



Tävlingssystem för Kyokushin Karate inom Svenska Karateförbundet

Klasser:

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

Revidering 2011-10-01

Innehåll:

Kapitel

- 1. Matchyta och placering av domare och sekretariat**
- 2. Klädsel och skydd i samband med tävling**
- 3. Organisation**
- 4. Domarpanel**
- 5. Matchtid**
- 6. Poäng**
- 7. Matchresultat - kriterier för domslut**
- 8. Förbjudna tekniker**
- 9. Skador och olyckor**
- 10. Klasser**

Bilaga 1. Domarnas signaler

Kap 1. Matchytan och placering av domare och sekretariat

1. Matchytan skall vara en tävlingsmatta av etablerad karaktär som dämpar fall där nödvändiga olycksförebyggande åtgärder skall vidtagas.
2. Matchytan skall vara en fyrkant med måtten 10x10m, mätt från linjens ytterkant inklusive en säkerhetsyta på 1m runt om. Tävlingsytan är 8x8m. 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.
3. Två parallella linjer, var och en 1m lång i rät vinkel mot huvuddomaren (Shushin) linje, skall dras 1,5 m från tävlingsytans mittpunkt och vara de tävlandes utgångspunkter.
4. Hörndomarna (Fukushin) skall sitta vid varje respektive hörn av mattan med ett säkerhetsavstånd på 1 m meter från mattans yttersta hörn. Varje Hörndomarna (Fukushin) skall ha en vit (Shiro) och en röd (Aka) flagga samt var sin visselpipa med tillhörande snöre runt halsen.
5. 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.
6. Vid användning av tävlingsmatta skall säkerhetsområdet inom matchytan vara 1m runt om från ytterkanten samt av en annan färg än resten av mattan.

Kap 2. Klädsel och skydd i samband med tävling

1. Tävlade och coacher skall vara klädda enligt dessa regler.
2. Chefsdomaren kan avvisa den funktionär eller tävlade som ej följer dessa regler.

Domare

3. Samtliga domare anvisas bära den officiella klädseln vid officiella tävlingar. Vid klubbmästerskap som ej är officiella finns ej krav på officiell klädsel.
4. Denna klädsel skall bäras vid alla officiella tävlingar.

Den officiella klädseln består av följande:

Domare: Marinblå, kortärmad skjorta, vit fluga, svarta, strukna byxor
Sekretariatet: Svarta byxor, vit skjorta och mörkblå slips.

Tävlande – klädsel och skydd

5. Tävlade skall bära en vit och vid tävlingsstart hel karate-GI med kanjit placerad på jackans vänstra bröst. Tävlade får ha ett identifikationsmärke utfärdat av organisationskommittén. Märket skall sitta på ryggen. De tävlade skall bära sina respektive bälten utifrån sin grad. Den ena tävlade betecknad som Aka skall bära ett rött band fäst vid den tävlandes bälte på ryggen.
6. GI-jackan skall när bältet är knutet vara minst så lång att den går ned över och täcker grenen. GI-arm skall täcka armbågen och får ej vara uppvikt. Damer skall bära vit t-shirt alt. vitt linne under GI-jackan.
7. Naglar skall vara kortklippta. Inga föremål av metall eller dylikt som kan förorsaka skada får bäras. Användande av tandställning i metall måste godkännas av huvuddomare och tävlingsläkaren under förutsättning att skador som kan uppstå sker på den tävlandes eget ansvar.
8. Glasögon är förbjudna, mjuka kontaktlinser får användas på egen risk.
9. Icke godkänd utrustning får ej användas. Damer skall använda bröstskydd.
10. Användande av bandage, tejp och lindor måste godkännas av huvuddomaren efter rekommendation av tävlingsläkaren.

Skydd i samtliga klasser:

11. Tandskydd och suspensoar / respektive bröstskydd är obligatoriska.
12. Benskydd skall användas. Benskydden skall täcka skenben och ovan delen av foten.
13. Vidare skall handskar modellen "svarta säckhandskar med öppna fingertoppar" användas.

Tillkommande skydd beroende på tävlingsklass

- a. **Kyokushin Karate Semikontakt Senior**
inga skydd tillkommer
- b. **Kyokushin Karate Lättkontakt Senior**
hjälm, bröstplatta som knyts på ryggen.
- c. **Kyokushin Karate Lättkontakt alla Juniorer**
bröstplatta som knyts på ryggen samt hjälm.
- d. **Kyokushin Karate Semikontakt Junior (12-17 år)**
hjälm

Coacher

14. Coach skall under hela tävlingen bära träningsoverall med ett identifikationsmärke.

Kap 3. Organisation

1. Tävlingen kan indelas i lagtävling och individuell tävling. Individuell kumite kan delas upp i viktclasser och öppen klass som i sin tur består av enskilda matcher. Med match menas också de enskilda kamperna i lagtävlingar.
2. I individuell tävling får ingen tävlande ersättas av någon annan.
3. Ett herrlag består av sju medlemmar varav fem tävlar i en lagmatch. Ett damlag består av fyra medlemmar, varav tre tävlar i en lagmatch.
4. Det finns inga fasta reserver, alla räknas som lagmedlemmar.
5. 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.
6. Ett lag diskvalificeras om dess sammansättning eller matchordning ändras utan att sekretariatet skriftligen underrättats. Att ta in reserv är en ändring i matchordningen.
7. En legitimerad läkare skall finnas närvarande under hela tävlingen.

Kap 4. Domarpanel

1. Till varje match skall utses en (1) SHUSHIN (huvuddomare) och fyra (4) FUKUSHIN (flaggdomare).
2. Sekretariatet skall bestå av poängkontrollant, tidtagare, protokollförare och en utropare.

Kap 5. Matchtid

Matchtiderna inom respektive klass är följande

1. **Kyokushin Karate Lättkontakt Senior:**
Matchtiden är 3 minuter med möjlighet till 3 st. förlängningar á 2 minuter.
2. **Kyokushin Karate Semikontakt Senior**
Matchtiden är 3 minuter med möjlighet till 3 st. förlängningar á 2 minuter.
3. **Kyokushin Karate Lättkontakt Junior**
Matchtiden är 2 minuter med möjlighet till 3 st. förlängningar á 1 minut.
4. **Kyokushin Karate Semikontakt Junior**
Matchtiden är 2 minuter med möjlighet till 3 st. förlängningar á 1 minut.
5. Tidtagningen startar då SHUSHIN startar matchen och bryts varje gång SHUSHIN beordrar.
6. En röd påse fylld med bönor kastas in på mattan av sekretariatet då matchen nått full tid, samtidigt som slutsignal ges.

Kap 6. Poäng

Poäng 1

Poäng ges till dem tävlande enligt följande:

- **Klass Semikontakt senior**
- **Klass Semikontakt junior**

Sparktekniker mot huvudet får ej göras i syfta att "knocka" eller skada motståndare utan skall genomföras med god kontroll. ANM: I klass 1 (12-13 år) är all kontakt mot huvudet förbjuden.

Full poäng - Ippon = matchvinst omgående, pågående match bryts

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

Ippon:

- Tillåten teknik mot kropp som gör att motståndaren ej kan fortsätta matchen inom 5 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 5 sekunder.

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

Poäng 2

Lättkontakt

Tekniker mot kropp och huvud får endast göras med markerande karaktär dvs. ej vara genomgående. ANM: I klass 1 (12-13 år) är all kontakt mot huvudet förbjuden.

Poäng ges till dem tävlande enligt följande:

- **Kyokushin Karate Lättkontakt Senior**
- **Kyokushin Karate Lättkontakt 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.

Kap 7. Matchresultat – kriterier vid domslut

Domaromröstningen baserar sig på att domarna visar till domslut vid "Hantei". Vinst ges enligt poängställningen och följande kriterier:

1. Antal poäng – om någon motståndare har en Waza-ari
2. Det antal tillsägelser - Chui respektive och varningar - Genten som har utdelats under matchen.
3. Om det ej delats ut någon Ippon = matchvinst eller diskning skett under pågående match och ej utdelats någon Waza-ari samt ej finns någon Genten utdelad (se förklaring nedan) skall domarna utse den till vinnare som de anser har vunnit matchen baserad på dominans i form av styrka i kombination med teknik och antalet träffar, utförda med korrekt teknik som träffat motståndare.
4. Om domarna anser att matchen är oavgjord så döms det Hiki wake – oavgjort. 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 kilo (ANM: 10 Kg i klassen Herrar + 80 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 baserad 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 en tävlanden ej skall kunna skaffa sig fördelar i en match genom att utföra förbjudna tekniker eller handlingar.

Tillsägelser och varningar baserar sig på att en tävlanden utför en förbjuden teknik eller handling. I första hand utdelas Chui:s. Om tävlanden upprepat utför förbjudna handlingar utdelas Genten. Om tävlanden utför en förbjuden handling med avsikt och därigenom åstadkommer avgörande skada hos motståndaren kan huvuddomaren del ut en Genten direkt, utan föregående Chui:s.

Om den tävlanden erhållit 2 st. Genten (Genten Ni) blir denna diskvalificerad.

Dessa varningar och fouls har en direkt påverkan på matchresultatet. Om tävlanden erhållit en Genten-ichi motsvarar det en Waza-ari för den andra motståndaren vid det matchavgörande domslutet.

Vid allvarlig förbjuden handling kan huvuddomaren diskvalificera den tävlande.

Tillsägelser och varningar följer enligt nedan:

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

Chui San = Tredje tillsägelsen
Chui Yon = Fjärde tillsägelsen = **Genten Ni, andra varningen**

Genten Ni = Shikkaku = Diskvalificering

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

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.

1. Spark mot grenen – underlivet
2. Slag mot någon del av huvudet, nacke eller hals
3. Okontrollerad eller genomgående spark mot huvudet
4. Tekniker eller attacker som utförs mot rygg
5. Spark eller attack mot en liggande motståndare förutom vid Ashi Barai.
6. Spark eller attack av en liggande motståndare mot sin stående motståndare
7. Attack utförd med huvudet
8. Att ta tag i sin motståndares Gi eller någon av motståndarens kroppsdel
9. Att putta eller knuffa sin motståndare
10. Mattflykt
11. Teknik eller attack som utförs mot kroppens leder
12. Dåligt uppträdande som huvuddomaren anser som olämpligt
13. Att den tävlande ej följer huvuddomarens anvisningar
14. Att den tävlande undviker kamp i mer än 30 sekunder

Kap 9. Skador och olyckor

1. En skadad tävlande som av läkare förklarats olämplig för fortsatt tävlande får ej fortsätta sitt deltagande i kumiteklasser under samma tävling.
2. När en tävlande skadas skall Shushin omedelbart stoppa matchen och tillkalla läkare, denne får endast ställa diagnos och behandla skadan.
3. 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.
4. 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 o m 14 år)
5. 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

Klassindelning baserar sig dels på tillåten kontakt, senior respektive junior samt ålder och vikt. Klassindelning baserad på ålder och vikt kan variera mellan olika tävlingar.

Klasser Senior

Kyokushin Karate Lättkontakt Senior
Kyokushin Karate Semikontakt Senior

Generella viktklasser hos Seniorer är:

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

Damer: - 65 kilo, + 65 kilo

Klasser Junior

I både Kyokushin Karate Lättkontakt Junior och Kyokushin Karate Seminkontakt Junior sker den primära uppdelningen utifrån kön och ålder. Målet är att ha en så rättvis matchning som möjligt för att öka säkerhet för de tävlande. De tävlande delas in efter kön utifrån ålder, vikt och som sista variabel tidigare tävlingserfarenhet.

Uppdelning ålder för både Pojkar och Flickor är:

Pojkar:	Ålder:	Viktklasser:	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:	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 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.

Regelbrottet beivras på följande sätt:

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

IPPON En hel poäng – matchvinst. Sushin 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 flaggorna 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 Dem 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.
TORIMASEN	Ingen poäng - Fukushin korsar flaggorna neråt framför sig och vinkar in och ut.
MIENAI	Såg inget - Fukushin korsar båda flaggorna framför ögonen.

Noteringar: