

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА НАСКА УЧАСТНИК СОРЕВНОВАНИЙ

Каждый участник должен предстать перед судьей соответствующе одетым в надлежащую форму и экипировку и физически подготовленным к соревнованиям. Если он/она не готов к соревнованиям по мнению центрального судьи, участник может быть оштрафован за задержку времени.

ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКА

Участник обязан знать правила и быть готовым к соревнованиям по вызову. Он/она должен быть соответствующе одет, взвешен и находиться на соответствующем ринге, когда начинаются соревнования. Три вызова будут сделаны для участия у ринга. Если участник не находится на своем ринге готовым к соревнованиям, когда начинается соревнование, он/она не сможет участвовать (см. правило задержки времени). Если участник покидает ринг после начала соревнования и отсутствует, когда вызывают его/ее имя для участия, его/ее имя будет вызвано трижды у ринга. Если он/она все еще отсутствует для участия, он/она будет дисквалифицирован (см. правило задержки времени).

ПРАВИЛО ЛЕГАЛЬНОГО ВОЗРАСТА

Все участники имеют возможность соревноваться в одной и той же дивизии весь год для целей рейтинга, установив легальный соревновательный возраст на год. Возраст, который имеет участник 30 июня текущего соревновательного года, является его легальным соревновательным возрастом на этот год. Они могут соревноваться весь год в этом возрасте, чтобы он/она мог заработать рейтинговые очки в одной возрастной дивизии весь год. Участник всегда может соревноваться в своем хронологическом возрасте, если он выберет.

Все взрослые участники с черным поясом в спарринге 30+ имеют возможность соревноваться ниже по возрасту. (Пример: Любой участник 30+, 40+, 50+ и 60+ лет может соревноваться в любой младшей взрослой дивизии черного пояса.) Участник не может соревноваться выше в возрастной дивизии.

Взрослый участник может выбрать соревноваться ниже по возрасту, но может соревноваться только в 1 возрастной группе для Спарринга, 1 возрастной группе для Оружия, 1 возрастной группе для Форм и 1 возрастной группе для Командного Спарринга. Если участник решает соревноваться более чем в 1 возрастной группе / отдельных возрастах для Спарринга, Форм или Оружия, они должны знать, что дивизии не могут быть задержаны для них, чтобы перейти из одной возрастной группы в другую. Они будут подлежать дисквалификации, если не смогут прийти на свои дивизии вовремя. Они всегда должны проверять расписание турнира, прежде чем брать на себя обязательство соревноваться более чем в одной возрастной группе.

ПРАВИЛО ДОКАЗАТЕЛЬСТВА ВОЗРАСТА

Все участники должны иметь документ, подтверждающий возраст. Если есть законная причина поставить под сомнение возраст участника, он/она должен предъявить доказательство возраста (свидетельство о рождении,

водительские права или другие приемлемые документы) для подтверждения своего возраста.

ПРАВИЛО РАНГА

Участник должен соревноваться на самом высоком уровне пояса, который он заработал в боевых искусствах. Участник никогда не может соревноваться в дивизии, в которой он/она не заработал этот ранг законно. Как только участник соревнуется как черный пояс законно, он/она всегда должен соревноваться как черный пояс. Участник никогда не может соревноваться в дивизии более низкого пояса, чем уровень пояса, который он/она заработал в Боевых искусствах.

ПОЗДНИЕ ЗАЯВКИ

Если участник прибывает поздно (дивизия готова начаться, но первый участник не начал), поздняя заявка должна соревноваться первой, включая посеянных.

Как только дивизия началась (первый участник начал свою форму/рутину с оружием или первый дивизионный спарринговый матч начался), никакие участники не могут быть добавлены в эту дивизию. **БУДЬТЕ ВОВРЕМЯ!**

Единственным исключением из этого правила является "Правило Справедливости" в конце этого резюме правил.

Определение Поздней Заявки: участник прибывает на ринг после последнего вызова для дивизии, посеянные выбраны, перемешивание сделано, порядок соревнования определен и первый участник не начал.

ПРАВИЛА ДЛЯ НЕ ЧЕРНЫХ ПОЯСОВ

НАСКА имеет руководящие принципы для промоутеров для целей безопасности. Некоторые промоутеры будут публиковать правила, которые будут использоваться в соревнованиях НЧП. Это не регулируется НАСКА. НАСКА также имеет набор стандартных дивизий, которые промоутеры используют для целей рейтингов. НАСКА постоянно пересматривает эти дивизии для справедливости и конкурентоспособности. Пожалуйста, всегда связывайтесь с промоутером турнира относительно правил Не Черного Пояса.

ВЗВЕШИВАНИЕ

Обязательно для всех взрослых участников спарринга – которые находятся в весовых дивизиях – взвешиваться перед соревнованием. Требуется только одно официальное взвешивание. Все участники должны соревноваться в своей весовой дивизии. Участник не может соревноваться выше или ниже в другой весовой дивизии, для которой он/она не сделал надлежащий вес. Обязанность персонала турнира взвесить и правильно записать вес участника. Если участник пойман на фальсификации своего веса, он будет дисквалифицирован. Если участник не взвесился до того, как его дивизия была вызвана для начала соревнования, он/она подлежит Штрафу за Задержку Времени (см. Правило Штрафа за Задержку Времени). Обязанность участника быть официально взвешенным до своей дивизии.

ТРЕБОВАНИЯ К РИНГУ

Размер ринга для боя и форм для взрослых черных поясов должен быть приблизительно 20 на 20 футов.

а) Стартовые линии должны быть отмечены приблизительно в шести футах друг от друга в середине ринга.

б) Дополнительно, каждый ринг должен быть размещен с номером ринга, видимым участникам, официальным лицам и медицинскому персоналу с другого конца площадки.

в) Все юношеские и взрослые ринги не черного пояса могут быть минимум от 16 до максимум 20 футов.

ПРАВИЛО СПРАВЕДЛИВОСТИ

Если возникает вопрос, который полностью не охвачен этой книгой правил, официальный арбитр правил может по своему усмотрению отменить, изменить или изменить обозначенное правило, если он/она считает, что применение такого правила приведет к неотъемлемо несправедливому исходу для участника. Однако арбитр правил должен отменять, изменять или изменять обозначенное правило только в экстремальных случаях.

ДИВИЗИОННАЯ, ТУРНИРНАЯ И ОРГАНИЗАЦИОННАЯ ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Эти дисквалификации идут от наименее тяжелых до самых тяжелых. Тяжесть нарушения является основой того, какая дисквалификация оправдана. То, что оправдано, голосуется Советом Директоров НАСКА. Играйте по правилам и проявляйте хорошее спортивное мастерство всегда.

ЭКИПИРОВКА И ФОРМА

ФОРМА

Все участники должны носить полную (верх и низ) традиционную или профессиональную спортивную каратэ (Кунг-Фу, Тхэквондо и т.д.) форму в хорошем состоянии. Соответствующий цветной пояс или лента должны быть надеты на соревнованиях.

а) Спарринг: Вся форма для спарринга должна иметь рукава, которые достигают

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА ЧЕМПИОНАТА МИРА ПО БОЕВЫМ ИСКУССТВАМ US OPEN С возможностью изменений

по крайней мере до середины бицепса. Футболки, спортивная одежда, майки или неодобренная обувь не допускаются в дивизиях спарринга (см. накладки на ноги для спарринга).

б) Формы и Оружие: Футболки, майки и толстовки разрешены в формах, если они являются частью официальной школьной формы участника. Форме в дивизиях форм и оружия разрешено больше свобод, потому что форма-рутина не является соревнованием один на один, где форма может вызвать решающее неудобство или преимущество участнику. Снятие верхней части формы разрешено, если снятие считается уместным для художественного выражения или безопасности участника. Обувь может быть надета на соревнованиях по формам, если она не повреждает и не маркирует соревновательный пол.

ТРЕБУЕМАЯ И РЕКОМЕНДУЕМАЯ БЕЗОПАСНАЯ ЭКИПИРОВКА

Одобрённые НАСКА шлемы; накладки на руки, ноги, капы, паховые раковины (только для участников мужского пола) и нагрудники и лицевые щиты (для всех участников 17 лет и младше) обязательны для всех участников в дивизиях спарринга. В дивизиях спарринга для всех возрастов также требуются мягкие налокотники и защита голени.

Экипировка участника будет проверена, и если она будет сочтена небезопасной или не подходит правильно, его/ее попросят сменить экипировку, прежде чем он/она сможет соревноваться. Недостаточно мягкие перчатки, накладки на ноги, грудь и голову не будут допущены. Экипировка должна быть в хорошем состоянии и должна быть свободна от тяжелой ленты, разрывов или любых других ремонтов, которые могут вызвать травму.

Если у участника отсутствует требуемая экипировка или экипировка не соответствует требованиям НАСКА, так как она считается небезопасной, до того, как его дивизия была вызвана для соревнования, он/она подлежит Штрафу за Задержку Времени и может быть дисквалифицирован, это обязанность участников иметь надлежащую экипировку.

Официальный арбитр правил турнира в конечном итоге определяет одобрение или отказ в экипировке.

а) Накладки на Руки: Мягкая мягкая поверхность должна покрывать пальцы, запястье и любую ударную поверхность руки.

б) Накладки на Ноги: Мягкая мягкая поверхность должна покрывать подъем, стороны, пальцы ног, лодыжку и заднюю часть пятки ноги. Нижняя часть ноги не обязательно должна быть мягкой. (Примечание – НАСКА одобрила использование "Рингстар" или эквивалентной Рингстар обуви для спарринга во всех дивизиях спарринга с теми же оговорками, наложенными на другую одобренную экипировку для спарринга.)

в) Налокотники: Мягкая мягкая поверхность должна покрывать весь локоть для всех дивизий)

г) Защита Голени: Мягкая мягкая поверхность должна покрывать всю голень для всех дивизий)

д) Шлем: Передняя, боковые и задняя части головы должны быть покрыты мягкой мягкой поверхностью. В дополнение к шлему, лицевой щит требуется для всех участников 17 лет и младше.

е) Паховая Раковина: Паховый протектор хорошего качества требуется для всех участников мужского пола

ж) Нагрудник: Все участники 17 лет и младше должны носить одобренный нагрудный протектор в спарринге. Нагрудник должен достаточно покрывать живот и верхнюю часть груди так, чтобы грудина была полностью защищена. Защиты ребер, которые покрывают только область живота, не являются одобренными нагрудниками.

а) Капа: Требуется правильно подобранная капа.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА РОЛИ И ОБЯЗАННОСТИ

Каждый ринг должен иметь Центрального Судью, от двух до четырех Судей и Хронометриста/Счетчика Очков.

а) Судьи вызывают очки и нарушения правил, как они их видят. Они также голосуют по дисквалификациям. Центральный Судья также вызывает очки и нарушения правил, но также полностью контролирует ринг и персонал ринга.

б) Центральный Судья принимает все окончательные решения по штрафным очкам и предупреждениям (за исключением дисквалификаций), но может консультироваться с судьями перед принятием своих решений.

в) Большинство голосов судей и судьи определяет очковое очко и/или дисквалификацию участника.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ СУДЬЯ (ЦЕНТРАЛЬНОЕ ОФИЦИАЛЬНОЕ ЛИЦО)

Центральное Официальное Лицо выбирается по его/ее опыту и знанию правил и тщательно осведомлено о правилах и порядке соревнования. Он/она способствует безопасности участников, обеспечивает соблюдение правил и обеспечивает честную игру. Для этой цели Центральное Официальное Лицо:

а) начинает и останавливает матч; б) присуждает очки; в) принимает штрафные решения; г) администрирует голосование других судей; д) четко общается со счетчиком очков и хронометристом; и е) объявляет победителя каждого матча.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОБЯЗАННОСТИ ЦЕНТРАЛЬНОГО ОФИЦИАЛЬНОГО ЛИЦА:

Центральное Официальное Лицо также несет ответственность за следующее:

а) Матч начинается и заканчивается только по его/ее команде (не по команде хронометриста);

б) Имеет окончательное решение по любым спорам о счете;

в) Имеет власть выдавать предупреждения и присуждать штрафные очки без решения большинства;

г) Может отменить вызов большинства только для выдачи предупреждения или штрафного очка;

д) Автоматически имеет власть дисквалифицировать участника, который получает (3) штрафных очка; и

е) Имеет власть выдавать тайм-ауты. Участник может попросить тайм-аут, но это определение центрального официального лица выдать его.

ПРИМЕЧАНИЕ – Дисквалификация участника, где дисквалификация не является автоматической, определяется только большинством голосов судей.

КОЛИЧЕСТВО ОФИЦИАЛЬНЫХ ЛИЦ

2 или 4 судьи НАСКА и один центральный судья НАСКА рекомендуются во всех дивизиях оружия, форм и спарринга (4 или 6 судей и 1 центральный судья разрешены в гранд-чемпионатах по оружию и формам). Если используются только два судьи и один центральный судья в дивизиях оружия

и форм, Правило Максимального Отклонения (См. Статью VII) будет использоваться во всех дивизиях форм и оружия.

УДАЛЕНИЕ ОФИЦИАЛЬНЫХ ЛИЦ

Если участник чувствует, что официальное лицо должно быть удалено из дивизии форм или оружия по уважительной причине, Он/она должен подать протест до начала дивизии. Если участник чувствует, что официальное лицо должно быть удалено из дивизии спарринга, он/она может подать протест в любое время. Полностью на усмотрение центрального судьи и арбитра правил определить, должно ли официальное лицо быть удалено. Главный Арбитр Правил примет окончательное решение, если есть "Уважительная Причина" для удаления судьи.

ПРОТЕСТ

Участник имеет право протестовать против нарушения правил или если была сделана возможная ошибка (не судейский вызов).

а) Если участник желает протестовать, он/она должен сначала сообщить судье, что он/она считает, что произошло нарушение правил или была сделана ошибка.

б) Судья вызовет арбитра на ринг (если судья не может правильно урегулировать протест к удовлетворению игрока) для вынесения решения.

в) Все протесты должны быть сделаны упорядоченным, правильным и спортивным образом.

г) Все протесты должны быть сделаны немедленно.

д) Протесты не допускаются после возобновления соревнования (протест после факта).

е) Участник может быть оштрафован или даже дисквалифицирован, если он/она протестует ненадлежащим образом или без надлежащей причины.

ВЫЗОВЫ, КОТОРЫЕ МОЖЕТ СДЕЛАТЬ ОФИЦИАЛЬНОЕ ЛИЦО

Когда судья считает, что произошел значительный обмен техниками, или когда ему сигнализирует угловой судья, он/она должен выкрикнуть слово "СТОП!" громким голосом. Судья должен подождать, пока участники вернутся на свои стартовые отметки и обратится к судьям, говоря "СУДЬИ ВЫЗЫВАЮТ!" Все судьи и центральный судья отдают свои голоса одновременно и уверенно следующим образом.

а) Судья Видит Очко – Он/она должен поднять оба цвета или поднять одну руку, если цвета не используются. В то же время он/она выкрикивает слово "ВЫЗОВ!" громким, четким голосом, чтобы судья знал, что у него/нее есть вызов.

б) Вызов Очка – Когда судья сигнализирует (судья говорит участника, который набирает очко. Если участник набирает двухочковый удар ногой, официальные лица должны поднять или указать двумя пальцами (указательным и средним пальцами). Если вызывается только одно очко, "Вызов Судей" громким четким голосом) судья поднимает соответствующий цвет (красный или белый обычно), если цвета используются, или указывает на судью, должен указывать только одним пальцем (Указательным пальцем).

в) Очко Не Набрано – Официальное лицо скрещивает свои запястья на уровне пояса или держит оба цвета внизу, чтобы указать, что он/она считает, что очко не было набрано.

г) Не Видел, Было ли Набрано Очко – Официальные лица держат свою руку над своими глазами, указывая, что он/она не мог видеть, было ли набрано очко или нет. Указывает, что официальное лицо не было в положении, чтобы увидеть, было ли набрано очко. (При использовании этого сигнала он имеет тот же эффект, что и говорение "нет очка", но он указывает судье, участникам и болельщикам причину, по которой вы не вызываете очко).

д) Столкновение – Официальные лица делают движение, как будто они ударяют оба кулака вместе, указывая, что оба участника набрали очко одновременно.

е) Штраф – Судья машет цветом нарушающего участника круговым движением. Если цвета не используются, судья машет рукой и рукой круговым движением, указывая на нарушающего участника.

ж) Дисквалификация – Голосование по дисквалификации проводится отдельно от любого другого голосования. Когда запрашивается голосование по дисквалификации, центральное официальное лицо скажет "СУДЬИ ВЫЗЫВАЮТ". Судьи затем будут держать цвет или указывать на участника, который должен быть дисквалифицирован. Если судья не чувствует, что участник должен быть дисквалифицирован, он/она скрещивает свои запястья или держит оба цвета внизу на уровне пояса.

ПОЗДНИЕ ВЫЗОВЫ

Все официальные лица должны делать свои вызовы одновременно. Если, по мнению центрального официального лица, угловые судьи делают поздний вызов намеренно, центральное официальное лицо может дисквалифицировать вызов и/или судью (шум, не позволяющий судьям слышать судью, и честная ошибка поднятия неправильного цвета или указания на неправильного участника должны быть приняты во внимание, чтобы не дисквалифицировать вызов или судью).

ПРАВИЛА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ – СПАРРИНГ (См. Также Статью X – Командный Спарринг Черного Пояса)

ПОРЯДОК СОРЕВНОВАНИЯ

Как только окончательный вызов для дивизии спарринга сделан у ринга и посеянные были взяты (См. Правила Посева), дивизия готова к настройке. Карточки соревнования должны быть собраны и подсчитаны (если карточки соревнования не используются, подсчитайте участников), чтобы увидеть, нужны ли свободные жеребьевки. Если нужны свободные жеребьевки, они будут выбраны случайно (посеянные могут иметь первый приоритет для свободных жеребьевок – См. Правила Посева).

а) Участники не могут выбирать, с кем они хотят или не хотят сражаться.

б) Матчи всегда должны быть выбраны случайным образом, но определенные допущения могут быть даны участникам из одной школы или команды, которые совпадают в первом раунде соревнования. Они могут быть разделены случайным образом друг от друга в первом раунде, если возможно.

в) В дивизиях черного пояса юношей 10 лет и старше, участники, мальчики и девочки, должны быть выстроены по росту (от самого маленького до самого высокого) и разделены на высокие и короткие дивизии.

г) Промоутеры могут выбрать разделить или не разделить НЧП Мальчиков и / или Девочек на короткие и высокие дивизии.

д) Определение высоких и коротких дивизий делается по соображениям безопасности, а не просто для равного деления дивизии.

е) Должен быть найден истинный перерыв в размере для определения более высоких участников от более коротких участников.

ж) Как только высокие и короткие дивизии определены по росту, определите, кто сражается с кем, случайной жеребьевкой.

з) Следует уделить внимание участникам, которые из одной школы или команды, которые были вытянуты для боя друг с другом в первом раунде.

и) Победитель малых и высоких дивизий будет соревноваться в одном раунде 2-минутного матча для определения общего чемпиона для этой возрастной группы и пола.

ДЛИНА МАТЧА

Длина матча будет два минуты текущего времени, если только участник не опережает на семь очков (Правило Разрыва Семи Очков) до истечения времени.

а) Если матч связан в конце двух минут, внезапная победа (первый человек, который наберет очко) овертайм период определит матч.

б) На отметке 1 минута 45 секунд спаррингового матча хронометрист выкрикнет "ПЯТНАДЦАТЬ СЕКУНД".

в) Все Дивизионные Гранд-чемпионаты матчи - это 1 два-минутный раунд, но участник должен выиграть 2 очками.

г) Матчи Общего Гранд-чемпионата - это два, два-минутных раунда.

ЧТО ТАКОЕ ОЧКО СПАРРИНГА?

Очко - это техника спортивного каратэ, которая набрана участником в границах и вертикально (не считается лежащим) без вызова времени, которая ударяет участника с допустимым количеством сфокусированного касательного контакта и сфокусированного контроля к легальной целевой области.

а) Сфокусированный Касательный Контакт: легальное количество контакта, разрешенное к определенным областям подсчета очков.

б) Сфокусированный Контроль: количество контролируемой силы, которая бы вывела из строя противника, по крайней мере, временно, если бы техника не была контролируемая.

Таким образом, только техники спортивного каратэ, которые бы вывели из строя противника, по крайней мере, временно, если бы техника не была контролируемая, считаются очками. (Пример: Передняя рука к телу, которая не имеет "сфокусированного контроля", не считается правильной техникой спортивного каратэ для подсчета очков.)

ОБЩИЕ ПРАВИЛА

а) Все обычные правила вызова легкого касательного очка НАСКА будут применяться.

б) Выход за Границы, падение или чрезмерный бег (как определено главным официальным лицом) вокруг ринга будет считаться попыткой избежать соревнования, и другому участнику будет присуждено очко.

в) Участник считается вне границ, когда у него обе ноги сняты с площадки для спарринга (мата). Если участник находится вне границ без того, чтобы быть выбитым или физически вытолкнутым за границы, его противник получит 1 очко. (См. также Раздел 4.18)

г) Если участник выходит за пределы поля, пока другой участник наносит удары ногами или руками, БЕЗ фактического касания участником, участник будет считаться покинувшим зону спарринга, чтобы избежать боя, и другой участник получит очко. Боец должен продолжать участвовать в поединке, если он выходит за пределы поля, чтобы избежать штрафа.

д) Если участник вне границ набирает очко, с легальной техникой, до того, как центральное официальное лицо вызовет СТОП, тогда участник в границах может получить счет за технику и штрафное очко от другого участника, выходящего за границы, чтобы избежать боя.

е) Если боец касается земли / мата любой частью своего тела, кроме ног или 1 руки, он считается лежащим.

ж) Очко не может быть набрано лежащим участником, и на лежащего участника нельзя набрать очко. Если стоящий участник ударяет лежащего участника, он может быть оштрафован.

з) Участник, который покидает свои ноги, находясь в границах, должен приземлиться по крайней мере одной ногой в границах, чтобы набрать очко.

ЗНАЧЕНИЯ ОЧКОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ

а) Все легальные ручные техники, которые набирают очко, будут награждены одним (1) очком.

б) Все легальные техники ногами, которые набирают очко, будут награждены двумя (2) очками.

в) Все прыжковые вращательные удары ногой в голову будут награждены (3) очками.

г) Все штрафные очки будут награждены одним (1) очком.

д) Участник, который опережает на 7 очков (правило разрыва 7 очков) до конца двухминутного периода времени, автоматически объявляется победителем, или тот, кто опережает в конце двух минут, объявляется победителем.

е) Все Дивизионные гранд-чемпионаты матчи имеют двухминутное текущее время с Правилom Разрыва 10 Очков, но должны быть выиграны 2 очками.

ж) Все матчи Гранд-чемпионата Черного Пояса и Общего Гранд-чемпионата, участники должны выиграть двумя очками.

БОЛЬШИНСТВО ГОЛОСОВ

Очки присуждаются большинством голосов всех судей. Большинство судей не обязаны соглашаться на одной и той же технике, набирающей очко, только на том, что очко было набрано. Большинство судей, вызывающих очко,

должны вызвать двухочковый (2) удар ногой, прежде чем могут быть присуждены два очка. Иначе присуждается только одно очко.

ЛЕГАЛЬНЫЕ, НЕЛЕГАЛЬНЫЕ И НЕ ЦЕЛЕВЫЕ ОБЛАСТИ

а) Легальные Целевые Области: Вся голова и лицо, ребра, грудь, живот, ключица и почки.

б) Нелегальные Целевые Области: Позвоночник, задняя часть шеи, горло, стороны шеи, пах, ноги, колени и спина.

в) Не Целевые Области: Бедра, плечи, ягодицы, руки и ступни.

ЛЕГАЛЬНЫЕ И НЕЛЕГАЛЬНЫЕ ТЕХНИКИ

а) **ЛЕГАЛЬНЫЕ ТЕХНИКИ** - это все контролируемые техники спортивного каратэ, за исключением тех, которые перечислены как нелегальные.

б) **НЕЛЕГАЛЬНЫЕ ТЕХНИКИ**: Удары головой, выдергивание волос, укусы, царапины, локти, колени, атаки на глаза любого вида, броски на твердую поверхность пола, борьба на полу на твердой поверхности, любые удары ногой или топтания по голове лежащего участника, шлепки, захваты более чем на одну секунду, неконтролируемые слепые техники, любые неконтролируемые броски, сбивания или подсечки и любые другие неконтролируемые опасные техники, которые считаются небезопасными в спортивном каратэ.

ЗАХВАТЫ

Участник может захватить верхнюю часть формы своего противника в попытке набрать очко техникой спортивного каратэ только на одну секунду (немедленно), после чего он/она должен отпустить форму. Аналогично, штаны формы могут быть захвачены на одну секунду стоящему противнику в попытке набрать очко.

ПОДСЕЧКИ, СБИВАНИЯ И БОРЬБА НА ПОЛУ

Подсечки не предназначены для того, чтобы сбить противника, а только для того, чтобы нарушить баланс, чтобы последовать техникой спортивного каратэ, и могут быть выполнены только к задней части передней ноги на середине икры или ниже.

а) Подсечка должна быть сочтена правильной подсечкой, а не ударом ногой, чтобы быть легальной.

б) Контролируемые Сбивания и подсечки, которые предназначены для сбивания противника, не допускаются.

в) Очко присуждается только тогда, когда легальная подсечка или сбивание эффективно и немедленно последовано соответствующей техникой спортивного каратэ.

ЛЕГКИЙ КАСАТЕЛЬНЫЙ КОНТАКТ

Легкий Касательный Контакт означает, что нет проникновения или видимого движения участника из-за контакта. Легкое касание требуется ко всем легальным целевым областям во всех дивизиях спарринга черного пояса. Лицевой щит шлема вместе со шлемом является легальной целевой областью.

УМЕРЕННЫЙ КАСАТЕЛЬНЫЙ КОНТАКТ

Умеренный Касательный Контакт определяется как небольшое проникновение или небольшое движение цели. Умеренный касательный контакт может быть сделан ко всем легальным целевым областям, за исключением шлема, лицевого щита и лица.

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И ШТРАФЫ

а) НЕ ВЫДАЮТСЯ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ в спарринге Черного Пояса НАСКА. Штрафные очки выдаются немедленно за нарушение правил.

б) Штрафное очко будет выдано, если участник, как определено центральным официальным лицом:

i. Выходит за границы, чтобы избежать соревнования; ii. Падает, чтобы избежать соревнования; iii. Бежит вокруг ринга, чтобы избежать соревнования; iv. Затягивает время и/или не пытается вступить в контакт с другим участником; v. Чрезмерный контакт, как сочтено центральным официальным лицом; vi. Выталкивание участника за границы, как сочтено центральным официальным лицом; vii. Тренер встает или покидает стул тренера во время матча; viii. Участник прибывает на ринг без надлежащей экипировки; ix. Спарринговый матч готов начаться, и участник задерживает свой вход на ринг; x. Участник Форм/Оружия задерживает вход на ринг; xi. Участник отказывается покинуть непосредственную зону спарринга, может быть выдано дополнительное штрафное очко; xii. Поздние удары после вызова остановиться; (xiii) Ответный удар от участника; (xiv) Экипировка участника неправильно подогнана или правильно закреплена и продолжает падать или требует корректировок; или (xv) Участник намеренно снимает свою экипировку.

в) Как только участник получает 3 штрафных очка, он дисквалифицируется.

Если штраф назначается одному или обоим участникам, штрафное очко (очки) должны быть выданы участнику (участникам). Это обеспечивает подсчет штрафов для определения автоматической дисквалификации. Например; оба участника продолжают спарринг после вызова СТОП. Центральное Официальное Лицо назначает штраф обоим участникам, штрафное очко в один пункт должно быть выдано обоим участникам.

ШТРАФ ЗА ЗАДЕРЖКУ ВРЕМЕНИ

В Не Черных Поясах одно (1) предупреждение может быть выдано участнику (проверьте у промоутера, имеют ли Черные Пояса и НЧП одинаковые правила.)

Штрафное очко будет выдано за каждую минуту, когда участник не готов должным образом к соревнованию. После 3 штрафных очков нарушающий участник будет дисквалифицирован.

По усмотрению центрального официального лица, штрафное очко может быть выдано немедленно, если центральное официальное лицо считает, что участник задерживает без уважительной причины (экипировка в качестве примера).

ДРУГИЕ ШТРАФНЫЕ ПРАВИЛА:

Участник не может быть оштрафован и все же получить очко на том же вызове. Участник может получить очко за правильную технику и другое очко от штрафного вызова против его/ее участника. Если, по мнению судьи и/или медицинского персонала, участник не может продолжать из-за травмы, вызванной нелегальной оштрафованной атакой, выполненной его/ее участником, нарушающий участник должен быть автоматически дисквалифицирован. Травмированный участник не может продолжать соревноваться.

ДРУГИЕ ПРИЧИНЫ ДЛЯ ШТРАФОВАНИЯ

Атака нелегальных и не целевых областей, использование нелегальных техник, выбегание из ринга, чтобы избежать боя, падение на пол, чтобы избежать боя, продолжение после приказа остановиться, чрезмерное затягивание времени, слепые, небрежные или безрассудные атаки, неконтролируемые техники, проявление неспортивного поведения участником, его/ее тренерами, друзьями и т.д., чрезмерный контакт и задержка времени - это лишь некоторые примеры возможного штрафования. (См. новое Ограничение Контакта между Официальными Лицами и Участниками для других возможных штрафований.)

ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Требует большинства голосов всех официальных лиц, если это не автоматическая дисквалификация.

а) Штраф за Несоревнование: Если, по мнению большинства официальных лиц, считается, что один или оба участника не делают очевидной попытки соревноваться в спарринговом матче в истинном духе соревнования, один или оба участника будут предупреждены, и если это продолжится, будут дисквалифицированы.

б) Неправильная Дивизия: Если любой участник соревнуется в дивизии, в которой он/она не имеет квалификации для участия из-за возраста, веса, ранга, пола, стиля и т.д., он/она будет дисквалифицирован.

ВНЕ ГРАНИЦ

Участник находится вне границ, как только у него нет по крайней мере одной ноги, касающейся внутри или на граничной линии. Участник вне границ не может набрать очко, находясь вне границ. Участник в границах может набрать очко на участнике вне границ, если центральный судья не вызвал остановку.

ТРЕНЕРСТВО

Роскошь иметь тренера - это то, к чему большинство участников не имеют доступа. Поэтому иногда это может стать несправедливым преимуществом над участником, у которого нет тренера. Правила созданы и соблюдаются так, чтобы ни один участник не имел преимущества или недостатка перед другим участником. Поэтому тренерство разрешено, но только в соответствии со следующими руководящими принципами:

а) Тренер определяется как любой, кто пытается помочь одному участнику любым способом. Тренер может быть, но не ограничивается, другом, родителем, товарищем по команде или официальным тренером.

б) Никогда, ни в какое время, тренер не может войти на ринг без разрешения судьи;

в) Никакого оскорбительного, насильственного, неспортивного или чрезмерно ревностного тренерства;

г) Тренеры не могут просить тайм-аут, если они не протестуют против нарушения правил (только участник может просить тайм-аут). Флаг или другой инструмент будет предоставлен, на стуле тренера, чтобы бросить на ринг для вызова суждения или протеста. Однако, если центральное официальное лицо постановило, что вызов судьи был поздним и поэтому не рассматривается, арбитраж не может быть запрошен.

д) Тренеры никогда, ни в какое время, не могут вмешиваться в правильное проведение ринга или решения судей. Центральное официальное лицо может выдать штрафное очко участнику за каждый раз, когда его/ее тренер вмешивается в матч или нарушает честную игру между участниками. Судья может просить дисквалификацию участника, но это требует большинства голосов всех судей.

е) Если предоставлен стул тренера, тренер должен оставаться в стуле во время матча. Игрок тренера может быть оштрафован во время матча, если он покидает стул без разрешения главного судьи. Главный судья определяет тяжесть штрафа в зависимости от поведения тренера.

ТРАВМИРОВАННЫЙ УЧАСТНИК

(а) Медик имеет окончательное решение, может ли участник НЕ продолжать, БЕЗ ИСКЛЮЧЕНИЙ.

(б) Если участник травмирован не из-за штрафа, ему разрешается 4 минуты, чтобы определить, может ли он продолжить, время начинается немедленно. Время может быть продлено еще на две минуты, как только медик достигнет участника. Это обязанность центрального официального лица общаться с медиком и определить, будет ли разрешено дополнительное время. Центральное официальное лицо должно затем проинформировать счетчика очков, который следит за временем задержки. Медик всегда может запросить продление времени, чтобы правильно определить, может ли участник продолжать.

Максимальное время, которое может быть выделено для определения, может ли участник продолжать, составляет 8 минут. Если медик запрашивает продленный период времени из-за травмы и это официально разрешено, рекомендуется, если возможно, перейти к следующему матчу, пока травмированный участник восстанавливается.

Хронометрист должен записать счет и оставшееся время, чтобы правильно перезапустить матч.

(в) Если определено, что травмированный участник не может продолжать, из-за штрафа, как определено центральным судьей и судьями, нетравмированный участник дисквалифицируется.

(г) Если участник не может продолжать из-за штрафа, травмированный участник получит 7 очков в результате дисквалификации. Участник, который совершил нарушение, получит 0 очков.

(д) Если участник не может продолжать из-за травмы, где нет штрафного вызова, нетравмированный участник получит разрыв в 7 очков.

(е) Если что-то происходит в любом соревновании по спаррингу НАСКА, на что не может ответить изложенные правила, "Правило Справедливости НАСКА" вступит в игру. В качестве примера – неспособность турнирного медика прибыть до истечения правила 4 минут.

ЧРЕЗМЕРНЫЕ ТРАВМЫ

По третьему запросу на тайм-аут из-за травмы участнику НЕ будет разрешено продолжать. Судья и Судьи будут следовать нормальному протоколу, чтобы увидеть, была ли травма результатом нелегальной техники.

ТАЙМ-АУТЫ

Запрос на остановку времени может быть запрошен только участником на ринге. Тренер НЕ МОЖЕТ запросить тайм-аут и может быть оштрафован, если он или она:

- Покидает стул тренера
- Входит на ринг; или
- Использует ненормативную лексику

Центральное официальное лицо, по своему усмотрению, может разрешить тайм-аут или решить не учитывать запрос.

Флаг или другой инструмент будет предоставлен, на стуле тренера, чтобы бросить на ринг для вызова суждения или протеста. Однако, если центральное официальное лицо постановило, что вызов судьи был поздним и поэтому не рассматривается, арбитраж не может быть запрошен.

ДИВИЗИИ ОТКРЫТОГО ВЕСА ДЛЯ ЮНОШЕЙ

(а) Предлагается только для участников черного пояса юношей; (б) Мальчики и Девочки будут разделены; (в) Дивизия не будет разделена на малые и высокие; (г) Предлагаемые дивизии: 11 лет и младше, 12-14, и 15-17; (д) Требуется стандартная юношеская экипировка, уровни контакта и посев; и (е) Порядок участников будет выбран случайным образом; однако, будет уделено внимание участникам из одной команды или одной физической школы.

ПРАВИЛА ПОДСЧЕТА ОЧКОВ – ФОРМЫ И ОРУЖИЕ

ПРАВИЛО МАКСИМАЛЬНОГО ОТКЛОНЕНИЯ (См. также Статью VII)

Поскольку высокие и низкие баллы не сбрасываются, когда используются три официальных лица в формах и оружии, Правило Максимального Отклонения (См. Статью VII) ограничивает влияние балла одного судьи для контроля своим высоким или низким баллом исхода размещения. Балл судьи, который находится между баллами двух других судей (средний балл), считается средним баллом. Как только этот балл был определен, два других судьи не могут быть выше или ниже, чем на 0,02 балла от этого среднего балла. Если их балл выше или ниже, чем на 0,02, они должны скорректировать свой балл вверх или вниз соответственно до этого максимального отклонения в 0,02. См. полное Правило Максимального Отклонения (См. Статью VII) для более подробной информации.

ШТРАФ ЗА ЗАДЕРЖКУ ВРЕМЕНИ

Будет вычтено 0,01 балла, на судью, из окончательного балла нарушающего участника за каждую минуту, когда участник не готов к соревнованию. Если участник все еще не готов к соревнованию через 3 минуты, он/она будет дисквалифицирован.

ОГРАНИЧЕНИЕ ВРЕМЕНИ

Время начинается с первого шага участника на ринге. Участники использовали две начальные точки запуска; 1) угол ринга; или 2) прямо за пределами угла. В любом случае, как только участник делает свой первый шаг, время начнется. Если участник задерживает свой старт, произойдет следующее:

а) Центральный Судья выдаст Первое Словесное Предупреждение Участнику, заявив: "ПОЖАЛУЙСТА, НАЧНИТЕ ВАШЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ."

б) Если Участник не соблюдает Первое Словесное Предупреждение Центрального Официального Лица, будет дано Второе Словесное Предупреждение Центральным Официальным Лицом, заявив: "ВТОРОЕ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ, ПОЖАЛУЙСТА, НАЧНИТЕ ВАШЕ ВЫСТУПЛЕНИЕ." Второе Словесное Предупреждение может привести к вычету 0,01, на судью.

в) Все Судьи должны прийти к единогласному решению, что неспособность Участника войти в Соревновательный Ринг необоснованно задержала его/ее выступление до того, как будет назначен какой-либо штраф.

Каждая дивизионная форма или рутина с оружием должна быть три (3) минуты или менее. Четыре (4) минуты разрешены для каждой формы или рутины с оружием в Ночных Финалах. Каждая командная форма и/или демо-рутина имеет ограничение времени в четыре (4) минуты. Любой участник, командная форма или командная демонстрация, которая превышает разрешенное ограничение времени, автоматически дисквалифицируется. На отметке 2 минуты 45 секунд (3 минуты 45 секунд для общих грандов, Демо, Командных Форм и Командного Оружия) формы участника, хронометрист выкрикнет "ПЯТНАДЦАТЬ СЕКУНД".

ПОРЯДОК СОРЕВНОВАНИЯ

Как только окончательный вызов для дивизий форм и оружия был сделан у ринга, и дивизионные посеянные были взяты (см. правила посева), карточки соревнования будут собраны и тщательно перемешаны. Карточки участников затем будут вытянуты случайным образом для порядка соревнования. Согласно Правилу Относительного Ранжирования, судьи будут смотреть на всех участников, прежде чем они дадут свои окончательные баллы. Это правило позволяет судьям корректировать свои баллы, если они чувствуют, что другие участники, которые пришли позже, лучше или хуже, чем участники, которые пришли первыми (См. Лист Правила Относительного Ранжирования).

Если участник прибывает поздно (дивизия готова начаться, но первый участник не начал), поздняя заявка должна соревноваться первой, включая посеянных; см. Раздел 1.06 – Поздняя Заявка.

ДИАПАЗОНЫ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ ФОРМ И ОРУЖИЯ

Диапазон подсчета очков всегда должен обсуждаться центральным судьей и судьями до начала дивизии.

а) НИЧЬИ: Если есть ничья за 1-4 место, большинство баллов судей определяет победителя. Если нет большинства судей за одного участника и один судья или более дал одинаковый балл связанным участникам, судья, который дал одинаковые баллы, должен быть попрошен принять решение и разорвать ничью.

б) Все судьи должны принимать решения по подсчету очков, давая разные баллы участникам.

в) Ничьи за 5-8 место никогда не разрываются. Они останутся связанными, и все получают очки и награды. Если есть ничья и нет большинства решения судей, и ни один судья не дал одинаковый балл ни одному участнику, связанные участники будут соревноваться снова и будут оценены снова.

ПАДЕНИЕ ОРУЖИЯ

Если участник роняет свое оружие во время отборочных, они не будут оценены и будут дисквалифицированы. Их поощряют завершить свою форму, но не требуется продолжать.

Если участник уронит своё оружие во время финалов, он не дисквалифицируется, если он не уронит дважды или не завершит свою форму с оружием. (См. Раздел 8.07 для полного правила о уроненном оружии).

Если участник уронит своё оружие и оно выйдет за пределы площадки или попадёт в кого-либо, он будет дисквалифицирован и не получит никаких очков.

ИЗМЕНЕНИЕ

ОРУЖИЯ

Цель этого правила заключается в обеспечении использования любого оружия в его оригинальном дизайне, функциональности и возможностях. Любое изменение оружия любым способом, включая, но не ограничиваясь использованием магнитного оружия, будет считаться изменением оружия, и баллы участника могут быть снижены.

ШТРАФ

ЗА

ОРУЖИЕ

/

ФОРМЫ

Оружие или любая часть оружия не должны превышать границы ринга, включая воображаемую линию, которая идёт вертикально от линии пола вверх. Более того, участник (как соревнующийся с оружием, так и выполняющий форму) не должен превышать эту воображаемую линию. Если судьи увидят, что оружие или участник превышает воображаемую границу, баллы участника могут быть понижены или участник может быть дисквалифицирован при согласии большинства судей.

Цель этого правила — безопасность участников, зрителей и судей; также известна как «группа». Оно не предназначено для применения в одностороннем порядке; а применяется в ситуациях, когда превышение воображаемой границы может представлять риск для кого-либо из группы. Например, если оружие или участник превышает границу:

- Оружие или участник проходит между телами или над головой участников группы; или

- Оружие или участник попадает в кого-либо из группы, кто находится за пределами ринга.

Штраф

- Удар / попадание в кого-либо из группы — дисквалификация
- Все остальные штрафы — вычет 0,05 балла каждым судьей

НАЧАЛО

ФОРМЫ

ЗАНОВО

Если участник начинает свою форму заново из-за провала памяти или любой другой причины по собственной небрежности, он может выполнить форму снова.

- а) Судьи оценивают так, как будто ошибки не было, но главный судья даст указание судьям вычесть 0,05 балла из итогового балла участника.
- б) Трёхминутный лимит времени начнётся заново.
- с) Участник может начать форму заново только один раз для начисления баллов.
- д) Если участник начинает форму заново не по своей вине, он не будет наказан за повтор.

ПРОЦЕСС

РАЗРЕШЕНИЯ

НИЧЬЕЙ

Процесс разрешения ничьей следует одному и тому же порядку независимо от количества судей, используемых в дивизионе, или типа дивизиона (отборочные, дополнительные раунды, финалы). Методология всегда следует следующему порядку:

1. Большинство судей — это большинство от общего числа судей в дивизионе; не на основе баллов, а на основе того, кого судья поставил выше (большинство ничьих можно разрешить с помощью этого правила)
2. Общий балл — это добавление обратно отброшенных баллов при использовании пяти или семи судей и суммирование общего балла (не применяется к дивизионам только с тремя судьями)
3. Повтор выступления участников с ничьей — повтор включает только участников с ничьей, которые остаются равными после применения правил один и два

Следующая информация предоставит дополнительные детали и примеры, а также объяснит, как используются автоматизированные / электронные системы подсчёта баллов.

РАСЧЁТ

БАЛЛОВ

Судьи должны оценивать каждый дивизион с использованием системы подсчёта NASKA, даже если есть только 2 участника или команды. «Техника указания» больше не разрешена для исключения возможной путаницы относительно того, какого участника или команду выбирает один или несколько судей.

Дивизионы с пятью или семью судьями: При оценке участников с пятью или семью судьями высокие и низкие баллы отбрасываются перед суммированием оставшихся баллов. Например: участник получил 9,97, 9,99, 9,97, 9,98 и 9,99. Один из 9,97 и один из 9,99 будут отброшены (не учитываются), и балл участника будет 29,94 (или 24, суммируя только последнюю цифру). Это делается для всех участников для определения

финального места. Правило максимального отклонения не используется с 5 или 7 судьями.

Дивизионы с тремя судьями: Все три балла судей суммируются для получения итогового балла участника. Однако применяется Правило максимального отклонения (см. Статью VII), чтобы ограничить отступающие оценки. Правило максимального отклонения требует, чтобы баллы находились в пределах 0,02 от среднего балла и применяется только к панелям из 3 судей. Это делается для всех участников для определения финального места.

Ничейные

баллы

Если ничья существует между двумя или более участниками, применяется методология, описанная выше. Количество судей на ринге определяет, как будет использоваться методика разрешения ничьей. Расчёт изменится в зависимости от числа судей, но в любом случае методика разрешения ничьей будет следовать для определения победителя.

Когда используется компьютерная система, методика будет автоматизирована.

Как только методы разрешения ничьей установлены, шаги для каждого уровня — отборочные, дополнительные раунды и общие финалы — будут определены ниже. Методы:

- Большинство судей. Это всегда первый метод для разрешения ничьей. В этом процессе баллы каждого судьи сравниваются, чтобы определить количество судей, которые дали наивысший балл каждому участнику с ничьей. Например:
о Судья 1 дал участнику А 9,99 и участнику В 9,98 — участник А получает 1 очко
о Судья 2 дал участнику А 9,99 и участнику В 9,98 — участник А получает 1 очко
о Судья 3 дал участнику А 9,97 и участнику В 9,99 — участник В получает 1 очко
Общий балл равен, но участник А выигрывает по двум из трёх судейских оценок и таким образом получает 2 очка против 1 очка участника В; участник А побеждает.
- Судья определяет победителя. Это происходит, когда электронная / автоматизированная система не используется и есть ничья, когда судья поставил одинаковый балл участникам с ничьей. Судья, поставивший одинаковый балл, должен выбрать победителя. Если судья вручную корректировал свой балл из-за Правила максимального отклонения, он должен выбрать победителя на основе исходного балла. Если судья дал одинаковый балл двум участникам с ничьей, не в результате Правила максимального отклонения, он должен выбрать победителя.
- Общий балл. Этот метод используется с 5 или 7 судьями и является вторым методом при разрешении ничьи. Этот шаг применяется только если ничью нельзя разрешить с помощью большинства судей. В этом процессе высокие и низкие баллы (которые были отброшены)

добавляются обратно и используются для подсчёта общего балла каждого участника с ничьей.

Относительное

ранжирование

Правило относительного ранжирования заменило старую систему «оценки по мере выступления» во всех дивизионах на всех турнирах NASKA. Поскольку все участники выполняют свои формы до выставления оценок, эта система устраняет возможное невыгодное положение участников, выступающих первыми, и преимущество оценки для последних участников. Кроме того, это предотвращает ситуацию, когда судьи «заперты» высокими оценками в начале, и устраняет «ползущее увеличение баллов», когда судья, начав с низких оценок, постепенно повышает их по мере продвижения дивизиона.

Как

это

работает

Для правильного функционирования правила относительного ранжирования все судьи должны использовать предоставленные рабочие листы. По мере выполнения формы каждому участнику присваивается порядковый номер относительно участников, которые уже выступили. Например, первый участник получает «1» на рабочем листе у каждого судьи. Следующий участник получает «2», если его форма хуже, или получает «1», если форма лучше, и первый участник меняет «1» на «2». Третий участник получает номер, оценивающий его форму относительно первых двух, и так далее. Когда все участники выступят, рабочий лист каждого судьи будет содержать все имена участников в порядке их выступления, с номерами, отражающими их место относительно других.

Пример для четырёх участников в дивизионе:

- John Doe II 9,98 — 2-е место
- Bob Smith III 9,96 — 3-е место
- Ken Black I 9,99 — 1-е место
- Larry Jay III 9,95 — 4-е место

Главный судья позволяет судьям до двух минут для выставления десятичных баллов каждому участнику на основе относительного ранжирования. Каждый судья решает, какой балл дать участнику, ранжированному «1», обычно 9,99 или 9,98 в дивизионах черного пояса, и присваивает этот балл. Участник «2» получает балл на сотую ниже, «3» — на сотую ниже «2», и так далее, до всех участников. Верхние четыре участника никогда не получают одинаковые баллы, и верхние четыре балла, выставленные судьей, даются только один раз. Судья может дать одинаковый балл участникам, ранжированным «5» и ниже, если в дивизионе много участников и последовательное снижение баллов привело бы к неоправданно низким оценкам. Судьи могут использовать черточки вместо чисел: I, II, III, IV и т.д.

После готовности всех судей главный судья вызывает каждого участника для объявления баллов с применением Правила максимального отклонения.

Правило

максимального

отклонения

Дивизионы с тремя судьями будут использовать Правило максимального отклонения. Поскольку высокие и низкие баллы не отбрасываются при

использовании трёх судей, Правило максимального отклонения оказывает аналогичный эффект ограничения влияния оценки судьи, которая значительно выше или ниже оценок других судей. Это предотвращает ситуацию, когда одна оценка настолько высока или низка, что управляет порядком размещения участников.

Когда форма или другое выступление готово к оценке, главный судья говорит «Готово», затем «Проверка», после чего три судьи показывают свои оценки только друг другу (не участникам и не зрителям).

Главный судья затем смотрит на три оценки, чтобы определить среднюю оценку (например, 9,92, 9,96 и 9,95 — средняя 9,95). Другие две оценки должны находиться в пределах 0,02 от средней. В данном примере 9,92 должно быть повышено до 9,93.

Кроме этого обязательного корректирования, судья не может изменять свою оценку. Если ни одна оценка не отличается более чем на 0,02 выше или ниже средней, корректировка не проводится.

После уверенности, что все необходимые корректировки выполнены, главный судья говорит «Оценка», и баллы объявляются аудитории, участникам и секретарю по обычной процедуре.

Дивизионы форм и оружия NASKA ТРАДИЦИОННЫЙ

Эти формы должны отражать суть классических движений боевых искусств, показывая традиционные техники, стойки, работу ног и оружие. Делается акцент на исполнение техники, применение техники, равновесие, скорость, силу, устойчивые стойки и концентрацию.

Формы могут быть модифицированы или немодифицированы относительно того, что система или школа считает оригинальной версией формы; однако выполнение следующих движений приведёт к понижению оценки формы или, при единогласном решении судей, к «нулевой» оценке как формы, неприемлемой для дивизиона:

- a) Движения, включающие вращение более 360 градусов;
- b) Требующие переворота тела более чем параллельно полу;
- c) Более двух ударов ногой одной и той же ногой без постановки ноги на пол между ударами;
- d) Передние или задние сальто;
- e) Колесо;
- f) Разводка ног вперёд или в сторону;
- g) Выпуск оружия, кроме простого переключения руками;
- h) Любые другие гимнастические движения или экстремальные демонстрации гибкости или ловкости тела или оружия, которые, по мнению судей, неприемлемы для дивизиона согласно общим указаниям.

ИСКЛЮЧЕНИЕ – Переворот вперёд является законной традиционной техникой.

Комментарий

Среди уважаемых мастеров боевых искусств велись долгие дебаты

относительно того, являются ли определённые движения или серии движений выходящими за пределы Традиционного дивизиона. Поскольку NASKA — это турнирная серия, открытая для всех стилей и школ (по всей стране и миру), и используется система судейства, каждый участник должен самостоятельно решать, включать ли движения, которые могут считаться спорными для Традиционного дивизиона. Как и участники с экстремальными и креативными движениями, традиционные участники будут пытаться расширить базу правил традиционных дивизионов, чтобы получить преимущество перед соперниками. Если в традиционной форме или оружии выполняется движение, не охваченное вышеописанными правилами, судьи NASKA принимают решение о законности техники.

КРЕАТИВНЫЙ

Креативный дивизион позволяет включать современные техники боевых искусств, которые развивались за последние 30 лет. Эти техники могут быть добавлены к традиционной форме, или форма может быть полностью создана участником. Креативный дивизион ранее назывался Открытым дивизионом, а до этого — Американским дивизионом.

Форма в Креативном дивизионе должна включать только техники, происходящие из боевых искусств, и, как в Традиционном дивизионе, акцент делается на исполнение техники, применение техники, равновесие, скорость, силу, устойчивые стойки и концентрацию. Разворотные удары, прыжковые разворотные удары, летящие удары, множественные удары, шпагаты, вращение оружия, выпуск оружия и другие креативные техники боевых искусств разрешены.

Выполнение следующих движений приведёт к понижению оценки судьями или, при единогласном решении, к «нулевой» оценке как неприемлемой для дивизиона:

- a) Движения с вращением более 360 градусов;
- b) Требующие переворота тела более чем параллельно полу;
- c) Движения, аналогичные гимнастическим или другим небоевым дисциплинам;
- d) Формы, которые полностью соответствуют строгим традиционным формам.

Хотя одно креативное движение допускает участие в Креативном дивизионе, ожидается, что креативная форма или оружейная рутинa с множеством качественных креативных движений победит при соблюдении всех остальных критериев.

Разрешённые техники Креативного дивизиона, которые оцениваются как и другие техники (сила, скорость, равновесие и правильное исполнение):

- a) Бабочковый удар ногой;
- b) Иллюзионный удар;
- c) Переворот вперёд;
- d) Кип-ап.

Комментарий

Креативный дивизион предназначен для участников, которые не желают

соревноваться с полностью традиционной формой или против участников с экстремальными гимнастическими движениями. В последние годы было замечено, что оценка этих «креативных» форм в одном дивизионе с формами с экстремальными трюками боевых искусств была неравной. Чтобы быть справедливей, NASKA создала отдельный «Экстремальный дивизион», отдельный от Креативного, позволяя Креативному дивизиону включать только формы с движениями, происходящими из классических боевых искусств.

Что касается Креативного оружейного дивизиона, важно отметить, что любые движения с оружием не влияют на определение, является ли форма Креативной или Экстремальной. Определяющим фактором будут движения тела, как указано ниже в Экстремальном дивизионе.

Соответственно, участник Креативного оружейного дивизиона может выполнять любые движения с оружием (вращения, выпуски, вращения и т.д.), но не может выполнять «Экстремальные» движения тела (сальто, вращения 540 градусов и выше, любые перевороты тела и т.д.).

Новые

изменения

Следующие техники разрешены в креативных дивизионах форм и оружия: бабочковый удар, иллюзионный удар, переворот вперёд и кип-ап. Они оцениваются так же, как и другие техники: сила, скорость, равновесие и правильное исполнение.

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ

Экстремальные дивизионы позволяют участнику выполнять любые движения, независимо от того, происходят ли они из традиционных или современных систем боевых искусств или иных источников. Однако:

1. Не менее половины формы должно происходить из техник боевых искусств.
2. Участник должен выполнить как минимум одну технику, включающую переворот или вращение более 360 градусов.

Делается

акцент

на:

- a) качестве исполнения техник и движений;
- b) навыках боевых искусств;
- c) равновесии, скорости и силе;
- d) степени сложности;
- e) эффектности выступления.

Допускаются только движения, которые явно демонстрируют наступательную или оборонительную цель боевых искусств, либо включены для показа экстремальной гибкости или ловкости. Включение других движений или выполнение формы/оружия, соответствующего критериям для Традиционной или Креативной формы, приведёт к понижению оценки или, при единогласном решении судей, к «нулевой» оценке как неприемлемой для дивизиона.

Примечание: хотя одно экстремальное движение допускает участника в Экстремальный дивизион, ожидается, что экстремальная форма или

оружейная рутина с множеством качественных экстремальных движений будет побеждать, при условии соблюдения всех остальных критериев.

Комментарий: по мере эволюции боевых искусств от Традиционного к Креативному и Экстремальному дивизиону эта категория позволяет интегрировать техники и движения из всех стилей боевых искусств, гимнастики, акробатики, танца и спортивных дисциплин. Если участник хочет участвовать в дивизионе с движениями, не разрешёнными в Традиционных и Креативных дивизионах, но соответствующими описанным здесь правилам, он должен соревноваться в Экстремальном дивизионе.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ

Музыкальный дивизион требует, чтобы форма с пустыми руками или с оружием соответствовала всем вышеуказанным критериям Традиционной, Креативной и Экстремальной формы, а также дополнительным требованиям «Правила музыки дивизиона».

ПРАВИЛО

МУЗЫКИ

ДИВИЗИОНА

Хореография музыки оценивается следующим образом:

- а) Движения формы должны быть акцентированы и выполняться в сочетании с определёнными ударами, нотами или словами в музыке. Простое выполнение формы в ритм песни не является удовлетворительным.
- б) Если к музыке добавлены звуковые эффекты, форма не должна быть хореографирована исключительно под эти эффекты.
- в) Музыка и звуковые эффекты должны соответствовать друг другу и задавать общий настрой выступления.
- г) В целом, вся музыка и звуковые эффекты должны дополнять форму, и форма и музыка оцениваются вместе как общее выступление, а не просто как форма под музыку.

Каждый участник должен предоставить музыкальный проигрыватель разумного размера на ринге, а также ассистента при проигрывателе, который присутствует всё время выступления (если не указано, что проигрыватели будут предоставлены). При начале формы проверяется громкость музыки, и ассистент смотрит на главного судью для подтверждения или сигнала уменьшить громкость. После установки громкости она не может быть увеличена во время выступления.

Комментарий: если участник использует музыку в дивизионе гранд-чемпионата для формы, которая не требует музыки, «Правило музыки дивизиона» не применяется.

Комментарий: если судьи присуждают «нулевую» оценку, считая форму неприемлемой для дивизиона, участнику не разрешается повторно выполнять форму или оружейную форму в этом дивизионе. Участник обязан ознакомиться с правилами дивизиона до начала соревнования.

КИТАЙСКИЙ

Форма или оружейная рутина в Китайском дивизионе может включать техники, происходящие из стиля боевых искусств, который представляет

участник, с акцентом на исполнение техники, применение техники, равновесие, скорость, силу, устойчивые стойки и концентрацию.

Движения участника определяют, в каком отборе или Гранде NASKA будет соревноваться китайский участник. Следующие движения поместят китайского участника в NASKA CMX (Креативный, Музыкальный или Экстремальный) отбор/Гранд:

- a) движения с вращением более 360 градусов;
- b) требующие переворота тела более чем параллельно полу;
- c) аналогичные движения в гимнастике и/или небоецким дисциплинам;
- d) бабочковый удар;
- e) иллюзионный удар;
- f) кип-ап.

Если китайский участник участвует в дивизионе NASKA, не объявленном Китайским (Музыкальный, Креативный или Экстремальный), он должен следовать стандартным правилам этого дивизиона. Музыка не разрешена в Китайских дивизионах, так как NASKA предлагает Музыкальный дивизион отдельно для форм и оружия.

КЕНПО

или

КЕМПО

Существуют различные стили Кенпо и Кемпо, которые могут участвовать в этом дивизионе. Если стиль/система имеет китайское происхождение, участник может выбрать Китайский дивизион.

Форма или оружейная рутина в дивизионе Кенпо/Кемпо может включать техники, происходящие из стиля боевых искусств участника, с акцентом на исполнение техники, применение техники, равновесие, скорость, силу, устойчивые стойки и концентрацию.

Движения участника определяют, в каком отборе или Гранде NASKA будет соревноваться участник Кенпо/Кемпо. Следующие движения поместят участника Кенпо/Кемпо в NASKA CMX (Креативный, Музыкальный или Экстремальный) отбор/Гранд:

- движения с вращением более 360 градусов;
- требующие переворота тела более чем параллельно полу;
- аналогичные движения в гимнастике и/или небоецким дисциплинам;
- бабочковый удар;
- иллюзионный удар;
- кип-ап.

Если участник Кенпо/Кемпо участвует в дивизионе NASKA, не объявленном Кенпо/Кемпо (Музыкальный, Креативный или Экстремальный), он должен следовать стандартным правилам этого дивизиона.

Музыка не разрешена в дивизионах Кенпо или Кемпо, так как NASKA предлагает отдельный Музыкальный дивизион как для форм, так и для оружия.

ГРАНД-ЧЕМПИОНАТЫ И ОБЩИЕ ГРАНД-ЧЕМПИОНАТЫ

Все участники должны соревноваться на любом Гранд-чемпионате и/или

Общем Гранд-чемпионате с тем стилем форм или оружия (не обязательно точной формы или оружия), с которым они выиграли в своём дивизионе. **ПРИМЕР:** победитель креативной формы не может участвовать с экстремальной формой на Гранд-чемпионате.

Если участник выигрывает более одного дивизиона, он может выбрать стиль формы или оружия из дивизионов, в которых он победил.

Все участники могут использовать музыку на всех Общих Гранд-чемпионатах по формам и оружию, а также в отборочных раундах Общих Гранд-чемпионатов.

Для Юношеских Гранд-чемпионатов по формам и оружию музыка разрешена только для участников CMX Youth Grand Championships (включая победителей креативного и экстремального дивизионов).

Чтобы участвовать в 18+ Дивизионе Гранд-чемпионата, Общем Гранд-чемпионате или отборочном раунде по формам, оружию и/или спаррингу, участник должен выиграть дивизион 18+.

ПРИМЕЧАНИЕ: Новый дивизион Традиционного Вызова. Участники 30+ лет могут участвовать в 18+ Traditional Challenge и при этом оставаться в своём обычном дивизионе 30+ по формам и оружию.

ПОЛОМКА	ИЛИ	ТРЕЩИНА	ОРУЖИЯ
а) Участник будет дисквалифицирован, если сломает оружие, разделяющееся на 2 и более частей.			
б) Если оружие треснуло, но не разделилось, участник может продолжить выполнение рутины и не будет дисквалифицирован. Оценка может быть понижена, если, по мнению судей, трещина повлияла на выполнение формы или эффективность оружия.			

ПОТЕРЯ КОНТРОЛЯ НАД ОРУЖИЕМ В ФИНАЛАХ И ОБЩИХ ОТБОРОЧНЫХ РАУНДАХ

- а) Потеря контроля делится на три категории с соответствующими штрафами:
- **Категория 1** = дрожание, но форма не прерывается = вычет 0.01–0.03 (по усмотрению судей)
 - **Категория 2** = форма прерывается (обычно падение) = вычет 0.05
 - **Категория 3** = оружие выходит за пределы площадки и/или платформа, или участник ударяет зрителя, судью или другого человека, независимо от намерения = дисквалификация
- б) Вычеты обязательны, и каждый судья делает их перед расчётом относительного ранжирования.
- с) Если участник уронит оружие дважды, он будет дисквалифицирован.
- д) Оценка после вычетов подлежит корректировке по **Правилу Максимального Отклонения** (см. Статью VII), как и любая другая оценка.
- е) Если возникает Категория 1 или 2, участник может продолжить и быть оценён, либо выйти и не получать оценку или место.
- ф) Дисквалификация по Категории 3 определяется Главным судьёй или большинством остальных судей. Конференция судей проводится сразу, как

- только оружие выходит за пределы площадки.
- g) Треснувшее или сломанное оружие рассматривается как потеря контроля. Если поломка препятствует использованию оружия по назначению, это считается Категорией 3.
- h) Правило применяется в финалах и общих отборочных раундах всех дивизионов чёрного пояса.
- i) Во всех обычных отборочных дивизионах оружия участник дисквалифицируется, если он уронит оружие, и ему не начисляются очки и место.

КЛАССИЧЕСКАЯ КАТА – ТРАДИЦИОННАЯ ФОРМА ВЫЗОВА

Обзор и **цель**
Классическая Ката (Дивизионы Традиционного Вызова) демонстрирует паттерны признанных систем каратэ из Японии (Shotokan, Shito-Ryu...).

ТРАДИЦИОННЫЕ ДИВИЗИОНЫ ФОРМ И ОРУЖИЯ

Эти формы должны отражать суть классических движений боевых искусств, демонстрируя традиционные техники, стойки, работу ног и оружие. Акцент делается на исполнении техники, применении техники, равновесии, скорости, силе, устойчивых стойках и концентрации.

Формы могут быть неизменёнными или изменёнными по сравнению с оригинальной версией системы или школы; однако выполнение следующих движений приведёт к понижению оценки формы или, при единогласном решении судей, к «нулевой» оценке как неприемлемой для дивизиона:

- a) движения с вращением более 360 градусов;
- b) требующие переворота тела более чем параллельно полу;
- c) более двух ударов одной ногой без постановки ноги между ударами;
- d) фронтальные или обратные сальто;
- e) колесо;
- f) фронтальные или боковые шпагаты;
- g) отпускание оружия кроме простого переключения руками;
- h) любые другие гимнастические движения или экстремальные демонстрации гибкости или ловкости тела или оружия, признанные судьями неподходящими для дивизиона в соответствии с общими рекомендациями.

Исключение: переворот вперёд является допустимой традиционной техникой.

Комментарий

Существуют дебаты среди уважаемых мастеров боевых искусств о том, выходят ли формы или комбинации за рамки Традиционного дивизиона. Так как NASKA — это турнирная сеть, открытая для всех стилей и школ, каждый участник должен самостоятельно решать, включать ли движения, которые могут быть спорными для Традиционного дивизиона. Традиционные участники, как и экстремальные и креативные, могут пытаться расширить рамки правил для получения преимущества. Если выполняется что-то, что не покрыто вышеописанными правилами, NASKA Rules Officials определяет, является ли техника законной или незаконной.

КРЕАТИВНЫЕ

ДИВИЗИОНЫ

Креативный дивизион позволяет включать современные техники боевых искусств, развивавшиеся последние 30 лет. Они могут быть добавлены к традиционной форме или создана полностью самим участником. Креативный дивизион ранее назывался Open Division, а до этого – American Division.

Форма в Креативном дивизионе должна включать **ТОЛЬКО** техники, которые происходят из боевых искусств, и, как и в Традиционном дивизионе, акцент делается на исполнение техник, применение техник, равновесие, скорость, силу, устойчивые стойки и концентрацию.

Разрешены следующие приёмы: вращающиеся удары, прыжковые вращающиеся удары, летающие удары, множественные удары, шпагаты, вращение оружия, отпускание оружия и другие креативные техники боевых искусств.

Выполнение следующих движений приведёт к понижению оценки судьями или, при единогласном решении, к «нулевой» оценке как неподходящей формы для дивизиона:

- a) движения с вращением более 360 градусов;
- b) требующие переворота тела более параллельно полу;
- c) или схожие с движениями из гимнастики и/или других немарциальных дисциплин;
- d) или формы, которые подпадают под вышеописанное определение строго традиционных форм.

Хотя одно креативное движение даёт участнику право на участие в креативном дивизионе, ожидается, что форма или рутина с несколькими креативными движениями высокого качества победит, если выполнены все остальные критерии.

Разрешённые техники в Креативном дивизионе, оцениваемые как и другие (по силе, скорости, равновесию и правильности исполнения):

- a) Бабочка (Butterfly Kick);
- b) Иллюзионный удар (Illusion Kick);
- c) Переворот вперёд (Forward Roll);
- d) Кип-ап (Kip Up).

Комментарий: Креативный дивизион предназначен для участников, которые не хотят соревноваться с строго традиционной формой или против участников, выполняющих экстремальные гимнастические движения.

В последние годы стало очевидно, что судить «креативные» формы вместе с формами, включающими экстремальные боевые «трюки», — это как сравнивать яблоки с апельсинами. Чтобы быть справедливыми, NASKA создала отдельный **Экстремальный дивизион**, отдельный от Креативного, позволяя Креативному дивизиону включать только те движения, которые исходят из классических боевых искусств.

В Креативных дивизионах оружия **любое движение оружием не влияет** на определение того, является ли форма креативной или экстремальной.

Основным критерием являются движения тела, как определено в Экстремальных дивизионах.

Следовательно, участнику Креативного дивизиона оружия разрешено выполнять любые движения оружием (вращения, отпускания, спины и т.д.), но запрещено выполнять экстремальные движения тела (сальто, вращения 540° и более, или любые перевороты тела).

Новые	уточнения:
Разрешённые техники в креативных дивизионах форм и оружия: Butterfly Kick, Illusion Kick, Forward Roll и Kip Up. Они оцениваются как обычные техники: по силе, скорости, равновесию и правильности исполнения.	

ЭКСТРЕМАЛЬНЫЙ	ДИВИЗИОН
----------------------	-----------------

Экстремальный дивизион позволяет участнику выполнять любые движения, независимо от их происхождения (традиционные, современные боевые искусства или другие). Однако:

1. как минимум половина формы должна состоять из техник боевых искусств,
2. участник должен выполнить хотя бы одну технику с переворотом или вращением более 360°.

Акцент	делается	на:	
a) качество	исполнения техник	и	движений;
b)	боевые		навыки;
c) равновесие,	скорость	и	силу;
d)	степень		сложности;
e) шоу-эффект.			

Допускаются только движения с явной атакующей или защитной целью боевых искусств или демонстрирующие экстремальную гибкость или ловкость. Выполнение других движений или форм, которые соответствуют критериям Традиционного или Креативного дивизиона, приведёт к понижению оценки или, при единогласном решении, к «нулевой» оценке как неподходящей формы.

Примечание: хотя одно экстремальное движение даёт право на участие в экстремальном дивизионе, ожидается, что форма или рутина с несколькими экстремальными движениями высокого качества победит, если выполнены все остальные критерии.

Комментарий: По мере эволюции боевых искусств от Традиционного к Креативному и Экстремальному дивизиону эта категория позволяет интегрировать техники и движения из всех стилей боевых искусств, гимнастики, акробатики, танца и спортивных дисциплин. Если участник хочет участвовать в дивизионе с движениями, не разрешёнными в Традиционных и Креативных дивизионах, но соответствующими указанным здесь правилам, ему следует соревноваться в Экстремальном дивизионе.

МУЗЫКАЛЬНЫЙ

ДИВИЗИОН

Музыкальный дивизион требует, чтобы форма без оружия или форма с оружием соответствовала всем критериям Традиционной, Креативной и Экстремальной формы, а также требованиям «Правила Музыки для Дивизиона»:

Правило Музыки для Дивизиона:

- а) Движения формы должны акцентироваться и выполняться в соответствии с конкретными ударами, нотами или словами в музыке. Простое выполнение формы в ритме песни не удовлетворяет требованиям.
- б) Если в музыку добавлены звуковые эффекты, форма не должна быть хореографирована только под них.
- в) Музыка и звуковые эффекты должны соответствовать друг другу и создавать общую атмосферу исполнения.
- г) В целом, музыка и звуковые эффекты должны дополнять форму, и форма с музыкой оценивается как единое целое, а не просто форма под музыку.

Каждый участник должен предоставить музыкальный плеер разумного и ненавязчивого размера у ринга, а также сопровождающего плеер, который должен быть рядом во время исполнения (если не заявлено, что плееры предоставляются). Перед началом формы проводится проверка громкости музыки, сопровождающий смотрит на центрального судью за подтверждением или сигналом снизить громкость. После установки громкости её нельзя увеличивать во время исполнения.

Комментарий: если участник использует музыку на Гранд-чемпионате для формы, которая не требует музыку, «Правило Музыки для Дивизиона» не применяется.

Комментарий: Если участник получает решение «нулевая оценка» от судей, потому что они считают форму участника неподходящей для дивизиона, участнику не разрешается повторно выполнять свою форму или форму с оружием в этом дивизионе. Ответственность за изучение и понимание правил дивизиона лежит на самом участнике до начала соревнований.

Поломка или трещины оружия

- а) Участник будет дисквалифицирован, если он/она сломает оружие, которое разделится на 2 или более частей.
- б) Если оружие треснет, но не разойдется на части, участник может продолжить выполнение рутины и не будет дисквалифицирован. Судьи могут понизить оценку, если по их мнению трещина повлияла на выполнение формы или эффективность оружия.

Потеря контроля над оружием в финалах и общих рауффффах

- а) Потеря контроля делится на три категории с соответствующими штрафами:

Категория 1: небольшое колебание, но форма не прерывается = вычитание 0.01–0.03 (по усмотрению судей)

Категория 2: форма прерывается (обычно падение) = вычитание 0.05

Категория 3: если оружие выходит за пределы площадки или платформа, либо участник случайно или намеренно задевает оружием зрителя, судью или другого человека = дисквалификация

b) **Вычеты обязательны**, и каждый судья вычитает из своей оценки перед определением относительного рейтинга.

c) Если участник **роняет оружие дважды**, он будет дисквалифицирован.

d) Оценка после вычетов подлежит **коррекции по правилу максимального отклонения** (см. Статья VII) как любая другая оценка.

e) При возникновении Категории 1 или 2 участник может продолжить и быть оценён, либо прекратить выполнение и не получать оценки или места.

f) Дисквалификация по Категории 3 решается **Центральным судьей** или большинством других судей. Конференция судей проводится сразу после выхода оружия за пределы площадки.

g) Треснувшее или сломанное оружие рассматривается как потеря контроля. Если поломка препятствует использованию оружия по назначению, это

Категория 3.

h) Правило применяется **в финалах и общих раундах всех дивизионов черных поясов.**

i) В обычных квалификациях, дивизионах оружия, участник дисквалифицируется при падении оружия, и очки или место **не присуждаются.**

Классическая ката – Традиционный челлендж

Обзор

и

цель:

Классическая Ката (Traditional Challenge Division) демонстрирует **узнаваемые паттерны карате японских систем** (Shotokan, Wado-Ryu, Chito-Ryu) и Окинавы (Shorin-Ryu, Isshin-Ryu, Goju-Ryu, Uechi-Ryu).

- Участники должны выполнять **неизменённую ката** одной из этих систем, **без добавлений или пропусков движений.**
- Школьные вариации допускаются, **если сохраняется структурная целостность оригинальной ката.**

Комментарий: В отличие от японско-окинавского дивизиона NASKA, участники должны исполнять только **неизменённые каты** японских или окинавских систем. Участники, которые хотят изменить ката (добавить или удалить движения), **рекомендуется участвовать в дивизионе Japanese/Okinawan NASKA**, так как изменения в ката приведут к дисквалификации в Traditional Challenge Division.

Конкретные критерии

Несмотря на схожесть стилей, наблюдаются следующие различия:

Японские стили (Shotokan, Wado-Ryu, Kyokoshinkai) обычно имеют:

1. низкий приём, длинные и широкие стойки (особенно zenkutsu-dachi);
2. стойки коня с пальцами ног, направленными параллельно (kiba dachi);
3. акцент на заднюю стойку (kokutsu dachi);
4. удары ногами с максимальной высотой до подбородка участника.

Окинавские стили (Shorin-Ryu, Isshin-Ryu, Ryuei-Ryu) обычно имеют:

1. более высокий приём;
2. более высокие и короткие стойки (использование естественной стойки и sanchin dachi);
3. стойки коня с пальцами ног, направленными наружу (shiko dachi);
4. акцент на кошачью стойку (neko ashi dachi);
5. резкие удары ногами с максимальной высотой до груди участника.

Снаряжение для соревнований

- Участники должны носить **чистую белую традиционную форму**.
- Длина рукавов **должна быть ниже локтей**, низ формы **должен быть ниже колена**.
- Участник должен носить **черный пояс**.

Основные элементы оценки

Участники оцениваются по:

- концентрации (kime),
- правильности выполнения техник (удары, стойки),
- правильному дыханию и повороту бедер.

Судьи

учитывают:

- a) базовые техники, стойки, удары и блоки, выполненные с балансом, силой и концентрацией;
- b) глаза (визуальное выражение участника);
- c) темп ката, дыхание (правильный выдох);
- d) фокус внимания (chakugan).

Участник должен понимать **применение техники (bunkai)** и критерии конкретной ката.

Особенности:

- Kia – минимум 2, максимум 4;
- Удары ногами – стоячие удары не выше плеч;
- Стойки – не должны ломаться ниже параллели.

Судейство и оценка

- Стандарт – **5 судей**, допустимо использовать 3.
- Если 5 судей, **самая высокая и самая низкая оценка исключаются**, оставшиеся три суммируются.
- Диапазон оценки:
 - Элиминейшн: 9.90–9.99
 - Финалы: 9.96–10.00
- Судьи размещаются в **четырёх углах**, центральный судья в центре.

Процедура

- a) Определение посевов по **Правилам посева NASKA** (Статья XII).
- b) Остальные участники перемешиваются для определения порядка. Центр-

судья отвечает за эту задачу.

с) **Время:** 4 минуты, отсчет начинается, когда участник входит на ринг.

- Участник кланяется и объявляет **название ката**.
- Центральный судья подтверждает, и ката начинается.

ОБЯЗАННОСТИ СУДЕЙ В ПРОЦЕДУРЕ

- a) Один судья назначается для подсчета **Kia**.
- b) Один судья наблюдает за **высотой ударов ногой**.
- c) **Центральный судья** (самый опытный) поднимает руку, если форма действительно традиционная.
- d) После подтверждения судьи делают **заметки на своих табличках** о том, как они будут оценивать.
- e) После того как просмотрены все участники, **начинается оценивание каждого участника**.
- f) Участники становятся в линию **в порядке выступления** для оценки.
- g) Дисквалифицированные участники **не получают оценку**.

ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ

Участники могут быть дисквалифицированы за:

- a) **Нетрадиционную форму** (изменённую или выдуманную).
- b) **Несоблюдение правила Kia** (слишком много или слишком мало).
- c) **Выход за пределы площадки**.
- d) **Несоблюдение спортивного поведения**.
- e) **Чрезмерное нарушение стойки**.

СПИСОК КАТ

Разрешены только каты, признанные WKF и JKF для четырёх основных японских стилей карате (Goju, Shito, Wado, Shotokan) и Окинавской ассоциацией Karate Rengokai для окинавских стилей (Goju, Shorin, Uechi, Isshin и Ryuei-Ryu).

- Разрешены **варианты школы**, но **изменения и модификации**, включая добавление или удаление движений, **не допускаются**.

Примеры разрешённых кат:

- Annan, Annanko, Aoyagi, Bassai/Passai – Matsumura, Bassai/Passai – Tomari, Bassai/Passai Dai, Bassai/Passai Sho, Chinte, Chinto – Tomari, Chinto (Shotokan: Gankaku), Fukyu (все версии), Gekisai 1 и 2, Gojushiho Dai, Gojushiho Sho, Hakutsuru/Hakuchu, Hangetsu, Heiku, Jiin, Jion, Jitte, Juroku, Kanchin, Kanku Dai, Kanku Sho, Kanshiwa, Kanshu, Kosokunshiho, Kururunfa, Kusanku – Chatanyara, Meikyo, Nipaipo/Nijuhachiho, Niseishi/Nijushiho, Paiku, Paipuren, Pinan/Heian 1–5, Rohai, Saifa, Sanchin, Sanseiru, Seichin, Seipai, Seirui, Seisan, Seiunchin, Shinpa, Shishochin, Sochin, Sunsui, Suparinpei/Peichurrin, Taikyoku, Tekki 1–3, Tensho, Unshu, Unsu, Wankan, Wansu.

СПАРРИНГ ЧЕРНЫХ ПОЯСОВ — КОМАНДНЫЙ

Дивизионы команд:

- 3-х человек мужская команда (макс. 4 участника)
- 2-женская команда (макс. 3 участника)
- 3-х мальчиков (юниоры)
- 2-х девочек (юниоры)
- Старшие команды

Взрослые команды:

- На ковре могут появляться только:
 - **3 или 4 мужчины + 1 тренер**
 - **2 или 3 женщины + 1 тренер**
- Остальные участники и тренеры должны оставаться **вне ковра или зоны спарринга.**
- Команда **не может** заявлять больше 4 мужчин или 3 женщин на одном турнире.
- Если командный спарринг проводится **ночью или на новом ринге**, промоутер должен **обеспечить перенос карточек команд и документации.**
- Участники **должны быть старше 18 лет.** Молодые участники не могут участвовать в соревнованиях взрослых.

NASKA — КОМАНДНЫЙ СПАРРИНГ: ПРАВИЛА И ПРОЦЕДУРЫ

РОСТЕР И КОМАНДНЫЕ ЧЛЕНЫ

- Команды **должны предоставить список участников (ростер)** в NASKA при формировании новой команды, чтобы зарабатывать очки и использовать посев.
 - Команды могут **добавлять новых участников**, но они должны быть зарегистрированы в NASKA для получения очков и посева.
 - Команда может использовать **не заявленных участников (pick-up competitors)**, но они **не будут зарабатывать очки** и не смогут использовать посев.
 - Pick-up команды допускаются, но очки не начисляются, пока **все члены команды не станут зарегистрированными участниками NASKA.**
 - Команда может иметь нескольких тренеров, но **только один тренер может находиться на ковре одновременно.** Тренер должен **сидеть на стуле** и соблюдать правила тренерства.
 - Все команды **должны получить командную карточку** при регистрации или у арбитров NASKA и указать, кто будет участвовать.
 - Все соревнующиеся члены команды (3–4 мужчины, 2–3 женщины) **должны быть указаны на карточке и представлены на ринге** до начала дивизиона.
 - Когда команда вызывается на ковер, **на ковре могут находиться только 3–4 мужчины + 1 тренер или 2–3 женщины + 1 тренер.** Остальные должны оставаться вне зоны.
 - Команда **не может заявлять больше 4 мужчин или 3 женщин** на одном турнире.
-

СЕНЬОРСКИЕ И ЮНИОРСКИЕ КОМАНДЫ

- Если возраст участников отличается, **подбираются подходящие возрастные категории.**
- **Подбрасывание монеты** определяет, какая команда отправит первого участника, другая команда должна выбрать сопоставимого по возрасту бойца.

Юниорские команды:

- Мальчики 3-х человек и девочки 2-х человек: участник **может выступать на одну возрастную категорию выше.**

Сеньорские команды:

- Старший участник может выступать в младшей возрастной категории, но младший не может выступать в старшей.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЧЛЕНОВ КОМАНДЫ

- В 3-х раундах для мужчин и 2-х для женщин есть **дополнительный участник** (4-й для мужчин, 3-й для женщин).
- Любой из этих участников может быть использован **один раз за раунд.**
- Все члены команды должны быть **заявлены на карточке до начала первого раунда.**
- После начала первого раунда **только заявленные участники могут участвовать.**
- **Замена при травме:** травмированный участник может быть заменён, но не может участвовать повторно. Если есть подозрение, что травма притворная — возможна дисквалификация.

ПРАВИЛА МАТЧЕЙ

- a) **Подбрасывание монеты** определяет, кто отправляет первого участника.
- b) **Продолжительность матчей — 90 секунд.**
- c) Если кто-то набрал **разрыв в 10 очков** или ведет в конце 90 секунд, он побеждает (первые 2 матча для мужчин, первый матч для женщин 2-х команд). Точки в первых матчах **не пересчитываются при ничьей.**
- d) **Финальный матч:** подсчёт очков за 90 секунд.
- e) **Побеждает команда с наибольшей суммой очков** (разрыв должен быть ≥ 2 очков).
- f) Если ничья или разрыв 1 очко — назначается **овертайм.**
- g) В овертайме **подбрасывание монеты** решает, кто отправит первого бойца.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА КОМАНДНОГО СПАРРИНГА

- a) Применяются все стандартные правила **Light touch point NASKA.**
- b) Выход за пределы ковра, падение или чрезмерное бегство — попытка избежать боя, **другому участнику начисляется очко.**
- c) Участник считается **вне площадки**, если обе ноги за пределами ковра.
- d) Если уход из зоны происходит **во время атаки соперника**, начисляется очко за уход.

е) Если уходящий участник получает удар до сигнала "STOP", в момент удара очко засчитывается.

ф) Если **любая часть тела, кроме ног или одной руки**, касается ковра — участник считается **падающим/вне позиции**.

г) Очко не может быть начислено падающему участнику, и на упавшего участника очко начислено быть не может. Если вертикальный участник ударяет падающего, он может быть наказан.

h) Участник, который отрывает ноги от пола, находясь в пределах ковра, должен приземлиться хотя бы одной ногой в пределах ковра, чтобы заработать очко.

і) Все очковые техники по обычным легальным целям:

i. 1 очко за любую технику руками

ii. 2 очка за любую технику ногами

iii. 3 очка за прыжковый вращающийся удар в голову.

ТРЕНЕРЫ

а) Команды могут иметь тренера или тренеров, но только один назначенный тренер в одно время.

б) Только назначенный тренер во время протеста и арбитража может говорить от имени игрока.

с) Тренеры могут быть членами команды.

д) Тренеры могут меняться от одного боя к другому, но если смена произошла, Центровой Судья должен быть уведомлен, чтобы это стало официальным.

е) Назначенный тренер команды должен оставаться в предназначенном кресле тренера, пока матч идет.

ф) Тренер может встать до начала матча, между раундами, во время тайм-аутов и после окончания спарринга.

г) Наказание за тренера: если тренер покидает кресло во время спарринга, очко штрафа присуждается противоположной команде за первое, второе и третье нарушение. Флаг или другой инструмент предоставляется на кресле тренера для вызова судьи или протеста. Однако если Центровой Судья решил, что вызов судьи был поздним и не учтен, арбитраж не может быть запрошен. При третьем нарушении в раунде тренер и его участник дисквалифицируются. (См. Раздел 9.11)

h) Дисквалифицированный игрок и тренер могут быть заменены для последующих командных раундов/матчей.

і) Очки штрафа для тренеров начисляются на участника этого раунда.

ј) Поскольку тренер и игрок рассматриваются одинаково в плане штрафов, если у игрока уже есть очко штрафа, а тренер получает 2 штрафа за вставание и т.д., игрок автоматически дисквалифицируется, так как получено 3 штрафа в одном раунде.

к) Как игрок, тренеры могут быть наказаны или дисквалифицированы за неспортивное поведение. Если тренер дисквалифицирован, его можно заменить.

ТРАВМИРОВАННЫЙ

ЧЛЕН

КОМАНДЫ

а) Медик имеет окончательное решение, может ли участник продолжать, без

исключений.

- b) Если участник травмирован не по штрафу, ему дается **4 минуты** для определения возможности продолжения, начиная сразу. Время может быть продлено на **дополнительно 2 минуты**, после прибытия медика. Центровой Судья должен координировать с медиком и информировать счетчика очков о задержке. Максимальное время для решения — **8 минут**.
- c) После истечения времени участник должен продолжить или будет объявлен неспособным продолжать. Если объявлен неспособным, 4-й член команды завершает матч, если он еще не участвовал.
- d) При третьем запросе тайм-аута по травме участнику **не разрешается продолжать**. Судья и арбитры проверят, была ли травма вызвана незаконной техникой.
- e) Если травмированный участник не может продолжить из-за штрафа, определяемого Центровым судьей и арбитрами, **неповрежденный участник дисквалифицируется**.
- f) Если участник не может продолжить из-за штрафа, травмированный получает **10 очков**, нарушитель — 0 очков за раунд.
- g) Если участник не может продолжить из-за травмы без штрафа и у него нет замены, неповрежденный участник получает **разрыв 10 очков**, если это не последний матч. В последнем матче другая команда объявляется победителем, даже если у нее меньше очков.
- h) Если участник дисквалифицирован в последнем матче, другая команда автоматически объявляется победителем.
- i) Если травмированы два или более участников, команда может выиграть матч, но **не сможет продолжать в будущих матчах турнира**.
- j) После замены травмированного участника альтернативным, травмированный не может участвовать до конца командного спарринга.
- k) Если ситуация не регулируется правилами, применяется **“Правило справедливости NASKA”**.

ШТРАФЫ

И

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ

- a) **Предупреждения не выдаются** в спарринге черных поясов NASKA. Штрафные очки присуждаются сразу за нарушение правил.
- b) Очко штрафа присуждается, если участник, определенный Центровым судьей:
- i. выходит за пределы ковра, чтобы избежать боя;
 - ii. падает, чтобы избежать боя;
 - iii. бегаёт вокруг ковра, чтобы избежать боя;
 - iv. затягивает бой или не пытается участвовать;
 - v. чрезмерный контакт, по мнению судьи;
 - vi. выталкивает соперника за пределы ковра, по мнению судьи;
 - vii. тренер встает или покидает кресло во время матча;
 - viii. участник пришел на ковер без правильного оборудования;
 - ix. участник задерживает выход на ковер перед началом спарринга;
 - x. участник формы/оружия задерживает выход на ковер;
 - xi. участник отказывается покинуть зону спарринга — может быть добавлено

дополнительное			очко		штрафа;
xii.	поздние	удары	после	сигнала	стоп;
xiii.		ответный	удар		участника;
xiv.	оборудование	неправильно	закреплено	или	падает;
xv.	участник	намеренно	снимает		оборудование.

с) При получении 3 штрафных очков участник **дисквалифицируется**.

Если штраф назначен одному или обоим участникам, очко штрафа должно быть присуждено участнику(-ам). Это гарантирует учет штрафов для определения автоматической дисквалификации. Например: оба участника продолжают спарринг после сигнала СТОП. Центральной судья назначает штраф обоим участникам, каждому присуждается одно штрафное очко.

ДИСКВАЛИФИЦИРОВАННЫЙ УЧАСТНИК

- Теряет все очки, заработанные в матче.
- Если во время финального матча его/ее команда не может выиграть, противоположная команда объявляется победителем.
- Любой участник, который травмирует другого участника незаконной техникой.
- Любой участник, член команды или тренер, который входит в зону спарринга во время конфликта и ускоряет конфликт/не пытается контролировать своего участника, будет дисквалифицирован. (Пример: бой между 2 участниками, если кто-либо из вышеуказанных входит в спарринг-зону и наносит удар рукой или ногой, они немедленно дисквалифицируются.)
- Если кто-либо отказывается покинуть зону, вызывается охрана и накладывается приостановка и/или дисквалификация с турнира (дисквалификация с турнира — дисквалифицированный должен покинуть место проведения).
- Если 2 или более членов любой команды дисквалифицированы в одном матче, команда автоматически дисквалифицируется и не может продолжать.
- Дисквалифицированный участник не может участвовать в оставшихся матчах командного турнира.
- Если участник командного спарринга продолжает бой после сигнала остановки, ответственность за контроль участников лежит на Центровом судье и Судьях углов. Если тренер(ы) и/или члены команды входят на ковер и мешают судьям контролировать участников, команда или команды могут быть дисквалифицированы.

КОМАНДНЫЕ СИНХРОНИЗИРОВАННЫЕ ФОРМЫ И ДЕМОНСТРАЦИЯ КОМАНДЫ

СИНХРОНИЗИРОВАННЫЕ ФОРМЫ КОМАНДЫ

- Определение: группа, организованная для совместной работы в кооперативном усилии. Синхронизация: работа одновременно или с одинаковой скоростью, происходить вместе, работать в унисон, техники в эффекте домино.

СУДЕЙСТВО СИНХРОНИЗИРОВАННЫХ ФОРМ КОМАНДЫ

- Оценка: насколько команда работает в кооперативном усилии, большинство техник выполняется вместе, одновременно, в унисон и/или в эффекте последовательности домино.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА СИНХРОНИЗИРОВАННЫХ ФОРМ КОМАНДЫ

- Команды состоят из 2–5 участников; однако, 60% заявленных участников должны присутствовать, чтобы команда заработала очки.
- Максимальное время — 4 минуты. Время начинается, когда первый член команды вступает на ковер, и заканчивается, когда команда явно завершила, по мнению Центрового судьи.
- Разрешены формы без оружия, с оружием или комбинации.
- Все технические навыки боевых искусств оцениваются по исполнению, презентации и сложности.

ДЕМОНСТРАЦИЯ КОМАНДЫ

- Определение: команде предоставляется больше свободы для демонстрации одного или комбинации боевых навыков. Синхронизация может присутствовать или отсутствовать.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ДЕМОНСТРАЦИИ КОМАНДЫ

- Команды состоят из 2–15 участников; 60% заявленных участников должны присутствовать, чтобы команда заработала очки.
- Команда может соревноваться и получать очки, если:
 - Участвуют заявленные участники;
 - Дополнительные участники могут соревноваться только как замена;
 - Замены разрешены только для замены отсутствующих заявленных участников;
 - Дополнительные участники не могут участвовать, кроме как замещая отсутствующего.

Примеры:

- Команда зарегистрирована с 3 участниками — 2 оригинальных участника должны участвовать, чтобы команда считалась легальной;
- Команда зарегистрирована с 10 участниками — 6 оригинальных участников должны участвовать;
- Команда может менять состав, заменяя или добавляя участников, но изменения не должны превышать 60% от оригинального состава;
- Максимальное время — 4 минуты, начинается с выхода первого члена на ковер и заканчивается, когда Центральной судья считает, что команда завершила;
- Все технические навыки оцениваются по исполнению, презентации и сложности.

РЕКВИЗИТ

- Опасные или вредные реквизиты, либо требующие длительной уборки, не разрешаются. Команды ответственны за уборку. Если есть вопросы о форме или демонстрации, следует спросить Центрального судью до начала соревнований.

ПРАВИЛА

РЕЙТИНГОВ

NASKA

Общий обзор

- NASKA учитывает очки по сотням дивизионов ежегодно, от 5-летних белых поясов до старших черных поясов. Эти очки определяют посев черных поясов на мировых турнирах и национальных чемпионов.
- Для определения чемпионов необходимо точное и своевременное подсчет очков. Каждый участник может способствовать точности рейтинга, понимая и соблюдая правила рейтинга NASKA.
- **ФОРМЫ УЧЕТА РЕЗУЛЬТАТОВ УЧАСТНИКА**
В каждом пакете членства будут формы учета результатов участников. Эти формы предназначены для ведения учета личных побед в турнирах NASKA мирового, национального и государственного уровня.
Форма учета должна быть полностью заполнена и отправлена по электронной почте (NASKA_LC@msn.com) в офис рейтингов NASKA после каждого турнира NASKA, в котором вы участвуете.
- а) Всегда сохраняйте оригинал таблицы результатов для своих записей. Отправляйте результаты сразу после каждого турнира. Новая обновленная таблица рейтингов обновляется после большинства мировых турниров. Чтобы ваши текущие результаты были включены в каждый новый обновленный рейтинг, ваша таблица должна поступить в офис NASKA в течение пяти (5) дней после окончания каждого мирового турнира.
- b) Не ждите и не отправляйте результаты нескольких турниров одновременно. Большинство ошибок возникает, когда офис вводит длинный список результатов турниров, а не один турнир за раз. Отправляйте весь список турниров каждый раз, а не только последний турнир.
- c) Как только офис рейтингов получит вашу таблицу, ваши результаты проверяются и заносятся в ваш компьютеризированный файл участника. Очки не будут учтены до получения вашей формы учета результатов.
- d) Результаты промоутера используются для проверки таблицы участника, создавая двойную проверку для точности при любых расхождениях или протестах.
- e) Баллы мирового турнира используются для определения мировых чемпионов среди черных поясов. Все очки мирового, национального и государственного уровня используются для определения национальных чемпионов. Все результаты участника мировых турниров используются для расчета его итогового мирового рейтинга (лучшие 9 мировых результатов для каждого черного пояса учитываются в итоговом рейтинге).
- f) Мировые командные синхронизированные формы, командные демонстрации и командные спарринги для мужчин, женщин и молодежи оцениваются по всем результатам мировых турниров, а не только по лучшим результатам.
- g) Рейтинги текущего года используются для посева после их публикации. Рейтинги предыдущего года используются для посева до публикации новых рейтингов.
- h) Офис рейтингов NASKA будет использовать только лучшие 9 результатов для окончательного мирового учета каждого черного пояса. Вы можете участвовать в любом количестве турниров, но только лучшие 9 результатов будут учитываться в вашем итоговом мировом рейтинге.
- i) Рейтинги для национальных участников черного и нечерного поясов учитывают все участвовавшие турниры. Мировые рейтинги для участников нечерного пояса используют ту же систему, что и мировые рейтинги черных поясов.
- **РУКОВОДСТВО ПО РЕЙТИНГАМ**
 - а) Для точных результатов соревнований внимательно читайте и следуйте правилам рейтингов.

- b) Убедитесь, что турниры, в которых вы участвуете, имеют рейтинг NASKA, и отметьте тип рейтинга (1-A, 2-A, 3-A, 4-A, 5-A, 6-A State). Некоторые турниры рекламируют себя как NASKA Rated, но таковыми не являются. Проверьте календарь на сайте NASKA или свяжитесь с офисом, чтобы подтвердить рейтинг. Сохраняйте листовку турнира на случай вопросов о его официальном рейтинге.
- c) Вы должны быть действующим зарегистрированным участником NASKA с заполненной формой членства в офисе NASKA.
- d) Период рейтингов NASKA — календарный год (с января по декабрь).
- e) Укажите имя и идентификационный номер NASKA на листе результатов. Многие формы учета результатов отправлялись без имени или номера.
- f) Укажите название дивизиона и ваше место, с 1-го по 8-е. Включите:
 - i. возраст (категория возраста, в которой вы участвовали);
 - ii. категорию рейтинга (черный пояс, продвинутый, средний, начинающий);
 - iii. весовую категорию;
 - iv. стиль формы (например: традиционный, корейский, креативный, музыкальный и т.д.);
 - v. все рейтинговые дивизионы указаны в форме членства;
 - vi. если вы меняли дивизион из-за возраста, веса, стиля, ранга и т.д., отметьте изменения на таблице и дату изменения;
 - vii. Рейтинговые категории: Черный пояс, Продвинутый (обычно красный и коричневый), Средний (обычно зеленый, фиолетовый, синий), Начинающий (обычно белый, оранжевый, золотой или желтый).
- a) Все участники имеют право участвовать в одной возрастной группе весь календарный год. Возраст определяется по состоянию на 30 июня.
- b) **Перенос очков:**
 - i. Для черных поясов: очки из дивизионов ниже черного пояса не переносятся в дивизион черного пояса. Очки из одного дивизиона черного пояса не могут переноситься в другой. Вы зарабатываете очки только в том дивизионе черного пояса, в котором участвуете. Если участвуете в нескольких дивизионах черного пояса и занимаете призовые места, рейтинг ведется по каждому дивизиону отдельно.
 - ii. Все очки учитываются в данном дивизионе, даже если они не были заработаны в нем.
- c) После второго мирового турнира в 2017 году новые рейтинги рассчитываются согласно расписанию рейтингов и листу лучших результатов. Рейтинг будет показан только после отправки формы учета результатов в офис NASKA. Таблица должна быть в офисе как минимум за 7 дней до следующего мирового турнира, чтобы быть включенной в актуальный рейтинг. Таблицы рейтингов рассылаются по электронной почте всем участникам и выдаются на мировых турнирах.
- d) Цель офиса рейтингов NASKA — максимально точные и своевременные рейтинги. Для этого необходимо хорошее сотрудничество между участником, промоутером и офисом NASKA. Среди тысяч участников 99.9% честно указывают свои результаты и дивизионы. В редких случаях участник может попытаться манипулировать очками. Если участника поймают на подделке таблиц, он полностью исключается из рейтинга.
- e) Если участник полностью отстранен от турниров NASKA по любой причине, он исключается из рейтинга.

ПРАВИЛА ПОСЕВА НАСКА

ПОСЕВ ПЕРВЫХ ДВУХ ИЛИ ТРЕХ ТУРНИРОВ

После публикации новогоднего рейтинга, обычно на 3-м или 4-м мировом турнире нового года, новые рейтинги будут использоваться для посева участников.

ГРАФИК РЕЙТИНГОВ И ТАБЛИЦА ЛУЧШИХ РЕЗУЛЬТАТОВ

"График рейтингов" показывает, когда будут подсчитаны самые обновленные рейтинги. "Лучшие результаты" указывает максимальное количество лучших результатов, которые будут использоваться для расчета рейтинга каждого участника.

ПОСЕВ

Участники могут быть посеяны только в тех дивизионах, в которых они имеют рейтинг. Очки, заработанные в одном дивизионе, не переносятся в другой дивизион. Единственное исключение из этого правила - первые 2 турнира года, когда участник должен перейти в более старший возрастной дивизион. Участники, переходящие в более старший возрастной дивизион, имеют возможность быть посеянными в старшем дивизионе, хотя они не заработали очки в этом возрастном дивизионе (см. Приоритетный порядок посева ниже).

Исключением из этого правила является ситуация, когда участник переходит в более старший дивизион на последнем турнире года в попытке обеспечить себе посев над участниками, которые опережали их по очкам в младшем дивизионе, но решили оставаться в своем законном возрастном дивизионе весь год. Те, кто переходит в более старший дивизион, будут иметь рейтинг выше тех, кто изменил возрастные дивизионы на последнем турнире года.

ПРИОРИТЕТНЫЙ ПОРЯДОК ПОСЕВА В ФОРМАХ И ОРУЖИИ

Посев определяется тремя группами посевов; Группа А, Группа Б и Группа В. Группа-А - это только топ-4 посева и равенства, основанные на текущем рейтинге. Группа-Б - это оставшиеся посевы и будут выбраны, если необходимо, в порядке посева. Финальная Группа, Группа-В состоит из участников, которые перешли в более старший возраст по сравнению с предыдущим годом. Группа-В рассматривается только для первых двух или трех соревнований года, где рейтинги предыдущего года используются для посева любого года. Они выбираются, если необходимо, в порядке посева.

МАКСИМАЛЬНЫЕ ПОСЕВЫ – ФОРМЫ И ОРУЖИЕ

Максимум 4 посева в дивизионах форм и оружия, если нет равенств в размещении. Равенства могут быть добавлены в групповые перемешивания.

ПОСЕВ ФОРМ И ОРУЖИЯ

Сначала посмотрите на Группу-А топ-4 посева (обычно посевы номер 1, 2, 3 и 4) и посмотрите, сколько присутствует. Если все участники присутствуют, включая равенства, количество необходимых посевов завершено и будет перемешано для порядка. Если равенства существуют внутри посевов, обычно посев 1 и/или посев 2, более низкие топ-4 посева могут не быть включены в перемешиватель. См. примеры ниже.

Если некоторые из топ-4 участников не присутствуют; количество участников, необходимое для заполнения максимума из 4 посевов, будет выбрано из Группы-Б (следующей) и Группы-В (если необходимо). Например:

- Топ-4 участника или посев 1, посев 2, посев 3 и посев 4 присутствуют; тогда все войдут в перемешивание группы-А;
- Есть 2 посева под номером 1, которые присутствуют на мероприятии, посев номер 2, посев номер 3 и посев номер 4. Все присутствуют. Поскольку НАСКА берет только топ-4 в группу-А; следовательно, 2 номера 1, номер 2 и номер 3 войдут в перемешивание группы-А;
- Есть 2 посева под номером 1, которые присутствуют на мероприятии, посев номер 2, 2 посева номер 3 и посев номер 4. Все присутствуют. Поскольку НАСКА берет только топ-4 в группу-А, 2 номера 1, номер 2 и 2 номера 3 войдут в перемешивание. В этом примере 5 участников будут в перемешивании группы-А.
- Есть 1 посев под номером 1, 2 и 3 и 3 посева под номером 4, все присутствуют. В этом примере 6 участников будут включены в перемешивание группы-А.

Если только 2 из топ-4 присутствуют в Группе-А, тогда вам понадобятся еще два посева для завершения посева. Если два дополнительных посева, необходимых для общего числа 4, найдены в Группе-Б, посев завершен. 2 посева, выбранные из Группы-Б, выбираются по порядку их размещения в дивизионах. Пример: если присутствуют №5, №6 и №7, будут выбраны №5 и №6.

Если в Группе-Б нет 2 присутствующих посевов, тогда вы проверяете Группу-В для завершения общего числа 4 посевов. Количество необходимых участников из Группы Б и/или Группы В, если необходимо, выбираются по порядку их размещения в дивизионе.

Как только дополнительные посева выбраны, они будут перемешаны для определения их порядка размещения. Посевы Группы-Б всегда будут размещены в порядке перед посевами Группы-А, а посевы Группы-В, если необходимо, будут размещены перед посевами Группы-Б.

Максимум 3 перемешивания могут быть использованы, если используются все 3 группы посевов. Если нет 4 доступных посевов с использованием всех 3 групп посевов, вы сеете меньше 4. Требуется, чтобы центральный судья либо контролировал, либо выполнял процесс случайного выбора посевов.

Если участник прибывает поздно (дивизион готов начать, но 1-й участник не начал), опоздавший должен выступать первым, включая посева, которые прибывают поздно; см. раздел 1.06 – Опоздавший.

ПОСЕВ БОЕВ

Топ-посевы (Макс 4) будут посеяны в первом раунде соревнований со всеми участниками. Посевы (Макс 4) будут посеяны вдали друг от друга в сетках с номером один и четыре посевами в верхней сетке и номером 2 и 3 посевами в нижней сетке.

Если необходимы пропуски, посев получит пропуски в порядке их посевной позиции. Больше не происходит автоматического посева бойцов в четвертьфиналы, если только в дивизионе восемь или меньше участников, или если при получении пропуска они переходят в четвертьфинальные или полуфинальные сетки. Посевы могут отказаться от пропусков, но все равно должны быть размещены в сетке вдали от других посевов, как описано выше.

ПРАВИЛО СПРАВЕДЛИВОСТИ ПОСЕВА

Если возникают вопросы о посеве, на которые нельзя ответить приведенными выше правилами, главный арбитр турнира примет окончательное решение о том, кто и как будет посеян.

НИЖЕ ЧЕРНЫХ ПОЯСОВ

НАСКА не требует посева в дивизионах ниже черных поясов.

Командный спарринг 3 мужчин и командный спарринг 2 женщин:

Бросок монеты определит, кто отправит первого бойца. Победитель броска монеты может решить отправить первого бойца или попросить другую команду отправить первой.

Все матчи длятся 90 секунд.

Боец, набравший разницу в 10 очков или опережающий в конце 90 секунд, объявляется победителем в первых двух матчах (только первый матч в командах из 2 женщин). Если один или оба из первых двух матчей заканчиваются вничью, они остаются вничью. Нет переигровки ничьих в первых двух матчах.

Финальный матч будет матчем на общее количество очков с использованием полных 90 секунд.

Команда с наибольшим накопительным количеством очков выигрывает.

Если в конце финального матча накопительный счет равен, финальный матч продолжается с использованием правила внезапной победы (первый боец, который забьет, выигрывает).

Будут применяться все обычные правила точечного счета НАСКА легкого контакта со следующими исключениями:

Если игрок выходит за границы по любой причине (обе ноги за пределами), другой боец получает очко. Не разрешается толкать или выталкивать бойца за границы. Предупреждения и/или штрафы могут быть назначены за толкание и/или выталкивание соперника (правило плохого спортивного поведения).

Если игрок падает (правило НФЛ: если боец касается земли любой частью своего тела, кроме подошв ног или одной руки, он упал), другой боец получает очко. Если боец держит руку на земле, оба бойца все еще могут набирать очки, потому что он/она считается стоящим бойцом. Пример: стоящий боец может набрать 4 очка за один обмен техниками, если он забивает ударом ногой, одновременно выталкивая своего соперника за границы и сбивая на землю.

Любой дисквалифицированный боец матча теряет все очки, заработанные в этом матче. Матч будет объявлен матчем 7-0 для недисквалифицированного бойца. Если боец дисквалифицирован в финальном

матче, его/ее команда не может выиграть. Противоположная команда будет автоматически объявлена победителем.

Командная синхронизированная форма:

2 – 5 членов

Максимальное ограничение времени 4 минуты – время начинается, когда первый член команды входит в соревновательный ринг, и заканчивается, когда команда явно завершила выступление по мнению центрального судьи.

Формы с пустыми руками, формы с оружием или комбинации того и другого разрешены

Все технические навыки боевых искусств оцениваются по исполнению, презентации и сложности

Команда: группа, организованная для совместной работы в совместных усилиях

Синхронизированный: работа в одно и то же время или с одной скоростью / сочетание или происхождение в одно и то же время / работа в унисон / использование техник в эффекте домино

Синхронизированная командная форма: синхронизированная командная форма будет оцениваться по тому, насколько хорошо команда работает в совместных усилиях с большинством техник, выполняемых вместе, в одно и то же время, в унисон и/или в последовательности эффекта домино.

Командная демонстрация:

2 – 10 членов

Максимальное ограничение времени 4 минуты – время начинается, когда первый член команды входит в соревновательный ринг, и заканчивается, когда команда явно завершила выступление по мнению центрального судьи

Все технические навыки боевых искусств оцениваются по исполнению, презентации и сложности

Командной демонстрации предоставляется больше свобод и вольностей для демонстрации одного или комбинации навыков боевых искусств. Синхронизация может быть или не быть частью командной демонстрации.

Реквизит, который считается опасным или вредным для людей и/или для любой части соревновательной зоны, или который вызовет значительное время уборки, не будет разрешен. Все команды несут ответственность за свою собственную уборку. Если у команды есть какие-либо вопросы относительно их командной синхронизированной формы или командной демонстрации, они должны спросить центрального судью перед началом соревнований.

ДОПОЛНЕНИЕ К ПРАВИЛАМ СЕРИИ ОТКРЫТОГО ЧЕМПИОНАТА США ДЛЯ НИЖЕ ЧЕРНЫХ ПОЯСОВ

Традиционные формы и оружие:

Ограничение времени три (3) минуты. Участники должны объявить свое имя, стиль или систему и название своей формы.

Продвинутые формы: (пожалуйста, см. ВРЕМЯ В ДИВИЗИОНЕ ниже)

Форма не должна быть "классической формой", но не должна слишком отклоняться по форме и содержанию от классических форм, связанных с

объявленным стилем или системой участника. Участники, демонстрирующие формы, которые слишком "свободные", имеют гимнастические или другие неборевые техники, или состоят из элементов более чем одного стиля, вероятно, должны войти в "открытый" дивизион. В противном случае участник рискует понижением оценки или дисквалификацией из традиционного дивизиона.

Промежуточные формы: (пожалуйста, см. ВРЕМЯ В ДИВИЗИОНЕ ниже)

Применяются все ограничения и условия из продвинутого дивизиона плюс: никаких прыжковых вращающихся крюковых ударов ногой, летающих боковых или крюковых ударов ногой; экстремальных демонстраций ловкости (например, заднее сальто) или гибкости (например, передний шпагат). Участник может выполнить один удар ногой в направлении с максимумом двух (2) направлений перед опусканием ноги. Множественные удары ногой разрешены только в одном направлении.

Начинающие формы: (пожалуйста, см. ВРЕМЯ В ДИВИЗИОНЕ ниже)

Применяются все ограничения из продвинутого и промежуточного дивизионов плюс: никаких вращающихся крюковых ударов ногой, прыжковых вращающихся серповидных ударов ногой, падающих или летающих ударов ногой. Участники могут выполнить максимум два (2) удара ногой только в одном направлении перед опусканием ноги. Если большинство судей считает, что участник нарушил любой из вышеуказанных критериев, полное очко будет вычтено из общей оценки участника за каждое нарушение. Если вычтены три или более очков, участник будет считаться дисквалифицированным и не может занять место в дивизионе, как бы мало участников ни было.

ВРЕМЯ В ДИВИЗИОНЕ:

ВЗРОСЛЫЕ: Во всех взрослых дивизионах ниже пояса, ни один участник не может участвовать более 1 года в дивизионе начинающих, 2 лет в промежуточном дивизионе или 3 лет в продвинутом дивизионе. В продвинутом дивизионе любой участник, который побеждает 2 года подряд, должен перейти в дивизион черных поясов.

ДЕТИ: Во всех детских дивизионах ниже пояса, ни один участник не может участвовать более 2 лет в дивизионе начинающих, более 3 лет в промежуточном дивизионе или 4 лет в продвинутом дивизионе. Любой участник, который побеждает в продвинутом дивизионе 3 года подряд, должен перейти в дивизион черных поясов.

**СПАРРИНГ СТОЛКНОВЕНИЙ ИСКА
УЧАСТНИК:**

Каждый участник должен представить себя судье надлежащим образом одетым в правильную форму и снаряжение и физически готовым к соревнованиям. Если он/она не готов к соревнованиям, как определено центральным судьей, участник может быть оштрафован за задержку времени.

ШТРАФ ЗА ЗАДЕРЖКУ ВРЕМЕНИ НАЧАЛА:

Автоматическое предупреждение будет выдано участнику. Штрафное очко будет выдано за каждую минуту, когда участник не готов должным образом к соревнованиям. После 3 штрафных очков нарушающий участник будет дисквалифицирован.

ПРАВИЛО РАНГА:

Участник должен соревноваться на самом высоком уровне пояса, который он заработал в боевых искусствах. Участник никогда не может соревноваться в дивизионе, в котором он/она не заработал этот ранг. Как только участник законно соревнуется как черный пояс, он/она всегда должен соревноваться как черный пояс. Участник никогда не может соревноваться в более низком пояском дивизионе, чем уровень пояса, который он/она заработал в боевых искусствах.

ПРАВИЛО ДОКАЗАТЕЛЬСТВА ВОЗРАСТА:

Все участники должны иметь документ, подтверждающий возраст. Если есть законная причина подвергнуть сомнению возраст участника, он/она должен предъявить доказательство возраста (свидетельство о рождении, водительское удостоверение или другие приемлемые документы) для подтверждения своего возраста.

ПРАВИЛО ЗАКОННОГО ВОЗРАСТА:

Все участники имеют возможность соревноваться в одном и том же дивизионе весь год для целей рейтинга, установив законный соревновательный возраст на год. Возраст, которого достигает участник 30 июня текущего соревновательного года, является их законным соревновательным возрастом на этот год. Они могут соревноваться весь год в этом возрасте, чтобы он/она мог заработать рейтинговые очки в одном возрастном дивизионе весь год. Участник всегда может соревноваться в своем хронологическом возрасте, если выберет.

ФОРМА:

Все участники должны носить полную (верх и низ) традиционную или профессиональную форму спортивного каратэ (кунг-фу, тхэквондо и т.д.) в хорошем состоянии. Пояс или пояс соответствующего цвета должен носиться на соревнованиях. Все спарринговые формы должны иметь рукава, которые достигают по крайней мере до середины предплечья. Никакие футболки, спортивные костюмы, майки или неодобренная обувь не разрешены в спарринговых дивизионах (см. спарринговые накладки на ноги).

ОБЯЗАННОСТИ УЧАСТНИКА:

В обязанности участника входит знание правил и готовность к соревнованиям, когда его вызовут. Он/она должен быть надлежащим образом одет, взвешен и находиться на соответствующем ринге, когда начинается соревнование. Три вызова будут сделаны для соревнований у ринга. Если участник не находится на своем ринге готовым к соревнованиям, когда начинается соревнование, он/она не сможет соревноваться (см. правило задержки времени). Если участник покидает ринг после начала соревнования и не присутствует, когда его/ее имя вызвано для соревнований, его/ее имя будет вызвано три раза у ринга. Если он/она все еще не присутствует для

соревнований, он/она будет дисквалифицирован (см. правило задержки времени).

ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ И РЕКОМЕНДУЕМОЕ ЗАЩИТНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ:

Одобренный ИСКА шлем; накладки на руки и ноги, налокотники, щитки для голени, капы, паховые протекторы (только для участников мужского пола) и нагрудники (для всех участников 17 лет и младше) являются обязательными для всех участников в спарринговых дивизионах. Снаряжение участника будет проверено, и если оно будет признано небезопасным, его/ее попросят заменить снаряжение, прежде чем он/она сможет соревноваться. Накладки на руки: мягкая поверхность должна покрывать пальцы, запястье и любую ударную поверхность руки. Накладки на ноги: мягкая поверхность должна покрывать подъем, стороны, пальцы ног, лодыжку и заднюю часть пятки ноги. Нижняя часть стопы не должна быть мягкой. (ИСКА одобрил использование "спарринговой обуви Рингстар во всех спарринговых дивизионах, с теми же условиями, применяемыми к другому одобренному спарринговому снаряжению.) Шлем: передняя, боковые и задняя части головы должны быть покрыты мягкой поверхностью. В дополнение к шлему, лицевой щиток обязателен для всех участников 17 лет и младше. Нагрудник: все участники 17 лет и младше должны носить одобренный нагрудный протектор в спарринге. Нагрудник должен достаточно покрывать живот и верхнюю часть груди так, чтобы грудина была полностью защищена. Реберные протекторы, которые покрывают только область живота, не являются одобренными нагрудниками. Налокотники: мягкая накладка должна покрывать весь локоть. Щитки для голени: мягкая накладка должна покрывать всю голень. Недостаточно мягкие перчатки, накладки на ноги, локти, голени, груди и шлемы не будут разрешены. Снаряжение должно быть в хорошем состоянии и должно быть свободным от тяжелой обмотки, разрывов или любого другого ремонта, который может причинить травму. Официальный арбитр правил турнира в конечном итоге определяет одобрение или отказ в снаряжении. Требуется правильно подобранная капа.

ОФИЦИАЛЬНЫЕ ЛИЦА:

Каждый ринг должен иметь СУДЬЮ, двух СУДЕЙ и ХРОНОМЕТРИСТА.

СУДЬИ:

Судья - самое опытное официальное лицо на ринге и досконально разбирается в правилах и порядке соревнований. Он/она способствует безопасности участников, обеспечивает соблюдение правил и обеспечивает справедливую игру. С этой целью он/она начинает и останавливает матч, принимает все решения относительно определений столкновений, принимает решения о штрафах, управляет голосованием других судей, четко общается со всеми официальными лицами, участниками и тренерами и объявляет победителя каждого матча. Судья имеет право выдавать предостережения, предупреждения, назначать штрафы или выдавать дисквалификации. Судьи

имеют право объявлять тайм-ауты. Участник может попросить тайм-аут, но это определение судьи, чтобы выдать его.

СУДЬИ:

Судьи определяют и подсчитывают очки и голосуют за победителя.

ХРОНОМЕТРИСТ:

Хронометрист запускает время по команде судьи и объявляет, когда истекли 90 секунд "бегущего времени" (на отметке 75 секунд хронометрист выкрикнет "ПЯТНАДЦАТЬ СЕКУНД!"). Хронометрист также будет следить и корректировать "бегущее время" в соответствии с указанными судьей "тайм-аутами".

ПРОТЕСТ:

Участник имеет право опротестовать нарушение правил или если была допущена возможная ошибка (не субъективное решение). Если участник желает опротестовать, он/она должен сначала сообщить судье, что он/она считает, что произошло нарушение правил или была допущена ошибка. Судья вызовет арбитра на ринг (если судья не может должным образом урегулировать протест к удовлетворению игрока), чтобы вынести решение. Все протесты должны быть сделаны упорядоченно, правильно и в духе спортивного поведения. Все протесты должны быть сделаны немедленно. Протесты не разрешаются после возобновления соревнований (протест после факта). Участник может быть оштрафован или даже дисквалифицирован, если он/она протестует ненадлежащим образом или без должной причины.

ОПОЗДАВШИЕ:

Как только в дивизионе начался первый дивизионный матч, никакие участники не могут быть добавлены в этот дивизион. **БУДЬТЕ ВОВРЕМЯ!** Единственное исключение из этого правила - "Правило справедливости" в конце этого резюме правил.

РИНГ:

Размер спарринговых рингов для взрослых черных поясов должен быть приблизительно 20 на 20 футов. Стартовые линии должны быть отмечены приблизительно в шести футах друг от друга в центре ринга. Кроме того, каждый ринг должен быть обозначен номером ринга, видимым для участников, официальных лиц и медицинского персонала с противоположной стороны площадки. Все молодежные ринги и ринги для взрослых ниже черного пояса могут быть минимум 16 футов и максимум 20 футов.

ВЗВЕШИВАНИЕ:

Обязательно для всех взрослых участников спарринга - которые находятся в весовых дивизионах - взвешиваться перед соревнованиями. Требуется только одно официальное взвешивание. Все участники должны соревноваться в своем весовом дивизионе. Участник не может соревноваться выше или ниже в другом весовом дивизионе, для которого он/она не достиг надлежащего веса. Это ответственность персонала турнира взвешивать и правильно записывать вес участника. Если участник пойман на фальсификации своего веса, он будет дисквалифицирован.

ПОРЯДОК СОРЕВНОВАНИЙ:

После того, как сделан финальный вызов для спаррингового дивизиона у ринга и посеы были выбраны (если требуется посеы), дивизион готов к настройке. Карточки соревнований должны быть собраны и подсчитаны (если карточки соревнований не используются, подсчитайте участников), чтобы увидеть, нужны ли пропуски. Если нужны пропуски, они будут выбраны случайным образом (см. таблицу пропусков, чтобы увидеть, сколько пропусков необходимо). Матчи всегда должны выбираться случайным образом, но определенные послабления могут быть предоставлены участникам из одной школы или команды, которые встречаются в первом раунде соревнований. Они могут быть разделены случайным образом друг от друга в первом раунде, если возможно. (Участники не могут выбирать, с кем они хотят или не хотят спарринговаться.)

В молодежном дивизионе участники должны быть выстроены по росту (от самого низкого до самого высокого) и разделены на высокие и низкие дивизионы, если требуется или предлагается. Определение высоких и низких дивизионов делается по соображениям безопасности, а не просто для равного разделения дивизиона. Истинное разделение по размеру должно быть найдено для определения более высоких участников от более низких участников. После того, как высокие и низкие дивизионы определены по росту, определите, кто с кем спаррингуется случайным образом. Должно быть предоставлено рассмотрение участникам, которые из одной школы или команды, которые были выбраны для спарринга друг с другом в первом раунде.

ПРИМЕЧАНИЕ ПО ВОЗРАСТНЫМ ДИВИЗИОНАМ:

Взрослые участники спарринга 30 лет и старше имеют возможность соревноваться на один возрастной дивизион ниже. Пример: 30-летний участник может соревноваться в дивизионе 18-29 лет, 40-летний участник может соревноваться в дивизионе 30-39 лет и т.д. Участник не может соревноваться выше в возрастном дивизионе.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ МАТЧА:

Девяносто секунд бегущего времени. (на отметке 75 секунд хронометрист выкрикнет "ПЯТНАДЦАТЬ СЕКУНД!") Если матч равный в конце девяноста секунд, период овертайма внезапной победы (первое столкновение) определит матч.

ЗНАЧЕНИЯ ОЧКОВ И ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОБЕДИТЕЛЯ:

Все законные техники рук, которые забивают, будут награждены одним (1) очком. Все законные техники ударов ногой, которые забивают, будут награждены двумя (2) очками. Все нарушения, определенные судьей, приведут к присуждению одного (1) штрафного очка сопернику нарушившего участника. Судьи будут оценивать подсчет очков (и штрафные очки) каждого участника и отслеживать их на ручных устройствах, чтобы помочь определить голос за победителя.

ЧТО ТАКОЕ "ЗАБИВАЮЩАЯ ТЕХНИКА":

"Забивающая техника" происходит, когда законная техника спортивных боевых искусств забивается участником внутри границ и в вертикальном положении (не считается упавшим) без вызванного времени, которая поражает

его соперника с допустимым количеством сфокусированного касательного контакта и сфокусированного контроля в законную целевую область. Сфокусированный касательный контакт: законное количество контакта, разрешенное для определенных зон подсчета очков. Сфокусированный контроль: количество контролируемой силы, которое вывело бы соперника из строя, по крайней мере, на мгновение, если бы техника не была контролируемой. Обратите внимание, что в дивизионах ниже черного пояса контакт не требуется для того, чтобы техника была засчитана как очко.

ЧТО ТАКОЕ "ЗАБИВАЮЩАЯ КОМБИНАЦИЯ":

"Забивающая комбинация" происходит, когда две или три законные техники спортивных боевых искусств (как определено выше) забиваются в последовательности атаки или контратаки в пределах столкновения. Очко или очки присуждаются за каждую забивающую технику, которая происходит в комбинации.

КОНТР-ПОДСЧЕТ:

Поскольку спарринг столкновений придает особое значение общему количеству забивающих техник, а не тому, кто забивает первым, все законные забивающие удары засчитываются. Это ответственность каждого участника защищаться от контрударов, которые происходят в ответ на их собственную атаку, так же, как они должны защищаться от атаки своего соперника.

"КОМБИНАЦИОННЫЕ АТАКИ" и "КОМБИНАЦИОННЫЕ КОНТРЫ" ОГРАНИЧЕНЫ ТРЕМЯ ТЕХНИКАМИ;

Спарринг столкновений не позволяет участникам стоять друг перед другом и "обмениваться ударами" бесконечно. Навык спарринга столкновений лучше всего определяется как способность "эффективно забивать комбинационными ударами и уходить нетронутым". Комбинационные атаки и контры строго ограничены тремя (3) техниками, как определено ниже.

УДАРЫ НОГОЙ:

Участники могут бить ногой столько раз и по стольким разным целям, сколько они выберут в пределах времени и физического лимита одного подъема ноги. Множественные удары ногой, которые происходят, пока нога остается в воздухе, должны считаться "одной техникой". Как только бьющая нога касается земли, если запускается другой удар ногой (даже той же ногой), это будет считаться второй техникой (максимум три техники на комбинацию/столкновение)

УДАРЫ ВЕДУЩЕЙ РУКОЙ:

Если выполняются в "быстрой последовательности", участники могут ударить дважды подряд той же техникой ведущей руки, и это будет считаться "одной техникой" (пример: преодоление расстояния двойным ударом тыльной стороной кулака). Любой разрыв в ритме или времени, или изменение техники приведет к тому, что каждый удар будет рассматриваться отдельно.

УДАРЫ ЗАДНЕЙ РУКОЙ:

Все удары задней рукой будут считаться одним ударом в пределах лимита трех техник.

ТЕХНИКА РАЗРЫВА КОНТАКТА:

Участникам разрешен один разрывающий контакт удар, который не считается частью максимума трех (3) техник для каждой комбинации столкновения. Этот удар должен быть выполнен, когда участник создает пространство после столкновения (разрывает контакт) и должен сопровождаться продолжением бойцом разрыва контакта (выход из зоны досягаемости).

ЗАКОННЫЙ ПРИМЕР 1:

Боец А атакует джебом / обратным ударом / двойным круговым ударом задней ноги Боец Б пытается контратаковать обратным ударом Боец А делает шаг назад и (начиная разрывать контакт) защищается боковым ударом ногой и ПРОДОЛЖАЕТ РАЗРЫВАТЬ КОНТАКТ ДЛЯ ЗАВЕРШЕНИЯ СТОЛКНОВЕНИЯ

ЗАКОННЫЙ ПРИМЕР 2:

БОЕЦ А атакует круговым ударом передней ноги / ударом тыльной стороной кулака / ударом ребром руки, а затем (начиная разрывать контакт) ДЕЛАЕТ ШАГ НАЗАД с крюковым ударом ведущей ноги и ПРОДОЛЖАЕТ РАЗРЫВАТЬ КОНТАКТ ДЛЯ ЗАВЕРШЕНИЯ СТОЛКНОВЕНИЯ.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Поскольку спарринг столкновений награждает успешную атаку и успешную контратаку одинаково, возможность законной техники разрыва контакта (помимо максимума трех техник) предоставляет атакующему эффективную защитную меру помимо простого блокирования или отступления.

ЗАКОННЫЕ ЦЕЛЕВЫЕ ОБЛАСТИ:

Вся голова и лицо, ребра, грудь, живот, ключица и почки. НЕЗАКОННЫЕ ЦЕЛЕВЫЕ ОБЛАСТИ: позвоночник, задняя часть шеи, горло, стороны шеи, пах, ноги, колени и спина. НЕЦЕЛЕВЫЕ ОБЛАСТИ: бедра, плечи, ягодицы, руки и ступни. ЗАКОННЫЕ ТЕХНИКИ: законные техники - это все контролируемые техники спортивного каратэ, за исключением тех, которые перечислены как незаконные. НЕЗАКОННЫЕ ТЕХНИКИ: крюковые удары руками, апперкоты, удары головой, выдергивание волос, укусы, царапины, локти, колени, атаки на глаза любого рода, броски на твердую поверхность пола, наземный спарринг на твердой поверхности, любые топчущие удары или удары ногой по голове упавшего участника, шлепки, захват более чем на одну секунду (как определено ниже), неконтролируемые слепые техники, любые неконтролируемые броски, сбивания или подсечки и любые другие неконтролируемые опасные техники, которые считаются небезопасными в спортивном каратэ.

ЗАХВАТ:

Участник может захватить верх формы своего соперника в попытке забить техникой спортивного каратэ только на одну секунду (немедленно), после чего он/она должен отпустить форму. Аналогично, штаны формы могут быть захвачены на одну секунду для стоящего соперника в попытке забить.

ПОДСЕЧКИ, СБИВАНИЯ, ЗАХВАТЫ И НАЗЕМНЫЙ СПАРРИНГ:

Подсечки не для сбивания соперника, а только для нарушения равновесия, чтобы продолжить техникой спортивного каратэ, могут выполняться только по задней части передней ноги на середине икры или ниже. Подсечка должна быть признана правильной подсечкой, а не ударом ногой, чтобы быть законной. Контролируемые сбивания и подсечки, которые предназначены для сбивания соперника, разрешены только на объявленной одобренной мягкой поверхности. Очко или очки присуждаются только тогда, когда законная подсечка или сбивание эффективно законно и немедленно продолжается соответствующими забивающими техниками спортивного каратэ. Только техники рук или один тщательно контролируемый удар ногой или топчущий удар по телу разрешен на упавшем участнике. Одна нога должна находиться на земле на протяжении всего топчущего удара или удара ногой. Никогда, ни при каких обстоятельствах, участник не может топтать или бить ногой по голове упавшего участника. Наземный спарринг должен быть объявлен соответствующими официальными лицами турнира перед тем, как быть разрешенным, с мягкой поверхностью или без нее.

ЛЕГКИЙ КАСАТЕЛЬНЫЙ КОНТАКТ:

Означает, что нет проникновения или видимого движения участника из-за контакта. Легкое касание требуется для всех законных целевых областей во всех дивизионах спарринга черных поясов. Лицевой щиток шлема вместе со шлемом является законной целевой областью.

УМЕРЕННЫЙ КАСАТЕЛЬНЫЙ КОНТАКТ:

Означает небольшое проникновение или небольшое движение цели. Умеренный касательный контакт может быть сделан во все законные целевые области, за исключением шлема, лицевого щитка и лица.

"РАЗРЫВ":

Участники должны "РАЗОРВАТЬ", сделать шаг назад или разорвать контакт от своего соперника после каждого столкновения. При "разрыве" участники должны "сделать шаг назад" или разорвать контакт на расстояние, вне которого они не могут касаться друг друга без движения ног. Участники несут ответственность за саморегулирование разрыва, а не ожидание, что судья возьмет контроль. Требование от судьи взять контроль над разрывами, вероятно, приведет к штрафу. ПОЖАЛУЙСТА, ПОМНИТЕ – спарринг столкновений - это забивание и не получение забитых очков, поэтому стратегия спарринга должна быть "вступление в контакт и разрыв контакта".

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И ШТРАФЫ:

Разрешено одно и только одно предупреждение за нарушение правил перед присуждением штрафного очка. После выдачи первого предупреждения штрафное очко присуждается за каждое и любое нарушение правил. Если серьезность первого нарушения правил признается судьей слишком серьезной, штрафное очко может быть выдано немедленно, и первое предупреждение будет аннулировано.

Другие правила штрафов:

Если, по мнению судьи и/или медицинского персонала, участник не может продолжать из-за травмы, вызванной незаконной оштрафованной

атакой, выполненной его/ее соперником, нарушающий участник должен быть автоматически дисквалифицирован.

Другие причины для штрафа:

Превышение максимально допустимого количества техник (три) на столкновение, постоянное выполнение более одной "техники разрыва контакта", неспособность "разорвать" или создать пространство между участниками после каждого столкновения, атака незаконных и нецелевых областей, использование незаконных техник, выбегание из ринга для избежания соревнований, падение на пол для избежания соревнований, продолжение после приказа остановиться, чрезмерное затягивание времени, слепые, небрежные или безрассудные атаки, неконтролируемые техники, демонстрация неспортивного поведения участником, его/ее тренерами, друзьями и т.д., чрезмерный контакт и задержка времени - это лишь некоторые примеры возможного штрафа.

ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ:

Судья может по своему усмотрению дисквалифицировать участника за нарушения или неспортивное поведение. Штраф за несоревнование: если судья считает, что участники не делают очевидной попытки соревноваться в истинном духе соревнований, оба участника будут предупреждены, и если это продолжится, будут дисквалифицированы. Неправильный дивизион: если какой-либо участник соревнуется в дивизионе, в котором он/она не имеет права соревноваться из-за возраста, веса, ранга, пола, стиля и т.д., он/она будет дисквалифицирован.

ТРЕНЕРСТВО:

Роскошь иметь тренера - это то, к чему у большинства участников нет доступа. Поэтому это иногда может стать несправедливым преимуществом над участником, который не имеет тренера. Правила созданы и применяются, чтобы ни один участник не имел преимущества или недостатка перед другим участником. Поэтому тренерство разрешено, но только при следующих рекомендациях:

1. Никогда, ни в какое время тренер не может войти на ринг без разрешения судьи, 2. Никакого оскорбительного, насильственного, неспортивного или чрезмерно усердного тренерства; 3. Тренеры не могут просить тайм-аут, если они не протестуют нарушение правил (только участник может попросить тайм-аут), 4. Тренеры никогда, ни в какое время не могут вмешиваться в правильную работу ринга или решения судей. Тренер определяется как любой, кто пытается помочь одному участнику любым способом. Тренером может быть, но не ограничивается другом, родителем, товарищем по команде или официальным тренером. Центральный судья может выдать предупреждение участнику за каждый раз, когда его/ее тренер вмешивается в матч или нарушает справедливую игру между участниками. Судья может попросить дисквалификацию участника, но требуется большинство голосов всех судей.

ЗА ПРЕДЕЛАМИ ГРАНИЦ:

Участник находится за пределами границ, как только он/она не имеет по крайней мере одной ноги, касающейся внутри или на пограничной линии. Участник за пределами границ не может забить очко, находясь за пределами границ. Участник внутри границ может забить на участнике за пределами границ, если центральный судья не вызвал остановку.

ПРАВИЛО СПРАВЕДЛИВОСТИ:

Если возникает вопрос, который не полностью охвачен этой книгой правил, официальный арбитр правил может по своему усмотрению отменить, изменить или изменить очерченное правило, если он/она считает, что применение такого правила приведет к по сути несправедливому результату для участника. Однако арбитр правил должен отменить, изменить или изменить очерченное правило только в экстремальных случаях.

НЕПРЕРЫВНЫЙ СПАРРИНГ ЛЕГКОГО КОНТАКТА ИСКА

Определение

Соревнование должно выполняться, как подразумевает его название, спарринг легкого контакта непрерывным образом. Ни при каких обстоятельствах непрерывный спарринг легкого контакта не должен имитировать кикбоксинг полного контакта. Используя хорошо контролируемые техники, мастерство на ринге и комбинационные навыки, участники должны пытаться "переиграть по очкам", а не "пересилить" своего соперника. Участники будут спарринговаться непрерывно до команды судьи СТОП. Все техники должны быть хорошо контролируемы. Техники не должны "пробивать насквозь" или "проталкивать насквозь" цель. Удары с чрезмерным контактом или неконтролируемые удары любого рода приведут к дисквалификации.

Акцент должен быть сделан на техниках ударов руками и ногами. Удары руками или "бокс" только в течение длительного периода времени без бросания ударов ногами понизят оценку судьей вашей производительности.

Каждый матч проводится с бегущим временем. Центральный судья и два судьи будут оценивать относительную эффективность каждого бойца на основе количества, качества и разнообразия забивающих ударов, защиты и физической подготовки. Нарушения правил (независимо от того, оштрафованы судьей или нет) понизят оценку судей нарушающего бойца. Три официальных лица определяют победителя каждого матча решением большинства.

Форма и снаряжение

Защитное снаряжение для взрослых дивизионов (18 лет и старше): защита головы, капа, одобренные перчатки для контактных видов спорта, защита паха, щитки для голени и защита ног. Молодежные дивизионы (17 лет и младше) будут иметь те же требования к снаряжению ПЛЮС одобренный лицевой щиток и нагрудный протектор.

Форма: традиционный верх формы, V-образный вырез или командная футболка и длинные брюки для мужчин-бойцов, длинные брюки, традиционный верх формы, спортивный верх, V-образный вырез или командные футболки для женщин-бойцов. Для обоих разрешены пояса,

указывающие их ранг. ПРИМЕЧАНИЕ: для участников, которые выбирают носить футболки, они должны быть четко и очевидно частью КОМАНДНОЙ ФОРМЫ.

Каждый боец должен носить чистую форму в хорошем состоянии. Пояс может быть либо на шнурке, либо на резинке.

Время и раунды

Юниорские участники (17 и младше) будут соревноваться один раунд по 90 секунд. Взрослые участники будут соревноваться один двухминутный раунд.

Весовые дивизионы и процедуры взвешивания

См. список 'Дивизионов' на веб-сайте и в программе мероприятия.

Рукопожатие

До и после боя бойцы пожмут руки в знак чистого спортивного мастерства и дружеского соперничества, в соответствии с правилами спарринга. Рукопожатие происходит перед началом первого раунда и после решения.

Законные целевые области

Следующие части тела могут быть атакованы с использованием разрешенных техник спарринга: · Голова – спереди и сбоку · Торс – спереди и сбоку · Ноги – только для подсечки

Законные техники – подсчет очков

Должны использоваться как удары руками, так и ногами. При оценке производительности каждого бойца судьи дадут больше кредита спортсмену, который эффективен со сбалансированной атакой ударов ногами и руками, брошенных в комбинации. Удары руками или "бокс" только в течение длительного периода времени без бросания ударов ногами может быть причиной для штрафа или может понизить оценку судьей производительности бойца. Разрешенная ударная область руки или ноги может делать только "чистый/контролируемый" легкий контакт. Боец должен смотреть на точку контакта при выполнении техники. Все техники должны быть хорошо выполнены. Слабые техники или техники, которые просто касаются, или задевают, или толкают соперника, не будут засчитаны. Чрезмерный контакт, грубость, толкание или грубая игра будут основанием для штрафа, понижения в оценке судей и/или дисквалификации. Если боец прыгает в воздух для атаки, он должен приземлиться внутри ринга, чтобы забить, и он должен сохранять равновесие (не разрешается касаться пола какой-либо частью тела, кроме ног).

ТЕХНИКИ РУК:

Могут применяться следующие техники рук: удар ребром руки, все виды ударов руками спарринга, удар тыльной стороной кулака (не вращающийся удар тыльной стороной кулака)

ТЕХНИКИ НОГ, НОГ:

Прямой удар ногой, боковой удар ногой, круговой удар ногой, удар пяткой (только подошвой стопы), серповидный удар ногой, рубящий удар ногой (только подошвой стопы), прыжковые удары ногой

БРОСКОВЫЕ ТЕХНИКИ:

Подсечки ногами (ботинок к ботинку – только на уровне лодыжки/ноги)

Незаконные целевые области, запрещенные техники и запрещенное поведение

Любая техника, не указанная как законная выше, или удар по любой цели, не указанной как законная выше, включая, но не ограничиваясь следующим

Запрещено:

Атаковать горло, нижнюю часть живота, почки, спину, ноги, суставы, пах и заднюю часть головы или шеи.

Атаковать коленом, локтем, ребром руки, ударом головой, большим пальцем и плечом или вращающимся ударом руки.

Поворачиваться спиной к сопернику, убегать, падать, преднамеренный клинч, слепые техники, борьба и приседание ниже пояса соперника.

Атаковать соперника, который падает на пол или уже на полу, то есть, как только одна рука или колени касаются пола.

Покидать ринг без какого-либо разрешения.

Продолжать после команды "стоп" или "разрыв" или после того, как прозвучал конец раунда.

Смазывать лицо или тело маслом.

Удары ниже пояса, зацепы, подножки и удары коленями или локтями.

Бодание головой, плечами, предплечьями и локтями, удушение соперника, давление на его лицо рукой или локтем и отталкивание соперника назад.

Удары открытыми перчатками, внутренней частью перчаток или запястьем.

Удары по спине соперника, особенно по затылку, голове и почкам.

Лежание, борьба или полное отсутствие спарринга.

Атака соперника, который находится на полу или встает.

Клинч без какой-либо причины.

Удары при зацепе соперника или втягивании соперника в удар.

Зацеп или удержание руки соперника или подкладывание руки под руку соперника.

Внезапное опускание головы ниже пояса соперника таким образом, который был бы опасен для последнего.

Использование искусственных средств для пассивной защиты и преднамеренное падение, чтобы избежать удара.

"Порча". Преднамеренное предотвращение вашего соперника от вступления с вами в контакт путем передвижения по рингу или клинчевания вашего соперника, чтобы сократить время раунда.

Использование оскорбительного и агрессивного языка во время раунда.

Отказ отступить после приказа "РАЗРЫВ".

Попытка нанести удар сопернику сразу после приказа "РАЗРЫВ" и перед отступлением.

Нападение или оскорбление судьи в любое время.

Выход из ринга во время соревнований по спаррингу

1-е нарушение или выход – словесное предостережение 2-е нарушение или выход – официальное предупреждение 3-е нарушение или выход - дисквалификация

Нарушения правил и положений приведут к замечаниям, предупреждениям и/или дисквалификации. Судьи могут предупреждать или наказывать участника по своему усмотрению в зависимости от серьёзности или повторяющегося характера нарушения правил.

Главный судья является арбитром правил. Если он считает, что нарушение произошло, он имеет право вынести одно из следующих:

Замечание — «Замечание» может быть вынесено без остановки действия поединка.

Официальное предупреждение — «Официальное предупреждение» выносится путём остановки поединка. «Официальное предупреждение» означает, что если судья снова будет вынужден остановить поединок за такое же или подобное нарушение, виновный спортсмен будет дисквалифицирован.

Дисквалификация — «Дисквалификация» присуждает победу сопернику нарушившего правила бойца. Судья имеет право использовать замечания, предупреждения и дисквалификацию в зависимости от серьёзности нарушения. Боец не обязан сначала получить замечание, чтобы получить официальное предупреждение. Так же он не обязан получить официальное предупреждение перед дисквалификацией.

Следующие действия могут привести к немедленной дисквалификации:

- чрезмерный контакт, приводящий к травме
- повторные удары с чрезмерным контактом
- неконтролируемые или злонамеренные атаки
- чрезмерные или продолжающиеся удары после команды «стоп»
- крайнее неспортивное поведение бойца, такое как оскорбление судьи или соперника

Травмы

Поединок должен быть прерван, если произошла травма. В случае травмы время может быть остановлено только до тех пор, пока врач не определит серьёзность травмы, то есть можно ли продолжать поединок или его нужно остановить. Лечение травмы может проводиться только между раундами или после поединка. Если травму необходимо лечить — поединок должен быть остановлен. В любом случае, порезы нельзя заклеивать лентой. Если поединок остановлен из-за травмы, официальные лица должны решить:

- кто вызвал травму
- было ли это намеренно
- была ли травма получена по собственной вине

Если травма была неумышленной, и травмированный боец не может продолжать спарринг немедленно, нетравмированный боец объявляется победителем.

Если травма произошла из-за нарушения правил, виновный боец может быть дисквалифицирован.

Если травма произошла по собственной вине бойца, нетравмированный боец объявляется победителем.

Полномочия и обязанности судьи:

Судья	имеет	право:
· остановить поединок в любой момент, если он считает его слишком односторонним		
· остановить поединок в любой момент, если один из бойцов получил запрещённый удар или ранен, или если он считает бойца неспособным продолжать		
· остановить поединок в любой момент, если считает, что бойцы ведут себя «неспортивно». В таком случае он должен дисквалифицировать одного из бойцов		
· предупредить бойца или остановить поединок и вынести минус-балл или предупреждение	за	нарушение
· дисквалифицировать тренера или секунданта, который нарушил правила, или самого бойца, если его тренер или секундант не подчиняется приказам		
· дисквалифицировать, с предупреждением или без, бойца, который совершил нарушение		
· трактовать правила, пока они применимы или совместимы с поединком, или в особый момент принимать решение по действию, которого нет в правилах		

Если боец нарушает правила, но нарушение не требует дисквалификации, судья должен остановить поединок и вынести предупреждение. Перед предупреждением судья должен приказать бойцу прекратить спарринг. Предупреждение должно быть вынесено ясно, чтобы боец понял причину и сущность наказания. Судья должен подать сигнал каждому судье, что вынесено определённое предупреждение, и ясно показать, какой боец наказан. После предупреждения судья приказывает бойцам продолжить спарринг. Если боец получил три официальных предупреждения в одном поединке — он дисквалифицируется.

Судья может дать замечание бойцу. Замечание означает предупреждение бойцу за нарушение правила. Для этого не требуется останавливать поединок — судья может сделать замечание во время поединка.

Судья	обязан:
· проверять защитное снаряжение и одежду бойцов	
· следить за строгим соблюдением правил честной игры	
· контролировать весь поединок	
· оценивать заслуги двух бойцов и выбирать победителя согласно правилам	
· в конце поединка вызывать решение поднятием рук	

Судья не должен объявлять победителя поднятием руки бойца или каким-либо иным способом до того, как официальное лицо объявит решение.

Судьи

Каждый судья должен самостоятельно оценивать заслуги двух бойцов и выбирать победителя согласно правилам.

Во время поединка он не должен разговаривать с бойцами, другими судьями или кем-либо ещё, кроме главного судьи. Он может, при необходимости, в конце раунда сообщить главному судье о пропущенном им инциденте, например о неправильном поведении секунданта.

Система оценки судей

Каждый раунд оценивается каждым судьёй отдельно по положительным критериям (добавляют баллы бойцу) и отрицательным критериям (вычитают баллы):

Положительные критерии (дают бойцу преимущество для победы):

- чистые и контролируемые результативные удары
- демонстрация эффективных комбинаций
- эффективность защиты бойца
- разнообразие ударов (руками и ногами)
- отличное физическое состояние

Отрицательные критерии судей (уменьшают оценку бойца на пути к победе)

- нарушения правил, независимо от того, было ли вынесено замечание или предупреждение судьёй
- замечания и/или предупреждения судьёй за нарушения правил
- «толкание корпусом» или любая попытка подавить соперника силой вместо демонстрации превосходного мастерства
- отсутствие ударных комбинаций
- отсутствие разнообразия ударов (руками и ногами)
- плохая физическая форма

Мировой чемпионат по самозащите под эгидой ИСКА

Профессиональная форма боевых искусств, как определено в Правилах УТК, требуется для всех участников и ассистентов, без исключений!

Описание: заранее подготовленный сценарий самозащиты против до четырёх нападающих.

Критерии оценки: оценивание основывается на:

- реалистичности: являются ли атаки подлинными и угрожающими?
- эффективности: действительно ли защиты сработали бы при представленных обстоятельствах?
- сложности: насколько сложны атаки и насколько продвинуты контратаки?

Обратите внимание, что более высокие баллы будут присуждаться участникам по самозащите, чьи сценарии с несколькими нападениями выполняются в непрерывной форме.

Разнообразие техники: сколько разных стратегий или принципов* используется и демонстрируются ли навыки из различных систем боевых искусств**

- блокирование, уклонение, перехват, выведение из равновесия, подавление движением и т.п.

** каратэ, дзюдо, кунг-фу, джиу-джитсу и т.д.

Дополнительные

правила:

- участник ограничен четырьмя (4) нападающими
- профессиональная форма боевых искусств обязательна для всех участников и нападающих
- лимит времени — две (2) минуты
- маты предоставляются, и выступление должно оставаться на матах
- НЕТ музыке, ломанию предметов, настоящему оружию, опасным предметам или веществам

В дивизионе взрослых чёрных поясов лучшие участники выступят в финале в субботу вечером за мировой титул ИСКА, и в это время ИСПОЛЬЗОВАНИЕ МУЗЫКИ ПООЩРЯЕТСЯ.

Критерии оценки: оценивание основывается на:

- реалистичности: являются ли атаки подлинными и угрожающими?
- эффективности: действительно ли защиты сработали бы при представленных обстоятельствах?
- сложности: насколько сложны атаки и насколько продвинуты контратаки?

Обратите внимание, что более высокие баллы будут присуждаться участникам по самозащите, которые используют сценарии с несколькими нападениями, выполненные в непрерывной форме.

Разнообразие техники: сколько разных стратегий или принципов* используется и демонстрируются ли навыки, взятые из различных систем боевых искусств**

- блокирование, уклонение, перехват, выведение из равновесия, подавление движением и т.п.
** каратэ, дзюдо, кунг-фу, джиу-джитсу и т.д.

Мировой чемпионат ИСКА по синхронизированным командным формам и оружию

Профессиональная форма боевых искусств, как определено в Правилах УТК, обязательна для всех участников и ассистентов, без исключений!

Описание: соревнование командных синхронных форм.

Критерии оценки: оценивание основывается на сложности, мастерстве и синхронности (между участниками и с музыкой).

Дивизионы: один открытый дивизион.

Дополнительные

правила:

- две (2) или три (3) и более человек в команде
- форма должна быть синхронизирована на 75%
- лимит времени — три (3) минуты
- музыка разрешена
- НЕТ реквизита или ломания предметов

Мировой чемпионат ИСКА командных демонстраций

Профессиональная форма боевых искусств обязательна для всех участников и ассистентов, без исключений!

Описание: командная демонстрация навыков боевых искусств.

Критерии оценки: оценивание основывается на общем командном выступлении, а не на индивидуальных. Главные критерии — зрелищность, подача и качество исполнения.

Дивизионы: один открытый дивизион.

Дополнительные

правила:

- минимум два (2) участника в команде; дополнительная плата за участников сверх семи (7)
- лимит времени — три (3) минуты
- музыка, реквизит, ломание и оружие разрешены
- команда должна обеспечить расстановку и немедленную уборку реквизита
- НЕТ стеклу, огню, опасным реквизитам или опасному оружию
- демонстрация должна оставаться в пределах зоны соревнований

Мировой чемпионат ИСКА по командному поинт-спаррингу

Профессиональная форма боевых искусств обязательна для всех участников, без исключений!

Описание: правила и критерии оценивания командного поинт-спарринга НАСКА.

Мировой чемпионат ИСКА по командному непрерывному спаррингу

Профессиональная форма боевых искусств обязательна для всех участников, без исключений!

Описание: непрерывный спарринг ИСКА и критерии оценивания.

Дивизионы: (только чёрные пояса) мужчины 18–29 лет / команды из трёх участников.

ОТБОР ФИНАЛИСТОВ МИРОВОГО ЧЕМПИОНАТА ИСКА

Финалисты телевизионной части турнира «Ю Эс Оупен» Мирового чемпионата ИСКА будут выбраны согласно политике посева ИСКА, которая учитывает, среди прочего:

- (1) текущий рейтинг Открытого мирового тура, ИСКА и НАСКА;
- (2) итоговый рейтинг ИСКА и НАСКА за 2016 год;
- (3) финальное место на Мировом чемпионате ИСКА на «Ночи чемпионов» Ю Эс Оупен 2016 года;
- (4) место в отборочных турах НАСКА и Гранд-чемпионатах, а также успехи в личных поединках против других ведущих участников на Ю Эс Оупен 2017 года и других турнирах Открытого мирового тура и мирового тура НАСКА сезона 2017/18 гг.