



**Regulamin walk obowiązujący w kwietniowym turnieju  
organizowanym przez UECHI-RYU KARATE DO OKINAWA  
Kłomnice k. Częstochowy. 25.04.2010r. (niedziela)**

**konkurencja  
SUMO-GRAPPLING**

1. Kategorie wagowe:  
Kategorie wagowe ustalane są w dniu zawodów po zważeniu wszystkich uczestników konkurencji. Dodatkowo zawodnicy mogą być podzieleni na grupy wiekowe.
2. Czas trwania walki:  
Walka eliminacyjna trwa **1 min.** Walki finałowe trwają po **1min 30 sek.** każda. W przypadku remisu zarządza się dogrywkę, trwającą do zdobycia pierwszego punktu.
3. Pole walki:  
Walka odbywa się na wyznaczonym polu na macie judo o średnicy 4m, lub na tatami 4x4m.
4. Strój zawodników:  
Karate-Gi lub Judo-Gi
5. Przebieg walki:  
Walka odbywa się w pozycji stojącej. Walczący, za pomocą dozwolonych podcięć, rzutów i obaleń, dąży do:
  - Wytrącenia przeciwnika z równowagi, czego efektem ma być upadek na matę, podparcie się kolaniem lub ręką.
  - Wypchnięcia przeciwnika poza matę.

6. Punktacja:

Za spowodowanie upadku, podparcia się ręką lub kolanem oraz wypchnięcie przeciwnika poza matę przyznaje się jeden punkt.

- W przypadku podparcia się wystarczy, że przeciwnik dotknie jedną ręką lub kolanem maty, żeby uzyskać punkt.
- W przypadku wypchnięcia wystarczy wyjście jedną stopą poza obszar walki, aby przyznać punkt.

Punktów nie przyznaje się jeżeli zawodnik, który upadł lub został wypchnięty, zdołał w trakcie tego zdarzenia pociągnąć za sobą przeciwnika powodując jego upadek lub wyjście poza matę.

7. Sędziowanie:

Walkę sędziują:

- sędzia maty
- dwóch sędziów bocznych

8. Techniki dozwolone:

- podcięcia (ashi-barai, o-soto-gari, ko-soto-gari, o-uchi-gari, ko-uchi-gari itp.)
- rzuty (o-goshi, uchi-mata, harai-goshi, ippon-seoi-nage, itp.)
- wyniesienia trzymając przeciwnika w pasie
- obalenia

9. Techniki zabronione:

- wszystkie ciosy i kopnięcia
- wszystkie dźwignie i duszenia
- rzuty z wyniesieniem, suplesy itp.

Werdykt:

Walkę wygrywa zawodnik, który zdobył większą ilość punktów. W przypadku równej ilości punktów stosuje się dogrywkę, trwającą do zdobycia pierwszego punktu. W przypadku stosowania techniki niedozwolonej sędzia maty stosuje ostrzeżenie. Jeżeli zawodnik ponownie wykonuje technikę niedozwoloną, otrzymuje 1 punkt ujemny. Za stosowanie techniki niedozwolonej po raz trzeci, sędzia ogłasza dyskwalifikację.

## **konkurencja JUNIOR-GRAPPLING**

1. Kategorie wagowe:

Kategorie wagowe ustalane są w dniu zawodów po zważeniu wszystkich uczestników konkurencji. Dodatkowo zawodnicy mogą być podzieleni na grupy wiekowe.

2. Czas trwania walki:

Walka eliminacyjna trwa **1 min**. Walki finałowe trwają po **1min 30 sek.** każda. W przypadku remisu zarządza się dogrywkę, trwającą do zdobycia pierwszego punktu.

3. Pole walki:

Walka odbywa się na wyznaczonym polu na macie zapaśniczej o średnicy 4m, lub na tatami 4x4m.

4. Strój zawodników:

Karate-Gi lub Judo-Gi

5. Przebieg walki:

Walka rozpoczyna się z pozycji „klęku prostego”. Walczący, za pomocą dozwolonych technik, dąży do:

- Zdobyć przewagę nad przeciwnikiem, poprzez wykonanie „trzymania” lub osiągnięcie dominującej pozycji w parterze.
- Wykonania dźwigni kończącej walkę przed czasem.

6. Warunki zwycięstwa:

**Dla dzieci do lat 12.**

Walczący mogą wygrać walkę na punkty. Zabronione jest, stosowanie wszelkich dźwigni.

- Zawodnik otrzymuje 1 punkt, za każde **3 sek** utrzymania pozycji dominującej lub „trzymania”.

W tym przedziale wiekowym, punktowane jest także utrzymanie przeciwnika w gardzie brazylijskiej.

**Dla dzieci powyżej 12 lat.**

Walczący mogą wygrać walkę w dwojaki sposób.

- Wygrana na punkty, gdzie zawodnik otrzymuje 1 punkt, za każde **3 sek** utrzymania pozycji dominującej lub „trzymania”.
- Wygrana poprzez zmuszenie przeciwnika do poddania walki (odklepanie).

Garda brazylijska **nie jest punktowana.**

7. Sędziowanie:

Walkę sędziują:

- sędzia maty
- dwóch sędziów bocznych

8. Techniki dozwolone:

- Wszystkie trzymania (kesa-gatame, kata-gatame, shiho-gatame itp.)
- Pozycje (boczna, dosiad, kolano na brzuch itp.)
- Dźwignie (kluczyk – ude-garami, ushiro-garami; balacha- ude-hisigi-juji-gatame)

9. Techniki zabronione:

- wszystkie ciosy i kopnięcia
- wszystkie duszenia
- dźwignie niewymienione w punkcie nr. 8

10. Werdykt:

10.1 dzieci do lat 12.

Walkę wygrywa zawodnik, który zdobył większą ilość punktów. W przypadku równej ilości punktów stosuje się dogrywkę, trwającą do zdobycia pierwszego punktu. W przypadku stosowania techniki niedozwolonej sędzia maty stosuje ostrzeżenie. Jeżeli zawodnik ponownie wykonuje technikę niedozwoloną, otrzymuje 1 punkt ujemny. Za stosowanie techniki niedozwolonej po raz trzeci, sędzia ogłasza dyskwalifikację.

10.2 dzieci powyżej 12 lat.

Walkę wygrywa zawodnik, który zdobył większą ilość punktów, lub zmusił przeciwnika do poddania się. W przypadku równej ilości punktów stosuje się dogrywkę, trwającą do zdobycia pierwszego punktu lub zmuszenia przeciwnika do poddania się. W przypadku stosowania techniki niedozwolonej sędzia maty stosuje ostrzeżenie. Jeżeli zawodnik ponownie wykonuje technikę niedozwoloną, otrzymuje 1 punkt ujemny. Za stosowanie techniki niedozwolonej po raz trzeci, sędzia ogłasza dyskwalifikację.

10.3 Koniec walki przed czasem

Walka kończy się przed czasem, jeżeli jeden z zawodników:

- nie jest w stanie kontynuować walki (konsultacja z lekarzem)
- podda się (odklepanie)

## **konkurencja BARE-KNUCKLE**

1. Kategorie wagowe:  
Kategorie wagowe ustalane są w dniu zawodów po zważeniu wszystkich uczestników konkurencji. Dodatkowo zawodnicy mogą być podzieleni na grupy wiekowe.
2. Czas trwania walki:  
Wszystkie walki w tej konkurencji, trwają dwie rundy po **2 min**. W przypadku remisu zarządza się dogrywkę, trwającą **2 min** lub wyłania się zwycięzcę na podstawie różnicy wagowej (lżejszy zawodnik wygrywa). Przerwa pomiędzy rundami wynosi **1 min**.
3. Pole walki:  
Walka odbywa się na wyznaczonym polu na tatami 6x6 m2.
4. Strój zawodników:  
Karate-Gi lub Judo-Gi  
Zawodnicy zobowiązani są do założenia następujących ochraniaczy:
  - ochraniacz szczęki
  - suspensorium
5. Techniki dozwolone:  
Zawodnikom wolno prowadzić walkę stosując wyłącznie dozwolone techniki i akcje:
  - wszystkie kopnięcia na uda, korpus i głowę
  - wszystkie uderzenia pięścią i łokciem na korpus
  - wychwytywanie kopnięć i uderzeń przeciwnika
  - chwytywanie za kimonopodcięcia
  - rzutyTechniki zabronione:
  - ściąganie rękami głowy do hiza-geri jodan
  - klinczowanie
  - wszystkie dźwignie i duszenia
  - kopnięcia w krocze, szyję, kręgosłup i plecy, stawy, wszelkie kopnięcia w parterze (po upadku przeciwnika)
  - uderzenia ręką w głowę, szyję, kręgosłup, wszelkie uderzenia po upadku przeciwnika i w parterze
  - rzuty i obalenia powodujące upadek przeciwnika na głowę i kark, rzuty o wysokiej amplitudzie ruchu
  - wykonywanie rzutów i obaleń ciągnąc za głowę przeciwnika w obchwyty rękami
  - uciekanie z maty
6. Warunki zwycięstwa:  
Walkę wygrywa zawodnik, który po zakończeniu dwóch rund, zostanie wskazany przez sędziów jako zwycięzca. Na decyzję sędziów, wpływ mają następujące czynniki:
  - aktywność zawodników w czasie walki
  - unikanie walki, ucieczki z pola walki
  - celne kopnięcia w głowę przeciwnikaW przypadku stosowania techniki niedozwolonej sędzia maty stosuje ostrzeżenie. Jeżeli zawodnik ponownie wykonuje technikę niedozwoloną, **sędzia ogłasza dyskwalifikację.**

## **konkurencja KATA**

1. Kategorie:  
Zawodnicy podzieleni będą na grupy wiekowe.
2. Pole pokazu:  
Pokaz umiejętności KATA odbywa się na wyznaczonym polu na tatami 6x6 m2 .
3. Strój zawodników:  
Karate-Gi lub Judo-Gi
4. Opis konkurencji:
  - W zależności od liczby osób startujących w tej konkurencji, zawodnicy prezentować się będą pojedynczo.
  - Prezentacja KATA, rozpoczyna się po sygnale danym przez sędziego głównego.
  - Zawodnicy mogą zaprezentować dowolną formę KATA.
  - Sędziowie oceniać będą zawodników w skali punktowej 1-5, pod kątem:
    - Dokładności i precyzji wykonywanych technik
    - Odpowiedniego tempa wykonania kata
    - Dynamiki uderzeń/kopnięć/bloków
    - Trudności doboru KATA
    - Ogólnego wrażenia
  - prezentacja wyników odbędzie się po wystąpieniu wszystkich zawodników.
5. Sędziowanie:  
Konkurencję sędziują:
  - sędzia główny
  - trzech sędziów bocznych
6. Werdykt:  
Konkurencję wygrywa zawodnik, który zdobył najlepszą ocenę końcową. W przypadku równej ilości punktów stosuje się dogrywkę – ponowna prezentacja formy KATA.

## **PLANOWANE KATEGORIE**

### **1 Sumo grappling**

I od 6 do 9 lat chłopcy, dziewczyny, 3 medale

II od 10 do 12 lat dziewczyny 2 kategorie 6 medali  
od 10 do 12 lat chłopcy 2 kategorie 6 medali

III od 13 do 15 lat dziewczyny 2 kategorie 6 medali  
od 13 do 15 lat chłopcy 2 kategorie 6 medali

## **2. Kata**

od 6 do 9 lat – 3 medale  
od 10 do 12 lat – 3 medale  
od 13 do 16 lat – 3 medale  
od 16 do 18 lat – 3 medale

## **3. Bare knucle**

I od 13 do 15 lat dziewczyny 3 medale  
od 13 do 15 lat chłopcy 3 medale

II od 15 do 18 lat dziewczyny 8 medali  
od 16 do 18 lat chłopcy 3 medale

## **4. Dorośli Muay Thaj**

1. Kobiety  
2. Mężczyźni  
do 60 kg  
do 70kg  
do 80kg  
do 90kg  
open powyżej 90 kg

## **5. Grappling**

I od 6 do 9 lat chłopcy, dziewczyny 3 medale

II od 10 do 12 lat chłopcy 2 kategorie  
od 10 do 12 lat dziewczyny 2 kategorie – 12 medali

III od 13 do 15 lat chłopcy 2 kategorie  
od 13 do 15 lat dziewczyny 2 kategorie 12 medali

Nagrody:.

### **Od 1 do 3 miejsca dla zawodników w/w turnieju (medal + dyplom)**

- I. Puchar, dyplom „Dla najlepszej drużyny”
- II. Puchar, dyplom „dla najlepszego zawodnika”
- III. Puchar, dyplom „Dla najmłodszego zawodnika”

**Darmowa Loteria w której uczestniczy publiczność i zawodnicy turnieju (tylko dzieci) w loterii do wygrania zabawki itp.**

**Oplata startowa płatna przed rozpoczęciem turnieju.**

**Zawodnik zobowiązany posiadać; ważne badanie lekarskie, ubezpieczenie, legitymację**

**szkolna lub inny dowód tożsamości ze zdjęciem.**

**Turniej rozpocznie się o godz. 10:00**

**ważenie zawodników rozpocznie się o 8:30.**

**Turniej odbędzie się w miejscowości kłomnice k. Częstochowy.**

**Adres Hala Sportowa w Kłomnicach ul. Częstochowska 96**

**Widok zewnętrzny i wewnętrzny hali.**



**Serdecznie Pozdrawiam i zapraszam do udziału w turnieju.**