

Przepisy Kumite Semi Kontakt Juniorów

obowiązują na zawodach Karate Kyokushin juniorów rozgrywanych w porozumieniu z Polskim Związkiem Karate

I. Wiek zawodników

juniorzy - 16-17 lat według roku urodzenia

II. Nazwa konkurencji

juniorzy – kumite semi kontakt

II. Kategorie wagowe

Juniorzy: do 65 kg, do 70 kg, do 75 kg, -80 kg, + 80 kg

Juniorki: do 55 kg, do 60 kg, + 60 kg

III. Obowiązkowe ochroniacze:

1. Zawodnicy walczą w ochroniaczach na:
 - tułów (pancerz ochronny typu hogo)
 - goleń i stopę - białe
 - pięści (osłonięte wszystkie palce razem poza kciukiem) - białe
 - kask na głowę bez osłony brody,
 - juniorzy dodatkowo ochroniacz krocza - własne standardowe (plastykowa wkładka) suspenso-
ria włożone pod spodnie,
 - juniorki dodatkowo własne ochroniacze na piersi (z wyraźnie rozłączonymi dwiema misecz-
kami z pianki – nie mogą być plastikowe) włożone pod koszulkę,
2. Organizator przygotowuje minimum po dwa komplety ochroniaczy z każdej strony maty.
3. Kaski i hoga z prawej strony maty muszą być czerwone, lub z oznaczeniem czerwonym, a z lewej strony powinny być białe lub innego koloru.
4. Wszystkie ochroniacze (własne i zabezpieczone przez organizatora) przed zawodami, są atestowane (dopuszczone) przez trzyosobową sędziowską komisję techniczną. Komisja techniczna zostaje wybrana przed rozpoczęciem zawodów. W skład komisji wchodzi sędzia główny i dwóch sędziów wybranych przez głosowanie całego gremium sędziowskiego.
5. Na Mistrzostwach Polski i Pucharze Polski do fazy półfinałowej, a na Mistrzostwach Makroregionów w fazie finałowej zawodnicy walczą bez ochroniaczy na tułów.

IV. Przepisy i sędziowanie kumite semi kontakt juniorów:

1. Walka trwa 2 minuty z ewentualną 2-minutową
2. Pierwszy wyczytany do walki zawodnik, zajmuje miejsce po prawej stronie sędziego maty, nakłada czerwony kask i Hogo oraz obwiązuje się czerwoną szarfą (aka). Drugi zawodnik zakłada kask i hogo w kolorze białym (lub innym).
3. Walka sędziowana jest przez sędziego maty i czterech sędziów bocznych. Sędziowie boczni posiadają dwie chorągiewki, białą (shiro) i czerwoną (aka), do wskazania werdyktu po ukończonej walce.
4. **Techniki dozwolone:**
 - Techniki ręczne i nożne na tułów (strefa „chudan”) w kontakcie na tułów:
 - Ręczne: seiken tsuki, mawashi uchi, uraken shita uchi,
 - Nożne: hiza geri, mae geri, yoko geri, mawashi geri, ushiro geri
 - Techniki nożne na nogi (strefa „gedan”) w kontakcie na nogi:

Mawashi geri, ashi barai, hiza geri, kakato geri (kopnięcie piętą z zewnątrz), ushiro mawashi geri (kopnięcie piętą w udo z obrotu)
- Techniki nożna na głowę (strefa jodan), techniki w lekkim kontakcie – dotknięcie kasku:
mawaschi geri, uchi geri, kake geri

5. Techniki zabronione:

Techniki ręczne na głowę (strefa jodan),
Techniki ręczne i nożne wykonywane na stawy
Techniki ręczne na staw barkowy i obojczyk wykonywane z góry (hiji otoshi)
Techniki nożne na głowę (strefa jodan) wykonywane ze zbyt dużą siłą, bez należytej kontroli.
Techniki nożne na głowę (strefa jodan) opadające, obrotowe, przecinające oś ciała (ushiro mawashi geri, kakato, kaiten geri), proste na jodan (hiza geri, mae geri, yoko geri i ushiro geri).

6. Przyznawanie punktów:

Zawodnik może zdobyć „wazari” – pół punktu:

- za wykonanie prawidłowej techniki lub kilku technik, w kontakcie na tułów lub nogi, bez obrony przeciwnika, które spowodowały efekt przewagi (wielokrotne wychodzenie poza matę, nie podejmowanie wymiany ciosów w walce)
- za wykonanie przepisowej techniki, w lekkim kontakcie na głowę (kask), z brakiem obrony przez przeciwnika.
- po zdobyciu drugiego „wazari”, sędzia maty sumuje dwa „wazari” – i przyznaje „awasete-ppon”, walka kończy się przed czasem.
- zawodnik posiadający „wazari” bez punktów karnych wygrywa walkę jednogłośnie.
- zawodnik posiadający „wazari” i „genten” wygrywa walkę jednogłośnie.
- zawodnik posiadający „genten” przegrywa walkę jednogłośnie.

Zawodnik może zdobyć „ippon” – pełny punkt:

- za prawidłowe wykonanie techniki na strefę chudan lub gedan, po której przeciwnik nie jest zdolny do podjęcia walki po upływie 3 sekund.

Zawodnik może otrzymać „Ippon” za techniki nożne jodan tylko po zsumowaniu dwóch wazari.

7. Przyznawanie ostrzeżeń i kar:

- za przewinienie (niedozwolona technika, nie stosowanie się do poleceń sędziego, wychodzenie za pole walki), sędzia maty przy poparciu minimum dwóch sędziów bocznych, może przyznać ostrzeżenie - „chui”. Ostrzeżenie nie wpływa na ocenę walki przy werdykcie.
- za kolejne niezamierzone przewinienie, sędzia maty przy poparciu minimum dwóch sędziów bocznych, może przyznać pierwszą karę - „genten ichi”. Pierwsza kara, wpływa na ocenę walki przy werdykcie.
- za kolejne niezamierzone przewinienie, sędzia maty przy poparciu minimum dwóch sędziów bocznych i po zebraniu sędziów, wskazuje karę „genten-ni”, co w konsekwencji daje zsumowanie „awasete - shikaku” czyli dyskwalifikację zawodnika.
- za wykonanie wyraźnego faulu lub zbyt mocnej niedozwolonej techniki, sędziowie mogą po zebraniu sędziów, przyznać od razu zawodnikowi „genten” lub „shikaku”

8. Kryteria do decyzji sędziów w przypadku braku punktów i kar:

- ilość wykonanych technik na kontakt z przeciwnikiem niewystarczających na przyznanie wazari
- większa aktywność w walce
- większa różnorodności wykonywanych technik i kombinacji
- duch walki