

Основные моменты Новых Правил Тошу Рандори – 2016-17

(рецензент и переводчик – Щепихин А.А.,

оригинал на английском языке прилагается ниже по тексту)

Статья 1

Время матча

- 3 минуты

Статья 2

Разрешенные техники

- 17 техник из Кихон Вадза и их вариации

Статья 3

- Матч заканчивается при получении Иппона одним из игроков
- Игрок может получить очки “Иппон” “Вадза-Ари” и “Юко”

Иппон (+4 балла) дается в следующих случаях:

- Для Атеми-вадза и Уки-вадза:

противник как минимум касается спиной, или животом татами

- Для Кансэtsу-вадза:

1) противник как минимум касается спиной, или животом татами

2) ограничение передвижения противника в течение более 2 секунд в положении, когда он не способен сделать контратаку

- Когда спортсмен получил 2 Вадза-Ари.

Вадза-Ари (+2 балла) дается в следующих случаях:

- В случае Атеми-вадза, Кансэtsу-вадза и Уки-вадза:

когда техника была близка к Иппон, но не достаточно хорошо выполнена, чтобы присудить Иппон

Юко (+1 балл) дается в следующих случаях:

- В случае Атеми-вадза, Кансэtsу-вадза и Уки-вадза:

когда техника была близка к Вадза-Ари, но не достаточно хорошо выполнена, чтобы присудить Вадза-Ари

Юсей Качи (незначительное преимущество)

дается в следующих случаях:

(1) Когда Вадза-Ари и Кейкоку присутствуют одновременно, приоритет отдается Вадза-Ари

(пояснение рецензента – если Ака заработал 2 балла за счет Вадза-Ари, а Сиро заработал 2 балла за счет Кейкоку, преимущество при прочих равных условиях отдается Ака)

(2) Когда Юоко и Чюи, присутствуют одновременно, приоритет отдается Юоко

(3) когда прочие условия равны учитываются такие факторы, как личностное отношение к конкретному соревнованию, эффективность и навыки в технике, наличие Шидо

Статья 4

1. Существует 4 классификации в “Нарушения правил” в зависимости от степени нарушения, которые делятся на:

“Хансоку-Маке(поражение)”, “Кейкоку(предупреждение)”, “Чуй(внимание)” и “Шидо(инструкция)”

Шидо (-0,5 балла):

- небольшое нарушение

Чуй (-1 балл):

- нарушение немного тяжелее, чем Шидо

- Эквивалентно “Шидо” + “Шидо”.

- Эквивалентно ”Юоко”.

Кейкоку (-2 балла)

- немного тяжелее, чем Чуй

- Эквивалентно “Чуй” + “Чуй”.

- Эквивалентно “Вадза-Ари”.

Хансоку-Маке(-4 балла):

- когда имеют место серьезные нарушения
- Эквивалентно “Кейкоку” + “Кейкоку”.
- Это эквивалентно “Иппон”.

2. Основание для присуждения «Шидо (инструкция)»

- Первое “Шидо”, которое судья дает игроку называется “Кёйкутеки Шидо» (образовательная инструкция)” и игроку не будет присуждаться штраф (-0,5 балла). После второго подобного нарушения будет присуждаться штраф (-0,5 балла).

(1) спортсмен позволяет коснуться зачетной зоны, когда оппонент выполняет Атеми Вадза

(комментарии рецензента: на Шомен Атэ и Айгамае Атэ зачетная зона – лицо, на Гьякугамае Атэ – лицо, висок, грудь, на Гедан Атэ – живот, на Уширо Ате – двумя руками сзади до плеч, спины; время касания – 1 сек и более; необходимые условия – атакующий должен двигаться, сохраняя устойчивую позицию)

(2) спортсмен позволяет противнику дотронуться до своей спины (или плеч) двумя руками

(3) когда игрок не нападает из-за отсутствия желания продолжать борьбу

(4) когда игрок преднамеренно покидает зону татами, предназначенную для поединка

(5) когда игрок принимает неправильную позу

(6) когда игрок преднамеренно захватывает доги оппонента

(7) когда игрок ведет себя недостойно

(8) когда игрок стоит неподвижно перед противником (условно – более 3 сек)

(9) другие

3. Основание для присуждения «Чуй (внимание)»

(10) когда игрок воздействует на суставы пальца, шеи или ног

(11) когда игрок предпринимает действия, где есть опасность сломать запястье или локоть

(12) когда игрок использует техники, которые не относятся к 17 Кихон Вадза и их вариатам (дзюдо или борьба)

(13) другие

4. Основание для присуждения «Кейкоку (предупреждение)»

(14) когда спортсмен при выполнении Атэми-вадза использует ударное воздействие вместо толкающего

(15) когда спортсмен выполняет резкое, чрезмерное усилие на важную частью тела, включая локтевой сустав, в то время как ноги спортсмена, выполняющего данное воздействие стоят на месте

(16) когда спортсмен не подчиняется контролю и указаниям судьи

(17) когда спортсмен унижает достоинство оппонента

(18) другие

5. Основание для присуждения «Хансоку-Маке(поражение)»

(19) когда игрок применил метод, который подвергает риску жизнь противника, особенно в случае, если он использовал технику с высокой вероятностью поражения головы противника

(20) в случае, если игрок причинил вред оппоненту, что сделало невозможным продолжение участия оппонента в данном соревновании

(21) другие

Статья 5

Выигрыш или проигрыш группы игроков (командные соревнования по Тошу рандори) определяется по количеству побед каждой группы. Может иметь место ничья в групповом матче. В случае равенства количества побед, для того, чтобы определить группу-победителя, состоится еще один матч.

(Ниже приводится оригинальный документ Японской Ассоциации Айкидо по Новым правилам Тошу Рандори)

THE COMPETITION RULES OF AIKIDO TOSHU-RANDORI

(Blue Print of the Main Points)

July, 31st, 2016

Basic Principle of the Rules:

The rules are to be aimed at abolition of ambiguity in competitive judgement. Realization of easy grasp of the situation to both of judges and the watchers of the game is important. With proper rules, the Games could become to be attractive and interesting, being simple and safe.

Article 1: The Game Period

The period of one game is to be 3 minutes.

Article 2: The Techniques in Competition

Determination of the game is done by 17 Katas of Randori and applied skills of them.

Article 3: Determination of a Game

The game is to be determined by Ippon. (Award of Ippon decides the winner and ends the match.)

Determination of Toshu-techniques with which the player could gain the points are done by the following three criteria, "Ippon," "Waza-Ari" and "Yukoh."

Ippon:

- * Atemi-waza / Uki-waza: Making the opponent almost lying on the back, or lye on one's stomach with momentum.
- * Kansetsu-waza: (1) Making the opponent almost lying on the back, or lye on one's stomach.
(2) Restricting the movement of opponent for more than 2 seconds in incapable position to make a counterattack.
- * When the attacker gained 2 Waza-ari.

Waza-ari

In case of Atemi-waza, Kansetsu-waza and Uki-waza: When there was a waza almost to be judged as Ippon, though it could not be admitted so.

YuKoh

In case of Atemi-waza and Uki-waza: When there was a waza almost to be judged as Wazaari, though it could not be admitted so..

Yuhsei Kachi

- (1) When Waza-ari and Keikoku are declared simultaneously, priority is given to Waza-ari over Keikoku.
- (2) While there are many Yukoh and Chyui, the priority is given to Yukoh when the number of both were

identical.

- (3) When there was even a little difference admitted in general comparison of the factors such as the attitude in competition, effectiveness and skill in techniques and existence of Shido or not.

Article 4: FOUL MATTERS

1. There are 4 classifications in “Breach of Regulation” depending on the degree of breach which are “Hansoku-make(Losing by Foul)”, “Keikoku(Warning)”, “Chui(Attention)” and “Shido(Instruction).”

Shido: Violation of a small prohibited matter.

Chui: Violation of little heavier prohibited matter.

Equivalent to “Shido” + “Shido.”

Equivalent to ”Yukoh.”

Keikoku Violation of heavier prohibited matter.

Equivalent to “Chui” + “Chui”.

Equivalent to “Waza-ari”.

Lost by Foul: When one violated quite a serious prohibited matter.

Equivalent to “Keikoku” + “Keikoku.”

It is equivalent to “Ippon.”

2. When “Shido (**Instruction**)” is applied in principal.

The first “Shido” which the referee gives the player is called “Kyoikuteki Shido (educational instruction)” and he will not be penalized on it. After the second time, he will be penalized.

- (1) Receiving Atemi-waza of opponent with one’s face.
- (2) To be touched one’s back.
- (3) When a player does not attack due to the lack of positive motivation for fighting.
- (4) When a player does not make effort of fighting within the area of competition, and step outside.
- (5) When the player takes an irregular pose.
- (6) Grabbing opponent’s uniform intentionally.
- (7) When the player takes an action without dignity.
- (8) When the player continue to keep standstill position in front of the opponent.
- (9) Others

3. In cases where “Chyui” is given.

- (10) When the player attacked the finger joint, the neck, or the leg joint of the opponent not including Hizakuzushi.
- (11) To apply a technique when there is a danger of breaking the wrist or elbow..
- (12) To use the techniques which are hard to be admitted as application of Randori 17-hon no Kata, such as the techniques of Judo or wrestling.
- (13) Others

4. In cases where “Keikoku” is given.

- (14) Givng impacting hit in application of Atemi-waza.
- (15) Imposing a sudden load directly to a critical part of body or elbow joint while the feet are stopped.

- (16) Not obeying the control or instructions of the judge.
- (17) To make a behavior ignoring the personality of the partner.
- (18) Others

5. When an umpire assumes a player a foul defeat

- (19) When the player applied a technique which risks the life of opponent. Especially in case one used a technique with high possibility of hitting strongly the head of opponent.
- (20) In case the player gave an injury to the other side that made the opponent impossible to continue the competition.
- (21) Others

Article 5: VICTORY OF DEFEAT OF THE GROUP GAME:

The winning or losing of the group games shall be determined by the number of victory of each group. The drawn game is admitted in group match. In case of tie in number of victory, one more game will take place in order to determine the Representative.