

Wskazówki dla trenerów i sędziów konkurencji Gohon Kumite i Kihon Ippon Kumit

Postanowienia ogólne i przebieg konkurencji:

1. Konkurencje Gohon Kumite i Kihon Ippon Kumite sędziuje od 3 do 5 sędziów.
2. System sędziowania: chorągiewkowy.
3. W Gohon Kumite sędzia prowadzący po wezwaniu zawodników AO (niebieski) i AKA (czerwony) na środek planszy, po ukłonach nakazuje przesunięcie się zawodników o około 2,5 kroku w lewą stronę, a następnie podaje komendę 'Zenkutsu dachi, gedan barai' dla zawodnika AO. W tym czasie zawodnik ten może zmierzyć właściwy dystans i stać w pozycji zenkutsu dachi. Następnie sędzia zapowiada jedną z trzech komend do ataku, zawodnik AO powtarza komendę ataku, a zawodnik AKA potwierdza 'Oss'. W grupie 6-9 lat ataki zaczynają się na liczenie sędziego, w grupie 10-12 lat na komendę 'Hajime'. Atak wykonuje się pięć razy (pięć kroków), przy czym ostatni atak z Kiai; obrona pięć razy (pięć kroków), przy czym ostatnia obrona kończy się kombinacją blok + kontratak gyaku zuki z Kiai i powrót do bloku początkowego - startowego, a następnie powrót obu zawodników do yoi (pozycja uwagi). Następuje rewanż, sędzia prowadzący podaje te same komendy dla AKA, jak poprzednio dla AO (ten sam rodzaj ataku). Po wykonaniu przez obojga zawodników dwóch wybranych przez sędziego technik ataku z trzech do wyboru sędzia nakazuje przesunięcie się zawodników o około 2,5 kroku w prawo tak aby znaleźli się na środku planszy. Sędzia prowadzący podaje komendę 'Hantei' dla sędziów pomocniczych, a oni unoszą chorągiewkę z kolorem zawodnika (niebieski/czerwony), który ich zdaniem był lepszy. Sędzia zlicza wskazania i podaje ostateczny werdykt 'AO/AKA No Kachi' w stronę zawodnika który zwyciężył. Następnie nakazuje wykonać ukłony i zawodnicy opuszczają planszę.
4. W Kihon Ippon Kumite po zaproszeniu zawodników AO i AKA na planszę, sędzia nakazuje wykonać ukłony i stanąć w pozycji uwagi (yoi), następnie podaje komendę dla AO 'Zenkutsu dachi, gedan barai', a następnie 'Hajime'. AO przyjmuje pozycję, następnie zapowiada pierwszy atak i po potwierdzeniu go przez AKA ('Oss') wykonuje. Atak z Kiai, na jeden krok. AKA wykonuje kombinację blok + kontratak gyaku zuki z Kiai i powrót do bloku początkowego - startowego. Następnie AO wykonuje krok w tył i przyjmuje pozycję wyjściową do kolejnego ataku, a AKA wraca do pozycji uwagi (yoi). AO wykonuje łącznie pięć ataków w ustalonej kolejności (patrz: wskazówki dla zawodników), wg schematu jak wyżej. Po ostatniej, piątej technice obaj zawodnicy stają w pozycji uwagi i na analogiczną komendę sędziego prowadzącego rozpoczyna ataki zawodnik AKA. Po ostatniej technice zawodnicy przyjmują postawę uwagi. Sędzia prowadzący na końcu kumite informuje o ostrzeżeniach np. AO – 3 keikoku, AKA – 2 Keikoku następnie podaje komendę

'Hantei' dla sędziów pomocniczych, a oni unoszą chorągiewkę z kolorem zawodnika (niebieski/czerwony), który ich zdaniem był lepszy. Sędzia zlicza wskazania i podaje ostateczny werdykt 'AO/AKA No Kachi' w stronę zawodnika który zwyciężył. Następnie nakazuje wykonać ukłony i zawodnicy opuszczają planszę.

5. Z uwagi na ograniczenia czasowe po analizie list startowych Sędzia Główny w uzgodnieniu z organizatorem może zdecydować o rozegraniu konkurencji Gohon Kumite w formie Sanbon (3 kroki) stosując te same zasady co w Gohon.

Werdykty i wskazówki dla sędziów:

1. Sędziowie nie pokazują remisów.
2. Werdykt poprzez podniesienie do góry właściwej chorągiewki jak w shiai kumite.
3. Sygnalizacja ostrzeżeń: zataczanie małych kótek chorągiewką na wysokości klatki piersiowej. Keikoku głównie za: kontakt na strefę jodan, mocny kontakt na strefę chudan, atak lub kontratak na niedozwoloną strefę, jeśli zawodnik myli się ze strefą ataku lub obrony.
4. KONTAKT NA STREFĘ JODAN = przegrana. Sędzia prowadzący natychmiast zatrzymuje walkę, ogłasza i wskazuje faulującego komendą HANSOKU, a przeciwnikowi oznajmia werdykt NO KACHI.
5. Mocny kontakt na strefę chudan, zarówno w Gohon Kumite, jak i Kihon Ippon Kumite to Hansoku!
6. Sędzia prowadzący przy ogłaszaniu komendy Hantei używa gwizdka; dłuższy sygnał do podniesienia chorągiewek przez sędziów pomocniczych i krótki do ich opuszczenia gdy już je zliczy.
7. Jeśli nie ma ostrzeżeń werdykt następuje po wykonaniu pojedynku przez obu zawodników.
8. Oceniamy technikę, znajomość technik, pozycje, stabilność, dystans, zaangażowanie w tym kiai, dynamikę.
9. Ostrzeżenia (oprócz kontaktu na strefę jodan) sygnalizujemy po zakończeniu serii ataków AO lub AKA.
10. Inne "łagodniejsze" błędy, nieprawidłowości np. pomyłka w doborze właściwego bloku oceniamy indywidualnie, werdykt dopiero na zakończenie.
11. Ilość ostrzeżeń ma wpływ na decyzje sędziów i jest notowana przy stoliku przez protokolanta. O ostrzeżeniach do odnotowania informuje sędzia prowadzący. Sędzia prowadzący na końcu kumite przed werdyktem informuje o ostrzeżeniach np. AO – 2 keikoku, AKA – 1 keikoku. Później dopiero wydaje komendę HANTEI

Wskazówki dla zawodników:

1. W Gohon Kumite zawodnicy wykonują klasyczne ataki oi tsuki jodan, oi tsuki chudan, mae geri. W Kihon Ippon Kumite dodatkowo yoko geri, mawashi geri i w tej kolejności ataki są wykonywane. Strona ataku po stronie kroku (ręka atakująca i noga te same, nie wykonujemy ataków po przeciwnej stronie do pozycji, 'gyaku').
2. W obronie mają zastosowanie klasyczne bloki age uke, soto uke, uchi uke, gedan barai. W Kihon Ippon jeden blok z w/w można powtórzyć. Przy blokach również ręka blokująca po stronie nogi wykroczonej.
3. Kontratak tylko gyaku tsuki.
4. Wszystkie techniki w zenkutsu dachi.
5. Kierunek ataku: na wprost.
6. Atak i kontra z kiai w czasie techniki (bez „straszenia”).
7. Po atakach zawodnicy wracają do pozycji startowej yoi.
8. Można dobierać/mierzyć dystans.
9. Atak następuje po potwierdzeniu po ok. 3 sekundach.
10. Możliwe przesunięcie jednej nogi w celu poprawienia pozycji przy kontrataku (atak ma być prostopadły).
11. Nie można robić więcej niż jeden krok i przesuwać dwie nogi (dot. Kihon Ippon Kumite).
12. Nie wolno zbyt szybko cofać ręki po ataku (krótka technika).
13. Żadnego kontaktu na głowę.
14. Ataki nożne tylko na chudan.
15. Atak chudan na lekkie dotknięcie kimona.
16. Nie wolno robić kombinacji lub zwodów.
17. Nie ma rzutów i podcięć.
18. Zabronione bloki na stawy łokciowe.
19. Zawodnicy walczą bez ochraniaczy.
20. Nie wolno wyprzedzać ataku.
21. Ataki nożne wykonuje się z kamae te.
22. Każdy kontakt z jodan to przegrana.
23. Zejścia z linii ataku możliwe w bok skos i tył (dot. Kihon Ippon Kumite).
24. Po kontrze następuje powrót do bloku startowego.
25. Nie ma znaczenia czy zaczyna hidari czy migi.
26. Startują osoby do 7 kyu.
27. Ataki nie mogą naciskać na bloki i odwrotnie.
28. Kontra gyaku tsuki tylko w zenkutsu dachi.

Podkomisja ds. regulaminu konkurencji:

Shihan Maciej Maciejewski, Shihan Piotr Witkowski