

REGULAMIN

PRZEPISY ROZGRYWANIA KONKURENCJI KUMITE STYLU KLASYCZNEGO wg FORMUŁY „JIU-IPPON-KUMITE”

WYCIĄG

ART. 1. NAZWA KONKURENCJI i ZAMOCOWANIE W REGULAMINACH

1. NAZWA

Konkurencja, której dotyczy niniejszy regulamin nazywa się:
JIU-IPPON-KUMITE STYL KLASYCZNY.

2. REGULAMINY

Rozgrywki toczone są w oparciu o „Przepisy Współzawodnictwa Sportowego World Traditional Fudokan Shotokan Karate-Do Federation, edycja 2005” z uwzględnieniem zmian wprowadzonych niniejszym regulaminem.

ART. 2 CEL I SPOSÓB WPROWADZENIA

1. CEL

Wprowadza się niniejszą konkurencję do współzawodnictwa sportowego dla umożliwienia szerszej edukacji zawodników. Niniejszy regulamin daje szansę łatwiejszego rywalizowania w kumite sportowcom, którzy dopiero zaczynają swoją karierę w konkurencji kumite w ogóle, lub są z młodszych grup wiekowych.

2. SPOSÓB

Zaleca się Federacjom Narodowym stosowanie tej formy kumite klasycznego (tradycyjnego kumite Fudokan) ze szczególnym uwzględnieniem grup wiekowych kadet i młodszych oraz w zastosowaniu do zawodów zawodników na etapach edukacji kolorowych pasów karate.

ART. 3 KONKURENCJA

1. KONKURENCJA

Konkurowanie w tej konkurencji jest ograniczone do atakowania określonymi technikami ataku oraz do odpowiadania obroną o określonym charakterze. Zakres technik każdorazowo może być modyfikowany w zależności od rangi zawodów i wieku oraz zaawansowania startujących zawodników.

2. KONSTRUKCJA KONKURENCJI

Zaleca się stosowanie następującego modelu technicznego w konstruowaniu regulaminu szczegółowego (przykład dla grupy wiekowej: młodzik – 12-13 lat).

TORI	UKE
KIZAMI TSUKI JODAN	DOWOLNE BLOKI, KONTRATAKI TYLKO GYAKU TSUKI CHUDAN
OI TSUKI JODAN	
GYAKU TSUKI CHUDAN	
MAE GERI CHUDAN	
MAWASHI GERI JODAN	

ART. 4. SĘDZIOWANIE

Sędziowie oceniają zdobycie punktu technicznego wg zasad dla konkurencji kumite klasycznego „Shobu ippon”.

Po każdej akcji ataku i obrony sędzia przerywa i nakazuje zawodnikom powrót do miejsca startu – moto-no-ichi.

Zespół sędziów ocenia każdą akcję osobno.

Po dokonaniu oceny poszczególnej akcji, sędzia prowadzący „Sushin” wznawia pojedynek. Otrzymanie dwóch „Waza-ari” nie przerywa walki i nie ogłasza się komunikatu „Awasete-ippon”.

Pojedynek trwa do wyczerpania zaplanowanego programu ataków każdego z dwóch zawodników.

ART. 5. OGŁOSZENIE ZWYCIĘZCY

Zwycięzcą zostaje ogłoszony ten zawodnik, który zbierze na koncie więcej punktów technicznych.

W przypadku remisu Sushin ogłasza dogrywkę.

Dogrywka trwa z tym samym programem technik ataku ale wykonywanych naprzemiennie (zaczyna Aka) aż do uzyskania pierwszego punktu technicznego przez któregośkolwiek z zawodników.

ART. 6. ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI

Dopuszcza się zmniejszenie liczby sędziów narożnych (Fuku-shin) do dwóch osób.

ART. 7. POSTANOWIENIA KOŃCOWE

Ostateczna interpretacja niniejszego Regulaminu przysługuje WTFSKF.