

PROPOZICE

2. kolo Krajského poháru BEGINNER 2024 v karate

A) Všeobecná ustanovení:

- Pořadatel soutěže:** SVAZ KARATE PLZEŇSKÉHO KRAJE a CLUB KARATE PLZEŇ
- Datum konání :** **neděle 2. června 2024**
- Místo konání:** tělocvična Krašovská Aktivity centrum, Krašovská 1696/30, Plzeň
- Ředitel soutěže:** Marek Kubín
- Rozhodčí:** hlavní rozhodčí Ing. Zdeněk Kubovec, ostatní deleguje SKePK
- Startovné:** **platba na místě před zahájením soutěže:** jedna disciplína 200 Kč, každá další disciplína 50 Kč za jednotlivce, závodník nepřihlášený přes databázi ČSKe 200 Kč každá disciplína
- Losování:** proběhne na místě před zahájením soutěže
- Lékař:** zajišťuje pořadatel
- Přihlášky:** přes databázi ČSKe do 30.5. popř. výjimečně na místě před zahájením soutěže

B) Technická ustanovení:

- Předpis:** soutěží se dle pravidel beginner ČSKe včetně doplňků tohoto rozpisu
- Soutěžní disciplíny:**
 - AGILITY:** BEZ – 9. kyu mini žáci a žákyně, mladší žáci a žákyně
 - AGILITY:** 8 – 7. kyu mini žáci a žákyně, mladší žáci a žákyně
 - AGILITY:** BEZ – 7. kyu starší žáci a žákyně
 - KIHON IDO:** BEZ – 9. kyu mini žáci a žákyně, mladší žáci a žákyně
 - KIHON IDO:** 8. kyu mini žáci a žákyně, mladší žáci a žákyně
 - KIHON IDO:** BEZ – 8. kyu starší žáci a žákyně
 - KATA BEGINNER:** 8. – 7. kyu mini žáci a žákyně, mladší žáci a žákyně, starší žáci a žákyně
 - KUMITE BEGINNER:** 8. – 7. kyu mini žáci a žákyně, mladší žáci a žákyně, starší žáci a žákyně
 - KUMITE BALLOON:** BEZ – 8. kyu mini žáci a žákyně, mladší žáci a žákyně, starší žáci a žákyně
 - STUŽKOVANÁ:** BEZ – 7. kyu mini žáci a žákyně, mladší žáci a žákyně, starší žáci a žákyně
 - REAKČNÍ SVĚTLA:** BEZ – 7. kyu mini žáci a žákyně, mladší žáci a žákyně, starší žáci a žákyně
- Věkové kategorie** (v případě malého počtu závodníků sloučení kategorií):

mini žáci	6 – 9 let	mini žákyně	6 – 9 let
mladší žáci	10 – 11 let	mladší žákyně	10 – 11 let
starší žáci	12 – 13 let	starší žákyně	12 – 13 let
- Způsob uspořádání:**
 - KATA, KIHON:** seznam povolených technik a kata dle pravidel ČSKe, rozhodování praporkový systém, vylučovací způsob s repasáží, vyhlašují se dvě třetí místa
 - KUMITE:** délka trvání zápasu: Balloon 30 s., Beginner 1 min., rozhodování praporkový systém, vylučovací způsob s repasáží, vyhlašují se dvě třetí místa
 - AGILITY:** dle pravidel ČSKe, pořadí rozhoduje dosažený čas + penalizace, vyhlašuje se jedno třetí místo
 - STUŽKOVANÁ:** délka trvání zápasu: 1 min., vylučovací způsob s repasáží, vyhlašují se dvě třetí místa
 - REAK. SVĚTLA:** délka zápasu: 30 s a 60 s, vylučovací způsob s repasáží, vyhlašují se dvě třetí místa
- Startují:** členové oddílů SKePK, SKeKK a ČSKe, včetně pozvaných oddílů
- Podmínky účasti:** přihlášení přes databázi ČSKe, průkaz karate se zdravotní prohlídkou ne starší jeden rok, každý závodník startuje pouze v jedné věkové kategorii
- Námitky:** podávají se proti porušení pravidel rozhodování a propozic této soutěže, písemně vedoucím družstva s poplatkem 500 Kč
- Časový rozvrh:** 08:30 – 09:30 hodin prezentace a vážení
09:30 – 10:00 hodin losování, porada coachů a rozhodčích
10:00 hodin zahájení soutěže
- Ceny:** 1. – 3. místo medaile a diplom, pohár pro nejúspěšnějšího závodníka všech disciplín

V Plzni 3. května 2024



Marek Kubín v. r.
předseda Club Karate Plzeň

C) Informativní a organizační ustanovení:

1. V disciplíně kata je možné dle vlastního výběru cvičit pouze Shodan, Nidan, Taikyoku, Gekisai, Fukyu a je možno libovolně opakovat.
2. V případě malého počtu závodníků v jednotlivých disciplínách, budou kategorie sloučeny.
3. Repasáž bude probíhat ve všech disciplínách, kromě Agility.
4. Pokud budou v jednotlivých kategoriích pouze tři soutěžící, budou zápasit každý s každým.
5. Disciplína stužkovaná probíhá dle pravidel SKePK, viz. příloha propozic.
6. Disciplína reakční světla probíhá dle pravidel SKePK, viz. níže.
7. Vyhlášení výsledků proběhne na konci turnaje po dokončení všech kategorií jednotlivých disciplín.

8. Ocenění soutěžících:

- 1. místo – medaile, diplom
- 2. místo – medaile, diplom
- 3. místo – medaile, diplom – budou vyhlášena dvě třetí místa (kromě Agility)
- pokud nebude mít soutěžící ve své kategorii soupeře a bude reálné sloučení, tak bude přeřazen do jiné kategorie; nebude-li přeřazení možné, dostane diplom za 1. místo

Pohár pro nejúspěšnějšího závodníka v kategorii dívek a chlapců po sečtení všech medailí z jednotlivých disciplín.



REAKČNÍ SVĚTLA

Doplňková disciplína, která je postavena na sestavě reakčních světél blazepood. Soutěží se vylučovacím způsobem ve dvojicích na dvě třetí místa s repasáží. Rozmístění světél je symetricky umístěno v prostoru a časový úsek je podle kategorie mini a mladší 30 s, starší 60 s. Kategorie mini žáci a žákyně, mladší žáci a žákyně, starší žáci a žákyně.

1. Reakční světla jsou v min. vzdálenosti 5 metrů od sebe a symetricky položeny na zem.
2. Za přetočení nebo odsunutí světla se neuznává dané světlo do konečného výsledku. Vítězí ten, kdo má vyšší počet zhasnutých světél, v případě shody rychlejší reakční čas.
3. V případě absolutní shody se kolo opakuje mezi stejnými závodníky.



STUŽKOVANÁ

Doplňková disciplína při soutěžích BEGINNER, která hravým způsobem simuluje duel a učí koordinaci, obratnost, rychlost, postřeh a jemnou motoriku, což je výborná příprava pro další formy zápasu, jako je kumite, fighting, apod.

Soutěžící mají na sobě kimono (GI) s páskem (OBI). Uzel na pásku je po dobu zápasu přesunutý na záda soutěžícího, aby konce pásku nemátly protivníka a nepletl si je se stužkami. Za páskem jsou volně zastrčené 3 barevně odlišené stužky (modré / červené), 1 stuha přes pravé stehno, 1 stuha přes levé stehno a 1 stuha uprostřed. Délka stužky je 60 cm a šířka 4-5 cm.

Velikost zápasště je minimálně 4 x 4 m, z toho varovná plocha má šířku 1 m jiné barvy než zápasová plocha a obklopuje zápasovou plochu. Bezpečnostní plocha má šířku 1 m a obklopuje varovnou plochu. Celkový minimální rozměr plochy tatami je 6 x 6 m o tloušťce 2 cm.

System soutěže

Stužky dosahují zhruba ke kolenům závodníka a jsou rozmístěny v přední části těla (1 stuha přes pravé stehno, 1 stuha přes levé stehno a 1 stuha uprostřed), nesmí být umístěny na bocích závodníka. Všechny stužky jsou za pásek zasunuty volně ve stejné délce (v poměru cca 1/3) a nesmí být přivázány uzlem. Soutěžící stojí proti sobě čelem a snaží se v průběhu 1 minuty sebrat co nejvíce stužek svému soupeři. Současně se snaží různými úhyby tělem a za použití krytů chránit své stužky tak, aby mu je soupeř nemohl sebrat. Soutěžící nesmí své stužky přidržovat a zakrývat rukama, nesmí utíkat, otáčet se zády nebo se jinak vyhýbat střetu. Stužky je možné brát oběma rukama současně. Při získání stužky je důležité, aby závodník okamžitě natáhnul ruku se stužkou směrem nahoru (pokud to neudělá, nedostane bod). Za správné sebrání stužky udělí rozhodčí bod. Soutěžící, který sebere první stužku, získá výhodu prvního bodu (SENSHU). Upadne-li závodník při sebrání stužek, tak se sebrané stužky vrací zpět závodníkovi, kterému byly před tím sebrány.

Vyhrává ten soutěžící, kterému po uplynutí časového limitu (1 min.) zůstává větší počet stužek. Zápas může skončit před časovým limitem v případě, když jeden ze soutěžících přijde o všechny stužky. Dojde-li k vzájemnému sebrání stužky, rozhodčí určí, který ze závodníků byl při tomto souboji rychlejší a vrátí rychlejšímu odebranou stužku zpět za pásek. Není-li možné objektivně určit, kdo ze soupeřů byl ve vzájemném souboji rychlejší, stužky se vrátí oběma závodníkům. V případě sebrání více stužek najednou, vrátí rozhodčí sebrané stužky, které jsou nad limit jedné stužky (může se sebrat pouze jedna stužka).

V případě nerozhodného výsledku po uplynutí časového limitu 1 minuty, rozhoduje výhoda udělení prvního bodu SENSHU, nebo větší počet získaných bodů. Pokud není SENSHU uděleno nebo bylo odebráno a ani nerozhodne počet získaných bodů, následuje prodloužení a rozhoduje souboj s jednou stužkou uprostřed (system náhlé smrti).

Rozhodčí může závodníkovi za zakázané chování udělit napomenutí a odebrat jednu stužku. Rozhodčí vždy po sebrání stužek zápas přerušuje, sebrané stužky předává pomocnému rozhodčímu, nebo je vrátí v rámci pravidel závodníkům.

Na zápasišti je jeden hlavní rozhodčí, který řídí zápas a dispozici má pomocného rozhodčího, který zapisuje stav zápasu a napomenutí, časoměřič měří čas.

Ochranné pomůcky – doporučená helma



Zakázané chování a techniky:

- 1) Je zakázáno rukama přidržovat a zakrývat své stužky.
- 2) Je zakázáno chytat soupeře za ruce, tělo, či kimono.
- 3) Jsou zakázané úderý a kopy (bloky jsou povoleny, ale NE úderové).
- 4) Je zakázáno opouštění zápasové plochy (JOGAI).
- 5) Je zakázáno otáčet se zády k soupeři, utíkat, nebo se jinak vyhýbat zápasu.
- 6) Jsou zakázané kotrmelce, klečení, válení, apod.
- 7) Závodník nesmí při odebrání stužek spadnout (napomenutí se neuděluje).

Za všechny výše uvedené zakázané techniky a chování následuje napomenutí.

Poruší-li závodník hrubým chováním, či jednáním fair play soutěže, může být vyloučen.

Napomenutí (tresty):

1. Varování = BEZ trestu a odebrání SENSHU pokud bylo uděleno.
2. Varování = odebrání jedné stužky.
3. Varování = odebrání jedné stužky.
4. Varování = HANSOKU (diskvalifikace) (odebrání jedné stužky).
5. Diskvalifikace = SHIKKAKU - vyslovena šetrnou formou, s ohledem na věk dětí. Poruší-li závodník svým chováním nebo jednáním fair play závodu, může být ze soutěže vyloučen.

Schváleno komisí STK dne 15. 3. 2024