

# Strandbirkózás versenyszabályzat

## Menetidő és általános szabály:

Egy mérkőzés 1 x 3 percig tart minden korosztályban, hosszabbítás nincs.

A strandbirkózásban csak álló küzdelem van, amint a versenyzők a földre érkeztek, azonnal megszakad a küzdelem és a bíró értékeli az akciót. A lábhasználat engedélyezett.

A férfi versenyzők csupasz felsőtesttel, rövid- vagy fürdőnadrágban, lábbeli nélkül lépnek a küzdőtérre. A női versenyzők egy-vagy kétrészes fürdőruhában, szintén lábbeli nélkül küzdenek meg egymással. Az elsőként szólított versenyzőnek piros színű megkülönböztető szalagot kell viselnie valamelyik végtagján.

## Kezdő pozíció:

A versenyzőknek álló testhelyzetben, egymással szemben a kör közepén kell várniuk a mérkőzés kezdetét.

## Akcióért járó pontok:

### 1 pontot kap:

- az a versenyző, akinek az ellenfele a kezén kívül bármelyik testrészével megérinti a földet
- az a versenyző, akinek az ellenfele bármelyik testrészével megérinti a küzdőfelületen kívüli területet
- az a versenyző, akinek az ellenfele intést kapott szabálytalanságért.

Megjegyzés: a támadó versenyző (csak a támadó) akció végrehajtása közben leteheti egy térdét a földre, ha az akció következtében az ellenfele a földre került. Amennyiben az akció sikertelen, és a védekező versenyző a mozgásában megállítja, valamint uralja ellenfelét, miközben annak térde, vagy feje érinti a talajt (de az övé nem), ebben az esetben a védekező versenyzőt illeti az 1 pont.

### 3 pontot kap:

- az a versenyző, aki ellenfelének háta érinti a földet levitel, vagy dobás következtében.

## Sérülés és vérzési idő:

A vezetőbírónak meg kell állítania a küzdelmet és kérnie kell a sérülési idő elindítását, ha valamely versenyző sérülést szenvedett (szembe került homok, összefejelés, stb.). A sérülési idő max. 2 perc. Ha a versenyző ez idő letelte előtt nem képes a küzdelem folytatására, elveszíti a küzdelmet.

## A mérkőzés megszakítása:

Ha bármilyen okból kifolyólag a vezetőbírónak meg kell állítani a küzdelmet (bírói konzultáció, stb.), a két versenyzőnek a küzdőfelület közepén kell várakozni szemben a bírói asztallal anélkül, hogy egymással beszélgetnének, vagy folyadékot fogyasztanának, egészen addig, ameddig a vezetőbíró nem rendeli el a mérkőzés folytatását.

### **A mérkőzés vége:**

Az a versenyző nyeri a küzdelmet, aki először éri el a 3 pontot. Ha a menetidő lejártakor döntetlen az állás, a következő kritériumok szerint kerül megállapításra a mérkőzés győztese:

1. aki utoljára szerzett pontot;
2. aki könnyebb testsúllyal mérlegelt a hivatalos mérlegelésen (0:0-nál);
3. aki kisebb számot húzott a sorsoláson/előrébb rangsorolt versenyző (amennyiben 0:0 az állás és azonos testsúllyal mérlegeltek).

### **A győzelem fajtái (pozitív pontok):**

- VFA – Győzelem 3 pontos akcióval, ellefele pont nélkül
  - o 4 pont a győztesnek – 0 pont a vesztesnek
- VFA1 – Győzelem 3 pontos akcióval, ellenfele szerzett ponttal
  - o 4 pont a győztesnek – 1 pont a vesztesnek
- VSU – Győzelem 3 ponttal, de 3 pontos akció nélkül, ellenfele pont nélkül
  - o 2 pont a győztesnek – 0 pont a vesztesnek
- VSU1 - Győzelem 3 ponttal, de 3 pontos akció nélkül, ellenfele szerzett ponttal
  - o 2 pont a győztesnek – 1 pont a vesztesnek
- VPO – Győzelem kevesebb mint 3 ponttal
  - o 1 pont a győztesnek - 0 pont a vesztesnek
- VFO – Győzelem küzdelem nélkül, ellenfél távolmaradása esetén
  - o 2 pont a győztesnek – 0 pont a vesztesnek
- DSQ – Győzelem kizárással
  - o 4 pont a győztesnek – 0 pont a vesztesnek
- 2 DSG – Kettős kizárással
  - o 0 pont mind két versenyzőnek
- VIN – Győzelem sérüléssel
  - o 1 pont a győztesnek – 0 pont a vesztesnek
- VCA – Győzelem 3 intéssel
  - o pont a győztesnek – 0 pont a vesztesnek

### **Tilalmak:**

Tilos bármilyen testékszer viselése!

Tiltott a test, csúszós anyaggal való bekenése!

Tilos az ütés, rúgás, csípés, karmolás, harapás, hajhúzás!

Budapest, 2020. 07. 09

MBSZ Bíró Bizottság