

O pohár brněnského draka

(popis dětských kumite Jiyu Ippon Kumite a Kihon)

Pravidla Jiyu Ippon Kumite

Základní průběh Jiyu Ippon Kumite

Jeden ze závodníků je označen jako **Tori** - útočník a druhý jako **Uke** - obránce. Rozhodčí sdělí útočnickovi techniku, kterou musí použít k útoku na obránce. Po zaznění povelu **Hajime** útočník zahájí svůj útok. Během akce či po jejím skončení rozhodčí zápas zastaví pokynem **Yame** a ohodnotí závodníky. Po sérii několika útoků různými technikami se role vymění. Vítězí závodník s větším počtem bodů (včetně případných penalizací).

Průběh útoku

Po zaznění povelu **Hajime** se útočník i obránce libovolným způsobem (včetně změny střehu) začnou přemisťovat po závodišti. Útočník má **10 sekund** na to, aby provedl svůj útok. Za útok, který splňuje technická kritéria pravidel tradičního karate s přihlédnutím k věku dětské kategorie (**postoj, dynamika, kyai, vzdálenost atd.**) a není kryt obráncem, přidělí rozhodčí útočnickovi body (**Waza-ari** či **Ippon**). Obránce může použít libovolnou obrannou techniku a poté provést svůj protiútok, na který jsou kladeny stejné požadavky a při jejich splnění přidělí rozhodčí body obránci. Na tento obráncův protiútok může útočník zareagovat libovolnou obrannou technikou.

Rozhodčí zápas přeruší pokynem Yame pokud nastane jedna z těchto situací:

- Útočník zaútočí technikou, za kterou je možné přidělit body a obránce nezvládl obranu
- Obránce proti-zaútočí technikou, za kterou je možné přidělit body a útočník nezvládl obranu
- Útočník i obránce zvládli obranu proti útoku a následnému protiútku - nikdo nezabodoval
- Jeden ze závodníků překročí hranici zápasště
- Útočník nezaútočí do 10 sekund
- Výjimečná situace - zranění, nepovolený kontakt či jiné porušení pravidel apod.

Penalizace

Závodníci mohou být penalizováni dle následujících pravidel a také dle obecných pravidel Shobu Ippon.

Vypíchnutá pravidla:

- Jogai - překročení hranice zápasště
- Kontakt dle pravidel Shobu Ippon s přihlédnutím k věku dětské soutěžní kategorie
- Neochota útočníka útočit řádnou technikou (při opakování po slovním napomenutí může vyústit v Muno)
- Zaútočení jinou technikou, než kterou ohlásil rozhodčí

Útočné techniky – Oba závodníci se vystřídají v útoku těmito technikami:

- Kizami tsuki (tsuki z přední ruky s posunem)
- Gyaku tsuki
- Kizami tsuki + gyaku tsuki (dvojkombinace)
- Mae Geri
- Mawashi Geri

Pravidla Kihon

Základní průběh Kihon

Při kihon závodnické soutěži v tom, kdo lépe předvede kombinace základních technik (obdobně jako při zkouškách na pásek). Jeden ze závodníků je **aka** (červený pás) a druhý **shiro** (bílý pás). Každý má svůj startovní kříž. Po příchodu na zápasíště a uklonách rozhodčímu a soupeři zaujmou oba závodníci postavení Yoy. Na pokyn **Hajime** jdou do hidari Zenkutsu dachi s Gedan Barai. Dále již samostatně předvádí zadané kombinace kihon. Každou kombinaci vždy 4x, poslední s Kyai. Po skončení cvičení závodníci zaujmou Yoy a čekají na vyhlášení vítěze praporkovým systémem.

Kombinace pro 8. kyu a výše

1. Oi-Tsuki-Jodan - 4 x vpřed - ki-ai
2. Age-Uke/Gyaku-Tsuki - 4 x vzad - ki-ai
3. Gyaku-Tsuki - 4 x vpřed - ki-ai
4. Uchi-Uke/Gyaku-Tsuki - 4 x vzad - ki-ai
5. Mae-Geri-Chudan - 4 x vpřed -ki-ai
6. Gedan-Barai/Gyaku-Tsuki - 4 x vzad- ki-ai

Kombinace pro žádné a bílé pásy (bez pásu a 9. kyu)

1. Oi-Tsuki-Jodan - 4 x vpřed - ki-ai
2. Age-Uke - 4 x vzad - ki-ai
3. Gyaku-Tsuki - 4 x vpřed - ki-ai
4. Uchi-Uke - 4 x vzad - ki-ai
5. Mae-Geri-Chudan - 4 x vpřed -ki-ai
6. Gedan-Barai - 4 x vzad- ki-ai