

MIKOŁAJKOWY TURNIEJ JUDO KLUBU SPORTOWEGO GWARDIA BIAŁYSTOK

Organizator:

Klub Sportowy Gwardia Białystok

Termin:

1 grudnia 2024r.

Miejsce:

ZS-P Nr 4, ul. Porzeczkowa 11, Białystok

Opłata startowa i zapisy:

- **50zł** od zawodnika płatne gotówką – trenerowi w momencie zapisu
- **Zapisy trwają do piątku 22 listopada 2024r.**
- Liczba miejsc jest ograniczona

Ważenie:

Trenerzy ważą zawodników w trakcie treningów

Prawo startu:

Członkowie KS Gwardia Białystok

Nagrody:

Każdy uczestnik otrzyma: **medal, dyplom i drobny upominek**

Program:

9⁰⁰ - zbiórka zawodników z roczników 2019-2018

9¹⁵ - rozgrzewka, sprawdzenie obecności, rozpoczęcie walk

11³⁰ - zbiórka zawodników z roczników 2017-2010

11⁴⁵ - uroczyste otwarcie Turnieju

11⁴⁵ - dekoracja zawodników z roczników 2019-2018, rozgrzewka dzieci z roczników 2017-2010, sprawdzenie obecności, rozpoczęcie walk

Dekoracja zawodników z roczników 2017-2010 po zakończeniu wszystkich walk.

Zasady rozgrywania zawodów

1. Zawodnicy i zawodniczki zostaną rozlosowani do kilkuosobowych grup według wagi.
2. W przypadku małej ilości zawodniczek, dziewczynki mogą walczyć z chłopcami lżejszymi o jedną kategorię wagową.
3. Zasady i opis walki:

ROCZNIKI 2019-2018 – MINI JUDO

Walka rozpoczyna się z uchwytu kumi kata (kołnierz, rękaw) polega na wywróceniu przeciwnika na matę (jeśli jakkolwiek część ciała inna niż stopy/kolana dotknie maty, uznawane jest to za upadek). W przypadku, gdy obie osoby lądują na macie – punkt otrzymuje osoba, która upadła jako druga. Jeśli sędzia nie jest w stanie ustalić kto upadł jako pierwszy – nie przyznaje punktu żadnemu zawodnikowi. Walka toczy się do dwóch zdobytych punktów, trwa maksymalnie 2 minuty – jeśli w tym czasie nikt nie zdobył punktu, bądź jest remis 1-1 – sędzia uznaje za wygranego bardziej aktywnego zawodnika.

ROCZNIKI 2017-2010 – WALKA JUDO

Zawodnicy będą przydzieleni do kategorii z uwzględnieniem wieku, wagi i doświadczenia. Walka trwa 2 minuty. Punkty możliwe do zdobycia to waza-ari (wywrócenie przeciwnika na bok, niepełne plecy lub utrzymanie w trzymaniu 10sek.) oraz ippon (wywrócenie przeciwnika na pełne plecy lub utrzymanie w trzymaniu 20sek.). Dwa punkty waza-ri dają ippon. Ippon kończy walkę przed czasem. Wygrywa zawodnik z większą liczbą punktów. W przypadku, gdy żaden z zawodników nie zdobędzie punktu, następuje dogrywka – 1 min do pierwszego zdobytego punktu (jeśli nikt nie zdobędzie punktu, sędzia wskazuje bardziej aktywnego zawodnika). Obowiązują również kary shido – za pasywność (brak ataków), unikanie walki, łapanie za nogi, niesportowe zachowanie, wychodzenie poza pole walki. Trzecia kara shido oznacza hansoku make – dyskwalifikację (w danej walce).