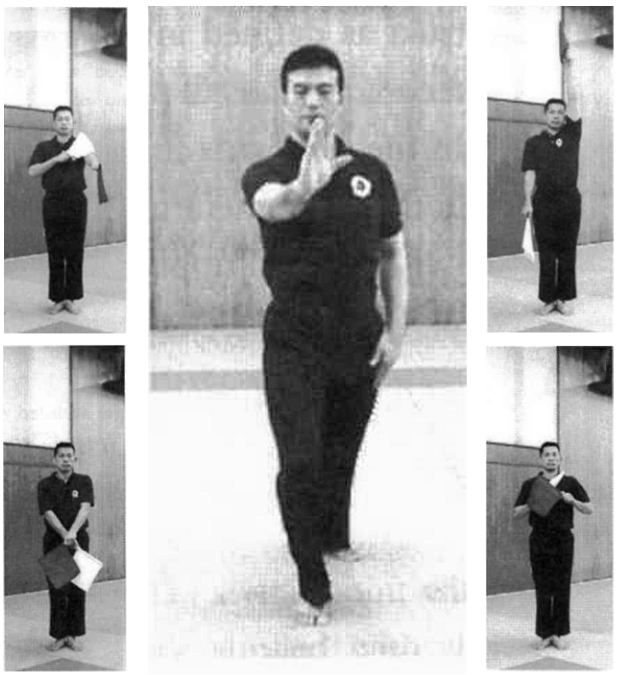
АЙКИДО РАНДОРИ

РЕГЛАМЕНТ СОРЕВНОВАНИЙ
И
ПРИНЯТЫЕ УСЛОВНЫЕ ЗНАКИ
ПРИ СУДЕЙСТВЕ



Японская Ассоциация Айкидо

Подразделение Судей

AIKIDO RANDORI

REGULATIONS AND REFEREE SIGNALS

Supervised, edited and published by the Referees' Division of the Japan Aikido Association

Japan Aikido Association (Executive Office)
1-20-10 Nishi-Waseda, Shinjuku-ku, Tokyo т 169-0051, Japan
Telephone: +81 3 3204 2575 Fax: +81 3 3204 2538
info@aikido-kyokai.com

Перевод с английского – Бобунов А.М.

Редактор и рецензент – Щепихин А.А., 4 дан Томики Айкидо

Техническая поддержка – Лысенко Д.Ю., Калугина О.М.

Курск 2010

Предисловие

В результате опытов по реорганизации айкидо с образовательной точки зрения Кэндзи Томики, первый президент Японской Ассоциации Айкидо, создал соревновательное айкидо. Наряду с традиционной формой тренировки посредством ката, Томики делал акцент на практике рандори, соревновательных поединках, в которых спортсмены меряются силой по обоюдному желанию. Это нововведение, по его мнению, должно было помочь осовременить айкидо и повысить его культурную ценность. Рандори вмещает в себя не только техническую глубину приемов (которую можно познать и через ката), но и помогает понять, как справиться со сложностями соревновательного процесса. Нижеприведенный регламент соревнований является теми минимальными требованиями, которые следует запомнить и соблюдать, простой воли к победе недостаточно.

Пункт 1. Соревновательная зона

а. Соревновательная зона представляет собой квадрат, длина каждой стороны которого составляет 5 татами (приблизительно 9,09 метров). Общая площадь покрывает 50 татами.

б. Исходные позиции отмечены линиями на расстоянии в 2 татами друг от друга (приблизительно 3,64 метра) по центру соревновательной зоны.

в. Границы соревновательной зоны четко определены, однако в соображениях безопасности по контуру выкладываются дополнительные маты, добавляя буфер длиной минимум одного татами (приблизительно 1,82 метра).

г. В случае, если на соревнованиях присутствует судья-контролер, то недалеко от соревновательной зоны организуется место, куда тренеры, менеджеры команд или любой, имеющий на то право, может подать апелляцию или возражение касаемо судейства.

Пункт 2. Форма

а. Доги (кимоно)

1. Спортсмены носят доги согласно стандарту JAA. Поверх собственных поясов спортсмены повязывают еще по одному, один – красный, другой – белый.

2. Под куртку кимоно женщины пододевают белую футболку, мужчины - ничего. Всевозможные протекторы из пластика не допускаются.

б. Доги одобренные JAA должны удовлетворять следующим критериям:

1. Куртка должна быть достаточно длинной, чтобы прикрывать ягодицы при повязанном поясе.

2. Неподкатанные рукава должны прикрывать предплечья по крайней мере на треть.

3. Неподкатанные штаны должны прикрывать голени минимум наполовину.

4. Пояс служит для фиксации куртки, поэтому завязан он должен быть в меру туго. В завязанном состоянии концы пояса должны составлять приблизительно 15 см.

5. Доги должно быть чистым и, если это необходимо, заштопанным.

Пункт 3. Соревновательный процесс

а. Продолжительность поединка

Поединок состоит из двух частей, каждая из которых длится по полторы минуты, не включая остановки.

б. Начало, остановки и окончание состязания.

1. Спортсмены располагаются на отмеченных линиями исходных позициях и выполняют одновременный поклон. Если смотреть на них в сторону щомэн, справа должен находиться спортсмен с красным поясом (ака), слева – спортсмен с белым поясом (щиро).

2. Поединок начинается, когда главный судья произносит команду «хадзимэ» (начинайте), останавливается по команде «матэ» (остановитесь), и по завершении обеих частей поединка произносится команда «ямэ» (заканчивайте).

3. В конце каждой части или при остановке поединка спортсмены быстро возвращаются на исходные позиции (отмеченные линиями) и ожидают указаний от главного судьи.

4. После оглашения судейского решения (хантэй) спортсмены выполняют поклон друг другу и покидают соревновательную зону.

в. Формат поединка

1. Один из спортсменов безоружен (тощу), а другой вооружен ножом из губчатой резины (танто). Спортсмены атакуют и защищаются, используя утвержденные приемы и танто цуки (удар ножом).

2. Нож сделан из губчатой резины в соответствии со стандартами JAA.

3. По завершении первой половины поединка нож передается другому участнику.

4. Спортсмен может держать нож в любой руке. Однако, менять ударную руку разрешается только во время остановки, когда спортсмены находятся на исходных позициях.

г. Приемы для поединков

Тощу разрешается использовать приемы из книги Кэндзи Томики «Айкидо кёги ни цуитэ» (1978), а именно: пять атэми ваза, девять кансэцу ваза и три уки ваза. Танто использует танто цуки и, как и тощу, пять атэми ваза в качестве каэщи ваза (Пункт 5).

Пункт 4. Судейство приемов тощу

а. Приемы, приносящие очки, подразделяются на три категории: иппон, ваза ари и юко. Критерии по отнесению приема к той или иной категории описываются в конце настоящего регламента.

б. Все приемы (включая танто цуки), выполненные, когда один или оба спортсмена вышли из соревновательной зоны, не засчитываются. Спортсмен считается вышедшим из соревновательной зоны, если обе его ступни целиком находятся за линией зоны.

в. При оценке приемов используется принцип первенства – когда один спортсмен выполняет прием на юко или более высокую оценку и другой спортсмен после этого выполняет контр прием на ту же оценку, то контр прием в зачет не идет.

г. Если в ходе серии движений спортсмен выполнил несколько приемов, то в зачет идет лишь один из них – приносящий большее количество очков.

.

Пункт 5. Каэщи ваза

а. В данном руководстве под каэщи ваза понимаются пять атэми ваза, выполняемые танто в момент, когда тощу захватывает одну из рук танто двумя своими, или когда он выполняет кансэцу или уки ваза. Если тощу захватил руку танто, в которой последний держит нож, то танто вправе выполнять каэщи ваза на любую руку. В случае, когда тощу захвачена рука танто без ножа, танто разрешено выполнять атэми ваза только захваченной рукой.

б. Каэщи ваза разрешается применять, когда тощу провел захват руки танто обеими руками, или когда тощу применяет кансэцу или уки ваза, однако когда тощу только прикасается к рукам танто, делать прием не разрешается. Захватом квалифицируется

удержание руки, при котором используются пальцы. Если в момент, когда танто начал применять каэщи ваза, тощу перестал держать его или делать прием, каэщи ваза идет в зачет.

Пункт 6. Судейство танто цуки

а. Танто цуки, за который начисляются очки, называется цуки ари. Цуки ари воплощает в себе концепцию укола и вертикального удара из кэндо и принцип кикэнтай но итчи (единство разума, меча и тела).

Являясь практическим применением тэгатана доса, цуки ари должен удовлетворять следующим требованиям:

1. Цуки может наноситься в корпус спереди, с боков и сзади, не выше линии подмышек и не ниже пояса (пояс не входит в зачетную зону). Укол в руку засчитывается в том случае, если она прижата к зачетной зоне.

2. В момент выполнения цуки, корпус должен располагаться прямо, и спортсмен не должен терять равновесия.

3. Удар ножом должен наноситься практически перпендикулярно телу тощу. Однако это правило не применяется, если тощу находится в неправильной стойке или упал.

4. Цуки должен быть безопасным. При уколе нельзя поворачивать руку с ножом так, что противник получил бы удар кулаком. Это правило не учитывается, если в момент укола тощу сокращает дистанцию без использования тай сабаки.

5. Цуки выполняется с дистанции иссоку итто с движением вперед.

б. Маки зуки (укол с поворотом кисти большим пальцем вниз или ладонью вверх) засчитывается, если удовлетворяет вышеперечисленным требованиям.

в. При падении тощу цуки засчитывается, если он нанесен во время первого движения вперед и выполнен согласно предъявляемым к нему требованиям.

г. Когда цуки ари и какой-либо прием, заслуживающий оценки, были выполнены одновременно, приоритет отдается цуки ари.

д. Маваши зуки (широкий удар ножом по кривой траектории, выполненный сбоку) не засчитывается, поскольку имеет место отклонение от центральной линии.

Пункт 7. Система штрафных очков

Штрафные очки подразделяются на три категории: хансоку макэ, чуй и щидо. Их может наложить главный судья, согласно следующим критериям:

а. Действия, за которые обычно выносится хансоку макэ:

1. Выполнение приемов, несущих угрозу для жизни, в особенности, техник, направленных на серьезное поражение головы спортсмена. Например, при выполнении щомэн атэ или гэдан атэ, когда нижняя часть тела оппонента удерживается и поднимается таким образом, что при падении он, скорее всего, не сможет выполнить страховку.

2. Грязное ведение поединка, которое влечет травмы спортсменов, что не позволяет продолжать поединок.

3. Общее количество штрафов щидо и чуй достигает 4 очков.

4. Намеренное нанесение сильного удара при выполнении танто цуки или атэми ваза.

б. Действия, за которые обычно выносится чуй:

1. Атака направлена на поражение пальцев, шеи или суставов ног.

2. При выполнении атэми ваза или танто цуки спортсмен наносит удар рукой.

3. В ходе поединка используются приемы, не описанные в Пункте 3.г., например, приемы дзюдо или другого вида борьбы.

4. Спортсмен намеренно выходит из соревновательной зоны, не пытаясь бороться с оппонентом.

5. Действия, за которые обычно дают щидо (описанные в Пункте 7.в.), но которые были квалифицированы как опасные или, которые были повторены спортсменом несколько раз, причем спортсмен по каким-то причинам отказывается следовать указаниям главного судьи.

6. Спортсмен не может достойно воспринимать решения главного судьи.

в. Действия, за которые обычно выносится щидо:

1. Стойка спортсмена отличается от стойки щизентай, как ее описывал Кэндзи Томики.

2. При выполнении приема спортсмен жертвует правильностью стойки (сутэми ваза). При проведении атэми ваза, кансэцу ваза и уки ваза спортсмену обычно разрешается как стоять, так и присесть на одно колено.

3. Спортсмен выполняет прямое или неожиданное воздействие на жизненно важную точку или локоть без выполнения перемещения по татами.

4. Спортсмен проводит захват за доги оппонента.

5. Спортсмен обхватывает оппонента с использованием обеих кистей рук или пытается выполнить контроль, удерживая обе руки противника обеими своими (одна рука держит одну руку, другая – другую).

6. Обе ступни спортсмена оказались вне соревновательной зоны.

7. Спортсмен ведет себя неуважительно к противнику (в высказываниях и действиях), или выполняет всякого рода бессмысленные звуки или телодвижения.

8. Спортсмен садится на колени, покидает соревновательную зону и т.п. без разрешения главного судьи или делает это намеренно, чтобы прервать состязание.

9. Танто наносит удар, удерживая нож не за его конец (например посередине).

10. Танто наносит удар в незачетную зону (см. Пункт 6.а.1.)

11. Танто игнорирует Пункт 6.а.5. и наносит удар с несоответствующей дистанции. Поэтому, танто цуки запрещено наносить, когда тощу держит танто за руку или с короткой дистанции без отхода.

12. Танто ведет себя пассивно и не предпринимает попыток нанести удар, или преднамеренно останавливает свои удары.

13. Защищаясь от нападения тощу, танто удерживает его руку, клинчует, наклоняется вперед или засовывает руку в подмышку тощу. Танто также запрещается класть руку на лицо тощу или опасно располагать ее, если он не собирается делать прием.

14. Танто применяет каэщи ваза до того, как тощу захватил его руку.

15. Танто намеренно или небрежно роняет нож, или тощу намеренно пытается его у танто отобрать. Танто получает штрафное очко, когда тощу случайно выхватывает у него нож во время правильного выполнения приема.

16. Тощу игнорирует нож и, не обращая на него внимания, сокращает дистанцию с танто, не используя тай сабаки (запрещается игнорировать назначение будо).

17. Тощу наносит сильный удар по руке танто, в попытке уйти от танто цуки.

18. Тощу нападает, и танто прижимает нож к зачетной зоне (см. Пункт 6.а.1.) на три секунды или дольше или несколько раз прижимает нож менее, чем на три секунды. Однако, этот пункт не учитывается, если танто обхватил тощу и не дает ему отойти.

.

Пункт 8. Подсчёт очков

а. Приемы оцениваются очками по следующей шкале:

1. Иппон - четыре очка,

2. Ваза ари - два очка,
3. Юко -одно очко,
4. Цуки ари - одно очко.

б. Штрафные очки добавляются к очкам оппонента:

1. два щидо (замечание), равны одному чуй – одно очко,
2. чуй (предупреждение) - одно очко,
3. хансоку макэ (дисквалификация) - восемь очков.

Если спортсмен зарабатывает в сумме четыре штрафных очка, это расценивается как хансоку макэ и его оппоненту добавляется восемь очков.

в. Если поединок заканчивается хансоку макэ или один из участников не в состоянии продолжать поединок (фусэнщо), победитель получает восемь очков, а проигравший ноль очков, независимо от количества очков, набранных ими в ходе поединка.

г. Когда оба или один из спортсменов получил случайную травму и не может продолжать бой, главный судья выносит итами вакэ. Когда состязание заканчивается таким образом, и количество набранных участниками очков совпадает, выносится решение хики вакэ (ничья).

Пункт 9. Решения в ситуациях итами вакэ и хансоку макэ

а. В случае итами вакэ поединок не может быть продолжен вследствие случайной травмы одного или обоих спортсменов:

1. В индивидуальном первенстве в следующий круг соревнований проходит нетравмированный спортсмен. В командном первенстве победителя определяют по количеству очков на момент получения травмы.

2. Если травму получили оба спортсмена и не могут принимать дальнейшее участие в соревнованиях, то их соперник в следующем круге получает автоматическую победу (фусэнщо). В случае командного первенства место травмированных спортсменов занимают запасные.

б. Хансоку макэ – ситуация, в которой соревнование не может быть продолжено в виду травмы, нанесенной по решению судей, умышленно:

1. В случае, когда травмированный не может продолжать поединок, виновного дисквалифицируют. Соответственно, участие виновного спортсмена в других поединках в рамках данного турнира невозможно. Однако, когда спортсмен был дисквалифицирован по сумме штрафных очков (Пункт 8.б.3.), дальнейшее его участие в соревнованиях не запрещается.

2. Когда в индивидуальном первенстве спортсмен прошел в следующий круг соревнований по причине дисквалификации его оппонента, но он уже не в состоянии принимать дальнейшее участие, его противнику в следующем круге присуждается автоматическая победа (фусенщо). Это правило не имеет силы в случае, когда спортсмен может продолжать соревноваться. В командных соревнованиях его место занимает запасной.

Пункт 10. Определение победителя

а. Победитель определяется согласно общему количеству очков за обе части поединка.

б. Если количество очков совпадает, победитель определяется по следующим критериям:

1. По количеству набранных иппонов.
2. По количеству набранных ваза ари.
3. По количеству набранных юко.

4. По количеству набранных цуки ари.

в. Если победитель не может быть определен по вышепоименованным критериям, внимание концентрируется на второстепенных деталях:

1. Количество приемов, за которые можно было бы дать юко.

2. Количество щидо.

3. Общее впечатление о стойке, тай сабаки, настрое и спортивном духе спортсмена в ходе соревнования.

г. Условия для досрочного прекращения первой или второй части состязания:

1. Первая половина прекращается досрочно, если разница очков достигает восьми или более пунктов.

2. Вторая половина прекращается досрочно, если разница очков достигает двенадцати или более пунктов (в расчет принимаются очки, набранные и в первой половине поединка).

Пункт 11. Судьи

а. Судьи, задействованные в поединке, пользуются непререкаемой властью и авторитетом. Никто, кроме главного судьи соревнований не может отменить их решение. Однако, как поясняется в Пунктах 12.а. и 12.д., если возникает сомнение относительно правильности судейства, судья-контролер может остановить состязание для обсуждения спорного момента с другими судьями и, при необходимости, вынести требование по изменению решения.

б. Судьи беспристрастны и справедливы при проведении состязаний и в своих решениях.

в. Судейская коллегия состоит из главного судьи и нескольких судей-ассистентов. Их количество зависит от способа судейства для данного вида соревнований.

г. Главный судья располагается в соревновательной зоне лицом к щомэн и несет ответственность за организацию поединка. В соответствии с выбранным способом судейства, судьи-ассистенты размещаются определенным образом для оказания содействия главному судье по организации соревнования.

д. Несмотря на предыдущий пункт, все судьи имеют равную власть и авторитет.

Пункт 12. Способ судейства

а. В ходе соревнований могут быть использованы следующие способы судейства: способ двух судей (зеркальный), трех судей и четырех судей. На соревнованиях может присутствовать судья-контролер для осуществления мониторинга судейства.

б. При использовании способа двух судей, судья-ассистент располагается напротив главного судьи. Оба судьи постоянно перемещаются в соответствии с действиями спортсменов, чтобы иметь возможность вынести точное решение. В данном случае флажки судьями не используются.

в. При использовании способа трех судей, судьи-ассистенты держат в левой руке белый флажок, в правой руке – красный и располагаются за пределами соревновательной зоны. Они размещаются по углам, напротив главного судьи, лицом к нему.

г. При использовании способа четырех судей на татами находится один главный судья и три судьи-ассистента.

д. Один или несколько судей-контролеров могут присутствовать рядом с соревновательной зоной для гарантии точности решения судей.

Пункт 13. Главный судья и коллегия судей

а. На соревнованиях присутствует коллегия судей, включая главного судью соревнований, которого назначает глава подразделения судей JAA.

б. Судьи могут обращаться к главному судье соревнований за консультацией в случае всякого рода сомнений касаемо правил поединка и в спорных ситуациях.

в. На любых соревнованиях, проводящихся под эгидой JAA, глава подразделения судей JAA пользуется непререкаемой властью и авторитетом в вопросах судейства (независимо от Пункта 13.б.), и для вынесения точного решения, судьи могут обращаться к нему для урегулирования всех сомнений касаемо правил.

Пункт 14. Организация поединка

а. Главный судья убеждается, что спортсмены выполнили друг другу поклон. Далее, он вытягивает вперед правую руку на уровне груди и с шагом вперед толкает тэгатану вперед с командой «хадзимэ», чтобы начать состязание.

б. Когда поединок необходимо прервать, главный судья произносит команду «матэ», и спортсмены возвращаются на исходные позиции. Для того, чтобы бой был наверняка остановлен, судье разрешается встать между участниками или коснуться их.

в. Если в ходе поединка один из спортсменов выходит за пределы соревновательной зоны, главный судья отдает команду «матэ», чтобы остановить состязание и вернуть участников на исходные позиции.

г. В случае, когда вокруг соревновательной зоны не имеется дополнительных матов, а спортсмены борются близко к краю, главный судья может остановить их командой «матэ» и вернуть их на центр, не разводя их.

д. Когда главный судья видит, что один из спортсменов начинает делать прием и может нанести другому травму из-за особенностей стойки, он может быстро прервать бой командой «матэ» из соображений безопасности.

е. Если главный судья присудил одному из участников щидо или чуй, а он, тем не менее, продолжает работать грязно, что может стать причиной травмы, то, независимо от Пункта 7.а. главный судья может провозгласить «хансоку макэ».

ж. В конце второй половины поединка главный судья отдает команду «ямэ» и за ней следует «сорэ мадэ», оповещая о конце состязания.

з. Если судья-контролер подозревает, что была допущена судейская ошибка, он поднимает правую руку с желтым флажком над головой. Когда главный судья замечает это, он немедленно прерывает поединок, и судьи обсуждают ситуацию с судьей-контролером, после чего главный судья оглашает верное решение.

и. Судья-контролер имеет право отклонить апелляцию, если сочтет ее необоснованной.

й. Если решение главного судьи было отменено по решению судьи-контролера, то главный судья объявляет об отмене принятого решения и выносит новое.

Пункт 15. Условные обозначения присуждаемых очков

а. В конце состязания или когда оно было остановлено, и спортсмены вернулись на исходные позиции, главный судья оглашает решение вслух, одновременно дополняя его условным знаком. Поединок может быть продолжен по команде «хадзимэ».

б. Иппон – для обозначения главный судья использует руку, ближнюю к спортсмену, получающему очки. Рука поднимается вертикально вверх прямо над головой судьи, пальцы вытянуты, ладонь обращена в сторону судьи. Судья одновременно произносит «иппон».

в. Ваза ари – для обозначения главный судья использует руку, ближнюю к спортсмену, получающему очки. Выпрямленная рука располагается по горизонтали сбоку от судьи, пальцы вытянуты, ладонь смотрит вниз, судья одновременно произносит «ваза ари».

г. Юко – для обозначения главный судья использует руку, ближнюю к спортсмену, получающему очки. Рука располагается также, как и при обозначении ваза ари, но под углом в 45° к телу судьи, рука направлена по диагонали вниз. Судья одновременно произносит «юко».

д. Цуки ари – для обозначения главный судья использует руку, ближнюю к спортсмену, получающему очки. Он вытягивает руку слегка вперед, поднимая ее над головой под углом, ладонь смотрит с сторону судьи. Одновременно судья произносит «цуки ари».

е. Фудзюбун (прием или танто цуки признан судьями неэффективным) - главный судья два раза скрещивает ладони рук (ладони обращены вниз) перед собой на уровне бедер и произносит «фудзюбун».

ж. Муко (выполненный прием является эффективным, однако не удовлетворяет требованиям или духу настоящего регламента) - главный судья скрещивает предплечья рук на уровне груди (пальцы рук вытянуты) и произносит «муко». Далее, участнику, применившему запрещенный прием объявляется щидо или чуй.

з. Судьи-ассистенты должны показывать свои решения по поводу приемов понятно. Они продолжают показывать условный знак, пока главный судья не вынес решение.

и. Если во время того, как судьи-ассистенты показывают свое решение главный судья останавливает состязание командой «матэ», судьи-ассистенты продолжают сигнализировать о своем решении, пока главный судья не вынесет решение.

й. В случае, когда спортсмен зарабатывает юко или ваза ари, и еще существует возможность того, что будет заработана более высокая оценка, судьи продолжают показывать свое решение, в то время как состязание продолжается.

Пункт 16. Урегулирование разногласий в судействе

а. При использовании способа двух судей:

1. Когда мнения главного судьи и судьи-ассистента расходятся, решение принимается на основании мнения главного судьи.

2. В случае, когда главный судья занимал положение, из которого был не в состоянии судить о действиях спортсменов, решение обычно принимается согласно мнению судьи-ассистента.

3. Если главный судья видит, что судья-ассистент сигнализирует какое-либо решение, однако на его взгляд ничего, заслуживающего оценки, не имело места, то он может показать «фудзюбун» и не останавливать поединок.

б. При использовании способа трех или четырех судей, решение обычно принимается по принципу большинства – когда решение главного судьи совпадает с мнением хотя бы одного судьи-ассистента. Однако, если у главного судьи рождается сомнение относительно правильности суждения судей-ассистентов, то он может организовать обсуждение, в ходе которого будут выслушаны все точки зрения и принято решение (обычно оно принимается по принципу большинства). Если два любых судьи не могут придти к соглашению по поводу решения, право принятия решения переходит к главному судье.

в. Когда судья-ассистент считает, что поединок следует остановить, он сигнализирует об этом главному судье. После остановки ему разрешается посоветоваться с главным судьей.

Пункт 17. Условные знаки для обозначения штрафных очков и для объявления победителя

а. Победитель в состязании может быть объявлен только после того, как спортсмены вернулись на исходные позиции. Главный судья вытягивает вперед руку, ближнюю к победителю (рука располагается напротив его груди, ладонь обращена в сторону судьи). Далее, следует поднятие руки вверх в сторону победителя (в конечной позиции рука располагается под углом), одновременно произносится либо «ака», либо «щиро», в зависимости от того, кто по решению судей стал победителем. После этого главный судья должен убедиться, что участники выполнили друг другу поклон.

б. Хики вакэ и итамэ ваки объявляются, когда спортсмены вернулись на исходные позиции. Главный судья из-за головы опускает вытянутую правую руку вниз до уровня груди и произносит «хики вакэ» или «итамэ вакэ».

в. Хансоку макэ объявляется, когда спортсмены вернулись на исходные позиции. Главный судья объясняет дисквалифицируемому спортсмену причину данного решения и произносит «хансоку макэ». Далее следует объявление победителя согласно Пункта 17.а.

г. Для того, чтобы объявить чуй, главный судья поворачивается в штрафуемому спортсмену и, направив указательный палец выше его головы, произносит «чуй». В случае щидо главный судья делает все то же самое, только не поворачивается в сторону штрафуемого, а продолжает смотреть вперед и произносит «щидо».

Пункт 18. Формат командных соревнований рандори

а. Обычно команда состоит из пяти основных и трех запасных спортсменов, однако соотношение может быть изменено в соответствии с обстоятельствами.

б. Победитель в командном первенстве определяется по общему количеству побед ее членов.

в. Исход поединков определяется по количеству заработанных очков. Если количество очков совпадает, то победитель выявляется по принципу наличия более высоких оценок, а не по второстепенным деталям.

г. Когда несколько команд имеют одинаковое количество побед на их счету, то для определения победителя производят подсчет набранных их членами очков за все поединки. В случае равного счета, в учет принимается количество более высоких оценок. Если всеми вышепоименованными способами команду победителя определить не удалось, устраивается дополнительный поединок между представителями этих команд. Результаты данного состязания и определят команду-победителя, при оценке данного поединка разрешается учитывать второстепенные детали.

д. Командные соревнования могут проводиться по принципу «на выбывание» или в виде лиги, а также совмещать данные форматы.

е. При выборе варианта лиги, если число побед и поражений команд совпадает, то победитель определяется по следующей схеме: суммируются очки, полученные в поединках, в которых представители команд одержали победу, далее полученные числа сравниваются. Если они совпадают, то находятся общие суммы очков, полученных каждым членом команд, и производится сравнение сумм.

Если команда состоит из меньшего, чем установлено регламентом, числа спортсменов, то в поединках, в которых должны были участвовать отсутствующие спортсмены, будут принимать участие члены команды, занимающие в списке первые позиции. Однако, если

команда представлена менее, чем половиной полного состава, то участие данной команды в соревнованиях прекращается.

Пункт 19. Права участников и обязанности зрителей

а. Если создается впечатление, что какой-либо участник соревнований действует довольно опасно и не по-спортивному, то главный судья может потребовать, чтобы спортсмен вел себя соответственно. Обычно такого рода требования направляются менеджеру команды или в организацию, которой принадлежит данный спортсмен.

б. Перед началом состязания каждый спортсмен может попросить одного человека подать, в случае несогласия с решением судей, апелляцию судье-контролеру, которого размещают, как было описано в Пункте 1.г. недалеко от соревновательной зоны. Выбранный человек должен иметь право подавать апелляции. Данный пункт правил распространяется как на индивидуальное, так и командное первенства.

в. Зрители не должны оскорблять судей или участников.

г. Зрителям запрещается пересекать границы соревновательной зоны, если обратного не потребует главный судья. Строго запрещено передавать спортсменам освежающие напитки и т.п.

д. Зрителям не разрешается подсказывать участникам, сколько времени осталось до окончания поединка, или вести себя или выражаться неспортивно.

Пункт 20. Официальные лица на соревнованиях

а. По ходу соревнований судьям помогают официальные лица, ведущие учет очков и времени, а также объявляющие спортсменов.

б. Как правило, на соревнованиях работают двое человек, занимающихся учетом очков: первый их них отмечает очки на учетной доске, а второй вносит результаты в сводные таблицы турнира. В обязанности последнего входит передача своих записей ответственному лицу в конце соревнований.

в. На соревнованиях обычно присутствует один хронометрист, который дает главному судье знать, когда истекает время первой и второй половины состязания сигналом свистка или сирены. Также, когда по ходу поединка происходят остановки, хронометрист останавливает время и поднимает в знак этого одну из рук вверх.

г. Хронометрист может подать главному судье сигнал, если тот не замечает, что судья-контролер поднял желтый флажок.

д. Одного из учетных работников назначают ответственным за объявление спортсменов. Перед началом каждого поединка, его обязанностью является объявить имена участников до их выхода на татами.

Критерии судейства приемов тощу

Раздел атэми ваза имеет одинаковое отношение как к тощу, так и к танто (каэщи ваза), поэтому требования к ним предъявляются одинаковые.

Юко	Ваза ари	Иппон
1. Щомэн атэ		
Тощу сохраняет устойчивое положение и сильно выводит из равновесия своего оппонента.	Тощу выполняет сильный бросок, но теряет равновесие или, наоборот, сохраняет устойчивое положение, но его броску недостает силы.	Тощу сохраняет устойчивое положение и выполняет сильный бросок, в результате которого оппонент падает на спину, бок или живот. Как правило, тощу разрешается придерживать оппонента второй рукой за спину или ягодицы.
Принято, что после выполнения броска тощу должен остаться в стойке, однако допускается уход на перекат вперед после выполнения броска. Также при выполнении приема не возбраняется наложение ладони на спину или ягодицы противника.		
2. Айгамаэ атэ		
Как для щомэн атэ.	Как для щомэн атэ.	Как для щомэн атэ.
3. Гъякугамаэ атэ		
Как для щомэн атэ.	Как для щомэн атэ.	Как для щомэн атэ.
4. Гэдан атэ		
Как для щомэн атэ.	Требования обычно совпадают с щомэн атэ. При выполнении броска тощу не двигается вдоль татами. На выполнение броска уходит 2 и более секунды.	Тощу выполняет сильный скоростной бросок, за счет перемещения вдоль татами и не теряет равновесия.
Запрещается выполнять гэдан атэ в падении или использовать при выполнении броска пальцы, чтобы удержать или приподнять противника.		
5. Ущиро атэ		
Как для щомэн атэ.	Как для щомэн атэ.	Как для щомэн атэ.
При выполнении ущиро атэ запрещается придерживать или приподнимать оппонента ногой или перекидывать противника через нее без перемещения.		
6. Ощи таощи		
Тощу сохраняет устойчивое положение и существенно выводит танто из равновесия за счет дзёдан но цукури более чем на 2 секунды, так что танто не может контратаковать или, если он был вытолкнут из соревновательной зоны.	Прием тощу заставляет танто коснуться татами хотя бы одной частью тела (например, рука, колено и т.п.).	Как для ваза ари, но с тем отличием, что тощу контролирует локоть танто более, чем 2 секунды, в течение которых последний не может контратаковать.

7. Удэ гаэщи		
Тощу сохраняет устойчивое положение и существенно выводит танто из равновесия.	Как и на юко, однако танто должен быть выведен из равновесия более, чем на 2 секунды за счет перемещения. Или же тощу выполняет бросок, в ходе чего теряет равновесие.	Тощу выполняет бросок и сохраняет устойчивое положение.
Выполнение удэ гаэщи в манере котэ гаэщи (выкручивание руки в сторону от тела) запрещено из-за повышения риска травмы.		
8. Хики таощи		
Тощу сохраняет устойчивое положение и существенно выводит танто из равновесия так, что голова последнего оказывается очень низко.	Прием тощу заставляет танто коснуться татами хотя бы одной частью тела (например, рука, колено и т.п.).	Как на ваза ари, с тем отличием, что тощу осуществляет контроль танто более, чем 2 секунды.
9. Удэ хинэри		
Тощу находится в устойчивом положении, захватив руку танто и выведя его из равновесия, так что его голова находится очень низко.	Как и на юко, но после выполнения залома, тощу заставляет танто коснуться татами хотя бы одной частью тела (например, рука, колено и т.п.).	Как на юко, но после выполнения залома тощу выполняет контроль танто на протяжении минимум 2 секунд или в ходе приема танто падает.
10. Ваки гатамэ		
При выполнении приема рука танто выпрямлена, а равновесие нарушено. Обычно в этот момент тощу выполняет перемещение.	Тощу мгновенно берет выпрямленную руку танто на залом и сохраняет устойчивую позицию.	Как на ваза ари, только тощу должен удерживать руку танто в заломе не менее 2 секунд.
Запрещается осуществлять давление на локоть танто, стоя на одном месте. Тем не менее, во время движения допускается оказывать давление на локоть, чтобы вывести танто из равновесия и применить правильный прием, как в разделе базовых ката.		
11. Котэ хинэри		
Тощу сохраняет устойчивое положение и существенно выводит танто из равновесия.	Как на юко, но прием тощу заставляет танто коснуться татами хотя бы одной частью тела (например, рука, колено и т.п.).	Как на ваза ари, с тем отличием, что тощу осуществляет контроль танто более, чем 2 секунды.
12. Котэ гаэщи		
Тощу сохраняет устойчивое положение и полностью выкручивает запястье танто, тем самым, выводя его из равновесия.	Как на юко, но к тому же тощу заставляет танто коснуться татами коленом.	Как на ваза ари, с тем отличием, что тощу осуществляет контроль танто более, чем 2 секунды. Или как на юко или ваза ари, но танто падает в ходе приема на татами.
13. Тэнкай котэ хинэри		
Тощу сохраняет устойчивое	Как на юко, но прием тощу	Как на ваза ари, с тем

положение и выкручивает запястье танто, сильно выводя его из равновесия. Или после поворота тощу, танто был вытолкнут из соревновательной зоны.	заставляет танто коснуться татами хотя бы одной частью тела (например, рука, колено и т.п.).	отличием, что тощу осуществляет контроль танто более, чем 2 секунды.
14. Тэнкай котэ гаэщи		
Тощу сохраняет устойчивое положение, выполняет контроль запястья танто и за счет поворота в сторону сильно выводит танто из равновесия. Или после поворота тощу, танто был вытолкнут из соревновательной зоны.	Как на юко, но прием тощу заставляет танто коснуться татами хотя бы одной частью тела (например, рука, колено и т.п.). Или тощу контролирует запястье танто и поворачивается для броска, или же выводит танто из равновесия и удерживает его в этом положении, выталкивая его за пределы соревновательной зоны, но сам теряет равновесие.	Тощу выполняет бросок и сохраняет устойчивое положение.
15. Маэ отощи		
Тощу сохраняет устойчивое положение и существенно выводит танто из равновесия. Не возбраняется использовать при выполнении данного приема бёдра, однако приподнимать оппонента запрещено.	Как на юко, но прием тощу заставляет танто коснуться татами хотя бы одной частью тела (например, рука, колено и т.п.).	Как на ваза ари, но для перехода на контроль тощу должен использовать движение тела и удерживать танто минимум 2 секунды или заставить его упасть.
Запрещается использовать сутэми ваза (падать при выполнении приема) и кацуги ваза (приподнимать противника при выполнении приема).		
16. Суми отощи		
Тощу сохраняет устойчивое положение и существенно выводит танто из равновесия.	Танто падает на ягодицы, но тощу не удается удержать равновесие.	Как на ваза ари, с тем отличием, что тощу остается в стойке и с силой опрокидывает танто. После приема тощу сохраняет устойчивую позицию (при выполнении приема ему разрешается опуститься на одно колено).
17. Хики отощи		
Тощу сохраняет устойчивое положение и существенно выводит танто из равновесия. При выполнении приема тощу разрешается опуститься на одно колено.	Как на юко, но в добавок, тощу выполняет бросок, но при этом теряет равновесие.	Как на юко, но в добавок, тощу выполняет бросок и сохраняет равновесие.

Примечания

1. Вышеописанные правила оценки приемов были созданы для достижения следующих целей:

а. Повысить качество техники и безопасность соревновательного айкидо. В дополнение к этому, создать вид соревновательного боевого искусства, содержащего отличительные черты японской культуры.

б. Создать определенный стандарт адекватной оценки навыков спортсменов, которые занимались соревновательным айкидо и уже продвинулись в техническом исполнении. Особое влияние данная система оказала на присуждение юко – оценки, которая дается за эффективное выведение из равновесия при атэми и кансэцу ваза.

2. Принципы судейства атэми ваза.

Спортсмен пользуется недостатками стойки противника или его неподвижностью, чтобы опрокинуть его за счет направления дозированной силы в жизненно важную точку, с использованием силы движения в одном направлении. Приемы выполняются без умысла нанесения травмы оппоненту. К критериям оценки относятся устойчивость при выполнении приема, способ выведения оппонента из равновесия и сила его падения. При выполнении приема не возбраняется наложение ладони другой руки на спину или ягодицы противника.

а. Иппон – полностью выполнены следующие два условия:

1. Спортсмен, выполняющий прием в стойке или с уходом на одно колено, сохраняет равновесие.

2. Сильный бросок заставляет оппонента упасть.

б. Ваза ари – любое из двух вышеупомянутых требований для иппона выполнено не полностью, но противник все же брошен.

в. Юко – первое условие для иппона полностью выполнено, однако оппонент не брошен. Все же, он ощутимо потерял равновесие и становится ясно, что прием довольно эффективен.

3. Принципы судейства кансэцу и уки ваза.

Спортсмен пользуется недостатками стойки противника или его неподвижностью, чтобы опрокинуть его за счет направления атаки на запястье или локтевой сустав, однако сначала противника необходимо вывести из равновесия, а потом выполнить бросок или удержание. Приемы выполняются без умысла нанесения травмы оппоненту. При оценке приема в учет принимаются следующие аспекты: устойчивость тощу при выполнении приема; то, как был выполнен бросок; уровень контроля после выполнения приема. Несмотря на это, если по ходу приема танто признает поражение, то тощу присуждается иппон.

К понятию устойчивости стойки (включая положение на одном колене) не относятся случаи, описанные в Пункте 7.в.3. Они являются запрещенными действиями.

Необходимый уровень контроля можно описать следующим образом: во время броска танто опускается на руку или колено, перенося на них достаточную часть веса своего тела, чтобы не упасть, он не травмирован, но неспособен на сопротивление.

Приемы уки ваза очень похожи на кансэцу ваза, существенным отличием данного раздела является то, что в них используется движение всего тела с добавлением поворотов сначала в одну, потом в другую сторону, чтобы сначала приподнять оппонента и, в последствии, бросить его. Принципы судейства уки ваза совпадают с кансэцу ваза (см. выше).

4. Дополнительные пункты

а. Запрещены все приемы и техники, кроме тех, что описаны в данном регламенте (17 приемов и танто цуки), в особенности приемы дзюдо, других видов борьбы и взятые из традиционных ката.

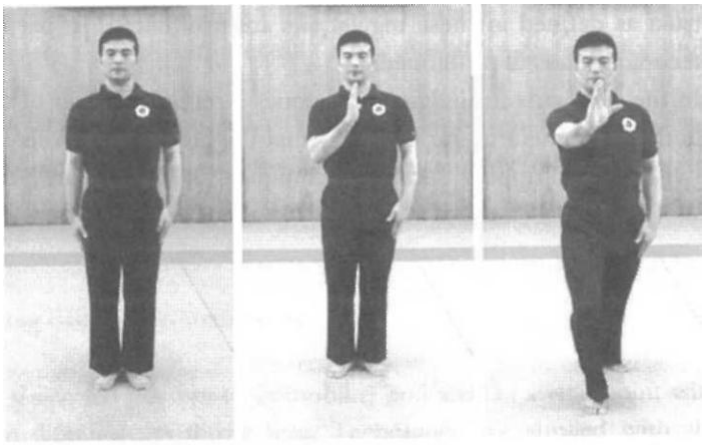
б. В правилах судейства приемов устанавливается определенное количество секунд на выполнение того или иного действия, подобно тому, как в баскетболе существует правило 3-х секунд. Судьи должны иметь это в виду и помнить, что от правильности и точности их решений зависит исход соревнований.

в. Удержание или подхват ног, подсечки, приемы в падении, приемы дзюдо запрещены, и спортсмены, применяющие их, будут строго наказываться.

Сигналы главного судьи

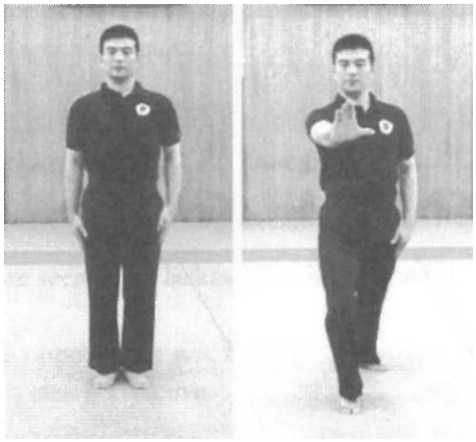
1. Хадзимэ (начинайте)

Встаньте, соединив пятки вместе, сделайте шаг вперед правой ногой по направлению между участников и одновременно толкните от груди правую тэгатану, произнося «хадзимэ».



2. Матэ (остановитесь)

С шагом правой ногой вперед, толкните от груди правую ладонь по направлению между участников, одновременно произнося «матэ».



В случае, когда был выполнен правильный прием или цуки ари, одна рука используется для обозначения оценки, в то время как другая показывает матэ. Например,
Слева: иппон и матэ
Справа: цуки ари и матэ

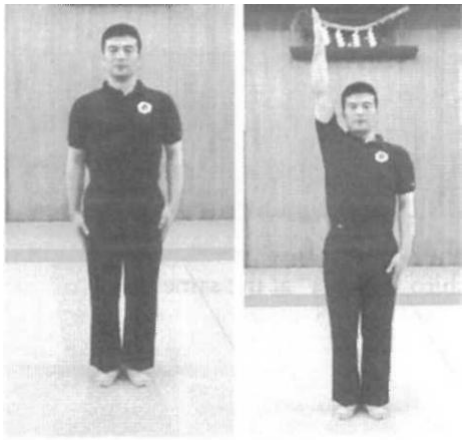


3. Ямэ (заканчивайте)

По обозначению этот сигнал совпадает с матэ. По окончании первой и второй половины судья командует «ямэ». В конце второй половины поединка судья также произносит «сорэ мадэ»

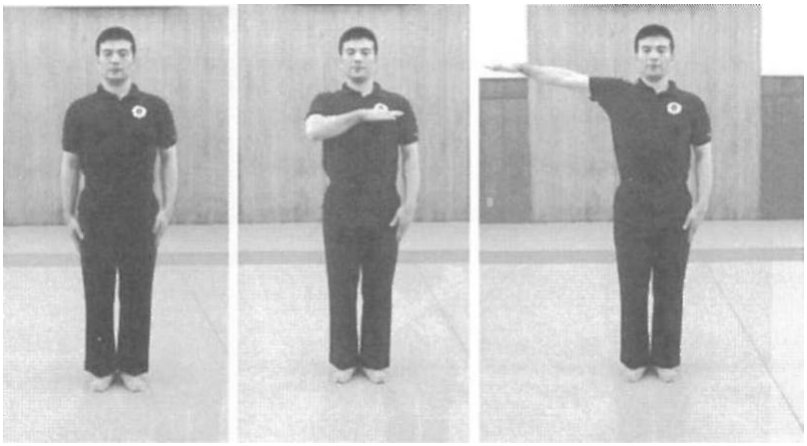
4. Иппон

Встаньте, соединив пятки вместе, поднимите вверх руку, ближнюю к получающему иппон спортсмену над головой так, чтобы она была вертикальна. Пальцы вытянуты, ладонь обращена в вашу сторону. Произнесите «ака иппон» или «щиро иппон».



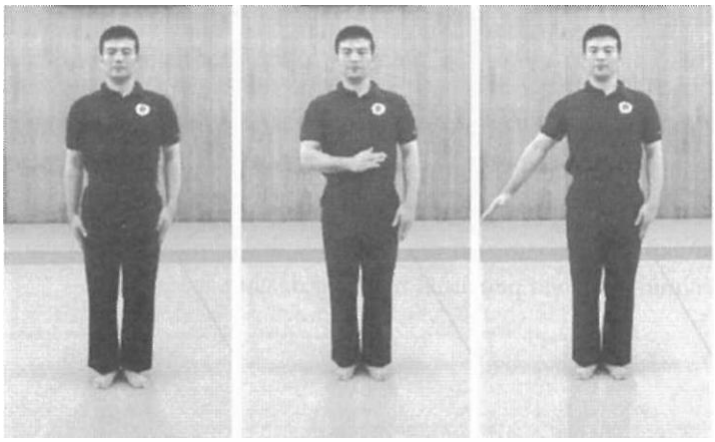
5. Ваза ари

Встаньте, соединив пятки вместе, поднесите к груди руку, ближнюю к получающему ваза ари спортсмену, направив ее ладонью вниз. Выпрямите руку в сторону перпендикулярно вашему телу, одновременно произнеся «ака ваза ари» или «щиро ваза ари».



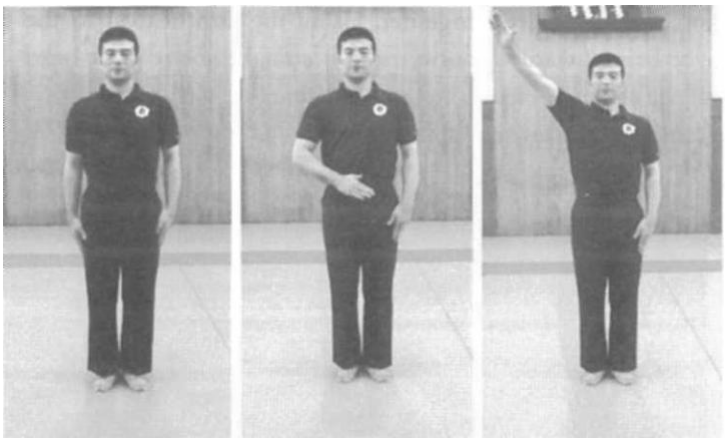
6. Юко

Встаньте, соединив пятки вместе, поднесите к животу руку, ближнюю к получающему юко спортсмену, немного повернув ладонь. Вытяните руку в сторону под углом в 45° к вашему телу и в то же время произнесите «ака юко» или «щиро юко».



7. Цуки ари (удар ножом)

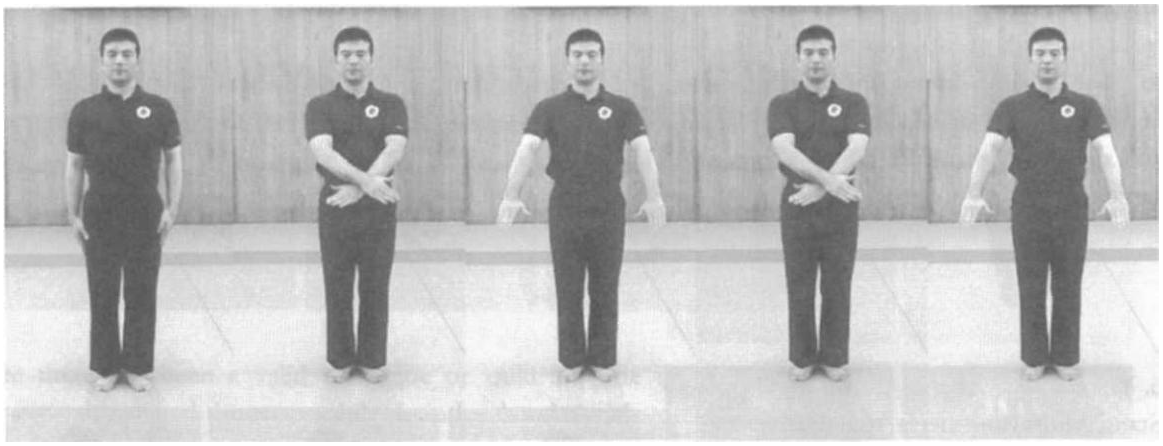
Встаньте, соединив пятки вместе, поднесите руку, ближнюю к получающему цуки ари спортсмену, к пупку под небольшим углом. Вытяните руку над головой под углом в 70° к горизонтали, так чтобы ладонь была обращена к спортсмену и одновременно произнесите «ака цуки ари» или «щиро цуки ари».



8. Фудзюбун (действие не эффективно)

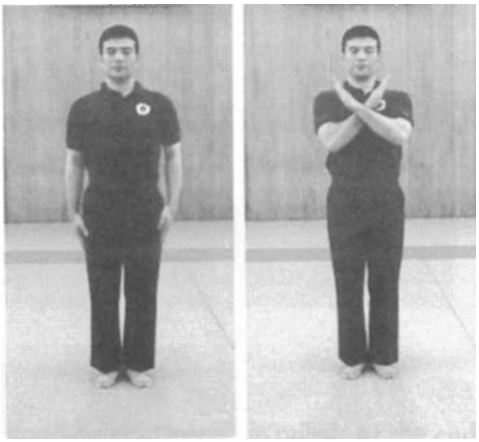
Встаньте, соединив пятки вместе, скрестите руки напротив пупка и разведите их в стороны на угол приблизительно равный 30° к вашему телу. Это быстрое движение выполняется дважды и дополняется командой «фудзюбун».

.



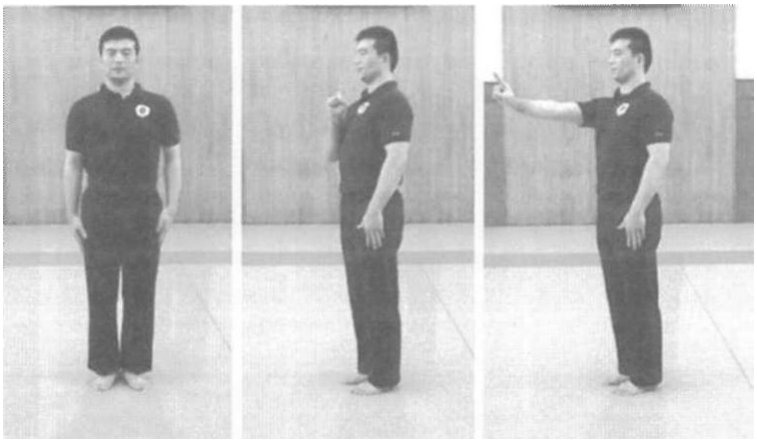
9. Муко (запрещенный прием)

Встаньте, соединив пятки вместе, скрестите руки на уровне груди так, чтобы левая рука легла сверху на правую, одновременно произнесите «муко». Далее, спортсмен, применивший запрещенный прием будет оштрафован.



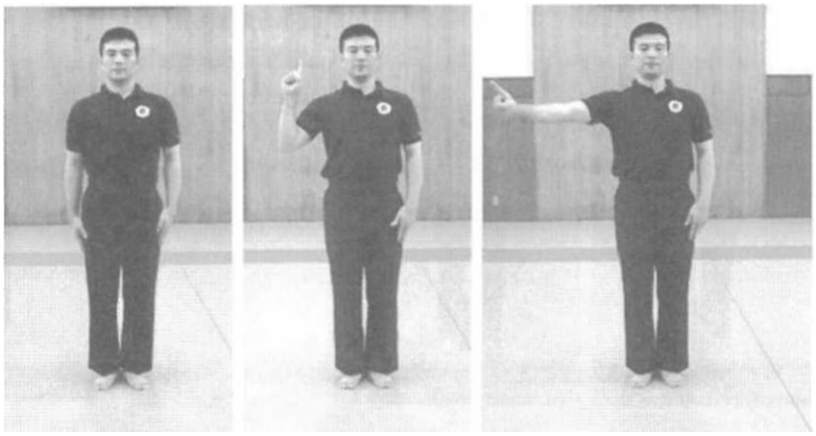
10. Чуй (предупреждение)

Встаньте, соединив пятки вместе. Повернувшись к штрафуемому спортсмену, поднесите кулак с направленным вверх указательным пальцем к груди, вытяните руку в его сторону (палец должен быть постоянно направлен вверх), одновременно произнося «ака чуй» или «щиро чуй».



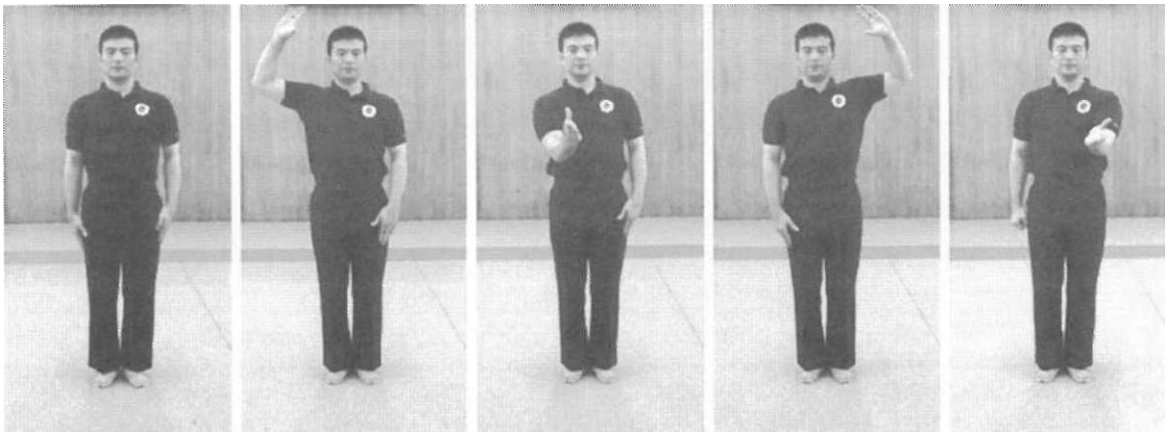
11. Щидо (замечание)

Встаньте, соединив пятки вместе, согните ближайшую к штрафуемому спортсмену руку в локте (кисть сжата в кулак, указательный палец вытянут и направлен вверх). Вытяните руку в сторону нарушителя, сохраняя вертикальное положение указательного пальца, и в это же время произнесите «ака щидо» или «щиро щидо».



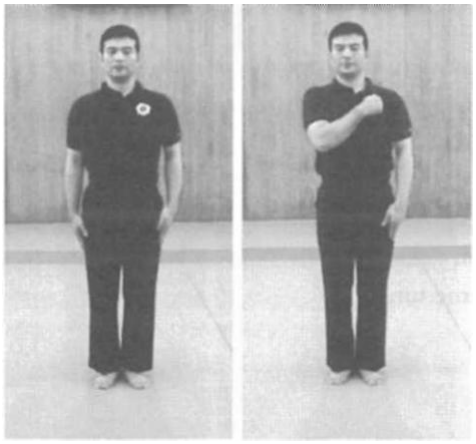
12. Тай сабаки фудзюбун (неэффективный уход с линии атаки)

Встаньте, соединив пятки вместе. Выполните два диагональных нисходящих движения тэгатанами – сначала правой, потом левой, дополняя это движение командой «тай сабаки». После этого следует указание штрафуемого спортсмена («ака» или «щиро») и присуждаемое штрафное очко («щидо» или «чуй»).



13. Санбё китэй (правило 3-х секунд)

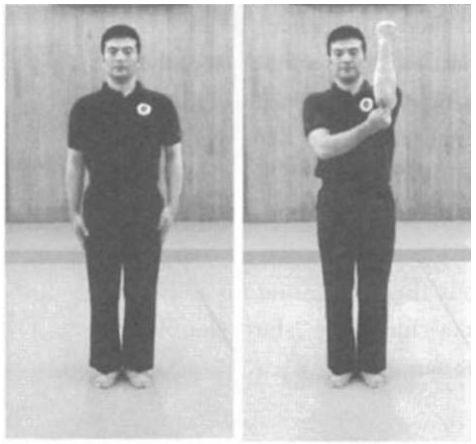
Встаньте, соединив пятки вместе. Когда нож прижат к зачетной зоне тощу более 3-х секунд, прижмите кулак к груди и произнесите «санбё китэй». После этого следует указание штрафуемого спортсмена («ака» или «щиро») и присуждаемое штрафное очко («щидо» или «чуй»).



14. Доги мочи (захват за доги)

Встаньте, соединив пятки вместе. Согните ближнюю к штрафуемому спортсмену руку в локте под углом 90°, а другой рукой изобразите, что удерживаете рукав куртки под локтем, в это же время произнесите «доги мочи». После этого следует указание штрафуемого спортсмена («ака» или «щиро») и присуждаемое штрафное очко («щидо» или «чуй»).

.



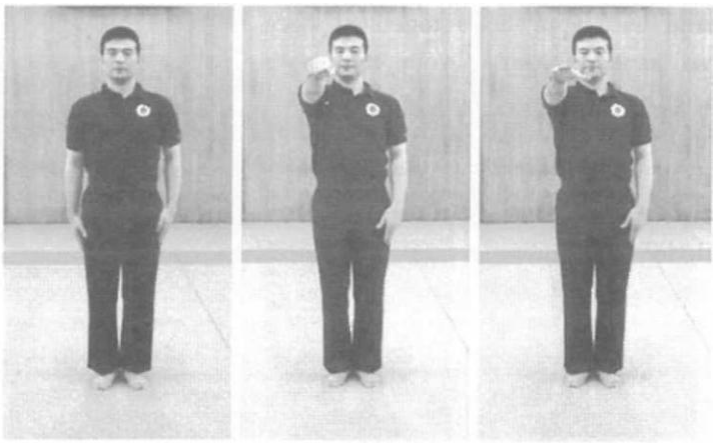
15. Тэбуки мочи (захват за запястье)

Встаньте, соединив пятки вместе. Согните ближнюю к штрафуемому спортсмену руку в локте под углом 90°, а другой рукой выполните захват за запястье, в это же время произнесите «тэбуки мочи». После этого следует указание штрафуемого спортсмена («ака» или «щиро») и присуждаемое штрафное очко («щидо» или «чуй»).



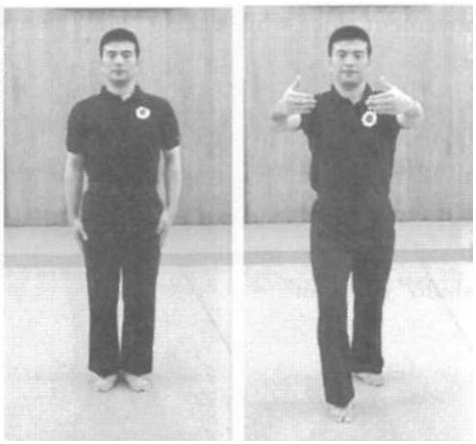
16. Танто отощи (потеря ножа)

Встаньте, соединив пятки вместе. Вытяните вперед правую руку на уровне плеча, сжав ладонь в кулак (пальцы находятся снизу). Разожмите кулак и произнесите «танто отощи». После этого следует указание штрафуемого спортсмена («ака» или «щиро») и присуждаемое штрафное очко («щидо» или «чуй»).



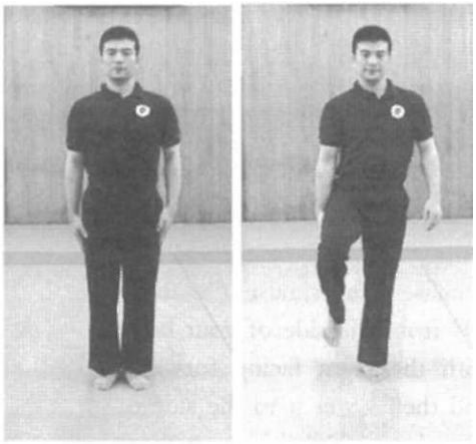
17. Какаэкоми (клинчевание)

Встаньте, соединив пятки вместе. Сделайте шаг вперед правой ногой и обхватите воображаемого человека обеими руками, одновременно произнося «какаэкоми». После этого следует указание штрафуемого спортсмена («ака» или «щиро») и присуждаемое штрафное очко («щидо» или «чуй»).

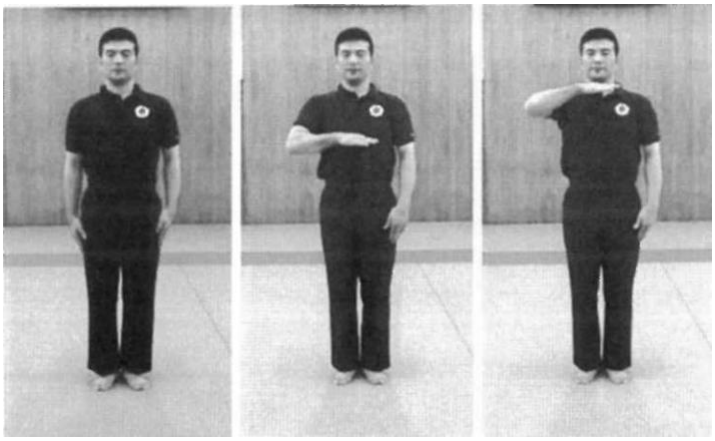


18. Ащи мочи (захват за ногу)

Встаньте, соединив пятки вместе. Положите ладонь на бедро и приподнимите вашу ногу, произнесите «ащи мочи». После этого следует указание штрафуемого спортсмена («ака» или «щиро») и присуждаемое штрафное очко («щидо» или «чуй»).



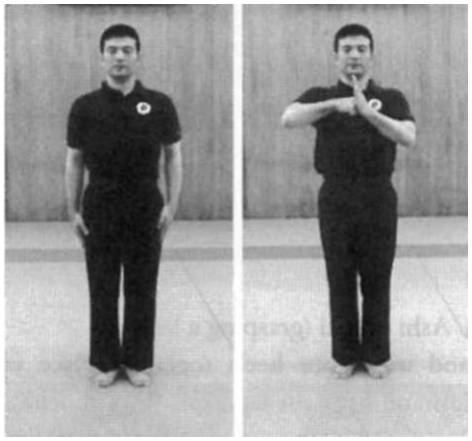
19. Цуки га такай (нанесение удара ножом выше положенного)



Встаньте, соединив пятки вместе. Поднесите ладонь к груди, направив ее вниз, и поднимите ее на уровень подбородка. Сделайте это движение дважды, одновременно произнося «цуки га такай». После этого следует указание штрафуемого спортсмена («ака» или «щиро») и присуждаемое штрафное очко («щидо» или «чуй»).

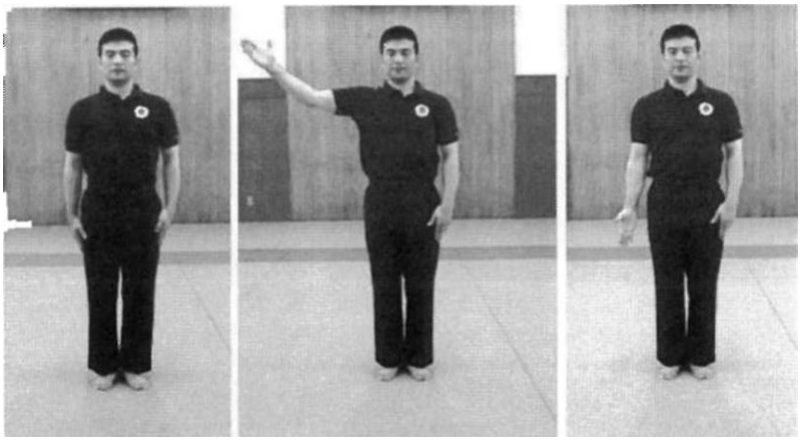
Если удар направлен слишком низко, то расположите ладонь похожим образом на уровне пупка и опустите ее вниз. Выполняя это движение дважды, вы произносите «цуки га хикуй». После этого следует указание штрафуемого спортсмена («ака» или «щиро») и присуждаемое штрафное очко («щидо» или «чуй»).

20. Маай га чикай (слишком близко)



Встаньте, соединив пятки вместе. Прижмите правый кулак к левой ладони как показано на фото и в то же время произнесите «маай га чикай». После этого следует указание штрафуемого спортсмена («ака» или «щиро») и присуждаемое штрафное очко («щидо» или «чуй»).

21. Дзёгай (выход из соревновательной зоны)

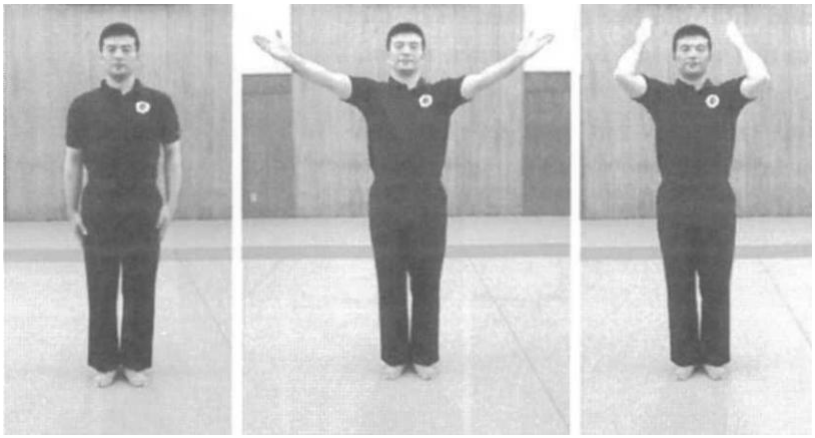


Встаньте, соединив пятки вместе. Поднимите ближнюю к штрафуемому спортсмену руку на угол, приблизительно равный 70° относительно вашего тела, направив ладонь вперед. Далее, опустите ее вниз. Во время произнесения «дзёгай» повторите это движение дважды. После этого следует указание штрафуемого спортсмена («ака» или «щиро») и присуждаемое штрафное очко («щидо» или «чуй»).

Если оба спортсмена покинули соревновательную зону, то для обозначения дзёгай могут использоваться обе руки.

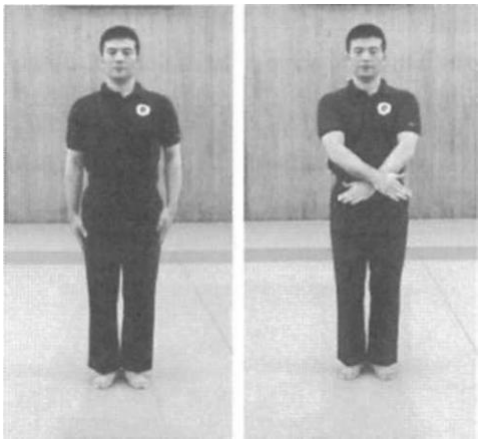
22. Гоги ёкю (совещание)

Встаньте, соединив пятки вместе. Вытяните руки в сторону судей-ассистентов, обратив ладони вверх. Согните руки в локтях, так, чтобы они были направлены в сторону ваших плеч и произнесите «фукущин».



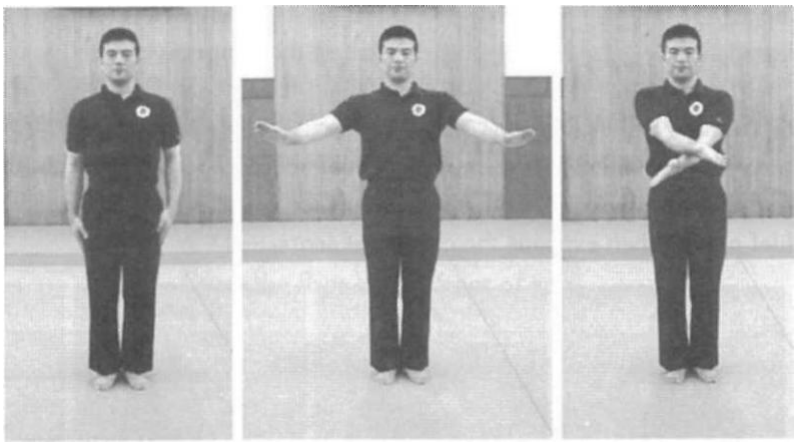
23. Доги наощи (приведите доги в порядок)

Встаньте, соединив пятки вместе. Опустите руки и скрестите их напротив пупка, давая тем самым команду спортсменам поправить доги.



24. Танто котай (поменяйтесь ножом)

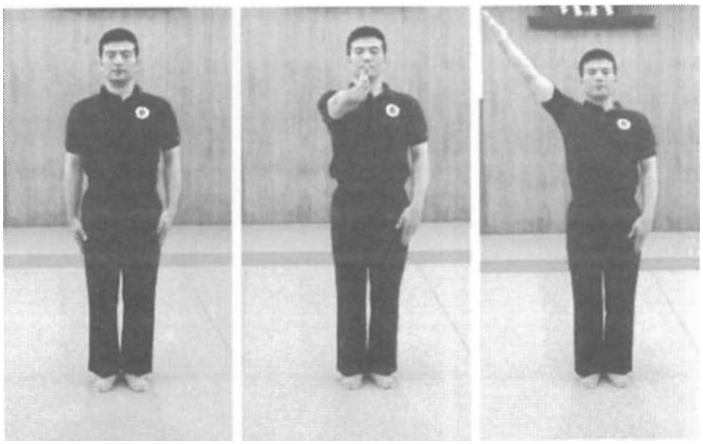
Встаньте, соединив пятки вместе. Вытяните руки в сторону участников, направив ладони вниз. Скрестите руки напротив пупка, так, чтобы сверху находилась рука, которая находится ближе к спортсмену с ножом. Одновременно произнесите «танто котай».



В индивидуальном первенстве в первой части поединка с ножом обычно работает «красный» спортсмен, поэтому при данной команде сверху располагается правая рука. Если в командном первенстве первым с ножом работает «белый» спортсмен, то сверху, соответственно, накладывается левая рука.

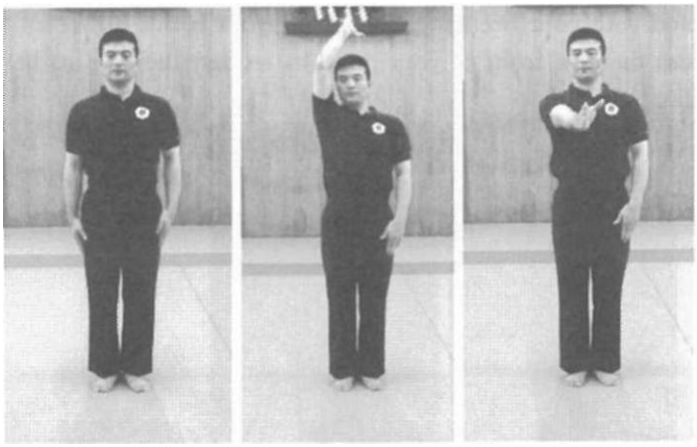
25. Результат поединка

Встаньте, соединив пятки вместе. Вытяните вперед ближнюю к победителю руку (ладонь обращена в сторону судьи) и поднимите ее вверх в сторону победителя, одновременно повернув ладонь вверх и произнося «ака» или «щиро».



Хики вакэ (ничья)

Встаньте, соединив пятки вместе. Поднимите правую тэгатану над головой и, делая ею вертикальный удар вниз, произнесите «хики вакэ».

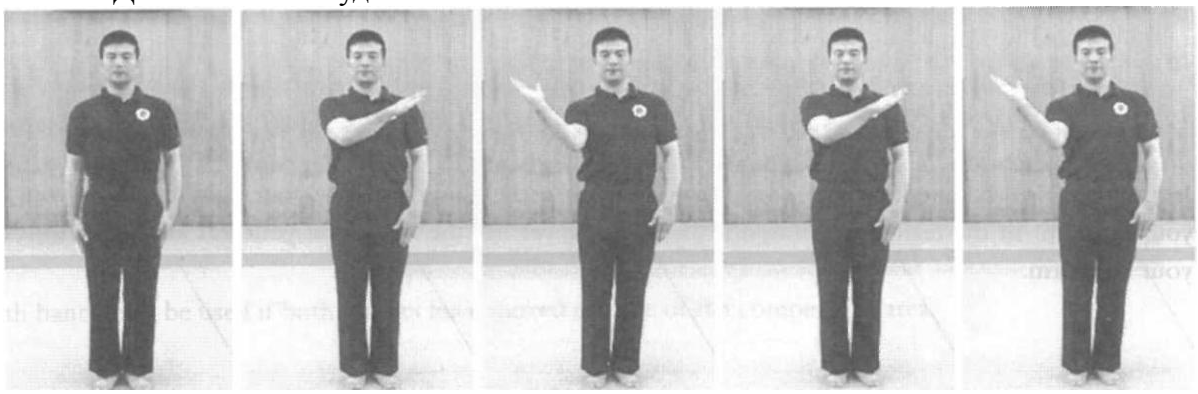


Итами вакэ (состязание не может быть продолжено из-за травмы)

Условное обозначение для итами вакэ совпадает с хики вакэ, но судья произносит «итами вакэ» вместо «хики вакэ». В индивидуальном первенстве такое решение расценивается как ничья, а в командном, для определения победителя проводится подсчет очков на момент травмы.

26. Токутэн хэнко (изменение очков)

Встаньте, соединив пятки вместе, лицом к учетному работнику, отвечающему за учетную доску. Удерживая локоть на одном месте, сделайте два маховых движения слева направо так, чтобы ладонь при махе находилась на уровне лица и одновременно произнесите «токутэн хэнко». Далее главный судья объясняет какие изменения были внесены.



Сигналы судьи-ассистента

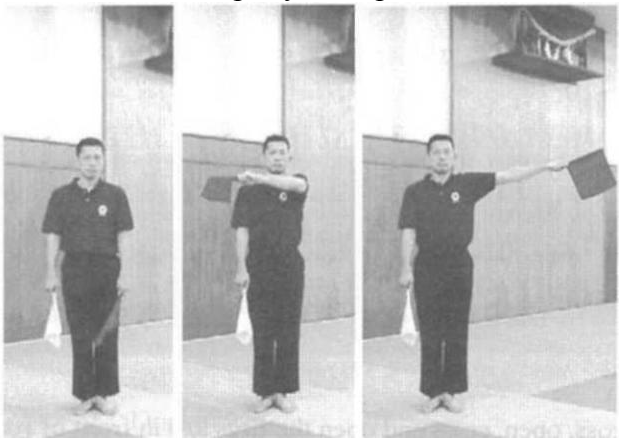
1. Иппон

Поднимите флажок, обозначающий получающего иппон спортсмена, вертикально над головой.



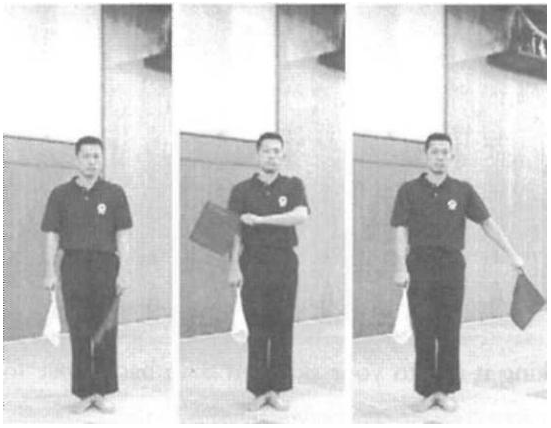
2. Ваза ари

Поднесите флажок, обозначающий получающего ваза ари спортсмена, к груди и махните им в сторону по горизонтали.



3. Юко

Поднесите флажок, обозначающий получающего юко спортсмена, к груди и махните им в сторону по диагонали вниз.



4. Цуки ари

Поднимите флажок, обозначающий получающего цуки ари спортсмена, над головой под углом.



5. Муко

Скрестите флажки на уровне груди. Красный флажок располагается спереди.

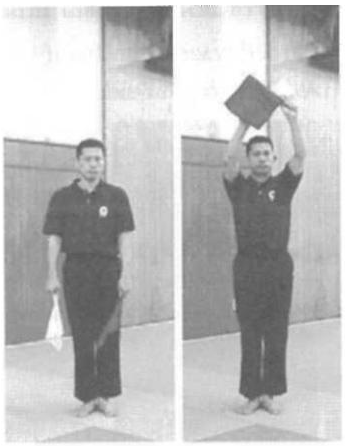


6. Миенай (не понятно)

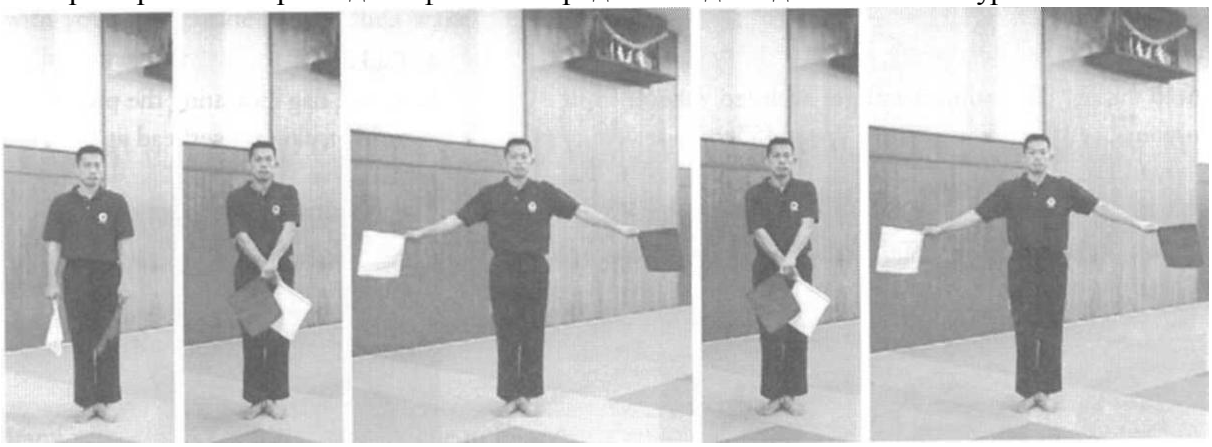
Скрестите флажки внизу перед вами.



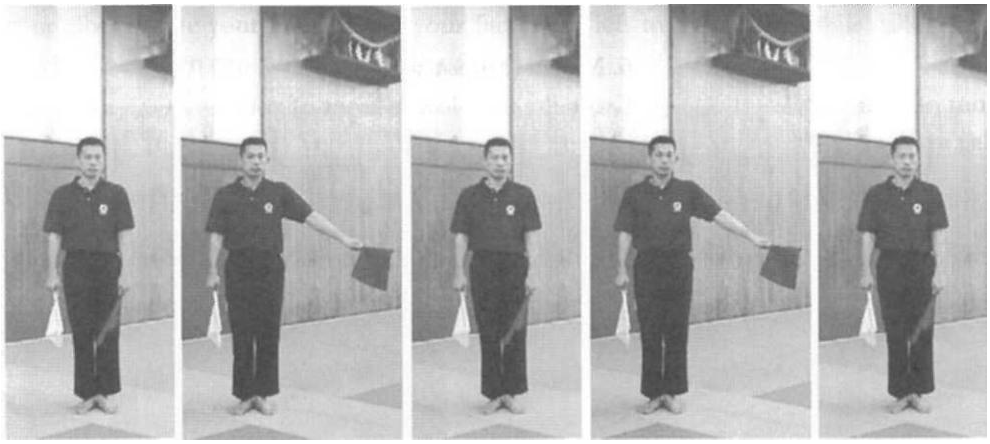
7. Гоги ёкю
Два раз постучите древками флажков над головой.



8. Фудзюбун
Быстро скрестите и разведите флажки перед собой дважды на нижнем уровне.



9. Дзёгай
Дважды махните флажком, обозначающим штрафуемого спортсмена, в сторону под углом 45° к вашему телу, каждый раз возвращая его на исходное положение.



10. Тай сабаки фудзюбун

Вытяните флажок, обозначающий штрафуемого спортсмена, вперед по горизонтали, одновременно делая два быстрых взмаха другим флажком под ним.



11. Санбё китэй

Вытяните флажок, обозначающий штрафуемого спортсмена, вперед по горизонтали. Прижмите к груди другой флажок.



12. Доги мочи

Согните руку, с флажком, обозначающим штрафуемого спортсмена, в локте под углом в 90° на уровне груди, а другой рукой изобразите, что удерживаете рукав куртки под локтем.



13. Тэбуки мочи

Согните руку, с флажком, обозначающим штрафуемого спортсмена, в локте под углом в 90° на уровне груди. Захватите запястье другой рукой.



14. Цуки га такай

Держите флажок, обозначающий штрафуемого спортсмена, на уровне груди и поднимите его до подбородка. Если удар ножом был выполнен слишком низко, то флажок держится на уровне пупка и опускается чуть ниже.



15. Какаэкоми

Вытяните вперед руки, как будто обхватывая ими кого-либо.



16.Ащи мочи

Вытяните флажок, обозначающий штрафуемого спортсмена, вперед по горизонтали. Дважды похлопайте себя другим флажком по бедру сзади.



17. Хики вакэ

Поднимите оба флажка вертикально над головой.



18. Итами вакэ

Поднимите оба флажка вертикально над головой.



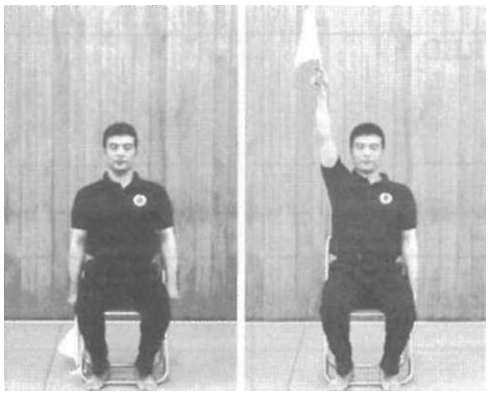
19. Обозначение победителя

Поднимите флажок, обозначающий победителя, вертикально над головой.



Сигналы судьи-контролера

Когда у судьи-контролера появляются сомнения относительно правильности судейских решений, он поднимает желтый флажок вертикально над головой. Обычно судью-контролера размещают так, чтобы он находился в поле зрения главного судьи. В случае, когда главный судья не замечает желтый флажок судьи-контролера, хронометрист может подать троекратный сигнал главному судье с помощью колокольчика, сирены и т.п.



Организация командных соревнований рандори

Начало

Главный судья и судьи-ассистенты становятся в шеренгу так, чтобы пальцы их ног находились на внутренней границе красных татами (эта линия окружает площадь, покрытую 32 татами). Судьи-ассистенты стоят по бокам от главного судьи. Участники каждой команды становятся в колонну друг за другом согласно командному порядку в области отмеченных линиями исходных позиций.

1. Главный судья произносит «щомэн ни рэй» - команды поворачиваются лицом к щомэн и делают поклон.

2. Главный судья произносит «тагай ни рэй» - команды поворачиваются лицом друг к другу и делают поклон.

3. Главный судья делает один шаг назад. Судьи-ассистенты поворачиваются лицом друг к другу, и все трое судей выполняют поклон. Спортсмены уходят за пределы соревновательной зоны.

4. Судьи занимают свои места. Главный судья располагается лицом к щомэн, а судьи-ассистенты становятся в двух противолежащих углах соревновательной зоны лицом к нему.

5. После объявления имен участников поединка, соревнующиеся спортсмены становятся друг напротив друга на границе соревновательной зоны и делают поклон. Потом они занимают исходные позиции (линии) и делают поклон (главный судья должен убедиться в том, что поклон друг другу имел место).

6. Главный судья вручает нож «красному» спортсмену (во втором поединке нож сначала вручается «белому» - в последующих поединках происходит последовательное чередование).

• Спортсмен подходит к главному судье, чтобы получить нож.

• Спортсмен выполняет поклон главному судье. Главный судья поклон не делает.

• Тот, кто принимает нож, должен протянуть вперед обе руки, ладонями вверх.

7. Главный судья произносит «зэнхансэн хадзимэ» (начало первой половины) и поединок начинается.

Окончание

Команды выстраиваются таким же образом, как и в начале.

1. Объявляется решение судей о признании либо «красной», либо «белой» команды победителем (также озвучивается название команды).

2. Главный судья произносит «тагай ни рэй» - команды поворачиваются лицом друг к другу и делают поклон.

3. Главный судья произносит «щомэн ни рэй» - команды поворачиваются лицом к щомэн и делают поклон.

4. Главный судья делает один шаг назад. Судьи-ассистенты поворачиваются лицом друг к другу, и все трое судей выполняют поклон. Спортсмены уходят за пределы соревновательной зоны.

Учетная доска

КРАСНЫЙ			БЕЛЫЙ		
2-ая ПОЛОВИНА	**1-ая ПОЛОВИНА**		**1-ая ПОЛОВИНА**	**2-ая ПОЛОВИНА**	
		ИППОН			
		ВАЗА АРИ			
		ЮКО			
		ЦУКИ АРИ			
		ЧУЙ			
		ЩИДО			
		ИТОГО			

КРАСНЫЙ							
БЕЛЫЙ							

1. Имена участников («красного» и «белого» соответственно) вписываются в верхнюю строку.
2. Количество очков записывают цифрами. Для обозначений щидо используются особые магнитики или делается пометка **О**.
3. Изменения на учетную доску вносятся всякий раз, когда изменяется количество набранных очков.
4. Очки начисляются по следующей схеме:

Иппон	4 очка
Ваза ари	2 очка
Юко	1 очко
Цуки ари	1 очко
Чуй	1 очко
Щидо	2 щидо учитываются как 1 чуй

5. Штрафные очки (чуй и щидо) добавляются к очкам противника спортсмена, получившего их.
6. Первая половина завершается досрочно, если разница очков участников составляет 8 и более очков. Поединок прекращается досрочно, если разница очков во второй половине составляет 12 и более очков. Спортсмен, получивший в сумме 4 штрафных очка дисквалифицируется (хансоку макэ).
7. Нижние два ряда используются для записи результатов поединков при командном первенстве:

Победа = О **Проигрыш = ×** **Ничья = Δ**