

Правила проведения соревнований

Правила судейства.

Все судьи имеют равные права в судействе, но окончательное решение принимает Рефери.

Поединки свободного стиля (кумитэ) длятся 3 мин, а отборочные 2 мин. Продление боя - 2 мин. В случае необходимости, там где это оправдано, Рефери может продлить время боя. В экстренных случаях, Рефери, после совещания с Президентом, Вице-президентом, судейской коллегией, может изменить всю программу соревнований.

Поединки свободного стиля (кумитэ).

2.1. Основные принципы.

один поединок длится 3 мин, дополнительное время - 2 мин, победа присуждается бойцу, который набрал очко (иппон), набрал два ваза-ари, победил по решению судей, соперник дисквалифицирован или отказался от боя.

2.2. Полная победа (иппон)

полное очко зарабатывается, когда противника выводят из строя более чем на 3 секунды или вынуждают его и вовсе отказаться от дальнейшей борьбы.

2.3. Пол-победы (ваза-ари)

пол-очка зарабатываются без применения приёмов, когда противника выводят из строя менее, чем на 3 секунды и вынуждают и вовсе отказаться от дальнейшей борьбы.

2.4. В случае, когда противник побеждается с применением любых разрешённых приёмов, ваза-ари может быть присуждено и по другим критериям.

2.5. Объявление двух ваза-ари приводит к победе как за полное очко (иппон).

2.6 Победа по решению судей (хантей)

Когда победа не достаточно очевидна, она присуждается по специальному решению.

Решение принимается при участии как минимум 3-х рефери или 4-х боковых судей.

2.7. Продление боя (энчозен).

когда победа не может быть принята рефери и 4-я боковыми судьями, объявляется ничья и назначаются дополнительное время, если после двух продлений победу присудить не удаётся, то победителем объявляется боец, вес которого на 10 кг меньше веса противника, в четвёртом раунде, если победителя не удаётся установить по весу, её присуждают по количеству разбитых досок в тесте тамешивари. Если и с учётом этих компонентов победу всё же не удаётся установить, то она присуждается Рефери или Президентом с учётом того, как боец владеет техникой, каков его бойцовский дух, по количеству ударов и т.д. В этом случае может быть и назначено дополнительное время.

2.8. Нарушение (хансоку)

нельзя даже легко тронуть лицо или шею противника при атаке рукой или локтем, но ложные выпады в лицо разрешаются, удары в пах, удары в голову руками, атака уже лежащего противника, атака со спины, захват противника за шею, захват и удержание противника за униформу (доги), руки, ноги, толкание открытыми ладонями, повторяющиеся моменты как падение и заступы после ударов или толчков соперника, частые заступы, любые другие действия, которые судья сочтёт нарушением, сознательно проводимые запрещённые приёмы ведут к объявлению предупреждения

2.9. Штрафные очки (гентен)

два предупреждения, целенаправленное нарушение, действия, которые судья сочтёт за грубое отношение к противнику, два гентэн влекут за собой дисквалификацию.

2.10. Дисквалификация (сикаку)

два гентэн, не подчинение рефери во время боя, действия, которые могут быть квалифицированы как жёсткие, грубые нарушения, намеренно плохое отношение к противнику, если бойцы стоят напротив друг друга более, чем одна минута без боя. В этом случае это расценивается как нежелание участвовать в борьбе и оба бойца дисквалифицируются, опоздание или неявка на соревнования. Неявка на соревнования (шай-хоки)

неявка на соревнования без уважительной причины влечёт за собой штраф в размере 1500 дол. США.

Исключением может служить:
заключение главного врача соревнований о невозможности продолжения участником дальнейшей борьбы,
непредвиденные несчастные случаи, которые произошли незадолго или во время соревнований. Освобождение может быть выдано после консультаций с главным судьёй, председателем судейской, наблюдательной коллегии и юристом соревнований.

Тест ломания предметов (тамешивари)

для теста должны быть использованы доски из кедра длиной 33 см, шириной 21 см, толщиной 24 мм,
очки присуждаются по количеству разбитым досок.

Если оба соревнующихся разбили одинаковое количество досок, то преимущество у того, кто на 10 кг легче.
для разбивания досок применяются четыре варианта:
сейкен, сокуто, эмпи, шуто. Общий счёт данного теста соответствует количеству разбитых досок,
каждый участник должен разбить не менее трёх досок, однако он может сделать попытку разбить большее количество по своему желанию,
до тех пор, пока все доски не разбиты, очки не присуждаются,
в случае неудачи, бойцу предоставляется возможность пройти этот тест снова, но тогда количество досок сокращается до трёх,
если со второй попытки участнику не удаётся разбить доски, то очки ему не присуждаются,
доски для разбивания должны помещаться на двух устойчивых блоках.
Участнику соревнований запрещается двигать блоки без разрешения судьи, наблюдательной коллегии и ответственных за установку блоков,
участникам запрещается трогать блоки и доски, но они могут примеряться к расстоянию, а также могут положить на них куски материи,
тест должен проводиться согласно инструкциям рефери.

Время для теста - 2 мин. Использование бойцом более 2-х минут, расценивается как неспособность разбить доски.

Начало боя.

Называются имена участников, бойцы заходят на арену с противоположных сторон.

Основной судья (рефери) должен находиться в центре на расстоянии трёх метров от центральной линии.

Бой начинается после того, как рефери даст команду "хаджимэ".

Бой длится три минуты (в дополнительных по две).

Если форма двоих или одного бойца развяжется во время боя, то рефери может остановить спарринг, а бойцы занимают исходные позиции, и им разрешается сесть спинами друг к другу, чтобы привести свою форму в порядок.

Во время боя.

Во время боя при получении одним из бойцов полного очка (иппон), либо применение запрещённого приёма, либо в случае заступа одним из участников, боковой судья должен подать сигнал свистком и одновременно поднять флажок. Рефери даёт команду "ямэ" и участники возвращаются на исходные позиции.

Флажком подаются следующие сигналы:

Победа (иппон) - судья поднимает флажок того же цвета, что и у победителя, диагонально вверх.

Пол-очка - судья поднимает флажок цвета участника горизонтально в сторону.

Нарушение - судья машет флажком совпадающим с цветом участника, совершившего нарушение, из стороны в сторону, диагонально вниз.

Заступ - судья опускает флажок диагонально, касаясь пола.

Ничья, отсутствие решения - судья скрещивает оба флажка перед собой таким образом, чтобы они были направлены диагонально вниз.

Не засчитывается или не присуждается очко - судья скрещивает оба флажка перед собой и машет ими.

Непонятное действие - судья скрещивает оба флажка на уровне глаз.

В случае победы при "иппон", "ваза-ари" или нарушения рефери советуется с боковыми судьями. Решение, которое объявляется, должно поддерживаться тремя или более из них.

В некоторых случаях (при нарушениях) бывает достаточно решения только рефери.

Победа при "иппон"

Когда один из бойцов находится в лежачем положении более трёх секунд, либо когда один из них сдаётся, рефери принимает решение вернуть бойцов на середину татами, а затем принять исходное положение.

Рефери проверяет решение боковых судей и присуждает победу на основании показаний флажками более чем двух судей.

Победа по решению судей.

По команде остановиться рефери произносит "ямэ" и Возвращает участников на исходную позицию.

Рефери просит участников встать лицом друг к Другу с возгласом "шомен" и запрашивает решение боковых судей. Каждый из судей поднимает флажок совпадающий цветом с участником, который по его мнению победил, диагонально вверх. В случае ничьей, он скрестит флажки перед собой. Окончательным является решение, принятое более чем тремя судьями, включая и рефери. В случае, когда не набирается трёх судей с одним и тем же решением, объявляется ничья.

В случае ничьей объявляется дополнительное время 2 минуты.

Если после двух дополнительных боёв невозможно принять решение о победе, его принимают после учёта веса участников. В лучшем положении находится более лёгкий спортсмен. Для проведения весовой экспертизы нужно разрешение рефери. В случае, если вес участников совпадает, победу получает тот, кто сломал большее количество досок в тамешиваре.

В случае, если и количество сломанных досок совпадает, то победа присуждается на основании решения Президента. В этом случае может быть назначен ещё один бой с обязательным решением судей в чью-либо пользу.

Нарушение.

В случае нарушения, рефери может принять решение разнять бойцов и остановить спарринг.

Если боковой судья находится ближе к бойцам, он может объявить паузу и потребовать решения рефери. Если мнение более двух боковых судей совпадает, то с ним соглашается и рефери.

При принятии решения о нарушении, нужно соответствующее мнение трёх и более судей. Но бывают ситуации, когда достаточно решения рефери.

Если во время боя нарушение было сделано не намеренно, то участник может получить предупреждение. Два предупреждения влекут первое официальное предупреждение (гентен ичи).

В случае намеренных нарушений объявляется сразу официальное предупреждение (чуй ичи).

Дисквалификация.

Боец, который имеет два предупреждения и снова нарушает, дисквалифицируется.

Если действия бойца по отношению к судьям признаются неуважительными, он дисквалифицируется. Особенно, если он намеренно допускает нарушения или ведёт себя некорректно.

Если оба бойца более минуты, стоя напротив друг друга, не начинают бой, они оба дисквалифицируются.

В случае опоздания на бой или неявки без уважительной причины, боец дисквалифицируется.

Завершение боя.

В случае победы при "иппон" или дисквалификации, рефери немедленно останавливает спарринг командой "шоммен", объявляет результат боя. Участники делают поклон по команде "шоммен", "шушин", дру другу "отагаи" и покидают татами.

В других случаях, когда даётся сигнал окончания боя, рефери просит участников остановиться, развернуться лицом "шоммен", запрашивает решение боковых судей и после принятия решения о победителе, повторяет описанную выше процедуру.

Тамешиваре

Тест тамешиваре требует присутствия более трёх судей.

Рефери вызывает участников, которые делают поклон в центр.

Хотя дотрагиваться до досок участнику не разрешается, он может положить на них кусок материи.

Рефери даёт сигнал начала. Если участник не сможет в течении определённого времени разбить доски, ему засчитывается поражение.

Как правило, тамешивари проводится один раз и не повторяется, но по решению рефери и судей, тест может быть повторён.

Судья просит участника сесть, затем объявляется номер участника, количество разбитых досок или поражение, если таковое имеет место.

Участникам, не разбившим доски, предлагается повторить тест.

После окончательного объявления судьи, боец должен встать, сделать поклон и покинуть татами.

Терминология

Перед боем.

РЭЙ - скрестить руки на груди, выбросить в низ и сказать ОСУ,

ШОММЕН НИ РЭЙ - поклон к официальному столу,

ШУШИН НИ РЭЙ - поклон рефери,

ОТАГАИ НИ РЭЙ - поклон друг другу,

КАМАЭТЭ - принять боевую стойку,

ХАДЖИМЭ - начать бой

Во время боя.

ЯМЭ - прекратить бой,

КАМАЭТЭ - принять боевую стойку,

ЗОККО - продолжить бой (атакуйте, когда нет никаких действий),

ШИРО - белый. Первый участник выходит на татами,

АКА - красный. Второй участник выходит на татами,

Название нарушений.

ГАНМЕН - КОГЕКИ - удар по лицу рукой, локтем,
ТСУКАМИ - захват доги,
ШОТЭЙ - толчки ладонями,
КИНТЭКИ-КОГЕКИ- удар в пах,
ЗАТСУКИ -удар по голове,
Классификация нарушений.

ЧУЙ ИЧИ - первое предупреждение,
ЧУЙ НИ - второе предупреждение, влечёт наказание,
ГЕНТЭН ИЧИ - первое штрафное очко (ваза-ари)
ГЕНТЭН НИ - второе штрафное очко, влечёт дисквалификацию. Рефери произносит "гентэн ни - сикаку"

Объявление нарушений.

Рефери обращается к участнику, допустившему нарушение, АКА или ШИРО и объясняет какое нарушение он допустил.

ИППОН и ВАЗА-АРИ

Иппон - означает победа. Рефери говорит участнику Акка или Широ и объявляет причину победы (акка, миги мае гери, иппон).

Ваза - ари - эффективная атака, которая наносит ущерб противнику, но не с такой силой как при иппон.

Решение.

Когда невозможно чётко присудить иппон, победа объявляется после принятия решения. Процедура его принятия следующая:

Ямэ - прекратить бой,

Шоммен муитэ - повернись в центр,

Хантей -о- онегаи - рефери запрашивает решения судей, шимасу

Хантей - когда судьи слышат эту команду, то должны показать своё решение при помощи флажков,

Широ - белый,

Ака - красный, Это цвета флажков, совпадающие с цветом бойцов. Судьи поднимают флажок того бойца, которого считают победителем.

хикиваки - ничья

ичи - один флажок,

ни - два флажка,

сан - три флажка,

си - четыре флажка,

шушин - ака

шушин широ

шушин хикиваки - это решения, принимаемые рефери, после того, как он посчитает количество поднятых флажков (хикиваки ичи, широ ичи, ни, сан. Шушин - широ)

Объявление решения.

Рефери считает количество флажков и объявляет своё собственное решение. Одновременно рукой он указывает победителя. В случае ничьей, он скрещивает руки внизу перед собой. После этого разрешается дополнительный бой.

Окончание боя.

Рефери объявляет победу. Конец боя.

шомен ни рэй
шушин ни рэй
отагаи - ни рэй

После поклонов друг другу участники жмут друг другу руки и удаляются с татами, каждый через свой угол.

Тамешивари.

шомен ни рэй - так же как при начале боя,
маваттэ-рэй - повернись вокруг и скажи ОСУ.
ичини - тсуити - встань рядом,
хаджимэ - разбивай доски.
Объявление результатов.

кансуи - все доски сломаны,
шиппай - тест не засчитывается,
в случае КАНСУИ произносятся: номер участника, количество разбитых досок,
тоже самое в случае неудачи ШИППАИ.