

Правила контактного каратэ ИКУ КУМИТЕ

Соревнования предусматривают поединки спортсменов демонстрирующие тактико-технические действия в полный контакт в защитной экипировке установленной правилами, как в стойке, так и в партере с ударами руками и ногами, болевыми и удушающими приемами.

Глава I. Поединки

1. Продолжительность поединка:

- юноши, девушки - 2 минуты чистого времени;
- юниоры, юниорки, мужчины, женщины - 3 минуты чистого времени.

В случае ничейного результата объявляется дополнительный бой продолжительностью 1 минута (юноши, девушки, юниоры, юниорки), 2 минуты (мужчины, женщины), чистого времени.

1. Поединок начинается командой «Камае тэ, хадзимэ» (В стойку – бой), заканчивается звуковым сигналом (гонг, свисток) по истечению времени поединка.
2. Рефери останавливает бой командой «Ямэ» (Стоп), при этом секундомер останавливается и включается после команды «Камае тэ, хадзимэ» (В стойку – бой).

Глава II. Разрешенные действия (в зоне поражения)

Разрешается применять любые атакующие и защитные техники в разрешенные зоны поражения.

- **удар** – импульсное, взрывное возвратно-поступательное движение руки, ноги по любой траектории.
- **бросок** – техническое действие, в результате которого атакуемый теряет равновесие и падает, оказываясь в положении лежа на боку или спине.
- **болевого прием** – воздействие на суставы конечностей в партере, естественное перегибание (рычаг), а так же ущемление сухожилий или мышц, в результате которых атакуемый признает себя побежденным голосом или жестом;
- **удушающий прием** – техническое действие в стойке, партере, предплечьем, отворотом каратэги (куртки) или ногами с контролем

Rules of contact karate IKU KUMITE

Competitions provide duels of athletes the showing tactical and technical actions in full contact in the protective equipment established by rules both in a stance, and on the ground, with blows by hands and legs, painful and suffocating receptions.

Chapter I. Round

1. Round duration:

- young, cadets - 2 minutes of clean time;
- juniors, seniors - 3 minutes of clean time.

In case of neutral result - extra round lasting 1 minute (young, cadets, juniors), 2 minutes (seniors), clean time.

2. The duel begins after *Kamaye Te, Hadzime* signal (stance – fight), comes to an end with a sound signal (gong, whistle) on the expiration of time of a duel
3. The referee stops fight by the *Yame* signal (Stop), stop time and starts time after the *Kamaye Te, Hadzime* signal (stance – fight).

Chapter II. The allowed actions (in a defeat zone)

It is allowed to apply any attacking and protective technicians in the resolved defeat zones.

- **blow** – pulse, explosive back and forth motion of a hand, leg on any trajectory.
- **throw** – technical action as a result of which attacked loses balance and falls, falling into a prone position on one side or a back.
- **painful reception** – impact on joints of extremities on the ground, natural bending (lever), and also infringement of sinews or muscles as a result of which attacked recognizes himself by the won voice or gesture;
- **suffocating reception** – technical action in a stance, on the ground, a forearm, a top of a karatega (jacket) or legs with control of hands as a result of which attacking recognizes himself by the won voice or gesture;
- **falling** – contact of a tatami with 3 points, with obligatory transfer of a body on them.

рук, в результате которых атакующий признает себя побежденным голосом или жестом;

- **падение** – касание татами 3-мя точками, с обязательным переносом тела на них.

Удары руками – в стойке, в партере, по голове (кроме затылка), шеи (кроме горла) корпусу (кроме позвоночника) в захвате и без него;

Удары локтями – в стойке по голове (кроме затылка, шеи), корпусу (кроме ключиц) в партере по корпусу в захвате и без него (18+);

Удары ногами – в стойке по голове (кроме затылка, горла), туловищу (кроме позвоночника), по внутренней и внешней стороне бедра, голени в захвате и без него;

Удары коленями - в стойке по голове (18+), корпусу, внутреннюю и внешнюю сторону бедра, голени в захвате и без него, в партере по ногам (по корпусу 18+)

Броски через бедро, спину, а так же с захватом одной рукой за голову (вторая рука обязательно прихватывает руку (рукав каратэги (куртки)), **подсечки, подножки, зацепы**, с обязательным последующим преследованием в партере не менее 2-х секунд;

Болевые приемы в партере на любой сустав рук и ног без скручивания (кроме пальцев, запястий и стоп)

Удушающие приемы руками с использованием каратэги (куртки) в стойке, партере;

Выполнять захват за шею ТОЛЬКО одной рукой с использованием каратэги (куртки) при выполнении удушения;

Глава III. Запрещенные действия

Запрещается:

- а) Наносить удары руками и их имитацию, в горло, затылок, позвоночник, пах, по суставам, на излом;
- б) Наносить прямые удары ногами в горло, позвоночник, пах, по суставам, на излом;
- в) Наносить неконтролируемые удары головой, предплечьем, ребром руки, удары пальцами и суставами пальцев, открытой перчаткой (ладонью), атаковать ударом локтевой сустав захваченной руки, царапаться, кусаться;
- г) наносить удары ногами в партере до 18 лет, удары ногами в голову сопернику находящемуся на 3-х точках опоры;

Hand Blows – in the stance, on the ground, in the head (except a nape), necks (except a throat) to the body (except a backbone) in capture and without it;

Elbow blows – in the stance in the head (except a nape, a neck), to the body (except clavicles), on the ground in the body in capture and without it (18+);

Leg blows – in the stance in the head (except a nape, a throat), in a body (except a backbone), in internal and outer side of a hip, shin in capture and without it;

Knees blows - in the stance in the head (18+), in the body, internal and outer side of a hip, shin in capture and without him, on the ground in the legs (on the body 18+)

Throws through a hip, a back, and also with capture by one hand for the head (the second hand surely takes a hand (a sleeve of a karategi (jacket), cuttings, footboards, hooks, with obligatory subsequent prosecution on the ground not less than 2 seconds;

Painful receptions on the ground on any joint of hands and legs without twisting (except fingers, wrists and feet)

Suffocating receptions by hands with use of a karategi (jacket) in a stance, on the ground;

To carry out **capture for a neck** ONLY one hand with use of a karategi (jacket) when performing a suffocation;

Chapter III. The forbidden actions

It is forbidden:

- a) to strike blows with hands and their imitation, in a throat, a nape, a backbone, a groin, to joints, on a break;
- b) to strike direct strokes with legs in a throat, a backbone, a groin, to joints, on a break;
- c) to strike uncontrollable headings, a forearm, a hand edge, blows with fingers and joints of fingers, an open glove (palm), to attack blow an elbow joint of the taken hand, to be scratched, bite;
- d) to strike blows with legs on the ground up to 18 years, kicks in the head to the rival who is on 3 points of support;
- e) to hold the rival in capture over 5 seconds when carrying out blows, throws, suffocating reception in the stance;

- д) Удерживать соперника в захвате свыше 5-ти секунд при проведении ударов, бросков, удушающего приема в стойке;
- е) Удерживать соперника в захвате свыше 10-ти секунд при проведении болевого и удушающего приемов в партере;
- ж) Проводить болевые приемы в стойке на позвоночник и шею, использовать рычаг локтя (плеча) для броска, проводить скручивания (узлы) на кисть, стопу, позвоночник, шею;
- з) Проводить захват двумя руками за голову, выполнять броски с захватом за голову 2-мя руками или одной рукой без прихвата 2-й рукой за руку каратэги (куртку) противника, броски с приземлением на голову;
- и) Производить захват шлема или маски шлема;
- к) Нападать на соперника находящегося в нокдауне;
- л) разговаривать во время боя, за исключением заявления об отказе от боя или беспорядке в защитном снаряжении;
- м) использовать защитную экипировку не установленную правилами;
- н) выполнять любую технику после команды «Ямэ» (Стоп).

Глава IV. Оценка действий, начисление баллов

1. Три балла присуждаются:

- действие, приведшее к нокдауну (потери способности вести бой до 10 сек.);
- нанесении, в партере серии ударов в голову (3 и более) из контролирующей позиции «маунтинг» (соперник не пытается защищаться) не зависимо от состояния соперника;

2. Два балла присуждаются:

- удар ногой в голову с явным болевым эффектом, но не приведший к нокдауну;
- бросок с отрывом обеих ног от татами, с накрытием и последующим удержанием не менее 2 сек;
- официальное предупреждение, полученное соперником (хансоку чуй)
- 2-й выход соперника за татами (дзегай чуй)

3. Один балл присуждается:

- удар рукой в зону поражения;
- удар ногой по опорной ноге, корпусу;
- удар коленом, локтем, в зону поражения;

- e) to hold the rival in capture over 10 seconds when carrying out painful and suffocating receptions on the ground;
- g) to carry out painful receptions in the stance on a backbone and a neck, to use the lever of an elbow (shoulder) for a throw, to carry out twisting (knots) on a hand, foot, a backbone, a neck;
- h) to run capture by two hands for the head, to carry out throws with capture for the head 2 hands or one hand without holding strap the 2nd hand by a hand, a karategi (jacket) of the opponent, throws with landing on the head;
- i) to make capture of a helmet or mask of a helmet;
- j) to attack the rival who is in a knock-down;
- k) to talk during fight, except for the declaration of abandonment of fight or a disorder in protective equipment;
- l) to use the protective equipment which isn't established by rules;
- m) to carry out any equipment after the *Yame* signal (Stop).

Chapter IV. Assessment of actions, charge of points

1. Three points are awarded for:

- the action which has led to a knock-down (loss of ability to conduct a battle up to 10 sec.);
- drawing on the ground of a series of blows in the head (3 and more) of the controlling position "maunting" (the rival doesn't try to be protected) it isn't dependent on a condition of the rival;

2. Two points are awarded for:

- kick in the head with obvious painful effect, but not led to a knock-down;
- a throw with a tearing off of both legs from a tatami, with covering and the subsequent deduction not less than 2 sec.;
- the official warning received by the rival (to a hansoku chui);
- the 2nd exit of the rival for a tatami (dzegai chui).

3. One point is awarded for:

- hand blow in a defeat zone;
- kick on a supporting leg, body;
- knee blow, an elbow, in a defeat zone;
- cuttings, footboards, hooks with a tearing off of one leg from a tatami with covering and the subsequent deduction not less than 2 seconds;

- подсечки, подножки, зацепы с отрывом одной ноги от татами с накрытием и последующим удержанием не менее 2-х секунд;
- замечание полученное противником (кейкоку);
- 1-й выход за татами (дзегай кейкоку);
- защитные действия (против бросков) с накрытием и последующим удержанием не менее 2-х секунд.

4. Баллы не присуждаются.

- любые технические действия, включая броски за пределами татами или выполненное до начала поединка и по истечении времени поединка;
- обоюдное падение, падение противника без воздействия соперника, обоюдный выход за пределы татами, или выход одного крепко удерживающего соперника в захвате;
- любой не акцентированный удар, или за одновременные, следующие друг за другом поочередно равноценные удары;
- сваливания, перекаты, бессвязная борьба.

5. Досрочная победа присуждается

- если противник получил нокаут;
- если противник получил 2-й нокдаун;
- ввиду явного преимущества одной из сторон (разрыв по баллам 9)
- 3 раза вышел за пределы татами;
- противник дисквалифицирован за нарушения правил (хансоку)
- отказался продолжать поединок (болевым, удушающий);
- снят врачом;
- при отказе, тренера, секунданта, самого спортсмена от продолжения поединка.

6. Определения победителя

- результат боя определяется оценками боковых судей, демонстрируя его поднятием флажка соответствующего цвета (рефери поднимает руку с повязкой соответствующего цвета), окончательное решение принимает старший судья демонстрируя его поднятием флажка цвета пояса (шлема) победителя
- если результат поединка ничейный после основного и дополнительного времени, то старший судья объявляет победителя исходя из следующих критериев:
 - кто провел действие приведшее к нокдауну;
 - у кого меньше замечаний и предупреждений;
 - у кого больше «трех» бальных оценок

- the remark received by the opponent (keykoku);
- the 1-st exit for a tatami (dzegay keykoku);
- protective actions (against throws) with covering and the subsequent deduction not less than 2 seconds.

4. Points aren't awarded for:

- any technical actions, including throws outside a tatami or executed prior to the beginning of a duel and after duel time;
- mutual falling, falling of the opponent without influence of the rival, a mutual exit out of tatami limits, or an exit of one strong holding rival in capture;
- any not accented blow, or for the simultaneous, following one after another serially equivalent blows;
- stalls, rifts, incoherent fight.

5. The early victory is awarded for:

- if the opponent has received a knockout;
- if the opponent has received the 2nd knock-down;
- in view of clear advantage of one of the parties (a gap on points 9)
- 3 times exits from tatami;
- the opponent is disqualified for violations of the rules (hansoku);
- have refused to continue a duel (painful, suffocating);
- it is removed by the doctor;
- at refusal, the trainer, the second, the athlete from continuation of a duel.

6. Definitions of the winner

- the result of fight is defined by estimates of judges, showing him a raising of a tag of the corresponding color (the referee raises a hand with a bandage of the corresponding color), the final decision is made by the senior judge showing him a raising of a tag of color of a belt (helmet) of the winner;
- if result of a duel neutral after the main and extra time, then the senior judge declares the winner proceeding from the following criteria:
 - who has carried out the action which has led to a knock-down;
 - who has less remarks and preventions;
 - who has more than "three" ball estimates;
 - who has less than the weight after to official weighing (may be a duel before the first technical action "encho sen").

7. Panel of judges

- у кого меньше вес согласно официальному взвешиванию (допускается проведение поединка до первого технического действия «энчо сен».

7. Судейская бригада

Судейская бригада состоит из Старшего судьи на площадке, рефери, трех боковых судей, судьи-секретаря, судьи-секундометристы, судьи при участниках.

Старший судья на площадке

- наблюдает за действиями всех судей;
- при необходимости корректирует действия всех судей;
- проверяет судейские записки боковых судей;
- следит за соблюдением Правил при проведении поединков;
- разрешает спорные ситуации в соответствии с Правилами;
- объявляет результат поединка и является ответственным за него.

Только Старший судья может прервать бой находясь вне татами

Рефери:

- проводит поединки, включая начало остановку и окончание поединка;
- объявляет решение судейской бригады;
- выносит предупреждения и штрафы спортсменам ;
- присуждает баллы компенсации за нарушения, осуществляет дисквалификацию;
- собирает судейские записки и сдает их старшему судье;
- получает информацию и объявляет итоги поединка.

Только рефери имеет право начинать, останавливать и заканчивать поединок.

Боковые судьи, судьи при участниках.

- проверять соответствие экипировки у спортсменов;
- вести учет технических действий и предупреждений в судейских записках- определять результат поединка исходя из своих записей;
- привлечь внимание рефери (флажком) в случае если рефери не обратил внимание на эпизод (выход за площадку, нарушение правил, и т.п.).

Судья –секундометрист

- ведет учет времени поединка;
- запускает отсчет времени по команде Рефери и останавливает его по команде Рефери, сигнализирует об окончании времени поединка (дает 10 сек. Отметку до окончания поединка);

The panel of judges consists of the Senior judge of tatami, the referee, three judges, the judge-secretary, the judge- timekeeper, the judge at participants.

The senior judge of tatami:

- watches actions of all judges;
- if necessary corrects actions of all judges;
- checks judicial notes of judges;
- monitors observance of Rules when carrying out duels;
- resolves disputable situations according to Rules;
- announces result of a duel and is responsible for him.

Only the Senior judge can interrupt fight being out of a tatami.

Referee:

- carries out duels, including the beginning, stop and the termination of a duel;
- announces the solution of a panel of judges;
- issues warnings and penalties to athletes;
- awards points of compensation for violations, carries out disqualification;
- collects judicial notes and hands over them to the senior judge;
- obtains information and announces duel results.

Only the referee has the right to begin, to stop and finish a duel.

Judges, judges at participants:

- to check compliance of equipment at athletes;
- to keep account of technical actions and preventions in judicial notes - to define result of a duel proceeding from the records;
- to draw attention of the referee (tag) in case the referee hasn't paid attention to an episode (an exit for tatami, violation of the rules, etc.)

The judge – the timekeeper:

- keeps account of time of a duel;
- starts counting of time at the command of the Referee and stops it at the signal of the Referee, signals about the end of time of a duel (10 sec. A mark before the termination of a duel);
- keeps account of technical time a delay of an exit of athletes, to finding of the athlete at the doctor.

Judge-secretary:

- keeps the protocol of duels;
- announces numbers of couples, sequence of an exit and readiness of athletes for an exit to tatami.

- ведет учет технического времени, задержки выхода спортсменов, нахождению спортсмена у врача.

Судья-секретарь

- ведет протокол поединков;
- объявляет номера пар, очередность выхода и готовность спортсменов к выходу на татами.

КАТА С ОРУЖИЕ

Судейство ката с оружием аналогично судейству ката IKU с некоторыми особенностями:

1. Соревнования по ката проводятся в три круга: Круг 1, Круг 2, Круг 3 (Финал) для индивидуальных и командных дисциплин.
 - первый круг (**баллы: 5.0 - 7.0**): 8 участников, набравших наибольшее количество баллов проходят в следующий круг;
 - второй круг (**баллы: 6.0 - 8.0**): 4 участника, набравших наибольшее количество баллов проходят в финал.
2. Порядок выступления участников во втором круге будет таким же, как и в первом круге.
3. Третий круг (**Финал**) (**баллы: 7.0 - 9.0**). Для участников финала может проводиться электронная жеребьевка.
4. Победитель соревнований определяется по сумме баллов финального круга.
5. Спортсмены до 15 лет включительно могут повторять ката в каждом круге. Спортсмены старше 16 лет выполняют в каждом круге разные ката.
6. Выбор оружия определяется спортсменом (или его тренером) самостоятельно.

КАТА WITH WEAPON

Refereeing of the kata with weapon is similar to refereeing of the IKU kata with some features:

1. Competitions on the kata are held in three circles: circle 1, Circle 2, Circle 3 (Final) for individual and team disciplines.
 - first circle (**points: 5.0 - 7.0**): 8 participants who gained the greatest number of points pass in the following circle;
 - second circle (**points: 6.0 - 8.0**): 4 participants who gained the greatest number of points reach the final.
2. The order of a performance of participants in the second circle will be same, as well as in the first circle.
3. Third circle (**Final**) (**points: 7.0 - 9.0**). For participants of the final an electronic draw is carried out.
4. The winner of competitions is determined by the score of a final circle.
5. Athletes up to 15 years inclusive can repeat the kata in each circle. Athletes more senior than 16 years carry out in each circle different the kata.
6. The choice of weapon is defined by the athlete (or his trainer) independently.