

IMAF POLSKA
Ju Jitsu Kumite Mieszane / Ju Jitsu Mixed Kumite

Ogólna charakterystyka

System jest przeznaczony dla dzieci i dorosłych. Mecz składa się z 3 rund, po jednej minucie efektywnego czasu walki z 30 sekundami odpoczynku pomiędzy rundami.

1. runda: kopnięcia i uderzenia, do 3 ippon.

Każda skuteczna technika punktowana jest na ippon. Walka zatrzymywana jest po każdej punktowanej technice. Obowiązuje lekki kontakt. Za zbyt mocne techniki zawodnikowi odbierany jest punkt (-1). W tej rundzie obowiązują ochraniacze, zdejmowane w przerwie między rundami 1 i 2.

2. runda: rzuty i obalenia, do 1 ippon.

Techniki punktowane są na wazaari i ippon. 2 wazaari = 1 ippon.

3. runda: trzymania, dźwignie i duszenia.

Walka rozpoczyna się z przykłąku na jedno kolano. Runda może zostać zakończona przed czasem poddaniem się zawodnika lub 15 sekundowym trzymaniem na plecach, zaliczanym na 1 ippon.

Powierzchnią konkurencji jest kwadratowy obszar walki w zasięgu 6 x 6 m do 8 x 8 m, wyłożony Judo / Ju-Jitsu tatami. Strefa bezpieczeństwa wokół maty obejmuje 1 m. Obszar konkurencji musi być tak zaprojektowany, aby jakiegokolwiek ryzyko zranienia zawodników było wykluczone.

Zasady rozgrywania meczu

Za wygraną rundę zawodnik otrzymuje jeden punkt. Punkty są sumowane ze wszystkich rund i zwycięzcą meczu jest zawodnik, który uzyskał większą liczbę punktów. Jeżeli runda kończy się remisem to nie jest nikomu za nią przyznawany punkt. Jeśli zawodnik wygrywa pierwsze dwie rundy, to 3 runda nie jest rozgrywana.

W przypadku remisu na koniec trzech rund, przeprowadza się dogrywkę. Dogrywka rozpoczyna się w tej rundzie, w której podczas meczu był remis. W przypadku braku rozstrzygnięcia dogrywkę prowadzi się w pozostałych rundach. Maksymalnie przeprowadza się 3 jednoninutowe dogrywki, po jednej w każdej rundzie.

W przypadku remisu w każdej z trzech rund, dogrywkę zaczyna się w rundzie 1., a w sytuacji braku rozstrzygnięcia prowadzi dalej kolejno w rundzie 2 i 3.

W czasie dogrywki obowiązują zasady jak w normalnej walce (czas, punktacja, dopuszczalne techniki i ich ocena, kary). Dogrywka nie jest kończona w momencie zdobycia pierwszego ippon w rundzie 1. lub pierwszego wazaari w rundzie 2.

W przypadku braku rozstrzygnięcia po przeprowadzeniu dogrywek, zwycięża zawodnik wskazany przez sędziego prowadzącego.

Przykład 1: AO zwycięża 1., AKA zwycięża 2., remis w 3. -> dogrywka w rundzie 3. -> brak rozstrzygnięcia i dogrywka w rundzie 1. -> brak rozstrzygnięcia i dogrywka w rundzie 2. -> brak rozstrzygnięcia i wskazanie sędziego.

Przykład 2: remis w każdej rundzie -> dogrywka w rundzie 1. -> brak rozstrzygnięcia i dogrywka w rundzie 2. -> brak rozstrzygnięcia i dogrywka w rundzie 3. -> brak rozstrzygnięcia i wskazanie sędziego.

Ocena

1. runda: kopnięcia i uderzenia zadawane z kontrolą, z lekkim kontaktem. Aby uzyskać 1 ippon każda technika na głowę musi tylko lekko dotknąć a na tułów musi być to czyste trafienie bez bloku ze strony drugiego zawodnika. W przypadku chaotycznych i/lub niekontrolowanych technik walka powinna być przerwana a zawodnicy ukarani.

2. runda: 1 ippon przyznaje się, jeżeli zawodnik w wyniku rzutu zostanie doprowadzony do kontaktu z podłożem pośladkami lub plecami. 1 wazaari przyznaje się, jeżeli zawodnik w wyniku obalenia zostanie doprowadzony do kontaktu z podłożem pośladkami lub plecami. 1 ippon lub 2 wazaari kończą rundę.

3. runda: 1 ippon przyznaje się, jeżeli zawodnik przytrzyma rękoma przeciwnika na plecach, bez względu na technikę trzymania, przez 15 sekund (osaekomi jest głośno sygnalizowane i odliczane przez sędziego prowadzącego). Rundę kończy również poddanie (dźwignia, duszenie).

Techniki dozwolone i zabronione

1. runda: dopuszczalne są kontrolowane i wykonywane na lekki kontakt uderzenia pięścią (w tym uraken uchi) i kopnięcia, na strefy chudan i jodan. Zabronione są: ataki na strefę gedan, kopnięcia proste na twarz, zagarnięcia stopą w celu przewrócenia lub wytrącenia przeciwnika z równowagi (ashi barai).

2. runda: dopuszczalne są techniki rzutów i obaleń. Zabronione jest rzucanie przeciwnika poza obszar tatami.

3. runda: dopuszczalne są dowolne techniki trzymań na plecach, duszenia kołnierzem, duszenie trójkątne nogami (sankaku jime) oraz dźwignie: proste na staw skokowy i kolanowy, na łokieć (juji gatame) oraz bark i łokieć (ude garami). Zabronione jest duszeniem łokciem, przedramieniem, palcami, oraz dźwignie: skrętne na staw skokowy i kolanowy, na kręgosłup, na stawy palców i nadgarstkowy.

Kategorie wagowe

senior (18+) – 75 kg, - 85 kg, + 85 kg

seniorki (18+) – 60 kg, - 70 kg, + 70 kg

juniorzy (16-18) – 60 kg, - 70 kg, + 70 kg

juniorki (16-18) – 55 kg, -65kg, + 65 kg

Klasyfikacja kategorii opiera się na wieku, płci i masie ciała uczestników. Może ulegać modyfikacjom według uznania organizatora, biorąc pod uwagę wagę najlżejszego i najcięższego uczestnika. W przypadku zmian niedopuszczalne są zbyt duże różnice wagowe między zawodnikami jednej kategorii, wpływające na ich szanse w bezpośredniej walce.

Odzież / sprzęt

- Uczestnicy noszą tradycyjne judogi i są boso.
- Wyposażenie obowiązkowe: ochraniacze stopy i golenia, napiętniki karate, szczeka
- Wyposażenie obowiązkowe w kategorii junior: jw. + kask.
- Wyposażenie dodatkowe wg uznania: suspensoria, hogo (ochraniacz tułowia), ochraniacz na piersi dla kobiet, kask w kategorii senior .
- Uczestnicy z długimi włosami muszą związać je odpowiednio.
- Czas na przygotowanie/uporządkowanie - jedna minuta.

- Twarde soczewki kontaktowe i szkła nie są dozwolone.
- Bandaże itp. przyjmowane są wyłącznie po decyzji lekarza zawodów, który powiadomi z wyprzedzeniem sekretariat sędziowski lub sędziego.

Sędziowie

Tatami:

- 1 Sędzia prowadzący
- 1 Sędzia pomocniczy („lustro”)

Stolik sędziowski:

- Sędzia czasowy
- Sędzia punktowy
- Protokolant

W przypadku rozbieżności ocen pomiędzy sędzią prowadzącym i pomocniczym, decyduje ocena sędziego prowadzącego. Sędzia pomocniczy sygnalizuje punkty, kary i inne zdarzenia „oszczędnymi”, mniej obszernymi ruchami.

Ostrzeżenia i kary

- Zbyt mocny kontakt (**ODEBRANIE PUNKTU A NASTĘPNIE Dyskwalifikacja**)
- Ataki na szyję, kręgosłup, stawy, poniżej linii pasa, kopnięcia proste na twarz (**ODEBRANIE PUNKTU A NASTĘPNIE Dyskwalifikacja**)
- Stosowanie technik zabronionych (**ODEBRANIE PUNKTU A NASTĘPNIE Dyskwalifikacja**)
- Wyjście poza pole walki (ostrzeżenie a następnie odebranie punktu)
- Narażanie własnego bezpieczeństwa (ostrzeżenie a następnie odebranie punktu)
- Niezastosowanie się do poleceń sędziów (ostrzeżenie a następnie odebranie punktu)
- Prowokacja przez sekundantów lub opiekunów (ostrzeżenie a następnie odebranie punktu)
- Głośny coaching (ostrzeżenie a następnie odebranie punktu)
- Niesportowe zachowanie (dyskwalifikacja)

W przypadku drobnych naruszeń stosuje się ostrzeżenie (chui), za poważniejsze lub powtarzające się odebranie punktu a w konsekwencji przeciwnik zostaje ogłoszony zwycięzcą rundy. W przypadku nadal występujących naruszeń sędzia może orzec dyskwalifikację.

Metody rozgrywania konkurencji

Do czterech zawodników w kategorii walki każdy z każdym.

Do sześciu zawodników w kategorii dwie grupy po 3 zawodników, walki każdy z każdym. Zwycięzcy grup walczą o 1sze miejsce; osoby, które zajęły w swojej grupie drugie miejsca, walczą ze sobą o miejsce trzecie.

Od siedmiu zawodników system pucharowy.

Inne

Do kwestii wyżej niuregulowanych zastosowanie mają przepisy ogólne (część A) Przepisów zawodów w systemie IMAF.