



# Tillägg gällande Distriktstävlingar för Kyokushin Karate inom Svenska Karateförbundet.

## Syfte och mål med tillägg för distriktstävlingar:

Tillägget är skapat att med förenklade förutsättningar stimulera lokalt tävlande omfattande klubbstävlingar/mästerskap men även distriktstävlingar med deltagare från andra geografiska områden.

DM (distriktsmästerskap) skall fortsatt utföras enligt grundläggande regelverk;

Tävlingsregler för Kyokushin Karate inom Svenska Karateförbundet inklusive Barnregeltillägg.

Sanktioner av tävlingar sker fortsatt via Svenska Karateförbundets Kyokushinkommitté.

## Kap 1. Matchytan och placering av domare och sekretariat

Punkt 1 b.

- Matchytan rekommenderas vara av typen pusselmatta.  
Dock accepteras en tejpad matchyta på befintligt golv.

Punkt 2 b.

- Matchytan skall vara en fyrkant med måtten 8x8m, mätt från linjens ytterkant inklusive en säkerhetsyta på 1m runt om. Tävlingsytan är 6x6m. Matchytan kan upphöjas till 1m ovanför golvet. Plattformen skall då vara minst 10 x 10m stor för att kunna omfatta en säkerhetsyta på 2m runt om.

Punkt 4 b.

- Tre-domarsystem används med två Fukushima i borte hörnen sett från huvuddomarens startposition.  
*Krav på Tävlingsansvarig och Chefsdomare är oförändrade.*

## Kap 3. Organisation

Punkt 7 b.

- En legitimerad sjuksköterska alt. läkare skall finnas närvarande under hela tävlingen.  
*Rutin för skaderapportering är oförändrad.*

## Kap 4. Domarpanel

Punkt 1 b.

- Till varje match skall utses en (1) SHUSHIN (huvuddomare) och två (2) FUKUSHIN (flaggdomare).

Punkt 2 b.

- Sekretariatet skall bestå av minst 2 personer vilka fördelar uppgifterna; poängkontrollant, tidtagare, protokollförare och utropare.

## Kap 6. Poäng

Oavsett tävlingsklass skall sparktekniker mot huvudet endast vara markerande och skall stanna 5-10 cm ifrån motståndarens huvud/hjälm.

*Det kan aldrig utdelas en poäng vid kontakt mot huvud, hals eller nacke.*

### Poäng 1

#### Semikontakt

##### Waza-ari:

- Spark genomförd med god kontroll och rätt teknik mot huvudet. Spark får endast vara markerande och skall stanna 5-10 cm ifrån motståndarens hjälm.

### Poäng 2

#### Lättkontakt

##### Waza-ari:

- Spark genomförd med god kontroll och rätt teknik mot huvudet. Spark får endast vara markerande och skall stanna 5-10 cm ifrån motståndarens hjälm.

## Kap 8. Förbjudna tekniker/handlingar

Punkt 3 b.

- Spark som resulterar i kontakt mot huvudet.

## Kap 9. Skador och olyckor

Punkt 1 b.

- En skadad tävlande som av läkare eller sjuksköterska förklarats olämplig för fortsatt tävlande, får ej fortsätta sitt deltagande i kumiteklasser under samma tävling.

Punkt 2 b.

- När en tävlande skadas skall SHUSHIN omedelbart stoppa matchen och tillkalla läkare eller sjuksköterska. Denne får endast ställa diagnos och behandla skadan.

Punkt 3 b.

- Sjuksköterska 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.

Punkt 4 b.

- Tävlande är förhindrad att tävla i sex månader efter att ha blivit medvetslös under eller i samband med match. Tävlingsläkaren/sjuksköterskan fattar beslut om diagnos och SHUSHIN meddelar beslut om avstängning och beslagtar den tävlandes tävlingskort. (Beslagtagande av tävlingskort gäller fr om 14 år)