



Pravidla pro: RUMBLE (STUŽKOVANÁ)

Obsah:

38. Soutěž v RUMBLE (STUŽKOVANÁ)

- 38.1 Popis
- 38.2 Kategorie
 - 38.2.1 Věkové skupiny
 - 38.2.2 Výškové skupiny
- 38.3 Uniforma
- 38.4 Soutěžní oblast
- 38.5 Systém soutěže
 - 38.5.1 Remíza
- 38.6 Rozhodčí a funkcionáři
 - 38.6.1 Úkoly časoměřiče
 - 38.6.2 Úkoly zapisovatele
- 38.7 Ochranné pomůcky
- 38.8 Čas boje
- 38.9 Zakázané techniky
- 38.10 Tresty

39. Soutěž v KIDS RUN (PŘEKÁŽKOVÁ DRÁHA)

- 39.1 Popis
- 39.2 Věkové kategorie
- 39.3 Uniforma
- 39.4 Soutěžní oblast
- 39.5 Systém soutěže
- 39.6 Rozhodčí
- 39.7 Ochranné pomůcky



Pravidla pro: RUMBLE (STUŽKOVANÁ)

ČLÁNEK 38. SOUTĚŽ V RUMBLE (STUŽKOVANÁ)

38.1 Popis - Disciplína určená mladším dětem, hravým způsobem simuluje duel a učí koordinaci, obratnost a postřeh. Výborná příprava pro další formy zápasu, jako je point fighting, lightcontact, kumite apod. Účastníci mají na sobě sportovní oblečení (např. uniforma na point fighting nebo karate-gi) dle ústroje můžou mít pásek (OBI). V případě OBI se uzel, kterým je OBI uvázané na dobu zápasu přesouvá na záda soutěžícího, aby konce OBI nemátl protivníka a nepletl si je se stužkami. Za páskem mají 3 barevně odlišené stužky. Barva stužek odpovídá příslušnému rohu modrá / červená. Délka stužky je 60 cm a šířka 5 cm. Nepoužívají se žádné údery a kopy.

38.2 Kategorie:

38.2.1 Věkové skupiny - jsou rozděleny takto:

TIGERS 4 – 6 let
DRAGONS 7-8 let
NINJAS 9-12 let

- Pro zařazení do věkové kategorie je rozhodující, zda závodník v den konání soutěže již dosáhl předepsaného věku.
- Pořadatel může zařadit závodníka o jednu výškovou kategorii výše, vždy ale se souhlasem kouče. Kouč následně doloží souhlas zákonného zástupce se změnou na předepsaném formuláři.
- Pořadatel si vyhrazuje sloučit výškové kategorie dle přihlášených závodníků.

38.2.2 Výškové skupiny

TIGERS 4 – 6 let	-90 cm	-110 cm	-130 cm	+130 cm	
DRAGONS 7-8 let	-100 cm	-120 cm	-140 cm	+140 cm	
NINJAS 9-12 let	-110 cm	-130 cm	-150 cm	+150 cm	

38.3 Uniforma - Sportovní oblečení bez kapes. Může být také kimono pásek je otočený uzlem dozadu. Na nohou nesmí být žádná obuv nebo ponožky.

38.4 Soutěžní oblast - Zápasistiště pro Rumble (Stužkovanou) se skládá ze tří částí:

- Zápasistiště pro Ribbons Getting se skládá ze tří částí.
- Bojová plocha je min. 4 x 4 m
- Varovná plocha má šířku 1 metru (jiné barvy než bojová plocha nebo ohraničená červenou páskou na jednobarevném tatami) a obklopuje bojovou plochu, min 6x6m.
- Bezpečnostní plocha o šířce 1 metru, obklopuje Varovnou plochu
- Celkový min. rozměr plochy tatami je 6 x 6 m.
- Zápasistiště musí být pokryto tatami o minimální tloušťce 2 cm

38.5 Systém soutěže – Závodníci mají za pasem (páskem) 3 stužky jedné barvy (červená nebo modrá) Délka stužky je 50-60 cm. Stužky dosahují zhruba ke kolenům závodníka a jsou rozmístěny v přední polovině těla, ale zároveň nesmí být umístěny na bocích závodníka. Stužky mohou být za pas zasunuty pouze volně (ve stejné délce) a nesmí být k tělu přivázány uzlem. Soutěžící, kteří proti sobě stojí čelem se snaží v průběhu jedné minuty sebrat co nejvíce stužek svému soupeři, současně se snaží různými úhyby tělem a za použití krytů a bloků pažemi chránit své stužky tak aby mu je soupeř nemohl sebrat.

Nesmí si stužky přidržovat rukama, nesmí se otáčet, utíkat nebo se jinak vyhýbat střetu. Vyhrává ten soutěžící, který sebere svému soupeři v časovém limitu větší počet stužek. Zápas může skončit před časovým limitem v případě, když soutěžící získá všechny stužky svého soupeře.

Dojde-li k vzájemnému sebrání stužky (stužek) rozhodčí určí, který ze závodníků byl při tomto souboji rychlejší a vrátí mu odebranou stužku (stužky) zpět za pas.

V případě sebrání více stužek soupeřem najednou, vrátí rozhodčí sebrané stužky, které jsou nad limit jedné stužky.

Není-li možné objektivně určit kdo ze soupeřů byl ve vzájemném souboji rychlejší, stužky se vrátí oběma závodníkům.

Závodníkovi může rozhodčí odebrat maximálně jednu stužku.



Pravidla pro: RUMBLE (STUŽKOVANÁ)

Stužky je možné brát oběma rukama současně.

Rozhodčí vždy po sebrání stužek zápas přeruší, sebrané stužky uschová u sebe, nebo je vrátí v rámci pravidel závodníkovi (závodníkům).

38.5.1 Remíza – Dojde-li po uplynutí časového limitu 1 minuty k nerozhodnému stavu, následuje prodloužení 30 sekund. Budou-li mít oba dva závodníci po uplynutí časového limitu vč. prodloužení stejný počet stužek, rozhoduje soubor s jednou stužkou (systém náhlé smrti).

38.6 Rozhodčí a funkcionáři – na zápasišti je jeden rozhodčí, který řídí zápas. K dispozici může mít pomocného rozhodčího.

38.6.1 Úkoly časoměřiče:

Časoměřiči sedí vedle soutěžního prostoru a na signál rozhodčího spustí/zastaví měření času. Pokud rozhodčí z jakéhokoli důvodu nezavolá time out, časoměřič by měl automaticky zastavit čas a znovu jej spustit na pokyn rozhodčího nebo po obnovení zápasu. Slovními a vizuálními signály, například vhozením opasku nebo jiného vhodného předmětu do středu soutěžního prostoru, informuje rozhodčího, kdy vypršel čas nebo kdy obdržel formální protest. Čas oficiálně vyprší až ve chvíli, kdy jej rozhodčí ukončí.

38.6.2 Úkoly zapisovatele:

Zapisovatel zapisuje, napomenutí závodníků a výsledky do výsledkové listiny

38.7 Ochranné pomůcky – doporučená helma

38.8 Čas boje – délka jednoho kola je 1 minuta, prodloužení je 30 sekund

Rumble je závod se zkrácenou repasází.

38.9 Zakázané techniky:

1. Je zakázáno vyhýbat se boji.
2. Je zakázáno otáčet se bokem, či zády k soupeři.
3. Je zakázáno úmyslně chytat soupeře za ruce, tělo, či oděv.
4. Je zakázáno rukama držet své stužky, nebo mít před nimi ruku (bloky a kryty jsou povoleny).

Závodník nesmí při sebrání stužek soupeři spadnout.

Upadne-li závodník při sebrání stužek soupeři, tak se sebrané stužky vrací zpět závodníkovi, kterému byly před tím sebrány.

Za všechny výše uvedené zakázané techniky následuje napomenutí. V případě nerozhodného výsledku po prvním prodloužení, rozhoduje v neprospěch závodníka počet napomínání.

Poruší-li závodník svým chováním, či jednáním fair play závodů, může být závodník po konzultaci s hlavním rozhodčím soutěže, vyloučen.

38.10 Tresty

1. Varování = (bez trestu = POZOR)
2. Varování = 1 bod minus (o jednu stužku méně).
3. Varování = 1 bod minus (o jednu stužku méně).
4. Diskvalifikace - Ta by měla být vyslovena šetrnou formou, s ohledem na věk dětí.

Poruší-li závodník svým chováním nebo jednáním fair play závodů, může být závodník po konzultaci s hlavním rozhodčím soutěže vyloučen.



Pravidla pro: RUMBLE (STUŽKOVANÁ)

ČLÁNEK 39. SOUTĚŽ V KIDS RUN (PŘEKÁŽKOVÁ DRÁHA)

39.1 Popis - Disciplína určená mladším dětem, hravým způsobem simuluje pohybové dovednosti dětí. Závodníci na ní musí běžet přes „kladinu“, která je z bezpečnostních důvodů postavena co nejbližší k zemi, skrčit se pod překážkou, obéhnout slalomem překážky (5-7 překážek), překročit, či přeskočit překážku, provést kotoul, dva úder a dva kopy (které určí pořadatel).

39.2 Věkové Kategorie - jsou rozděleny takto:

TIGERS 4 – 6 let
DRAGONS 7-8 let
NINJAS 9-12 let

- Pro zařazení do věkové kategorie je rozhodující, zda závodník v den konání soutěže již dosáhl předepsaného věku.
- Pořadatel může zařadit závodníka o jednu výškovou kategorii výše, vždy ale se souhlasem kouče. Kouč následně doloží souhlas zákonného zástupce se změnou na předepsaném formuláři.
- Pořadatel si vyhrazuje sloučit výškové kategorie dle přihlášených závodníků.

Výškové skupiny

TIGERS 4 – 6 let	-90 cm	-110 cm	-130 cm	+130 cm	
DRAGONS 7-8 let	-100 cm	-120 cm	-140 cm	+140 cm	
NINJAS 9-12 let	-110 cm	-130 cm	-150 cm	+150 cm	

- Pro zařazení do věkové kategorie je rozhodující, zda závodník v den konání soutěže již dosáhl předepsaného věku.

39.3 Uniforma - Sportovní oblečení bez kapes. Může být také kimono

39.4 Soutěžní oblast - Závodní plochou pro kids run je pořadatelem postavená závodní překážková dráha.

39.5 Systém soutěže – Závodníci na překážkové dráze musí běžet přes „kladinu“, která je z bezpečnostních důvodů postavena co nejbližší k zemi, skrčit se pod překážkou, obéhnout slalomem překážky (5-7 překážek), překročit, či přeskočit překážku, provést kotoul, dva úder a dva kopy (které určí pořadatel). Spadne-li závodník z kladiny, musí se vrátit zpět na start, nesplní-li jakoukoliv jinou překážku, musí ji jenom znovu zopakovat (do té doby, dokud úkol úspěšně nesplní).

Běží se ve dvou drahách současně a závodník, který po úspěšném splnění všech předepsaných překážek, doběhne do cíle první, vyhrává.

Důležité je protnout cíl, nebo se dotknout cílové stěny při správném splnění všech úkolů jako první.

V případě, že doběhnou závodníci do cíle současně, běh se opakuje.

39.6 Rozhodčí – na dráze jsou dva rozhodčí. Jeden hlavní a jeden pomocný. V cíli společně sledují průběh závodu a jeho regulérnost.

39.7 Ochranné pomůcky – nejsou vyžadovány