

PRZEPISY OGÓLNE

Poniższe przepisy dotyczą zawodów organizowanych przez Śląską Akademię Aikido.

I. Ubiór zawodników i wymagania osobiste

1. Zawodnicy muszą być ubrani w białe gi które musi być czyste i zadbane. Zawodnicy przepasani są czerwonym lub niebieskim pasem.
2. Bluza musi być na tyle długa aby przykrywała biodra.
3. Rękawy muszą być luźne , umożliwiające uchwyt. Zabronione jest podwijanie rękawów.
4. Spodnie muszą być luźne na tyle długie aby sięgały do połowy kości goleni zabronione jest podwijanie nogawek.
5. Pas musi obwijać dwa razy talię.
6. Zawodniczki muszą nosić pod bluzą białe podkoszulki lub biały obcisły kostium sportowy, zawodnicy do 13 roku życia mogą mieć białe podkoszulki, powyżej 13 lat zawodnikom nie wolno nic zakładać pod bluzę.
7. Zawodnicy muszą mieć krótkie paznokcie u rąk i u nóg.
8. Zawodnicy nie mogą nosić na sobie niczego, co mogłoby zranić lub narazić na niebezpieczeństwo przeciwnika.
9. Zawodnicy noszący okulary mogą walczyć tylko w szklach kontaktowych na własną odpowiedzialność.
10. Długie włosy muszą być związane miękką opaską.

II. Obszar konkurencji (Mata)

1. Każdy obszar konkurencji (mata) musi być pokryty tatami.
2. Obszar konkurencji musi składać się z dwóch stref. Między tymi strefami musi być pas ostrzegawczy szerokości 1m innego koloru niż pozostałej powierzchni.
3. Pole walki wynosi 6m x 6m (8m x 8m)

III. Sędziowie

1. Sędzia Maty (SM) porusza się wewnątrz obszaru konkurencji i prowadzi walkę.
2. Sędziowie Boczni (SB) asystują SM i poruszają się wzdłuż maty. SB podążają za akcją tak aby zająć jak najlepszą pozycję do ocenienia akcji.
3. Sędzia Stołu (SS) jest odpowiedzialny za prowadzenie Sekretariatu. SS dyktuje punkty i kary sekretarzowi i informuje SM o zakończeniu czasu walki, czasu Osae-komi oraz czasu na pomoc medyczną.

IV. Sekretariat

1. Sekretariat jest umiejscowiony naprzeciwko pozycji SM na początku walki.
2. Sekretariat musi składać się z dwóch sędziów punktowych oraz jednego sędziego czasu.
3. Jeden sędzia punktowy zapisuje wynik na papierze, drugi natomiast kontroluje wynik na tablicy.
4. Jeżeli wynik na tablicy jest niezgodny z wynikiem na papierze ważny jest wynik sekretarza, który powinien skorygować wynik na tablicy.

V. Kategorie

Obowiązujące kategorie wiekowe:

Kobiety	Mężczyźni
6 – 7 lat	6 -7 lat
8 - 9 lat	8 – 9 lat
10 – 11 lat	10 – 11 lat
12 – 13 lat	12 – 13 lat
14 – 16 lat	14 – 16 lat

SYSTEM WALKI ŚLĄSKIEJ AKADEMII AIKIDO

VI Przepisy ogólne

System walki składa się z 3 części:

- Część 1 Uderzenia i kopnięcia
- Część 2 Rzuty, sprowadzenia do parteru, dźwignie i duszenia
- Część 3 Trzymanie, dźwignie i duszenia

Zawodnicy muszą być technicznie aktywni przed przejściem do następnej części. Akcja jest technicznie ważna, kiedy zawodnik wykona technikę w pełnej równowadze i pod kontrolą.

Ataki w części 1 ograniczone są do następujących obszarów: brzuch, piersi i boki.

Wszystkie duszenia są dozwolone oprócz duszenia przy użyciu palców, dotyczy to zawodników powyżej 16 roku życia.

Czas walki trwa 2 minuty.

Pomiędzy dwoma walkami czas odpoczynku wynosi max. 5 minut.

Zawodnicy walcą w miękkich i lekkich ochraniaczach na ręce oraz na stopy i golenie.

Dozwolone jest używanie suspensoriów oraz ochraniaczy na zęby.

Zawodniczki mogą nosić ochraniacze piersi.

Ochraniacze na golenie, suspensoria i ochraniacze piersi muszą być schowane pod gi.

Zawodnicy do kategorii 10 – 11 lat walcą tylko w części 3.

VII Przebieg walki

1. Na początku walki zawodnicy stoją naprzeciwko siebie w odległości 2m w środku obszaru walki. Zawodnik z czerwonym pasem zajmuje pozycję po prawej stronie SM. Na sygnał SM zawodnicy kłaniają się najpierw sędziom a następnie sobie.
2. Po ogłoszonej przez SM komendzie „Hajime” walka rozpoczyna się w części 1.
3. W momencie kiedy następuje kontakt między zawodnikami (poprzez uchwycenie przeciwnika), rozpoczyna się część 2 .
4. Jeżeli obydwa kolana obu zawodników dotykają maty, lub jeden z zawodników siedzi lub leży na macie, walka trwa w części 3 .
5. Zawodnicy mogą przechodzić z jednej części do drugiej, ale muszą wykazywać aktywność we wszystkich częściach.
6. Jeżeli w części 1 zawodnik tylko podąża w stronę przeciwnika bez wykonywania jakiegokolwiek techniki lub jeżeli jego działanie jest niebezpieczne dla niego lub przeciwnika, następuje kara techniczna , a walka będzie kontynuowana w części 1.
7. Przebywanie na pasie ostrzegawczym dozwolone jest tylko przez 5 sekund.
8. Rzuty muszą się rozpoczynać w obszarze walki. Przeciwnik może być rzucony na pas ostrzegawczy lub pas bezpieczeństwa pod warunkiem, że prezentowany rzut nie stanowi ryzyka zranienia przeciwnika.

VIII Zastosowanie „Hajime” „Matte” „Sonomama”

1. SM ogłasza komendę „Hajime” aby rozpocząć lub kontynuować walkę po komendzie „Matte”.
2. SM ogłasza komendę „Matte” aby zatrzymać tymczasowo walkę w następujących przypadkach:
 - a) Jeżeli jeden lub obaj zawodnicy opuszczą obszar walki
 - b) Aby ogłosić karę dla jednego lub obu zawodników w części 1
 - c) Jeżeli jeden lub obaj zawodnicy doznali obrażeń albo zachorowali
 - d) Jeżeli jeden z zawodników nie jest w stanie odklepać podczas duszenia lub dźwigni
 - e) Kiedy upłynął czas Osae-komi
 - f) Jeżeli kontakt w części 2 i 3 został przerwany a zawodnicy nie kontynuują walki w części 1
 - g) W każdym innym przypadku, kiedy SM uzna to za konieczne (np.aby poprawić Gi lub wydać orzeczenie)
 - h) W przypadku, kiedy jeden z SB uzna to za konieczne i klaszcze w dłonie
 - i) Aby zakończyć walkę.

3. Komenda „Sonomama” używana jest przez SM, aby tymczasowo zatrzymać walczących. W tym przypadku zawodnicy pozostają w bezruchu. „Sonomama” jest ogłaszana:
 - a) Aby udzielić jednemu lub obu zawodnikom ostrzeżenia za pasywność w części 2 lub 3.
 - b) Aby ogłosić dla jednego lub obu zawodników karę w części 2 lub 3.
 - c) W każdym innym czasie jeżeli SM uzna to za konieczne.
4. Po komendzie „Sonomama” zawodnicy pozostają w tej samej pozycji w jakiej byli podczas ogłaszania komendy.

IX Punkty

Punkty muszą być orzekane przez większość sędziów, a zatem co najmniej dwóch. Jeżeli każdy z sędziów pokazuje różny wynik, obowiązuje wynik SM.

1. Następujące punkty mogą być przyznawane w części 1:
(Uderzenia i kopnięcia muszą być wykonane w pełnej równowadze i pod kontrolą)
 - a) Niezablokowane uderzenia lub kopnięcia (Ippon – 2 punkty)
 - b) Częściowo zablokowane uderzenie lub kopnięcie (Wazaari – 1 punkt)
2. Następujące punkty mogą być przyznawane w części 2:
(Rzuty, sprowadzenia do parteru, dźwignie i duszenia)
 - a) Duszenia i dźwignie w przypadku gdy zawodnik nie może odklepać i SM musi przerwać walkę ogłaszając „Matte” (Ippon – 2 punkty)
 - b) Duszenie lub dźwignie z odklepaniem (Ippon – 2 punkty)
 - c) Doskonałe – rzut lub sprowadzenie do parteru (Ippon – 2 punkty)
 - d) Niedoskonałe – rzut lub sprowadzenie do parteru (Wazaari – 1 punkt)
3. Następujące punkty mogą być przyznawane w części 3:
(Trzymania, dźwignie i duszenia)
 - a) Duszenia lub dźwignie w przypadku gdy zawodnik nie może odklepać i SM musi przerwać walkę (Ippon – 3 punkty)
 - b) Osae-komi, duszenia i dźwignie z odklepaniem (Ippon – 3 punkty)
 - c) Kontrolowane trzymanie ogłoszone komendą Osae-komi trwające 5 sek. (Ippon – 2 punkty)
 - d) Kontrolowane trzymanie ogłoszone komendą Osae-komi trwające 3sek. (Wazaari – 1 punkty)

X. Kary

1. Kary są orzekane przez większość sędziów. Lekkie przewinienie jest karane karą „Shido” (Ishido – ostrzeżenie) a przeciwnik otrzymuje „Wazaari”. Następujące akcje zaliczane są do lekkich przewinień:
 - a) jeżeli jeden lub obaj zawodnicy wykazują pasywność
 - b) celowe przekraczanie pasa ostrzegawczego obiema stopami
 - c) celowe wypychanie przeciwnika poza pas ostrzegawczy
 - d) zadawanie kopnięcia lub uderzenia po rozpoczęciu części 2
 - e) kontynuowanie akcji po komendzie „Matte”

- f) zadawanie uderzeń lub kopnięć na nogi
 - g) zadawanie uderzeń lub kopnięć przeciwnikowi który leży
 - h) wykonywanie dźwigni na palce rąk lub nóg
 - i) zaciskanie zaplecionych nóg wokół nerek przeciwnika
 - j) wykonywanie duszenia za pomocą palców u rąk
 - k) jeżeli zawodnik celowo trwoni czas walki (poprawia Gi, rozwiązuje pas itp.)
2. Kara „CHUI” (przeciwnik otrzymuje 2 „Wazaari”) udzielana każdemu zawodnikowi za :
 - a) zadawanie zbyt mocnych kopnięć lub uderzeń
 - b) czynienie niepotrzebnych uwag lub gestów do przeciwnika, sędziów lub widzów
 - c) wykonywanie prostych uderzeń lub kopnięć skierowanych na głowę
 - d) wykonywanie niepotrzebnych akcji takich jak zamaszyste uderzenia lub kopnięcia które nie są zatrzymane, nawet jeśli nie trafiają przeciwnika.
 3. W przypadku dwóch przewinień walka będzie zakończona przez „Hansoku – make” (dyskwalifikacja)
 4. Akcje które są zaliczane jako ciężkie przewinienia:
 - a) wykonywanie jakiegokolwiek akcji, która może zranić przeciwnika
 - b) rzucenie lub próba rzutu przeciwnika z jakąkolwiek dźwignią lub duszeniem
 - c) zakładanie jakichkolwiek dźwigni na kark lub kręgosłup
 - d) zakładanie jakiegokolwiek skrętnej dźwigni na kolano lub stopę

XI Rozstrzygnięcie walki

1. Zawodnik może wygrać walkę przed czasem, jeżeli w każdej z 3 części otrzyma co najmniej jeden Ippon (tzn. Full – Ippon) .
2. Po zakończeniu czasu walki zwycięzcą zostaje zawodnik, który uzyskał więcej punktów.
3. Jeżeli po zakończeniu czasu walki zawodnicy mają jednakową ilość punktów, zwycięża zawodnik z większą ilością Ippon w walce.
4. Jeżeli ilość punktów i ilość Ippon jest jednakowa, następuje 2 minutowa dogrywka . Proces ten może być powtarzany aż do rozstrzygnięcia.
5. Zwycięstwo przez walkower jest przyznawane przez SM dla zawodnika , którego przeciwnik nie stawił się do walki.

XII Regulacje końcowe

Sytuacje nie ujęte w regulaminie :

1. Jakakolwiek sytuacja, która wystąpiła i nie jest ujęta w tym regulaminie, musi być rozstrzygnięta przez sędziów maty walki, której sytuacja dotyczy, SS nie ma prawa głosu może tylko asystować.

GESTY SĘDZIOWSKIE



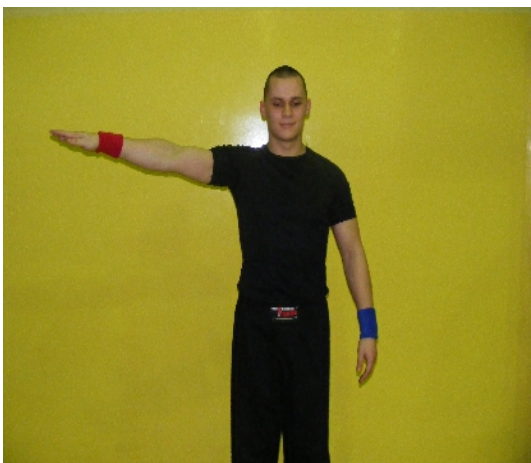
HAJIME-ROZPOCZĘCIE WALKI



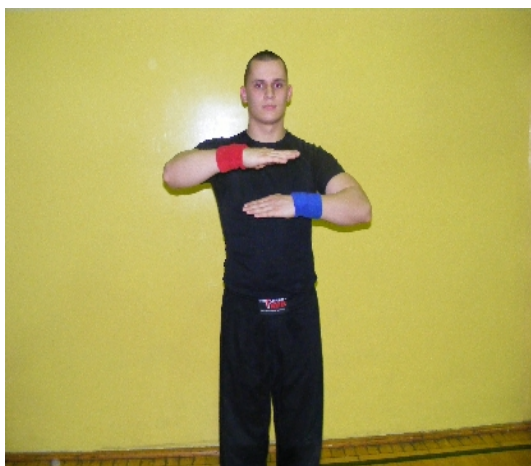
MATTE-ZATRZYMANIE WALKI



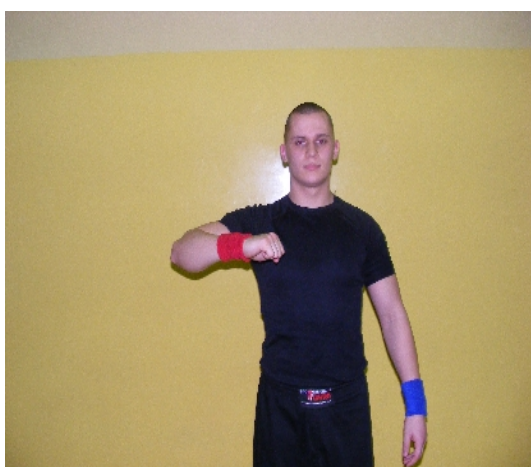
IPPON-PRYZNANIE PUNKTÓW



WAZAARI-PRZYZNANIE PUNKTÓW



PASYWNOŚĆ-TZW. MŁYNEK



NIEKONTROLOWANA TECHNIKA



ZBYT MOCNY KONTAKT



OSAE-COMI-KONTROLA W PARTERZE