

# **ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ «СИНКЭН СЁБУ» ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ ВЕСОВЫХ ТУРНИРОВ (версия для чемпионата Японии – 2007)**

## **МЕЖДУНАРОДНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ КАРАТЭ-ДО КЁКУСИН-КАН**

1. **Судейский стандарт** – см. Правила соревнований по кумитэ Международной организации каратэ-до Кёкусин-кан.

### **ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПОЕДИНКОВ (СИАЙ ДЗИКАН)**

Установленной основное время поединка (хонсэн) – 3 минуты. При ничейном результате назначается дополнительное время (энтёсэн) – 2 минуты. При повторном ничейном результате победителем объявляется участник, разбивший больше досок во время тамэсивари, а при одинаковом числе разбитых досок – более легкий участник, уступающий сопернику в весе 3 кг и более. Если победитель не определен и по результатам взвешивания, объявляется второе дополнительное время (сайэнтёсэн) длительностью в 2 минуты, после которого судьи обязаны назвать победителя.

### **2. ВЕСОВЫЕ КАТЕГОРИИ (КАЙКЮ)**

1. Соревнования по правилам Синкэн сёбу проводятся по весовым категориям.

Предусматриваются следующие весовые категории:

- 1) легкий вес — до 65 кг;
- 2) полусредний вес — до 72 кг;
- 3) средний вес – до 80 кг;
- 3) полутяжелый вес — до 90 кг;
- 4) тяжелый вес — свыше 90 кг.

2. Однако организаторы соревнований оставляют за собой право изменить систему весовых категорий, с учетом числа бойцов и регламента.

### **3. КРИТЕРИИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ В КУМИТЭ (КУМИТЭ И СЁХАЙ)**

1. Состязательный поединок (кумитэ) проходит с использованием защитного снаряжения: шлема, специальных перчаток с обрезанными пальцами, капы, паховой раковины, налокотников. Разрешены любые приемы, за исключением тычков в глаза, ударов в пах и некоторых других действий (см. ниже список запрещенных действий).

2. Правила поединка определены в соответствии с базовой установкой каратэ, согласно которой боец должен быть готов вести бой не с одним противником, а с целой группой. Поэтому, если один из бойцов проводит в партере удушающий или болевой прием, но не может быстро, за время, в течение которого товарищи противника могли бы придти ему на помощь (определяется как время, необходимое для того, чтобы от места нахождения углового судьи дойти до центра площадки боя), заставить противника сдаться или вывести его из строя, независимо от того, в какой части площадки боя проводится прием, рефери подает команду «Ямэ!» («Прекратить!»), останавливает поединок и возвращает бойцов на их исходные позиции, после чего возобновляет поединок в стойке. Рефери имеет право остановить схватку командой «Ямэ!» («Прекратить!»), не дожидаясь истечения установленного времени, если оба противника применяют обоюдные захваты и не предпринимают активных действий.

3. Если в ходе поединка боец неоднократно, проводя броски или переводя бой в партер, падает сам, после чего бой разворачивается на полу, и при этом боец не может быстро

провести удушающий или болевой прием, рефери, исходя из идеи, что боец ведет бой с несколькими противниками, оценивает такие действия как ставящие проводящего их бойца в невыгодное положение и делает ему устное предупреждение (кэйкоку), а в случае повторения таких действий в дальнейшем, объявляет ему замечание (тюи) в связи с имитацией активности и уклонением от боя (вадза-но какэнигэ).

4. Если противник бойца применяет удар ногой с падением типа до-маваси кайтэн-гэри или сам теряет равновесие и падает, и боец, воспользовавшись ситуацией, атакует его приемами борьбы в партере, действия бойца не расцениваются как имитация активности и уклонение от боя (вадза-но какэнигэ).

5. Если боец касается пола какой-либо частью тела выше колена, его положение расценивается как положение борьбы в партере, его противнику запрещается наносить ему удары (действие этого пункта не распространяется на случаи, когда боец опускается на колено или упирается в пол рукой, проводя атакующее действие, например, при сбивании в партер или при нанесении удара с падением).

6. В бою в стойке на выполнение атакующего действия – удара, болевого приема, броска – с использованием захвата дается 3 секунды, но если оба бойца используют обоюдные захваты, не проводя при этом активных действий, рефери, оценив ситуацию, может не дожидаться истечения этого времени и подать команду «Ямэ!» («Прекратить!»).

7. При проведении кем-либо из бойцов болевого или удушающего приема в партере, если рефери оценивает его как опасный, он имеет право, до дожидаясь подтверждения угловых судей, объявить оценку вадзаари или иппон.

8. Чистая победа присуждается за чистый эффективный прием (иппон гати) или в виду дисквалификации участника поединка (сиккаку). Победа по решению судей присуждается с учетом полученных оценок (вадза-ари, штрафное очко гэнтэн) или по преимуществу (юсэй).

9. Шлем, перчатки, налокотники используются только установленного образца.

10. Куртка должна иметь рукава такой длины, чтобы при согнутой руке локоть не оголялся.

11. Для предотвращения падения спортсменов с помоста запрещается применение бросков за пределами площадки в зоне дзёгай и на ограничивающей ее линии.

## **ПРИМЕЧАНИЯ**

1. Испытание тамэсивари производится до начала поединков.

2. НА ЧЕМПИОНАТЕ ЯПОНИИ 2007 ГОДА ПРИМЕНЕНИЕ БОЛЕВЫХ И УДУШАЮЩИХ ПРИЕМОВ В СТОЙКЕ И В ПАРТЕРЕ ЗАПРЕЩЕНО. Однако краткосрочные (мгновенные) захваты, прихваты и броски разрешаются.

## **ПРИСУЖДЕНИЕ ЧИСТОЙ ПОБЕДЫ (ИППОН ГАТИ)**

1. Чистая победа (иппон гати) присуждается за эффективный удар кулаком, ногой или локтем, проведенный в разрешенную правилами зону тела, повергший противника в состояние нокдауна длительностью в 3 секунды и более или ставший причиной потери соперником стремления к бою.

2. При проведении удушающего приема, если противник подал знак сдачи похлопыванием или иным способом, а также в том случае если рефери увидел, что удушающий прием эффективен.

3. При проведении болевого приема, если противник подал знак сдачи похлопыванием или иным способом, а также в том случае если рефери увидел, что удушающий прием эффективен.

### **ПРИСУЖДЕНИЕ ВАДЗА-АРИ («ПРИЕМ ЗАСЧИТАН»)**

Вадза-ари присуждается:

1. за удар кулаком, ногой или локтем, проведенный в разрешенную правилами зону тела, повергший противника в состояние нокаута, если противник поднялся на ноги менее чем за 3 секунды после удара, или если он остался стоять, но временно утратил стремление к бою или потерял равновесие;

2. за чистый бросок противника без собственного падения, за своевременное четкое технически-правильное обозначение (без реального контакта) «добивания» (гэдан-цуки). Чтобы рефери имел возможность оценить точность добивающего удара, удар должен выполняться без отдергивания руки (хикитэ) и фиксироваться достаточное время. Если боец нанес удар и тут же отдернул руку, и рефери не смог убедиться в том, что удар был сильным и точным, вадза-ари не присуждается.

3. Два вадза-ари в сумме дают чистую победу (авасэтэ иппон гати).

### **НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ (ХАНСОКУ)**

С целью обеспечения безопасности бойцов следующие действия запрещены:

- 1) удары в пах;
- 2) тычки в глаза;
- 3) укусы;
- 4) удары головой по голове (дзуцуки);
- 5) захваты за волосы, уши;
- 6) удары руками в затылок, по макушке;
- 7) нанесение ударов руками в голову иными боевыми формами, помимо сэйкэн или уракэн (суставами пальцев и др.);
- 8) удары со спины в позвоночник;
- 9) удары руками по шее (за исключением ударов с разворотом кайтэн-ути и ударов внутренней стороной предплечья найван-ути), удушающие приемы и сдавливания шеи пальцами;
- 10) атака коленного сустава прямыми ударами ног маэ-гэри, ёко-гэри;
- 11) бросок на голову;
- 12) броски через спину без подстраховки противника, с отпуском захвата;
- 13) удары с земли после падения;
- 14) атака ударами упавшего противника, противника в положении партера (за исключением случаев, когда противник становится на колено или упирается в пол рукой с целью проведения атакующего действия);
- 15) нанесение ударов, проведение бросков или болевых приемов после того, как судьи показали оценку вадза-ари;
- 16) повторяющиеся уходы в партер, не приводящие к успешному проведению удушающего или болевого приема; в случае трехкратного повторения таких действий рефери делает бойцу устное предупреждение (кэйкоку);
- 17) болевые приемы на шейный сустав, пальцы рук и ног;

18) зажим шеи подмышкой в стойке, удушение «гильотиной» с падением рассматриваются не как удушающие приемы, а как болевые приемы на шейный сустав и оцениваются как нарушение; однако, если противник пытается сбить бойца в партер нырком в ноги, боец может для защиты и контратаки зажимать шею противника подмышкой, это действие оценивается как удушающий прием и не рассматривается как нарушение;

19) болевые приемы на голеностопный сустав в виду их высокой травматичности для коленного сустава запрещены;

20) целенаправленное клинчевание.

**Во всех иных случаях, не оговоренных в данных правилах, применяются соответствующие пункты Правил соревнований по кумитэ Международной организации каратэ-до Кёкусин-кан.**