



## Regulamin konkurencji JUNIOR FIGHT („klepanka”)

W konkurencji startują zawodnicy ze stopniem od białego pasa do zielonej belki, w wieku od lat 9. Po przedstawieniu pisemnej zgody od rodziców i oświadczenia o braku przeciwwskazań zdrowotnych.

Konkurencja rozgrywana jest w dwóch kategoriach wzrostowych:

- I kategoria: wzrost niski

- II kategoria: wzrost wysoki

Podział nastąpi na zawodach po odprawie zawodników. O przydziale zawodnika do danej kategorii decyduje zespół sędziowski.

Zasady konkurencji:

1. Starcie rozgrywane jest na macie o rozmiarach 6X6 m.
2. Walka trwa do zdobycia 3 punktów.
3. Walka polega na zdobyciu punktów poprzez dotknięcie wyznaczonych partii ciała przeciwnika. Dotknięcie może nastąpić tylko otwartą dłońią, bez użycia dużej siły.
  - Dozwolone miejsca trafień: głowa (z góry, bok), tyłów (przód, bok).
  - Punktacja: zawodnik otrzymuje 1 punkt za każde „czyste” dotknięcie wyznaczonych obszarów ciała przeciwnika.
  - Ubiór zawodników: Dobok lub koszulka klubowa ze spodniami od doboku. Zawodnik nie może mieć biżuterii (kolczyków, łańcuszków itp.)

Zasady pojedynku:

1. Pojedynek ma charakter walki technicznej.
2. Starcie prowadzi sędzia planszowy.
3. Walkę punktuje sędzia planszowy i sędzia boczny.
4. Zawodnik może dotykać maty jedynie stopami, w innym przypadku walka zostaje przerwana.
5. Punkty sumuje się po przez cały czas trwania pojedynku.
6. Po każdej punktowanej akcji walka jest przerywana, a sędzia przyznaje punkty. W przypadku akcji jednoczesnych, akcja jest powtarzana. W sytuacjach spornych o wyniku decyduje sędzia planszowy.

7. Zawodnik musi patrzeć na przeciwnika zadając ciosy.
8. Zwycięża zawodnik, który zdobędzie jako pierwszy 3 punkty.
9. Zawodnik może 2-krotnie bezkarnie opuścić pole walki podczas trwania pojedynku.
10. Trzecie wyjście zawodnika za matę oznacza przyznanie 1 punktu przeciwnikowi.
11. Czwarte wyjście zawodnika za matę oznacza dyskwalifikację zawodnika.
12. Nie wolno celowo wypychać zawodnika ani zadawać „pchanych” ciosów zamiast dotknięć.
13. Sędzia może ukarać zawodnika za walkę niezgodną z regulaminem oraz za niesportowe zachowanie zawodnika, trenera lub kibiców, także za używanie wulgaryzmów i wywierania presji na sędziach.
14. Sędzia może ukarać zawodnika: ostrzeżeniem, punktem ujemnym w skutek drugiego ostrzeżenia, drugim punktem ujemnymi w skutek trzeciego ostrzeżenia, dyskwalifikacją.
15. Sędzia główny może odbyć naradę z resztą sędziów w przypadku kontrowersyjnych, niejasnych sytuacji.
16. Komendy sędziowskie: Charyot (uwaga), Kyung Ye (ukłon), Chun Be (przygotować się, obrać pozycję do walki), Sheejak (sygnał rozpoczęcia starcia), Baro (sygnał zatrzymania walki), Puść, (kiedy zawodnicy się trzymają). Jeden Punkt (przyznanie jednego punktu zawodnikowi), Dwa punkty (przyznanie dwóch punktów zawodnikowi), Trzy punkty (przyznanie trzech punktów zawodnikowi).