

REGULAMIN

PRZEPISY ROZGRYWANIA KONKURENCJI KUMITE STYLU KLASYCZNEGO wg FORMUŁY „JIYU-IPPON-KUMITE” NA MIĘDZYWOJEWÓDZKICH MISTRZOSTWACH MŁODZIKÓW

ART. 1. NAZWA KONKURENCJI i ZAMOCOWANIE W REGULAMINACH

1. NAZWA

Konkurencja, której dotyczy niniejszy regulamin nazywa się:
JIYU-IPPON-KUMITE STYL KLASYCZNY.

2. REGULAMINY

Rozgrywki toczone są w oparciu o „Przepisy Współzawodnictwa Sportowego World Traditional Fudokan Shotokan Karate-Do Federation, edycja 2006” z uwzględnieniem zmian wprowadzonych niniejszym regulaminem.

ART. 2 CEL WPROWADZENIA

Wprowadza się niniejszą konkurencję do współzawodnictwa sportowego dla umożliwienia szerszej edukacji zawodników. Niniejszy regulamin daje szansę łatwiejszego opanowania wolnej walki (Shobu-Ippon Kumite) w przyszłości. Jest to forma przeznaczona dla tych, którzy dopiero zaczynają swoją karierę w konkurencji kumite, lub są z młodszych grup wiekowych (np. młodzik 11-13 lat).

ART. 3 KONKURENCJA

1. KONKURENCJA

Rywalizacja w tej konkurencji jest ograniczona do atakowania określonymi technikami ataku oraz do odpowiadania obroną o określonym charakterze.

Zakres technik jest szczegółowo określony dla Międzywojewódzkich Mistrzostw Młodzików. Na zawodach innej rangi może być dowolnie modyfikowany lecz musi być to ogłoszone w regulaminie szczegółowym danych zawodów.

2. KONSTRUKCJA KONKURENCJI

a) Zawodnicy wykonują naprzemiennie ataki podane w tabeli.

TORI	UKE
KIZAMI TSUKI JODAN	TYLKO UKE-WAZA
GYAKU TSUKI CHUDAN	DOWOLNE BLOKI,
MAE GERI CHUDAN	KONTRATAKI TYLKO GYAKU TSUKI
MAWASHI GERI JODAN	CHUDAN

b) Strona atakująca (TORI)

- w trakcie walki zawodnik może przyjąć dowolną pozycję jednak **wszystkie ataki muszą być wykonane z pozycji hidari-zenkutsu-dachi**
- po wykonaniu ataku zawodnik powinien przyjąć pozycję hidari lub migi kamae-te
- **zabronione jest stosowanie bloku na kontratak** strony broniącej (UKE) – zawodnik zostanie ukarany punktami dla przeciwnika

c) Strona broniąca (UKE)

- zawodnik musi wykonać dowolne **uke-waza** w odpowiedzi na atak TORI
- zabronione jest wykonywanie uniku/zejścia bez wykonania bloku w odpowiedzi na atak TORI, zawodnik otrzyma karę „Mu-shi”
- po wykonaniu bloku zawodnik powinien wykonać kontratak
- dozwolony jest tylko kontratak **Gyaku-tsuki Chudan**
- w trakcie walki zarówno w czasie wykonywania bloku, jak i kontrataku zawodnik może przyjąć dowolną pozycję (hidari- lub migi-zenkutsu-dachi)

ART. 4. SĘDZIOWANIE I SPOSÓB PRZEPROWADZENIA KONKURENCJI

1. SĘDZIOWANIE

Sędziowie oceniają zdobycie punktu technicznego wg zasad dla konkurencji kumite klasycznego „Shobu ippon”.

Przed każdą akcją sędzia wskazuje stronę atakującą (TORI) i broniącą (UKE) oraz zapowiada atak, który ma być wykonany przez Tori (ataki wykonywane są naprzemiennie przez Aka i Shiro). Następnie Shu-shin wydaje komendę „tsuzukete-hajime” i następuje przejście zawodników do określonych pozycji oraz rozpoczęcie akcji. Po każdej akcji ataku i obrony sędzia przerywa i nakazuje zawodnikom powrót do miejsca startu – „moto-no-ichi”.

Zespół sędziów ocenia każdą akcję osobno. Po dokonaniu oceny poszczególnej akcji, sędzia prowadzący „Shu-shin” wznowia pojedynek. Wznowienie walki następuje z miejsca startu zawodników (pozycją wyjściową zawodników jest yoi-dachi).

2. KARY

Zawodnik Tori ma 10 sekund na wykonanie ataku. Jeżeli czas zostanie przekroczony, zawodnik otrzyma ostrzeżenie ustne, za kolejne odpowiednio: keikoku, chui i hansoku.

W przypadku gdy Uke w odpowiedzi na atak TORI, nie wykona bloku zawodnik otrzyma karę „**Mu-shi**”. Za pierwsze przewinienie tego typu sędziowie przyznają ostrzeżenie ustne, za kolejne odpowiednio: keikoku, chui i hansoku.

W przypadku gdy Tori wykonuje blok na kontratak strony broniącej – zawodnik otrzyma karę „**Chui-mushi**”. Za pierwsze przewinienie tego typu sędziowie przyznają ostrzeżenie ustne, za kolejne odpowiednio: keikoku, chui i hansoku.

W przypadku gdy Tori wykonuje inny atak niż zapowiedziany przez sędziego prowadzącego – zawodnik otrzyma karę „**Chui-mushi**”. Za pierwsze przewinienie tego typu sędziowie przyznają ostrzeżenie ustne, za kolejne odpowiednio: keikoku, chui i hansoku.

W przypadku gdy Uke wykonuje inny kontratak niż Gyaku-tsuki Chudan – zawodnik otrzyma karę „**Chui-mushi**”. Za pierwsze przewinienie tego typu sędziowie przyznają ostrzeżenie ustne, za kolejne odpowiednio: keikoku, chui i hansoku.

3. PUNKTY TECHNICZNE

Otrzymanie dwóch „Waza-ari” nie przerywa walki i nie ogłasza się komunikatu „Awasete-ippon”. Otrzymanie „Ippon” nie kończy walki - pojedynek trwa do wyczerpania zaplanowanego programu ataków każdego z dwóch zawodników.

ART. 5. OGŁOSZENIE ZWYCIĘZCY

Zwycięzcą zostaje ogłoszony zawodnik z większą ilością punktów.

W przypadku remisu Shu-shin ogłasza dogrywkę (Kettei-sen). Zawodnicy wybierają dowolną technikę ataku z podanych w tabeli. Możliwe są trzy rundy dogrywki. W każdej rundzie ataki wykonywane są naprzemiennie (najpierw zaczyna aka, następnie shiro). Dogrywka kończy się w momencie zdobycia przez któregośkolwiek z zawodników pierwszego punktu technicznego (Waza-ari lub Ippon).

Gdy nie ma punktu technicznego po każdej rundzie dogrywki zliczane są „małe” punkty (punkty za kary). Zawodnik z większą ilością punktów zostaje zwycięzcą.

W przypadku braku rozstrzygnięcia po trzeciej rundzie dogrywki sędziowie ogłaszają werdykt poprzez głosowanie.

ART. 6. ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI

Dopuszcza się zmniejszenie liczby sędziów narożnych (Fuku-shin) do dwóch osób.

ART. 7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Ostateczna interpretacja niniejszego Regulaminu przysługuje PZKF.