

**ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «АЙКИДО»**  
**СТИЛЯ ТОМИКИ АЙКИДО**  
**ПО СПОРТИВНЫМ ДИСЦИПЛИНАМ ТАНТО РАНДОРИ,**  
**ТОСЮ РАНДОРИ и ТАНТО ТАЙСАБАКИ**

**1. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ**

Соревнования в виде спорта «айкидо» стиля Томики айкидо по спортивным дисциплинам **ТАНТО РАНДОРИ, ТОСЮ РАНДОРИ и ТАНТО ТАЙСАБАКИ** проводятся в соответствии с настоящими Правилами, а также Регламентами и Положениями их проведения.

Целью проведения соревнований по Томики айкидо является определение уровня технической подготовленности и мастерства спортсмена.

**1.1. Виды соревнований.**

ТАНТО РАНДОРИ – индивидуальный разряд;

ТАНТО РАНДОРИ - групповой (командный) разряд;

ТОСЮ РАНДОРИ – индивидуальный разряд;

ТОСЮ РАНДОРИ – групповой (командный) разряд;

ТАНТО ТАЙСАБАКИ – индивидуальный разряд;

ТАНТО ТАЙСАБАКИ – групповой (командный) разряд.

**1.2. Определения.**

**ТАНТО РАНДОРИ** – дисциплина, в которой выполнение отдельных приемов, указанных в Приложении №1, должно соответствовать требованиям и критериям оценки технических действий, указанных в Приложении №3, а также принципам поединка, регламентированного данными Правилами и представляет собой свободную комбинацию приемов, выполняемых безоружным спортсменом (Тосю) против такующего спортсмена (Танто) с мягким имитатором ножа (танто), согласно требованиям и критериям, указанным в Приложении №2, с возможностью Танто выполнять контратакующие действия из раздела технических действий «атэми вадза», указанного в Приложении №1.

**ТОСЮ РАНДОРИ** – дисциплина, в которой выполнение отдельных приемов, указанных в Приложении №4, должно соответствовать требованиям и критериям оценки технических действий, указанных в Приложении №3, а также принципам поединка, регламентированного данными Правилами и представляет собой свободную комбинацию приемов, выполняемых безоружными спортсменами.

**ТАНТО ТАЙСАБАКИ** – дисциплина, в которой один из спортсменов атакует мягким имитатором ножа (танто), согласно требованиям и критериям, указанным в Приложении №2, а другой спортсмен демонстрирует уходы с линии атаки согласно требованиям и критериям оценки технических действий, указанных в Приложении №3.

**1.3. Оборудование места проведения соревнований.**

1.3.1. Место проведения должно соответствовать требованиям для проведения соревнований по айкидо. Минимальный размер соревновательной

зоны площадки 10 X 10 м. и зоны безопасности по 2 м. с каждой стороны. Покрытие – маты для единоборств и дзюдо (татами). Плотность татами – не менее 200 кг./куб. м.

1.3.2. В середине площадки наносятся две цветные линии шириной около 10 см и длиной около 50 см, служащие для обозначения места, где участники должны начинать и заканчивать матч. Линии наносятся на расстоянии 4 м. друг от друга. Красная линия должна быть справа от главного судьи матча, а белая линия – слева.

#### **1.4. Условия проведения соревнований.**

1.4.1. Температура воздуха должна быть не ниже +16 град., но не выше +25 град.; относительная влажность воздуха 50 – 70 %. Вентиляция должна обеспечивать трёхкратный обмен воздуха в час.

1.4.2. Освещение должно быть равномерным и составлять не менее 600 люкс отражённого или рассеянного света.

1.4.3. Организаторы должны предоставить в распоряжение Судейской Коллегии секундомеры, наборы судейских флагов, маркировочные пояса, мягкие имитаторы ножей и документацию, предусмотренную настоящими правилами.

## **2. ДОПУСК К СОРЕВНОВАНИЯМ**

2.1. Допуск к участию в соревнованиях осуществляет Мандатная комиссия на основании официальной заявки и медицинского допуска. Мандатную комиссию возглавляет Технический секретарь.

2.2. Порядок выхода участников на площадку определяется жеребьёвкой, которую проводит Технический секретарь. Номер участника, полученный в итоге жеребьёвки, вписывается в Протокол и сохраняется до конца проведения соревнования.

2.3. Требования к экипировки спортсмена.

2.3.1. Костюм участника (КЭЙКОГИ) изготовлен из плотной х/б ткани белого цвета, состоящий из куртки, штанов и пояса, а также хакама (чёрного или тёмно-синего цвета, если это предусмотрено Регламентом соревнований стилевой федерации по Томики Айкидо).

2.3.2. Под куртку женщины дополнительно надевают белую футболку. Всевозможные протекторы не допускаются.

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

2.3.4. Рукава в распущенном состоянии должны закрывать как минимум треть предплечья.

2.3.5. Штаны в распущенном состоянии должны закрывать голень как минимум до половины.

2.3.6. Пояс используется для фиксации куртки и завязывается умеренно туго. Когда пояс завязан, свободные концы пояса должны составлять около 15 см в длину.

2.3.7. Кэйкоги должно быть чистым и без повреждений.

2.3.8. Перед выходом на матч в процессе соревнований спортсмены надевают дополнительные маркировочные пояса, либо красный, либо белый. Цвет

одеваемых маркировочных поясов зависит от расположения спортсменов относительно главного судьи матча. Если спортсмены находятся справа относительно главного судьи матча (если смотреть со стороны главного судьи матча), спортсмены надевают красные пояса.

### 3. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

3.1. Соревнования проводятся в возрастных категориях в соответствии с Единой всероссийской спортивной классификацией.

**Дети** (девочки и мальчики) – младшая возрастная категория;

**Юноши** (девушки и юноши) – средняя возрастная категория;

**Юниоры** (девушки и юноши) – старшая возрастная категория;

**Взрослые** (женщины и мужчины).

3.2. Квалификационный уровень спортсменов должен соответствовать требованиям Регламента стилевой федерации по Томики Айкидо.

3.3. Участник обязан:

- знать и соблюдать настоящие Правила, Регламент соревнований стилевой федерации по Томики Айкидо., Положение о соревновании и Программу соревнования;

- выполнять все требования официальных лиц соревнований;

- соблюдать общепринятые нормы поведения и нормы, принятые в айкидо; вести себя скромно и корректно по отношению ко всем участникам, судьям и официальным лицам соревнований.

3.4. Участник при получении травмы или в случае недомогания имеет право подать условный сигнал, подняв руку вверх, для привлечения внимания Судей.

3.5. Каждый участник должен иметь аккуратную причёску, не мешающую выполнению технической программы.

3.6. Ногти на руках и ногах участника должны быть коротко и аккуратно подстрижены.

3.7. Спортсмен, опоздавший к началу своего выступления, к участию в соревнованиях не допускается.

3.8. Участнику запрещается выступать в неопрятном или не соответствующем стандарту костюме, а также в обуви.

3.9. Во время выполнения технической программы участнику запрещается иметь на себе металлические предметы, а также предметы религиозного и культового назначения.

3.10. У каждой команды (спортсмена), может быть представитель, который в случае несогласия с решением судей матча, имеет право подать апелляцию судье-наблюдателю при его наличии. Представитель команды (спортсмена) должен быть представлен судье-наблюдателю перед началом соревнований.

### 4. СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ

4.1. В состав Судейской Коллегии всероссийских или региональных соревнований по спортивным дисциплинам «КАТА» входит: главный судья соревнований, судьи (главные судьи матча и ассистенты судей), судьи-наблюдатели, технический секретарь, информаторы, хронометристы. Наличие судей-наблюдателей на соревнованиях определяется Положением о соревновании.

4.2. Численный состав Судейской Коллегии определяется Квалификационными требованиями к спортивным судьям в виде спорта Айкидо и требованиями Регламента стилевой федерацией по Томики Айкидо.

4.3. Главный Судья назначается организатором соревнований по согласованию с общероссийской (региональной) стилевой федерацией по Томики Айкидо.

4.4. Главный Судья обязан:

- организовать работу Судейской Коллегии;
- провести совещание судей и представителей команд (спортсменов) перед началом соревнования;
- дать окончательную оценку работы Коллегии в целом и каждого Судьи в отдельности;
- утвердить итоги соревнований;
- представить отчёт и итоговый Сводный Протокол в организацию, проводящую соревнование не позднее чем через 7 дней после окончания соревнования.

4.5. Главный Судья имеет право:

- вносить изменения в программу соревнования, если они не противоречат настоящим Правилам, Регламенту соревнований и Положению о соревновании;
- отменить решение Судьи, если оно противоречит настоящим Правилам, Регламенту соревнований и Положению о соревновании;
- дисквалифицировать спортсмена, грубо нарушившего настоящие Правила, Регламент соревнований и Положение о соревновании.

4.6. Главный судья соревнований, судьи (главные судьи матча и ассистенты судьи), судьи-наблюдатели исполняют свои обязанности в соответствии с настоящими Правилами, Регламентом соревнований и Положением о соревновании.

4.7. Судьи должны выносить свои решения беспристрастно и объективно, не показывая признаков нерешительности.

4.8. Судьи несут ответственность за порядок и обеспечивает безопасность на спортивной зоне соревнования.

4.9. Функции и полномочия судьи-наблюдателя наблюдаются Регламентом соревнований стилевой федерации по Томики Айкидо и Положением о соревновании.

4.10. Технический секретарь назначается Главным Судьёй соревнования и обеспечивает:

- проверку заявок и документации участников;
- составление списка участников для утверждения Главным Судьёй соревнования;
- ведение протоколов по спортивным дисциплинам на соревновании;
- составление списка участников для информатора;
- Главного Судью соревнования материалами для итогового протокола.

4.11. Информатор осуществляет контроль за своевременным выходом на площадку спортсменов.

4.12. Хронометрист осуществляет контроль времени матча и подает сигнал главному судье матча об истечении времени, установленного для проведения периода матча и самого матча. Когда матч останавливается по распоряжению главного судьи матча, хронометрист останавливает время на секундомере и поднимает в знак этого одну из рук вверх. После команды

главного судьи матча о возобновлении матча хронометрист снова включает секундомер.

4.13. Судейский состав при проведении соревнований по спортивным дисциплинам ТАНТО РАНДОРИ, ТОСЮ РАНДОРИ и ТАНТО ТАЙСАБАКИ делится судейские команды. Количество судейских команд соответствует числу соревновательных зон.

4.13.1. В состав судейской команды входят: главный судья матча, судьи-ассистенты и судья-наблюдатель (при наличии судей наблюдателей в Положении о соревновании). Кроме того, за каждой зоной соревнований закрепляются информатор и хронометрист.

4.13.2. Число судей-ассистентов зависит от способа судейства (1, 2 или 3 судьи-ассистента) для данного вида соревнований в соответствии с Регламентом соревнований и Положением о соревновании стилевой федерации по Томики айкидо.

4.13.3. У информатора на соревновании, как правило, работают 2 помощника. Помощники информатора выполняют следующие функции:

- отвечают за учет баллов на учетном табло соревновательной зоны;
- вносят результаты матчей в сводные таблицы соревнования;
- передают свои записи информатору в конце матча.

4.13.4. Судьи матча могут обращаться к главному судье соревнований за консультацией в спорных ситуациях.

4.14. Для соревнований могут использоваться следующие способы судейства.

4.14.1. Способ «двух судей» (зеркальный), когда судья-ассистент располагается напротив главного судьи. Оба судьи постоянно перемещаются в соответствии с действиями спортсменов, чтобы иметь возможность вынести точное решение. В данном случае флаги судьями не используются.

4.14.2. Способ «трех судей», когда два судьи-ассистента держат в левой руке красный флаг, в правой руке – белый флаг и располагаются за пределами соревновательной зоны. Они размещаются по углам, напротив главного судьи, лицом к нему.

4.14.3. Способ «четырёх судей», когда в судействе участвуют главный судья матча и три судьи-ассистента. Судьи-ассистенты располагаются по углам соревновательной зоны. Каждый из судей-ассистентов держит в левой руке красный флаг, а в правой руке белый флаг.

4.15. Урегулирование разногласий в судействе.

4.15.1. При использовании способа двух судей возможны следующие варианты урегулирования разногласий в судействе.

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

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

4.15.1.3. Если главный судья матча видит, что судья-ассистент сигнализирует какую-либо оценку в отношении происходящего в процессе матча, однако на его взгляд ничего, заслуживающего оценки, не имело места, то он может показать жестом «недостаточно» («фудзюбун») и не останавливать поединок.

4.15.2. При использовании способа трех судей решение принимается по принципу большинства. Если судьи-ассистента единодушны в своем мнении, а главный судья матча не согласен с их мнением, он может организовать обсуждение, в ходе которого будут выслушаны все точки зрения и принято

решение по принципу большинства. Когда судьи-ассистенты не могут прийти к согласию по поводу оценки в отношении происходящего в процессе матча, право принятия решения переходит к главному судье.

4.15.3. При использовании способа четырех судей решение принимается по принципу большинства, либо принимается решение главного судьи, в случае, если его мнение совпадает с мнением хотя бы одного судьи-ассистента. Если главный судья матча не согласен с мнением судьи-ассистента, он может организовать обсуждение, в ходе которого будут выслушаны все точки зрения.

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

4.15.5. Условные знаки для обозначения присуждаемых очков (знаки главного судьи матча и судей-ассистентов) для спортивных дисциплин ТАНТО РАНДОРИ, ТОСЮ РАНДОРИ и ТАНТО ТАЙСАБАКИ приведены в Приложениях №6 и №7.

## **5. ПРАВИЛА ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ**

5.1. Все названия технических действий и сопутствующие команды произносятся на японском языке.

5.2. Оценка технического действия производится в соответствии с требованиями и критериями оценки соответствующих дисциплин.

5.3. Спортсмен должен продемонстрировать:

- ясное понимание сути технического действия и точное его выполнение;
- правильный выбор перемещения в пространстве относительно партнёра и умение взаимодействовать с ним;
- зрелищность и эффективность выполнения технического действия;
- необходимый уровень психической мобилизации;
- равномерное распределение сил и правильное дыхание, способствующие сохранению мощности, темпа, ритма выполнения приемов с начала до конца программы.
- соблюдение этикета (поклоны, стойки и т. п.);
- иные требования и критерии при выполнении технических действий, перечисленные в Приложении №3.

5.4. В спортивных дисциплинах ТАНТО РАНДОРИ и ТОСЮ РАНДОРИ запрещены технические действия, не включенные в Перечень базовых приемов, приведенный в Приложении №1, а также действия, приводящие к получению травмы спортсмена.

5.5. Начало и завершение матча по спортивной дисциплине ТАНТО РАНДОРИ

5.5.1. Один из спортсменов безоружен (Тосю), а другой вооружен (Танто) мягким имитатором ножа (танто). Тосю защищается, используя базовые приемы, приведенные в Приложении №1, а Танто атакует мягким имитатором ножа (наносит танто цуки) и имеет право выполнять контратакующие действия из раздела технических действий «атэми вадза», указанных в Приложении №1.

5.5.2. По завершении первой половины матча танто передается другому участнику матча. Спортсмен может держать танто в любой руке. Танто имеет право переложить мягкий имитатор ножа в другую руку только после того, как главный судья матча даст команду остановить матч, а спортсмены вернуться на исходные позиции.

5.5.3. Приемы, приносящие баллы, подразделяются на три категории: иппон (4 балла), ваза ари (2 балла), юко (1 балл), цуки ари (1 балл). Критерии оценки

приемов Тосю и Танто (в отношении «атэми вадза») описываются в Приложении №4.

5.5.4. Все приемы (включая танто цуки), выполненные, когда один спортсмен или оба спортсмена вышли из соревновательной зоны, не засчитываются. Спортсмен считается вышедшим из соревновательной зоны, если обе его стопы целиком находятся за линией соревновательной зоны, либо, когда одна его стопа целиком находится за линией соревновательной зоны, а вторая стопа не соприкасается с полом.

5.5.5. При оценке приемов используется принцип первенства. Когда один спортсмен выполняет прием на юко или более высокую оценку, а другой спортсмен после этого выполняет контрприем на ту же оценку, контрприем не приносит баллов..

5.5.6. Если в ходе серии движений спортсмен выполнил несколько приемов, оценивается лишь тот прием, который приносит большее количество баллов.

5.5.7. Танто имеет право проводить контратакующие действия (каэси-вадза). В данных Правилах под каэси-вадза понимаются пять приемов из раздела технических действий «атэми-вадза», указанных в Приложение №1, выполняемые Танто в момент, когда Тосю захватывает одну из рук Танто двумя своими руками, или когда Тосю выполняет приемы из разделов технических действий «хиджи вадза», «текуби вадза», или «уки вадза», указанных в Приложении №1. Если Тосю захватил руку Танто, в которой последний держит мягкий имитатор ножа, Танто вправе выполнять «атеми вадза» любой рукой. В случае, когда Тосю захватил руку Танто без ножа, Танто разрешено выполнять «атэми-вадза» только захваченной рукой. Захватом считается удержание руки, при котором используются пальцы. Если в момент, когда Танто начал применять «атэми вадза», Тосю перестал держать его или делать прием, «атэми вадза» оценивается согласно критериям, указанным в Приложении №4.

5.5.8. Контратакующие действия не разрешается применять, когда Тосю только прикасается к рукам Танто и не выполнил захват.

5.5.9. Требования к удару мягким имитатором ножа (танто цуки) перечислены в Приложении №2.

5.5.10. Система штрафных санкций приводится в Приложении №5..

5.5.11. Матч ТАНТО РАНДОРИ состоит из двух одинаковых по времени частей длительность которых определяется Регламентом соревнований и Положением о соревновании стилиевой федерации по Томики айкидо. Время остановок, возникающих в процессе матча по команде главного судьи матча, не входит во общее время матча.

5.5.12. Организация поединка ТАНТО РАНДОРИ.

5.5.12.1. Спортсмены располагаются на отмеченных цветными линиями исходных позициях и выполняют одновременный поклон. Если смотреть на спортсменов со стороны главного судьи матча, то справа должен находиться спортсмен с красным поясом (Ака), а слева – спортсмен с белым поясом (Сиро). Главный судья матча убеждается в том, что спортсмены выполнили друг другу поклон и передает танто спортсмену с красным поясом. Далее, он вытягивает вперед правую руку на уровне груди и с шагом вперед дает команду «начинайте» («хадзимэ»). Матч начинается, когда главный судья матча произносит команду «хадзимэ» и завершается по команде «заканчивайте» («ямэ»).

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

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

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

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

5.5.12.6. Если главный судья матча применил к одному из участников штрафные санкции (предупреждение - «сидо» или штрафное очко - «чуй»), а данный спортсмен, тем не менее, продолжает нарушать Правила, что может стать причиной травмы, главный судья матча имеет право дать команду «дисквалификация» («хансоку макэ»).

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

5.5.12.8. В конце второй половины матча главный судья матча отдает команду «ямэ» и за ней следует «сорэ мадэ», оповещая о конце состязания. После оглашения судейского решения («хантэй») спортсмены выполняют поклон друг другу и покидают соревновательную зону.

5.5.13. Условные обозначения присуждаемых баллов (знаки судьи) приводятся в Приложениях №6 и №7.

5.5.13.1. Подсчет баллов.

5.5.13.2. Приемы оцениваются баллами по следующей шкале: иппон - четыре балла, ваза ари - два балла, юко - один балл, цуки ари - один балл.

5.5.13.3. Штрафные баллы добавляются к баллам оппонента: два «сидо» (замечание) равны одному «чуй» (предупреждение) - один балл; «хансоку макэ» (дисквалификация) - восемь баллов.

5.5.13.4. Если спортсмен зарабатывает в сумме четыре штрафных балла, это расценивается как «хансоку макэ» и его оппоненту добавляется восемь баллов.

5.5.13.5. Если поединок заканчивается по команде «хансоку макэ» или один из участников не в состоянии продолжать поединок («фусэнсё»), победитель получает восемь баллов, а проигравший ноль баллов, независимо от количества баллов, набранных ими в ходе поединка.

5.5.13.6. Когда оба или один из спортсменов получили случайную травму и не могут продолжать бой, главный судья матча досрочно прекращает поединок в связи со случайной травмой («итами вакэ»). Когда состязание заканчивается таким образом, а количество набранных участниками баллов совпадает, выносится решение о ничье («хики вакэ»).

5.5.14. Решения в ситуациях «итами вакэ» и «хансоку макэ».

5.5.14.1. В случае «итами вакэ» поединок не может быть продолжен вследствие случайной травмы одного или обоих спортсменов.

5.5.14.1.1.. В индивидуальном первенстве в следующий круг соревнований проходит нетравмированный спортсмен. В командном первенстве победителя определяют по количеству балловна момент получения травмы.

5.5.14.1.2.. Если травму получили оба спортсмена и не могут принимать дальнейшее участие в соревнованиях, то их соперник в следующем круге



получает автоматическую победу (фусэнсё). В случае командного первенства место травмированных спортсменов занимают запасные.

5.5.14.2. «Хансоку макэ» – ситуация, в которой соревнование не может быть продолжено в виду травмы, нанесенной по мнению судей, умышленно.

5.5.14.2.1. В случае, когда травмированный спортсмен не может продолжать поединок, виновного дисквалифицируют. Участие виновного спортсмена в других поединках в рамках данного соревнования невозможно. Когда спортсмен был дисквалифицирован по сумме штрафных баллов, указанных в Приложение №5, дальнейшее его участие в соревновании не запрещается.

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

5.6. Начало и завершение матча по спортивной дисциплине ТАНТО ТАЙСАБАКИ.

5.6.1. Время матча определяется Регламентом соревнований и Положением о соревновании стилевой федерации по Томики айкидо. Матч состоит из двух частей. Время каждой из частей матча одинаково. Время остановок в процессе матча по команде главного судьи матча не входит в общее время матча. По истечении времени первой части матча происходит смена ролей у спортсменов, участников матча.

5.6.2. Один спортсмен без оружия (Тосю), второй спортсмен вооружен (Танто) имитатором ножа. Тосю делает уходы с линии атаки (тайсабаки) от уколов мягким имитатором ножа (танто цуки) Танто.

5.6.3. Количество атак танто определяется Регламентом соревнований и Положением о соревновании стилевой федерации по Томики айкидо. Если Танто выполнил разрешенное максимальное количество атак до того, как истекло время одной части матча, по команде главного судьи матча происходит смена ролей.

5.6.4. Спортсмены могут получать баллы за успешные атаки (танто цуки), за уходы с линии атаки (тайсабаки) или за штрафные санкции, примененные к противнику.

5.6.5. Система начисления баллов такая же, как и в спортивной дисциплине ТАНТО РАНДОРИ (за исключением отсутствующих здесь оценок «иппон» и «ваза ари»)

5.6.6. Определение победителя.

5.6.6.1. Победитель определяется на основании общего количества баллов, полученных в обеих частях матча.

5.6.6.2. Если спортсмены набрали одинаковое количество баллов, победитель определяется в следующем порядке (критерии расположены по убыванию значимости):

- наибольшее число набранных баллов за тайсабаки.
- наибольшее число набранных баллов за цуки ари.
- наименьшее число набранных штрафных баллов.

5.6.6.3. В случае невозможности определения победителя по вышеприведенной схеме, судьи матча присуждают победу тому из спортсменов, который лучше сохранял стойку в атаке и защите.

## 5.7. Начало и завершение матча по спортивной дисциплине ТОСЮ РАНДОРИ

5.7.1. В спортивной дисциплине ТОСЮ РАНДОРИ оба спортсмена безоружны. Спортсмены атакуют и защищаются, используя приемы перечисленные в Приложении №1.

5.7.2. Система начисления баллов такая же, как и в спортивной дисциплине ТАНТО РАНДОРИ, за исключением начисления баллов, связанных с цуки ари, поскольку в этой дисциплине нет атаки танто.

5.7.3. Организация матча ТОСЮ РАНДОРИ аналогична организации поединка ТАНТО РАНДОРИ, за исключением того, что матч проходит в один этап и отсутствуют уколы (цуки) танто.

5.7.4. Время матча ТОСЮ РАНДОРИ определяется Регламентом соревнований и Положением о соревновании стилевой федерации по Томики айкидо. Время остановок в процессе матча по команде главного судьи матча не входит в общее время матча.

5.7.5. Дисквалификация спортсменов в спортивной дисциплине ТОСЮ РАНДОРИ происходит аналогично дисквалификации поединка ТАНТО РАНДОРИ.

## 5.8. Определение победителя.

5.8.1. В индивидуальном зачете по спортивной дисциплине ТАНТО РАНДОРИ победитель определяется согласно общему количеству баллов за обе части поединка. Если количество баллов совпадает, победитель определяется по следующим критериям (в порядке убывания значимости).

5.8.1.3.1. По количеству набранных иппонов.

5.8.1.3.2. По количеству набранных ваза ари.

5.8.1.3.3. По количеству набранных юко.

5.8.1.3.4. По количеству набранных цуки ари.

5.8.1.3.5. Если победитель не может быть определен по вышеперечисленным критериям, внимание концентрируется на второстепенных деталях: количество приемов, за которые можно было бы дать юко; количество сидо; общее впечатление о стойке, тайсабаки, настрое и спортивном духе спортсмена в ходе соревнования.

5.8.1.3.6. Условия для досрочного прекращения первой или второй части матча.

5.8.1.3.6.1. Первая половина прекращается досрочно, если разница баллов достигает восьми или более баллов.

5.8.1.3.6.2. Вторая половина прекращается досрочно, если разница баллов достигает двенадцати или более баллов (в расчет принимаются баллы, набранные и в первой половине матча).

5.8.2. В командном зачете по спортивной дисциплине ТАНТО РАНДОРИ победитель определяется следующим образом.

5.8.2.1. Обычно команда состоит из пяти основных и трех запасных спортсменов, однако соотношение и общее количество спортсменов в команде может быть изменено в соответствии с Регламентом соревнований и Положением о соревновании стилевой федерации по Томики айкидо.

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

5.8.2.3. Исход матчей определяется по количеству полученных баллов. Если количество баллов совпадает, то победитель выявляется по принципу наличия более высоких оценок, а не по второстепенным деталям.

5.8.2.4. Когда несколько команд имеют одинаковое количество побед на их счету, то для определения победителя производят подсчет набранных их членами баллов за все матчи. В случае равного счета в учет принимается количество более высоких оценок. Если всеми вышеперечисленными способами команду победителя определить не удалось, устраивается дополнительный матч между представителями этих команд. Результаты данного состязания определяют команду-победителя. При оценке данного матча разрешается учитывать второстепенные детали.

5.8.2.5. Командные соревнования могут проводиться по принципу «на выбывание» или по круговой схеме, а также возможны их комбинации.

5.8.2.6. По круговой схеме, если число побед и поражений команд совпадает, то победитель определяется следующим образом: суммируются баллы, полученные в матчах, в которых представители команд одержали победу, далее полученные числа сравниваются. Если они совпадают, то находятся суммы баллов, полученных каждым членом команд, и производится сравнение сумм.

5.8.2.7. Если команда состоит из меньшего, чем установлено регламентом, числа спортсменов, то в матчах, 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 соревновании прекращается.

5.8.3. В индивидуальном и командном зачетах по спортивной дисциплине ТОСЮ РАНДОРИ победитель определяется таким же образом, как и в спортивной дисциплине ТАНТО РАНДОРИ, за исключением баллов, связанных с цуки ари, поскольку в этой дисциплине нет атаки танто.

5.8.4. В индивидуальном и командном зачетах по спортивной дисциплине ТАНТО ТАЙСАБАКИ победитель определяется таким же образом, как и в спортивной дисциплине ТАНТО РАНДОРИ, за исключением отсутствующих здесь оценок «иппон» и «ваза ари».

5.8.5. Категории соревнований в спортивных дисциплинах ТАНТО РАНДОРИ, ТОСЮ РАНДОРИ и ТАНТО ТАЙСАБАКИ указываются в Регламенте стилевой федерацией по Томики Айкидо и Положении о соревнованиях..

## Приложение №1.

### **ПЕРЕЧЕНЬ базовых приемов для спортивных дисциплин ТОСЮ РАНДОРИ и ТАНТО РАНДОРИ**

Раздел технических действий	Наименования приемов
<i>атэми вадза</i>	сёмэн атэ
	айгамаэ атэ
	гьякугамаэ атэ
	гедан атэ
	усиро атэ
<i>хидзи вадза</i>	оси таоси
	удэ гаэси
	хики таоси

	удэ хинэри
	ваки гатамэ
<i>тэкуби вадза</i>	котэ хинери
	котэ гаэси
	тэнкай котэ хинэри
	тэнкай котэ гаэси
<i>уки вадза</i>	маэ отоси
	суми отоси
	хики отоси

## Приложение № 2.

### **Требования и критерии оценки удара мягким имитатором ножа для спортивных дисциплин ТАНТО РАНДОРИ и ТАНТО ТАЙСАБАКИ**

1. Оценка за правильно нанесенный удар мягким имитатором ножа (танто цуки) называется «цуки ари». Правильно нанесенный удар танто цуки воплощает в себе концепцию укола, прямого удара мечом из вида спорта «кэндо» и принцип единство разума, меча и тела (кикэнтай но итчи). Являясь практическим применением рука-меч (тэгатана доса), правильно нанесенный удар танто цуки для получения оценки «цуки арии» должен удовлетворять приведенным ниже требованиям:

1.1. Танто цуки наносится в зачетную зону: спереди, сбоку и сзади в область тела от горизонтальной линии, соединяющей подмышечные впадины до пояса (не включая указанную линию и пояс). Танто цуки нанесенный в руки засчитывается, как попадание в эту зону при условии, что руки прижаты к зачетной зоне.

1.2. В момент выполнения танто цуки, корпус атакующего спортсмена (Танто) должен располагаться вертикально, и спортсмен должен сохранять устойчивую стойку и не терять равновесия.

1.3. Танто цуки должен наноситься практически перпендикулярно телу защищающегося спортсмена (Тосю). Однако это правило не применяется, если Тосю находится в неправильной стойке или упал.

1.4. Танто цуки должен быть безопасным. При нанесении танто цуки нельзя поворачивать руку с мягким имитатором ножа так, что бы Тосю получил бы удар кулаком. Это правило не учитывается, если в момент танто цуки Тосю сокращает дистанцию без использования ухода с линии атаки (тайсабаки).

1.5. Танто цуки выполняется с дистанции, раной как минимум сумме длины одного шага Танто и длины руки Танто (дистанция «иссоку итто» - «один шаг, одна катана») с движением вперед.

2. Танто цуки с поворотом кисти большим пальцем вниз или ладонью вверх (маки зуки) засчитывается, если удовлетворяет вышеперечисленным требованиям.

3. При падении Тосю танто цуки засчитывается, если он нанесен Танто во время первого движения вперед и выполнен согласно предъявляемым к нему требованиям.

4. Когда танто цуки и какой-либо прием, заслуживающий положительной оценки, были выполнены одновременно, приоритет отдается танто цуки.

5. Широкий удар мягким имитатором ножа по кривой траектории, выполненный сбоку (маваси зуки) не засчитывается, поскольку имеет место отклонение от центральной линии.

### Приложение № 3.

#### Требования и критерии оценки выполнения технического действия для спортивных дисциплин ТАНТО РАНДОРИ, ТОСЮ РАНДОРИ и ТАНТО ТАЙСАБАКИ

<b>Технические действия</b>	
<b>«КАМАЭ» (Стойка)</b>	<p><b>Исходное положение</b>, состояние “оперативного покоя”, в котором концентрировано воплощение готовности к действию.</p> <p><b>Оперативная поза</b>, способствующая оптимально проявить физические качества.</p> <p><b>Позиция</b>, при которой техническое действие может быть выполнено максимально эффективно.</p>
<b>«КИХОН» (Выполнение технического действия)</b>	<p><b>Направление</b>, при котором техническое действие имеет максимальный эффект.</p> <p><b>Амплитуда</b> при эффективном выполнении технического действия.</p> <p><b>Траектория</b> обусловленная естественными особенностями строения и функционирования органов движения.</p> <p><b>Точность</b> при выполнении технического действия относительно партнёра, обусловленное условиями взаимодействия с ним.</p> <p><b>Скорость</b> выполнения технического действия соизмерима с уровнем подготовки партнёра.</p>
<b>«УНСОКУ» (Техника передвижения)</b>	<p><b>Сури-аси</b> – скользящее перемещение стоп по татами.</p> <p><b>Цуги-аси</b> – разновидность подшага с использованием перемещения «Сури-аси».</p> <p><b>Оури-аси</b> – разновидность подшага с использованием перемещения «Сури-аси».</p> <p><b>Аюми-аси</b> – шага с использованием перемещения «Сури-аси».</p>
<b>Тактические действия</b>	
<b>«ТАЙСАБАКИ» (Техника перемещения)</b>	<p><b>Критерий 1:</b> Уход с линии атаки произведён в последний момент, с сохранением правильной стойки.</p> <p><b>Критерий 2:</b> После тайсабаки сохраняется возможность для проведения результативной техники.</p> <p><b>Варианты тайсабаки:</b></p> <p><b>Ирими</b> – активный встречный уход с линии атаки.</p> <p><b>Тэнкан</b> – уход с линии атаки с поворотом на 180 град. (без смены стойки).</p> <p><b>Тэнкай</b> – уход с линии атаки с поворотом на 180 град. (со сменой стойки).</p> <p><b>Тэнсин</b> – любой другой вид ухода с линии атаки.</p>

<p><b>«МАОЙ»</b> <b>(Дистанция)</b></p>	<p><b>Выбор дистанции</b>, с которой техническое действие может быть выполнено максимально эффективно.</p> <p><b>Пространственно-временной момент</b> выполнения технического действия с максимальной эффективностью.</p> <p><b>Контроль дистанции</b> в процессе выполнения технического действия в зависимости от реакции партнёра.</p> <p><b>Контроль пространства</b>, т. е. постоянно держать в поле зрения своих партнеров и их перемещения, а так же не давать возможности партнерам для атаки в спину и другие незащищенные своевременным контролем части тела.</p>
<p><b>Психологические характеристики</b></p>	
<p><b>«ДЗАНСИН»</b> <b>(Концентрация внимания)</b></p>	<p><b>Психологическая мобилизация</b> до, во время и после выполнения технического действия, контроля ситуации и готовности к выполнению нового технического действия.</p> <p><b>Равномерное распределение сил</b> на период выполнения программы экзамена.</p>
<p><b>«МЭЦКЭ»</b> <b>(Взгляд)</b></p>	<p>Визуальный <b>контроль</b> за выполнением технического действия в зоне условно обозначенной площадки.</p>
<p><b>«КОКОРО»</b> <b>(Дух)</b></p>	<p><b>Психологическая готовность</b> и мобилизация во время выполнения технического действия.</p> <p><b>Решительность</b> при выполнении технического действия, которое в реальной ситуации привело бы к поражению противника.</p> <p><b>«Боевой» дух</b> (Характер). Умение сдерживать свои эмоции.</p>
<p><b>Техника взаимодействия</b></p>	
<p><b>Взаимодействие</b></p>	<p><b>Адекватность</b> реакций на атакующие действия.</p> <p><b>Точность</b> при выполнении технического действия относительно партнёра, обусловленное условиями взаимодействия с ним.</p> <p><b>Тайминг</b> при выполнении технического действия.</p>
<p><b>Страховка</b></p>	
<p><b>«УКЭМИ»</b> <b>(Страховка)</b></p>	<p>Выполнение технических действий относительно партнёра, обеспечивающих <b>безопасное</b> взаимодействие с ним.</p>

#### Приложение №4

### Критерии оценки приемов Тосю для спортивных дисциплин ТАНТО РАНДОРИ и ТОСЮ РАНДОРИ

Раздел атэми-вадза имеет одинаковое отношение как к Тосю, так и к Танто (каэси-вадза), поэтому требования к ним предъявляются одинаковые.

Юко	Ваза ари	Иппон
1. Сёмэн атэ		

Тосю сохраняет устойчивое положение и сильно выводит из равновесия своего оппонента.	Тосю выполняет сильный бросок, но теряет равновесие или, наоборот, сохраняет устойчивое положение, но его броску недостает силы.	Тосю сохраняет устойчивое положение и выполняет сильный бросок, в результате которого оппонент падает на спину, бок или живот. Как правило, Тосю разрешается придерживать оппонента второй рукой за спину или ягодицы.
Принято, что после выполнения броска Тосю должен остаться в стойке, однако допускается уход на перекат вперед после выполнения броска. Также при выполнении приема не запрещается наложение ладони на спину или ягодицы противника.		
<b>2. Айгамаэ атэ</b>		
Как для сёмэн атэ.	Как для сёмэн атэ.	Как для сёмэн атэ.
<b>3. Гьякугамаэ атэ</b>		
Как для сёмэн атэ.	Как для сёмэн атэ.	Как для сёмэн атэ.
<b>4. Гэдан атэ</b>		
Как для сёмэн атэ.	Требования обычно совпадают с сёмэн атэ. При выполнении броска Тосю не двигается вдоль татами. На выполнение броска уходит 2 и более секунды.	Тосю выполняет сильный скоростной бросок, за счет перемещения вдоль татами и не теряет равновесия.
Запрещается выполнять гэдан атэ в падении или использовать пальцы, чтобы удержать или приподнять противника.		
<b>5. Усиро атэ</b>		
Как для сёмэн атэ.	Как для сёмэн атэ.	Как для сёмэн атэ.
При выполнении усиро атэ запрещается поднимать оппонента или перекидывать его через ногу без перемещения.		
<b>6. Оси таоси</b>		
Тосю сохраняет устойчивое положение и существенно выводит Танто из равновесия за счет дзэдан но цукури более чем на 2 секунды, так что Танто не может контратаковать или, если он был вытолкнут из соревновательной зоны.	Прием Тосю заставляет Танто коснуться татами хотя бы одной частью тела (например, рука, колено и т.п.).	Как для ваза ари, но с тем отличием, что Тосю контролирует локоть Танто более, чем 2 секунды, в течение которых последний не может контратаковать.
<b>7. Удэ гаэси</b>		
Тосю 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 Тосю выполняет бросок, в ходе чего теряет равновесие.	Тосю выполняет бросок и сохраняет устойчивое положение.
Выполнение удэ гаэси в манере котэ гаэси (выкручивание руки в сторону от тела) запрещено из-за повышения риска травмы.		

<b>8. Хики таоси</b>		
Тосю сохраняет устойчивое положение и существенно выводит Танто из равновесия так, что голова последнего оказывается очень низко.	Прием Тосю заставляет Танто коснуться татами частью тела (например, рукой, коленом и т.п.).	Как на ваза ари, с тем отличием, что Тосю осуществляет контроль Танто более, чем 2 секунды.
<b>9. Удэ хинэри</b>		
Тосю 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, Тосю заставляет Танто коснуться татами частью тела (например, рука, колено)	Как на юко, но после выполнения залома Тосю выполняет контроль Танто на протяжении минимум 2-х секунд или в ходе приема секунд или Танто падает.
<b>10. Ваки гатамэ</b>		
При выполнении приема рука Танто выпрямлена, а равновесие нарушено. Обычно в этот момент Тосю выполняет перемещение.	Тосю мгновенно берет выпрямленную руку Танто на залом и сохраняет устойчивую позицию.	Как на ваза ари, только Тосю 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		
<b>11. Котэ хинэри</b>		
Тосю сохраняет устойчивое положение и существенно выводит Танто из равновесия.	Как на юко, но прием Тосю заставляет Танто коснуться татами хотя бы одной частью тела (например, рука, колено и т.п.).	Как на ваза ари, с тем отличием, что Тосю осуществляет контроль Танто более, чем 2 секунды.
<b>12. Котэ гаэси</b>		
Тосю сохраняет устойчивое положение и полностью выкручивает запястье Танто, тем самым, выводя его из равновесия.	Как на юко, но к тому же Тосю заставляет Танто коснуться татами коленом.	Как па ваза ари, с тем отличием, что Тосю осуществляет контроль Танто более, чем 2 секунды. Или как на юко или ваза ари, но Танто падает в ходе приема на татами.
<b>13. Тэнкай котэ хинэри</b>		
Тосю сохраняет устойчивое положение выкручивает запястье Танто, сильно выводя его из равновесия. Или после поворота Тосю Танто был вытолкнут из соревновательной зоны.	Как на юко, но прием Тосю заставляет танто коснуться татами хотя бы одной частью тела (например, рука, колено и т.п.).	Как на ваза ари, с тем отличием, что Тосю осуществляет контроль Танто более, чем 2 секунды.
<b>14. Тэнкай котэ гаэси</b>		



Тосю сохраняет устойчивое положение, выполняет контроль запястья танто и за счет поворота в сторону сильно выводит Танто из равновесия. Или после поворота Тосю, Танто был вытолкнут из соревновательной зоны.	Как на юко, но прием Тосю заставляет Танто коснуться татами хотя бы одной частью тела (например, рука, колено и т.п.). Или Тосю 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.	Тосю выполняет бросок и сохраняет устойчивое положение.
<b>15. Маэ отоси</b>		
Тосю сохраняет устойчивое положение и существенно выводит Танто из равновесия. Не запрещается использовать при выполнении данного приема бёдра, однако приподнимать оппонента запрещено.	Как на юко, но прием Тосю заставляет Танто коснуться татами хотя бы одной частью тела (например, рука, колено и т.п.).	Как на ваза ари, но для перехода на контроль Тоси должен использовать движение тела и удерживать Танто минимум 2 секунды или заставить его упасть.
Запрещается использовать сугеми-вадза.		
<b>16. Суми отоси</b>		
Тосю сохраняет устойчивое положение и существенно выводит Танто из равновесия.	Танто падает на ягодицы, но Тосю не удается удержать равновесие.	Как на ваза ари, с тем отличием, что Тосю остается в стойке и с силой опрокидывает Танто. После приема Тосю сохраняет устойчивую позицию (при выполнении приема ему разрешается опуститься на одно колено).
<b>17. Хики отоси</b>		
Тосю сохраняет устойчивое положение и существенно выводит Танто из равновесия. При выполнении приема Тосю разрешается опуститься на одно колено.	Как на юко, но в добавок, Тосю выполняет бросок, но при этом теряет равновесие.	Как на юко, но в добавок, Тосю выполняет бросок и сохраняет равновесие.

## Приложение №5

### Система штрафных баллов для спортивных дисциплин ТАНТО РАНДОРИ, ТОСЮ РАНДОРИ и ТАНТО ТАЙСАБАКИ

Штрафные баллы подразделяются на три категории: «хансоку макэ» (дисквалификация), «чуй» (штрафное очко) и «сидо»(предупреждение). Они применяются главным судьей, согласно приведенным ниже критериям.

1. Действия, за которые обычно выносятся «хансоку макэ»:

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

1.2. В результате нарушения Правил спортсмен травмирует оппонента, что не позволяет продолжать матч.

1.3. Общее количество штрафов сидо и чуй достигает 4-х очков.

1.4. Намеренное нанесение сильного удара при выполнении танто цуки или атэми вадза.

2. Действия, за которые обычно выносятся чуй:

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

2.2. При выполнении атэми вадза или танто цуки спортсмен наносит удар рукой.

2.3. В ходе поединка используются приемы, не описанные в п. 5.5.3. Правил, например, приемы дзюдо или другого вида борьбы.

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

2.5. Действия, за которые обычно дают сидо (описанные в п. 3 данного Приложения), но которые были квалифицированы как опасные или, которые были повторены спортсменом несколько раз, когда спортсмен отказывается следовать указаниям главного судьи матча.

2.6. Спортсмен не может достойно воспринимать решения главного судьи матча.

3. Действия, за которые обычно выносятся сидо:

3.1. Стойка спортсмена отличается от стойки сизентай, в том виде, как ее описывал Кэндзи Томики.

3.2. При выполнении приема спортсмен жертвует правильностью стойки (сутэми ваза). При проведении атэми вадза, хиджи вадза, тэкуби вадза и уки вадза спортсмену обычно разрешается как стоять, так и присесть на одно колено (за исключением техники ваки гатамэ).

3.3. Спортсмен выполняет внезапное воздействие на жизненно важную точку или локоть без выполнения перемещения по татами.

3.4. Спортсмен проводит захват за кэйкоги оппонента.

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

3.6. Обе ступни спортсмена оказались вне соревновательной зоны (для ТАНТО РАНДОРИ) или одна ступня оказалась вне соревновательной зоны (для ТОСЮ РАНДОРИ и ТАНТО ТАЙСАБАКИ).

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

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

3.9. Танто наносит удар, удерживая мягкий имитатор ножа (танто) не за его конец (например посередине).

3.10. Танто наносит удар в незачетную зону (см. Приложение №2.)

3.11. Танто игнорирует критерии правильного танто цуки и наносит удар с несоответствующей дистанции. Поэтому, танто цуки запрещено наносить, когда Тосю держит Танто за руку или с короткой дистанции без отхода.

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

- 3.13. Защищаясь от нападения Тосю, Танто удерживает его руку, клинчует, наклоняется вперед или засовывает руку в подмышку Тосю. Танто также запрещается класть руку на лицо Тосю или опасно располагать ее, если он не собирается делать прием.
- 3.14. Танто применяет каэси-вадза до того, как Тосю захватил его руку обеими руками или начал выполнять хиджи вадза, тэкуби вадза или уки-вадза.
- 3.15. Танто намеренно или небрежно роняет танто, или Тосю намеренно пытается его у Танто отобрать. Танто получает штрафное очко, когда Тосю случайно выхватывает у него танто во время правильного выполнения приема.
- 3.16. Тосю игнорирует танто и, не обращая на него внимания, сокращает дистанцию с Танто, не используя тайсабаки (запрещается игнорировать назначение будо).
- 3.17. Тосю наносит сильный удар по руке Танто, в попытке уйти от танто цуки.
- 3.18. Тосю нападает, и Танто прижимает танто к зачетной зоне (см. Приложение №2) на три секунды или дольше, или несколько раз прижимает танто менее, чем на три секунды. Однако, этот пункт не учитывается, если Танто обхватил Тосю и не дает ему отойти.

## **Приложение №6**

### **Условные обозначения присуждаемых баллов (знаки главного судьи матча) для спортивных дисциплин ТАНТО РАНДОРИ, ТОСЮ РАНДОРИ и ТАНТО ТАЙСАБАКИ**

1. В конце состязания или когда оно было остановлено, и спортсмены вернулись на исходные позиции, главный судья матча оглашает решение вслух, одновременно дополняя его условным знаком. Поединок может быть продолжен по команде «хадзимэ».
- 1.1. Иппон – для обозначения главный судья матча 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».
- 1.2. Ваза ари – для обозначения главный судья матча 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».
- 1.3. Юко – для обозначения главный судья матча 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».
- 1.4. Цуки ари – для обозначения главный судья матча 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».
- 1.5. Фудзюбун (прием или танто цуки признан судьями неэффективным) - главный судья матча два раза скрещивает ладони рук (ладони обращены вниз) перед собой на уровне бедер и произносит «фудзюбун».
- 1.6. Муко (выполненный прием является эффективным, однако не удовлетворяет требованиям или духу настоящего регламента) - главный судья матча скрещивает предплечья рук на уровне груди (пальцы рук вытянуты) и произносит «муко». Далее, участнику, применившему запрещенный прием объявляется «сидо» или «чуй».
- 1.7. Судьи-ассистенты должны показывать свои решения по поводу приемов понятно. Они продолжают показывать условный знак, пока главный судья не вынес решение.
- 1.8. Если во время того, как судьи-ассистенты показывают свое решение главный судья матча останавливает состязание командой «матэ», судьи-ассистенты продолжают сигнализировать о своем решении, пока главный судья матча не вынесет решение.
- 1.9. 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.

2. Победитель в состязании может быть объявлен только после того, как спортсмены вернулись на исходные позиции. Главный судья матча 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 «сиро», в зависимости от того, кто по решению судей стал победителем. После этого главный судья матча должен убедиться, что участники выполнили друг другу поклон.

2.1. Хики вакэ (ничья) и итамэ ваки (остановка поединка в результате случайной травмы) объявляются, когда спортсмены вернулись на исходные позиции. Главный судья матча из-за головы опускает вытянутую правую руку вниз до уровня груди и произносит «хики вакэ» или «итамэ вакэ».

3. Выделяют следующие условные знаки, используемые главным судьей матча для обозначения штрафных очков.

3.1. Хансоку макэ объявляется, когда спортсмены вернулись на исходные позиции. Главный судья матча объясняет дисквалифицируемому спортсмену причину данного решения и произносит «хансоку макэ». Далее следует объявление победителя согласно пункту 2 данного Приложения.

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

## **Приложение №7**

### **Условные обозначения присуждаемых баллов (знаки судей-ассистентов) для спортивных дисциплин ТАНТО РАНДОРИ, ТОСЮ РАНДОРИ и ТАНТО ТАЙСАБАКИ**

Судьи-ассистенты показывают знаки флагами (красным или белым, в зависимости от того, чьи действия оценивают). Если оцениваются действия спортсмена с красным маркировочным поясом (Ака), то действия выполняются красным флагом (в сторону Ака). Если оцениваются действия спортсмена с белым маркировочным поясом (Сиро), то действия выполняются белым флагом (в сторону Сиро)

1. Иппон — поднимается флаг, соответствующий спортсмену (по цвету пояса), получившему иппон вертикально над головой .

2. Ваза ари — поднимается флаг, соответствующий спортсмену, получившему ваза ари вертикально над головой , сначала поперек груди, а затем - горизонтально.

3. Юко - поднимается флаг, соответствующий спортсмену, получившему юко, перед грудью, а затем опускается вниз по углом 45 градусов к телу.

4. Цуки ари - поднимается флаг, соответствующий спортсмену , получившему цуки ари над головой под некоторым углом.

5. Муко - скрещиваются флаги перед грудной клеткой (красный флаг поверх белого).

6. Миэнай («не видно») - скрещиваются флаги внизу перед собой.

7. Гоги йоку (призыв к обсуждению) — дважды ударяются рукоятки флагов над головой

8. Фудзюбун — быстро скрещиваются и разводятся флаги внизу перед собой.

9. Дзэгай (выход за зону соревнований)— дважды взмах флагом, означающим оштрафованного спортсмена, отводя руку на 45 градусов вбок, а затем снова подводя его к телу.

10. Тайсабаки фудзюбун (недостаточный уход с линии атаки) - поднимается прямая рука, означающая оштрафованного спортсмена, прямо перед собой и дважды быстро производится мах другим флагом под ним.

11. Санбьё китей (прижат нож к груди в течении 3 сек) - поднимается рука с флагом, означающим оштрафованного спортсмена, прямо перед собой. Другой флаг кладется себе на грудь.
12. Доги мочи (захват за кимоно)— в локте сгибается рука с флагом, означающим оштрафованного спортсмена. Другую руку поднести снизу. Как если бы держали кимоно под локтем.
13. Текуби мочи (Танто захватывает свободной от танто рукой за кисть Госою) — сгибается рука с флагом, означающим оштрафованного спортсмена, вертикально перед собой. Другой рукой захватывается собственная кисть.
14. Цки га такай (удар танто выше зачетной зоны) — поднять флаг, означающим оштрафованного спортсмена, на уровень груди, а затем поднять его до подбородка. Если удар был нанесен слишком низко — помещается флаг на уровне живота и опустить руку ниже.
15. Какаекоми (обхват «противника») — выпрямить свои руки, как если бы пытаться обхватить кого-либо.
16. Аси мочи — поднять руку с флагом, означающим оштрафованного спортсмена перед собой. Другим флагом дважды постучать по задней поверхности бедра..
17. Хики вакэ - поднять оба флага вертикально над головой.
18. Итами вакэ — поднять оба флага вертикально над головой.
19. Объявление победителя — поднять флаг, означающий победителя.