



ASHIHARA KARATE

PRZEPISY KUMITE

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 wykonanie dowolnej techniki na dozwoloną do atakowania strefę, która wywołała niezdolność do walki dłuższą niż 3 sekundy
- gdy zawodnik straci wolę do walki na dłużej niż 3 sekundy.
- gdy zawodnik 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:

- za wykonanie dowolnej techniki na dozwoloną do atakowania strefę, która wywołała niezdolność do walki krótszą niż 3 sekundy
- za wykonanie dowolnej (dozwolonej) techniki w głowę (kask), z brakiem skutecznej obrony przez przeciwnika, nawet jeśli nie wywołała niezdolności do walki
- 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, niepodejmowanie 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. Rzut (podcięcie) na przeciwniku musi być wykonana w sposób kontrolowany (kontrola przeciwnika) i bez utraty balansu przez atakującego.
- jako suma dwóch YUKO.

YUKO

- Gdy zawodnik sprowadzi przeciwnika na ziemię w sposób kontrolowany, przy użyciu dozwolonych rzutów lub podcięć (np. JIKU ASHI GERI) ale bez odpowiedniego zaznaczenia.

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

2. KARY

Za każdy faul przyznawane jest jedno ostrzeżenie: CHUI ICHI.

Gdy jakakolwiek akcja jest uznawana za umyślny lub złośliwy faul lub gdy faul spowodował poważne szkody, CHUI NI (podwójne ostrzeżenie) może zostać przyznane od razu. (Bezpośredniego przyznania CHUI NI, musi zawsze być poprzedzone konsultacją ze wszystkimi sędziami - Fukushin Shugo)

Kolejność kar jest następująca:

- CHUI ICHI
- CHUI NI - 1 punkt jest dodawany do wyniku przeciwnika.
- CHUI SAN - 1 punkt jest dodawany do wyniku przeciwnika
- CHUI YON = SHIKKAKU (Dyskwalifikacja) - 1 punkt jest dodawany do wyniku przeciwnika.

SHIKKAKU (Dyskwalifikacja) - 3 punkty są dodawane do wyniku przeciwnika.

Następujące przypadki skutkują bezpośrednim SHIKKAKU:

- Nieprzestrzeganie poleceń sędziego podczas walki.
- Spóźnienie się na walkę
- Wszelkie działania uważane za czystą przemoc, poważne umyślne faule lub umyślne złe nastawienie do zawodów.
- Gdy zawodnik wymiotuje podczas walki (po komendzie HAJIME, a przed HANTEI).
- W przypadku CHUI YON.
- Przyznanie bezpośredniego SHIKKAKU musi nastąpić po konsultacji całego składu sędziowskiego (Fukushin Shugo)

3. PRZEBIEG WALKI

- 1) Sędzia maty może przyznać punkt lub ostrzeżenia, tylko jeżeli ma poparcie minimum 2 sędziów bocznych.
- 2) Jeżeli minimum 3 sędziów bocznych pokazuje ten sam werdykt (punkt, ostrzeżenie), sędzia maty musi przyznać taki punkt lub ostrzeżenie.
- 3) Każda dobra technika wykonana w wraz z sygnałem kończącym walkę będzie uznana za ważną i będzie oceniana.
- 4) Technika punktowa po komendzie YAME jest nie ważna
- 5) Jeśli obaj zawodnicy w tym samym czasie wykonają technikę punktowaną, obaj nie otrzymują punktów.
- 6) Jeśli obaj zawodnicy w tym samym czasie wykonają technikę zabronioną, obaj nie otrzymują kary. Zawsze konieczne jest ustalenie kto pierwszy faulował.
- 7) Zawodnik z wyższą ilością punktów na koniec rundy wygrywa walkę.
- 8) W przypadku remisu i dogrywki, przyznane wcześniej ostrzeżenia i zdobyte punkty nie przechodzą do dogrywek (zerują się).
- 9) Gdy zawodnik dozna kontuzji nie zawinionej przez przeciwnika, zawodnik ten przegrywa przez dyskwalifikację – KIKEN.
- 10) Przegrana walki przez KIKEN nie oznacza dyskwalifikacji z turnieju.
- 11) 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. KRYTERIA OCENY WALKI

- IPPON
- WAZA ARI
- YUKO
- Obrażenia (ilość obrażeń)
- Czyste trafienia (liczba ciosów/kopnięć, które nie zostały zablokowane)
- Liczba ataków (więcej technik)
- Duch walki (atakowanie jako pierwszy, poruszanie się do przodu)

W przypadku braku IPPON, WAZA-ARI, YUKO a walka jest wyrównana, obrażenia mają pierwszeństwo w ocenie zwycięzcy.

1) W przypadku braku obrażeń u obu zawodników, pierwszeństwo w ocenie ma liczba czystych trafionych technik.

2) W przypadku takiej samej liczby czystych trafień, pierwszeństwo ma liczba ataków (ciosów i kopnięć).

3) W przypadku braku różnicy w liczbie ataków między dwoma zawodnikami, ten, który wykaże się większą inicjatywą (duchem walki, poruszaniem się do przodu, pierwszym atakiem) wygrywa walkę.

4) W przypadku ostatecznej dogrywki sędziowie muszą podjąć decyzję na podstawie dominacji któregoś z zawodników.

5. DOZWOLONE TECHNIKI

1. Wszystkie techniki ręczne wykonywane na strefy chudan i gedan.
2. Wszystkie techniki nożne na strefy jodan, chudan i gedan
3. Techniki nożne wykonywane na strefy jodan (także okrężne techniki nożne, wykonywane z obrotu ushiro-mawashi lub w wysoku tobi-geri oraz tzw. „techniki przenoszone”)
4. Chwyty / trzymanie jedną ręką dozwolone jest przez maksymalnie 3 sekundy.
5. Chwyty MAWASHI UKE, oraz trzymanie oburącz dozwolone jest tylko z jednej strony ciała przeciwnika (np. lewy rękaw i lewa noga), maksymalnie przez 3 sekundy.
6. Trzymanie za kark dozwolone jest używając tylko jednej ręki, w trakcie takiego trzymania można wykonać tylko jedno uderzenie/kopnięcie
7. Tylko jedno kopnięcie w strefę jodan można wykonać w trakcie trzymania/chwytu.
8. W trakcie trzymania dozwolone jest sprowadzenie przeciwnika na ziemię w sposób kontrolowany.
9. Rzuty dozwolone w Ashihara Karate: MAKI KOMI NAGE, URA NAGE, HIKI TAOSHI, podcięcie (Ashi barai, Jikuashi geri itp.)

6. ZABRONIONE

Zabronione techniki

1. Wszystkie techniki ręczne na strefę jodan.
2. Hiza geri jodan połączone z chwytem (za Gi, kark, rękaw), trzymaniem, lub bezpośrednio po trzymaniu „tzw naciągnięcie”
3. Atak na, krocze, kręgosłup, stawy (nadgarstek, łokieć) kolana, stawanie na stopie.
4. Wysokie rzuty. min. rzuty przez biodro (tai otoshi)
5. Uderzenia lub pchanie głową.
6. 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)
7. Trzymanie nogi oburącz
8. Popychanie, przepychanie przeciwnika.
9. Chwytywanie, trzymanie przeciwnika bez wykonywania akcji (uderzeń, kopnięć rzutów) oraz bez wykazywania zamiaru przeprowadzenia techniki.
10. Chwytywanie za nadgarstki, przedramiona.
11. Wypychanie, popychanie przeciwnika ciałem.
12. Atakowanie przeciwnika, który leży na macie.
13. Dotykanie twarzy/kasku oraz szyi w okolicach tchawicy przeciwnika wykonując na nim rzut jest zabronione (wyjątek kark).
14. Atak na stawy celem unieruchomienia czy zrobienia dźwigni na stawie
15. Wszelkie inne techniki, które zostaną uznane za niewłaściwe zdaniem sędziego głównego.

Zabronione zachowania (nieetyczne, brak fair-play)

1. Symulowanie lub przesadzanie odnośnie kontuzji.
2. Zachowywanie się w sposób narażający na kontuzje przeciwnika lub nieprzestrzegania reguły o zasłanianiu się, „trzymaniu gardy”.
3. Unikanie walki.
4. Wielokrotne opuszczanie maty (JOGAI) w celu uniknięcia walki.
5. Udawanie ataków, a w rzeczywistości uciekanie przed przeciwnikiem KAKENIGE (np. wielokrotne upadanie na matę)
6. Dyskusje z przeciwnikiem w trakcie walki, obrażanie go.
7. Dyskusje z sędzią, niereagowanie na polecenia sędziego.
8. Atakowanie przeciwnika po komendzie YAME.
9. Inne zachowania, które Sędzia Maty uzna za niestosowne.

7. ORGANIZACJA ZAWODÓW

7.1 Kategorie

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

7.2 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

7.3 Przebieg i czas walki

U10 Dzieci (8-9 lat), U12 Kadet (10-11lat):

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

U14 Młodzik (12-13 lat), U16 Junior młodszy (14-15-lat), U18 Junior (16-17 lat i osoby, które w dniu zawodów nie ukończyły 18 lat):

2 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.

7.4 Obowiązkowe ochraniacze według kategorii

Kategoria	Obowiązkowe ochraniacze osobiste	Ochraniacze zalecane nieobowiązkowe
U10 Dzieci (8-9 lat) U12 Kadet (10-11 lat)	Pancerz (hogo), kask z ochroną twarzy (kratką/szybą), ochraniacze miękkie (białe) na pięści i nogi, suspensor włożony pod spadnie	- miękkie ochraniacze na kolana, - dziewczęta-suspensorium
U14 Młodzik (12-13 lat)	Pancerz (hogo), kask z kratką(szybą), ochraniacze miękkie (białe) na pięści i nogi, suspensor włożony pod spadnie	- miękkie ochraniacze na kolana, - dziewczęta-suspensorium - kobiety-ochraniacz na piersi-osobne miseczki piankowe i elastyczna koszulka - ochraniacz na zęby
U16 Junior Młodszy (14-15 lat) U18 Junior (16 do lat 18)	Kask z kratką(szybą), ochraniacze miękkie (białe) na pięści i nogi, suspensor włożony pod spadnie, kobiety ochraniacz na piersi własne standardowe miseczki z pianki (nie mogą być plastikowe) wyraźnie rozłączone, włożone pod koszulkę	- miękkie ochraniacze na kolana, - dziewczęta-suspensorium - ochraniacz na zęby

7.5 Informacje dodatkowe:

1. Dopuszcza się zatrzymanie walki (np. kontrola lekarza) i wznowie jej po przerwie (po kilku walkach). Wznawiana walka jest z czasem pozostałym przed zatrzymaniem.
2. W szczególnych przypadkach Sędzia Główny może zarządzić dodatkową dogrywkę lub ponowne głosowanie werdyktu przez skład sędziowski.
3. 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 SHIKKAKU.
4. 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.
5. Osoby sekundujące zawodnikowi nie mogą „sekundować” w strojach sędziowskich.
6. Protest można złożyć tylko przeciwko nieprzestrzeganiu przepisom, pomyłkom organizacyjnym lub błędom formalnym. Protest musi zostać złożony przed rozpoczęciem kolejnej rundy/walki w tej kategorii. Nie ma protestów od decyzji lekarza. Protest składany jest do Sędziego Głównego w formie pisemnej.

