту остановки;
- либо из нейтральной стойки в центре покрытия.

25.3.2. Если опасная позиция возникла вследствие запрещённого действия, рефери объявляет нарушение и применяет дисциплинарную санкцию в соответствии с настоящими Правилами.

## **26. ЗАПРЕЩЁННЫЕ ДЕЙСТВИЯ**

### **26.1 Запрещённые удары**

26.1.1. Запрещается нанесение ударов в следующие зоны:

- в пах;
- в позвоночник;
- в затылок;
- в верхнюю часть головы;
- в горло;
- в коленный сустав.

26.1.2. Удары в указанные зоны независимо от силы считаются нарушением настоящих Правил.

26.1.3. Нанесение удара либо выполнение технического действия после команды рефери «Стоп» запрещается.

26.1.4. Если удар был нанесён после команды «Стоп», рефери обязан остановить поединок и применить дисциплинарную санкцию.

### **26.2 Запрещённые технические действия**

26.2.1. Запрещается выполнение следующих технических действий:

- удушающий приём с использованием пояса путём оборачивания его вокруг шеи соперника;
- болевые воздействия на позвоночник;
- резкое скручивание головы или шеи соперника;
- давление всем весом тела на шею соперника;
- выполнение тейкдауна с умышленным направлением соперника на голову или шею;
- выполнение броска с подъёмом соперника с целью ударить его о покрытие;
- болевые воздействия на пальцы рук;
- удержание соперника вниз головой;
- умышленное стягивание или снятие куртки соперника во время поединка.

### **26.3 Опасные действия**

26.3.1. К запрещённым действиям относятся также любые действия, не предусмотренные настоящими Правилами и создающие явную угрозу травмирования соперника.

26.3.2. При выявлении подобных действий рефери обязан немедленно остановить поединок и применить дисциплинарную меру в соответствии с настоящими Правилами.

### **26.4. Симуляция**

26.4.1. Умышленное изображение получения запрещённого удара либо преувеличение последствий контакта с целью остановки поединка считается симуляцией.

26.4.2. При выявлении симуляции рефери вправе объявить спортсмену предупреждение.