

W dniu dzisiejszym kumite- zawody. Nie ma praktyki(zawody) to niech chociaż będzie teoria. Na ostatnich treningach było trochę niezrozumienia z waszej strony co Ippon Shobu i Sanbon Shobu, więc chce rozwiązać pewne wątpliwości. W tekście jest jeden błąd 😊 znajdźcie go 😊 łatwy do zalezenia. Za tydzień komendy sędziowskie wzrokowe i dźwiękowe w kumite. Wszystkie materiały pochodzą z oficjalnych źródeł JKA Polska.

Artykuł 19 – Definicja Kumite

1. Podczas walki kumite, dwóch zawodników wchodzi na planszę, gdzie podczas przydzielonego czasu, wykonują swobodnie różne rodzaje technik przeciwko sobie w nadziei na zdobycie zwycięstwa. Są dwa rodzaje systemu punktowego:
 - a) Walka do 1 punktu (Ippon Shobu). Zawodnik, który w przydzielonym czasie pierwszy uzyskał 1 cały punkt lub dwa razy po pół punktu, zostaje ogłoszony zwycięzcą.
 - b) Walka do 3 punktów (Sanbon Shobu). Zawodnik, który w przydzielonym czasie zdobył 2 pełne punkty pierwszy, zostaje ogłoszony zwycięzcą.
2. Podczas walki i konkurencji wszystkie techniki – uderzenia, kopnięcia, ciosy, muszą być wykonane w sposób kontrolowany. Dystans wymagany do wykonania techniki musi być wystarczający, aby technika była skuteczna. Przeciwnik nie powinien odnieść obrażeń. Lekkie dotknięcie przeciwnika jest dozwolone.

Artykuł 20 – Definicja Kumite drużynowego

1. Drużyna składa się z nieparzystej liczby zawodników.
 2. Zgodnie z ogólną zasadą, wszyscy członkowie drużyny muszą być obecni podczas pierwszej rundy konkurencji. Drużyna, która jest ustawiona w takiej kolejności, że nie stawia czoła przeciwnikom w pierwszej rundzie musi być obecna podczas drugiej rundy. Jeśli w drużynie brakuje jednego lub kilku zawodników, zawodnicy ci muszą być ustawieni jako ostatni w kolejce zawodników w trakcie tej konkurencji. Kolejność zawodników musi być zgłoszona przed konkurencją przez głównego trenera lub lidera drużyny.

Czynność ta musi być powtarzana przed każdą rundą.
 3. Ilość pojedynczych wygranych walk przesądza o zwycięstwie drużyny.
 4. Są dwa rodzaje konkurencji drużynowej
- Pierwsza polega na tym, że ta sama liczba zawodników z każdej drużyny staje

ze sobą do walki, określając liczbę wygranych walk.

a) Walka przez eliminację: Każdy członek drużyny występuje w jednej walce. Pojedyncze wyniki są następnie dodawane, aby wyłonić zwycięską drużynę.

Jeśli nastąpi remis, to najwyższy wynik przesądza o wygranej poprzez

następujące:

1 punkt (Ippon), dyskwalifikacja (Hansoku), absolutna dyskwalifikacja (Shikkaku), wycofanie przez dyskwalifikację (Kiken), poza planszą (Jogai Hansoku), dobrowolny brak obrony (Muboubi Hansoku), 2 połowy punktu, decyzja sędziów.

14

b) Jeśli wciąż występuje remis, odbywa się walka pomiędzy zawodnikami wybranymi przez drużyny, aby zdecydować o wygranej. Walka ta nazywana jest walką decyzyjną przez wybór drużynowy (Daihyosha Ketteisen). Walka ta trwa, dopóki nie zostanie wyłoniony zwycięzca. W tym wypadku członek drużyny, który występował wcześniej może walczyć, ale nie więcej niż 2

razy.

Walka decyzyjna (Daihyosha Ketteisen) jest przeprowadzana w ten sam sposób jak walka indywidualna (Kojinsen). To oznacza możliwość dogrywki (Sai-Shiai) oraz drugiej dogrywki (Sai-Sai-Shiai) w trybie „nagłej śmierci”.

Drugi rodzaj konkurencji drużynowej polega na tym, że ta sama liczba zawodników z każdej drużyny toczy ze sobą walkę, zwycięzca walki zostaje na planszy, aby walczyć z kolejnymi przeciwnikami, aż do przegranej. Zawodnik, który przegra walkę jest wyeliminowany z pozostałej części konkurencji.

Mieszane drużyny damsko-męskie są niedozwolone.

a) Walka, w której kolejno każdy walczy przeciw każdemu: zwycięzca pierwszej walki zostaje na planszy i walczy z kolejnymi przeciwnikami, aż przegra. Przegrany schodzi z planszy i zastępuje go inny członek drużyny.

Gdy wszyscy zawodnicy drużyny przegrali, przegrywa cała drużyna.

Artykuł 21 – Definicja i kryteria zdobywania punktów

1. Obszary ataku są definiowane w następujący sposób:

a) obszar głowy i szyi (Jodan)

b) obszar brzucha, boków brzucha i pleców (Judan)

2. Kryteria zdobycia punktu są następujące:

a) poprawność i siła wykonanej techniki

b) odpowiedni dystans i timing

c) poprawna postura i nastawienie

d) skoncentrowany umysł i duch

e) celność

3. Jeśli wszystkie powyższe kryteria są spełnione podczas wykonywania kopnięcia, uderzenia lub ciosu, stanowi to o zdobyciu 1 punktu (Ippon).

4. 1 punkt (Ippon) może być zdobyty nawet gdy wszystkie wyżej wymienione kryteria nie zostały spełnione, w następujących sytuacjach:

a) uniknięcie ciosu z powodzeniem, przy jednoczesnym wykonaniu kontrataku (Deai)

b) wybicie przeciwnika z równowagi i wykonanie skutecznego ataku

c) seria ataków, z których każdy trafiły do celu

d) przeciwnik nie broni się

5. Technika dobrze wykonana, ale nie kwalifikująca się na Ippon jest definiowana jako pół punktu (Waza-Ari).

6. 2 połowy punktu stają się 1 punktem (Ippon)

7. Jeśli obaj zawodnicy wykonali technikę w tym samym czasie i o podobnej intensywności, nazywane jest to Aiuchi. W tym wypadku ataki unieważniają się wzajemnie i żaden punkt nie jest zdobyty.

15

Artykuł 22 – Kryteria rozstrzygnięcia walki Kumite

1. Jeśli żaden z zawodników nie zdobędzie odpowiedniej liczby punktów w przydzielonym czasie, każdy sędzia sygnalizuje swoją decyzję o wyniku walki.

Rozstrzygnięcie walki jest określane przez decyzję wszyscy sędziów. Patrz

Artykuł 11 w Zasadach i Przepisach Dla Osób Odpowiedzialnych Za Przeprowadzenie Zawodów. Sędzia prowadzący decyduje następnie o wyniku walki.

2. Jeżeli obaj zawodnicy są kontuzjowani lub nie mogą kontynuować walki z innego powodu, sędziowie sygnalizują swoje decyzje o wyniku walki. Sędzia prowadzący decyduje następnie o wyniku walki.

3. Następujące elementy pomogą określić wynik walki:

Pierwsza grupa czynników wpływających na decyzję

a) Czy uzyskano jakiegokolwiek punkty

Druga grupa czynników wpływających na decyzję

b) czy wystąpiły kary Hansoku Chui

c) czy wystąpiły kary za wyjście poza planszę (Jogai Chui)

d) czy wystąpiły kary za brak obrony (Muboubi Chui)

Trzecia grupa czynników wpływających na decyzję

e) czy któryś z zawodników dominował w czasie walki

f) umiejętności i siła pokazanych technik

g) duch walki i wysiłek pokazany przez zawodnika; czy zostały otrzymane upomnienia (Keikoku)

h) poprawne nastawienie zawodnika

i) porównanie ilości technik wykonanych przez zawodników

4. Sędziowie powinni uważnie wziąć pod uwagę wszystkie elementy oceny, jeśli zawodnik, który zdobył pół punktu, otrzymał również więcej niż jedno upomnienie różnych kategorii.

Artykuł 23 – Dogrywka (Sai – Shiai) i druga dogrywka (Sai-Sai-Shiai)

Jeżeli nie można rozstrzygnąć walki lub konkurencji, ogłaszany jest remis (Hikiwake).

Organizator zawodów musi ustalić przez zawodnikami, czy Sai-Sai-Shai jest rozstrzygana w trybie „nagłej śmierci”.

1. Jeśli wystąpi remis, odbywa się kolejna walka. Ta walka nazywana jest Sai-Shiai. Jeśli dogrywka kończy się remisem, odbywa się druga dogrywka, która nazywana jest Sai-Sai-Shiai. Jednakże, sędzia prowadzący może zarządzić, że druga dogrywka rozstrzygana jest w trybie „nagłej śmierci”, co oznacza, że zawodnik, który pierwszy zdobędzie punkt wygrywa.

2. Po drugiej dogrywce sędziowie muszą zdecydować kto odniósł zwycięstwo

3. Na mistrzostwach świata i mistrzostwach krajowych, finałowa walka ma tyle

dogrywek, ile to konieczne do wyłonienia zwycięzcy.

16

Artykuł 24 – Kryteria prowadzące do dyskwalifikacji

1. Następujące elementy są zakazane:

- a) nadmierny kontakt, wykraczanie poza cel, „dzikie” machanie technikami.
- b) wykonywanie lub próba wykonania niebezpiecznego rzutu
- c) łapanie, trzymanie lub marnowanie czasu przez brak atakowania
- d) prowokacyjny język i zachowanie, werbalne szyderstwa i niewykonywanie poleceń sędziego.
- e) kontynuowanie atakowania po komendzie stop (Yame) lub po sygnale o wyjściu poza planszę (Jogai)
- f) atak głową lub próba ataku głową
- g) atak Nukite na oczy
- h) zamierzony atak w krocze lub na stawy

2. Jeżeli któreś z powyższych wykroczeń zostało popełnione, zostaną podjęte następujące decyzje:

- a) Jeśli wykroczenie jest zauważone, ale nie jest poważne na tyle, aby zranić lub kontuzjować przeciwnika, zawodnik otrzymuje upomnienie (Keikoku).
To upomnienie nie wpływa na decyzje sędziowskie, jednakże, jeśli zawodnik otrzyma drugie upomnienie nazywane Hansoku Chui w tym samej walce może to skutkować dyskwalifikacją (Hansoku) zawodnika, który dokonał wykroczenia, a jego przeciwnik jest ogłaszany zwycięzcą.
- b) Jeśli wykroczenie jest zakwalifikowane jako poważne i wyraźne są złe intencje zawodnika, który dokonał wykroczenia lub jeśli przeciwnik został poważnie zraniony lub kontuzjowany, zawodnik może otrzymać ostrzeżenie (Hansoku Chui) lub dyskwalifikację (Hansoku), która skutkuje zwycięstwem przeciwnika.

3. Każdy zawodnik, który otrzyma dyskwalifikację (Hansoku) dwa razy w czasie zawodów nie może brać więcej udziału w konkurencjach indywidualnych i drużynowych Kumite. Jednak wzięcie udziału w konkurencji Kata jest dopuszczalne.

Zawodnik, który otrzyma swoje pierwsze Hansoku powinien zostać oznaczony czerwoną taśmą umieszczoną na jednym z ramion.

4. Kiedy ogłoszone jest Hansoku przez sędziego prowadzącego, osoba licząca punkty musi zanotować ten fakt na specjalnym dokumencie, który zostanie przedłożony sędziemu głównemu.

Artykuł 25 – Poza planszą (Jogai)

Jeśli zawodnik dotknie ziemi poza granicami planszy jakkolwiek częścią ciała, ogłaszane jest upomnienie „poza planszą”, czyli Jogai Keikoku. Jeśli wydarzy się to po raz drugi, ogłaszane jest ostrzeżenie, czyli Jogai Chui. Jeśli wydarzy się to po raz trzeci, zawodnik otrzymuje dyskwalifikację Jogai Hansoku, a jego przeciwnik jest ogłaszany zwycięzcą.

Jeśli zawodnik zdobędzie punkt przed wyjściem poza planszę, jego punkt zostaje zaliczony.

Artykuł 26 – Kryteria dobrowolnej braku obrony (Muboubi)

1. Upomnienie za dobrowolny brak obrony, które nazywane jest Muboubi Keikoku, drugie upomnienie za dobrowolny brak obrony - Muboubi Chui oraz dyskwalifikację za dobrowolny brak obrony - Muboubi Hansoku zawodnik może otrzymać w następujących sytuacjach:

a) jest to oczywiste, że zawodnik nie stara się zapewnić sobie obrony i jest trafiany, wtedy otrzymuje odpowiedni stopień Muboubi, a drugi zawodnik odpowiedni stopień reprimendy lub Hansoku.

b) zauważone zostaje, że zawodnik nie podejmuje żadnych starań walki

2. Chociaż nawet niekoniecznie uderzony, zawodnik może otrzymać reprimendę za brak obrony, Keikoku, Chui lub dyskwalifikację, jeśli sędzia uzna, że obecna sytuacja jest niebezpieczna. W tej sytuacji przeciwnik zostaje ogłoszony zwycięzcą.

Artykuł 27 – Absolutna dyskwalifikacja (Shikkaku)

1. Po wcześniejszym przedyskutowaniu przez sędziego prowadzącego i sędziów, zawodnik otrzymuje absolutną dyskwalifikację (Shikkaku), a jego przeciwnik jest ogłoszony zwycięzcą, w następujących sytuacjach:

a) niestosowanie się do poleceń sędziego prowadzącego

b) okazywanie złego i nieakceptowalnego nastawienia i postawy oraz użycie wulgarnego języka i mowy ciała jako zawodnik Karate

c) kontynuacja walki uznana jest za niestosowną

Absolutna dyskwalifikacja (Shikkaku) może zostać nadana każdej osobie na terenie zawodów i bez żadnych wcześniejszych upomnień.

2. Po otrzymaniu absolutnej dyskwalifikacji, zawodnik ten nie może brać udziału w żadnych konkurencjach podczas danych zawodów, zarówno w Kata jak i w Kumite.

3. Szczegóły absolutnej dyskwalifikacji muszą być przedyskutowane z sędziami, którzy sędziują na danej planszy i podane do odpowiedniej osoby liczącej punkty, która te szczegóły przekazuje sędziemu głównemu w odpowiedniej formie.

4. Jeśli drużyna dopuści się poważnego wykroczenia, cała drużyna otrzymuje absolutną dyskwalifikację, a drużyna przeciwna jest ogłaszana zwycięską.

5. Absolutna dyskwalifikacja może być również nadana podczas konkurencji Kata.

Artykuł 28 – Wycofanie zawodnika (Kiken)

1. Wycofanie zawodnika (Kiken) jest ogłaszane przez sędziego prowadzącego w następujących sytuacjach:

a) gdy zawodnik nie zgłosi się, gdy wzywana jest jego konkurencja lub walka

b) gdy dobrowolnie się wycofa

c) zawodnik nie może kontynuować walki

2. Jeśli zawodnik lub drużyna wycofa się, wtedy przeciwnik lub przeciwna drużyna jest ogłaszana zwycięzcą.

3. Zawodnik, który dobrowolnie wycofa się bez konkretnych fizycznych przyczyn nie może wziąć udziału w innych walkach i konkurencjach.

4. Wycofanie (Kiken) może być ogłoszone również w walkach i konkurencjach Kata.

Artykuł 29 – W przypadku kontuzji

1. Jeśli zawodnik jest kontuzjowany, sędzia prowadzący konsultuje się z lekarzem i oczekuje na jego diagnozę. Tak więc walka jest zatrzymana do czasu, gdy

lekarz skończy zajmować się kontuzjowanym zawodnikiem. Jeśli zawodnik nie jest w stanie kontynuować walki z powodu kontuzji, sędziowie decydują czy wycofują (Kiken) zawodnika. Jeśli rzeczywiście tak się stanie, to jeżeli nie została ogłoszona dyskwalifikacja (Hansoku) to przeciwnik wygrywa. Jeżeli obaj zawodnicy są kontuzjowani, a nie nastąpiły żadne dyskwalifikacje, to walka jest zatrzymana i wynik zapada na podstawie odbytej walki.

2. Jeśli zawodnik nie może kontynuować walki z powodu kontuzji, wtedy ogłoszony jest Kiken. Jeśli przeciwnik otrzymał dyskwalifikację (Hansoku), wtedy wygrywa kontuzjowany zawodnik. Decyzja zapada również nawet jeżeli zdyskwalifikowany zawodnik zdobył pół punktu (Waza-Ari).

3. W wypadku kontuzji lekarz omówi kontuzję z sędzią głównym i może zażądać, aby wycofać kontuzjowanego zawodnika z konkurencji Kumite. Jeżeli lekarz na to pozwoli, zawodnik może wziąć udział w konkurencji Kata.

Artykuł 31 – Czas trwania walki

1. Przydzielony czas na walkę to 2 minuty

Podczas mistrzostw świata lub mistrzostw krajowych, walka Kumite dorosłych mężczyzn trwa 5 minut. Jednakże organizator zawodów może zdecydować inaczej.

2. Sędzia prowadzący rozpoczyna walkę poprzez sygnał dźwiękowy, który kończy się słowem: zaczynajcie (Hajime), wraz z którym rozpoczyna się odliczanie czasu. Odliczanie czasu zatrzymuje się, gdy ogłoszone są: stop (Yame) lub poza planszą (Jogai). Odliczanie wznowia się, gdy ogłoszana jest komenda wznowienia (Tsuzukete Hajime). Jeśli skończy się przydzielony czas to ogłosi to sędziemu prowadzącemu osoba odmierzająca czas. Wtedy następuje zakończenie walki.