



# ASHIHARA KARATE

## Zasady Kumite Semi Contact dla zawodników do lat 18



### 1. PUNKTACJA

YUKO	WAZA ARI	IPPON
1 punkt	2 punkty	4 punkty

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

#### IPPON:

- Za prawidłowe wykonanie techniki na strefę chudan lub gedan, po której przeciwnik nie jest zdolny do podjęcia walki po upływie 3 sekund.
- Gdy zawodnik straci wolę do walki na dłużej niż 3 sekundy Poinformuje sędziego, że już nie może/ nie chce walczyć, podda się.
- 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 niż 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 ziemię w sposób kontrolowany, przy użyciu dozwolonych rzutów lub podcięć (np. JIKU ASHI GERI) ale bez odpowiedniego zaznaczenia.

## **KRYTERIA WYGRANIA WALKI**

1. IPPON
2. WAZA-ARI
3. YOKU
4. Obrażenia/uszkodzenia
5. Ilość trafionych technik
6. Umiejętności techniczne
7. Duch 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 punktów 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 z obecnej walki (SHIKKAKU)

**SHIKKAKU** jest dyskwalifikacją z obecnej walki.

Aby określić i nałożyć bezpośrednio kary 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 CHUI NI, jego przeciwnik otrzyma 2 pkt (WAZA ARI)

## **3. PRZEBIEG WALKI**

- a. Sędzia maty może przyznać punkt lub karę, tylko jeżeli ma poparcie minimum 2 sędziów bocznych.
- b. Każda dobra technika wykonana w wraz z sygnałem kończącym walkę będzie uznana za ważną i będzie oceniana.
- c. Technika punktowa po komendzie YAME jest nie ważna

- d. Jeśli obaj zawodnicy w tym samym czasie wykonają technikę punktowaną, obaj nie otrzymują punktów.
- e. Jeśli obaj zawodnicy w tym samym czasie wykonają technikę zabronioną, obaj nie otrzymują kary. Zawsze konieczne jest ustalenie kto pierwszy faulował.
- f. Zawodnik z wyższą ilością punktów na koniec regulaminowego czasu wygrywa walkę.
- 8. W przypadku remisu punktów (np. 0:0 lub 2:2 itp.), następuje decyzja sędziów. Sędziowie głosując na korzyść danego zawodnika muszą uwzględnić: Obrażenia/uszkodzenia ,ilość trafionych technik, umiejętności techniczne, duch walki
- g. W przypadku remisu i dogrywki, przyznane wcześniej kary i zdobyte punkty przechodzą do dogrywek(nie zerują się).
- h. Gdy zawodnik utraci wole walki lub dozna kontuzji nie zawinionej przez przeciwnika, zawodnik ten przegrywa przez dyskwalifikacje- KIKEN.
- i. Przegrana walki przez KIKEN nie oznacza dyskwalifikacji z turnieju.
- j. Zawodnik, który został uznany przez lekarza zawodów za niezdolnego do kontynuowania walki ( ze względu na faul na nim) i tym samym wygrywa daną walkę, nie może już ponownie walczyć w tym samym turnieju.

#### 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 określone techniki nożne, wykonywane z obrotu ushiro-mawashi lub w wyskoku tobi-geri oraz tzw. „techniki przenoszone”)
- d. Chwyty / trzymanie jedną ręką dozwolone jest przez maksymalnie 3 sekundy.
- e. Chwyty 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 ziemię 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

##### 5.1 Zabronione techniki

- a. Wszystkie techniki ręczne na strefę jodan.
- b. Hiza geri jodan połączone z chwytem (za Gi, kark, rękaw), trzymaniem, lub bezpośrednio po trzymaniu „tzw naciągnięcie”
- c. Zabroniony jest knockout po kopnięciach na strefę jodan.
- d. Atak na, krocze, kręgosłup, stawy (nadgarstek, łokieć) kolana, stawanie na stopie.
- e. Wysokie rzuty. min. rzuty przez biodro (tai otoshi)
- f. Uderzenia lub pchanie głową.
- g. 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)
- h. Trzymanie nogi oburącz
- i. Popychanie, przepychanie przeciwnika.
- j. Chwytywanie, trzymanie przeciwnika bez wykonywania akcji (uderzeń, kopnięć rzutów) oraz bez wykazywania zamiaru przeprowadzenia techniki.
- k. Chwytywanie za nadgarstki, przedramiona

- l. Celowe wypychanie przeciwnika za matę
- m. Atakowanie przeciwnika, który leży na macie
- n. Dotykanie twarzy/kasku oraz szyi w okolicach tchawicy przeciwnika wykonując na nim rzut jest zabronione. (wyjątek kark)
- o. Atak na stawy celem unieruchomienia czy zrobienia dźwigni na stawie
- p. Wszelkie inne techniki, które zostaną uznane za niewłaściwe zdaniem sędziego głównego.

## 5.2 Zabronione zachowania (nieetyczne, brak fair-play)

- a. Symulowanie lub przesadzanie odnośnie kontuzji.
- b. Zachowywanie się w sposób narażający na kontuzje przeciwnika lub nieprzestrzegania reguły o zasłanianiu się, „trzymaniu gardy”.
- c. Unikanie walki.
- d. Wielokrotne opuszczanie maty JOGAI
- e. Udawanie ataków, a w rzeczywistości uciekanie przed przeciwnikiem KAKENIGE (np. wielokrotne upadanie na matę)
- f. Dyskusje z przeciwnikiem w trakcie walki, obrażanie go.
- g. Dyskusje z sędzią, niereagowanie na polecenia sędziego.
- h. Atakowanie przeciwnika po komendzie przerywającej, zatrzymującej walkę (czas, stop, yame).
- i. Inne zachowania, które Sędzia Główny uzna za niestosowne.

## 6. ORGANIZACJA ZAWODÓW

### 6.1 Kategorie

O przydziale do kategorii wiekowej decyduje rok urodzenia. Zawodnicy, którzy w dniu turnieju nie ukończyli 18 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

#### Dzieci młodsze, Dzieci:

1,5 min runda podstawowa > dogrywka 1 min > waga (o wyniku decyduje różnica wagi większa niż 3 kg)

> druga dogrywka 1 min po której musi zapaść werdykt. W półfinałach i finałach nie ma różnicy wagi.

#### Kadet, Młodzik:

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.

#### Junior młodszy, Junior:

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

<b>Kategoria</b>	<b>Obowiązkowe ochraniacze osobiste</b>	<b>Ochraniacze zalecane nieobowiązkowe</b>
<b>Dzieci (8-9 lat)</b> <b>Kadet (10-11 lat)</b>	Pancerz (hogo), kask z ochroną twarzy (kratką), ochraniacze miękkie (białe) na pięści i nogi, suspensor	- miękkie ochraniacze na kolana, - dziewczęta-suspensorium
<b>Młodzik (12-13 lat)</b>	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
<b>Junior Młodszy (14-15 lat)</b> <b>Junior (16- do lat 18)</b>	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:

- Dopuszcza się zatrzymanie walki (np. kontrola lekarza) i wznowie jej po przerwie (po kilku walkach). Wznawiana walka jest z czasem pozostałym przed zatrzymaniem.
- W szczególnych przypadkach Sędzia Główny 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 - KIKEN
- 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.
- Protest można złożyć tylko przeciwko nieprzestrzeganiu przepisom, pomyłkom organizacyjnym lub błędom formalnym. Protest musi zostać złożony przed rozpoczęciem kolejnej rundy/walki w tej kategorii. Protest składany jest do Sędziego Głównego w formie pisemnej.

