



日本空手協会
JKA SWEDEN

Tävlingsregler För Barn

(Tävlingsdeltagare som är yngre än 16 år)

**Tillägg till JKA Swedens tävlingsregelverk för
nationella tävlingar**

Innehåll

1	ORDLISTA	3
2	INTRODUKTION	3
3	ALLMÄNNA REGLER FÖR DOMARE	3
4	KUMITE TÄVLINGSREGLER	3
4.1	Kumite tävling	3
4.2	Matchtyper	3
4.3	Gohon kumite match	4
4.3.1	Starta, stanna och avsluta kumite match	4
4.3.2	Bedömningsgrunder för vinstbeslut	5
4.3.3	Andra anledningar till att avbryta/återstarta match	6
4.4	Ippon kumite match	7
4.4.1	Starta, stanna och avsluta kumite match	7
4.4.2	Bedömningsgrunder för vinstbeslut	8
4.4.3	Styrning av match	9
4.5	Ippon Shobu kumite match	10
4.5.1	Utförande av individuell kumite match	10
4.5.2	Utvärdering av en poänggivande teknik	10
5	REGLER FÖR KATA MATCH	11
6	ALLMÄNNA ANGELÄGENHETER	11
6.1	Specifika säkerhetsfrågor	11
6.1.1	Skydd i Gohon och Ippon kumite	11
6.1.2	Skydd i Ippon Shobu kumite	11

1 ORDLISTA

Se, JKA Sweden's regler för nationella tävlingar.

2 INTRODUKTION

Se, JKA Sweden's regler för nationella tävlingar.

3 ALLMÄNNA REGLER FÖR DOMARE

Se, JKA Sweden's regler för nationella tävlingar.

4 KUMITE TÄVLINGSREGLER

§1: Allmänt

Följande kapitel hänvisas till JKA Swedens Regler för Nationella Tävlingar

- Kumite Tävlingsregler (Ippon Shobu) exklusive **Kumite Tävling** och **Utförande av individuell kumite match** som är beskriven i detta dokument, se nedan
- Regler för Bedömning av Kumite Matcher (Ippon Shobu) exklusive **Utvärdering av en poänggivande teknik** som är beskriven i detta dokument, se nedan

Specifika regler för barnens kumite innefattas nedanstående kapitel:

- Kumite Tävling
- Matchtyper
- Gohon kumite
- Ippon kumite
- Ippon Shobu:
 - Utförande av individuell kumite match
 - Utvärdering av en poänggivande teknik

4.1 Kumite tävling

1. En kumite tävling mellan individuella för att vinna en titel, utförs genom individuella kumite matcher.
2. Individuella utövare tävlar mot varandra efter en lottad tävlingsordning. Hur lottningen går till bestäms av den tekniska kommittén.
3. Tävlingsformen är av cup-karaktär, så att endast vinnaren av en kumite match kan fortsätta till nästa omgång i tävlingen.
4. Återkval gäller för de utövare som är utslagna av finalisterna

4.2 Matchtyper

Typerna som finns är följande:

- Gohon kumite match
- Ippon kumite match
- Ippon Shobu kumite match, *free-fight*

4.3 Gohon kumite match

4.3.1 Starta, stanna och avsluta kumite match

1. Starta:

- När de tävlande ropas upp så ska de omedelbart ställa upp utanför matchytan.
- Referee/Shushin ska inta sin position.
- På given signal ifrån Referee/Shushin så ska de tävlande buga in mot matchytan, gå in till sina startpositioner (se, JKA Sweden's regler för nationella tävlingar. Appendix 7: "Ritningar på matchytan"), buga mot varandra och vänta i "Yoi"-läge på matchstart.
- Referee/shushin uppmanar aka att flytta till armlängdsavstånd ifrån shiro.
- Referee/shushin uppmanar shiro att flytta höger ben bak och göra gedan-barai för att vara klar för sin första attack-serie.
- Referee/shushin säger hajime, varpå shiro säger **jodan** väntar ett par sekunder sedan startar 5 stycken jodan-attacker, med kiai på femte attacken. Aka blockerar varje attack med age-uke, samt gör efter femte blockeringen counter-attacken chudan-gyaku-zuki med kiai.

2. Stoppa och återstarta:

- Genom kommandot "Yame", så stoppar Referee/Shushin matchen tillfälligt varpå de tävlande ställer sig upp.
- Referee/shushin uppmanar aka att flytta höger ben bak och göra gedan-barai för att vara klar för sin första attack-serie.
- Referee/shushin säger hajime, varpå aka säger **jodan** väntar ett par sekunder sedan startar 5 stycken jodan-attacker, med kiai på femte attacken. Shiro blockerar varje attack med age-uke, samt gör efter femte blockeringen counter-attacken chudan-gyaku-zuki med kiai.
- Genom kommandot "Yame", så stoppar Referee/Shushin matchen tillfälligt varpå de tävlande ställer sig upp.
- Referee/shushin uppmanar shiro att flytta höger ben bak och göra gedan-barai för att vara klar för sin andra attack-serie.
- Referee/shushin säger hajime, varpå shiro säger **chudan** väntar ett par sekunder sedan startar 5 stycken jodan-attacker, med kiai på femte attacken. Aka blockerar varje attack med soto-uke, samt gör efter femte blockeringen counter-attacken chudan-gyaku-zuki med kiai.
- Genom kommandot "Yame", så stoppar Referee/Shushin matchen tillfälligt varpå de tävlande ställer sig upp.
- Referee/shushin uppmanar aka att flytta höger ben bak och göra gedan-barai för att vara klar för sin andra attack-serie.
- Referee/shushin säger hajime, varpå aka säger **chudan** väntar ett par sekunder sedan startar 5 stycken jodan-attacker, med kiai på femte attacken. Shiro blockerar varje attack med soto-uke, samt gör efter femte blockeringen counter-attacken chudan-gyaku-zuki med kiai.

3. Avsluta:

- Genom kommandot "Yame", så stoppar Referee/Shushin matchen och beordrar de tävlande till sina startpositioner. Genom kommandot "Soremade", avslutar Referee/Shushin matchen.
- Referee/shushin placerar sig utanför matchytan och uppmanar fukushin att rösta på vinnare via flagga, med kommandot hantai.
- Referee/shushin går in på matchytan och delar ut vinst enligt majoritetsbeslut.
- När vinsten utdelats av Referee/Shushin skall de tävlande buga mot varandra och lämna matchytan. De tävlande ska stanna till utanför matchytan och buga in mot matchytan. Därmed är matchen avslutad

4.3.2 Bedömningsgrunder för vinstbeslut

Tsuki-te:

- Attackens effektivitet
 - Attacker ska vara levererade på korrekt nivå, dvs:
 - jodan-zuki: mot området precis under motståndarens näsa
 - chudan-zuki: ska vara riktad mot motståndarens solar plexus
 - God form => Dachi, höfter, teknisk förmåga, avstånd
 - Fokuseringen, dvs placeringen av tekniken vinkelrätt mot målytan
 - Attityd => shakugan, kiai
 - Kime
 - Hastighet och kraft
 - 5 stycken attacker

Uke-te:

- Blockeringens effektivitet , dvs blockeringen skyddar för attacken
 - Timing
 - God form => Dachi, höfter, teknisk förmåga
 - Attityd => shakugan
 - Kime
 - Hastighet och kraft
 - Bakåtflyttning med korrekt ben, dvs migi-attack medför att migi-ashi flyttas
- Counter-attackens effektivitet
 - Fokuseringen, dvs placeringen av tekniken vinkelrätt mot målytan
 - Attityd => shakugan, kiai
 - Kime
 - Hastighet och kraft

4.3.3 Andra anledningar till att avbryta/återstarta match

Referee/shushin ska på eget initiativ eller p.g.a. fukushins uppmärksamhet via flagg-signal vid behov avbryta matchen – korrigerade tävlingsdeltagare – återstarta matchen. Anledningar för detta kan vara:

- Tsukite börjar attackera för tidigt efter han/hon sagt **jodan/chudan**, dvs så att uke-te inte har en chans att vara förberedd
- Nivån för tekniken är felaktig och på detta sätt orimlig att blockera med föreskriven blockering. Jodan-zuki ska attackeras under uke-te's näsa. Chudan-zuki ska attackeras i zolar-plexus trakten. T.ex.:
 - en jodan-zuki som är placerad under axel-nivå är orimlig att blockera med age-uke på ett korrekt sätt
 - en chudan-zuki mot naveln är orimlig att blockera med en soto-uke
- Tsukite attackerar nästa attack innan uke-te hunnit blockera den förra attacken.

4.4 Ippon kumite match

4.4.1 Starta, stanna och avsluta kumite match

1. Starta:

- När de tävlande ropas upp så ska de omedelbart ställa upp utanför matchytan.
- Referee/Shushin ska inta sin position.
- På given signal ifrån Referee/Shushin så ska de tävlande buga in mot matchytan, gå in till sina startpositioner (se, JKA Sweden's regler för nationella tävlingar. Appendix 7: "Ritningar på matchytan"), buga mot varandra och vänta i "Yoi"-läge på matchstart.
- Referee/shushin uppmanar aka och shiro att flytta till armlängdsavstånd ifrån varandra mitt på match-ytan.
- Referee/shushin uppmanar shiro att flytta höger ben bak och göra gedan-barai för att vara klar för sin första attack.
- Referee/shushin säger hajime, varpå shiro säger **jodan** väntar ett par sekunder sedan genomför jodan-oi-zuki-attacken, med kiai. Aka blockerar attacken samt gör en counter-attack med kiai.

2. Stoppa och återstarta:

- Genom kommandot "Yame", så stoppar Referee/Shushin matchen tillfälligt varpå de tävlande ställer sig upp.
- Referee/shushin uppmanar aka att flytta höger ben bak och göra gedan-barai för att vara klar för sin första attack.
- Referee/shushin säger hajime, varpå aka säger **jodan** väntar ett par sekunder sedan genomför jodan-oi-zuki-attacken, med kiai. Shiro blockerar attacken samt gör en counter-attack med kiai
- Genom kommandot "Yame", så stoppar Referee/Shushin matchen tillfälligt varpå de tävlande ställer sig upp.
- Referee/shushin uppmanar shiro att flytta höger ben bak och göra gedan-barai för att vara klar för sin andra attack.
- Referee/shushin säger hajime, varpå shiro säger **chudan** väntar ett par sekunder sedan genomför chudan-oi-zuki-attacken med kiai. Aka blockerar attacken samt counter-attack med kiai.
- Genom kommandot "Yame", så stoppar Referee/Shushin matchen tillfälligt varpå de tävlande ställer sig upp.
- Referee/shushin uppmanar aka att flytta höger ben bak och göra gedan-barai för att vara klar för sin andra attack.
- Referee/shushin säger hajime, varpå aka säger **chudan** väntar ett par sekunder sedan genomför chudan-oi-zuki-attacken, med kiai. Shiro blockerar attacken samt gör en counter-attack med kiai
- Genom kommandot "Yame", så stoppar Referee/Shushin matchen tillfälligt varpå de tävlande ställer sig upp.
- Referee/shushin uppmanar shiro att flytta höger ben bak och göra gedan-barai för att vara klar för sin tredje attack.
- Referee/shushin säger hajime, varpå shiro säger **mae-geri** väntar ett par sekunder sedan genomför chudan mae-geri-attacken med kiai. Aka blockerar attacken samt counter-attack med kiai.
- Genom kommandot "Yame", så stoppar Referee/Shushin matchen tillfälligt varpå de tävlande ställer sig upp.
- Referee/shushin uppmanar aka att flytta höger ben bak och göra gedan-barai för att vara klar för sin tredje attack.

- Referee/shushin säger hajime, varpå aka säger **mae-geri** väntar ett par sekunder sedan genomför chudan-mae-geri-attacken, med kiai. Shiro blockerar attacken samt gör en counter-attack med kiai

3. Avsluta:

- Genom kommandot "Yame", så stoppar Referee/Shushin matchen och beordrar de tävlande till sina startpositioner. Genom kommandot "Soremade", avslutar Referee/Shushin matchen.
- Referee/shushin placerar sig utanför matchytan och uppmanar fukushin att rösta på vinnare via flagga, med kommandot hantai.
- Referee/shushin går in på matchytan och delar ut vinst enligt majoritetsbeslut.
- När vinsten utdelats av Referee/Shushin skall de tävlande buga mot varandra och lämna matchytan. De tävlande ska stanna till utanför matchytan och buga in mot matchytan. Därmed är matchen är slut

4.4.2 Bedömningsgrunder för vinstbeslut

Tsuki-te:

- Attackens effektivitet
 - Attacker ska vara levererade på korrekt nivå, dvs:
 - jodan-zuki: mot området precis under motståndarens näsa
 - chudan-zuki: ska vara riktad mot motståndarens solar plexus
 - mae-geri: ska vara riktad mot motståndarens solar plexus
 - God form => Dachi, höfter, teknisk förmåga, avstånd
 - Fokuseringen, dvs placeringen av tekniken vinkelrätt mot målytan
 - Attityd Attityd => shakugan, kiai
 - Kime
 - Hastighet och kraft

Uke-te:

- Blockeringens effektivitet , dvs blockeringen skyddar för attacken
 - Timing
 - God form => Dachi, höfter, teknisk förmåga
 - Attityd Attityd => shakugan
 - Kime
 - Hastighet och kraft
- Counter-attackens effektivitet
 - God form => Dachi, höfter, teknisk förmåga
 - Fokuseringen, dvs placeringen av tekniken vinkelrätt mot målytan
 - Attityd Attityd => shakugan, kiai
 - Kime
 - Hastighet och kraft

4.4.3 Styrning av match

Referee/shushin ska på eget initiativ eller p.g.a. fukushins uppmärksamhet via flaggsignal vid behov avbryta matchen – korrigerade tävlingsdeltagare – återstarta matchen. Anledningar för detta kan vara:

- Tsukite börjar attackera för tidigt efter han/hon sagt **jodan/chudan/mae-geri**, dvs så att uke-te inte har en chans att vara förberedd
- Nivån för tekniken är felaktig och på detta sätt orimlig att blockera med blockering för den aviserade nivån. Jodan-zuki ska attackeras under uke-te's näsa. Chudan-zuki och mae-geri ska attackeras i zolar-plexus trakten. T.ex.:
 - en jodan-zuki som är placerad under axel-nivå är orimlig att blockera med age-uke på ett korrekt sätt, vilket är en rimlig blockering för en regelrätt jodan-oi-zuki.
 - en chudan-zuki mot naveln är orimlig att blockera med en soto-uke, vilket är en rimlig blockering för en regelrätt chudan-oi-zuki.
 - en jodan mae-geri går inte att blockera med gedan-barai, vilket är en lämplig blockering för chudan-mae-geri
- En jodan-zuki attack, som förvisso är levererad mot korrekt anfallsyta men efter attackens egentliga avslutande, trycks ned för att få motståndarens blockering att se otillräcklig ut. Uke-te ska givetvis ha kime i blockeringen i samband med att attacken styrs utanför kroppen, men ska inte behöva skydda sig ifrån en vertikal "attack" efter att den egentliga jodan-zukin är levererad.

4.5 Ippon Shobu kumite match

4.5.1 Utförande av individuell kumite match

1. En individuell match är en match mellan två deltagare.
2. "Ippon Shobu" (en poängs match = 1 ippon)
 - 2 minuter effektiv tid
 - Deltagare som inom denna tiden fått en poäng (1 ippon), har vunnit
 - I övriga fall utdelas vinst genom majoritetsbeslut ifrån domarepanelen

Observera "Sakidori Shobu", dvs förlängning med sudden-death gäller inte för barn Ippon Shobu. Vinnare ska senast utses efter 2 minuters effektiv tid.

4.5.2 Utvärdering av en poänggivande teknik

1. För att utvärdera en teknik så måste domarna beakta teknikens potential, dvs den effekt tekniken skulle haft om den träffat. Kontakt mot ansiktet är inte tillåtet. Korrekt avstånd är 1-10 cm ifrån ansiktet.
2. För att utvärdera en teknik så måste domarna beakta teknikens potential, dvs den effekt tekniken skulle haft om den träffat. All kontakt mot kroppen som är hårdare en touch är otillåtet. Korrekt avstånd är 0-10 cm ifrån kroppen.
3. För att utvärdera en teknik så ska domarna inte endast beakta teknikens potential utan även utövarens attityd då tekniken utförs.
4. En poänggivande teknik som levereras samtidigt som Referee/Shishin "Yame", ska räknas in i det totala resultatet.

5 REGLER FÖR KATA MATCH

Se, JKA Sweden's regler för nationella tävlingar.

6 ALLMÄNNA ANGELÄGENHETER

Följande kapitel hänvisas till JKA Swedens Regler för Nationella Tävlingar

- Hur protestera mot beslut
- Hantering av protester
- I händelse av skador och olyckor
- Befogenhet vid skador och olyckor
- Beslut relaterat till skada och olycka
- Beslut att avsluta match
- Generella säkerhetsfrågor
- Walk-over
- Coaching
- Officiell klädsel
- Tävlade
- Ej godkänd klädsel eller utrustning
- Matchyta
- Utrustning
- Tävlingsledare
- Tävlingsläkare
- Tävlingsfunktionärer

6.1 Specifika säkerhetsfrågor

Tävlingsdeltagarna ska ha av JKA SWEDENS TEKNISKA KOMMITTÉ godkända skydd.

6.1.1 Skydd i Gohon och Ippon kumite

1. Tandskydd är tillåtet.
2. Suspensoir är tillåtet.
3. Det är inte tillåtet att använda glasögon i kumite.

6.1.2 Skydd i Ippon Shobu kumite

1. Knogskydd:
 - "aka-sidan" ska ha röda Budo Nord point handskar
 - "shiro-sidan" ska ha vita Budo Nord point handskar
2. Benskydd, vita Budo Nord är tillåtna
3. Tandskydd är obligatoriska i kumite matcher.
4. Suspensoir är tillåtet i kumite matcher.
5. Bröstskydd är tillåtet i kumite för tjejer
6. Det är inte tillåtet att använda glasögon i kumite.