

Chikara Kurabe

Junior és Felnőtt korcsoport

Indulási feltételek

A versenyzőknek és ruházatuknak meg kell felelniük az általános részben felsorolt, egyben rájuk nézve kötelező érvényű szabályoknak.

Ruházat

A versenyzők alul hosszú gi nadrágot, felül tradicionális gi felsőt kell, hogy viseljenek mind a három menetben. A gi felső ujjának a az alkar közepe alá kell érnie. Mezítelen felsőtesttel, vagy pólóban versenyezni tilos! Piros, kék öv használata kötelező az oldalszínnek megfelelően.

Védőfelszerelés

A versenyzők védőfelszerelésének meg kell felelnie az általános rész I.2.6.13. pontjában meghatározott feltételeknek.

A verseny során kötelező a használata:

- a zárt védőkesztyűnek (10 unciás),
- a fogvédőnek (kivéve a rácsos fejjvédőt használóknál),
- kizárólag a ruházat alatt: fiúknál, férfiaknál a suspensornak (lágýékvédőnek),
- nőknél a mell (10 éves kortól),és mélyvédőnek
- a sípcsontvédőnek,
- a lábfejjvédőnek, ami takarja a lábujjakat (lehet zárt, vagy nem zárt).

A verseny során engedélyezett, de nem kötelező a használata:

- fejjvédő,
- a térdvédőnek,
- a könyökvédőnek,
- az alkarvédőnek.
- nőknél mellvédőt 10 éves korig (kizárólag ruha alatt viselve)

A verseny során tilos bandázst, valamint protectort (felsőtestvédőt, testpajzsot) használni.

A küzdőtér

Típusa: küzdópást.

Mérete: küzdópást min.6 x 6 méter.

Kialakítása: küzdópást szőnyegekkel (tatamival!),
Szőnyegekkel nem borított küzdópáston versenyt lebonyolítani tilos!

A küzdelem időtartama

A küzdelem időtartama 3x2 perc futóidő átöltözési szünetekkel.

- 1-2. perc ütés-rúgás / light contact
- 3-4. perc földre vitelek / állóharc
- 5-6. perc földharc ütés-rúgással

Érvényes és tiltott technikák, találati felületek

A küzdelem első menetében alkalmazható technikák:

- az érvényes találati felületre frontálisan, vagy körkörösén, az ököl elülső, vagy kézhati részével végrehajtott ütések,
- az érvényes találati felületre egyenesen, vagy körkörösén, lefeszített lábfejjel, külső lábéllel, talppal, vagy lábujjpárnával végrehajtott rúgások, kivéve fejre maegeri és yokogeri,
- az érvényesen végrehajtott lábsöprések,
- a comb támadása rúgással.
- Az érvényes technikával test KO engedélyezett technika.

A küzdelem második menetében alkalmazható technikák:

- bármilyen dobás, letekerés, ledöntés,
- fogásból történő ütés és rúgás testre. Az érvényes technikával test KO engedélyezett technika,
- fogásból történő combrúgás, de nem lehet KO.
- páros lábfelszedéssel haránt dobás esetén az ellenfelet az oldalára dobni.

A küzdelem harmadik menetében alkalmazható technikák:

- bármilyen feszítés, fojtás és 10 másodperces leszorítás,
- ütés és rúgás a test és a comb érvényes találati felületére.

A küzdelem első menetében tiltott technikák:

- az ököl külső-, belső élével, tenyér részével végrehajtott ütések,
- a csuklóval, alkarral, könyökkel, vagy vállal végrehajtott ütések,
- a lábszárral végrehajtott rúgások,
- a fejelés,
- mindennemű dobás,
- az ellenfélen végrehajtott bármilyen feszítés, vagy fojtás,
- azok az érvényes technikák, melyek szem-, illetve erőkontroll és dinamika nélkül kerülnek végrehajtásra, illetve nem felelnek meg a küzdő felekkel szemben támasztott minimális technikai követelményeknek.

A küzdelem második menetében tiltott technikák:

- az ütések és rúgások fogás nélkül,
- földharc technikák,
- ízületi hajlási iránnyal ellentétes dobások,
- páros lábfelszedés esetén haránt irányban az ellenfelet a hátára (tarkójára) dobni.

A küzdelem harmadik menetében tiltott technikák:

- az ütések és rúgások fejre,
- a felállás,
- a hirtelen rántásszerűen végrehajtott feszítések, fojtások.

A mérkőzés során minden olyan találat értékelhető, amely a menetnek megfelelő technikák alkalmazásával lett végrehajtva.

A mérkőzésen tiltott találati felület:

- torok, lágyék, térd, a hátgerinc, a tarkó, a szem.

A mérkőzés során tiltott akció:

- bármely tiltott technika alkalmazása,
- bármely tiltott felület támadása,
- egyenes vonalú / mae-, yoko-, ushiro / lábtechnikával a fej arc részének támadása,
- frontális lábtechnikával a comb támadása,
- az ellenfél fejének, testének, vagy kezének átkarolása az 1. menetben,
- a már földön fekvő ellenfél további támadása az 1-2. menetben,
- felállásból indított akció a 3. menetben,
- a vezetőbíró „állj!” vezényszava utáni támadás indítása,
- kifordulás,
- passzív védekezés, menekülés,
- szándékos-, ok nélküli földre esés az 1-2. menetben,
- beszéd,
- sportszerűtlen viselkedés (akár a segítők, vagy csapattársak részéről).

Találatok értékelése

A mérkőzések értékelése pontozásos rendszerben történik. A pontozóbírók a menetek során esett találatok alapján értékelik a sportolókat. A mérkőzésen csak azok a találatok értékelhetők, melyek engedélyezett technika alkalmazásával érvényes módon történtek.

1 menet:

Egy pontot érnek: - az ütések fejre és testre,
- az ugró ütések fejre és testre,
- a rúgások testre,
- a lábsöpítés,

Kettő pontot érnek: - a rúgások fejre,
- az ugró rúgások testre,
- lábsöpítés utáni technikák amennyiben az ellenfél még nem érkezett a földre

Három pontot érnek: - az ugró rúgások fejre,

2. menet

Egy pontot érnek: - letekerés, kisívű dobás , lerántás.

Kettő pontot érnek: - nagy ívű dobás,

Három pontot érnek: - ipon értékű dobás

3. menet

Egy pontot érnek: - be nem fejezett 10-mp túli feszítés, fojtás.

Kettő pontot érnek: - leszorítás

Mind a három menetet külön bírálják, az első menetben 6 pont a másodikban 3 pont a harmadikban 3 pont oszlik el a két versenyző között. A második és harmadik menetben belüli döntetlen esetén a versenyzők 1-1 pontot kapnak, amit az első és második menetben szerzett pontjaikhoz kerül hozzáadásra. Természetesen a pontok az akciókban szerzett találati pontok mennyiségétől függenek. Eredményt csak a harmadik menet után hirdetnek, a többség véleménye a döntő.

Ha a versenyző földharcnál feladásra kényszeríti, az ellenfelét, csak az adott menetet nyeri meg. Döntetlen esetén az első menet kerül újbóli lejátszásra.

Az „Állj!” vezényszóval egybeeső technikák, értékelhető technikák!

Büntetések

Azt a sportvezetőt vagy csapatot, amely sportszerűtlenül viselkedik, illetve azt a sportolót, aki a küzdelem során tiltott felületet támad, tiltott technikát alkalmaz, vagy tiltott akciót hajt végre, büntetéssel kell sújtani.

A küzdők büntetésének fokozatai:

- bejelentett figyelmeztetés,
- 1 pontlevonás a szabálytalanság másodszori elkövetésekor,
- 3 pontlevonás a szabálytalanság harmadszori elkövetésekor,
- negyedszeri elkövetése azonnali leléptetést von maga után,
- leléptetés, a bejelentett figyelmeztetés után is adható.

Súlyosnak megítélt szabálytalanság esetén a vezetőbíró kezdeményezheti a büntetés súlyosbítását (pl.: figyelmeztetés helyett pontlevonás), szándékosság esetén a sportoló azonnali leléptetését vonja maga után.

A pontozók a büntetőpontokat a menet összesített értékeléséből vonják le.

A sportszerűtlenül viselkedő sportvezető, vagy csapat büntetésének fokozatai:

- figyelmeztetés,
- a küzdőtérrel való eltávolítás,
- a versenyző leléptetése,
- a csapat kizárása,
- a verseny helyszínéről való eltávolítás.

Sérülések

Amennyiben az összecsapások során valamelyik sportoló megsérül, abban az esetben a vezetőbíró azonnal megállítja a küzdelmet. Ha úgy ítéli meg, hogy szükség van a versenyorvos segítségére (sérülés megítélése, látható orvosi ellátás igénye), azonnal a küzdőterre kéri.

Csak a versenyorvosnak áll jogában megállapítani azt, hogy a sportoló alkalmas-e a küzdelem folytatására.

Ha a sérülés súlyos, vagy azonnali orvosi ellátást igényel, és annak várható időtartama meghaladja a három percet, abban az esetben a mérkőzést be kell fejezni.

A küzdelem sérülés miatti befejezésekor a bírónak meg kell állapítaniuk azt, hogy a sérülés bekövetkezése milyen okokra vezethető vissza.

A mérkőzés győztese a sérült versenyző, ha a bírók úgy ítélik meg, hogy:

- a sérülés szabályos küzdelem során esett és a sérült sportoló a baleset bekövetkezésig több pontot gyűjtött,
- a sérülést az ellenfél szabálytalansága okozta.

A mérkőzés vesztese a sérült versenyző, ha a bírók úgy ítélik meg, hogy:

- a sérülés szabályos küzdelem során esett és a sérült sportoló a baleset bekövetkezésig kevesebb pontot gyűjtött,
- a sérülést saját magának okozta.

Amennyiben a sérülés szabályos küzdelem során keletkezett és a két sportoló elért pontjai egyenlők, abban az esetben a további küzdelemre képes versenyző a győztes.

Mindkét sportoló sérülése esetén – ha egyikük felelőssége sem állapítható meg annak bekövetkezése kapcsán - az addig keletkezett pontszámok, az addig nyújtott kép alapján kell kihirdetni a győztest.

Az a versenyző, akit az ellenfele által okozott sérülése miatt hirdettek ki győztesnek, csak orvosi engedéllyel versenyezhet tovább.

Ki kell zárni a további küzdelemből azt a versenyzőt, akit sérülése miatt egy verseny során már kétszer hirdettek ki győztesnek.

Azt a versenyzőt, aki kiütést (KO) szenvedett, a versenyen további küzdelmet nem folytathat sem az érintett, sem más küzdelmi versenyszámban.

Bíraskodás

A küzdőpáston 3 bíró tevékenykedik. A vezetőbíró a küzdőpáston, 2 fő pontozóbíró a küzdőpást vezetőbíróval szembeni oldalán, egyenlő oldalú háromszöget alkotva helyezkednek el.

Pontozás, eredményhirdetés

A küzdelem végén a vezetőbíró felszólítja a pontozókat, hogy jelezzék a győztest. A pontozóbírók kezükkel a győztes versenyző színének megfelelő zászlót a magasba emelik (a vezetőbíró bal oldalán elhelyezkedő versenyző a kék, a jobb oldali a piros). Amennyiben minden tekintetben döntetlennek látták a mérkőzést, abban az esetben a fejük felett tartva, keresztben elhelyezett alkarral, vagy zászlóval jelzik véleményüket.

Ha a végső győzelem nem állapítható meg, abban az esetben az első menet szabályai szerint 2 perc hosszabbítás következik.

A hosszabbítás után, ha ismétetlen döntetlen az értékelés, a vezetőbírónak extra szavazata felhasználásával döntenie kell a győztesről.