EIROPAS KARATE ORGANIZĀCIJA

KUMITE

SACENSĪBU NOLIKUMS UN NOTEIKUMI

SACENSĪBU NOLIKUMS

1. pants: PROCEDŪRA

1.1 Atklāšanas ceremonija (tā pati procedūra kā WKO sacensībām)

Cīnītājiem ir jāpiedalās dienas atklāšanas ceremonijā (kurš turpina sacensties).

Viņi tiks diskvalificēti, ja viņi neapmeklēs atklāšanas ceremoniju bez apstiprinājuma

Tiesnešu komiteja.

1.2 Feldšeris

Jāievēro EKO medicīnas turnīra noteikumi. Ja ir 2 vai vairāk sacensību laukumi, nepieciešamas vismaz 2 ārstu/feldšeru komandas. Tiek pieprasīts tāds pats ārstu skaits kā cīņas apgabalu skaits (Ārsta komandā ir vismaz 1 ārsts un 1 palīgs).

- Medicīnas komitejai ir jāieceļ turnīra šefpavārs
- Organizatoram sadarbībā ar Feldšeri jāizveido ārkārtas rīcības plāns.
- Medicīnas komitejai jāpieprasa sagatavots aprīkojums čempionātam.
- EKO Medicīnas komisijai jāapstiprina ārstu brigādes līmenis.

1.3. Izlozes apakškomiteja

Tiek izveidota administratīvā apakšgrupa pie EKO Tiesnešu komitejas. Apakšgrupu vada viena persona no Tiesnešu komitejas un vēl divas personas. Grupa pirms Eiropas čempionāta veic izsēšanos un rangu, kā arī veic izlozes procedūru. EČ vada 1 cilvēks no Ranking grupas un 1 cilvēks no RC.

1.4. Protesta procedūra

Protests var būt pret

• netiek ievēroti noteikumi

• organizatoriskas kļūdas

• procedūras

Protests ir jāuzraksta un jāiesniedz pirms nākamās kārtas sākuma vadītājam

Čempionāta tiesnesis ir komandas treneris vai valsts pārstāvis (nevis tiesnesis).

Protestu tiesās vismaz 3 galvenā tiesneša deleģēti tiesneši.

Protesta maksa: 100 EUR. Ja protests būs pareizs, maksa tiks atgriezta.

Tatami galvenais tiesnesis un/vai čempionāta galvenais tiesnesis var pielāgot lēmumu bez tā

protestu.

1.5 Tiesnesis

Eiropas čempionātā licencētajiem tiesnešiem jāizmanto EKO formas krekls.

Tiesneši nedrīkst trenēties, tiesājot tajā pašā turnīra sesijā (dienā,

Kata vai kumite).

Tiesneša attieksme un maniere

• Viņam ir jāuzvedas/jāuzvedas kā “tiesnesim” visa turnīra laikā

• Viņš nedrīkst diskreditēt turnīru un atstāt savu viedokli par jautājumiem

vērtēšanas sistēma

• Viņš nedrīkst diskreditēt tiesāšanu un Budo garu

• Viņam jābūt savlaicīgi uz tatami

• Viņam savs lēmums ir jāpieņem godīgā veidā, pamatojoties uz noteikumiem

• Viņam jāievēro noteikumi

• Viņš nevar iesniegt rakstisku protestu un nedrīkst izrādīt emocijas

• Viņš nevar būt treneris tajā pašā laikā, kad viņš tiesā

1.6 Video analīze

Tikai organizatora nodrošinātā video sistēma var tikt izmantota kvalitatīvi, lai redzētu pieprasīto momentu saskaņā ar galvenā tiesneša lēmumu.

1.7. Svēršanas reģistrācija

Reģistrācijai jānosveras sporta apakšveļā. Divi dažāda dzimuma RC nozīmēti tiesneši vadīs un tiesās svēršanu. Viņi kontrolē svēršanas procedūru. Vīriešiem un sievietēm svēršanas laikā ir jāievēro privātums.

1.8. Koučings

Trenerim jāuzvedas saskaņā ar labu Budo un (Shin)Kyokushin manierēm. Ja viņš neievēro šo manieri, Tatami galvenais tiesnesis var viņu pārvietot uz skatītāju zonu. Skatīt 13. pielikumu.

1.9 Balvas

Eiropas čempionātā tiks pasniegta viena balva sievietēm un viena godalga vīriešiem:

-EKO konkursa balva: Kritēriji ir tas, ko tiesnesis uzskata par svarīgu veicināt.

-EKO Tameshiwari balva (MenOpen kategorija)

KONKURSA NOTEIKUMI

1. pants: NOTEIKUMI KONKURSIEM

1.1 Šie noteikumi attiecas gan uz vīriešu, gan sieviešu turnīriem.

1.2 Pieaugušo dalībnieku minimālajam vecumam sacensību dienā jābūt 18 gadiem. EKO dalībniekiem ir jābūt vismaz 4. Kyu klasē, lai varētu piedalīties sacensībās. Par pārējām vecuma kategorijām skatīt 18., 19. un 20. pantu.

1. 3Maksimālais vecums tiks atstāts turnīra ārstu ziņā, kuri pirms izslēgšanas sākuma pārbaudīs visus dalībniekus.

1.4 Izmeklējošo ārstu ziņā būs arī noteikt minimālo pieļaujamo svaru vieglā svara kategorijā.

1.5 Ja cīnītājs zaudē ar K.O. pie galvas un turnīra ārsts ir pasludinājis par bezsamaņu, tas ir jāieraksta viņu Eiropas pasē, un viņi nevar atkārtoti sacensties vismaz 3 mēnešus vai turnīra ārsta lēmumu. Dalībnieki tiks tiesāti saskaņā ar EKO Medicīnas turnīra noteikumiem.

1.6 Visiem Eiropas karatē organizācijas dalībniekiem jābūt derīgai EKO dalībai.

1.7 Ja sacensībās var piedalīties dalībnieki no citas pilnas kontaktpersonas karatē organizācijas, viņiem ir jāiesniedz dokuments, ka viņi ir nodarbojušies ar cīņas mākslu vismaz 2 gadus.

2. pants: VISPĀRĪGI NOTEIKUMI

2.1 Katram dalībniekam sacensībās jāpiedalās tīrā un baltā, bet ne nobružātā karatē. Do-gi unifikāciju skatīt 11. un 12. pielikumā. Sacensībās viens dalībnieks nēsās savu jostu un papildus sarkanu jostu vai auklu ap vidukli. Otrs dalībnieks nēsās tikai savu jostu. Zīmes un reklāma būs atļauta pēc EKO valdes lēmuma. Skatīt 11. un 12. pielikumu.

2.2 Pirkstu un kāju pirkstu nagi ir jānogriež īsi. Vīriešiem zem do-gi nedrīkst valkāt nekādus aizsargtērpus, pārsējus vai aizsargus, izņemot dzimumorgānu aizsargus. Sievietēm arī jāvalkā baltas krūšu kauss, apakšstilbu un pēdu aizsargi un dzimumorgānu aizsargi. Dalībnieces var valkāt baltu T-kreklu zem sava suņa. Zobu aizsargi nav obligāti. Visiem aizsargiem jābūt apstiprinātiem tiesnešiem, kas ir atbildīgi par svara kontroli.

2.3 Dalībniekiem ar gariem matiem savi mati jāsasien ar gumiju utt. Drošības nolūkos nav atļauti tādi aksesuāri kā caurdurti auskari.

2.4 Ir iespējams izmantot tikai sporta hidžabu bez kakla pārklājuma (melns vai balts).

2.5 Nav atļauts cīnīties ar brillēm; kontaktlēcu lietošana nav obligāta.

2.6 Dalībnieka traumas gadījumā pārsēju vai citu aizsargmateriālu nēsāšana ir pēc absolūta turnīra ārsta un galvenā tiesneša ieskatiem, kuru lēmums ir galīgs un dalībniekam saistošs. Principā pirmajā kārtā un pēc ārsta ieskatiem nedrīkst nēsāt balstu, pārsējus vai lentes bez polsterējuma līdzīgā veidā.

2.7 Dalībniekiem jāienāk sacensību zonā no pretējām pusēm un jānostājas pie divām līnijām, attiecīgi sarkanā un baltā, cīņas zonas centrā, ieņemot “FUDODACHI” pozu, ar skatu uz priekšu. Skatīt 7. pielikumu.

2.8 Skatoties uz tiem no priekšpuses (oficiālie sēdekļi), “AKA” konkurentam – Sarkanajam – jāstāv kreisajā pusē (tam, kura ieraksta numurs ir mazāks), bet “SHIRO” konkurentam – Baltajam – labajā pusē. pusē (tā, kuras ieraksta numurs ir lielāks).

2.9 Treneriem sacensību laikā jāvalkā oficiālais valsts treniņtērps.

2.10 Jebkādas izmaiņas šajos noteikumos attiecībā uz turnīriem kāda konkrēta iemesla dēļ (valsts likumi vai citi) ir jāieraksta oficiālajā ielūgumā uz turnīru.

2.11 Turnīra grafiks ir stingri jāievēro, bet neizbēgamas situācijas gadījumā Turnīra Izpildkomitejas priekšsēdētājs, konsultējoties ar galveno tiesnesi, var pieņemt lēmumu mainīt turnīra grafiku.

2.12 Ne Eiropas Karatē organizācija, ne organizācijas amatpersonas nekādā veidā nebūs atbildīgas par traumām vai negadījumiem, kas var rasties turnīra laikā.

2.13 Ja ir vēlama apdrošināšana, tad katram dalībniekam ir jānodrošina un jāvienojas par segumu. Tā ir individuālā konkursa dalībnieka pilnā atbildība.

3. pants: CĪŅAS ZONS

3.1 Spēles laukumam ir jābūt 8 metru kvadrātam un vēl 1 metram katrā pusē drošības nolūkos.

3.2 Ja spēles laukums ir izveidots uz platformas, drošības zonai ir jābūt vismaz 2 metriem katrā pusē. Ieteicamais augstums ir 60 cm. Dalībniekam jāspēj uzkāpt uz platformas (ar dažu soļu kāpnēm).

3.3 Dalībnieku un tiesnešu atzīmei un izvietojumam jāatbilst parastajām (Shin)-Kyokushinkai karatē spēles prasībām. Skatīt 1. un 2. pielikumu.

3.4 Sacensību laukumam jābūt noklātam ar EKO apstiprinātiem puscietiem paklājiem.

3.5 Paklājus var nosegt arī ar īpašu pārklājumu ar laukuma marķējumu. Šajā laukumā var izvietot EKO emblēmas un sponsoru simboliku utt.

4. pants: SVARA KATEGORIJAS

4.1 Visos mačos vīriešiem tiek piemērotas šādas svara kategorijas:

1. kategorija Vieglais svars līdz 60 kg

2. kategorija vidējais svars 60 kg un līdz 70 kg

3. kategorija, pussmagais svars 70 kg un līdz 80 kg

4. kategorija smagais svars 80 kg un līdz 90 kg

Kategorija-5 Supersmags svars 90 kg un vairāk

Kategorija-6 Atvērts Svars bez svara ierobežojuma.

4.2 Visās sieviešu sacensībās tiek piemērotas šādas svara kategorijas:

1. kategorija Vieglais svars līdz 50 kg

2. kategorija vidējais svars 50 kg un līdz 54 kg

3. kategorija vieglais svars 54 kg un līdz 59 kg

4. kategorija smagais svars 59 kg un līdz 65 kg

5. kategorija, īpaši smagais svars 65 kg un vairākKategorija-6 Atvērts Svars bez svara ierobežojuma.

4.3 Dalībniekam jāatrodas svara kategorijā.

4.4 Reģistrācijas svaram jābūt sporta apakšveļā.

5. pants: TIESNEŠI un VĒRTĒŠANAS KRITĒRIJI

5.1Katrā sacensībā ir četri stūra tiesneši un viens galvenais tiesnesis (kurš dod visas komandas); tomēr galīgo lēmumu pieņem čempionāta galvenais tiesnesis.

5.2Tiesnešu apģērbs būs: tumši zils pietuvināts melnām vai melnām biksēm, tumši zils krekls un tauriņš. Tiesnešiem ar kategoriju "EKO tiesneša A līmenis" jāizmanto baltas krāsas tauriņš. Tiesnešiem ar kategoriju "EKO tiesneša B līmenis" un tiesnešiem ar kategoriju "EKO tiesneša C līmenis" jāizmanto dzeltenas krāsas tauriņš. Katram tiesnesim ir jābūt savai svilpei.

5.3Lēmumā par sacensību iznākumu tiesnešiem katram ir viena balss.

5.4Tā kā lēmumam ir jābūt balsu vairākuma lēmumam, "IPPON", "WAZA-ARI" "HANSOKU/CHUI numurs", "JOGAI" un "HANTEI" utt. gadījumā lēmums ir spēkā, ja vismaz trīs no pieci tiesnešu komandas locekļi to atbalsta. Lēmums, ko neatbalsta vairākums, kas ir mazāk par trim tiesnešiem, vai lēmums, kuru atbalsta tikai tiesnesis, nav spēkā. Mērogs un tameshiwari tiks izmantoti kā vērtēšanas kritēriji, ja to pieprasa kategorijas. Tomēr jebkuram no spēles tiesnešu komandas tiesnešiem ir tiesības lūgt otru iespēju pret lēmumu un pieprasīt turpmākas diskusijas, izmantojot ¨FUKUSHIN SHUGO¨. Diskusijās monitors (videokasetes ieraksta attēls var tikt izmantots kā atsauce).

5.5Gadījumā, ja dalībnieks nevar turpināt cīņu sava pretinieka "YUKO WAZA (efektīvs uzbrukums)" vai "HANSOKU WAZA (nepilnības uzbrukums)" utt. dēļ, turnīra ārsts pēc konsultēšanās ar tiesnešiem vai Tatami var dot "ārsta stopu". galvenais tiesnesis/sacensību galvenais tiesnesis. Lēmums jāpieņem 5 minūšu laikā pēc cīņas pārtraukšanas.

5.6Gadījumā, ja ārsti apstājas ar "HANSOKU WAZA", sāncensis, kurš veica pārkāpumu, zaudē cīņu.

5.7Pretinieks nevarēs turpināt ceļu uz nākamo cīņu, ja viņš ir nopietni bojāts un viņam tiek piešķirts "ārsts apstāklis".

6. pants: SPĒLES ILGUMS

6.1Eiropas čempionātā svara kategorijās netiks izmantoti svari un tameshiwari, lai pieņemtu lēmumu par mača iznākumu, izņemot Open svara kategoriju, kur tie tiks izmantoti. To var izmantot arī svara kategorijām starptautiskajos vai nacionālajos čempionātos pēc organizatora izvēles.

Eiropas čempionāts pēc svara kategorijām. Spēles ilgums bez mēroga un tameshiwari.

6.2Izslēgšanas spēles:

1 Galvenā cīņa 3 minūtes.

2 Pagarinājums 2 minūtes Enchosen.

3 Pēdējais pagarinājums 2 minūtes Saišu enchosen.

6.3. ceturtdaļfināls, pusfināls un fināls:

1 Galvenā cīņa 3 minūtes.

2 Pagarinājums 2 minūtes Enchosen.

3 Atkārtota pagarināšana 2 minūtes Saienchosen.

4 Pēdējais pagarinājums 2 minūtes Saišu enchosen.

Spēles ilgums bez mēroga un tameshiwari lēmuma.

6.4Galvenā cīņa ilgst trīs minūtes.

6.5Ja 4 tiesneši un tiesnesis nepieņem lēmumu par labu nevienam no pretiniekiem, un tad tiesnesis atļauj pagarinājumu, šāds pagarinājums ir ierobežots līdz divām minūtēm, ¨ENCHOSEN¨.

6.6Ja pēc pirmā pagarinājuma joprojām nav pieņemts lēmums par pēdējo divu minūšu pagarinājumu, ¨SAISHU ENCHOSEN¨ tiekdota.

Ceturtdaļas, pusfināla un fināla spēļu ilgums bez mēroga un tameshiwari lēmuma.

6.7Galvenā cīņa ilgst trīs minūtes.

6.8Ja tiesneši nepieņem lēmumu par labu nevienam no pretiniekiem un galvenais tiesnesis atļaus pagarinājumu, šāds pagarinājums ir ierobežots līdz divām minūtēm, ¨ENCHOSEN¨.

6.9Ja pēc pirmā pagarinājuma joprojām nav lēmuma, tiek piešķirts vēl viens pagarinājums par divām minūtēm, tiek piešķirts ¨SAI ENCHOSEN¨.

6.10Ja pēc otrā pagarinājuma joprojām nav pieņemts lēmums par pēdējo divu minūšu pagarinājumu, tiek piešķirts ¨SAISHU ENCHOSEN¨.

Eiropas čempionāts atklātajā svara kategorijā. Mača ilgums ar mērogu un tameshiwari.

6.11Izslēgšanas spēles:

1 Galvenā cīņa 3 minūtes.

2 Pagarinājums 2 minūtes Enchosen.

3 Mērogs.

4 Pēdējais pagarinājums 2 minūtes Saišu enchosen.

Ceturtdaļfināls, pusfināls un fināls:

1 Galvenā cīņa 3 minūtes.

2 Pagarinājums 2 minūtes Enchosen.

3 Atkārtota pagarināšana 2 minūtes Saienchosen.

4 Mērogs un Tameshiwari.

5 Pēdējais pagarinājums 2 minūtes Saišu enchosen.

Mača ilgums ar lēmumu pēc mēroga un tameshiwari.

6.12Galvenā cīņa ilgst trīs minūtes.

6.13Ja tiesneši nepieņem lēmumu par labu nevienam no pretiniekiem un galvenais tiesnesis atļaus pagarinājumu, šāds pagarinājums ir ierobežots līdz divām minūtēm, ¨ENCHOSEN¨.

6.15Ja pēc šī pirmā pagarinājuma tiek panākts neizšķirts, sacensību dalībnieki ir jānosver. Ja viens no konkurentiem ir vieglāks par otru zemāk aprakstītajā vērtībā, tas tiks pasludināts par uzvarētāju.

6.16Ja pēc svēršanas joprojām nav pieņemts lēmums par divu minūšu pagarinājumu, tiek piešķirts ¨SAISHU ENCHOSEN¨.

Ceturtdaļas, pusfināla un fināla spēļu ilgums ar decision pēc mēroga un tameshiwari.

6.17Galvenā cīņa ilgst trīs minūtes.

6.18Ja tiesneši nepieņem lēmumu par labu nevienam no pretiniekiem un galvenais tiesnesis atļaus pagarinājumu, šāds pagarinājums ir ierobežots līdz divām minūtēm, ¨ENCHOSEN¨.

6.19Ja pēc pirmā pagarinājuma joprojām nav lēmuma, tiek piešķirts vēl viens divu minūšu pagarinājums, tiek piešķirts ¨SAI ENCHOSEN¨.

6.20Ja otrais pagarinājums ir vienāds, dalībnieks ir jānosver. Ja kāds no konkurentiem ir vieglāks par otru zemāk aprakstītajai vērtībai, tas tiks pasludināts par uzvarētāju (sk. 6.24.).

6.21Vīriešu turnīros par uzvarētāju tiks pasludināts dalībnieks, kurš būs salauzis vairāk dēļu.

6.22Sievietēm šobrīd nav tamešiwari testa.

6.23Ja pēc mēroga un tameshiwari lēmuma joprojām nav lēmuma, pagarinājums par divām minūtēm, ¨SAISHU ENCHOSEN¨ ir dota.

6.24Visos mačos vīriešiem tiek piemērotas šādas svara atšķirības, lai pieņemtu lēmumu ar svaru:

1. kategorija Viegls 5 kg vai vairāk.

2. kategorija vidējais svars 5 kg vai vairāk.

3. kategorija, viegls svars 5 kg vai vairāk.

4. kategorija, smagais svars 5 kg vai vairāk.

Kategorija-5 Supersmags svars 10 kg un vairāk.

6. kategorija Atvērts Svars 10 kg vai vairāk.

6.25Visos mačos sievietēm tiek piemērotas šādas svara atšķirības, lai pieņemtu lēmumu ar svaru:

1. kategorija Viegls 3 kg vai vairāk.

2. kategorija vidējais svars 3 kg vai vairāk.

3. kategorija, vieglais svars 3 kg vai vairāk.

4. kategorija, smagais svars 3 kg vai vairāk.

5. kategorija, īpaši smagais svars 6 kg un vairāk.

Kategorija-6 Atvērts Svars 8 kg vai vairāk.

Piemēri (vīriešiem): 1) Aka 75,0 kilogrami, Širo 80,0 (starpība = 5 kilogrami) → Aka uzvar;

2) Aka 75,0 kg, Shiro 79,9 (starpība = 4,9 kg) → Hikiwake (svara starpība nav pietiekama).

6.26. Svēršana jāveic ar do-gi un obligātajiem aizsargiem, kas tiek izmantoti sacensību laikā.

7. pants: LAIKA UZSKAITE

7.1Spēles laiks tiek ņemts no brīža, kad tiesnesis ar tiesneša komandu HAJIME signalizē par spēles sākumu. Spēles pulkstenis tiek apturēts tikai tad, kad tiesnesis to pavēl (Time-stop/JIKAN) vai kad laiks ir beidzies.

7.2Sarkans pupu maiss tiks izmantots, lai signalizētu par sacensību beigām, kad atskan laika zvans, katra mača beigās iemetot maisu cīņas zonā.

7.3Ja cīņas laikā notiek negadījums, tiesnesis var pārtraukt cīņu un laika skaitīšanu.

7.4Sacensību galvenais tiesnesis un galvenais tatami tiesnesis vajadzības gadījumā var pārtraukt cīņu jebkurā laikā.

8. pants: LĒMUMA KRITĒRIJI

Pilna punkta uzvara (IPPON-GACHI): šādi gadījumi tiks vērtēti kā IPPON-GACHI (uzvara ar pilnu punktu).

8.1Izņemot paņēmienus, kas ir noteikumu pārkāpumi un kurus neatļauj sacensību noteikumi, jebkurš paņēmiens, kas savieno un acumirklī nolaiž pretinieku uz 3 sekundēm vai ilgāk, iegūst pilnu punktu (skaitot tūkstoti un vienu, tūkstoš un divus, tūkstoti un trīs.).

8.2 Ja pretiniekam ir zudusi cīņas griba 3 sekundes vai ilgāk. Ja sacensību dalībnieks informē tiesnesi vai tiesnešus, ka viņš ir piekauts sacensību noteikumos atļauto paņēmienu rezultātā, viņa pretiniekam tiek piešķirts pilns punkts un spēle.

8.3Iegūstot divus WAZA-ARI (puspunktus), kā rezultātā tiek iegūts viens IPPON (pilns punkts)

Puspunkta uzvara (WAZA-ARI): šādi gadījumi tiks vērtēti kā WAZA-ARI (puspunkts).

8.4Ja dalībnieks tiek nogāzts ar sacensību noteikumos atļauto tehniku un 3 sekunžu laikā atgūst stāvus pozīciju, viņa pretiniekam tiek piešķirts puspunkts. Pretinieks (notriekts) drīkstēs turpināt sacensības tikai tad, ja pēc tiesneša domām un rezultāta gadījumā ar ārsta ieteikumu.

8.5Ja pretinieks ir zaudējis cīņas gribu, bet atsāk cīņu trīs sekunžu laikā;

8.6Ja pretinieks ir saņēmis tik daudz bojājumu, ka viņš zaudē līdzsvaru, bet ne tā, ka viņš nokrīt.

8.7Ja pretinieks tiek notriekts ar jebkuru atļautu paņēmienu, tostarp pēdu slaucīšanu (ASHI-BARAI) vai izvairīšanos no pretinieka DOMAWASHI-KAITEN-GERI (ripošanas sitiena), kam seko labi fokusēta bezkontakta tehnika pret ķermeni, WAZA-ARI tiek apbalvots.

8.8 Ja nepieciešams, tiesnesis vienmēr var konsultēties ar ārstu, kurš medicīnisku iemeslu dēļ var pārtraukt spēles turpinājumu. Skatīt “EKO vadlīniju rokasgrāmatu turnīru ārstiem”.

Lēmuma uzvara (HANTEI):

8.9Ja nav IPPON vai diskvalifikācijas, lēmums, ko atbalsta trīs vai vairāk no pieciem tiesnešiem, ir spēkā.

8.10Gadījumā, ja kādam no dalībniekiem ir WAZA-ARI, WAZA-ARI būs pirmā prioritāte lēmuma pieņemšanā.

8.11Ja WAZA-ARI nav, kaitējuma summa būs pirmā prioritāte lēmumā.

8.12Ja nav bojājumu, paņēmienu skaits (sitieni, sitieni), ieskaitot YUKO-WAZA (punktu došanas paņēmienus, bet ar to nepietiek, lai būtu WAZA-ARI), būs lēmuma kritērijs.

8.13Vienāda paņēmienu daudzuma gadījumā, t.skYUKO-WAZA, tiesneši piešķir uzvaru tam dalībniekam, kurš ir aktīvāks vai uzbrūkošāks cīņā. (Tas attiecas uz pēdējo pagarinājumu, kurā ir jānosaka uzvarētājs.)

8.14Ja kādam no dalībniekiem ir piešķirts CHUI (brīdinājums) vai GENTEN (sods), tiesnešiem ir jāievēro kritēriji, kas norādīti sadaļā "VĒRTĒŠANAS KRITĒRIJI".

JOGAI (Solis ārpus sacensību zonas)

8.15Ja kāds no dalībniekiem ar abām kājām pilnībā izgājis ārpus zonas līnijas, tas tiks vērtēts kā JOGAI.

8.16"JOGAI" tiks noslēgts pēc tiesneša komandas "YAME".

MITOMEZU (nav skaita)

8.17Ja netiek apstiprināti IPPON (viens pilns punkts), WAZAARI (viens puspunkts), HANSOKU (pārkāpumi) utt.

tiks vērtēts kā MITOMEZU (nav skaitīšanas).

CHUI (brīdinājums) un GENTEN (sods)

8.18Par pārkāpumu tiek iekasēts viens brīdinājums "CHUI ICHI".

8.19Ja jebkura darbība tiek uzskatīta par apzinātu vai ļaunprātīgu pārkāpumu vai ja pārkāpums ir nodarījis nopietnu kaitējumu, pirmo reizi var tikt piešķirts GENTEN ICHI (pirmais sods).

8.20CHUI ICHI (viens brīdinājums otro reizi) izraisa GENTEN ICHI (pirmais sods), bet GENTEN NI (otrais sods) - SHIKKAKU (diskvalifikācija).

9. pants: AIZLIEGTAS DARBĪBAS UN TEHNIKA

Sekojošās darbības tiek uzskatītas par HANSOKU (pārkāpumiem). Tālāk norādītās lietas atkarībā no pārkāpuma smaguma var būt par iemeslu Chui, Genten vai diskvalifikācijai pēc pilnīgas un absolūtas sacensību tiesnešu ieskatiem.

9.1Uzbrukumi ar paņēmieniem, izmantojot rokas vai elkoņus pret pretinieka galvu, seju vai kaklu. Uzbrukums ar HIJI-OROSHI-UCHI tehniku plecam vai atslēgas kaulam. Pat neliels pieskāriens var izraisīt HANSOKU. Tomēr ir atļauts noģībt seju.

9.2KINTEKI-KOGEKI (sitieni cirksnī, ieskaitot jebkāda veida uzbrukumu cirksnim).

9.3ZU-TSUKI (galvas grūdieni).

9.4TSUKAMI (cīnās). (Kādu iemeslu dēļ nav atļauts saķerties ar pretinieka dogi, nedz arī saķerties

rokas viena ar otru.)

9.5KAKE (āķi). Lai sagrābtos vai aizķertu pretinieka kaklu, galvu, plecus utt.

9.6OSHI (stumšana). (Stumt ar atvērtām rokām, aizvērtām rokām vai ar ķermeni nav atļauts. Būtībā tā arī būs tiek uzskatīts par HANSOKU, pat ja spiežat tikai ar vienu roku.)

9.7Uzbrukt, noliecot galvu vai ķermeni pret pretinieku.

9.8KAKAEKOMI (apskāviens un rokās). Cilvēks, kurš pirmais apliek otru, tiks dots pārkāpums.

9.9 Jebkuri uzbrukumi ceļa locītavu frontālajai daļai.

9.10Jebkurš tīšs uzbrukums jebkurai pretinieka mugurkaula daļai no aizmugures.

9.11Lai uzbruktu pretiniekam, kurš jau ir nokritis, izņemot bezkontaktatsuki, kas tēmēts pret ķermeni.

9.12Uzbrukums no grīdas pēc pretinieka notriekšanas.

9.13KAKENIGE (bēgšanas uzbrukums). Izliecieties, ka uzbrūkat, faktiski bēgot no pretinieka.

9.14Bēgšana vairākkārt darot JOGAI. Izejiet ārpus zonas.

9.15Tiesneša norādījumu neievērošana spēles laikā vai komentāru sniegšana tiesnesim.

9.16Jebkura darbība, ko var uzskatīt par sliktu attieksmi pret sacensībām.

9.17Jebkuras citas darbības, kuras tiesneši var uzskatīt par pārkāpumiem.

10. pants: BRĪDINĀJUMI

Brīdinājums var būt par iemeslu šādai lietai. pēc tiesnešu ieskatiem:

10.1Dalībnieki, kuri atsakās cīnīties ilgāk par 30 sekundēm, tiks uzskatīti par cīņas gribas trūkumu, un abus dalībniekus var brīdināt ar čui.

11. pants: AUTOMĀTISKA DISKVALIFIKĀCIJA

Par tālāk norādītajām lietām var tikt piemērota automātiska diskvalifikācija (SHIKKAKU):

11.1. Dalībnieki, kuri ierodas vēlu (maksimālais laiks ir 1 minūte) uz cīņu vai neierodas vispār.

11.2. Dalībnieki, kuri atsakās no kumitē spēles laikā pēc 3 tiesneša aicinājumiem.

11.3. Tiesneša norādījumu neievērošana cīņas laikā.

11.4. Stājas viens otram pretī ilgāk par vienu minūti, neiesaistoties cīņā. Tas jāuzskata par gribas trūkumu cīņa un abi dalībnieki tiek diskvalificēti.

11.5. Jebkādas darbības, kas tiek uzskatītas par tīru vardarbību, nopietniem apzinātiem pārkāpumiem vai apzinātu sliktu attieksmi pret konkurenci.

11.6 GENTEN-NI gadījumā (otrais sods) = SHIKKAKU

11.7. Ja kopējais TAMESHIWARI salauzto dēļu skaits ir 0 (nulle) vai ja TAMESHIWARI ir apzināti atteicies.

11.8. Ja izloze tika veikta iepriekš pirms ierašanās uz sacensībām, ja svara starpība starp pieteikumā norādīto svaru un pirms sacensībām pārbaudīto svaru ir lielāka par 7,0 kg, dalībnieks tiek diskvalificēts.

11.9. Dalībnieka diskvalifikācija automātiski piešķirs otram dalībniekam uzvaru.

12. pants: KONKURENTA IZSTĀŠANĀS

12.1. Fiziskā invaliditāte, kas rodas turnīra laikā, ļauj dalībniekam izstāties pēc pārbaudes un traumas pārbaude līgumā starp turnīra ārstu, tatami vadītāju

Tiesnesis un turnīra galvenais tiesnesis. Šis lēmums ir galīgs un ir jādokumentē pasē (ja KO uz galvu).

13. pants: BRĪDINĀJUMU KĀRTĪBA UN PILDDAĻAALTY

Brīdinājumu secība būs šāda:

TERMINI NOZĪME TIESNEŠA DARBĪBA

CHUI ICHI Pirmais brīdinājums Norādiet ar pirkstu uz pārkāpēja seju

CHUI ICHI Otrais brīdinājums Norādiet ar pirkstu uz pārkāpēja seju

AWASETTE GENTEN ICHI Pirmais sods Norādiet ar pirkstu pret pārkāpēja seju.

GENTEN ICHI Pirmais sods Norādiet ar pirkstu pret pārkāpēja seju.

(kad tiek izsludināts sods par smagu pārkāpumu, nekavējoties bez brīdinājuma CHUI ICHI)

CHUI ICHI Trešais brīdinājums Norādiet ar pirkstu uz pārkāpēja seju

CHUI ICHI Ceturtais brīdinājums Norādiet ar pirkstu pret pārkāpēja seju

AWASETTE GENTEN NI Norādiet ar diviem pirkstiem uz likumpārkāpēja seju.

GENTEN NI Otrais sods Punkts ar diviem pirkstiem pret pārkāpēja seju.

SHIKKAKU diskvalifikācijas punkts ar pirkstu no pārkāpēja sejas un norāda, ka viņam vai viņai jāatstāj paklāja laukums.

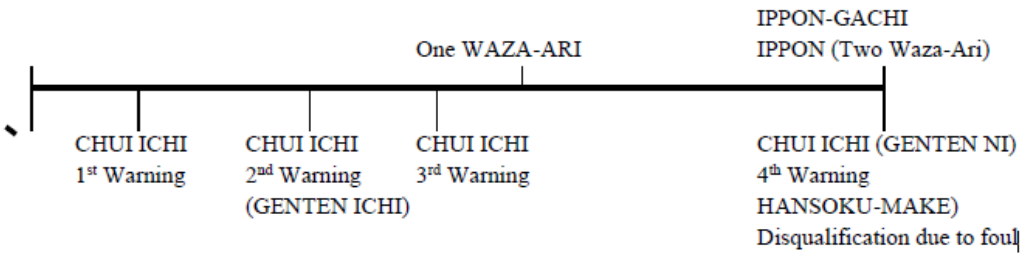
Tiesneša rokas signāls iet no viņa pleca uz sāncenša seju.

Galda darbiniekiem ir jāņem vērā visi šie brīdinājumi.

14. pants: VĒRTĒŠANAS KRITĒRIJI

Zemāk ir aprakstīta saikne starp CHUI (brīdinājums) un WAZA-ARI (puspunkts), kas no šiem diviem būs noteicošais dažādās situācijās.

14.1. Vērtēšanas kritēriji (diagramma)



IPPON-GAČI

Viens WAZA-ARI IPPON (divi Waza-Ari)

ČUIČI ČUIČIČUIČIČUIČI (GENTEN NI)

1. brīdinājums 2. brīdinājums 3. brīdinājums 4. brīdinājums

(GENTEN ICHI) HANSOKU-MAKE)

Diskvalifikācija pārkāpuma dēļ

14.2. Vērtēšanas kritēriji (apraksts) WAZA-ARI un IPPON

0 < Viens WAZA-ARI < IPPON (divi WAZA-ARI)

14.3. Ja nav CHUI vai WAZA-ARI bez atšķirības cīņā starp abiem konkurentiem.

Zaudējumi tiek doti pirmajā vietā, vērtējot uzvarētāju.

14.4. Ja abiem dalībniekiem nav redzami bojājumi, pirmā vērtēšanas prioritāte tiek dota sitienu skaitam un sitienu skaitam.

14.5. Ja starp abiem dalībniekiem nav atšķirības sitienu un sitienu skaitā, tas, kurš

rāda lielāku cīņassparu, uzvarēs cīņu (pēdējā raunda gadījumā, kurā jānoskaidro uzvarētājs).

14.6. Ja vienam dalībniekam ir viens CHUI vairāk nekā otram, tas būtiski neietekmē lēmumu.

Lēmumu pieņem galvenokārt par cīņas saturu. Tomēr pēdējā pagarinājuma gadījumā, ja cīņā starp abiem konkurentiem nebūs atšķirības, tas, kuram ir CHUI ICHI, cīņu zaudēs.

<	<	<	
0 = viens brīdinājums =	divi brīdinājumi =	trīs brīdinājumi >	četri brīdinājumi
> (CHUI ICHI)	> (CHUI ICHI) >	(CHUI ICHI)	(CHUI ICHI)
	(GENTEN ICHI)		(GENTEN NI)

14.7. Divu CHUI starpības gadījumā zaudē galvenokārt tas, kurš saņēmis divus brīdinājumus vairāk.

Tomēr, ja viņš acīmredzami ir vadībā ar savu pretinieku, var būt neizšķirta iespēja.

Cīnītājs 1		Cīnītājs 2
0	≥	2 brīdinājumi (GENTEN ICHI)

1 brīdinājums ≥ 3 brīdinājumi

(CHUI ICHI) (GENTEN ICHI + CHUI ICHI)

14.8. Trīs brīdinājumu starpības gadījumā zaudēs tas, kurš saņēmis trīs brīdinājumus vairāk.

daudz viņš vada cīņu.

Cīnītājs 1		Cīnītājs 2
0	>	Trīs brīdinājumi (GENTEN ICHI + CHUI ICHI)

14.9. Ja vienam konkurentam ir gan WAZA-ARI, gan CHUI, būtībā WAZA-ARI ir spēcīgākais un konkurents uzvarēs, tomēr atkarībā no brīdinājumu skaita un satura tas var tikt novērtēts kā dūnas zemāk:

Cīnītājs 1		Cīnītājs 2
a) 0	<	WAZA-ARI + viens brīdinājums
b) 0	<	WAZA-ARI + divi brīdinājumi (GENTEN ICHI)
c) 0	≤	WAZA-ARI + trīs brīdinājumi (GENTEN ICHI + CHUI ICHI)

Būtībā uzvar tas, kurš tur rokās WAZA-ARI, taču, ja 1. cīnītājs ļoti skaidri vada cīņu, ir iespējams panākt neizšķirtu.

d) 0	>	WAZA-ARI + četri brīdinājumi (GENTEN NI)

Pat ja kādam ir WAZA-ARI, GENTEN NI viņu diskvalificēs.

15. pants. TIESNEŠA PIEŅEMTO LĒMUMU VARIANTI ATTIECĪBĀ UZ CĪŅAS REZULTĀTU (PAGAINĀJUMA REZULTĀTS)

15.1. Spriedums par neizšķirtu ir spēkā, ja tas balstās uz trīs vai vairāku tiesnešu spriedumu, ieskaitot galveno tiesnesis, bet dažās situācijās, piemēram, 3), 14), 15), tabula № 1, lēmumu par neizšķirtu var pieņemt tiesnesis pamatojoties uz līdzīgu divu tiesnešu komandas locekļu un viņa paša nolēmumu.

15.2. Tiesneša lēmumu pieņemšanas varianti par cīņas (pagarinājuma) rezultātu atkarībā no spriedumiem citi tiesneši un viņa paša lēmums ir parādīti tabulā № 1 (ar to saprotot situācijas, kad tiesneši pēdējā pagarinājumā nepieņem galīgo lēmumu par labu “Shiro” vai “Aka”):

Table № 1 №	Stūra tiesneša lēmums	Galvenā tiesneša lēmums atkarībā no tiesneša balsojuma	№	Stūra tiesneša lēmums	Galvenā tiesneša lēmums atkarībā no tiesneša balsojuma	№	Stūra tiesneša lēmums	Galvenā tiesneša lēmums atkarībā no tiesneša balsojuma
1)	□□□□	□	6)	x x x x	x	11)	□□□ x	□
2)	□□□■	□	7)	x x x □	x	12)	■■■x	■
3)	□□■■	1) □ 2) ■ 3) x	8)	x x □□	1) x 2) □	13)	x x □■	x
4)	□■■■	■	9)	x x x ■	x	14)	x □□■	1) □ 2) x
5)	■■■■	■	10)	x x■■	x ■	15)	x ■■□	1) ■ 2) x

Komentēt:

A) 1. tabulā izmantotie simboli apzīmē šādus lēmumus:

□- Shiro (baltais) uzvara;

■- Aka (sarkanā) uzvara;

X - zīmēt.

B) galīgie lēmumi lpp1)-2), 4)-7), 9), 11)-13), ir jāpaziņo tiesnesim, izņemot viņa personīgo lēmumu, kas var būt “Širo”, “Aka” vai “ Hikiwake” ;

C) galīgos lēmumus, kas norādīti situācijām 3), 8), 10), 14)-15), paziņo tiesnesis, ņemot vērā viņa personīgo lēmumu, kas var būt "Širo", "Aka" vai " Hikiwake”.

16. pants: TAMESHIWARI

16.1 EC nav Tameshiwari svara kategorijās. Tas tiks izmantots OpenWeight kategorijās labākajiem 16

16.2. Parasti Tameshiwari nesāksies pirms 1/8. Fināls (16 labākie cīnītāji) Eiropas čempionāta atklātajā svara kategorijas čempionātā.

Citos čempionātos svara kategorijās Tameshiwari var izmantot pirms 1/4 (8 labākie cīnītāji) vai pirms 1/2 (4 labākie cīnītāji).

16.3. Pārlūšanas testā izmantotie materiāli ir priedes dēļi, kuru izmērs ir 33 centimetri.

(13 collas) garš, 21 centimetru (8 collas) plats un 24 milimetrus (0,9 collas) biezs.

Turnīra galvenais tiesnesis pārbauda, vai materiāli atbilst Eiropas Karatē organizācijas noteiktajiem standartiem.

16.4 Punkti tiek piešķirti, pamatojoties uz salauzto dēļu skaitu. Tameshiwari konkursa uzvarētājs

nav jābūt tādam pašam kā turnīra uzvarētājam, bet tai ir jābūt personai, kura izpilda visas četras obligātās lūzuma pārbaudes un ir ieguvusi lielāko punktu skaitu.

16.5. Katram dalībniekam ir jāsalauž vismaz 2 dēļi visās kategorijās ar katru no četriem dažādiem Oroshi. tehnikas:

1)SEIKEN (Forefist); bloki ir uzstādīti horizontāli;

2)SOKUTO (Naža pēda); bloki ir uzstādīti horizontāli;

3)HIJI (elkonis); bloki ir uzstādīti vertikāli;

4)SHUTO (Naža roka); bloki ir uzstādīti vertikāli.

Kopējais salauzto dēļu skaits būs pamats, uz kura tiks pieņemts TAMESHIWARI lēmums.

16.6. Laušanas testa dēļi jānovieto pāri diviem stabiliem blokiem, kas novietoti tam paredzētajā vietā.

16.7. Dalībnieks var mēģināt pārkāpt minimālo prasību vai pārsniegt šo minimumu līdz jebkuram skaitam pirmajā mēģinājumā. Ja viņam neizdodas uzlauzt nevienu dēļu, viņam ir vēl viens mēģinājums izpildīt minimālo prasību. Ja pēc šī otrā sitiena dalībnieks nepārkāps minimālo prasību, viņam tiek piešķirti 0 punkti.

16.8. Tiks izmantots tikai turnīra organizatoru nodrošinātais un EKO apstiprinātais atbalsta aparāts, t.i. statīvi vai bloki.

16.9. Dalībniekiem nav atļauts pieskarties vai pārvietot dēļus vai atbalsta blokus. To var izdarīt tikai ar viena no Tameshiwari amatpersonām.

16.10. Dvieļus vai citus materiālus var novietot uz dēļu augšdaļas, lai tos izmantotu kā aizsardzību, ja ir saņemta turnīra Tameshiwari galvenā tiesneša atļauja.

16.11 Tameshiwari pasākumā katra pārtraukuma veikšanai atvēlētais laiks ir 1 minūte, visi sacensību dalībnieki tiks brīdināti

30 sekundes pirms termiņa beigām. Virsstundas tiek uzskatītas par dēļu neveiksmi.

16.12 Veiksmīga breika gadījumā dalībnieki apsēžas Seiza pozīcijā, pēc Seiza dalībnieki var sēsties Agura pozīcija. Ja neizdodas salauzt, dalībnieki turpina stāvēt kājās.

16.13 Tameshiwari tiek veikts uz 4 platformas pusēm, kuras pēc katras pārrāvuma dalībniekiem jāpaceļas uz augšu

divi iestatījumi pretēji pulksteņrādītāja virzienam.

16.14 Nekādā gadījumā dalībnieks nevar atteikties no lūzuma. Ja viņš atsakās, viņš ir jādiskvalificē.

16.15. Ja divi vai vairāki dalībnieki sacensību laikā salauž vienus un tos pašus numuru tablo, šķiltavas konkurents uzvar.

17. pants: TIESNEŠA UN STŪRA TIESNEŠU STANDARTDARBĪBAS UN TERMINOLOĢIJA

Lūgumi visiem tiesnešiem

17.1. Tiesnešiem un tiesnešiem vissvarīgākais ir cienīt sacensību dalībnieku dzīvību un dot tai augstākā prioritāte cīņas laikā. Ja cīņas laikā notiek negadījums, tiesnesim un tiesnesim ir

spēja saglabāt mieru un skaidri redzēt situāciju, lai ātri un atbilstoši rīkoties.

17.2. Tiesneši un tiesneši nedrīkst būt neobjektīvi tiesājot, un tiem ir jāspēj pieņemt taisnīgus spriedumus.

17.3. Tiesnešiem un tiesnešiem skaidri un nekavējoties jādod zīmes un jārīkojas.

Tiesnešu standarta darbības

KUMITE (cīņa)

17.4. Cīņas atklāšana

Abus dalībniekus uz sacensību paklāja izsauks turnīra asistents.

Galvenais tiesnesis stāv centrā starp abiem dalībniekiem un dod komandas "SHOMEN NI REI"

(Pakliecies priekšā), “SHUSHIN NI REI” (Paliecies tiesnesim), “OTAGAI NI REI” (Paliec viens otram), un tad cīņa sāksies ar viņa komandām “KAMAETE” (ieņem cīņas pozīciju) un “HAJIME (Sākt).

17.5 Cīņas laikā

Stūra tiesneši parāda IPPON, WAZA-ARI, HANSOKU un JOGAI, pūšot svilpi un rādot šos spriedumus ar karogiem.

Galvenais tiesnesis dod komandu “YAME” (stop) un norāda abiem dalībniekiem atgriezties sākotnējās pozīcijās un parādīt sprieduma rezultātu gan mutiski, gan fiziski. Tiesnesis atsākCīņa vēlreiz ar komandu “ZOKKO” (turpināt). ¨KAMATE¨ nav obligāta, ja tā nav nepieciešama.

Signāli, kas jādod stūra tiesnešiem gan ar svilpieniem, gan karogiem, un tiesneša spriedumi un darbības ir šādi:

IPPON

Stūra tiesnesis – paceļ pa diagonāli uz augšu karogu ar krāsu, kas atbilst dalībniekam, kurš ieguvis IPPON, un tajā pašā laikā pūš vienu garu un skaļu svilpi.

Galvenais tiesnesis – aptur cīņu ar komandu “YAME”, nosauc pacelto karogu krāsu un saskaita tos, ieskaitot sevi skaitīšanā, nosaka tehniku, kuras rezultātā tika iegūts IPPON, un no krūtīm pa diagonāli uz augšu paceļ roku uz uzvarētāja pusē un paziņot “IPPON”.

WAZA-ARI

Stūra tiesnesis – horizontāli paceļ tā dalībnieka karogu, kurš uzņēma WAZA-ARI, vienu reizi spēcīgi raidot vienu skaļu sitienu pa svilpi.

Galvenais tiesnesis – aptur cīņu ar komandu “YAME”, nosauc pacelto karogu krāsu un saskaita tos, ieskaitot sevi skaitīšanā, nosaka tehniku, kuras rezultātā tika iegūts WAZA-ARI, un no krūtīm horizontāli paceļ roku līdz uzvarētāja puse un paziņo par “WAZA-ARI”.

No WAZA-ARI līdz IPPON

Ja dalībnieks trīs sekunžu laikā nepieceļas kājās vai neatgūst cīņas gribu trīs sekunžu laikā;

Stūra tiesnesis – Maina karoga pozīciju no WAZA-ARI uz IPPON un tajā pašā laikā pūš vienu garu un skaļu svilpes signālu.

Galvenais tiesnesis – jānorāda “IPPON”, ja vairākums tiesnešu, ieskaitot viņu pašu (trīs vai vairāk), ir pieņēmuši šādu spriedumu. Ja mazāk nekā trīs tiesneši piešķir IPPON, spriedums paliek “WAZA-ARI”.

HANSOKU

Stūra tiesnesis – pavicina pa diagonāli uz leju karogu, kura krāsa atbilst dalībniekam, kurš izdarījis pārkāpumu, un vienlaikus pūš pa svilpi vairākus īsus, asus sitienus.

Galvenais tiesnesis – Ja pārkāpums ir vienāds ar "CHUI", viņam ir jāpārtrauc cīņa, dodot komandu "YAME", jānorāda vicināto karodziņu krāsa, jāsaskaita karogu skaits, ieskaitot sevi, un pēc tam viņš paziņo darbības, kuru rezultātā HANSOKU, norādot ar rādītājpirkstu uz konkurentu, kurš ieguvis CHUI un paziņojis “CHUI ICHI”. Tāda pati darbība jāveic GENTEN ICHI gadījumā.

Gadījumā, ja pie viena pārkāpuma tieši piešķir GENTEN ICHI vai SHIKKAKU, tiesnesim vispirms ir jākonsultējas ar stūra tiesnešiem.

TSUKAMI-AI, KAKAEKOMI (cīnās un saķeras viens ar otru)

Stūra tiesnesis – pavicina abus karogus pa diagonāli uz leju un vienlaikus pūš pa svilpi vairākus īsus, asus sitienus.

Galvenais tiesnesis – Aptur cīņu, dodot komandu “YAME”, atdala abus dalībniekus un sāk cīņu no jauna ar komandu “ZOKKOU” (turpināt). Atkarībā no cīņas veida abiem dalībniekiem var tikt piešķirts attiecīgi CHUI ICHI.

JOGAI (ārpus robežām)

Stūra tiesnesis – vairākas reizes piesitot pa grīdu ar tā dalībnieka puses karogu, kurš izdarījis JOGAI, viņam ir jāpūš vairāki īsi, asi svilpes sitieni.

Galvenais tiesnesis – viņam nekavējoties jādod komanda “YAME” un jāizsauc “JOGAI”, un pēc tam jāatved konkurenti cīņas zonas centrā, jāatsāk cīņa ar komandu “ZOKKOU”.

FUMEI (neskaidrs)

Stūra tiesnesis – Viņam priekšā ir jāšķērso divi karodziņi un jāpūš viens īss asu sitiens pa svilpi.

Galvenais tiesnesis – ļauj cīņai turpināties bez pārtraukuma.

MITOMEZU (nav skaita)

Stūra tiesnesis – šķērso divus karogus un vicina tos uz priekšu un atpakaļ un pūš vienu garu un skaļu svilpes signālu.

Galvenais tiesnesis – atkarībā no situācijas viņš var pasludināt MITOMEZU.

HANTEI-GAČI (uzvara ar lēmumu)

Stūra tiesnesis – paceļ pa diagonāli uz augšu karogu ar krāsu, kas atbilst dalībniekam, kurš tiek uzskatīts par uzvarētāju, un tajā pašā laikā pūš vienu garu, skaļu svilpi.

Galvenais tiesnesis – Lūdz stūra tiesnesim lēmumu, nosaucot “HANTEI O TORIMASU” (pieņem lēmumu) un “HANTEI” (lēmums), paziņo uzvarētāja karoga krāsu, saskaita karogu skaitu, ieskaitot viņu pašu. krūtis pacel viņa roku pa diagonāli uz augšu un paziņo uzvarētāja karoga krāsu.

(Tiek ieskaitīti arī neizšķirta un pretinieka karogu numuri, lai gan tas nav
pietiek ar vairākuma lēmumu.)

HIKI-WAKE (izloze)

Stūra tiesnesis – šķērso karodziņus ceļgalu priekšā un tajā pašā laikā pūš vienu garu, skaļu svilpi.

Galvenais tiesnesis – Saskaita karogu skaitu, kas norāda uz neizšķirtu, un sakrusto rokas pa diagonāli uz leju ar atvērtām rokām sev priekšā un paziņo "HIKI-WAKE". (Uzskaita arī pacelto karogu skaitu, lai gan ar tiem nepietiek vairākuma lēmuma pieņemšanai.)

SHIKKAKU (diskvalificēts)

Stūra tiesnesis – īpaši smagiem pārkāpumiem stūra tiesnesim ir jālūdz konsultācijai galvenais tiesnesis.

Galvenais tiesnesis – jāpaceļ roka pa diagonāli uz augšu uz sāniem dalībniekam, kurš ir diskvalificētsd, un pēc tam norāda ar pirkstu virzienā ārpus sacensību paklāja un paziņo “SHIKKAKU”. Tad tiesnesis no krūtīm paceļ roku pa diagonāli uz augšu un pasludina otru dalībnieku par uzvarētāju, paziņojot ¨Shiro¨ vai Aka¨.

VIENOTA

Gadījumā, ja dalībnieka dogi cīņas laikā nonāk nekārtībā, tiesnesis var pārtraukt cīņu, dot komandas "Yame" un "Time Stop" un izdarot attiecīgus žestus un atgriezt dalībniekus to sākotnējās pozīcijās, kā arī pielāgot dogi konkurentam vai lieciet viņam to pielāgot pašam.

17.6. Cīņas beigas, tostarp uzvarētāja paziņošana

IPPON vai SHIKKAKU gadījumā:

Galvenais tiesnesis aptur cīņu un liek abiem dalībniekiem ar seju pret priekšu, paziņo IPPON vai SHIKKAKU un dod komandas “SHOMEN NI REI” (Paliecies priekšā), “SHUSHIN NI REI” (Pakliecies galvenajam tiesnesim) un “OTAGAI NI REI” (Paliec viens pret otru). Un pēc tam uzdodiet konkurentiem atstāt sacensību paklāju.

Ja nav IPPON vai SHIKKAKU;

Stūra tiesneši vienlaikus ar signālu par cīņas beigām pūš vienu garu, skaļu svilpi.

Galvenais tiesnesis dod komandu “YAME” un nekavējoties pārtrauc cīņu, nogādā dalībniekus atpakaļ sākotnējās pozīcijās un liek viņiem ar seju uz priekšu, un pieprasa stūra tiesnesim lēmumu, nosaucot “HANTEI O TORIMASU” un “ HANTEI”.

Stūra tiesnesis – Ja tiesnesis lūdz “HANTEI”, viņam ir jāpaceļ pa diagonāli uz augšu karogs uzskatītā uzvarētāja pusē un tajā pašā laikā vienu reizi spēcīgi jāpūš viņa svilpe. Ja cīņa ir neizšķirta, viņam ir jāšķērso divi karogi ceļgalu priekšā un tajā pašā laikā jāpūš viens īss, asu svilpes sitiens.

Galvenais tiesnesis – vienlaikus ar stūra tiesnešiem paceļ tās puses roku, kuru viņš uzskata par uzvarētāju, saskaita pacelto karogu skaitu, ieskaitot viņu pašu, un paceļ roku pa diagonāli uz augšu, paziņojot uzvarētāju, ja ir vienādas krāsas karogu skaits. iegūst vairākumu. (Tiek skaitīts arī neizšķirta un pretinieka karogu skaits.)

Piemērs (1): “AKA (sarkans) ICHI (1), NI (2) SAN (3), SHI (4) un GO (5)” → “AKA (sarkans)”

Piemērs (2): “HIKIWAKE (izlozē) ICHI (1), NI (2)”, “AKA (sarkans) ICHI (1), NI (2) un SAN (3)” → “AKA (sarkans)”.

Neizšķirta gadījumā tiesnesim jāsaskaita neizšķirta skaitļi, sakrustojot rokas pa diagonāli uz leju priekšā, un paziņo "HIKIWAKE (izloze)". Un viņš pāriet uz pagarinājumu vai “lēmumu pēc svara” vai “TAMEŠIVARI lēmumu”.

Piemērs: “AKA (sarkans) ICHI (1)”, “HIKIWAKE (izloze) ICHI (1), NI (2), SAN (3) un SHI (4)” → “HIKIWAKE (izlozē)”.

Galvenais tiesnesis pasludina uzvarētāju un dod komandas “SHOMEN NI REI”, “SHUSHIN NI REI”, “OTAGAI NI REI” un liek dalībniekiem atstāt sacensību paklāju.

17.7. TIESNEŠA TERMINOLOĢIJA

Termiņa darbība

Sveiciens (AISATSU):

SHOMEN NI REI Tiesnešu komanda saskaras ar oficiālo galdu un paklanās.

KOHO NI REI Tiesnešu komanda pagriežas uz otru pusi un paklanās.

OTAGAI NI REI Tiesnešu komandas locekļi pagriežas un paklanās viens otram.

Cīņas atklāšana (SHIAI KAISHI):

Dalībniekiem ir jāievada starta līnijas uzreiz pēc tam, kad viņi ir saņēmuši komandas no tiesnešu komandas palīdzības

(Aka Hosa un Shiro Hosa). Pirmais cīņas zonā nāk AKA (sarkanais sāncensis) no stūra tiesneša Jogai zonas un virzās pa diagonāli uz savu sākuma pozīciju. Kad AKA apstājas blakus savai starta sarkanajai līnijai, SHIRO (baltais sāncensis) iebrauc pa diagonāli no stūra tiesneša Jogai zonas uz cīņas zonu un apstājas blakus savai starta baltajai līnijai. Abi konkurenti izvietojās ar sejām uz priekšu Šomenas virzienā.

Kad SHIRO spēra pirmo soli no Jogai zonas uz Jonai zonu, tiesnesis sāk pārvietoties no gaidīšanas pozīcijas uz cīņas norises vietu.

AKA Red. Pirmais dalībnieks ieiet arēnā. SHIRO Balts. Otrais sāncensis ienāk arēnā.

SHOMEN NI REI Cīnītāji saskaras ar oficiālo galdu un paklanās. (Arī tiesnesis).

SHUSHIN NI REI Cīnītāji saskaras ar galveno tiesnesi un paklanās.

OTAGAI NI REI Cīnītāji saskaras viens ar otru un paklanās.

KAMAETE Ieņem cīņas pozīciju, ieskaitot galveno tiesnesi.

HAJIME Sāciet cīņu. Galvenais tiesnesis norāda sākumu, iesitot gjakutsuki.

Cīņas laikā (SHIAI-CHU):

YAME Nekavējoties pārtrauciet cīņu.

ZOKKO Turpiniet cīņu.

ZOKKO Uzbrukums, Cīņa. (Kad konkurenti necīnās, vienkārši stāviet un skatieties viens uz otru).

FUKUSHIN SHUGO Tiesnešu saukšana kopā

ENCHOSEN pagarinājums.

SAI ENCHOSEN Jauns pagarinājums

SAISHU ENCHOSEN Pēdējais/pēdējais pagarinājums

Pārkāpumu vārdi:

GANMEN-KOGEKI Uzbrukums sejai ar roku vai elkoni.

vai GANMEN ODA Strike pa seju

TSUKAMI Karatē-gi satveršana.

KAKAEKOMI Apskāviens un turēšana.

KAKENIGE Izliecies, ka uzbrūk, reāli bēgot no pretinieka.

SHOTEI-OSHI Pretinieka grūšana ar atvērtu roku.

vai OSHI pretinieka grūšana ar aizvērtu roku vai jebkuru rokas daļu, abām rokām vai ķermeni (apakšdelms, elkonis, plecs, krūtisutt.).

KINTEKI-KOGEKI Jebkurš uzbrukums (sitiens, sitiens utt.) dzimumorgānu zonai.

ZUTSUKI Galvas vilce.

KAKE āķis (lai satvertu vai aizķertu pretinieka kaklu, galvu, plecus utt.).

AKUSHU Paspiediet roku.

Pārkāpumu deklarācija:

Tiesnesis norāda dalībnieku, kurš izdarījis pārkāpumu, kā Aka vai Širo, un viņš paziņo par pārkāpumu un tā raksturu.

Piemēram: “Aka, tsukami, chui-ichi”.

Dalībniekam, kurš izdarījis pārkāpumu, jāsaka "Osu!" uzklausot galvenā tiesneša paziņojumu.

Pilna punkta un puspunkta deklarācija:

IPPON. Tiesnesis apzīmē dalībnieku kā Aka vai Shiro un paziņo “Ippon” un tā būtību.

Piemēram: "Širo, skaitiet karogus, migi-mawashi-geri, Ippon".

WAZA-ARI Efektīvi uzbrukumi, kas kaitē pretiniekam, bet ne tādā mērā kā Ippon. Waza-ari tiek deklarēts tāpat kā Ippon.

Piemēram: “Aka, countflags, migi-mae-geri, Waza-ari”.

Divi Waza-ari paziņojumi ir pilns punkts.

Piemēram: “Širo, skaiti karogus, chudan-tsuki, waza-ari” (Pirmajam)

“Širo, skaiti karogus, migi-mae-geri, waza-ari” (Otrajam) un uzreiz “ awasete, Ippon”.

Lēmums cīņas beigās (SHIAI SHURYO):

Ja nav gūts skaidrs puspunkts vai pilns punkts, uzvara tiek piešķirta ar lēmumu. Lēmuma pieņemšanas procedūra ir šāda:

YAME Pārtrauciet cīņu.

SHOMEN-MUITE Cīnītāji saskaras ar priekšu pret oficiālo galdu.

HANTEI-O TORIMASU Tiesnesis jautā stūra tiesnešiem.

HANTEI To dzirdot, stūra tiesnešiem ir jāizmanto karodziņi un svilpe, lai parādītu lēmumu, jo galvenais tiesnesis vienlaikus paceļ roku uz augšu, lai pieņemtu lēmumu.

SHIRO/AKA Balts/Sarkans. Stūra tiesnesis paceļ karogu, kura krāsa ir tāda pati kā dalībniekam

viņi uzskata uzvarētāju pa diagonāli uz augšu.

HIKIWAKE Draw. Stūra tiesnesis šķērso abus karogus sev priekšā uz leju.

ICHI, NI, SAN, SHI, GO Viens, divi, trīs, četri, lai saskaitītu karogus un tiesneša lēmumu (pieci). Skaitot zemāko

karogu skaits vispirms un no labās uz kreiso virzienā, tiesnesim kā pēdējam dalībniekam.

AKA/SHIRO vai tiesneša lēmums (sarkans/balts vai neizšķirts).

HIKIWAKE

Tiesnesis pasludina uzvarētāju. Šīs ir cīņas beigas. Tiesnesis veic tādu pašu procedūru kā cīņas atklāšana.

SHOMEN NI REI Cīnītāji saskaras ar oficiālo galdu un paklanās. (Arī tiesnesis).

SHUSHIN NI REI Cīnītāji saskaras ar galveno tiesnesi un paklanās.

OTAGAI NI REI Cīnītāji saskaras viens ar otru un paklanās.

Lēmuma deklarācija:

Tiesnesis saskaita karogu skaitu un pieņem savu lēmumu un pēc tam norāda ar roku uz uzvarētāju un saka

AKA uzvaras gadījumā: AKA un SHIRO uzvaras gadījumā - SHIRO.

Neizšķirta gadījumā viņš sakrusto rokas ar atvērtām rokām un paziņo: HIKIWAKE

Piem.: “Hikiwakeichi; Široiči, ni, san, ši; → Shiro” Šajā gadījumā „Shiro” uzvar 4 pret 0.

"Široiči, ni; Hikiwakeichi, ni, san; → Hikiwake” Šajā gadījumā ir neizšķirts (2:0).

Lai uzvarētu ar lēmumu, ir nepieciešams trīs vai vairāk tiesneša apstiprinājums.

Kā paziņot brīdinājumus (piemērs):

1. reize: Aka Ichi, Ni, San, Shi, Go TSUKAMI, CHUI ICHI

2. reize: Aka Ichi, Ni, San, Shi GANMEN KOGEKI, CHUI ICHI, AWASETE GENTEN ICHI

3. reize: Aka Ichi, Ni, San KINTEKI-KOGEKI, ČUI ICHI

4. reize: Aka Ichi, Ni, San, Shi, Go OSHI, CHUI ICHI, AWASETE GENTEN NI,

SHIKKAKU.

Kā paziņot par WAZA-ARI, IPPON (piemēri):

ShiroIchi, Ni, San, Shi, Go GEDAN MAWASHI-GERI, WAZA-ARI

ShiroIchi, Ni, San, Shi CHUDAN-ZUKI, WAZA-ARI, AWASETE IPPON

Aka Ichi, Ni, San, Shi, Go JODAN MAWASHI-GERI, IPPON.

KUMITE ACTIONS (stūra tiesneši):

IPPON Tiesneši paceļ karogu pa diagonāli un pūš vienu garu un skaļu sitienu pa svilpi.

WAZA-ARI Tiesneši paceļ karogu horizontāli uz sāniem un pūš vienu garu un skaļu sitienu pa svilpi.

HANSOKU Tiesneši pavicina pa diagonāli uz leju karogu, kura krāsa atbilst dalībniekam, kurš izdarījis pārkāpumu, un vienlaikus pūš pa svilpi vairākus īsus, asus sitienus. Izmanto visās citās situācijās, piemēram, Chui, Genten vai Shikkaku.

JOGAI Tiesneši nolaiž vienu no karogiem pa diagonāli, piesitot grīdai, un pūš pa svilpi vairākus īsus, asus sitienus.

MITOMEZU Tiesneši šķērso abus karogus sev priekšā, vicina tos no vienas puses uz otru un pūš svilpi.

(nav skaita)

FUMEI Tiesneši šķērso abus karogus acu līmenī un pūš svilpi.

(neskaidrs)

Gadījumā, kad cīņas laiks ir beidzies, tiesnesis dod īsu skaļu signālu, pūšot svilpi.

TAMESHIWARI DARBĪBAS:

Sāciet Tameshiwari:

SHOMEN NI REI Tas pats, kas cīņas atklāšana.

MAWATTE REI Pagriezieties, paklanieties un sakiet “Osu”.

KAMAETE Gaidiet.

HAJIME Salauzt dēļus.

Rezultātu deklarācija:

KANSUI Visi dēļi ir salauzti. Tameshiwari amatpersona paceļ roku par 45°.

Piemēram, konkurenta numurs vai vārds un norādīts salauzto dēļu skaits, Kansui.

SHIPPAI Pārrāvuma pārbaude neizdevās. Tameshiwari amatpersona sakrusto rokas priekšā un vicinās no vienas puses uz otru, norādot uz neveiksmīgu mēģinājumu. E.piem.: konkurenta numurs vai vārds, Shippai.

18. pants: TIESNEŠU KOMANDAS MAIŅA Rokas žests Pēc tiesneša žesta tiesneši pulcējas vienā rindā un paklanās saskaņā ar etiķeti.

Tiesneši pagriežas pa labi. Vecajai komandai jānogriežas pa labi un jāiet līdz paklāja malai un jāskatās pretī jaunajai komandai. Vecais komandas tiesnesis, kurš atstāj cīņas zonu, dos šādu komandu: OTAGAI NI REI- Bow starp abām tiesnešu komandām.

Abas tiesnešu komandas virzīsies pa labi, un ienākošā komanda ieņems aizejošās komandas vietu, kura pametīs arēnu.

FINĀLS.

Jebkurš jautājums, kas nav paredzēts šajos Kumites noteikumos un kas varētu notikt turnīrā, tiks apspriests starp tiesnešiem, Tatami galveno tiesnesi un turnīra galveno tiesnesi.

19. pants: KADETA NOTEIKUMI

19.1. Grozījumi Kadetu EKO noteikumos

Uz kadetiem attiecas visi pieaugušo EKO noteikumu pamatprincipi, tiesnešu komandas utt. Kadetiem nav tameshiwari.

19.2. Kadeta definīcija

Dalībnieks tiek uzskatīts par kadetu no: 1. janvāra gadā, kad viņam/viņai būs 15 gadi, līdz 1. janvārim gadā, kad viņam/viņai būs 17 gadi.

19.3. Sacensību kritēriji

Visiem dalībniekiem, kas jaunāki par 18 gadiem, jābūt rakstiskai vecāku atļaujai startēt kadetu turnīrā.

Dalībniekam var prasīt vecumu apliecinošu dokumentu, uzrādot ID karti vai valsts pasi.

Sacensību sistēma

-Kumite kadetu puišiem un kadetēm-meitenēm.

19.4. Novērtējums

E.K.O. jābūt vismaz 7. Kyu pakāpei, lai varētu piedalīties konkursā.

Ja citu asociāciju un stilu dalībnieki vēlas piedalīties (Shin)Kyokushinkai atklātajos turnīros, jebkura pakāpe tiks atļauta. Ja viņi paraksta atruna, kurā norādīts, ka viņi ir nodarbojušies ar cīņas mākslu vismaz divus gadus.

19.5. Cīņas laiks

Par Eiropas čempionātu

Cīņas laiks gan kadetēm-puišiem, gan kadetēm-meitenēm būs:

Galvenā cīņa ilgst vienu minūti un 30 sekundes darbības laikā.

Izlozes gadījumā (hikiwake) būs pagarinājums (Enchosen), kas ilgs vienu minūti un 30 sekundes darbības laikā.

Ja lēmumu nevar pieņemt, tiek piešķirta vēl viena minūte un 30 sekundes braukšanas laika pagarinājumam (Saishuenchosen). Šī pēdējā pagarinājuma beigās ir jāpieņem lēmums par uzvarētāja pasludināšanu.

Kadetu cīņas ilgums visām sacensībām (izslēgšana, kā arī fināli)

1. 1 Galvenā cīņa 1,5 minūtes.
2. Pagarinājums 1,5 minūtes Enchosen.
3. Pēdējais pagarinājums 1,5 minūtes Saišu enchosen.

Uz citiem nacionālajiem vai starptautiskajiem čempionātiem pēc organizatora izvēles.

Cīņas laiks gan kadetēm-puišiem, gan kadetēm-meitenēm būs:

Galvenā cīņa ilgst vienu minūti un 30 sekundes darbības laikā.

Izlozes gadījumā (hikiwake) tiks pagarināts (Enchosen), kas ilgs vienu minūti un 30 sekundes darbības laikā.

Ja lēmums netiek pieņemts par labu nevienam no pretiniekiem, tad dalībnieki ir jānosver ar visu ekipējumu, ko viņš valkāja cīņas laikā. Gadījumā, ja svara starpība ir 3,0 kg un vairāk + junioriem vīriešiem un juniorēm sievietēm visās svara kategorijās, izņemot smagsvarus, kuriem starpībai jābūt 5,0 kg un vairāk +.

Ja pēc svēršanas nevar pieņemt lēmumu, tiek piešķirta vēl viena minūte un 30 sekundes skriešanas laika pagarinājumam (Saishuenchosen). Šī pēdējā pagarinājuma beigās ir jāpieņem lēmums par uzvarētāja pasludināšanu.

Kadetu cīņas ilgums atbilst visām sacensībām (izslēgšana, kā arī fināli).

1. 1 Galvenā cīņa 1,5 minūtes.
2. Pagarinājums 1,5 minūtes Enchosen.
3. Mērogs
4. Pēdējais pagarinājums 1,5 minūtes Saišu enchosen.

19.6. Svara kategorijas

Visi svari ir kilogrami.

Kadetu zēnu svara kategorijas: līdz 50, 50-55, 55-60, 60-65, 65-70, 70-75, 75 un +75. Kadetu-meiteņu svara kategorijas: līdz 50, 50-55, 55-60, 60-65 un +65.

19.7. Aizsardzība kadetu zēniem

Obligāti ir balti apakšstilbu aizsargi ar iekšpēdu ar pilnu pēdas aizsardzību, cirkšņu aizsargi, ceļgalu aizsargi un balti cimdi. Obligāta EKO vienotā ķivere, lai aizsargātu zodu, seju ar tīklu/stieņiem vai plastmasu, galvas augšdaļu un aizmuguri, nodrošina saimnieki. Obligāta EKO aizsargveste ķermeņa priekšpuses un aizmugures un plecu aizsardzībai, kā arī saimniekiem. Zobu aizsargi nav obligāti, bet ieteicami.

19.8. Aizsardzība kadetēm

Obligāti ir balti apakšstilbu aizsargi ar iekšpēdu ar pilnu pēdas aizsardzību, cirkšņu aizsargi, ceļgalu aizsargi un balti cimdi. Meitenēm arī jāvalkā balti krūšu aizsargi (Cups). Meitenes sāncenses drīkst valkāt baltu T-kreklu zem sava suņa. Obligāta EKO vienotā ķivere, lai aizsargātu zodu, seju ar tīklu/stieņiem vai plastmasu, galvas augšdaļu un aizmuguri, nodrošina saimnieki. Obligāta EKO aizsargveste ķermeņa priekšpuses un aizmugures un plecu aizsardzībai, kā arī saimniekiem. Zobu aizsargi nav obligāti, bet ieteicami.

19.9. Aizliegtas darbības un paņēmieni (Hansokuwaza)

Tālāk norādītās darbības tiek pievienotas kā aizliegtase komplekts pieaugušajiem:

-uzbrukums mugurkaulam;

-nekontrolēti vai ar pilnu spēku spert pretinieka galvu (ķiveri) vai kaklu; (ir atļauts tikai kontrolēts kontakts bez savainojumiem)

-frontāls sitiens pa galvu (ķiveri) vai kaklu;

-sānu spēriens (yoko-geri) pa galvu (ķiveri) vai kaklu;

-kritiena sitiens (oroshi-geri) pa galvu (ķiveri) vai kaklu;

-ripojošs sitiens (do mawashikaiten-geri) pa galvu (ķiveri) vai kaklu;

-ceļgala sitiens (hiza-geri) pa galvu (ķiveri) vai kaklu;

-jebkurš gedan-geri (svep ar ashibarai ir atļauts);

-jebkurš apzināts sitiens ar dūrienu augšdelmiem un pleciem.

19.10. Ippon

Pilna punkta (IPPON) uzvara. Skatīt 8. pantu.

-Izņemot paņēmienus, kas nav atļauti ar noteikumiem, jebkura tehnika, kas savieno un momentāni nolaiž pretinieku, kā rezultātā viņš/viņa nevar turpināt cīņu 3 sekundes vai ilgāk, iegūst pilnu punktu.

-Zaudēja vēlmi cīnīties uz 3 sekundēm vai ilgāk.

-Ja dalībnieks ir augšā 3 sekunžu laikā, bet viņa/viņas gūtās traumas ir tik nopietnas, ka neļauj viņam/viņai turpināt cīņu (Doctor Stop), viņa/viņas pretiniekam tiek piešķirts pilns punkts un mačs.

-Ja dalībnieks atsakās no cīņas, pretinieks uzvarēs ar pilnu punktu.

-Otrais WAZA-ARI automātiski nozīmē AWASETE IPPON.

19.11. Waza-ari Puspunkts - WAZA-ARI. Skatīt 8. pantu.

-Ja dalībnieks tiek nogāzts ar vienu vai vairākiem sacensību noteikumos atļautiem efektīviem paņēmieniem un 3 sekunžu laikā atgūst stāvus pozīciju, viņa/viņas pretiniekam tiek piešķirts puspunkts.

-Ja sacensību dalībnieks vēl nav notriekts ar paņēmieniem, bet ir satriekts, pretiniekam var piešķirt puspunktu.

- Ja pretinieks ir zaudējis cīņas gribu, bet atsāk cīņu trīs sekunžu laikā.

- Ja pretinieks tiek notriekts ar jebkuru atļautu paņēmienu, ieskaitot pēdas slaucīšanu, kam seko labi fokusēta bezkontakta tehnika pret ķermeni, tiek piešķirts puspunkts.

- Aplaudē sitienu pa ķiveri. Ir pieļaujami tikai kontroles sitieni ar ķiveri, piemēram, mawashi-geri, haisokuuchimawashi-geri un kake-geri.

- Pēc dalībnieka gūtā puspunkta tikai tiesnesis var dot atļauju turpināt cīņu.

- Ja nepieciešams, tiesnesis vienmēr var konsultēties ar ārstu, kurš medicīnisku iemeslu dēļ var pārtraukt spēles turpinājumu. Skatīt “EKO vadlīniju rokasgrāmatu turnīru ārstiem”.

19.12. Uzvara ar lēmumu uzvara (HANTEI)

-Ja nav gūti noteikti IPPON vai WAZA-ARI punkti, tiesneši var piešķirt uzvaru, kad laiks ir beidzies, pamatojoties uz (ņemot vērā Chui, Genten) augstāko tehniku, tehnisko prasmi, stāvokli un cīņassparu.

-Neizšķirta gadījumā katra pagarinājuma sākumā visi punkti (Waza-ari) un brīdinājumi (Chui, Genten), ko ieguvuši sacensību dalībnieki galvenajā cīņā vai iepriekšējā pagarinājumā, ir jāatceļ.

19.13. Diskvalifikācija

-Papildus noteikumiem, kas noteikti pieaugušajiem.

-Spēcīga sitiena pa galvu gadījumā dalībnieks, kurš izmantojis aizliegtu tehniku, tiks diskvalificēts (SHIKKAKU). Diskvalifikācija tiek automātiski atzīta, ja tiek veikts sitiens pa galvu, kura rezultātā tiek notriekts 3 sekundes un ilgāk (nav atļauts nekontrolēts sitiens).

FINĀLS

Jebkurš jautājums, kas nav paredzēts šajos Kumites noteikumos un kas varētu notikt turnīrā, tiks apspriests starp tiesnešiem, Tatami galveno tiesnesi un turnīra galveno tiesnesi.

20. pants: JUNIOR NOTEIKUMI

20.1. Grozījumi Junior EKO noteikumos

Uz junioriem attiecas visi pieaugušo EKO noteikumu pamatprincipi, tiesnešu komandas utt. Junioriem nav tameshiwari.

20.2. Juniora definīcija

Dalībnieks tiek uzskatīts par junioru no 1. janvāra gadā, kad viņam/viņai būs 17 gadi, līdz 1. janvārim gadā, kad viņam/viņai būs 19 gadi. Junioram, kuram ir apritējuši 18 gadi un kuram ir tiesības piedalīties turnīrā pēc atbilstošā ielūgumā norādītā dzimšanas gada, nav tiesību tajā pašā turnīrā piedalīties arī pieaugušo sacensībās, ja turnīrs ir kopīga rakstura (pieaugušie un juniori kopā vairākas dienas). Ja turnīrs ir atsevišķs, tad šādam dalībniekam ir tiesības piedalīties attiecīgi junioru vai pieaugušo statusā.

20.3. Sacensību kritēriji

Visiem dalībniekiem, kas jaunāki par 18 gadiem, ir jāsaņem vecāku rakstiska atļauja startēt Junioru turnīrā.

Dalībniekam var prasīt vecumu apliecinošu dokumentu, uzrādot ID karti vai valsts pasi.

Sacensību sistēma

-Kumite junioriem-vīriešiem un junioriem-sievietēm.

20.4. Novērtējums

E.K.O. jābūt vismaz 6. Kyu pakāpei, lai varētu piedalīties sacensībās.

Ja citu asociāciju un stilu dalībnieki vēlas startēt Kyokushinkai atklātajos turnīros, jebkura pakāpe tiks atļauta. Ja viņi paraksta atruna, kurā norādīts, ka viņi ir nodarbojušies ar cīņas mākslu vismaz divus gadus.

20.5. Cīņas laiks

Par Eiropas čempionātu

Cīņas laiks gan junioriem-puišiem, gan juniorēm-meitenēms būs:

Galvenā cīņa ilgst divas minūtes darbības laikā.

Izlozes gadījumā (hikiwake) tiks pagarināts (Enchosen), kas ilgs divas minūtes.

Ja lēmumu nevar pieņemt, tiek piešķirts papildu divu minūšu darbības laika pagarinājums (Saishuenchosen).

Šī pēdējā pagarinājuma beigās ir jāpieņem lēmums par uzvarētāja pasludināšanu.

Junioru sacensību ilgums atbilst visām sacensībām (izslēgšana, kā arī fināli)

1. 1 Galvenā cīņa 2 minūtes.
2. Pagarinājums 2 minūtes Enchosen.
3. Pēdējais pagarinājums 2 minūtes Saišu enchosen.

Par citiem nacionālajiem vai starptautiskajiem čempionātiem pēc organizatora pienākuma.

Cīņas laiks gan junioriem-puišiem, gan meitenēm-meitenēm būs:

Galvenā cīņa ilgst divas minūtes darbības laikā

Neizšķirta gadījumā (Hikiwake) tiks pagarināts (Enchosen), kas ilgs divas minūtes darbības laikā.

Ja lēmums netiek pieņemts par labu nevienam no pretiniekiem, tad dalībnieki ir jānosver ar visu ekipējumu, ko viņš valkāja cīņas laikā. Ja svara starpība ir 3,0 kg un vairāk junioriem vīriešiem un juniorēm visās svara kategorijās, izņemot smagsvarus, kuriem starpībai jābūt 5,0 kg un vairāk.

Ja pēc svēršanas nevar pieņemt lēmumu, tiek piešķirts papildu divu minūšu darbības laika pagarinājums (SaishuEnchosen). Šī pēdējā pagarinājuma beigās ir jāpieņem lēmums par uzvarētāja pasludināšanu.

Junioru sacensību ilgums atbilst visām sacensībām (izslēgšana, kā arī fināli)

1. Galvenā cīņa 2 minūtes.
2. Pagarinājums 2 minūtes Enchosen.
3. Mērogs.
4. Pēdējais pagarinājums 2 minūtes Saišu enchosen.

20.6. Svara kategorijas

Visi svari ir kilogrami.

Junioru-vīriešu svara kategorijas: līdz 60, 60-65, 65-70, 70-75, 75-80, 80 un vairāk.

Junioru sieviešu svara kategorijas: līdz 50, 50-55, 55-60, 60-65, 65 un vairāk.

20.7. Aizsardzība junioriem vīriešiem

Balts apakšstilbs ar pēdas aizsardzību, kas nosedz visu pēdu, ceļgalu un cirkšņa aizsargi ir obligāti. Obligāta EKO vienotā ķivere, lai aizsargātu zodu, seju ar tīklu/stieņiem vai plastmasu, galvas augšdaļu un aizmuguri, nodrošina saimnieki. Zobu aizsargi nav obligāti, bet ieteicami.

20.8. Aizsardzība junioru sievietēm

Balts apakšstilbs ar pēdas aizsardzību, kas nosedz visu pēdu, ceļgalu un cirkšņa aizsargi ir obligāti. Obligāta EKO vienotā ķivere, lai aizsargātu zodu, lielāko daļu sejas, galvas augšdaļas un aizmugures, ķiveres nodrošina saimnieki. Zobu aizsargi nav obligāti, bet ieteicami. Sievietēm arī jāvalkā balti krūšu aizsargi (Cups). Sieviešu dalībnieces drīkst valkāt baltu T-kreklu zem suns.

20.9. Aizliegtas darbības un paņēmieni (Hansokuwaza)

Pieaugušajiem iestatītajām darbībām ir pievienotas šādas darbības kā aizliegtas:

-jebkurš uzbrukums mugurkaulam;

-nekontrolēti vai ar pilnu spēku spert pretinieka galvu (ķiveri) vai kaklu; ir atļauts tikai kontrolēts kontakts bez savainojumiem

-frontālais sitiens (mae-geri / ushirogeri) pa galvu (ķiveri) vai kaklu;

-sānu spēriens (yoko-geri) pa galvu (ķiveri) vai kaklu;

-kritiena sitiens (oroshi-geri) pa galvu (ķiveri) vai kaklu;

-ripojošs sitiens (do mawashikaiten-geri) pa galvu (ķiveri) vai kaklu;

-ceļgala sitiens (hiza-geri) pa galvu (ķiveri) vai kaklu;

20.10. Ippon Skatiet 8. pantu pieaugušo noteikumos

Uzvara ar pilnu punktu (IPPON-GACHI):

Sekojošās lietas tiks vērtētas kā IPPON-GACHI (uzvara ar pilnu punktu).

-Izņemot paņēmienus, kas ir noteikumu pārkāpumi un kurus neatļauj sacensību noteikumi, jebkurš paņēmiens, kas savieno un acumirklī nolaiž pretinieku uz 3 sekundēm vai ilgāk, iegūst pilnu punktu (skaitot tūkstoti un vienu, tūkstoš un divus, tūkstoti un trīs.).

- Ja pretiniekam ir zudusi vēlme cīnīties 3 sekundes vai ilgāk.

-Ja sacensību dalībnieks informē tiesnesi vai tiesnešus, ka viņš ir piekauts sacensību noteikumos atļauto paņēmienu rezultātā, viņa pretiniekam tiek piešķirts pilns punkts un spēle.

-Iegūstot divus WAZA-ARI (puspunktus), kā rezultātā tiek iegūts viens IPPON (pilns punkts)

20.11. Waza-ari Skatīt 8. pantu pieaugušo noteikumos Puspunkts - WAZA-ARI.

- Ja dalībnieks tiek notriekts ar vienu vai vairākiem sacensību noteikumos atļautiem efektīviem paņēmieniem un 3 sekunžu laikā atgūst stāvus pozīciju, viņa/viņas pretiniekam tiek piešķirts puspunkts.

- Ja sacensību dalībnieks vēl nav notriekts ar paņēmieniem, bet ir satriekts, pretiniekam var piešķirt puspunktu.

- Ja pretinieks ir zaudējis cīņas gribu, bet atsāk cīņu trīs sekunžu laikā.

- Ja pretinieks tiek notriekts ar jebkuru atļautu paņēmienu, ieskaitot pēdas slaucīšanu, kam seko labi fokusēta bezkontakta tehnika pret ķermeni, tiek piešķirts puspunkts.

- Aplaudē sitienu pa ķiveri. Ir pieļaujami tikai kontroles sitieni ar ķiveri, piemēram, mawashi-geri, haisokuuchimawashi-geri un kake-geri.

- Pēc dalībnieka gūtā puspunkta tikai tiesnesis var dot atļauju turpināt cīņu.

- Ja nepieciešams, tiesnesis vienmēr var konsultēties ar ārstu, kurš medicīnisku iemeslu dēļ var apturēt turpinājumuspēles gaitu. Skatīt “EKO vadlīniju rokasgrāmatu turnīru ārstiem”.

20.12. Uzvara ar lēmumu, uzvara (HANTEI) Skatīt pieaugušo noteikumu 8. pantu

- Ja nav IPPON vai diskvalifikācijas, ir spēkā lēmums, ko atbalsta trīs vai vairāk no pieciem tiesnešiem (viens tiesnesis, četri stūra tiesneši).

-Gadījumā, ja kādam no konkurentiem ir WAZA-ARI, WAZA-ARI būs pirmā prioritāte lēmuma pieņemšanā.

-Ja WAZA-ARI nav, kaitējuma summa būs pirmā prioritāte lēmumā.

-Ja nav bojājumu, paņēmienu skaits (sitieni, sitieni), ieskaitot YUKO-WAZA (punktu došanas paņēmienus, bet ar to nepietiek, lai būtu WAZA-ARI), būs lēmuma kritērijs.

-Vienāda paņēmienu daudzuma gadījumā, ieskaitot YUKO-WAZA, tiesneši piešķir uzvaru dalībniekam, kurš ir aktīvāks vai uzbrūkošāks cīņā. (Tas attiecas uz pēdējo pagarinājumu, kurā ir jānosaka uzvarētājs.)

-Ja kādam no dalībniekiem ir piešķirts CHUI (brīdinājums) vai GENTEN (sods), tiesnešiem jāievēro “LĒMUMA KRITĒRIJI” norādītie kritēriji.

20.13. Diskvalifikācija

-Papildus noteikumiem, kas noteikti pieaugušajiem.

-Spēcīga sitiena pa galvu gadījumā dalībnieks, kurš izmantojis aizliegtu tehniku, tiks diskvalificēts (SHIKKAKU). Diskvalifikācija tiek automātiski atzīta, ja tiek veikts sitiens pa galvu, kura rezultāts ir 3 sekundes un ilgāks sitiens (NEkontrolēts sitiens nav atļauts).

FINĀLS.

Jebkurš jautājums, kas nav paredzēts šajos Kumites noteikumos un kas varētu notikt turnīrā, tiks apspriests starp tiesnešiem, Tatami galveno tiesnesi un turnīra galveno tiesnesi.

21. pants: JAUNIEŠU U-21 NOTEIKUMI

21.1. Grozījumi U-21 EKO noteikumos

Uz U-21 attiecas visi pieaugušo EKO noteikumu pamatprincipi, tiesnešu komandas utt. Jauniešiem nav tameshiwari.

21.2. Jauniešu U-21 definīcija

Dalībnieks tiek uzskatīts par jauniešu U-21 no dzimšanas datuma, kad viņam/viņai būs 18 gadi, līdz 1. janvārim gadā, kad viņam/viņai būs 21 gads.

Jaunietim, kuram ir apritējuši 18 gadi un kuram ir tiesības piedalīties turnīrā pēc atbilstošā ielūgumā norādītā dzimšanas gada, nav tiesību tajā pašā turnīrā piedalīties arī pieaugušo sacensībās, ja turnīrs ir kopīga rakstura (Pieaugušie un Juniori kopā vairākas dienas). Ja turnīrs ir atsevišķs, tad šim dalībniekam ir tiesības piedalīties attiecīgi kā junioriem vai pieaugušajiem.

21.3. Sacensību kritēriji

Dalībniekam var prasīt vecumu apliecinošu dokumentu, uzrādot ID karti vai valsts pasi.

Sacensību sistēma

-kumite jauniešiem-vīriešiem un jauniešiem-sievietēm

-nav bijuši godalgoto vietu ieguvēji pieaugušo EČ/PČ (1-3 vieta), atklātā svara EČ/PČ (1-8 vieta).

21.4. Novērtējums

E.K.O. jābūt vismaz 6. Kyu pakāpei, lai varētu piedalīties sacensībās.

Ja citu asociāciju un stilu dalībnieki vēlas piedalīties (Shin)Kyokushinkai atklātajos turnīros, jebkura pakāpe tiks atļauta. Ja viņi paraksta atruna, kurā norādīts, ka viņi ir nodarbojušies ar cīņas mākslu vismaz divus gadus.

21.5. Cīņas ilgums

Par Eiropas čempionātu

Cīņas laiks gan U21 vīriešiem, gan U21 sievietēm būs:

Galvenā cīņa ilgst divas minūtes darbības laikā.

Izlozes gadījumā (hikiwake) tiks pagarināts (Enchosen), kas ilgs divas minūtes.

Ja lēmumu nevar pieņemt, tiek piešķirts papildu divu minūšu darbības laika pagarinājums (Saishuenchosen). Šī pēdējā pagarinājuma beigās ir jāpieņem lēmums par uzvarētāja pasludināšanu.

U21 sacensību ilgums atbilst visām sacensībām (izslēgšana, kā arī fināli)

1. 1 Galvenā cīņa 2 minūtes
2. Pagarinājums 2 minūtes Enchosen
3. Pēdējais pagarinājums 2 minūtes Saišu enchosen

Uz citiem valsts vai starptautiskajiem čempionātiem pēc organizatora izvēles.

Cīņas laiks gan jauniešiem U21 vīriešiem, gan jauniešiem U21 sievietēm būs:

Galvenā cīņa ilgst divas minūtes darbības laikā.

Izlozes gadījumā (hikiwake) tiks pagarināts (enchosen) darbības laiks uz divām minūtēm.

Ja lēmums netiek pieņemts par labu nevienam no pretiniekiem, tad dalībnieki ir jānosver ar visu ekipējumu, ko viņš valkāja cīņas laikā. Gadījumā, ja svara starpība ir 3,0 kg un vairāk + Jauniešiem-vīriešiem un Jaunietēm-sievietēm visās svara kategorijās, izņemot smagsvarus, kuriem starpībai jābūt 5,0 kg un vairāk +.

Ja pēc svēršanas nevar pieņemt lēmumu, tiek piešķirts papildu divu minūšu darbības laika pagarinājums (Saishuenchosen). Šī pēdējā pagarinājuma beigās ir jāpieņem lēmums par uzvarētāja pasludināšanu.

U21 sacensību ilgums atbilst visām sacensībām (izslēgšana, kā arī fināli)

1. Galvenā cīņa 2 minūtes
2. Pagarinājums 2 minūtes Enchosen
3. Mērogs
4. Pēdējais pagarinājums 2 minūtes Saišu enchosen

21.6. Svara kategorijas

Visi svari ir kilogrami.

Svara kategorijas U21 vīriešiem: līdz 65, 65-70, 70-75, 75-80, 80-85, 85-90, +90

Svara kategorijas U21 sievietēm: līdz 50, 50-55, 55-60, 60-65, +65

21.7. Aizsardzība jauniešiem-vīriešiem

Shinar kāju un cirksni ir obligāti. Zobu aizsargi nav obligāti, bet ieteicami.

21.8. Aizsardzība jauniešiem-sievietēm

Balts apakšstilbs ar iekšpēdas un cirkšņa aizsardzību ir obligāti. Sievietēm arī jāvalkā balti krūšu aizsargi. Sieviešu dalībnieces drīkst valkāt baltu T-kreklu zem suns. Zobu aizsargi nav obligāti, bet ieteicami.

21.9. Aizliegtas darbības un paņēmieni (Hansokuwaza)

Aizliegtās darbības un paņēmieni (Hansokuwaza) ir tādi paši kā pieaugušo sacensībās.

21.10. Ippon, Waza-Ari un Hantei-gachi kritēriji

Kritēriji uzvarām ar pilnu punktu (IPPON), ar puspunktu - WAZA-ARI un pēc lēmuma (HANTEI) ir tādi paši kā pieaugušo sacensībās.

21.11. Diskvalifikācija

Diskvalifikācijas kritēriji ir tādi paši kā pieaugušo sacensībām.

FINĀLS.

Jebkurš jautājums, kas nav paredzēts šajos Kumites noteikumos un kas varētu notikt turnīrā, tiks apspriests starp tiesnešiem, Tatami galveno tiesnesi un turnīra galveno tiesnesi.

EKO tiesnešu komiteja

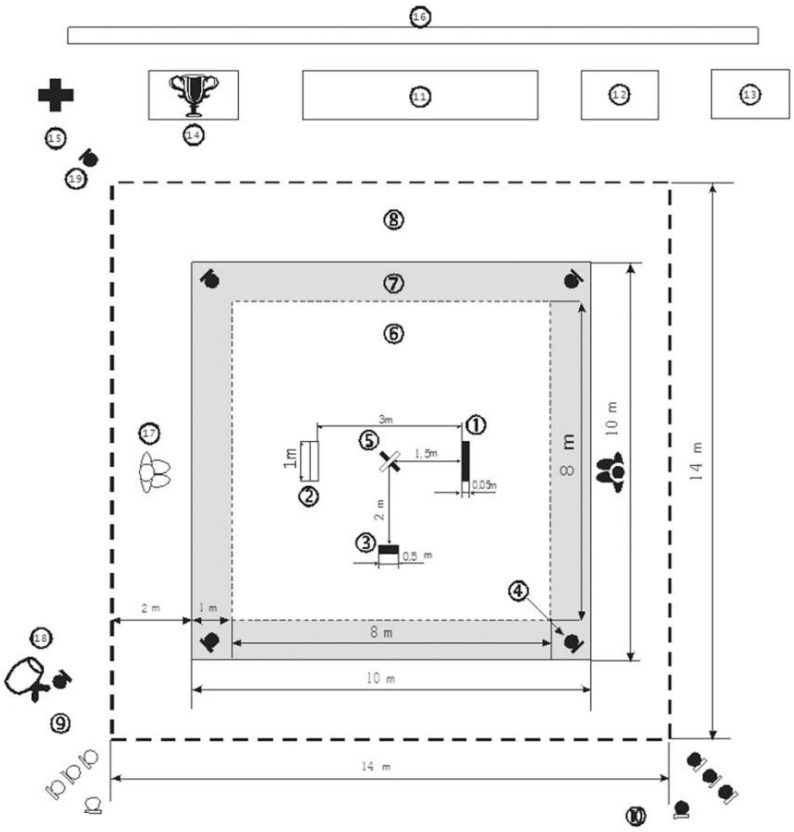
PIELIKUMS

1. pielikums.

KUMITES SACENSĪBU LAIKA IZKLĀJUMS UN APRĪKOJUMA IZVIETOJUMS

UN IEKĀRTAS SACENSĪBU VIETĀ

Attēls № 1.



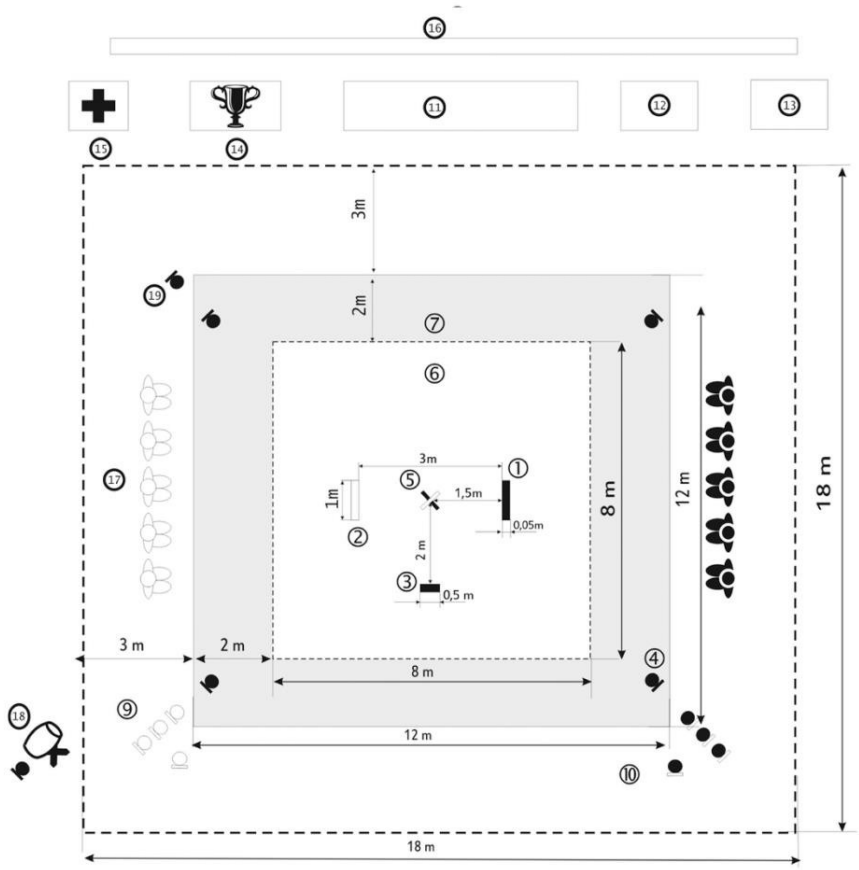
Izmantotās zīmes:
A – spēles laukuma “Shomen” priekšpuse (dalībnieku izkārtojuma līnija);
B – sacensību zonas aizmugures līnija;
1 – 1. dalībnieka starta pozīcija ar sarkanu jostu;
2 – 2. dalībnieka starta pozīcija ar baltu jostu;
3 – Galvenā tiesneša starta pozīcija (var nenorādīt);
4 – Cornerrefree krēsls;
5 – sacensību zonas centra diagonālais sarkanais/baltais centra krusts (Aka / Shiro kosa);
6 – sacensību laukums (“jonai”);
7 – drošības zona (“jogai”);
8 – sacensību vietas drošības zona “shiai-jo”;
9 – krēsli dalībniekiem, kuri gaida savu dalību turpmākajās cīņās;
10 – krēsli konkursantu personālam;
11 – galvenā tiesnešu galds;
12 – vieta tehniskajiem sekretāriem un laika skaitītājiem;
13 – atpūtas vieta neiesaistītajām tiesnešu komandām;
14 – galds (vieta) balvām;
15 – galds (vieta) pirmās palīdzības punktam;
16 – galds (vieta) oficiālajām un uzaicinātajām personām, galvenā tribīne skatītājiem;
17 – sacensību dalībnieku treneri (sekundēs) (var sēdēt uz krēsliem);
18 – vieta bungām “Taiko” un krēsls laika skaitītāja palīgam, kurš rada skaņas, sitot bungu;
19 – krēsls (vieta) laika ņēmēja palīgam, kurš met sarkano spilventiņu cīņas laukumā.

2. pielikums.

AUGSTĀS KUMITES SACENSĪBU ZONAS IZkārtojums (PODIJS)

UN APRĪKOJUMA UN IEKĀRTU IZVIETOŠANĀS SACENSĪBU VIETĀ

Attēls № 2.



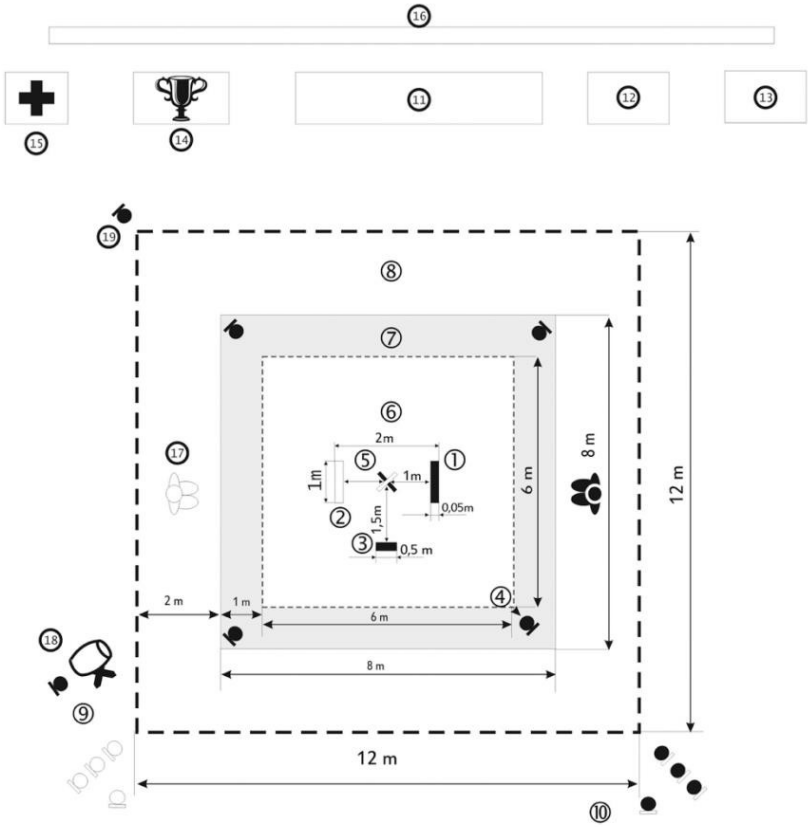
Izmantotās zīmes:
1 – 1. dalībnieka starta pozīcija ar sarkanu jostu;
2 – 2. dalībnieka starta pozīcija ar baltu jostu;
3 – tiesneša starta pozīcija (var nenorādīt);
4 – stūra tiesneša priekšsēdētājs;
5 – sacensību zonas centra diagonālais sarkanais/baltais centra krusts (Aka / Shiro kosa);
6 – sacensību laukums (“jonai”);
7 – drošības zona (“jogai”);
8 – sacensību vietas drošības zona “shiai-jo”;
9 – krēsli dalībniekiem, kuri gaida savu dalību turpmākajās cīņās;
10 – krēsli konkursantu personālam;
11 – galvenais tiesnešu galds;
12 – vieta tehniskajiem sekretāriem un laika skaitītājiem;
13 – atpūtas vieta neiesaistītajām tiesnešu komandām;
14 – galds (vieta) balvām;
15 – galds (vieta) pirmās palīdzības punktam;
16 – galds (vieta) oficiālajām un uzaicinātajām personām, galvenā tribīne skatītājiem;
17 – sacensību dalībnieku treneri (sekundēs) (var sēdēt uz krēsliem);
18 – vieta bungām “Taiko” un krēsls laika skaitītāja palīgam, kurš rada skaņas, sitot bungu;
19 – krēsls (vieta) laika ņēmēja palīgam, kurš met sarkano spilventiņu cīņas laukumā.

3. pielikums.

KUMITES ZĒNU/MEITEŅU, KADETU, JUNIORU SACENSĪBU LAIKA IZKLĀJUMS

UN APRĪKOJUMA UN IEKĀRTAS IZVIETOŠANA SACENSĪBU VIETĀ SAMAZINĀTĀ IZMĒRĀ

Attēls № 3.

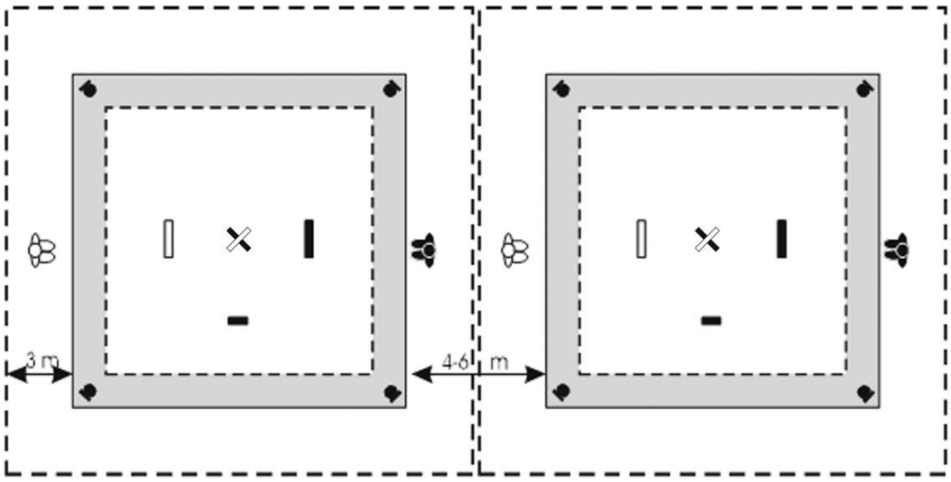


Izmantotās zīmes:
1 – 1. dalībnieka starta pozīcija ar sarkanu jostu;
2 – 2. dalībnieka starta pozīcija ar baltu jostu;
3 – Galvenā tiesneša starta pozīcija (var nenorādīt);
4 – Stūra tiesneša krēsls;
5 – sacensību zonas centra diagonālais sarkanais/baltais centra krusts (Aka / Shiro kosa);
6 – sacensību laukums (“jonai”);
7 – drošības zona (“jogai”);
8 – sacensību vietas drošības zona “shiai-jo”;
9 – krēsli dalībniekiem, kuri gaida savu dalību turpmākajās cīņās;
10 – krēsli konkursantu personālam;
11 – galvenā tiesnešu galds;
12 – vieta tehniskajiem sekretāriem un laika skaitītājiem;
13 – atpūtas vieta neiesaistītajām tiesnešu komandām;
14 – galds (vieta) balvām;
15 – galds (vieta) pirmās palīdzības punktam;
16 – galds (vieta) oficiālajām un uzaicinātajām personām, galvenā tribīne skatītājiem;
17 – sacensību dalībnieku treneri (sekundēs) (var sēdēt uz krēsliem);
18 – vieta bungām “Taiko” un krēsls laika skaitītāja palīgam, kurš rada skaņas, sitot bungu;
19 – krēsls (vieta) laika skaitītāja palīgam, kurš tiemet sarkanu spilventiņu kaujas zonā.

4. pielikums.

VAIRĀKU SACENSĪBU LAUKTU IZKLĀJUMS SACENSĪBU VIETĀ

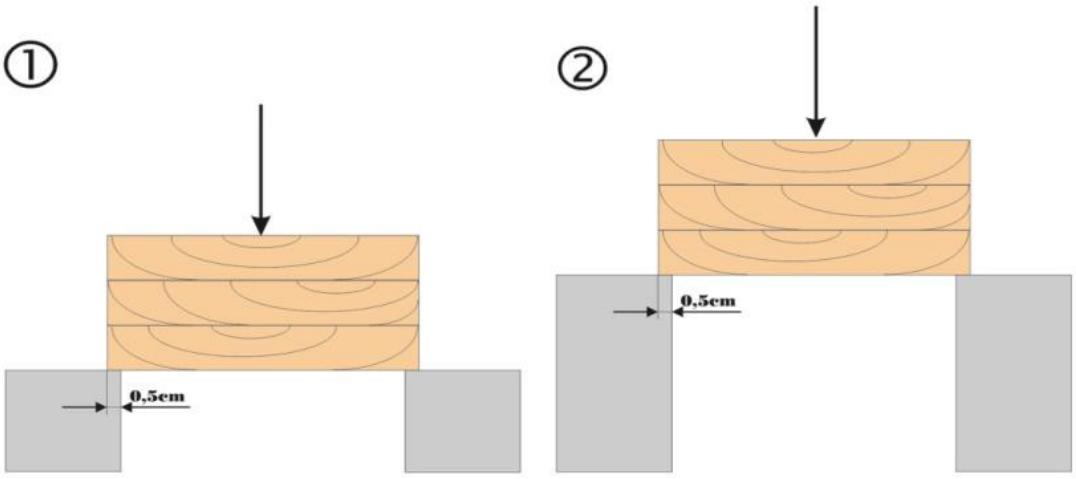
Attēls № 4.



5. pielikums.

1 DĒĻU RAKSTS UZ ATBALSTA BLOKĒM TAMESHIVARI SACENSĪBĀS

Attēls № 5. Zīm. № 6.

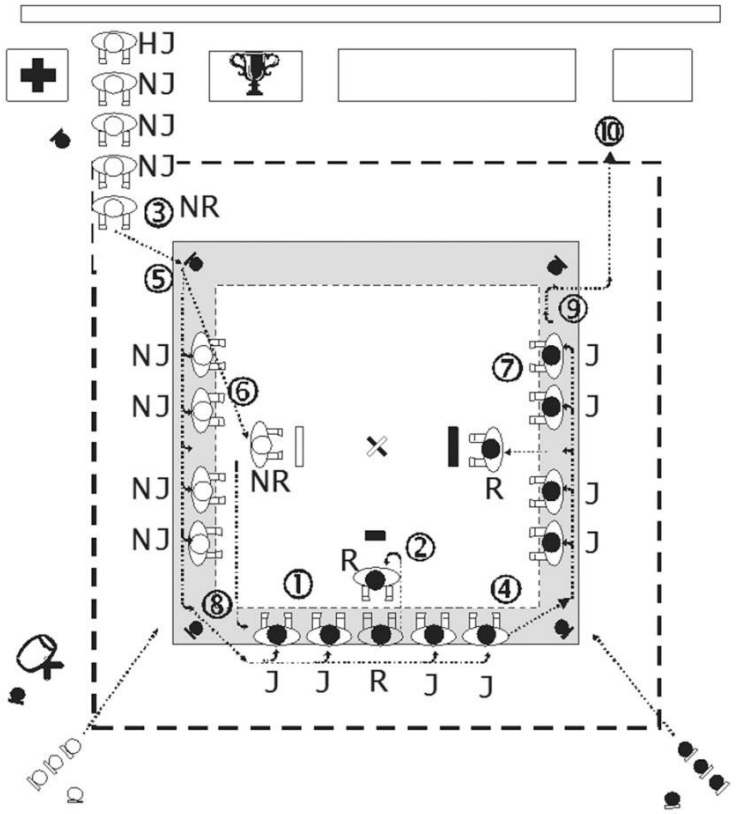


1.Dēļu piestiprināšanas raksts uz atbalsta blokiem, kas ir novietoti horizontāli pirmo divu tameshivari paņēmienu izpildei - "seiken" un "sokuto".
2.Dēļu stiprinājuma raksts uz nesošajiem blokiem, kas tiek likti vertikāli pēdējo divu tameshivari paņēmienu - "hiji" un "shuto" - izpildei.

Piezīme:
Tiesneši “tamešivari” fiksē dēļus uz atbalsta blokiem saskaņā ar šādiem noteikumiem:
1.Katras plātnes koka šķiedru novirze jāvirza uz leju.
2.Abatmentam uz blokiem katrā dēļu pusē jābūt 5-7 mm garam.
3.Dēļi ir jānovieto cieši viens pie otra un jāizveido vienota stabila konstrukcija.
6. pielikums.

TIESNEŠU KOMANDU MAIŅAS KĀRTĪBA KUMITES SACENSĪBĀ

Attēls № 7.

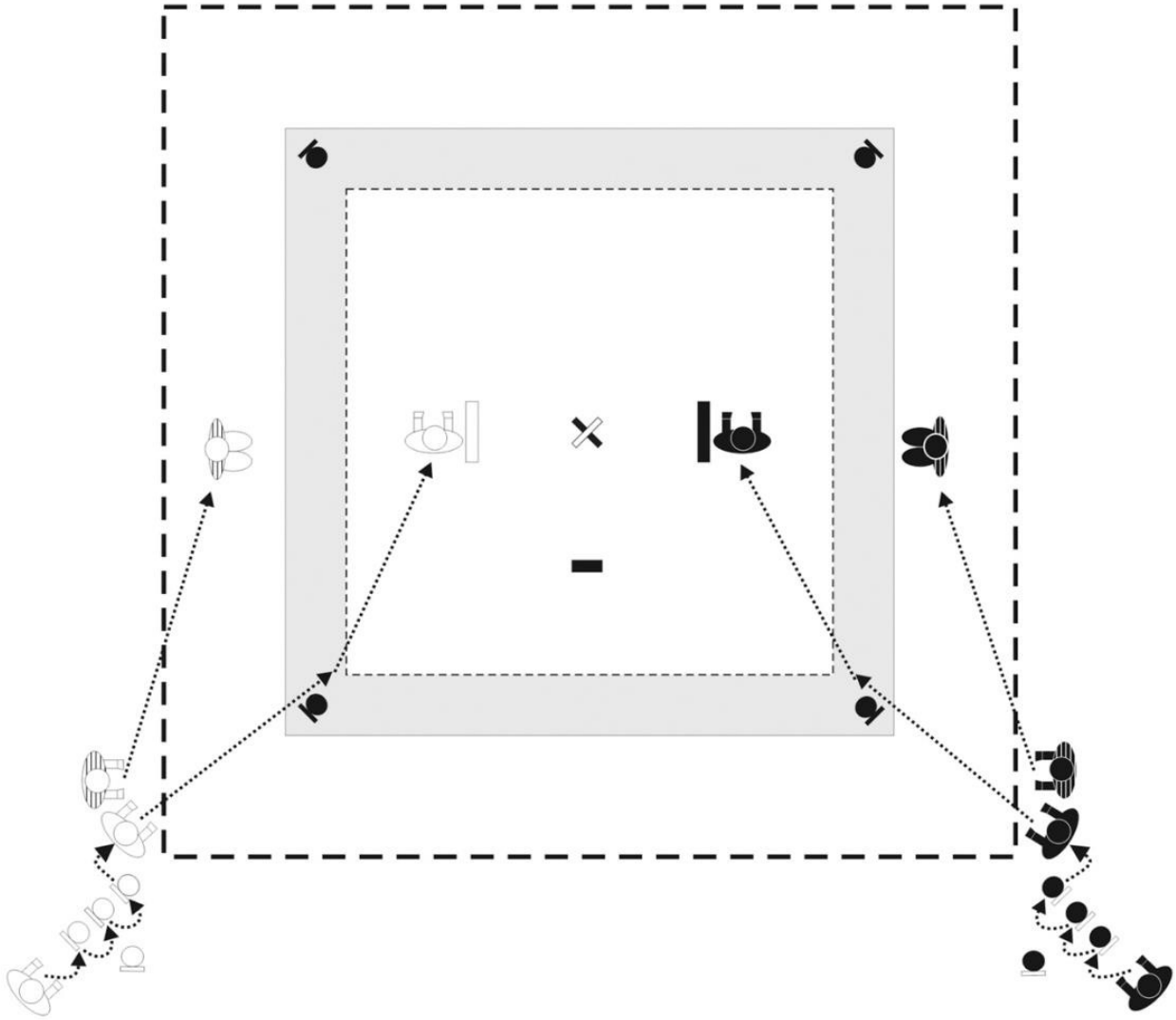


Izmantotās zīmes:
R – maināmās tiesnešu komandas galvenais tiesnesis; J – nomaināmās tiesnešu komandas stūra tiesneši;
NR – jaunas tiesnešu komandas galvenais tiesnesis; NJ – jaunas tiesnešu komandas stūra tiesneši.
Tiesnešu komandas mainās šādā secībā:
1 – maināmā tiesnešu komanda pēc tiesneša pavēles "Fukušinshugo" novietojas sacensību laukuma aizmugurējā līnijā;
2 – maināmās komandas dalībnieki veic šādas darbības:
a) tiesnesis iziet uz priekšu un dod komandu "Šomen-ni, Rei!" un visi komandas dalībnieki paklanās sacensību laukuma priekšpuses virzienā, sakot "Osu!";
b) ja tribīne atrodas aiz sacensību laukuma, tiesneši ātri un vienlaikus pagriežas par 180 grādiem atpakaļ pareizajā virzienā un, noliecoties uz kreiso kāju, galvenais tiesnesis pēc pagrieziena dod komandu "Koho-ni, Rei!" un visi komandas dalībnieki paklanās sacensību zonas aizmugures virzienā, sakot "Osu!"
c) atkal, tiesneši ātri un vienlaikus pagriežas par 180 grādiem atpakaļ pareizajā virzienā un noliecoties uz kreiso kāju (galvenais tiesnesis negriežas)
c) pēc tam tiesneši sveicina viens otru, sakot "Osu!", ar galvenā tiesneša komandu "Otagai-ni, Rei!";
3 – jauna tiesnešu komanda jauna tiesneša vadībā izkārtojas pie ieejas sacensību laukumā;
4 – maināmās komandas galvenais tiesnesis vada kolonnu un komanda dodas uz sacensību laukuma sānu malu.
5 – jaunā komanda galvenā tiesneša vadībā ieiet sacensību zonā un dodas uz tās pretējo pusi; Tiesneši, ienākot sacensību laukumā, apstājas "jogai" laukuma stūrī, divreiz paklanās, sakot "Osu!" – pirmā paklanīšanās galvenā tiesnešu galda virzienā, otra – "jonai" zonas centra virzienā;
6 – komanda, kuru paredzēts mainīt, apstājas un pagriežas uz pretējo sānu sānu malu sacensību zonai;
7 – jaunā komanda apstājas un pagriežas uz sacensību zonas pretējo sānu malu;
8 – komandām nostājoties viena otrai pretī, komandas sveicina viena otru ar veca tiesneša komandas komandu "Otagai-ni, Rei!;
9 – maināmā komanda nogriežas pa labi un pēc tiesneša pavēles atstāj sacensību zonu; kad tiesneši atstāj sacensību laukumu, viņi apstājas "jogai" laukuma stūrī un izdara divus paklanīšus, sakot "Osu!", pirmais paklanās - galvenā tiesnešu galda virzienā un otrais - virziena virzienā. apgabala "jonai" centrs;
10 – jaunā komanda pēc tiesneša pavēlēm pagriežas pa labi un dodas uz sacensību laukuma aizmuguri. Pēc tam jaunais tiesnesis rīkojas saskaņā ar attiecīgajiem noteikumiem;
11 – mainītās komandas tiesnesis nepieciešamības gadījumā var noturēt tikšanos ar savas komandas tiesnešiem; pēc tam komandas dalībnieki dodas uz tiesnešu atpūtas zonu, kur var sagaidīt nākamo uzaicinājumu uz sacensību laukumu vai atpūsties.

7. pielikums.

CĪNĪTĀJU UN TRENERI IEVADĪŠANAS KĀRTĪBA SACENSĪBU zonā

Attēls № 8.

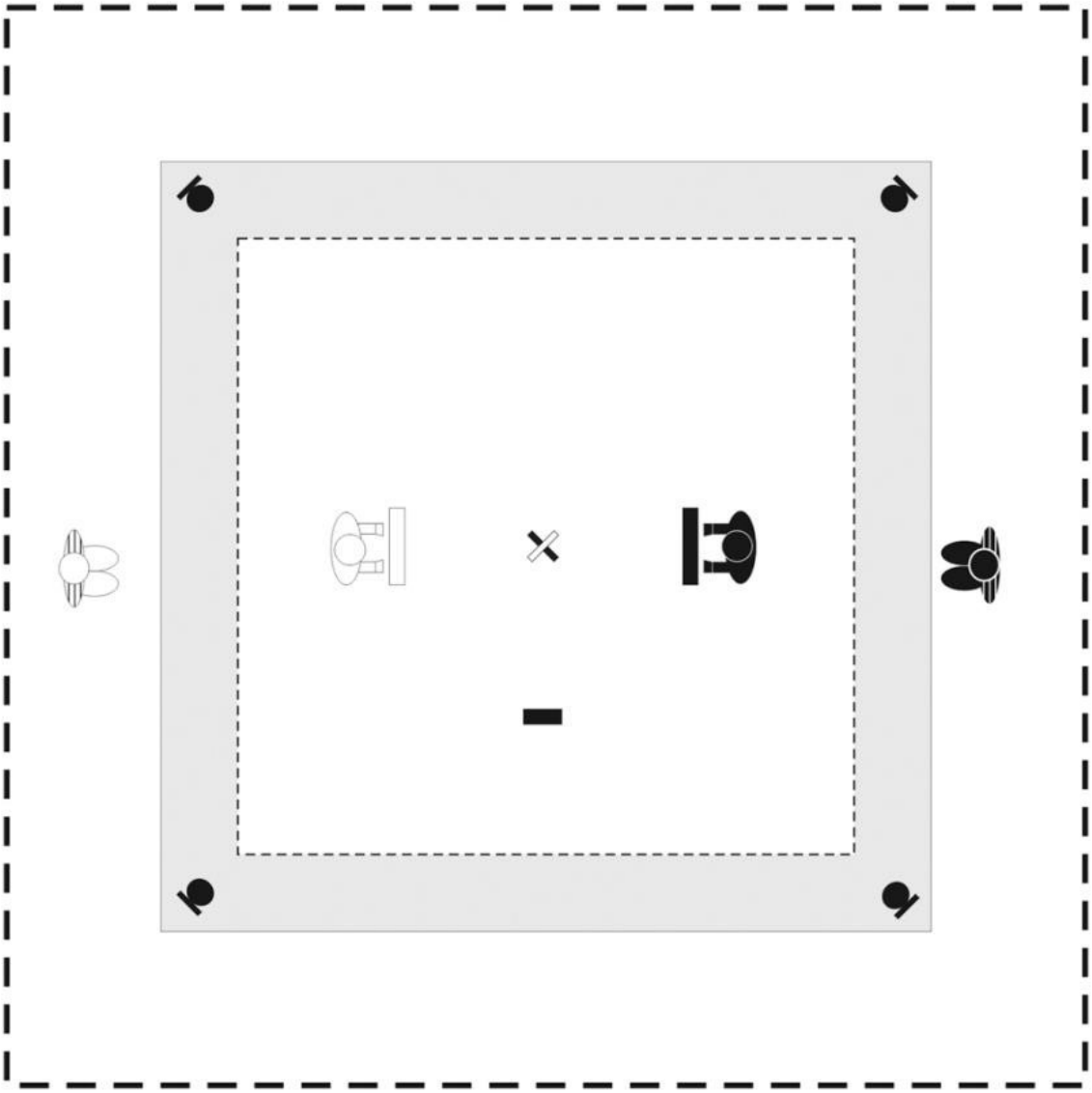


8. pielikums.

CĪNĪTĀJU POZĪCIJAS PĒC TIESNEŠA PĀRTRAUKTA CĪŅA AR KOMANDI “YAME”

GADĪJUMĀ, JA CĪŅA LAIKS NAV BEIDZIES

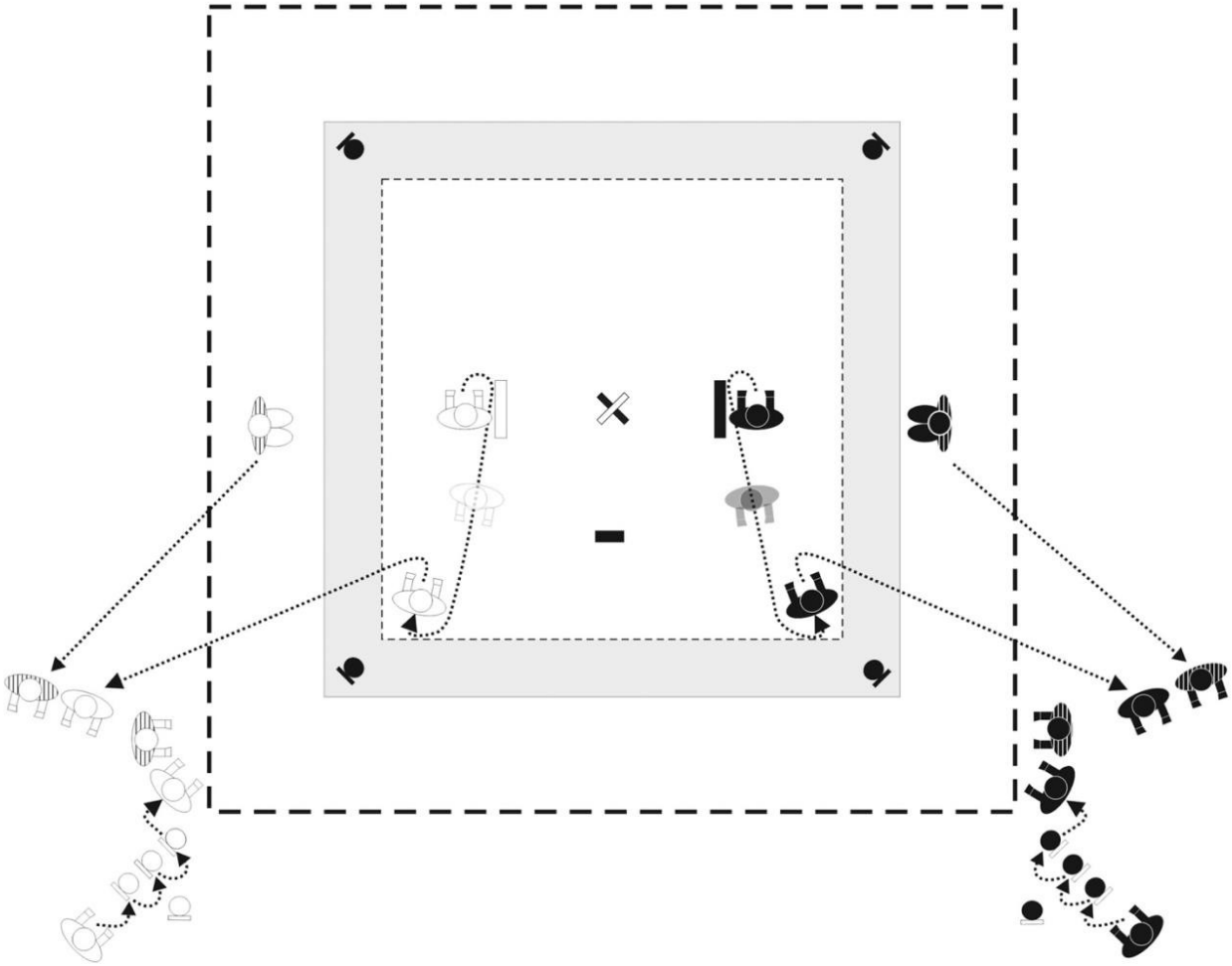
Attēls № 9.



9. pielikums.

KĀRTĪBA CĪNĪTĀJU UN TRENERI ATMEŠANĀS NO SACENSĪBU ZONAS

Attēls № 10.



10. pielikums.

AIZSARDZĪBU PARAUGI

Attēls № 11. Zīm. № 12.

Mīkstie cimdi kadetiem

Attēls № 13. Zīm.

Mīkstie apakšstilbu un kāju aizsargi

Attēls № 15.

Mīkstie ceļgalu aizsargi kadetiem un junioriem

№ 14.

Mīkstie apakšstilbu un kāju aizsargi, kas aizver kāju pirkstus

Zīm. № 16.

Ķiveres ar noņemamu plastmasas sejas aizsargu

Attēls № 17 Zīm.

Veste kadetiem

Attēls № 19.

Veste kadetiem Balta, priekšpuse

Attēls № 21.

Ķiveres ar noņemamu stiepļu tīkla sejas aizsargu

№ 18.

Veste kadetiem Sarkanā un zilā krāsā

Zīm. № 20.

Kadetu veste Balta, aizmugure Balta, aizmugure

Zīm. № 22.

Cirkšņa proteīnsctor vīriešu konkurentiem

Attēls № 23.

Cirkšņa aizsargs sieviešu konkurentiem

Zīm. № 24.

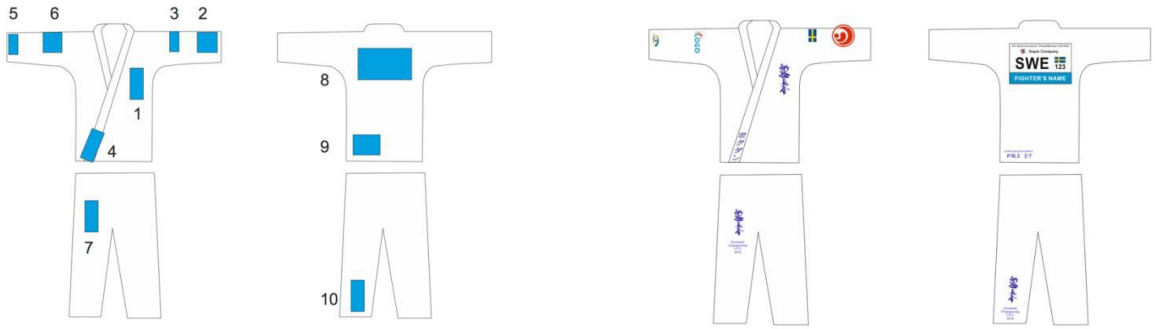
Krūškurvja aizsargs sāncensēm

11. pielikums.

KONKURENTU VIENOTĀS (DOGI) STANDARTS

Attēls № 25.

Dalībnieku dogi un atļautās emblēmas un zīmes



Attēls № 26.

Emblēmu un zīmju nosaukumu un izmēru apraksts

VERSION 2		
#	size [cm]	Comment
1	6 x 15	Shinkyokushinkai or Kyokushinkai kanji
2	10 x 10	Local/National dojo logo
3	6 x 4	Flag of the nation
4	3 x 15	Name of the competitors
5	8 x 3	Fighters/National sponsor. In case of conflict of interest with Tournament's sponsor it must be removed
6	8 x 3	Tournament sponsor
7	8 x 15	Shinkyokushinkai / Kyokushinkai kanji or memorial logo
8	30 x 20	Number and identification plate
9	15 x 8	Memorial text or Country text
10	8 x 15	Shinkyokushinkai / Kyokushinkai kanji or memorial logo
		sleeves below elbow.
		- jacket long enough to stay inside the belt.

12. pielikums.

Plāksnes versija 2

NUMURS KONKURENTA DOGI JAKAS STANDARTA MUGURĀ

Attēls № 27.

13. pielikums.

Papildinājums konkursa noteikumiem.

Treneru, tiesnešu un tiesnešu noteikumi, pienākumi un noteikumi par to, kā rīkoties cīņas laikā.

Trenera amats:

1.Cīņas laikā drīkst piedalīties tikai viens treneris.

2.Pusotra metra attālumā no tatami trenerim jānodrošina krēsls. Krēsla atrašanās vieta ir marķēta ar lenti uz grīdas.

3.Trenerim ir jāpaliek sēdus visu spēles laiku. Nekādā laikā viņš/viņa nedrīkst piecelties kājās vai citādi pamest krēslu.

4.Treneris nekādā gadījumā nedrīkst tuvoties vai iekāpt tatami.

5.Šāda rīcība var būt tikai pēc tiesneša signāla.

6.Nekādā gadījumā trenerim nav atļauts tuvoties vai iekāpt tatami, izņemot ar tiesneša signālu.

Trenera uzvedība un ģērbšanās:

7.Treneris drīkst atbalstīt un dot kaujinieku norādījumus tikai ar labām budo manierēm.

8.Trenerim jābūt ģērbtam savas valsts vai dojo kombinezonā. Cita veida apģērbs nebūs atļauts.

9.Cepures vai jebkāda veida galvassegas nav atļautas.

10.Skaļi vai ar žestiem komentēt tiesneša lēmumu ir stingri aizliegts.

11.Protestēt var tikai cīņas beigās saskaņā ar turnīra nolikumu.

12.Treneris nedrīkst turnīra laikā apspriest notikumu ar tajā iesaistītajiem tiesnešiem.

13.Pārmērīga kliegšana un pārspīlētas roku kustības nav pieļaujamas.

Tiesneša un tiesnešu pienākumi:

14.Tiesnesim jāpatur prātā, ka atbildība ir ne tikai par cīņas norisi, bet arī par cīņas zonas tiešo tuvumu.

15.Iepriekš minētais lielā mērā ietver trenerus un iespējamās traucējošās aktivitātes, kas var rasties.

16.Tiesnesim jau agrīnā stadijā ir jānorāda uz noteikumu pārkāpumiem.

17.Stūra tiesnešiem arī ir jābūt uzmanīgiem attiecībā uz šādām aktivizēšanām un jāpievērš tiesneša uzmanība.

18.Tiesneša norādījumu neievērošana var izraisīt trenera atstādināšanu no spēles laukuma. Smagos gadījumos tiesnešu komiteja var lemt par turpmākajām trenera dalības darbībām.