ASHIHARA KARATE
Zasady Kumite Semi Contact
dla zawodników do lat 18

芦原會館

1. PUNKTACJA

YUKO	WAZA ARI	IPPON
1 punkt	2 punkty	4 punkty

1 YUKO = 1 punkt
2 x YUKO = 2 punkty = WAZA ARI
1 WAZA ARI = 2 punkty
2 x WAZA ARI = 4 punkty = IPPON

IPPON:

- Za prawidłowe wykonanie techniki na strefę chudan lub gedan, po której przeciwnik nie jest zdolny do podjęcia walki po upływie 3 sekund.
- Poddanie walki przez przeciwnika
- jako suma dwóch WAZA ARI, lub suma czterech YUKO
- IPPON natychmiast kończy walkę

WAZA ARI:

- Zawodnik zdobywa za technikę dozwoloną, która spowodowała widoczne wrażenie na przeciwniku, jego chwilową niezdolność do walki, nie dłuższą nic 3 sekundy.
- za wykonanie dozwolonej techniki, w kontrolowanym kontakcie na głowę (kask), z brakiem skutecznej obrony przez przeciwnika,
- za wykonanie dozwolonej techniki lub kilku technik, w kontakcie na tułów lub nogi, bez obrony przeciwnika, które spowodowały efekt przewagi (np. wielokrotne wychodzenie poza matę, nie podejmowanie wymiany ciosów w walce itp.)
- za obalenie (rzut/podcięcie) przez dozwoloną technikę i wykończoną bezkontaktowym seiken chudan tsuki (zaznaczenie) dokładnie w kierunku leżącego przeciwnika, nie dalej niż 10 cm od frontalnej części CHUDAN (hogo) przeciwnika. Technika obalająca przeciwnika musi być wykonana w sposób kontrolowany (bez utraty balansu przez atakującego)
- jako suma dwóch YUKO.

Jeśli atakujący zawodnik upadnie wraz z przeciwnikiem lub straci balans w trakcie wykonywania techniki lub zaraz po, żadne punkty nie zostaną przyznane.

YUKO

- Gdy zawodnik sprowadzi przeciwnika na ziemie w sposób kontrolowany, przy użyciu dozwolonych podcięć (np. JIKU ASHI GERI) ale bez odpowiedniego zaznaczenia, atakujący otrzyma Yuko

KRYTERIA WYGRANIA WALKI

1. IPPON
2. WAZA-ARI
3. YOKU
4. Efektywność technik
5. Ilość trafionych technik
6. Umiejętności techniczne
7. Duch walki
8. Przygotowanie fizyczne
9. Utrata chęci do walki

2. KARY

CHUI-ICH > CHUI-NI > CHUI-SAN > CHUI YON (Dyskwalifikacja)

Kolejność i stopniowanie kar dotyczą tylko mniejszych lub powtarzających się przewinień, w przypadku poważnych wykroczeń od razu można przyznać CHUI NI, CHUI SAN lub CHUI YON

CHUI ICHI
Jest traktowane jako „ostrzeżenie", nie skutkuje przyznaniem punków przeciwnikowi.

CHUI NI
Kara CHUI NI oznacza dodanie 1 punktu przeciwnikowi (YUKO).

CHUI SAN
Kara CHUI SAN oznacza dodanie 1 punktu przeciwnikowi (YUKO).

CHUI YON
Kara CHUI YON oznacza dodanie 1 punktu przeciwnikowi (YUKO).
Kara CHUI YON oznacza natychmiastową dyskwalifikację zawodnika z obecnej walki.

SHIKKAKU jest dyskwalifikacją z obecnej walki oraz całego turnieju.

Aby określić i nałożyć bezpośrednio kare CHUI NI, CHUI SAN, CHUI YON (bez wcześniejszego CHUI ICHI) musi zebrać się cały skład sędziów FUKUSHIN SHUGO.

SHIKKAKU Można nałożyć, gdy zawodnik nie przestrzega wskazań sędziego, działa z nienawiścią lub wykonuje działanie, które godzą w prestiż i honor Karate, lub gdy inne działania są uznawane za naruszające zasady i ducha zawodów.

W przypadku nałożenia kary CHUI SAN na jednego z zawodników, bez wcześniejszego CHU NI, jego przeciwnik otrzyma 2 pkt (WAZA ARI)

3. PRZEBIEG WALKI

- Każda dobra technika wykonana w wraz z sygnałem kończącym walkę będzie uznana za ważną i będzie punktowana.
- Jeśli obaj zawodnicy w tym samym czasie wykonają technikę punktowaną, obaj nie otrzymują punktów.
- Jeśli obaj zawodnicy w tym samym czasie wykonają technikę zabronioną, obaj nie otrzymują kary. Zawsze konieczne jest ustalenie kto pierwszy faulował.
- Zawodnik z wyższą ilością punktów wygrywa walkę.

- W przypadku remisu punktów (np. 0:0 lub 2:2 itp.), następuje decyzja sędziów. Sędziowie głosując na korzyść danego zawodnika muszą uwzględnić:
  - Przewaga techniczna (dokładność wykonywanych technik, ilość trafionych technik)
  - Stan ducha (nastawienie)
  - Formę zawodnika (siła, wytrzymałość, szybkość, odporność)
- W przypadku remisu, przyznane wcześniej kary i zdobyte punkty nie przechodzą do dogrywek.

4. DOZWOLONE TECHNIKI

a. Wszystkie techniki ręczne wykonywane na strefy chudan i gedan.
b. Wszystkie techniki nożne na strefę chudan i gedan
c. Techniki nożne wykonywane na strefy jodan (także okrężne techniki nożne, wykonywane z obrotu ushiro-mawashi lub w wyskoku tobi-geri oraz tzw. „techniki przenoszone”)
d. Chwyt / trzymanie jedną ręką dozwolone jest przez maksymalnie 3 sekundy.
e. Chwyt MAWASHI UKE, oraz trzymanie oburącz dozwolone jest tylko z jednej strony ciała przeciwnika (np. lewy rękaw i lewa noga), maksymalnie przez 3 sekundy.
f. Trzymanie za kark dozwolone jest używając tylko jednej ręki, w trakcie takiego trzymania można wykonać tylko jedno uderzenie/kopnięcie
g. Tylko jedno kopnięcie w strefę jodan można wykonać w trakcie trzymania/chwytu.
h. W trakcie trzymania dozwolone jest sprowadzenie przeciwnika na ziemie w sposób kontrolowany i z zaznaczeniem
i. Rzuty dozwolone w Ashihara Karate: MAKI KOMI NAGE, URA NAGE, HIKI TAOSHI, podcięcie (Ashi barai, Jikuashi geri itp.)

5. ZABRONIONE

2.1 Zabronione techniki

a. Wszystkie techniki ręczne na strefę jodan.
b. Kopnięcie kolanem na strefę jodan (głowe)
c. Kopnięcia z pełną siła lub niekontrolowaną siła na strefe jodan (głowe)
d. Zabronione jest uzyskanie Ippon po wykonaniu technik nożnych na strefę Jodan
e. Atak na, krocze, kręgosłup, stawy (nadgarstek, łokieć) kolana, stawanie na stopie.
f. Groźne i zabronione rzuty. min. rzuty przez biodro (tai otoshi)
g. Uderzenia głową.
h. Trzymanie oburącz po dwóch stornach (głowy, karku, ciała, ramionach, nóg, zabronione jest trzymanie jednej nogi i ramienia po przeciwnej stronie: lewa noga i prawa ręka)
i. Trzymanie nogi oburącz
j. Popychanie, przepychanie przeciwnika.
k. Chwytanie, trzymanie przeciwnika bez wykonywania akcji (uderzeń, kopnięć rzutów) oraz bez wykazywania zamiaru przeprowadzenia techniki.
l. Chwytanie za nadgarstki, przedramiona
m. Celowe wypychanie przeciwnika za mate
n. Atakowanie przeciwnika, który leży na macie
o. Dotykanie twarzy/kasku oraz szyi w okolicach tchawicy przeciwnika wykonując na nim rzut jest zabronione. (wyjątek kark)
p. Atak na stawy celem unieruchomienia czy zrobienia dźwigni na stawie
q. Wszelkie inne techniki, które zostaną uznane za niewłaściwe zdaniem sędziego głównego.

2.2 Zabronione zachowania (nieetyczne, brak fair-play)

a. Symulowanie lub przesadzanie odnośnie kontuzji.
b. Zachowywanie się w sposób narażający na kontuzje przeciwnika lub nie przestrzegania reguły o zasłanianiu się, „trzymaniu gardy".
c. Unikanie walki jako sposób na utrudnianie zdobywania punktów przez przeciwnika.
d. Dyskusje z przeciwnikiem w trakcie walki, obrażanie go.
e. Dyskusje z sędzią, nie reagowanie na polecenia sędziego.
f. Atakowanie przeciwnika po komendzie przerywającej, zatrzymującej walkę (czas, stop, yame).
g. Inne zachowania, które Sędzia Główny uzna za niestosowne.

W przypadku naruszenia przepisów z kategorii 1 i 2 zawodnik musi dostać ostrzeżenie lub kare, a w przypadku ostrzejszych naruszeń, zawodnik może zostać zdyskwalifikowany.

W przypadku przepisowego ataku w dozwoloną strefę, lub nieprzepisowego ataku, które w ocenie składu sędziowskiego nie powinno prowadzić do dyskwalifikacji uderzającego, a powstaną skaleczenia czy uszkodzenia, kontuzja, która wg lekarza uniemożliwiają prowadzenie dalszej walki, zawodnik, który otrzymał ten cios/kopnięcie może przegrać walkę przez niezdolność.

6. ORGANIZACJA ZAWODÓW

6.1 Kategorie

O przydziale do kategorii wiekowej decyduje rok urodzenia. Zawodnicy, którzy w dniu turnieju nie ukończyli18 lat, mogą starować w kategorii Junior.

6.2 Zasady rozgrywania walk

Walki odbywają się systemem pucharowym. W przypadku trzech zawodników w kategorii walki rozegrane będą systemem każdy z każdym. Jeżeli w kategorii jest mniej niż trzech zawodników kategoria może zostać połączona z inną kategorią.

6.3 Przebieg i czas walki

<u>Dzieci młodsze, Dzieci:</u>
1,5 min runda podstawowa > dogrywka 1 min > waga (o wyniku decyduje różnica wagi większa niż 3 kg)
> druga dogrywka 1min po której musi zapaść werdykt. W półfinałach i finałach nie ma różnicy wagi.

<u>Kadet, Młodzik:</u>
2 min runda podstawowa > dogrywka 1,5 min > waga (o wyniku decyduje różnica wagi większą niż 3 kg)
> druga dogrywka 1,5 min po której musi zapaść werdykt. W półfinałach i finałach nie ma różnicy wagi.

<u>Junior młodszy, Junior:</u>
3 min runda podstawowa > dogrywka 2 min > waga (o wyniku decyduje różnica wagi większą niż 3 kg)
> druga dogrywka 2 min po której musi zapaść werdykt. W półfinałach i finałach nie ma różnicy wagi.

6.3 Obowiązkowe ochraniacze według kategorii

kategoria	***obowiązkowe ochraniacze osobiste***	***ochraniacze zalecane nieobowiązkowe***
Dzieci *(8-9 lat)* ***Kadet*** *(10-11 lat)*	Pancerz (hogo), kask z ochroną twarzy (kratką), ochraniacze miękkie (białe) na pięści i nogi, suspensor	- miękkie ochraniacze na kolana, - dziewczęta-suspensorium
Młodzik *(12-13 lat)*	Pancerz (hogo), kask z kratką, ochraniacze miękkie (białe) na pięści i nogi, suspensor	- miękkie ochraniacze na kolana, - dziewczęta-suspensorium - kobiety-ochraniacz na piersi-osobne miseczki piankowe i elastyczna koszulka - ochraniacz na zęby
Junior Młodszy *(14-15 lat)* ***Junior*** *(16- do lat 18)*	Kask z kratką, ochraniacze miękkie (białe) na pięści i nogi, suspensor, kobiety ochraniacz na piersi	- miękkie ochraniacze na kolana, - dziewczęta-suspensorium - ochraniacz na zęby

6.4 Informacje dodatkowe:

.

- W szczególnych przypadkach Sędzia Główny zawodów może zarządzić dodatkową dogrywkę lub ponowne głosowanie werdyktu przez skład sędziowski.
- Zawodnik, który nie stawi się gotowy do walki (ubrany w komplet ochraniaczy osobistych) w ciągu 1 minuty od wyczytania przez spikera może zostać decyzją sędziego maty zdyskwalifikowany.
- Niekulturalne i obraźliwe zachowanie zawodnika (ale także jego sekundantów, trenerów oraz osób towarzyszących) w stosunku do jakichkolwiek osób obecnych na sali podczas zawodów może skutkować tzw. przyznaniem zawodnikowi punktów karnych lub pełną dyskwalifikacją, czyli całkowitym wykreśleniem z listy uczestników turnieju.
- Osoby sekundujące zawodnikowi nie mogą „sekundować” w strojach sędziowskich.

ASHIHARA KARATE
NEW INTERNATIONAL KARATE ORGANIZATION