Regulamin Sędziowski - Ziutek Funny Judo Cup

SUMMER EDITION - 18.06.2023r.

## **Organizacja:**

-Do każdego stanowiska jest przypisanych dwóch sędziów.

-Sędziowie główni są ubrani w strój judoga, a sędziowie boczni w strój sportowy.

-Cztery ustawione stanowiska do rozgrywania zawodów.

-Sędzia boczny zapisuje czas oraz wyniki konkurencji.

## **Obowiązki sędziego:**

-sprawdzenie listy obecności

-wytłumaczenie przepisów konkurencji

-Sprawdzenie czy dziecko nie ma przy sobie niebezpiecznych rzeczy.

-W przypadku gdy dziecko jest niezdolne do kontynuowania konkurencji, sędzia pyta się dziecka czy chce kontynuować. W przypadku rezygnacji sędzia przerywa konkurencje.

-Sprawdzenie czy tor przeszkód jest prawidłowo ustawiony

-Sprawdzenie czy zawodnicy mają prawidłowe ustawienie w danej konkurencji.

-Sędzia jest zobowiązywany ustalać system walk tak żeby każdy miał 1 minutę odpoczynku pomiędzy kolejnymi walkami.

## **Konkurencje:**

1. **Tor przeszkód – dla dzieci młodszych i średnich (rocznik 2015-2016 / 2017-2018)**

Opis: Tor przeszkód o długości 10 metrów, będzie się składał z czterech elementów .

– przeskoki przez płotki

– przewrót na miękkim materacu dzieci starsze, młodsze przeturlanie się

– przejście pod płotkiem 70 cm w dowolny sposób

– ominięcie pachołka

– Powrót biegiem na miejsce linii końcowej. (Nie powtarzamy drugi raz toru przeszkód!)

Zaczynamy na sygnał głosowy “start”. Sędzia głównie pilnuje aby zawodnik prawidłowo wykonywał dane elementy. Czas jest włączany z sygnałem sędziego głównego a zatrzymywany dopiero gdy zawodnik przekroczy linie mety.

Punktacja: Brany pod uwagę jest czas pokonania toru. Za 1 miejsce w swojej grupie 5pkt, za 2 miejsce 4 pkt, za trzecie miejsce 3pkt, za czwarte miejsce 2 pkt, za piąte miejsce 1pkt.

Sytuacje niedozwolone: W przypadku gdy dziecko źle wykona technicznie dane ćwiczenie więcej niż 2 razy, wtedy jego czas nie jest zaliczany do punktacji. Gdy zawodnik nie będzie zdolny do pokonania toru przeszkód i opuści go wcześniej niż po jego ukończeniu wtedy czas jest zatrzymany i nie brany pod uwagę w punktacji.

1. **Walka Sumo – Dzieci Młodsze (Rocznik 2017-2018)**

Pole walki – prostokąt 1 m na 2 m. Zawodnicy wchodzą na środek pola walki.

Opis: Rozpoczynają na komendę start. Zawodnicy mają za zadanie wypchnąć przeciwnika za pole walki, bądź doprowadzić przeciwnika do upadku. Gdy uczestnik którąkolwiek częścią ciała wyjdzie za pole walki, lub dotknie maty inną częścią ciała niż stopy przegrywa. Walkę rozpoczynamy na sygnał głosowy “Start” a kończymy “Stop”. Walki rozgrywamy w systemie każdy z każdym

Punktacja: Za wypchniecie lub gdy przeciwnik przewróci się na mate, zawodnik zdobywa dwa małe punkt. Wygrywa zawodnik, który jako pierwszy zdobędzie 4 małe punkty. Czas walki nieograniczony.

Pozycja walki: Zawodnicy ustawieni na jednym i drugim materacu, po między nimi znajduje się linia. Prawidłowy uchwyt walki dla zawodników: jedna ręka od wewnątrz trzyma bark, druga ręka od zewnątrz również trzyma bark przeciwnika.

Akcje niedozwolone: Zawodnicy nie mogą trzymać innego uchwytu do walki niż ten podany w komunikacje. Sędzia ma prawo upomnieć zawodnika i poprawić jego uchwyt. W przypadku nie sportowego zachowania zawodnika walka jest automatycznie przerwana i walkowerem wygrywa przeciwnik. Nie wolną łapać i wykonywać prób rzutu.

\*W sytuacjach spornych uczestniczy sędzia główny zawodów oraz sędziowie z danego stanowiska! Ostateczna decyzja należy do sędziego głównego zawodów.

1. **Trzymania Judo - Dzieci Średnie (Rocznik 2015-2016)**

Dzieci w tej grupie wiekowej rywalizują ze sobą w konkurencji trzymania. Rywalizacja polega na tym że jedne zawodnik zakłada trzymanie i na komendę sędziego musi utrzymać 20 sekund (IPPON). Zadaniem zawodnika trzymanego (osoba leżąca na plecach) jest wydostać się przed upływem czasu. W przypadku gdy uda się zawodnikowi wyjść z trzymania zdobywa punkt. W każdym pojedynku zawodnik zakłada trzymanie i wychodzi z niego. Konkurencja jest rozgrywana w grupach w systemie (każdy z każdym). Trzymania pomaga założyć sędzia.

Punktacja:

20 sekund (IPPON) – 1pkt / Wyjście z trzymania (TOKETA) – 1pkt

Niedozwolone akcje:

-Trzymanie musi być założone w prawidłowy sposób. W przypadku niepoprawnego trzymania sędzia poprawia trzymanie przed jego ogłoszeniem. (oseikomi)

- Zakazane jest trzymanie za samą głowę.

- Trzymanie nie może zawierać w sobie elementów dźwigni ani duszenia.

1. **Walka Judo - Dzieci Starsze (Rocznik 2013-2014)**

Dzieci w tej grupie wiekowej rywalizują ze sobą w walce judo. Tradycyjna walka w której zawodnicy posiadają strój sportowy (Judoga) oraz pas koloru białego. Wygrywa zawodnik, który zdobędzie punkt kończący walkę lub w przypadku, gdy podstawowy czas walki skończy się a któryś z uczestników zdobył punkt pośredni (WAZARI). W dogrywce pierwszy zdobyty punkt kończy walkę. W przypadku ponownego remisu sędziowie wskazują zwycięzcę (zawodnik aktywniejszy)

Pole walki: (żółta mata) 7m x 7m

Czas walki:

-Podstawowy czas walki to 2 minuty bez zatrzymywania czasu. Czas może być zatrzymany na życzenie sędziego w sytuacjach tj. (poprawienie stroju, wyjście po za mate, itd.)

- W przypadku remisu po upływie podstawowego czasu walki, następuje dogrywka, która trwa 1 minutę ( bez zatrzymywania czasu). Jeśli dogrywka również zakończy się brakiem punktów, wtedy sędziowie wskazują zwycięzcę (zawodnik aktywniejszy).

Punktacja:

- Zawodnik może zdobyć następujące punkty: IPPON – 10 pkt i WAZARI – 7 pkt

- Wskazanie zwycięzcy w doliczonym czasie w walce zakończonej remisem – 1 pkt

- Trzymanie trwa 20 sekund (IPPON) 10 sekund (WAZARI)

Akcje niedozwolone:

- Zakazane są rzuty z kolan, poświęcenia a także trzymane bezpośrednio za samą głowę.

- Nie wolno stosować dźwigni i duszeń.

- Zakazane są uderzenia jakąkolwiek częścią ciała.

- Zakazane są techniki tj. sankaku, gilotyna

\*W sytuacjach spornych uczestniczy sędzia główny zawodów oraz sędziowie z danego stanowiska! Ostateczna decyzja należy do sędziego głównego zawodów.