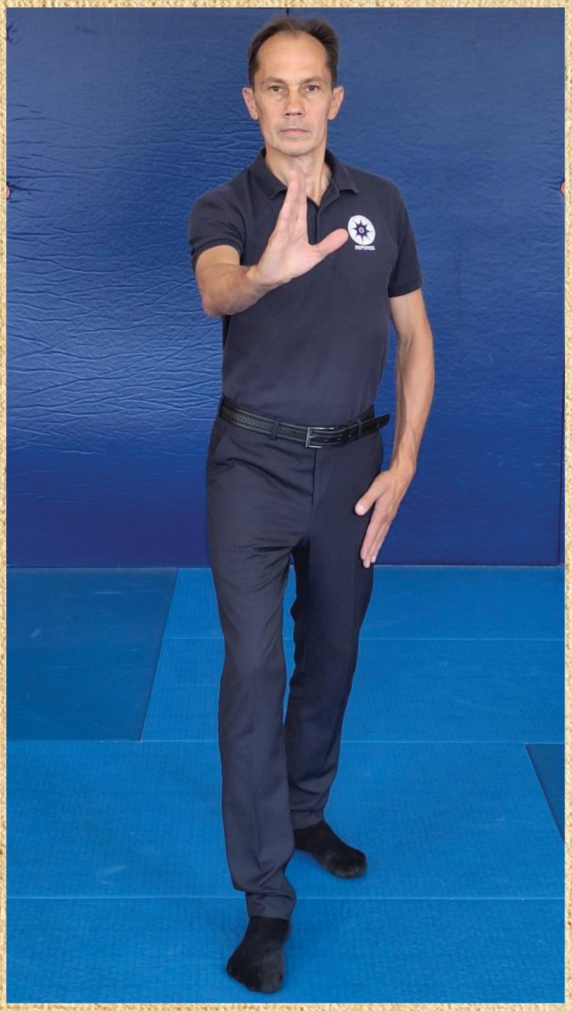
МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ДЛЯ СУДЕЙ И СПОРТСМЕНОВ
ТОМИКИ АЙКИДО

ТОШУ РАНДОРИ

ПРАВИЛА,
ПРИНЯТЫЕ УСЛОВНЫЕ ЗНАКИ ПРИ СУДЕЙСТВЕ



МСОО «ФЕДЕРАЦИЯ ТОМИКИ АЙКИДО»

МЕТОДИЧЕСКОЕ ПОСОБИЕ ПОДГОТОВЛЕНО МЕЖРЕГИОНАЛЬНОЙ СПОРТИВНОЙ ОБЩЕСТВЕННОЙ ОРГАНИЗАЦИЕЙ
«ФЕДЕРАЦИЯ ТОМИКИ АЙКИДО»
305029, г. Курск, ул. Хуторская, д.12 В, кв. 141
тел. +7(4712) 50-00-52, www.tomikiaikido.ru

В ПОСОБИИ ИСПОЛЬЗОВАЛИСЬ МАТЕРИАЛЫ ЯПОНСКОЙ АССОЦИАЦИЕЙ АЙКИДО:

«THE COMPETITION RULES OF AIKIDO TOSHU-RANDORI»
Educational Division of the Japan Aikido Association,
Amendment: February 4th, 2023

«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

РЕДАКТОР И РЕЦЕНЗЕНТ

Щепихин А.А., 6 дан Томики Айкидо

КУРСК, 2023

Содержание

Предисловие редактора…….....2

Раздел 1:

Правила соревнований Японской Ассоциации Айкидо в дисциплине Тошу Рандори (коррекция от 4 февраля 2023 г)……..…….3

Раздел 2:

Критерии судейства приемов тощу (таблица и другая информация из Правил соревнований Японской Ассоциации Айкидо в дисциплине Танто Рандори)……..….13

Раздел 3:

Принятые условные знаки при судействе соревнований в дисциплинах Тошу Рандори и Танто Рандори……..21

Приложение:

Оригинал Правил соревнований Японской Ассоциации Айкидо в дисциплине Тошу Рандори на английском языке (коррекция от 4 февраля 2023 г)……..45

Предисловие редактора

Данное методическое пособие адресовано судьям, спортсменам и организаторам соревнований по айкидо.

Цель пособия – помочь наиболее эффективно организовывать, осуществлять и контролировать соревнования по айкидо в дисциплине Тошу Рандори (спортивный поединок без оружия).

Пособие состоит из трех разделов.

Раздел 1 представляет собой профессиональный дословный перевод Правил Тошу Рандори Японской Ассоциации Айкидо (корректировка Правил от 4 февраля 2023 года). Оригинал Правил на английском языке приводится в Приложении. Данные Правила утверждены для использования на международных соревнованиях, в частности на 14-м международном турнире по айкидо, который состоится 6-10 сентября 2023 года в японском городе Иокогаме.

В разделе 2 для удобства читателя и создания наиболее полного представления о Правилах Тошу Рандори приводится таблица из книги Японской Ассоциации Айкидо (ЯАА) «Aikido Randori. Regulations and referee signals», известной в кругу спортсменов Томики айкидо, как «Правила Танто Рандори».

В таблице приводятся критерии судейства приемов для поединка Танто Рандори (спортивный поединок с оппонентом, вооруженным резиновым имитатором ножа – танто). В большинстве случаев эти критерии актуальны и для судейства поединка Тошу Рандори.

Однако имеют место некоторые дополнительные критерии, характерные для поединка Тошу Рандори. Они добавлены в таблицу, выделены наклонным шрифтом (курсивом) и подчеркнуты.

Также в разделе 2 приводится дополнительная информация из книги ЯАА «Aikido Randori. Regulations and referee signals» о спортивном поединке (Рандори) и особенностях его судейства.

Раздел 3 содержит фотографии основных жестов судей и описания к ним.

Раздел 1

Правила соревнований Японской Ассоциации Айкидо по дисциплине Тошу Рандори

Корректировка от 4 февраля 2023 г. Образовательный отдел ЯАА (NPO)

1. Философия состязаний:

Данное состязание родилось как метод Рандори (метод Айки Рандори), связанный с состязанием Атэми-вадза, Кансэцу-вадза и Уки-вадза в боевой форме техники Тошу (взаимная форма боя с пустыми руками) в результате исследований по реорганизации Айкидо с образовательной точки зрения, проведенных основателем, профессором Кенджи Томики. Он проповедовал необходимость практиковать Рандори параллельно с практикой Ката, чтобы Айкидо служило современному образованию и развивалось как ценная национальная культура. Рандори - это практика, с которой соперники могут состязаться друг с другом со свободной волей. Изучение Ката и Рандори в связке позволяет понять и усвоить такие технические принципы Будо, как Шизен-тай, Кузуши, Явара, Ма-ай, Мецуке и Тоу-хо.

С другой стороны, состязание было задумано для того, чтобы объективно показать, что способности культивируются через практику Рандори, и их следует использовать как материал для размышлений на пути дальнейшего совершенствования духа и техники. Можно ожидать, что состязание поможет воспитать такие качества, как спокойствие, боевой дух, умение подавлять свои желания и преодолевать себя, быть милосердным и сострадательным. Поэтому, предполагается, что не стоит стремиться к победе в состязании как к вершине всего, это вредно, но следует извлекать пользу из его целей и особенностей.

2. Основные правила состязаний:

Настоящие правила основаны на следующих принципах. Участники состязаний и судьи должны в достаточной степени знать и понимать правила состязаний.

(1) Обеспечение безопасности

Правила обеспечивают условия, при которых исключены травмы в атакующих и защитных сценах техники.

(2) Сохранение уникальности

Правила обеспечивают условия, при которых атака и защита во взаимной форме боя с пустыми руками основаны на сохранении Рикаку но Ма-ай.

Рикаку но Ма-ай - это расстояние, на котором кончики пальцев касаются или не касаются друг друга, когда обе руки вытянуты теми, кто стоит друг перед другом в Шизен-тай.

(3) Использование технического принципа

Правила создают условия, в которых соперники могут совершенствовать свою технику, используя технические принципы Будо.

(4) Создание приятной атмосферы состязаний

Правила подразумевают динамичную состязательную атмосферу, которая доставляет удовольствие соперникам и вызывает восторг у зрителей.

Статья 1: (Зона состязаний)

1. Зона поединка представляет собой квадрат площадью пять татами (около 9,09 м) с уложенными на нем татами или матами.

2. В центре соревновательной площадки на расстоянии двух татами (около 3,64 м) размечаются две стартовые линии.

3. Татами или маты должны быть уложены с внешней стороны зоны поединка на длину не менее одного татами (примерно 1,82 м) для обеспечения безопасной зоны, при этом должна быть четко обозначена граница между внутренней и внешней частями зоны.

Статья 2: (Одежда)

1. Спортсмены носят доги, одобренные ЯАА. Один спортсмен повязывает поверх пояса красную ленту, а другой - белую.

2. Женщины надевают под куртку белую или черную футболку, мужчины не надевают ничего под куртку. Ни мужчинам, ни женщинам не разрешено носить защиту тела и т.п. из пластика.

3. Доги, одобренные ЯАА, удовлетворяют следующим критериям:

(1) Белые доги для айкидо/дзюдо или их эквивалент

(2) Куртка достаточно длинная, чтобы закрывать ягодицы при завязанном поясе.

(3) Рукава в свободном состоянии закрывают не менее одной трети предплечий.

(4) Брюки свободно закрывают не менее половины голеней. Ношение хакама запрещено.

(5) Пояс служит для того, чтобы куртка не распахивалась, поэтому его завязывают умеренно туго. После завязывания концы пояса имеют длину около 15 см.

(6) Доги чистые, все повреждения устранены.

Статья 3: (Продолжительность поединка)

Продолжительность состязания составляет 3 минуты. В случае продления поединка, еще 2 минуты.

Статья 4: (Начало, прерывание и окончание поединка)

1. Соперники встают на стартовые линии лицом друг к другу и одновременно кланяются. В этом положении, если стоять лицом к шомен, спортсмен справа - ака (красный), а спортсмен слева - широ (белый).

2. Поединок начинается по команде главного судьи «Хаджимэ», останавливается по команде «Матэ» (прерывание) и заканчивается по команде «Ямэ».

3. Когда поединок заканчивается или останавливается, соперники должны быстро вернуться на свои стартовые линии и, повернувшись лицом друг к другу, ожидать указаний главного судьи.

4. После сигнала «Хантей» соперники кланяются друг другу и покидают зону состязаний.

Статья 5: (Техника проведения состязаний)

1. Поединок решается 17 техниками из ката Рандори и его прикладными техниками.

2. 17 техник разделены на категории «Атэми-вадза», «Кансэцу-вадза» и «Уки-вадза».

(1) Атэми-вадза - это техника, с помощью которой спортсмен заставляет противника опрокинуться, нажимая на одну точку гибко и непрерывно, пользуясь тем, что противник теряет стойку. Опрокидывание означает ситуацию, когда любые части тела, кроме подошвы, касаются татами при неустойчивом положении тела.

(2) Кансэцу-вадза (суставные техники) - это навыки, с помощью которых спортсмен держит руку противника и скручивает или поворачивает ее, чтобы нарушить стойку противника, чтобы заставить его опрокинуться или подавить его движение. Под подавлением понимается ситуация, когда спортсмен контролирует противника и лишает его/ее способности сопротивляться без нанесения ему травм.

(3) Уки-вадза - это навыки, с помощью которых спортсмен держит руку противника и скручивает или поворачивает ее, чтобы нарушить стойку противника и заставить его опрокинуться.

Статья 6: (Судейство поединка)

1. Поединок определяется Иппоном (присуждение Иппона определяет победителя и завершает поединок). Победа, обусловленная Хансоку-маке (проигрыш по фолу) противника, считается победой Иппоном. Определение техник Тошу (приемов рукопашного боя), с помощью которых спортсмен может получить очко, производится по следующим трем критериям: «Иппон», «Вадза-ари» и «Юко». Если спортсмен попытается выполнить «Сутеми-вадза», что означает бросок на спину или падение лицом вниз на татами, это будет признано нерезультативным.

Иппон:

(1) Когда спортсмен заставляет противника опрокинуться на спину, бок или переднюю часть тела со значительным импульсом,

** фол (англ. foul) – нарушение правил*

(2) Когда спортсмен заставляет противника опрокинуться на спину, бок или переднюю часть тела путем оказания давления на суставы, используя Кансэцу-вадза.

(3) Когда спортсмен продолжает оказывать давление на суставы противника, используя Кансэцу-вадза, более двух секунд.

(4) Когда противник сигнализирует о том, что он сдается.

(5) Когда спортсмен набирает 2 Вадза-ари.

Вадза-ари

Вадза-ари с трудом признается как «Иппон», хотя имеет качество почти как «Иппон».

Юко

Когда спортсмен заставляет противника упасть с помощью Вадза, который почти может быть признан как «Вадза-ари», но на самом деле не оценивается как таковой.

2. Когда поединок не решается Иппоном, он решается как Юхсей Качи в соответствии со следующим порядком очередности от (1) до (3). Если победа или поражение не решены даже решением Юхсей Качи, проводится овертайм. В овертайме решение по Юхсей Качи принимается в соответствии со следующей очередностью от (1) до (4).

(1) Тот, у кого большее количество «Вадза-ари».

(2) Тот, кто имеет большее количество «Юко».

(3) Тот, кто имеет меньшее количество «Чуи».

(4) Тот, кто имеет меньшее количество «Шидо».

3. Если победа или поражение не определены судейским решением Юхсей Качи в овертайме, выносится Кинсано-Хантей (близкое решение). Решение о победе по Кинсано-Хантей выносится в следующем порядке.

(1) Тот, кто имеет большее количество эффективных техник, близких к «Юкох».

(2) Тот, кто обладает более высокой позитивностью.

(3) Тот, кто имеет более высокую общую оценку «Ма-ай», стойки, «Тай-сабаки» и «Те-сабаки» «Хини» (достоинство) «Рейхоу» (вежливость) и т.д.

**Овертайм - дополнительное/добавленное время*

Статья 7: (Фолы)

В зависимости от степени нарушения правил существует 3 классификации: «Шидо (Указание)», «Чуи (Внимание)» и «Хансоку-маке (Проигрыш по фолу)». Кроме того, главный судья может вносить поправки с помощью устного указания.

Шидо

«Шидо» дается за мелкий фол.

В принципе, «Шидо» это

(1) Когда спортсмен принимает «Атэми-вадза» соперника без попытки «Тэ-сабаки» или «Тай-сабаки».

(2) Когда спортсмен не атакует из-за отсутствия позитивного намерения в борьбе.

(3) Многократный захват противника за руку спереди.

(4) Атака суставов, кроме плеч, локтей и запястий.

(5) Выполнение действий, которые не относятся к «Чуи», но могут привести к травме.

(6) Использование приемов, отличных от предписанных в статье 5, например, приемов дзюдо и борьбы.

(7) Захват ноги (ног) противника.

(8) Запутывание своей ноги (ног) с ногой (ногами) противника.

(9) Если спортсмен не прилагает усилий для борьбы в зоне состязаний и выходит за ее пределы.

(10) Если спортсмен постоянно принимает крайне аномальную стойку.

(11) Умышленное хватание за форму соперника.

(12) Симулирование атаки.

(13) Если спортсмен принимает стойку, лишенную достоинства.

Чуи

«Чуи» дается за грубый фол.

Если участник повторяет действия, эквивалентные «Шидо», и не демонстрирует реакции на указания судьи, «Чуи» может быть дано на основании судейского решения.

В принципе, «Чуи» это

(1) Когда спортсмен применяет технику на противнике, у которого есть подозрение на травму сустава.

(2) Нанесение шокирующего удара при применении «Атэми-вадза».

(3) Приложение прямой и внезапной нагрузки на критическую область или сустав.

(4) Если спортсмен не подчиняется запрету или указанию судьи.

(5) Если спортсмен повторяет действия, эквивалентные «Шидо», и не демонстрирует реакции на указания судьи.

Хансоку-маке (Проигрыш по фолу)

В случае совершения очень грубого фола.

В случае двукратного получения «Чуи»

В принципе, Хансоку-маке (Проигрыш по фолу) это

(1) При применении спортсменом техники, угрожающей жизнью человека, например, при нанесении удара по голове соперника.

(2) В случае нанесения сопернику травмы, которая делает невозможным продолжение состязания в результате нарушения.

(3) В случае двукратного получения «Чуи».

Статья 8: (Итами ваке)

1. Итами ваке - это решение, которое принимает главный судья, когда спортсмен случайно получает травму и не может продолжать состязание.

2. В личном первенстве спортсмен, не получивший травму, выходит в следующий круг.

3. В командных состязаниях победитель определяется по счету на момент травмы.

Статья 9: (Управление состязанием)

1. Главный судья без промедления произносит «Матэ» и заставляет спортсменов вернуться на места стартовых линий, если необходимо прервать поединок.

2. Главный судья незамедлительно объявляет «Матэ» и заставляет спортсменов вернуться на места на стартовых линиях, если поединок зашел в тупик из-за того, что спортсмены не смогли сохранить разделительную стойку Ма-ай (соблюдение дистанции).

3. Помощники судьи могут прерывать состязание, подавая заранее установленный сигнал к действию, и высказывать свое мнение главному судье, если считают это необходимым.

Статья 10: (Правило судейства)

1. Принципиально применять способ судейства с тремя судьями - одним главным судьей и двумя помощниками судьи.

2. В соответствии со схемой трех судей два помощника судьи занимают свои места с внешней стороны каждого угла зоны состязаний, стоя лицом к главному судье и держа в правой руке белый флаг, а в левой - красный.

3. При судействе «Вадза» главный судья относится к решениям помощников так же, как и к своим собственным, и принимает решение большинством голосов. Однако, если у главного судьи возникают вопросы по решению помощников, он/она может вызвать их и обсудить это. Если после разговора судьи не пришли к единому мнению, применяется решение большинством голосов, при этом в случае равенства голосов помощников судьи применяется решение главного судьи.

Статья 11: (Судьи)

1. Судейская бригада состоит из старшего судьи, главного судьи (главных судей) (в случае нескольких зон состязаний) и судей.

2. Старший судья, как лицо, ответственное за проведение состязаний, осуществляет контроль за работой судей и следит за строгим выполнением правил и регламентов.

3. Главный судья, как лицо, ответственное за проведение поединка в зоне состязаний, следит за неукоснительным выполнением правил и регламентов.

4. Судьи беспристрастны и справедливы в управлении поединком и вынесении решений.

5. Если во время поединка у судьи возникают сомнения по поводу правил, он может обратиться за консультацией к главному судье состязаний или старшему судье.

Статья 12: (Сигналы для начисления очков)

1. По окончании поединка или после его прерывания, когда спортсмены вернулись на свои стартовые линии, главный судья указывает на решение соответствующим сигналом и одновременно объявляет его в соответствии со следующими пунктами 2-6.

2. Иппон - главный судья использует руку, ближайшую к спортсмену, которому присуждаются очки. Он держит ее прямо над головой с вытянутыми пальцами и ладонью, обращенной внутрь, и произносит «иппон».

3. Вадза ари - главный судья использует руку, ближайшую к спортсмену, которому присуждаются очки. Он держит ее прямо и горизонтально сбоку от себя с вытянутыми пальцами и ладонью вниз и произносит «Вадза ари». Если это становится «Иппоном» по статье 6 – пункт 1-

(5), то операция «Иппон» выполняется непрерывно, и одновременно произносится «Авасете-Иппон».

4. Юко - главный судья использует руку, ближайшую к спортсмену, которому присуждается очко. Он держит ее так же, как при выполнении «Вадза ари», но под углом 45° к боку и произносит «Юко».

5. Фуджубун (если техника признана безрезультатной) - главный судья дважды скрещивает руки (открытые, ладонями вниз) перед бедрами и произносит «Фуджубун».

6. Муко (если техника результативна, но не соответствует данным правилам или духу этих правил) - главный судья держит предплечья, вытянув пальцы каждой руки, скрещивает их перед грудью и произносит «Мукох». Спортсмен, применивший этот прием, наказывается соответственно «шидо» или «чуи».

7. Если контроль, выполненный с помощью Кансэцу-вадза (совместная техника), распознан, судья делает судейское действие «Вадза-ари», как есть, а затем через 2 секунды делает судейское действие «Иппон» и одновременно объявляет «Ямэ (остановка)».

8. При выполнении спортсменами приемов помощники судьи четко сигнализируют главному судье о своих решениях. Помощники судьи продолжают подавать сигналы до тех пор, пока главный судья не вынесет свое решение.

9. Если помощники судьи сигнализируют о своих решениях, а главный судья произносит «мате», чтобы прервать поединок, помощники судьи продолжают сигнализировать до тех пор, пока главный судья не вынесет свое решение.

10. Если спортсмен набирает очки техникой, оцениваемой Юкох или Вадза-ари, и существует вероятность выполнения техники, судьи продолжают сигнализировать о своих решениях, пока продолжается поединок.

Статья 13: (Сигналы и призывы к наказанию и объявлению победителя)

1. После возвращения спортсменов на свои стартовые линии можно объявить победителя. Главный судья держит руку, ближайшую к победителю, прямо перед грудью, ладонь направлена внутрь. Затем он поднимает ее вверх под углом по направлению к победителю и одновременно произносит «ака» или «широ». Затем он следит за тем, чтобы спортсмены поклонились друг другу.

2. Хики ваке и Итами ваке объявляются после того, как спортсмены вернулись на свои стартовые линии. Главный судья опускает вытянутую правую руку вертикально над головой до горизонтального положения перед грудью и одновременно произносит «Хики ваке» или «Итами ваке».

3. Для «Хансоку» спортсменов просят сначала вернуться на свои стартовые линии. Главный судья объясняет дисквалифицированному спортсмену причину, после чего объявляет «Хансоку маке». Затем он подает сигнал и объявляет победителя так же, как указано в статье 13-1.

4. Для Кинсано-Хантей (близкого решения), после возвращения участников на стартовую линию, судьи, включая главного, держат в обеих руках красный и белый флаги и поднимают флаг

одного из участников, признанного победителем, одновременно с объявлением главным судьей «Хантей». Затем главный судья поднимает флаг еще раз при большем количестве поднятых флагов и объявляет победителя, «красного» или «белого».

5. Для Чуи главный судья поворачивается к наказанному спортсмену, показывает указательный палец над головой спортсмена и произносит «Чуи». Для «Шидо» главный судья остается лицом вперед, показывает указательный палец над головой спортсмена и произносит «Шидо».

Статья 14: (Командный формат состязаний по рандори)

1. Как правило, команда состоит из пяти основных членов и двух запасных, но это может быть изменено в зависимости от обстоятельств.

2. Команда-победитель определяется по общему числу побед в поединках всех членов команды.

3. Результат поединка каждого члена команды определяется в соответствии со статьей 6-3. Но Юсей Качи, оговоренный в (5), не применяется к решению.

4. При одинаковом числе выигранных поединков у каждой команды побеждает команда, у которой больше число побед Иппоном. При равном числе Иппонов проводится представительный поединок спортсменов, принимавших участие в командном состязании. Победитель этого поединка определяет команду-победительницу и при необходимости может быть определен с помощью Кинсано-Хантей (близкого решения).

5. Формат состязаний может быть с выбыванием, групповой или их комбинация.

6. В групповом формате, если количество побед и поражений у каждой команды одинаково, команда-победитель определяется по числу побед команды, сумме очков команды, ссылаясь на критерии Юсей Качи.

7. При неполном составе команды поединок со свободными местами располагается в порядке сверху. Однако при наличии менее половины полного состава команды с одной стороны поединки не могут быть проведены.

Статья 15: (Права спортсменов и обязанности зрителей)

1. Если спортсмен беспокоится о безопасности поединка или замечает недостаточное равенство в проводимом поединка, он сам и ответственное лицо организации, к которой он принадлежит, могут потребовать от судей, главного судьи или старшего судьи состязаний внести изменения.

2. Зрители не должны оскорблять судей или спортсменов.

3. Зрителям запрещается входить в зону состязаний, за исключением по требованию старшего судьи.

4. Зрители не должны сообщать спортсменам о времени, оставшемся до конца поединка, и проявлять неспортивный характер в своих высказываниях и поведении.

Статья 16: (Официальные лица поединка)

1. В проведении поединка судьям помогают официальные счетчики, хронометрист и диктор.

2. Как правило, в поединке участвуют два счетчика, один из которых фиксирует на табло очки, присуждаемые старшим судьей, а другой в это время записывает счет в бланк протокола турнира. В обязанности второго счетчика входит передача протокола официальному лицу по окончании состязаний.

3. Как правило, в турнире участвует один хронометрист, который оповещает старшего судью свистком и т.п. об окончании поединка. Кроме того, при перерывах в поединке хронометрист останавливает часы и сигнализирует об этом поднятием руки.

4. Один из счетчиков отвечает за объявление. Перед началом каждого поединка он объявляет имена спортсменов непосредственно перед их входом в зону состязаний.

Статья 17: (Поправка к данному правилу)

1. Решение о пересмотре данного правила принимается Отделом образования после того, как Исследовательский комитет Тошу Рандори, входящий в состав Отдела образования, подготовит проект, который будет рассмотрен Комитетом по рассмотрению правил состязаний Тошу Рандори.

2. В состав исследовательского комитета по правилам состязаний Тошу Рандори входят Шиханы ЯАА, члены исследовательского комитета Тошу Рандори, инструкторы и т.д., назначаемые исследовательским комитетом Тошу Рандори.

Вступление в силу: 22 июля 2019 г.

Коррекция: 30 ноября 2021 г.

Коррекция: 4 февраля 2023 г.

Раздел 2

Критерии судейства приемов тощу. Таблица и другая информация из Правил соревнований Японской Ассоциации Айкидо в дисциплине Танто Рандори.

Фрагменты книги Японской Ассоциации Айкидо «Aikido Randori. Regulations and referee signals».

Критерии судейства приемов тощу

(из книги Японской Ассоциации Айкидо «Aikido Randori. Regulations and referee signals»)

Комментарии редактора.

Тощу – спортсмен без оружия

В таблице приводятся критерии судейства приемов для поединка Танто Рандори (спортивный поединок с оппонентом, вооруженным резиновым имитатором ножа – танто).

В большинстве случаев эти критерии актуальны и для судейства поединка Тощу Рандори (поединок без оружия).

Некоторые дополнительные критерии, характерные для поединка Тощу Рандори добавлены в таблицу, выделены наклонным шрифтом и подчеркнуты.

Определения некоторых терминов, используемых в таблице:

«Зацеп ногой» - действие, когда атакующий цепляет ногой ногу оппонента с целью поднять ее и отвести.

«Замок» - способ соединения рук с помощью пальцев или захват пальцами кисти одной руки за другую руку.

«Подбив спиной» - толчок спиной с целью поднять оппонента и лишить его устойчивости.

«Уходом на два колена в стиле шага «сикко» - поочередное опускание коленей на татами.

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 ***или на коленный сгиб.*** ***Запрещено тянуть бедро вверх.***

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 ***или на коленный сгиб.***		
2. Айгамаэ атэ		
Как для щомэн атэ.	Как для щомэн атэ.	Как для щомэн атэ.
Допускается уход на перекат вперед посл е выполнения броска.		
Допускается воздействие на ногу оппонента ладонью и (или) бедром.		
При воздействии бедром стопа атакующего должна касаться татами всей поверхностью.		
Запрещен «зацеп ногой» за ногу оппонента		
Запрещено тянуть вверх ногу оппонента.		
3. Гъякугамаэ атэ		
Как для щомэн атэ.	Как для щомэн атэ.	Как для щомэн атэ.
Допускается воздействие на ногу оппонента ладонью и (или) бедром.		
При воздействии бедром стопа атакующего должна касаться татами всей поверхностью.		
Запрещен «зацеп ногой» за ногу оппонента.		
Запрещено тянуть вверх ногу оппонента.		
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	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.		
Допускается воздействие на ногу оппонента ладонью и (или) бедром.		
При воздействии бедром стопа атакующего должна касаться татами всей поверхностью.		
Запрещен «зацеп ногой» за ногу оппонента.		
Запрещено тянуть вверх ногу оппонента.		
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		
Допускается воздействие коленями на подколенные сгибы оппонента.		
Допускается воздействие бедром сзади на область таза оппонента без поднимания оппонента.		
Подниманием оппонента считается техническое действие, когда обе ноги оппонента не касаются.		
Запрещено обхватывать оппонента используя захват «замок».		
6. Ощи таощи		
Тощу сохраняет устойчивое положение и существенно выводит танто из равновесия за счет дзѐдан 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.		
Допускается уход на одно колено, если уход на колено выполняется не стоя на месте,		
а во время время движения вперед.		
Допускается воздействие бедром на бедро оппонента, если стопа атакующего касается.		
татами всей поверхностью (отрыв пятки атакующего от татами не допускается).		
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 положениеи выкручивает запястье танто, сильно выводя его 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.).	Как на ваза ари, с тем отличием, что тощу осуществляет контроль танто более, чем 2 секунды.
Разрешается уход на два колена, если данное действие выполнено в стиле шага «сикко».		
Разрешается использовать свою спину в каченстве опоры для стаскивания оппонента через нее.		
«Подбив спиной» запрещен.		
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 бѐдра, 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).		
Допускается уход на одно колено, если уход на колено выполняется не стоя на месте,		
а во время время движения вперед.		
Допускается воздействие бедром на бедро оппонента, если стопа атакующего касается		
татами всей поверхностью (отрыв пятки атакующего от татами не допускается).		
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).
Разрешается уход на два колена, если он выполнен в стиле шага «сикко».		
Допускается воздействие ногой на ногу оппонента.		
При воздействии ногой на ногу оппонента стопа атакующего должна касаться татами всей поверхностью.		
Запрещен «зацеп ногой» за ногу оппонента.		
17. Хики отощи		
Разрешается уход на два колена, если он выполнен в стиле шага «сикко».		

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 *или его подколенный сгиб.*

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 дзюдозапрещены, и спортсмены, применяющие их, будут строго наказываться.

Учетная доска

КРАСНЫЙ			БЕЛЫЙ	
2-ая ПОЛОВИНА	**1-ая ПОЛОВИНА**		**1-ая ПОЛОВИНА**	**2-ая ПОЛОВИНА**
		ИППОН		
		ВАЗА АРИ		
		ЮКО		
		ЦУКИ АРИ *(только для Танто Рандори)*		
		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

Раздел 3

Принятые условные знаки при судействе соревнований в дисциплинах Тошу Рандори и Танто Рандори

1. 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)

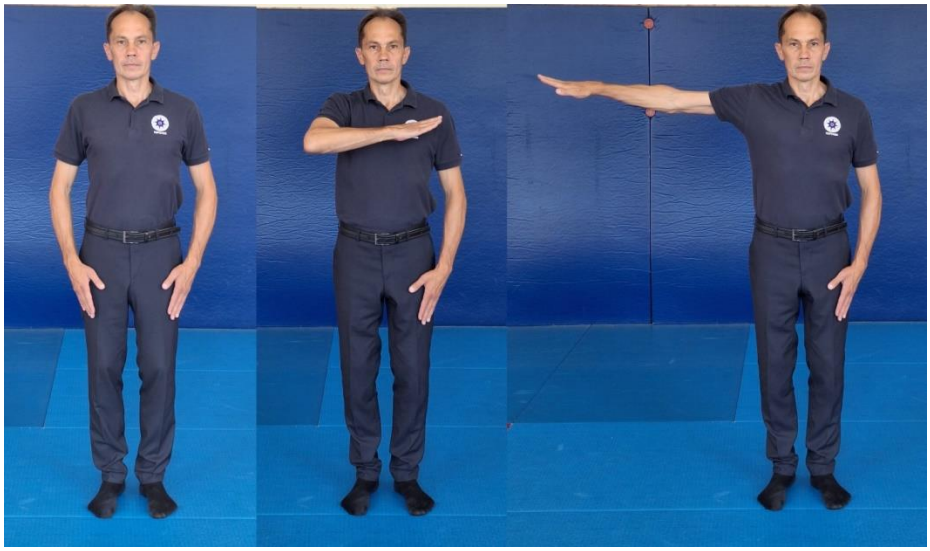
По обозначению этот сигнал совпадает с матэ. По окончании первой и второй половины судья командует «ямэ». В конце второй половины поединка судья также произносит «сорэ мадэ»

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».

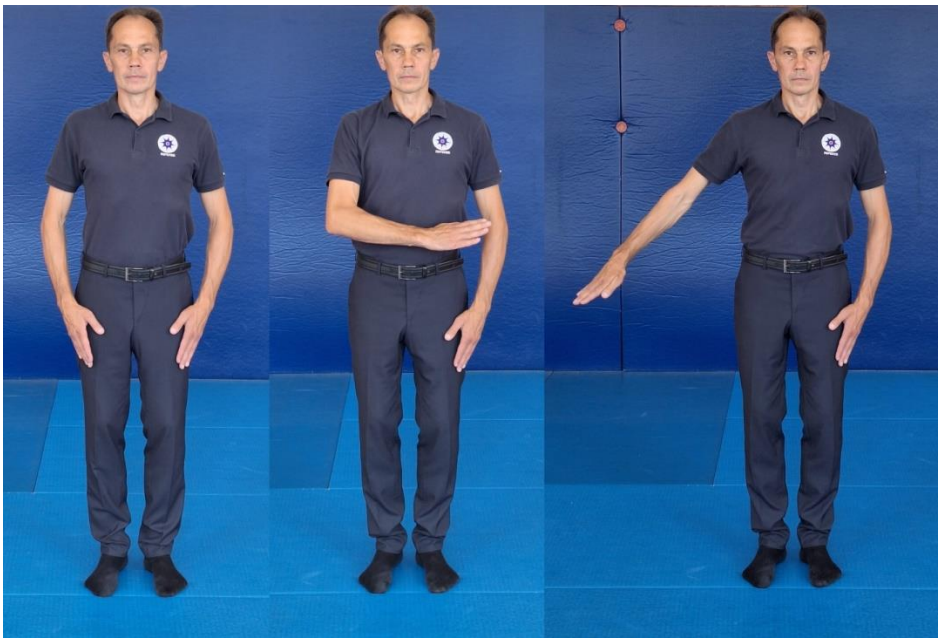
5. Ваза ари

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».



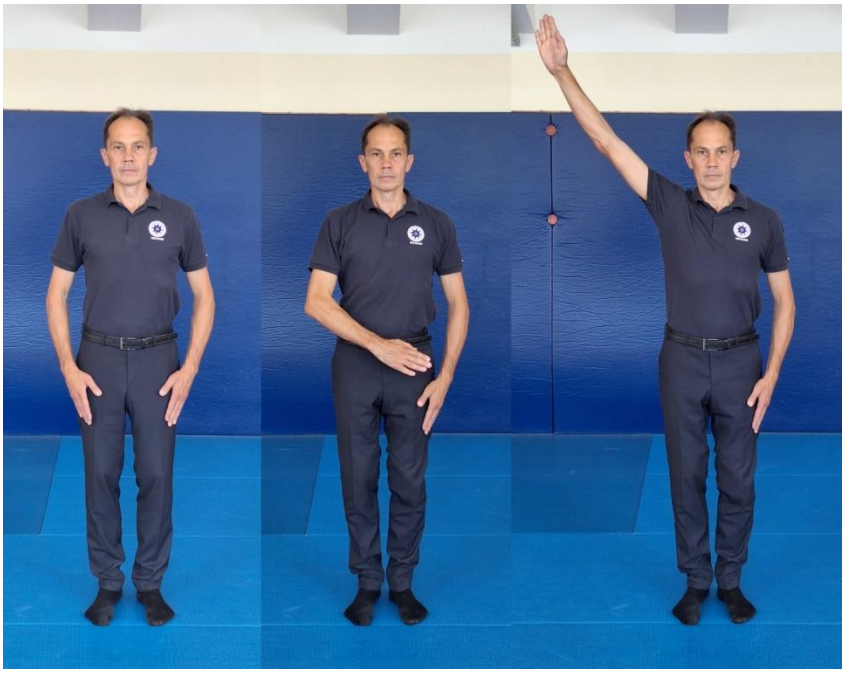
6. Юко

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».

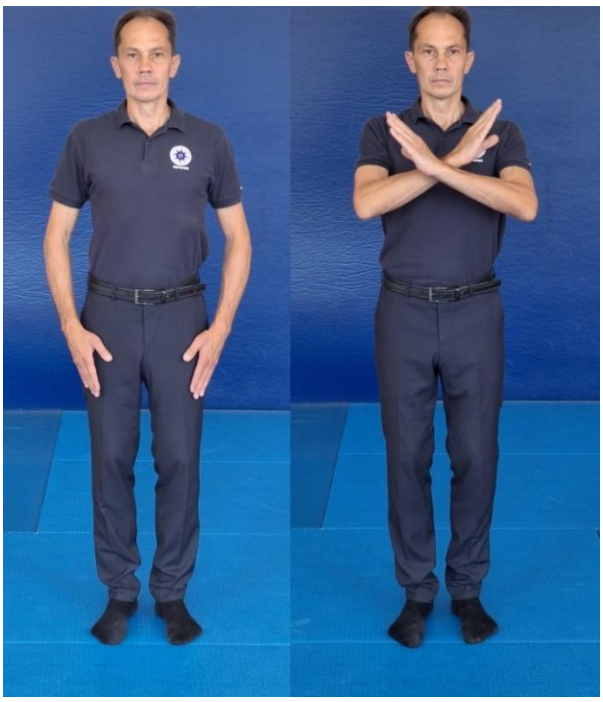


8. Фудзюбун (действие не эффективно)

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. Санбѐ китэй (правило 3-х секунд)

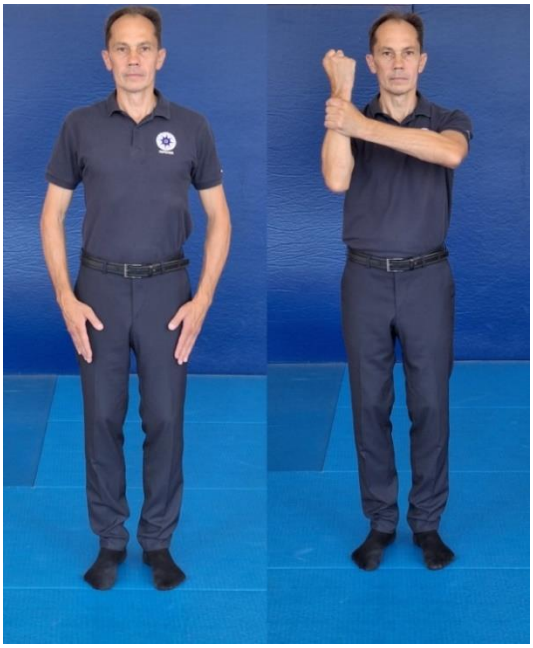
Встаньте, соединив пятки вместе. Когда нож прижат к зачетной зоне тощу более 3-х секунд, прижмите кулак к груди и произнесите «санбѐ китэй». После этого следует указание штрафуемого спортсмена («ака» или «щиро») и присуждаемое штрафное очко («щидо» или «чуй»).

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, сжавладонь 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. Какаэ коми (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. Дзѐгай (выход из соревновательной зоны)

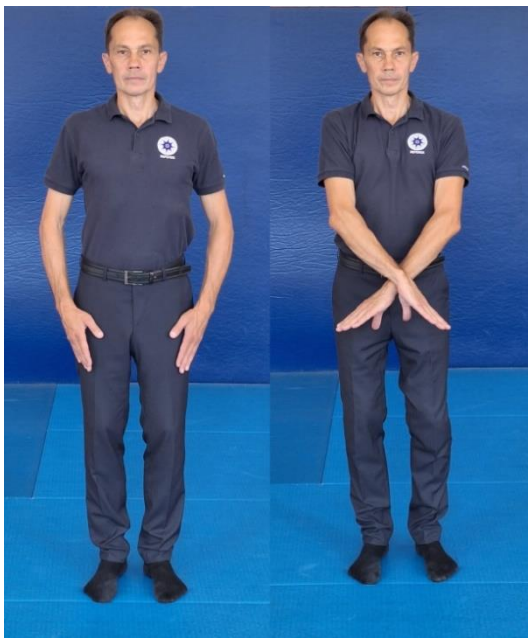
Встаньте, соединив пятки вместе. Поднимите ближнюю к штрафуемому спортсмену руку на угол, приблизительно равный 70° относительно вашего тела, направив ладонь вперед. Далее, опустите ее вниз. Во время произнесения «дзѐгай» повторите это движение дважды. После этого следует указание штрафуемого спортсмена («ака» или «щиро») и присуждаемое штрафное очко («щидо» или «чуй»). Если оба спортсмена покинули соревновательную зону, то для обозначения дзѐгай могут использоваться обе руки.

22. Гоги ѐкю (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)

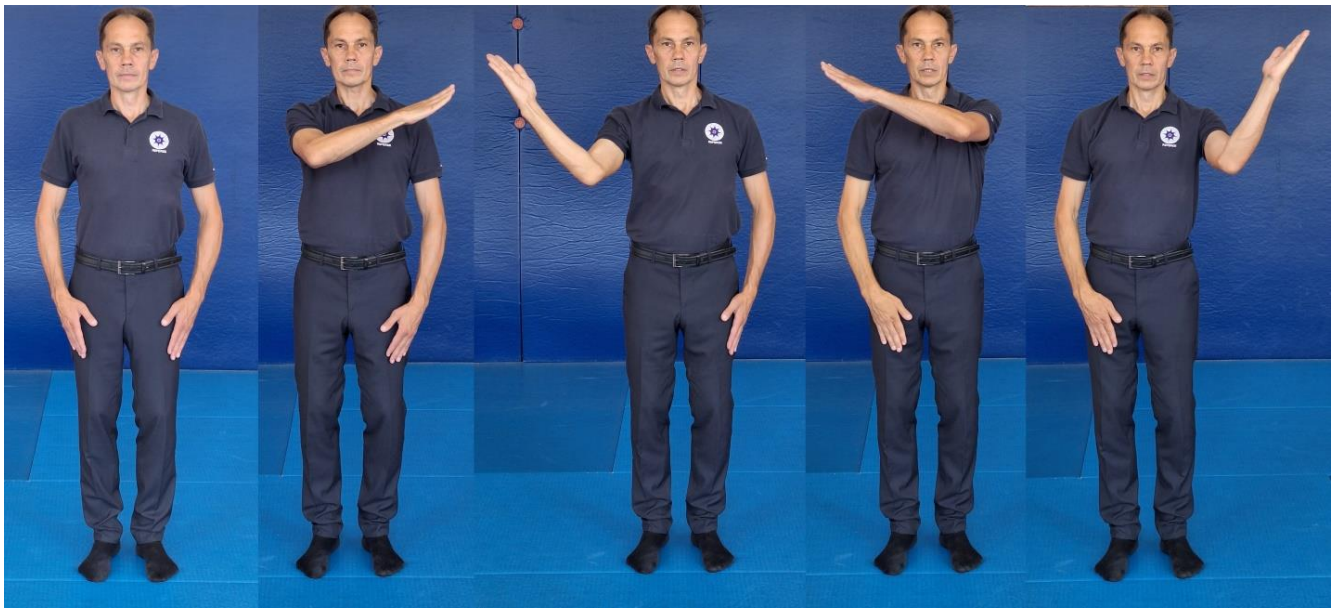
Встаньте, соединив пятки вместе. Поднимите правую тэгатану над головой и, делая ею вертикальный удар вниз, произнесите «хики вакэ».

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.



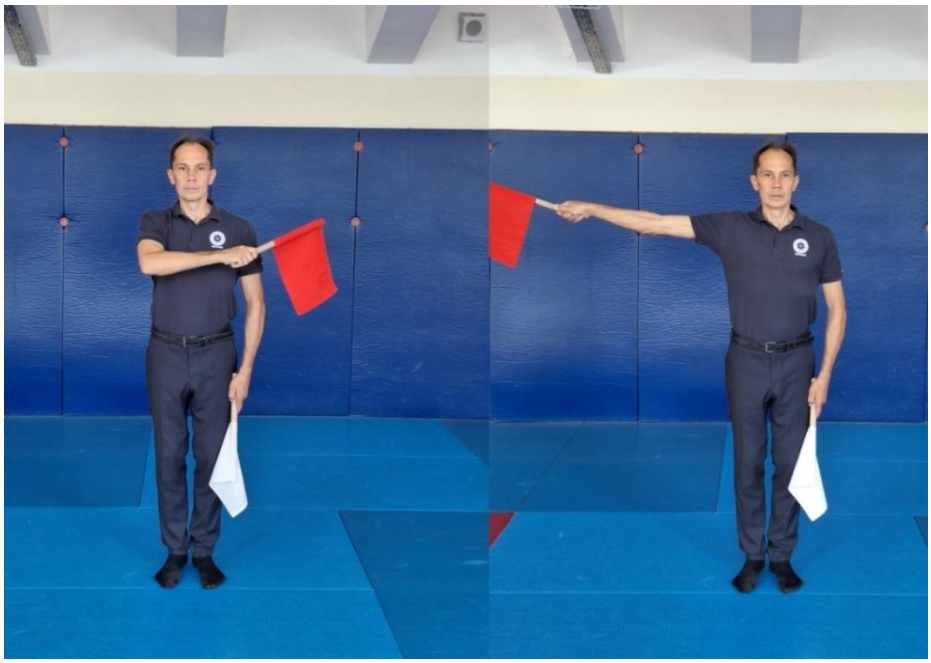
Сигналы судьи-ассистента

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

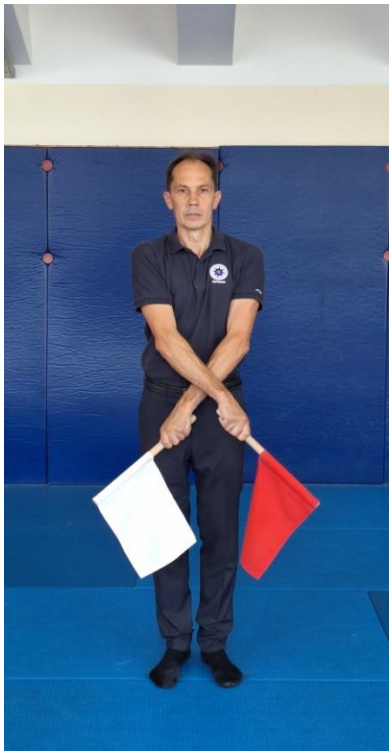
Поднимите флажок, обозначающий получающего цуки ари спортсмена, над головой под углом.

5. Муко

Скрестите флажки на уровне груди. Красный флажок располагается спереди.

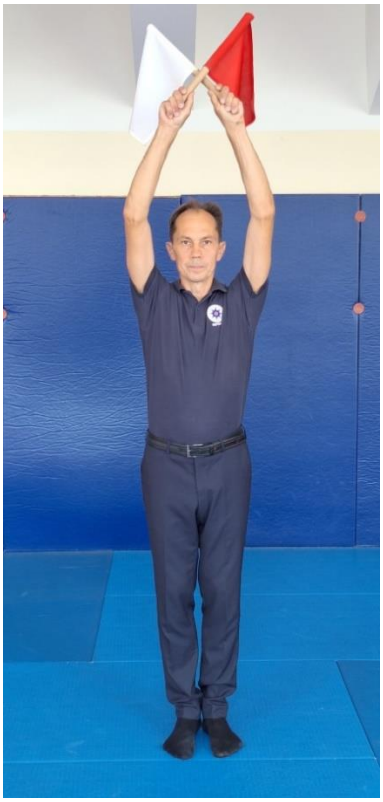
6. Миенай (не понятно)

Скрестите флажки внизу перед вами.



7. Гоги èкю

Два раз постучите древками флажков над головой.



8. Фудзюбун

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

9. Дзѐгай

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

10. Тай сабаки фудзюбун

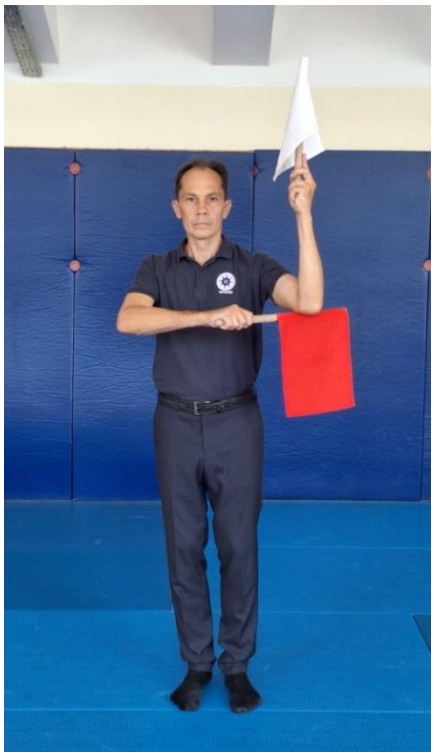
Вытяните флажок, обозначающий штрафуемого спортсмена, вперед горизонтали, одновременно делая два быстрых взмаха другим флажком под ним.

11. Санбѐ 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.

Приложение

Оригинал Правил соревнований Японской Ассоциации Айкидо в дисциплине Тошу Рандори на английском языке (коррекция от 4 февраля 2023 г)

THE COMPETITION RULES OF AIKIDO TOSHU-RANDORI

Final amendment February 4th, 2023 Educational Division, JAA (NPO)

1. The Philosophy of Competition:

The captioned competition was born as a Randori method (Aiki Randori method) relating to competition of Atemi-waza, Kansetsu-waza, and Uki-waza in the fighting form of Toshu-techniques (mutual empty- handed fighting form) from the research on reorganization of Aikido from educational viewpoint made by Professor Kenji Tomiki, the founder. He preached the necessity of practicing Randori in parallel with the practice of Kata, in order to make Aikido to serve modern education and to develop as a valuable national culture. Randori is the practice with which the competitors can compete mutually with their free intention. By studying Kata and Randori in combination, technical principles of Budo such as Shizen-tai, Kuzushi, Yawara, Ma-ai, Metsuke, and Tou-ho can be understood and internalized in the body.

On the other hand, the competition was set for making it objective that the ability is cultivated through Randori practice and using it as a material for reflection toward further improvement of spirit and technique. The competition can be expected to have a nurturing effect on such as keeping calm, fighting spirit, mind of suppressing one's desires and overcoming oneself, and being merciful and compassionate. Therefor it is not expected to fall into the harm of supremacy of victory in the competition, taking advantage of its purpose and features.

2. The Principle of Competition Rules：

These rules are based on the following principle. Competitors and referees must have a sufficient knowledge and understanding of the competition rules.

(1) Ensuring safety

The rules provide an environment where injuries do not occur in the offensive and defensive scenes of the technique.

(2) Maintaining uniqueness

The rules provide an environment in which the offense and defense in mutual empty-handed fighting form are based on maintaining Rikaku no Ma-ai.

Rikaku no Ma-ai is the distance that the fingertips touch or do not touch when both arms are straightened out by those who face each other in Shizen-tai.

(3) Utilizing technical principle

The rules provide an environment where competitors can improve their techniques by utilizing the technical principle of Budo.

(4) Creating enjoyable competition

The rules provide a dynamic competition environment that is enjoyable for competitors and fascinates the spectators.

Article 1: (Competition area)

1. The playing area is principally five tatami (about 9.09m) square with tatami or mats laid on it.

2. Two start lines are marked at two tatami lengths (approx.3.64m) in the center of the competition area.

3. Tatami or mats should be laid at the outside of the playing area at least one tatami length (approximately 1.82 m) to secure a safe zone, and the distinction between the inside and the outside of the area should be made clear.

Article 2: (Uniform)

1. Players wear Dōgi approved by JAA. One player wears a red sash and the other wears a white sash tied over their belts.

2. Women wear a white or a black t-shirt under their jackets; men wear nothing under their jackets. Body protectors, etc. made from plastic are not allowed for men or women.

3. Dōgi approved by the JAA satisfies the following criteria:

(1) White Aikido/Judo Dōgi or equivalent

(2) The jacket is long enough to cover the buttocks when the belt is tied.

(3) The sleeves, when loose, cover at least one third of the forearms.

(4) The trousers loosely cover at least half of the lower legs. Wearing Hakama is prohibited.

(5) The belt is used to prevent the jacket from peeling off, so it is tied moderately tight. Once tied, the ends of the belt are approximately 15cm length.

(6) The Dōgi is clean and any damage repaired.

Article 3: (Duration of a match）

Competition time is 3 minutes. In case of extension match, it is 2 minutes.

Article 4: (Starting, interrupting, and ending a match)

1. Players stand on the start lines facing each other and bow at the same time. In this position when looking towards shōmen the player on the right is aka (red) and the player on the left is shiro (white).

2. A match starts when the chief referee calls 'Hajime', stops when he/she calls 'Mate' (Interruption), and ends when 'Yame'.

3. When a match ends or stops, the players should quickly return to their start lines and await instructions from the chief referee with their bodies facing each other.

4. After 'Hantei' has been called the players bow to each other and leave the competition area.

Article 5: (The Techniques in Competition)

1. The game is decided by 17 Katas of Randori and its applied techniques.

2. The 17-hon techniques are divided into the categories of "Atemi-waza", "Kansetsu-waza" and "Uki-waza".

(1) Atemi-waza is the technique with which a player makes the opponent push down by pushing one point flexibly and continuously taking advantage of the collapse of posture of the opponent*****. Pushing down means the situation that any parts of the body except the sole touch Tatami with the body unstable.

2) Kansetsu-waza (joint techniques) are the skills with which the player holds the hand of the opponent and twist or turn it to collapse the opponent's posture in order to make him push down or suppress his movement. Suppressing means the situation that the player controls the opponent and makes him/her irresistible without injury to him/her.

(3) Uki-waza are the skills with which the player holds the hand of the opponent and twist or turn it to collapse the opponent's posture in order to make him push down.

---

*There are two kinds of character of Atemi-waza in Koryu jujutsu (old style jujutsu). It means that one is to give a destructive impact with a single hit and the other is to break the opponent's posture and then make him/her down with a single point of force. Although Atemi-waza in the 17 techniques (Randori kihon no kata) have the latter character, the rules require the competitors to have an intention to properly treat an opponent's Atemi- waza with applying Tai-sabaki and Te-sabaki based on the Philosophy of Competition which regards Randori- keiko as a training method in order to learn from exercise "the technical principle which seems different but common in Budo". In particular, it is not recommended to receive an Atemi-waza without evasion in spite of means the situation that any parts of the body except the sole touch Tatami with the body unstable.

Article 6: (Judgement of Game)

1. The game is determined by Ippon (award of Ippon decides the winner and ends the match). A win due to the opponent's Hansoku-make (Losing by Foul) is considered a win by Ippon. Determination of Toshu- techniques (hand to hand combat techniques) with which the player could gain a point is done by the following three criteria, “Ippon”, “Waza-ari” and “Yukoh”. In case the player tries “Sutemi-waza” which means to throw him/her-self down on his/her back or fall his/her face down on Tatami, it is judged as ineffective.

Ippon:

(1) When a player makes the opponent push down on one's back, side or front with a considerable momentum,

(2) When a player makes the opponent push down on one's back, side or front down in pressing joints by the use of Kansetsu-waza.

(3) When a player keeps pressing joints of the opponent using Kansetsu-waza for more than two seconds.

(4) When the opponent shows the give-up sign.

(5) When the player gains 2 Waza-ari.

Waza-ari

The Waza-ari is scarcely admitted as "Ippon" although the quality is almost "Ippon".

YuKoh

When a player makes the opponent down with Waza which could almost be admitted as “Waza-ari” but not really judged so.

2. When a match is not determined by Ippon, it is decided as Yuhsei Kachi in accordance with the following order of priority from (1) to (3). If the victory or defeat is not decided even by the judgment of Yuhsei Kachi, overtime will be entered. In overtime, Yuhsei Kachi is decided in accordance with the following order of priority from (1) to (4).

(1) One who has a larger number of " Waza-ari ".

(2) One who has a larger number of " Yukoh ".

competition, as long as it is based on the teachings of Tomiki Shihan that Shizentai (natural posture) is regarded as the posture that can make an action immediately in response to the opponent's unrestricted attack in actual battle.

(3) One who has a smaller number of " Chyui ".

(4) One who has a smaller number of " Shidoh "

3. If the victory or defeat is not determined by the judgment of Yuhsei Kachi in overtime, Kinsano-Hantei (close judgment) is executed. Judgment on victory by Kinsano-Hantei is decided by the following priority.

(1) One who has a larger number of effective techniques that are close to " Yukoh ".

(2) One who has more excellent positiveness.

(3) One who has more excellent overall evaluation of “Ma-ai”, posture, “Tai-sabaki” and “Te-sabaki” “Hini” (dignity) “Reihou” (courtesy), etc.

Article 7: (Foul Matters)

There are 3 classifications in “Breach of Regulation” depending on the degree of breach which are “Shidoh (Instruction),” “Chyui (Attention),” and “Hansoku-make (Losing by Foul).” In addition, the chief referee can urge a correction with a verbal instruction.

Shidoh

“Shido” is given against a minor foul.

In principle, “Shidoh”

(1) When the player receives the opponents’ Atemi-waza without trying Te-sabaki or Tai-sabaki.

(2) When a player does not attack because of lack of positive intention in fighting.

(3) To repeatedly seize the opponent by the arm from the front.

(4) To attack joints other than shoulders, elbows, and wrists.

(5) Doing an act that does not apply to “Chyui” but may cause injury.

(6) To use techniques other than those prescribed in Article 5, such as Judo and wrestling skills.

(7) Scooping up the leg(s) of the opponent.

(8) Tangling one's leg(s) to the leg(s) of opponent.

(9) When a player does not make effort of fighting within the area of competition and step outside.

(10) When the player takes extremely anomalous posture continuously.

(11) Grabbing opponent’s uniform intentionally.

(12) Fake attack.

(13) When the player takes attitudes lacking in dignity

Chyui

“Chyui” is given against a heavy foul.

If the competitor repeats actions equivalent to “Shidoh” and is not seen to improve attitude towards the referee's guidance, "Chyui" may be given based on the judgment of the referee.

In principle, “Chyui”

(1) When the player is applying the technique on the opponent who is doubted to have injury on the joint.

(2) To make a shocking strike in application of "Atemi-waza.”

(3) Applying direct and sudden burden on the critical area or joint.

(4) When the player does not obey the restraining or instruction given by the judge.

(5) When the competitor repeats actions equivalent to “Shidoh” and is not seen to improve attitude towards the referee's guidance.

Hansoku-make (Losing by Foul)

In case of committing an extremely heavy foul.

In case of receiving "Chyui" two times

In principle, Hansoku-make (Losing by Foul)

(1) When one applied a technique risking human life, such as smashing the competitor's head especially.

(2) In case of giving the opponent injury which makes impossible to continue the competition by infringement.

(3) When “Chyui” was given two times.

Article 8: (Dealing with Itami wake)

1. Itami wake is the decision the chief referee makes when a player is accidentally injured and unable to continue.

2. In the individual competition, the uninjured player continues to the next round.

3. In the team competition, the winner is decided on the score at the time of the injury.

Article 9: (Management of Competition)

1. The chief referee pronounces “Mate” without delay, and makes the players return to the places of the starting lines, if necessary to interrupt the game.

2. The chief referee promptly declares “Mate”, and makes the players return to the places of the starting lines, when a match stalemate due to players failing to maintain separation posture of Ma-ai (distance keeping).

3. The assistant referees can interrupt the competition by way of giving the predetermined signal of action and express their opinions to the chief referee, when it is deemed necessary.

Article 10: (Judgement Rule)

1. To apply three referees way in principle, consisting of one chief referee and two assistant referees.

2. According to the three referees way, two assistant referees take their places at the outside of each corner of the area of competition, facing the chief referee and holding a white flag with right hand and a red with left.

3. In judging “Waza”, the chief referee equally treats the judges of the assistant referees in the same way as his own and decides by majority. However, when the chief referee has a question on the decision of assistant referees, he/she can call them and talk about it. If referees don’t agree after the talking, decision by majority is applied, in the process of applying decision of chief referee in case of tie by assistant referees.

Article 11: (Referees)

1. The composition of referees consists of head referee, chief referee(s) (in the case of plural competition areas), and referees.

2. The head referee, as a person responsible for the competition event, takes control of the referees and pay attention to the strict operation of the rules and bylaws.

3. The chief Referee, as a person responsible for the match at the competition area, keeps in mind that the rules and bylaws are in place.

4. Referees are impartial and fair in the management of the matches and their judgement.

5. The competition’s chief referee or head referee may be consulted for accuracy if a referee has some doubts about the regulations during a match.

Artcle12: (Signals for awarding points)

1. At the end of a match or when it is interrupted and the players have returned to their start lines, the chief referee indicates the judgement by the relevant signal and announcement at the same time in accordance with following items 2 to 6.

2. Ippon – the chief referee uses his arm nearest to the player being awarded the points. He holds it straight above his head with the fingers extended and palm facing in and calls “ippon”.

3. Waza ari – the chief referee uses his arms nearest to the player being awarded the points. He holds it straight and horizontally to his side with the fingers extended and palm down and calls “Waza ari”. If it becomes “Ippon” of Article 6-paragraph1-(5), the operation of "Ippon" is performed continuously, and "Awasete-Ippon" is simultaneously uttered.

4. Yukoh – the chief referee uses his arm nearest the player being awarded the point. He holds it as for Waza ari but at an angle of 45° to his side and calls “Yukoh”.

5. Fujubun (where a technique is judged as not being effective) -the chief referee crosses his hands (open, with palms down) twice in front of his hips and calls “Fujubun”.

6. Mukoh (where a technique is effective but it is not within these regulations or not in the spirit of these regulations) – the chief referees holds his forearms, with the fingers of each hand extended, crosses if front of his chest and calls “Mukoh”. The player that applied this technique is then penalized by shidoh or chyui accordingly.

7. If the control performed by the Kansetsu-waza (joint technique) is recognized, the referee makes a judgment action of "Waza-ari" as it is, and then after 2 seconds, makes a judgment action of "Ippon" and declares "Yame (stop)" simultaneously.

8. When players apply a technique the assistant referees signal their judgements to the chief referee clearly. The assistant referees continue to signal until the chief referee has made his judgement.

9. When the assistant referees signal their judgements and the chief referee calls “mate” to interrupt the match, the assistant referees continue to signal until the chief referee has made his judgement.

10. When a player scores a technique worth Yukoh or Waza ari and there is the possibility of a technique occurring, the referees continue to signal their judgements while the match continues.

Article 13: (Signals and calls for penalties and to announce the winner)

1. After the players have returned to their start lines the winner can be announced. The chief referee uses his hand nearest to the winner holding it straight in front of his chest with the palm facing in. He then raises it up at an angle towards the winner and at the same time calls “aka” or “shiro”. He then makes sure the players bow to each other.

2. Hiki wake and Itami wake are announced after the players have returned to their start lines. The chief referee brings his extended right arm down vertically from above his head to horizontally in front of his chest and at the same time calls “Hiki wake” or “Itami wake”.

3. For Hansoku make the players first return to their start lines. The chief referee explains the reason to the disqualified player and then announces “Hansoku make”. He then signals and announces the winner as same way as noted in Article 13-1.

4. To make Kinsano-Hantei (close judgment), after competitors returns to the start lines, referees including chief hold the red and white flags in both hands and raise the flag of one competitor who is judged to be the winner at the same time as the chief referee announces “Hantei”. Then the chief referee raises the flag again with a greater number of raised flags and then declares the winner, "red” or “white".

5. For Chyui, the chief referee turns to the penalized player, points his index finger to above the player’s head and calls “Chyui”. For “Shidoh”, the chief referee remains facing forward, points his index finger to above the player’s head and calls “Shidoh”.

Article 14: (Team randori competition format)

1. In general, a team has five regular members and two substitutes but this can be changed according to circumstances.

2. The winning team is determined by the total number of wins from all the team members’ matches.

3. The result of each team member’s match is determined in accordance with Article 6-3. But Yuhsei Kachi stipulated in (5), is not applied to the decision.

4. When the number of matches won for each team is the same, the team with more numbers of Ippon wins. If the numbers of Ippon are equal, a representative match is played by the players having participated in the team competition. This winner of this match decides the winning team and can be determined by Kinsano- Hantei (close judgment) if necessary.

5. The format can be a knockout, league, or a combination of both.

6. In the league format, if the number of wins and losses on each team is the same, the winning team is determined by the number of winners of the team, team's total points referring to criteria of Yusei Kachi.

7. Where a team has less than the full complement of players the match with the vacant positions is placed at the top order. However, when there is less than half of a full team on one side the matches cannot take place.

Article 15: (Players' rights and spectators' responsibilities)

1. When a player worries about safety of the match or notices inadequate equality in playing match, in principle he/she and the person in charge of the organization to which he/she belongs can require the referees, the chief referee, or the competition's head referee to make improvements.

2. Spectators must not insult the referees or players.

3. Spectators must not enter the competition area except at the request of the chief referee.

4. Spectators must not communicate to the players the length of time remaining in the match and must not be unsportsmanlike in their speech and conduct.

Article 16: (Match officials)

1. The referees are assisted in the running of a match by official scorekeepers, a timekeeper, and an announcer.

2. In general, there are two scorekeepers, one who records on the scoreboard the points the chief referee awards and at the same time another who writes the score on a form for the tournament record. It is the second scorekeeper's duty to hand this record to the responsible to official at the end of the competition.

3. In general, there is one timekeeper who notifies the chief referee by a whistle horn, et. When the match has ended. Also, when there are interruptions during play the timekeeper stops the clock and indicates that it is stopped by raising one hand.

4. One of the scorekeepers is in charge of announcement. Before the start of every match, he announces the names of the players just before they enter the competition area.

Article 17: (Amendment of this rule)

1. The revision of this rule will be decided by Educational Division after Toshu Randori Research Committee, which belongs to Educational Division, prepares a draft through deliberation by Competition Rule of Toshu Randori Review Committee.

2. The members of Competition Rules of Toshu Randori Research Committee consist of JAA Shihan, members of Toshu Randori Review committee and the instructors, etc. all appointed by Toshu Randori Research committee.

Enactment: July 22nd,2019 Amendment: November 30th, 2021

Amendment: February 4th, 2023