REGULAMIN

„RESOVIA KARATE CUP" O PUCHAR PREZYDENTA MIASTA RZESZOWA

DATA	sobota, 21 listopada 2026
ADRES	Cicha 2b 35-326 Rzeszów Uniwersyteckie Centrum Lekkoatletyczne, Ośrodek Badań Innowacyjnych w Sporcie
ORGANIZATOR	Akademia Karate Tradycyjnego w Rzeszowie
PATRONAT	Polska Unia Karate Tradycyjnego
PLAN ZAWODÓW	• godz. 9.00 Ceremonia Otwarcia (prezentacja ekip), • godz. 9.30 Wspólna rozgrzewka, • godz. 10.00-18.00 Przeprowadzenie zawodów w konkurencjach wszystkich grup
LINK DO TURNIEJU	fight.pukt.pl/go/resovia-2026

Grupy		
Grupa A	2019 i wcześniej	7 lat i młodsi
Grupa B	2017 - 2018	8 - 9 lat
Grupa C	2015 - 2016	10 - 11 lat
Grupa D	2013 - 2014	12 - 13 lat
Junior Młodszy	2011 - 2012	14 - 15 lat
Junior	2009 - 2010	16 - 17 lat
Młodzieżowiec	2006 - 2008	18 - 20 lat
Weteran	1991 i później	35 lat i starsi

Kihon		
(OPEN)	**Grupa A**	**Grupa B, Grupa C, Grupa D**
Osoby Niepełnosprawne: System pucharowy według zasad **Kihon-1**	Kobiety i Mężczyźni: Brak stopnia ***(Przedszkolak Karate Cup)***: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kihon-1**	Kobiety i Mężczyźni: Brak stopnia ***(Turniej Pierwszego Kroku)***: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kihon-1**

Kata			
Grupa A	**Grupa B**	**Grupa C**	**Grupa D**
Mężczyźni: Kobiety: 9 kyu - 8 kyu: 7 kyu: 6 kyu - 1 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kata-1**	Mężczyźni: Kobiety: 9 kyu - 8 kyu: 7 kyu: 6 kyu: 5 kyu: 4 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kata-1** 3 kyu - 1 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kata-2**	Mężczyźni: Kobiety: 9 kyu - 8 kyu: 7 kyu: 6 kyu: 5 kyu: 4 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kata-1** 3 kyu - 1 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kata-2**	Mężczyźni: Kobiety: 9 kyu - 8 kyu: 7 kyu: 6 kyu: 5 kyu: 4 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kata-1** 3 kyu - 1 kyu: System punktowy według zasad **Kata-2**

Kata			
Junior Młodszy	**Junior**	**Młodzieżowiec**	**Weteran**
Mężczyźni: Kobiety: 9 kyu - 7 kyu: 6 kyu - 4 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kata-3** 3 kyu - dan: System punktowy według zasad **Kata-5**	Mężczyźni: Kobiety: 9 kyu - 7 kyu: 6 kyu - 4 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kata-3** 3 kyu - dan: System punktowy według zasad **Kata-5**	Mężczyźni: Kobiety: 9 kyu - 7 kyu: 6 kyu - 4 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kata-3** 3 kyu - dan: System punktowy według zasad **Kata-4**	Mężczyźni: 9 kyu - 7 kyu: 6 kyu - 4 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kata-3** 3 kyu - 2 dan: 3 dan - 9 dan ***(Kata Mężczyźni Masters)***: System punktowy według zasad **Kata-4** Kobiety: 9 kyu - 7 kyu: 6 kyu - 4 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kata-3** 3 kyu - 2 dan: 3 dan - 9 dan ***(Kata Kobiety Masters)***: System punktowy według zasad **Kata-4**

Kumite			
Grupa A	**Grupa B**	**Grupa C**	**Grupa D**
Mężczyźni: Kobiety: 9 kyu - 8 kyu: 7 kyu: 6 kyu - 1 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-1**	Mężczyźni: Kobiety: 9 kyu - 8 kyu: 7 kyu: 6 kyu: 5 kyu: 4 kyu: 3 kyu - 1 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-1**	Mężczyźni: Kobiety: 9 kyu - 8 kyu: 7 kyu: 6 kyu: 5 kyu: 4 kyu: 3 kyu - 1 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-1**	Mężczyźni: Kobiety: 9 kyu - 8 kyu: 7 kyu: 6 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-1** 5 kyu: 4 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-2** 3 kyu - 1 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-3**

Kumite			
Junior Młodszy	**Junior**	**Młodzieżowiec**	**Weteran**
Mężczyźni: Kobiety: 9 kyu - 7 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-1** 6 kyu - 4 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-4** 3 kyu - dan: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-5**	Mężczyźni: Kobiety: 9 kyu - 7 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-1** 6 kyu - 4 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-4** 3 kyu - dan: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-6**	Mężczyźni: Kobiety: 9 kyu - 7 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-1** 6 kyu - 4 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-4** 3 kyu - dan: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-7**	Mężczyźni: 9 kyu - 7 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-1** 6 kyu - 4 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-4** 3 kyu - 2 dan: 3 dan - 9 dan ***(Kumite Mężczyźni Masters)*:** System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-7** Kobiety: 9 kyu - 7 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-1** 6 kyu - 4 kyu: System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-4** 3 kyu - 2 dan: 3 dan - 9 dan ***(Kumite Kobiety Masters)*:** System pucharowy z repasażami, pojedynek o trzecie miejsce według zasad **Kumite-7**

KONKURENCJE INDYWIDUALNE

1. Ilość zawodników z jednego klubu w jednej konkurencji w danej grupie stopni: bez ograniczeń.
2. Minimalna ilość zawodników w jednej konkurencji w danej grupie stopni: 5 zawodników
3. Zawodnik nie może startować w tej samej konkurencji w różnych grupach wiekowych i stopni.
4. W przypadku niewystarczającej liczby zawodników w danej grupie lub poszczególnej konkurencji, zawodnicy zostaną dołączeni do innej grupy lub poszczególnej konkurencji najbardziej zbliżonej do wieku.
5. W przypadku połączenia grup obowiązują zasady rozgrywania konkurencji z grupy wyższej/starszej.

ZASADY KONKURENCJI

Kihon-1	Techniki wykonywane w miejscu: 5x choku zuki (HCD/HD) 5x age uke (HCD//HD) 5x soto uke (HCD/HD) 5x mae geri (HSD) HCD – pozycja hachiji dachi HSD – pozycja heisoku dachi

	HD – pozycja heiko dachi Ogólne wrażenie decyduje o zwycięzcy pojedynku.
Kata-1	Eliminacje-Półfinał-Finał: Kata HEIAN. Kata dopasowane do niższego stopnia. Zapowiada sędzia.
Kata-2	Eliminacje: Kata HEIAN, Bassai Dai, Ji-On, Kan-Ku Dai, En-Pi Finał: Bassai Dai, Ji-On, Kan-Ku Dai, En-Pi Zapowiada zawodnik. W finale inne kata niż w półfinale.
Kata-3	Eliminacje-Półfinał-Finał: Kata HEIAN. Zapowiada zawodnik.
Kata-4	Eliminacje-Półfinał-Finał: dowolne kata mistrzowskie (TOKUI-KATA) Zapowiada zawodnik. W finale inne kata niż w półfinale.
Kata-5	Eliminacje: Bassai Dai, Ji-On, Kan-Ku Dai, En-Pi Finał: dowolne kata mistrzowskie (TOKUI-KATA), inne niż w półfinale Zapowiada zawodnik.
Kumite-1	**Kihon Ippon Kumite** Bez ochraniaczy! **ATAK**: 1. Oi zuki jodan x1 2. Oi zuki chudan x1 3. Maegeri chudan x1 4. Mawashigeri jodan x1 **(od 6 kyu)** * pozycja hidari zenkutsu-dachi. **OBRONA**: GO-NO-SEN 1. Age-uke / Gyakuzuki chudan 2. Soto lub Uchi-uke / Gyakuzuki chudan 3. Gedan-barai / Gyakuzuki chudan 4. Uchi-uke / Gyakuzuki chudan **(od 6 kyu)** * pozycja hidari lub migi zenkutsu-dachi. Ocena: ogólne wrażenie „overview”.
Kumite-2	Eliminacje: Kihon Ippon Kumite Bez ochraniaczy! Półfinał-Finał: Jiyu Ippon Kumite Pojedynek o 3 miejsce: Jiyu Ippon Kumite Ochraniacze obowiązkowe!

Kumite-3	**Eliminacje-Półfinał-Finał: Ko-Go Kumite (bez dogrywki)** Ochraniacze Obowiązkowe!
Kumite-4	**Jiyu Ippon Kumite** Ochraniacze Obowiązkowe! **ATAK:** 1. Kizamizuki jodan x1 2. Gyakuzuki chudan x1 3. Maegeri chudan x1 4. Mawashigeri jodan x1 5. Ushirogeri chudan x1 * pozycja hidari zenkutsu-dachi. * wykonanie ataku do 10 sekund. **OBRONA**: GO-NO-SEN - dowolny kontratak (dozwolona tylko pojedyncza technika w kontrataku). * pozycja hidari lub migi zenkutsu-dachi. Ocena: punkt techniczny wazari, ogólne wrażenie „overview". Bez dogrywki.
Kumite-5	Eliminacje: Ko-Go Kumite (bez dogrywki) Półfinał-Finał: Jiyu Kumite. Pojedynek o 3 miejsce: Jiyu Kumite Ochraniacze obowiązkowe!
Kumite-6	Eliminacje: Ko-Go Kumite (bez dogrywki) Ćwierćfinał-Półfinał-Finał: Jiyu Kumite. Pojedynek o 3 miejsce: Jiyu Kumite Ochraniacze obowiązkowe!
Kumite-7	**Jiyu Kumite** Ochraniacze Obowiązkowe! Wolna walka, 90 sekund długości pojedynku. Ocena: punkt techniczny wazari, ippon, punkty karne W przypadku remisu dogrywka do pierwszego punktu technicznego.

WARUNKI STARTU DLA ZAWODNIKÓW

1. Odpowiedni wiek: wg wymienionych roczników (liczy się rok urodzenia)
2. Odpowiedni stopień: zarejestrowany w PUKT
3. Licencja członkowska PUKT: Posiadanie ważnej licencji członkowskiej PUKT
4. Licencja zawodnicza PUKT: Posiadanie ważnej licencji zawodniczej PUKT
5. Aktualne badania lekarskie od lekarza specjalisty w zakresie medycyny sportowej lub posiadającego certyfikat Polskiego Towarzystwa Medycyny Sportowej lub lekarza podstawowej opieki zdrowotnej.
6. Ubezpieczenie NNW: Obowiązek zapewnienia ubezpieczenia NNW zawodnikowi uczestniczącemu we współzawodnictwie sportowym organizowanym przez PUKT spoczywa na klubie, który zgłosił zawodnika do rywalizacji sportowej.
7. Posiadanie pisemnej zgody prawnego opiekuna na start w zawodach.
8. Podpisanie przez kierownika ekipy/klubu oświadczenia organizatorowi zawodów o posiadaniu przez zawodników startujących: ubezpieczenia NNW, aktualnych badań lekarskich, zgody na upowszechnianie wizerunku, RODO, zgody prawnych opiekunów na start w zawodach oraz oświadczenia zgodnego z aktualnymi wytycznymi GIS, MZ i MEN jeżeli takowe są wymagane.
9. Zawodnik podczas rozgrywanych konkurencji nie może mieć na swoim karate-gi emblematów narodowych.

WARUNKI STARTU DLA ZAWODNIKÓW - KUMITE

1. Mając na uwadze bezpieczeństwo startujących **każdy zawodnik startujący w konkurencji KUMITE podczas jej rozgrywania nie może mieć na sobie:**
   - Długich paznokci u rąk i nóg, muszą być krótko obcięte
   - Pierścionków, łańcuszków, kolczyków, okularów, zegarków, spinek i wsuwek do włosów (lub innych twardych przedmiotów upiętych we włosach), ortez (lub innych twardych usztywniaczy kończyn lub części ciała, oprócz dopuszczonych przez komisję medyczną zawodów).
2. Od zawodnika wymaga się następujących ochraniaczy:
   - Kihon ippon kumite: Brak
   - Jiyu Ippon / Ko-Go / Jiyu kumite: Ochraniacze na zęby
   - Jiyu Ippon / Ko-Go / Jiyu kumite od grupy D wzwyż: ochraniacze na krocze u chłopców/mężczyzn i na piersi u dziewcząt/kobiet
3. Ochraniacze muszą być założone bez względnie pod karate-gi.
4. Zawodnicy bez wymaganych ochraniaczy nie będą dopuszczeni do startu.
5. W przypadku połączenia grup, zawodników dotyczą obostrzenia z grupy wyższej.

WARUNKI STARTÓW DLA KLUBÓW

1. Posiadanie przez klub ważnej na dany rok kalendarzowy licencji klubowej PUKT, uprawniającej do udziału we współzawodnictwie sportowym.
2. Dokonanie opłaty startowej w terminie zgłoszenia. W przypadku braku opłaty startowej w terminie zgłoszenie zostanie przeniesione do kolejnego terminu z obowiązującymi w tym terminie cenami. Brak opłaty startowej po ostatnim terminie zgłoszeń będzie skutkował odrzuceniem zgłoszenia.
3. Zgłoszenie conajmniej jednego coacha.

WARUNKI DLA COACHÓW

1. Według aktualnego regulaminu trenera/coacha dołączonego na końcu tego regulaminu
2. Licencja członkowska PUKT: Posiadanie ważnej licencji członkowskiej PUKT

PUNKTY MISTRZOWSKIE

W turnieju nie będą przydzielane Punkty Mistrzowskie

ZAPISY I OPŁATY:

Zapisów dokonują kluby poprzez PUKT.Fight (www.fight.pukt.pl)
W razie problemów zapytania prosze kierować na adres system@pukt.pl

Wysokość opłaty w zależności od terminu zgłoszenia umieszczona jest w tabeli:

Lp.	Termin zgłoszenia	Wysokość opłaty
1 termin	Od 01.10.2026 12:00 do 05.11.2026 23:55	Pierwsze konkurencja indywidualna: **140,00 zł/os** Każda kolejna konkurencja indywidualna: **70,00 zł/os**
2 termin	Od 05.11.2026 23:55 do 13.11.2026 23:55	Pierwsze konkurencja indywidualna: **170,00 zł/os** Każda kolejna konkurencja indywidualna: **80,00 zł/os**
3 termin	Od 13.11.2026 23:55 do 20.11.2026 23:55	Pierwsze konkurencja indywidualna: **190,00 zł/os** Każda kolejna konkurencja indywidualna: **120,00 zł/os**

Nie przewiduje się możliwości zgłoszenia na zawody w terminie innym niż wyżej wymienione.

Opłat startowych dokonują kluby

Opłat startowych prosimy dokonywać przelewem na konto:

Akademia Karate Tradycyjnego w Rzeszowie

nr konta: 57 1140 2004 0000 3102 7915 8207

ul. Podwisłocze 24/75, 35-309 Rzeszów

W tytule płatności należy wpisać „**Resovia Karate Cup/nazwa klubu**”

Opłaty startowej można dokonać przelewem tradycyjnym na wyżej wymienione dane.
Należy dołączyć potwierdzenie przelewu PDF do zgłoszenia w PUKT.Fight

1. W przypadku stwierdzenia braków dotyczących warunków dla zawodników lub klubów – za termin zgłoszenia przyjmuje się termin uzupełnienia braków. Wówczas opłata startowa będzie dostosowana do terminu, w którym braki zostaną uzupełnione.
2. Brak dokonania opłaty startowej będzie również traktowany, jako brak formalny.
3. W dniu rozpoczęcia zawodów nie będą przyjmowane zgłoszenia i nie będzie możliwości uzupełniania braków.
4. Nie przewiduje się zawrotów opłaty startowej w przypadku rezygnacji ze startu w zawodach.

Kontakt do organizatora
Magdalena Łazarów tel. 604 136 337 email niewczaskarate@gmail.com

Do regulaminu dołączono aktualny regulamin trenera i opis kumite

Kihon Ippon Kumite.

Bez ochraniacza!

ATAK:

1. Oi zuki jodan x1
2. Oi zuki chudan x1
3. Maegeri chudan x1
4. Mawashigeri jodan x1 **(od 6 kyu)**

** zawodnik może zmierzyć dystans przed wykonaniem pierwszego ataku w stosunku do osoby broniącej się.*
** **atak** z pozycji **hidari** zenkutsu-dachi według kolejności wykonania 1,2,3 i 4 (od 6 kyu).*

ATAKUJĄCY ZAPOWIADA i WYKONUJE *ATAK **DOPIERO PO POTWIERDZENIU „OSS" przez OBRONĘ**.

Każda zła kolejność ataku – upomnienie obniżenie oceny ogólnego wrażenia.
Każdy zły *atak – upomnienie obniżenie oceny ogólnego wrażenia.
W przypadku stwierdzenia kontaktu, jako zamierzony lub celowy dyskwalifikacja zawodnika „Han-soku".

OBRONA: GO-NO-SEN (po ataku przeciwnika)

1. Age-uke / Gyakuzuki
2. Soto *lub* Uchi-uke / Gyakuzuki
3. Gedan-barai / Gyakuzuki
4. Uchi-uke / Gyakuzuki **(od 6 kyu)**

** **obrona** oczekuje na atak w pozycji yoi-dachi* **bez przygotowanego bloku**,
** **obrona** może wykonywać zejścia z linii ataku stosując „hiraki-ashi", jednak ostatecznie kończąc kontratak w pozycji „zenkutsu-dashi",*
** **kontratak** wykonywany jest tylko na strefę **chudan GYAKU-ZUKI** z pozycji końcowej **hidari** lub **migi** zenkutsu-dachi.*

Każdy zły *kontratak – upomnienie obniżenie oceny ogólnego wrażenia.
W przypadku stwierdzenia kontaktu, jako zamierzony lub celowy dyskwalifikacja zawodnika „Han-soku".

Ocena: ogólne wrażenie „overwiev".
W sytuacji remisu – wskazanie bez dogrywki - system chorągiewkowy. Repasaże.

<table>
<tr><th colspan="2">Kihon Ippon Kumite
– obniżenie oceny ogólnego wrażenia –</th></tr>
<tr><td colspan="2">Wykonanie jakiegokolwiek błędu wpływa na obniżenie oceny ogólnego wrażenia.</td></tr>
<tr><th>ATAK</th><th>OBRONA</th></tr>
<tr><td>• zła pozycja – inna niż ustalona, inna strona,
• wykonanie ataku za wcześnie (bez potwierdzenia przez obronę),
• zła kolejność – inna niż ustalona,
• zły atak – inna technika niż ustalona – strefa ataku i rodzaj techniki,
• wycofanie się po ataku – brak możliwości przeprowadzenia kontrataku przez obronę,
• technika blokująca - wykonanie techniki blokujące na kontratak.</td><td>• zła pozycja – inna niż ustalona,
• wykonanie kontrataku za wcześnie (przed wykonaniem techniki przez atakującego)
• zła kolejność – inna niż ustalona
• zły kontratak – inna technika niż ustalona – strefa kontrataku, rodzaj techniki i obrony,
• złe oczekiwanie na atak – inne niż ustalone.</td></tr>
<tr><td colspan="2">kontakt – przy wykonaniu techniki atakującej / kontratakującej – zamierzonej lub celowej (Han-soku)</td></tr>
</table>

Jiyu Ippon Kumite.

DZIECI Grupa **D** (**5** kyu) i (**4** kyu) od półfinału (walki o 3 miejsca i finał)	**JUNIOR MŁODSZY - WETERAN**
Ochraniacze Obowiązkowe! *(według opisu warunki startu dla zawodników – ochraniacze).* **ATAK**: 1. Kizamizuki jodan x1 2. Gyakuzuki chudan x1 3. Maegeri chudan x1 4. Mawashigeri jodan x1 5. Ushirogeri chudan x1 ** czas wykonania ataku do 10 sekund (przekroczenie czasu – utrata szansy wykonania ataku).* ** atak według kolejności wykonania 1,2,3,4,5 - atak z pozycji **hidari** zenkutsu-dachi.* ** atak może zostać wykonany po rozbiciu gardy u osoby broniącej się, jednak technika ataku musi zostać wykonana, jako kontynuacja rozbicia. W przypadku braku kontynuacji ataku technika rozbicia będzie uznana, jako wykonany atak.* **- bez zapowiedzi,** **- bez straszenia,** *(każda symulacja ataku wykonana akcją ciała lub ręką lub nogą – uznana będzie, jako wykonana akcja ataku),* **- bez podcięć i przechwytów,** *(każda próba wykonania – punkt karny Kei-koku),* **- po wykonanym ataku przejście do kamae – bez stosowania bloków.** *(każda próba wykonania – punkt karny Kei-koku)* **Każda zła kolejność ataku** – punkt karny (Kei-koku). **Każdy zły atak** *(w tym inna pozycja niż hidari zenkutsu-dachi)* – punkt karny (Kei-koku). **Każde wyjście poza strefę wyznaczającą pole walki** – procedura (Jo-gai). **W przypadku stwierdzenia kontaktu – ustalenie okoliczności i sankcji według przepisów KUMITE.** **OBRONA**: **GO-NO-SEN** (po ataku przeciwnika) ** kontratak musi być poprzedzony blokiem lub zbiciem ataku, obrona z pozycji **hidari** lub **migi** zenkutsu-dachi.* ** kontratak może zostać wykonany w przypadku przekroczenia dystansu (skrzyżowanie dłoni) przez atakującego, jednak tylko po uprzednim rozbiciu gardy bez przemieszczenia ciała w momencie rozpoczęcia rozbicia gardy.*	**Ochraniacze Obowiązkowe!** *(według opisu warunki startu dla zawodników – ochraniacze).* **ATAK**: 1. Kizamizuki jodan x1 2. Gyakuzuki chudan x1 3. Maegeri chudan x1 4. Mawashigeri jodan x1 5. Ushirogeri chudan x1 ** czas wykonania ataku do 10 sekund (przekroczenie czasu – utrata szansy wykonania ataku).* ** atak według kolejności wykonania 1,2,3,4,5 - atak z pozycji **hidari** zenkutsu-dachi.* ** atak może zostać wykonany po rozbiciu gardy u osoby broniącej się, jednak technika ataku musi zostać wykonana, jako kontynuacja rozbicia. W przypadku braku kontynuacji ataku technika rozbicia będzie uznana, jako wykonany atak.* **- bez zapowiedzi,** **- bez straszenia,** *(każda symulacja ataku wykonana akcją ciała lub ręką lub nogą – uznana będzie, jako wykonana akcja ataku),* **- dozwolone podcięcia i przechwyty,** **- po wykonanym ataku przejście do kamae – bez stosowania bloków.** *(każda próba wykonania – punkt karny Kei-koku)* **Każda zła kolejność ataku** – punkt karny (Kei-koku). **Każdy zły atak** *(w tym inną pozycję niż hidari zenkutsu-dachi)* – punkt karny (Kei-koku). **Każde wyjście poza strefę wyznaczającą pole walki** – procedura (Jo-gai). **W przypadku stwierdzenia kontaktu – ustalenie okoliczności i sankcji według przepisów KUMITE.** **OBRONA**: **GO-NO-SEN** (po ataku przeciwnika) ** kontratak musi być poprzedzony blokiem lub zbiciem ataku, obrona z pozycji **hidari** lub **migi** zenkutsu-dachi.* ** kontratak może zostać wykonany w przypadku przekroczenia dystansu (skrzyżowanie dłoni) przez atakującego, jednak tylko po uprzednim rozbiciu gardy bez przemieszczenia ciała w momencie rozpoczęcia rozbicia gardy.*

Dozwolone kontrataki: - dowolny kontratak (dozwolona tylko pojedyncza technika w kontrataku). **- bez podcięć i przechwytów,** *(każda próba wykonania – punkt karny Kei-koku),* **- bez ostentacyjnego wycofywania się uniemożliwiając wykonanie technik atakującemu.** *(każda próba wykonania – punkt karny Kei-koku),* **Każde wyjście poza strefę wyznaczającą pole walki** – procedura (Jo-gai). **Każdy wcześniejszy kontratak** – punkt karny (Saki). **W przypadku stwierdzenia kontaktu – ustalenie okoliczności i sankcji według przepisów KUMITE.**	**Dozwolone kontrataki:** - dowolny kontratak (dozwolona tylko pojedyncza technika w kontrataku). Nie dotyczy podcięć i przechwytów. **- dozwolone podcięcia i przechwyty,** **- bez ostentacyjnego wycofywania się uniemożliwiając wykonanie technik atakującemu.** *(każda próba wykonania – punkt karny Kei-koku),* **Każde wyjście poza strefę wyznaczającą pole walki** – procedura (Jo-gai). **Każdy wcześniejszy kontratak** – punkt karny (Saki). **W przypadku stwierdzenia kontaktu – ustalenie okoliczności i sankcji według przepisów KUMITE.**

Ocena: punkt techniczny wazari, ippon, pozostałe przypadki według zasad Ko-Go Kumite.
W sytuacji remisu – wskazanie bez dogrywki - system chorągiewkowy. Repasaże.

Jiyu Ippon Kumite – DZIECI, JUNIOR MŁODSZY-WETERAN

– punkty karne –

Każdy jakikolwiek błąd – punkt karny „Kei-koku" – nie dotyczy sytuacji **kontaktu**.

ATAK	OBRONA
• **zła pozycja** – inna niż ustalona, inna strona,	• **zła pozycja** – inna niż ustalona, • **wykonanie kontrataku za wcześnie** (przed wykonaniem techniki przez atakującego) – Saki, *wyjątek rozbicie gardy i kontratak bez przemieszczenia lub wychylenia ciała przez broniącego się – tak jak w KO-GO Kumite.*
• **zła kolejność** – inna niż ustalona, • **zły atak** – inna technika niż ustalona – strefa ataku i rodzaj techniki,	• **zła kolejność** – inna niż ustalona, • **zły kontratak** – inny rodzaj obrony niż GO-NO-SEN lub więcej niż jedna technika w kontrataku. *Nie dotyczy podcięć i przechwytów w grupach Junior Młodszy – Weteran*.
• **uciekanie po wykonanym ataku** – brak możliwości przeprowadzenia kontrataku przez obronę, • **technika blokująca** - wykonanie techniki blokujące na kontratak, • **podcięcie lub przechwyt** - wykonanie lub próba wykonania. *Dozwolone dla grup Junior Młodszy-Weteran.* • **wyjście poza strefę pola walki** - Jo-gai.	• **uciekanie ostentacyjne przed atakującym** – brak możliwości przeprowadzenia techniki ataku przez atakującego, • **podcięcie lub przechwyt** - wykonanie lub próba wykonania. *Dozwolone dla grup Junior Młodszy-Weteran.* • **wyjście poza strefę pola walki** - Jo-gai.

kontakt – przy wykonaniu techniki atakującej / kontratakującej (Kei-koku / Chui / Han-soku)

Utrata szansy wykonania techniki atakującej / kontratakującej – bez sankcji otrzymania punktów karnych:

- **zbyt długi czas na wykonanie ataku wykonanie ataku** (10 sekund),
- **rozbicie gardy** przy braku kontynuacji ataku / kontrataku,
- **straszenie** – każda symulacja ataku / kontrataku,
- **chika-ma** – przekroczenia dystansu i braku reakcji po stronie zawodników.

Pozostałe przypadki według zasad Ko-Go Kumite.

Ko-Go Kumite

Ochraniacze Obowiązkowe! *(według opisu warunki startu dla zawodników – ochraniacze).*

ATAK: według zasad Ko-Go Kumite.
OBRONA: według zasad Ko-Go Kumite.
** atak i obrona dowolna i pozycja.*

Ocena: punkt techniczny wazari, ippon, według zasad Ko-Go Kumite.
W sytuacji remisu – wskazanie bez dogrywki - system chorągiewkowy. Repasaże.

Komisja Sędziowska, *e-mail*: ks@pukt.pl

REGULAMIN

TRENERA

(COACH'A)

WARUNKI DLA TRENERA (COACH'A):

1. Trenera rekomenduje klub, który go zgłasza za pośrednictwem systemu PUKT w aplikacji PUKT-Fight lub w formie pisemnej lub na adres e-mail organizatora.
2. Trener musi posiadać aktualną roczną licencję PUKT.
3. Trener musi przed zawodami wziąć udział w szkoleniu dla trenerów organizowanym przez Komisję Sędziowską, która to wydaje akredytację na udział w turnieju.
4. Tylko osoby z akredytacją mogą wziąć udział w turnieju w charakterze trenera.
5. W czasie zawodów 1 trener na 10 zawodników *(i nie więcej jak 1 trener przy planszy)* musi być ubrany w karate-gi lub dres klubowy oraz założony specjalny identyfikator przekazany przez organizatora *(tylko osoby tak przygotowane będą mogły wejść w strefę rozgrywania zawodów)*.
6. Trener musi przebywać w specjalnym wyznaczonym miejscu / sektorze poza polem walki/rozgrywanej konkurencji.
7. Trener nie może udzielać zawodnikowi wskazówek słownych/werbalnych lub przy pomocy znaków/gestów, gdy zawodnik znajduje się na polu walki/rozgrywanej konkurencji.
8. W czasie trwania spotkania trener nie może podejmować prób wywierania wpływu na sędziów słownie lub przy pomocy innych działań.
9. Trener, który narusza ustalone zasady, nie stosuje się do zaleceń i regulaminów zawodów, w rażący sposób ingeruje w pracę sędziów, nie stosuje się zasad etykiety DOJO i ogólnie przyjętych zasad kultury osobistej zostanie zdyskwalifikowany jako trener i niezwłocznie usunięty z pola rozgrywania zawodów wraz z pozbawieniem akredytacji trenera.
10. W przypadku rażących naruszeń, wraz z trenerem może zostać usunięty również zawodnik lub drużyna bez możliwości startu w konkurencji lub zawodach.

PROTEST TRENERA (COACH'A) – procedura zgłoszenia:

1. Trener *(spełniający warunki dla trenera)* ma prawo do zgłoszenia protestu wyłącznie na podstawie stwierdzenia, że spotkanie odbyło się z naruszeniem Regulaminu Zawodów.
2. Trener będący jednocześnie zawodnikiem NIE może wnosić protestów w swoim imieniu przed i podczas startowania w swoich konkurencjach, ani po ich zakończeniu.
3. Wniesienie każdorazowego protestu przez trenera, będzie związane z uiszczeniem opłaty przed złożeniem protestu w wysokości 100 zł *(gotówką)*. W przypadku rozpatrzenia protestu jako „zasadny" opłata zostanie zwrócona, w każdym innym przypadku nie zostanie zwrócona.
4. Protest zostaje zgłoszony do Sędziego Technicznego, który prowadzi rejestrację danego spotkania.
5. Sędzia Techniczny po złożonym proteście ma obowiązek przekazania / sygnalizacje protestu do sędziego prowadzącego dane spotkanie i zatrzymania rozgrywania spotkania.
6. Po zatrzymaniu rozgrywania spotkania trener wyjaśnia swój protest sędziemu prowadzącemu dane spotkanie (szef planszy – Sushin/Kansa) nie dłużej niż 5 minut.
7. W przypadku braku rozstrzygnięcia protestu przez Szefa planszy – Sushin/Kansa - ostateczną decyzję podejmuje Sędzia Główny Zawodów.
8. Protest może zostać wniesiony tylko w przypadku pomyłki technicznej lub błędnego werdyktu sędziowskiego.
9. W przypadku zgłoszenia protestu dotyczącego danego spotkania, protest musi być złożony zanim którykolwiek z zawodników opuści planszę. Wyjątek stanowi pomyłka sędziego technicznego w rejestracji osobowej, punktowej, chorągiewkowej lub wygranego pojedynku. W takiej sytuacji ponownie należy dokonać rejestracji lub powtórzyć niezbędną ilość pojedynków.

Komisja Sędziowska
e-mail: ks@pukt.pl