

Standardowe przepisy turnieju Seniorów Karate Kyokushin

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

Zespół sędziowski i zakres jego obowiązków

I. Sędzia główny zawodów (Saiko Shinpan-Cho)

Sędzia główny zawodów posiada prawo do wydawania ostatecznych werdyktów we wszystkich walkach. Może wybierać składy zespołów sędziowskich, podejmować decyzje określające ramy turnieju, wydaje także ostateczne werdykty przy odwołaniach.

II. Sędzia maty (Shushin)

Sędzia maty prowadzi walkę, a także przewodzi zespołowi sędziowskiemu, w skład którego wchodzi on sam wraz z czterema sędziami narożnymi.

Zakres obowiązków sędziego maty:

- czuwanie nad właściwym kierunkiem wejścia zespołu sędziowskiego oraz zawodników
- rozpoczęcie i zakończenie walki
- utrzymywanie porządku podczas walki oraz kontrolowanie bezpieczeństwa zawodników
- ocena słuszności wezwań i decyzji sędziów narożnych
- ogłaszanie czytelnych werdyktów zawodnikom i widzom
- zwoływanie zebrań sędziów narożnych gdy zachodzi taka konieczność
- pomaganie sędziemu głównemu zawodów, oraz uznawanie jego zwierzchności i autorytetu przy wydawaniu werdyktów

III. Sędzia narożny (Fukushin)

Zakres obowiązków sędziego narożnego:

- ogłaszanie czytelnych werdyktów widzom i zawodnikom
- podporządkowanie się zwierzchności wobec sędziego głównego zawodów, gdy wystąpi taka konieczność

- pomaganie sędziemu głównemu zawodów oraz uznania jego autorytetu przy wydawaniu werdyktów

Zakres obowiązków zespołu sędziowskiego na macie:

- czuwanie nad bezpieczeństwem zawodników
- wydawanie uczciwych i bezstronnych werdyktów
- ogłaszanie czytelnych werdyktów zarówno zawodnikom, jak i widzom

Przepisy dla zawodów Kumite

Sędzia maty i sędzia narożni mają równe prawa przy sędziowaniu walk. Dla wskazania zwycięzcy pogrzebna jest jednogłośna decyzja min. 3 sędziów.

Czas trwania walki

Eliminacje (do „czwórek”):

- czas walki 2 min.
- czas jedynej dogrywki 2 min.

Półfinały i finały:

- czas walki 3 min.
- pierwsza dogrywka 2 min.
- druga dogrywka 2 min.
- różnica wagi (w turnieju open 10 kg , w turnieju wagowym 3 kg)
- test Tameshi-Wari: ilość złamanych desek
- ostatnia dogrywka 2 min.

Kategorie wagowe:

Mężczyźni:

- do 65 kg
- do 70 kg
- do 75 kg
- do 80 kg
- do 90 kg
- powyżej 90 kg

Kobiety:

- do 55 kg
- do 65 kg
- powyżej 65 kg

Oficjalne ważenie zawodników przed turniejem:

Podczas oficjalnego ważenia przed turniejem każdy zawodnik musi znajdować się poniżej minimalnego ograniczenia dla swojej wagi, w przeciwnym wypadku nie zostanie on dopuszczony do rywalizacji w tej kategorii.

Jeżeli dochodzi do wydania przez sędziów werdyktu na podstawie różnicy wagowej, zwycięstwo zostaje przyznane zawodnikowi lżejszemu o co najmniej 3 kg (w turnieju open co najmniej 10 kg)

Standardowe wymiary pola walki:

- powierzchnia pola walki: 8 x 8 metrów
- szerokość strefy ochronnej otaczającej pole walki 1 m.
- podest na którym ułożona jest mata powinien mieć wymiary min. 12 x 12 m ze względu na bezpieczeństwo zawodników.
- linie startowe dla zawodników powinny znajdować się na środku pola walki, w odległości 3 metrów od siebie. Każda linia powinna mieć 1 metr długości

Ochraniacze (wszystkie ochraniacze muszą być zaakceptowane przez sędziego głównego):

Ochraniacze obowiązkowe :

- dla mężczyzn ochraniacze krocza
- dla kobiet ochraniacze piersi

Ochraniacze dozwolone:

- ochraniacze szczęki

Owijanie kontuzjowanych rąk, stóp oraz stawów jest dozwolone jedynie po badaniu wykonanym przez oficjalnego lekarza turnieju, i po uzyskaniu wcześniejszej zgody sędziego głównego. Zawodnik kontuzjowany nie może być dopuszczony do udziału w turnieju. Do pierwszej walki nie wolno zakładać jakichkolwiek bandaży czy plastrów.

Wydawanie werdyktów

Zwycięstwo jest przyznane zawodnikowi gdy:

- zdobył pełny punkt
- zdobył dwa razy pół punktu
- wygrał przez decyzję sędziów po upływie regulaminowego czasu walki
- jego przeciwnik został zdyskwalifikowany lub nie stawił się do walki

Pełny punkt (Ippon):

- pełny punkt można uzyskać po wykonaniu dozwolonej techniki, która spowoduje upadek przeciwnika lub wywoła u niego utratę woli walki na trzy sekundy lub dłużej
- dwukrotne zdobycie połowy punktu stanowi o uzyskaniu pełnego zwycięstwa punktowego (Awasete Ippon)

Pół punktu (Waza-ari):

Pół punktu można uzyskać po:

- wykonaniu dozwolonej techniki, która spowoduje upadek przeciwnika lub wywoła u niego utratę woli walki na mniej niż trzy sekundy, ale przed upływem tego czasu będzie on zdolny do kontynuowania walki.
- obalenie przeciwnika dozwoloną techniką, włączając w to podcięcie (ashi kake) oraz celne lecz bezkontaktowe uderzenie pięścią w dół (gedan tsuki) następujące natychmiast jako część kombinacji.

Zwycięstwo przez decyzję sędziowską (Yusei):

Jeżeli w walce przyznane zostało zawodnikowi jeden raz pół punktu lub kara genten, przyznane zostaje zwycięstwo przez decyzję sędziowską.

Zwycięstwo przez decyzję sędziowską (Hantei):

Jeżeli walka nie zakończyła się przed czasem zwycięstwo zostaje przyznane przez decyzję sędziowską.

Kryteria przyznawania decyzji:

- przewaga fizyczna
- efektywność technik
- ilość wykonanych technik

Jeżeli zawodnik otrzymał dwie kary (genten ni) i jednocześnie otrzymał pół punktu (waza-ari) wówczas genten ni i waza-ari znoszą się.

Genten ichi < waza-ari
Genten ni = waza-ari

Dogrywka (Enchosen):

Jeżeli decyzja o zwycięstwie nie może zostać ogłoszona na podstawie minimum trzech z pięciu głosów zespołu sędziowskiego, ogłaszany jest remis oraz dogrywka.

Faule i ostrzeżenia (Hansoku):

Następujące zachowania są niedozwolone (faule):

- dotknięcie szyi lub twarzy przeciwnika dłonią lub łokciem
- kopnięcia w krocze (kin geri)
- uderzenia głową (Zu tsuki)
- atakowanie na stawy
- atakowanie leżącego przeciwnika
- atakowanie pleców (kręgosłupa)
- chwytywanie lub zahaczanie szyi przeciwnika
- chwytywanie lub trzymanie przeciwnika za ubranie (Dogi), ramiona, nogi lub włosy
- powtarzane, rozmyślne popychanie przeciwnika
- powtarzanie takich akcji, jak niewymuszone przewracanie się po wykonaniu techniki i wykonywanie innych technik wskazujących na utratę woli lub siły do dalszego uczestnictwa w walce (Kakenige)
- częste umyślne wychodzenie poza pole walki
- brak aktywności i nie wykonywanie żadnych technik
- zachowania świadczące o niewłaściwym nastawieniu uczestnika do zawodów i nie przestrzeganiu przez niego etykiety kyokushin.
- każda inna akcja, którą sędziowie uznają za faul

Wyłączając celowe faulowanie, wykonanie powyższych akcji skutkuje otrzymaniem pierwszego ostrzeżenia (chui). Drugie ostrzeżenie skutkuje pierwszą karą (genten ichi), trzecie ostrzeżenie skutkuje drugą karą (genten ni). Czwarte ostrzeżenie skutkuje trzecią karą (genten san) i automatyczną dyskwalifikacją (shikkaku).

Kary (Genten):

Następujące sytuacje skutkują karami:

- drugie ostrzeżenie
- rozmyślny lub niebezpieczny faul
- każda inna akcja, którą sędziowie uznają za złe nastawienie wobec zawodów
- w przypadku umyślnego faulu lub niepoprawnego zachowania zawodnika sędziowie mogą od razu przyznać Genten lub shikkaku

Dyskwalifikacje (shikkaku):

Następujące sytuacje skutkują karami:

- trzecia kara (genten san = shikkaku)
- nie stosowanie się do poleceń sędziego podczas walki
- rozmyślne niebezpieczne faule, oraz złe nastawienie wobec zawodów
- niepodejmowanie walki przez więcej niż jedną minutę, mimo upomnień sędziego (Taka sytuacja będzie traktowana jako obustronny brak woli walki i obaj uczestnicy zostaną zdyskwalifikowani)
- opuszczanie pola walki z jakiegokolwiek powodu bez zgody sędziego maty
- nie stawienie się do walki