



Tävlingsystem för Kyokushin Karate inom Svenska Karateförbundet

Klasser:

- Semikontakt Senior
- Lättkontakt Senior
- Semikontakt Junior
- Lättkontakt Junior

Revidering 2017-10-03



Innehåll

Kap 1: Matchyta och placering av domare och sekretariat.....	2
Kap 2: Klädsel och skydd i samband med tävling	2
Domare.....	3
Tävlande	3
Kap 3: Organisation	4
Kap 4: Domarpanel	4
Kap 5: Matchtid.....	4
Kap 6: Poäng	5
Poäng Semikontakt, Senior och Junior	5
Poäng Lättkontakt, Senior och Junior.....	5
Kap 7: Matchresultat – kriterier vid domslut	5
Tillsägelser, varningar och diskvalificering	6
Kap 8: Förbjudna tekniker / handlingar	8
Kap 9: Skador och olyckor	8
Kap 10: Klasser	8
Klasser Senior	8
Klasser Junior.....	9
Bilaga 1: Domarnas signaler	10



Kap 1: Matchyta och placering av domare och sekretariat

Matchytan skall vara en tävlingsmatta av etablerad karaktär som dämpar fall där nödvändiga olycksförebyggande åtgärder skall vidtagas.

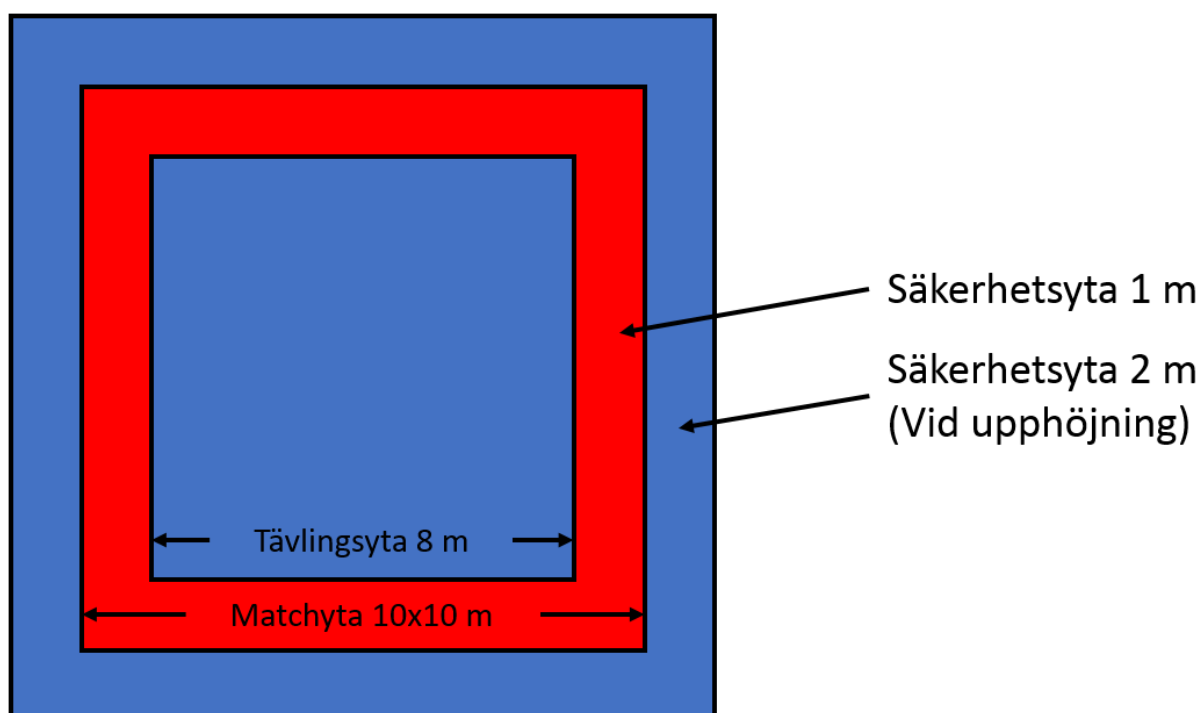
Matchytan skall vara en kvadrat med måtten 10x10m, mätt från linjens ytterkant inklusive en säkerhetsyta på 1m runt om. Tävlingsytan är 8x8m och markeras av matta med annan färg.

Matchytan kan upphöjas till 1m ovanför golvet. Plattformen skall då vara minst 12 x 12m stor för att kunna omfatta en säkerhetsyta på 2m runt om.

Två parallella linjer, var och en 1m lång, skall dras i rät vinkel mot huvuddomaren (Shushin). De utgår 1,5 m från tävlingsytans mittpunkt och vara de tävlandes utgångspunkter.

Hörndomarna (Fukushin) skall sitta vid varje hörn av mattan med ett säkerhetsavstånd på 1 m meter från mattans yttersta hörn. Varje Hörndomare (Fukushin) skall ha en vit (Shiro) och en röd (Aka) flagga samt var sin visselpipa med tillhörande snöre runt halsen.

Sekretariatet bestående av tidtagare och protokollförare skall sitta vid ett bord precis utanför säkerhetsområdet centralt placerade bakom huvuddomaren med ett säkerhetsavstånd på 2 meter från matchytan.



Kap 2: Klädsel och skydd i samband med tävling

Tävlande och coacher skall vara klädda enligt nedanstående regler. Huvuddomaren kan avvisa den funktionär eller tävlande som ej följer dessa regler.



Domare

Den officiella klädseln består av följande:

Domare: Struken marinblå kortärmad skjorta, vit fluga, mörka, strukna byxor
Sekretariatet: Svarta byxor, vit skjorta och mörkblå slips.

Denna klädsel skall bäras vid alla officiella tävlingar. Klubbmästerskap och liknande räknas ej som officiella tävlingar.

Tävlande

Klädsel och skydd

- Tävlände skall bära en vit och vid tävlingsstart hel karate-GI med kanjit (eller annan stilidentifikation) placerad på jackans vänstra bröst. Tävlände får ha ett identifikationsmärke utfärdat av organisationskommittén. Märket skall sitta på ryggen. De tävlände skall bära sina respektive bälten utifrån sin grad. Den ena tävlände betecknad som Aka skall bära ett rött band fäst vid bältet på ryggen.
- GI-jackan skall när bältet är knutet vara minst så lång att den går ned över och täcker grenen. GI-arm skall täcka armbågen men ej vara så lång att den täcker handen och får ej vara uppvikt. Damer får bära vit t-shirt alt. vitt linne under GI-jackan om så önskas.
- Naglar skall vara kortklippta. Inga hårda föremål t ex hårspännen, smycken eller dylikt som kan förorsaka skada för sig själv eller motståndare får bäras. Användande av tandställning i metall måste godkännas av huvuddomare och tävlingsläkaren innan tävling under förutsättning att skador som kan uppstå sker på den tävlandes eget ansvar.
- Glasögon är förbjudna, mjuka kontaktlinser får användas på egen risk.
- Icke godkänd utrustning får ej användas.
- Användande av bandage, tejp och lindor måste godkännas av huvuddomaren efter rekommendation av tävlingsläkaren.

Skydd i samtliga klasser:

- Tandskydd är obligatoriskt.
- Suspensoar för herrar/pojkar och bröstskydd av kupmodell för damer/flickor är obligatoriska. Om kampväst används behövs inte bröstskydd.
- Benskydd är obligatoriska. Benskydden skall täcka skenben och ovandelen av foten.
- Handskar som täcker knogar och ovansidan av handen är obligatoriska, handskar av typen Taekwondo får användas.
- Tävlingsansvarig och huvuddomare får vid inbjudan besluta om att addera skydd i syfte att höja säkerheten i samtliga klasser.

Tillkommande skydd beroende på tävlingsklass

Semikontakt Senior:

Inga skydd tillkommer

Lättkontakt Senior:

Hjälm, bröstplatta som knyts på ryggen.

Semikontakt Junior (12-17 år):

Hjälm

Lättkontakt Junior (12-17 år):

Hjälm, bröstplatta som knyts på ryggen



Kap 3: Organisation

Tävlingen kan indelas i lagtävling och individuell tävling. Individuell kumite kan delas upp i viktklasser och öppen klass som i sin tur består av enskilda matcher. Med match menas också de enskilda kamperna i lagtävlingar.

I individuell tävling får ingen tävlande ersättas av någon annan.

Ett herrlag består av sju medlemmar varav fem tävlar i en lagmatch. Ett damlag består av fyra medlemmar, varav tre tävlar i en lagmatch.

Det finns inga fasta reserver, alla räknas som lagmedlemmar.

Före varje enskild lagmatch måste lagkaptenen eller coachen lämna in en matchordning till sekretariatet. Denna matchordning kan ändras före varje omgång men väl inlämnad får den ej ändras förrän nästa omgång.

Ett lag diskvalificeras om dess sammansättning eller matchordning ändras utan att sekretariatet skriftligen underrättats. Att ta in reserv är en ändring i matchordningen.

En legitimerad läkare skall finnas närvarande under hela tävlingen.

Kap 4: Domarpanel

Till varje match skall utses en (1) SHUSHIN (huvuddomare) och fyra (4) FUKUSHIN (flaggdomare).

Sekretariatet skall bestå av poängkontrollant, tidtagare, protokollförare och en utropare. Dessa roller kan kombineras.

Kap 5: Matchtid

Matchtiderna inom respektive klass är följande:

Semikontakt Senior:

Matchtiden är 3 minuter med möjlighet till 3 st. förlängningar á 2 minuter.

Lättkontakt Senior:

Matchtiden är 3 minuter med möjlighet till 3 st. förlängningar á 2 minuter.

Semikontakt Junior:

Matchtiden är 2 minuter med möjlighet till 3 st. förlängningar á 1 minut.

Lättkontakt Junior:

Matchtiden är 2 minuter med möjlighet till 3 st. förlängningar á 1 minut.

Matchtiderna får lov att förkortas och det är inte nödvändigt att använda förlängningar. Detta beslutas innan tävling av tävlingsledning och huvuddomare.

Tidtagningen startar då SHUSHIN startar matchen och bryts varje gång SHUSHIN beordrar.

En röd påse fylld med bönor kastas in på mattan av sekretariatet då matchen nått full tid samtidigt som slutsignal ges.



Kap 6: Poäng

Sparktekniker mot huvudet får ej göras i syfte att ”knocka” eller skada motståndare utan skall genomföras med god kontroll.

Full poäng – Ippon: matchvinst omgående, pågående match bryts

Halv poäng - Waza-ari: 2 st. Waza- ari ger tillsammans Ippon = matchvinst.

Poäng Semikontakt, Senior och Junior

Ippon:

- Tillåten teknik mot kropp som gör att motståndaren ej kan fortsätta matchen inom 3 sekunder.
- Diskvalificering av motståndaren
- Motståndaren vill ej genomföra matchen eller ger upp under pågående match.

Waza-ari:

- Spark genomförd med god kontroll och rätt teknik mot huvudet. Sparken skall genomföras av markerande karaktär och ej vara genomgående.
- Ashi Barai = Fot-svep som utförs korrekt och som leder till att motståndarens sveps omkull och samt följs upp med en tsuki-ett slag markerat mot överkroppen.
- Tillåten teknik som stoppar motståndaren från att fortsätta matchen i upp till 3 sekunder.

Huvuddomaren tillsammans med tävlingsläkaren avgör huruvida den tävlande får fortsätta matchen efter en waza-ari.

Poäng Lättkontakt, Senior och Junior

Ippon:

- Diskvalificering av motståndaren
- Motståndaren vill ej genomföra matchen eller ger upp under pågående match.

Waza-ari:

- Spark genomförd med god kontroll och rätt teknik mot huvudet. Sparken skall genomföras av markerande karaktär och ej vara genomgående.
- Ashi Barai = Fot-svep som utförs korrekt och som leder till att motståndarens sveps omkull och samt följs upp med en tsuki-ett slag markerat mot överkroppen.
- Upprepade godkända tekniker mot oskyddad/oblockerad yta. Detta kan innebära viss nötning och ge upphov till smärta, vilket kan resultera i en Waza-ari. Dock skall en för hård teknik bestraffas med Chui eller Genten. Formulering omfattar framförallt tekniker mot låår utförda med Gedan Mawashi Geri. Övriga träffar mot bålen betraktas lika semikontakt.

Kap 7: Matchresultat – kriterier vid domslut

Domaromröstningen baserar sig på att domarna visar domslut vid uppmaning ”Hantei”. Vinst ges enligt poängställningen och följande kriterier och ordning:

1. Ippon: Utdelad Ippon innebär omedelbar matchvinst.
2. Waza-ari: Om en av de tävlande har en Waza-ari tilldöms denne vinsten
3. Det antal varningar (Genten) som har utdelats under matchen. (Efter sista förlängning kan tillsägelser (Chui) beaktas i bedömningen.)
4. Dominans i form av styrka i kombination med teknik och antalet träffar, utförda med korrekt teknik som träffat motståndare.



- Om domarna anser att matchen är oavgjord så döms det oavgjort (Hiki wake). Vid detta fall genomförs den första förlängningen. Om det fortfarande är oavgjort efter andra förlängningen, baseras domslutet efter vikt. Om viktskillnaden är större än 5 kg (ANM: 10 Kg i klassen Herrar + 90 kg) så döms segern till den lättare motståndaren. För seniorer gäller efter vikt tameshiwari om detta moment har varit en del av tävlingen. Om matchresultat ej kan ges baserat på varken vikt eller tameshiwari genomförs en tredje förlängning varpå någon av motståndarna skall dömas till vinnare.

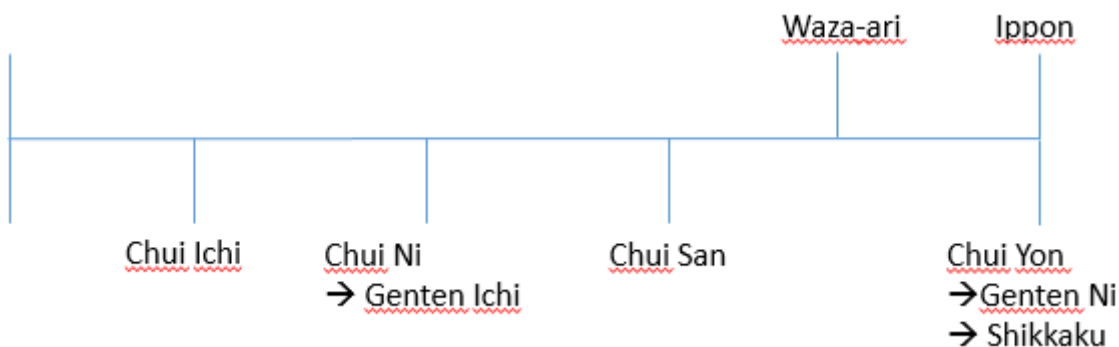
Tillsägelser, varningar och diskvalificering

Grunden för tillsägelser och varningar är att tävlanden ej skall kunna skaffa sig fördelar i en match genom att utföra förbjudna tekniker eller handlingar. Tillsägelser och varningar baseras på att tävlanden utför en förbjuden teknik eller handling. I första hand utdelas Chui:s. Om tävlanden upprepade gånger utför förbjudna handlingar utdelas Genten. Om tävlanden utför en förbjuden handling med avsikt och därigenom åstadkommer avgörande skada hos motståndaren kan huvuddomaren dela ut en Genten direkt, utan föregående Chui:s.

Om en tävlande erhållit 2 st. Genten (Genten Ni) blir denna diskvalificerad.

Vid allvarlig, förbjuden handling kan huvuddomaren direkt diskvalificera den tävlande (Shikkaku).

Tillsägelser och varningar följer enligt nedan:



Chui Ichi,
Första tillsägelsen

Chui Ni, = Genten-Ichi,
Andra tillsägelsen Första varningen

Chui San,
Tredje tillsägelsen

Chui Yon, = Genten Ni, = Shikkaku,
Fjärde tillsägelsen Andra varningen Diskvalificering

Tävlande som kommer senare än 1 (en) minut till start eller inte alls diskvalificeras.

Tillämpningar:



Exempel 1

Vid en skillnad av två Chui, är det i grunden den som har två varningar mer som förlorar. Emellertid, om han överlägset dominerar sin motståndare, finns det möjlighet för oavgjort.

<u>Tävlande 1</u>		<u>Tävlande 2</u>
0	≥	Chui Ni (Genten Ichi)
Chui Ichi	≥	Chui San (Genten Ichi + Chui)

Exempel 2

Vid en skillnad med tre varningar kommer den som har dessa varningar att förlora hur mycket än den leder (driver) matchen om inga Waza-ari utdelats.

<u>Tävlande 1</u>		<u>Tävlande 2</u>
0	>	Chui San (Genten Ichi + Chui)

Exempel 3

När en tävlande har både Waza-ari och Chui ska i princip Waza-ari vara starkare och den tävlande vinner. Emellertid kan bedömningen beroende på antalet varningar och matchens innehåll ske enl nedan.

<u>Tävlande 1</u>		<u>Tävlande 2</u>
0	<	Waza-ari + Chui Ichi
0	<	Waza-ari + Chui Ni (Genten Ichi)
0	<	Waza-ari + Chui San (Genten Ichi + Chui)
0	>	Waza-ari + Chui Yon (Genten Ni)

Även om en tävlande har en poäng så leder Genten Ni alltid till diskvalifikation.

ANM: Regelverket omfattas av en sk kvittningmodell.

Exempel 4

Om Tävlände 1 har Chui Ni (Genten Ichi) och Tävlände 2 har Chui Ichi kvittas en Chui per deltagare till 1 st Chui Ichi för Tävlände 1.

Denna bedömning görs när domare avger domslut (inte under pågående match).

Exempel 5

Om Tävlände 1 har Chui San (Genten Ichi + Chui) och Tävlände 2 har Chui Ni (Genten Ichi) kvittas två Chui's per deltagare till 1 st Chui Ichi för Tävlände 1.

Denna bedömning görs när domare avger domslut (inte under pågående match).

Ovan gäller dock ej sista förlängningsronden där en Chui är avgörande.

Alla tillsägelser och varningar nollställs vid förlängning.

Att bryta match vid ojämn matchning

Domaren skall närhelst han / hon anser att matchningen är så pass ojämn att det medför risk för någondera tävlande att bli skadad, bryta matchen. Matchen avbryts då och avgörs genom domslut.



Kap 8: Förbjudna tekniker / handlingar

Nedan följer domslutsbaserade förbjudna tekniker / handlingar som leder till Chui respektive Genten och Shikkaku.

- Spark mot grenen, underlivet
- Slag mot någon del av huvudet, nacke eller hals
- Okontrollerad eller genomgående spark mot huvudet
- Raka sparkar riktad mot huvudet.
- Tekniker eller attacker som utförs mot rygg
- Spark eller attack mot en liggande motståndare förutom vid svepning (Ashi Barai).
- Spark eller attack av en liggande motståndare mot sin stående motståndare
- Attack utförd med huvudet
- Att ta tag i sin motståndares Gi eller någon av motståndarens kroppsdel
- Att putta eller knuffa sin motståndare
- Mattflykt
- Teknik eller attack som utförs mot kroppens leder
- Dåligt uppträdande av tävlande eller coach som huvuddomaren anser som olämpligt
- Att den tävlande ej följer huvuddomarens anvisningar
- Att den tävlande undviker kamp i mer än 30 sekunder

Kap 9: Skador och olyckor

- En skadad tävlande som av läkare förklarats olämplig för fortsatt tävlande får ej fortsätta sitt deltagande i kumiteklasser under samma tävling.
- När en tävlande skadas skall Shushin omedelbart stoppa matchen och tillkalla läkare, denne får endast ställa diagnos och behandla skadan.
- Läkaren får tre minuter på sig att behandla en skada. Därefter beslutar Shushin om den tävlande skall behandlas ytterligare en tid eller förklaras oförmögen att fortsätta matchen.
- Tävlände är förhindrad att tävla i sex månader efter att ha blivit medvetslös under eller i samband med match. Tävlingsläkaren fattar beslut om diagnos och Shushin meddelar beslut om avstängning och beslagtar den tävlandes tävlingskort. (Beslagtagande av tävlingskort gäller fr om 12 år).
- Tävlände som i samma tävling vunnit två tidigare matcher genom att motståndaren blivit diskvalificerad på grund av för hård eller annan skadlig kontakt skall på medicinska grunder stängas av från fortsatt tävlande under samma tävling.

Kap 10: Klasser

Klasser Senior

Med Senior menas personer som på tävlingsdagen fyller 18 år eller är äldre. Man kan tävla i följande klasser:

Semikontakt Senior

Lättkontakt Senior

Generella viktklasser hos Seniorer är:

Herrar: - 70 kilo, - 80 kilo och - 90 kilo + 90

Damer: - 55 - 65 kilo, + 65 kilo



Klasser Junior

I både Semikontakt Junior och Lättkontakt Junior sker den primära uppdelningen utifrån kön, ålder och vikt. Ålder avser faktisk ålder på tävlingsdagen. Målet är att ha en så rättvis matchning som möjlighet för att öka säkerheten för de tävlande. Som extra kriterium kan i tävlingserfarenhet användas för ytterligare klassindelning inom åldersgrupperna. Viktklasserna kan vara flytande eller så används förslagen nedan.

Observera att viktskillnaden inte får vara större än 10 kg med undantag av plusklasser om dessa används.

Uppdelning ålder för både Pojkar och Flickor är:

Pojkar:	Ålder:	Viktklasser (Förslag):	Erfarenhet:
Klass 1	12-13 år	- 40 kilo, -50 kilo, - 60 kilo, 70 kilo och + 70 kilo	Novis upp till 5 matcher, 5 – 20 matcher, 20 och uppåt
Klass 2	14-15 år	- 50 kilo, - 60 kilo, 70 kilo och + 70 kilo	
Klass 3	16-17 år	- 50 kilo, - 60 kilo, - 70 kilo, -80 kilo + 80 kilo	

Flickor:	Ålder:	Viktklasser (Förslag):	Erfarenhet:
Klass 1	12-13 år	- 30 kilo, - 40 kilo, -50 kilo, - 60 kilo, + 60 kilo	Novis upp till 5 matcher, 5 – 20 matcher, 20 och uppåt
Klass 2	14-15 år	- 40, - 50 kilo, - 60 kilo, - 70 kilo, + 70 kilo	
Klass 3	16-17 år	- 50 kilo, - 60 kilo, - 70 kilo, + 70 kilo	



Bilaga 1: Domarnas signaler

Vid matchstart gäller följande kommandon:

NAKAI	Matchdomaren kallar dem tävlande
AKA	Röd går som första tävlanden in på mattan
SHIRO	Vit går som andra tävlanden in på mattan
SHOMEN MUI TE	Vänd mot hedersläktaren (Shomen)
SHOMEN NI REI	De tävlande vänder sig mot (Shomen) hedersläktaren och bugar
SHUSHIN NI REI	De tävlande vänder sig mot matchdomaren och bugar
OTAGAI NI REI	De tävlande vänder sig mot varandra och bugar
KAMAETE	De tävlande intar kampposition
HAJIME	Matchen påbörjas och tidtagningen startar

Kommandon under matchens pågående:

YAME	Kampen stoppar omgående
KAMAETE	När matchen har brutits och skall starta igen – de tävlande intar kampposition igen
ZOKKO	Fortsätt kampen igen
ZOKKO	Uppmaning till dem tävlande att kämpa
FUKUSHIN SHUGO	Matchdomaren kallar till sig hörndomarna
ENCHOSEN	Förlängning av en match delges

Benämning av regelbrott under pågående match:

ZUTZUKI	Attack med huvudet
GANMEN-KOGEI	Attack mot huvudet eller ansiktet med handen eller armbågen
KINTEKI-KOGEKI	Spark mot ljumsken
SHOTEI-OSHI	Putta motståndaren framför sig med hand eller händerna
TSUKAMI	Motståndaren hålls fast i sin Gi.
KAKAEKOMI	Clinching
KAKENIGE	Mattflykt (Upprepade Jogai, 3st)
KAKE	Haka tag i motståndaren

Regelbrottet beivras på följande sätt:

Shushin riktar sig om den tävlande som begått regelbrottet, Aka eller Shiro och ropar ut bestraffningen på följande sätt:

Den tävlande först.	regelbrottet	konsekvensen / bestraffningen
Shiro	Zutzuki	Chui-Ichi

Den tävlande svarar då **Osu** .



Utrop av poäng görs enligt följande:

WAZA-ARI En halv poäng – Utropet sker av Shushin enligt följande:

Den tävlande	Utförd teknik	Poängen
Aka	Jodan Mawashi-Geri	Waza-ari

IPPON En hel poäng – matchvinst. Shushin utser vinnaren och utropar Aka eller Shiro enligt följande:

Den tävlande	Utförd teknik	Poängen
Aka	Jodan Mawashi-Geri	Ippon

Två Waza-ari resulterar i en Ippon. Detta utrop skall ske direkt efter att domarna har dömt Waza-ari - Awasete Ippon.

Matchslut

Beslutsomröstning vid matchslut - Hantei:

YAME	Shushin - stoppar matchen
SHOMEN-MUITE	Dem tävlande vänder sig mot Shomen – hedersläktaren.
HANTEI-O- ONEGAISHIMASU	Hörndomarna förbereder sig med flaggor för domslut.
HANTEI	Matchdomaren uppmanar till domslut från hörndomarna.
SHIRO/AKA	Hörndomarna visar med röd eller vit flagga genom att lyfta flaggan över huvudet samtidigt vem den anser har vunnit.
HIKIWAKE	Oavgjort resultat. Hörndomaren korsar båda flaggorna framför sig neråt.

Resultatet delges genom Shushin på följande sätt:

Shushin räknar ICHI, NI, SAN, SHI, GO kantdomarnas flaggor högt och nämner sitt eget resultat i slutet samt delger resultatet i slutet AKA/SHIRO eller HIKIWAKE.

Matchdomaren utropar domslutet. Shushin räknar alltså flaggorna högt och tillfogar sitt eget beslut samt lyfter sin arm diagonalt ut högt mot vinnaren. Om resultatet är oavgjort korsar han sina armar framför sig, snett neråt, med knutna nävar: Domslutet skall alltid fattas med enkel majoritet av domarrösterna.

Efter matchresultatet - matchens slut:

Shushin utropar vinnare vilket är slutet på matchen.

SHOMEN NI REI Samma som i början av matchen.

SHUSHIN NI REI Samma som i början av matchen.

OTAGAI NI REI Samma som i början av matchen.

AKASHU De tävlande skakar hand med varandra och går av mattan.

Signaler av hörndomare

IPPON Fukushin lyfter sin flagga i 45 grader uppåt, rött eller vitt.

WAZA-ARI Fukushin lyfter sin flagga rakt utåt, rött eller vitt.

CHUI Fukushin vinkar med flaggan, rött eller vitt, upp och ner åt sidan.



JOGAI	Tävlanden går utanför mattan. Fukushin pekar mot golvet med sin flagga snett utåt.
MITOMEZU	Ingen poäng - Fukushin korsar flaggorna neråt framför sig och vinkar in och ut.
MIEZU	Såg inget - Fukushin korsar båda flaggorna framför ögonen.

Noteringar: