

РУКОВОДЯЩИЕ ПРИНЦИПЫ ДЛЯ СУДЕЙСТВА КІНОН-ІРРОН КУМІТЕ

НАЧАЛО ПОЕДИНКА.

1. Два вызванных участника выходят на их стартовые позиции и выполняют поклон друг другу.
2. Рефери начинает состязание командой Najime.

Обратите внимание: Красная сторона всегда начинает первой. Затем атаки чередуются между каждой стороной.

АТАКУЮЩАЯ ТЕХНИКА

1. Удар в лицо Jodan Oi-Zuki - выполняется обязательно ниже носа, в **нижнюю часть подбородка**.
2. Удар в корпус Chudan Oi-Zuki - выполняется в **солнечное сплетение**.
3. Удар ногой вперед или Chudan Mae-Geri - выполняется сзади стоящей ногой в **солнечное сплетение**

*Обратите внимание: вышеупомянутые атаки выполняются **правой рукой и правой ногой**. В случае ничьей, вышеупомянутые атаки должны быть повторены, но левой рукой и левой ногой.*

4. Должна быть **соответствующая дистанция** для атаки. Атакующий выполняет шаг назад с блоком Gedan-Barai. Каждая атака должна быть **ясно объявлена** перед выполнением.

Обратите внимание: При выполнении Mae-Geri обе руки атакующего находятся по сторонам от туловища.

5. После завершения атаки и последовательности защиты, оба участника возвращаются в естественную позицию или Shizentai. Нападающий выполняет шаг назад, чтобы возвратиться в Shizentai, в то время как защищающийся выполняет шаг вперед, чтобы сделать то же самое.

Обратите внимание: Если дистанция между соперниками не является правильной, Рефери или судьи должны указать спортсменам на необходимость изменить дистанцию.

ЗАЩИТНАЯ ТЕХНИКА

1. Может использоваться **любой вид** блокирования и перемещения тела.
2. Может использоваться **любой вид** контратаки в разрешенные области (как упомянуто выше), но разрешается только **одионочная** контратака.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ

1. Нападение или техника защиты могут использоваться только **один** раз.
2. Должен быть **один крик** при атаке и при контратаке.

РЕЗУЛЬТАТ СОСТЯЗАНИЯ ИЛИ ПОЕДИНКА

1. Результат состязания определяет Рефери и 4 судьи.
2. В случае ничейного результата те же самые атаки выполняются на **левую сторону**. После этого должен быть объявлен победитель.

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Для атакующего:

1. **Обманные движения** с целью заставить противника двигаться, и затем атака.
2. Движение телом к противнику или **более чем один основной шаг** при атаке.
3. Из естественной позиции или Shizentai, нападение должно следовать по **прямой линии вперед**, а не в сторону противника, который, возможно, двигался до завершения атаки.

*Внимание: нога нападающего, который выполнил шаг вперед, должна быть поставлена **между ногами** противника. В течение выполнения должна быть применена **фундаментальная базовая техника**.*

4. Атаки по уровням дзедан и чудан, которые выполнены с движения типа **нажима руки вниз**, в то время как противник выполнил технику блокирования.
5. Слишком **быстрый возврат руки** после атаки.

Для защищающегося:

1. **Контакт** или удар нападающего кроме блокирующей техники, которая должна быть выполнена.

*Внимание: не должно быть никакого **контакта** оппоненту кроме выполнения техники блокирования.*

2. Любая **комбинационная техника**: подсечка нападающего - Ashi-Barai, любые методы толчков или захваты.
3. В течение выполнения техники блокирования области чудан - блокирование **по локтю** оппонента.

*Внимание: Правильное блокирование должно быть выполнено по **запястью** нападающего.*

4. В течение выполнения техники блокирования атаки по области дзедан - любые движения, которые могут вызвать **потерю баланса** нападающего.
5. Слишком **быстрый возврат руки** после контратаки.

ОТНОСИТЕЛЬНО КРИТЕРИЕВ, ВЕДУЩИХ К ДИСКВАЛИФИКАЦИИ

1. Когда **запрещенный элемент** был идентифицирован, Рефери и судьи должны определить и показать их решение относительно степени серьезности нарушения. Рефери объявляет соответствующее **наказание** - Keikoку, Chui, Hansoku или Shikkaku.
2. Пожалуйста, обратитесь к Критериям, ведущим к Дисквалификации (Hansoku) в соответствующей части Правил проведения соревнований для дополнительной информации.

РУКОВОДЯЩИЕ ПРИНЦИПЫ ДЛЯ СУДЕЙСТВА JIYU -IRRON KUMITE

НАЧАЛО СОСТЯЗАНИЯ ИЛИ ПОЕДИНКА.

1. Два вызванных участника выходят на их стартовые позиции и выполняют поклон друг другу.
2. Рефери начинает состязание командой Hajime. Оба участника делают **шаг вперед** в позицию готовности **Kamae**, красная сторона всегда начинает первой. После каждой атаки, блока и контратаки следует **пауза** оппонентов в позиции готовности Kamae на надлежащей дистанции **Maai**, затем они возвращаются к их стартовым позициям, все еще находясь в Kamae. Потом оба соперника тогда ждут команды Рефери, чтобы возобновить борьбу, которую инициирует красная или белая сторона.
3. Участники сами могут выбрать позицию готовности **Kamae**. Однако на детских турнирах рекомендуется, чтобы спортсмены держали **руки перед корпусом**.
4. После того, как все атаки выполнены с обеих сторон, участники возвращаются на стартовые позиции и ждут решения судей.
5. Оба участника должны одеть **накладки** для рук согласно Правилам соревнований.

АТАКУЮЩАЯ ТЕХНИКА

1. Удар в лицо Jodan Oi-Zuki - выполняется обязательно ниже носа, в **нижнюю часть подбородка**.
2. Удар в корпус Chudan Oi-Zuki - выполняется в **солнечное сплетение**.
3. Удар ногой вперед Chudan Mae-Geri - выполняется сзади стоящей ногой в солнечное сплетение.

*Обратите внимание: вышеупомянутые атаки выполняются **правой рукой** и **правой ногой**. В случае ничьей, вышеупомянутые атаки должны быть повторены, но левой рукой и левой ногой.*

3. Должна быть соответствующая **дистанция** для атаки и каждая атака должна быть ясно объявлена перед выполнением.

*Обратите внимание: Если дистанция между соперниками не является правильной, Рефери или судьи должны **указать** спортсменам на необходимость изменить дистанцию.*

ЗАЩИТНАЯ ТЕХНИКА

1. Может использоваться **любой вид** блокирования и перемещения тела.
2. Может использоваться **любой вид** контратаки в разрешенные области (как упомянуто выше), но разрешается только **одиночная** контратака.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ МОМЕНТЫ

1. Нападение или техника защиты могут использоваться только **один** раз.
2. Должен быть **один крик** при атаке и при контратаке.
3. Когда есть правильная дистанция для атаки Maai, атакующий **должен начать нападение**. Бывает ситуации, что надлежащее расстояние достигнуто, а атака не начата. Этого не должно быть.

4. Защищающийся **не должен двигаться назад**, создавая более длинную дистанцию с нападающим.
5. Запрещены **обманные** движения или крики.

ЗАПРЕЩЕННЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

Для атакующего:

1. Слишком **короткая дистанция** и **обманные движения** телом.
2. Слишком **быстрый возврат руки** после атаки.
3. **Контакт** или удар оппонента.
4. Блокирование **контратаки** или уход от нее.
5. **Захваты** и **толчки** оппонента.

Для защищающегося:

1. **Три выхода** за площадку. За первый выход объявляется Keiko, за второй Chui, за третий – Hansoku.
2. **Одновременные** блокирование и контратака.

*Обратите внимание: Пожалуйста, обратитесь к критериям, ведущим к **дисквалификации (hansoku)** в соответствующей части Правил проведения соревнований для дополнительной информации.*