

# FEDERATIA ROMANA DE AIKIDO

## REGULAMENTUL TURNEULUI NATIONAL DE RANDORI

10 Aprilie 2017

### A - GENERALITATI

Turneul National de Randori (T.N.R.) este o competitie care promoveaza principiile si tehnicile de Aikido. Scopul acestei competitii este de a creste expertiza sportivilor si de a face o buna propaganda Aikido-ului.

T.N.R creaza conditiile reale pentru ca sportivii participanti sa-si dezvolte viteza de reactie, eficienta, sincronismul si armonia, principii de baza ale Aikido-ului.

In sfarsit, dar nu in ultimul rand, competitia urmareste sa satisfaca necesitatea fireasca a sportivilor de a se intrece si a face performanta.

Turneul este gandit ca o competitie in care sportivii pot demonstra nivelul de insusire a tehnicilor de Aikido, cu si fara arme.

**Echipa** – este un grup de sportivi apartinand unui club sau asociatii sportive, ce evolueaza la TNR.

**Concurent** – este un sportiv ce evolueaza in cadrul TNR.

Vor fi 2 Etape:

- Etapa in care se vor executa tehnicile impotriva atacurilor cu Tanto,

- Etapa in care se vor executa tehnici fara arme

### B - CATEGORII SPORTIVE

1. Categoria la care un sportiv va participa este determinata de varsta sportivului in ziua competitiei si de nivelul sau tehnic (gradul).

. Varsta este data de diferenta: AN competitie – AN nastere

2. **Categoriile sunt:**

**K1 - Kadeti 1:** 10 -13 ani si KYU 5-3.

**K2 - Kadeti 2:** 10 -13 ani si KYU 2-1

**J1 - Juniori 1:** 14 -17 ani si KYU 5-3.

**J2 - Juniori 2:** 14 -17 ani si KYU 2-1

**J3 - Juniori 3:** 14 -17 ani si orice Dan

**S1 - Seniori 1:** minimum 18 ani si KYU 5-3

**S2 - Seniori 2:** minimum 18 ani si KYU 2- 1

**S3 - Seniori 3:** minimum 18 ani orice Dan

Sportivii unei categorii pot lupta la o categorie imediat superioara, doar daca la categoria lor nu sunt inscrisi cel putin 2 sportivi.

### C - PROCEDURA DE DESFASURARE A COMPETITIEI

1. In cadrul fiecarei categorii se trage la sorti ordinea concurentilor. Astfel fiecare concurent va avea un nr. de ordine.

Primul concurent se aseaza in kamae si asteapta atacul, pe rand, al celorlalti concurenti, din cadrul categoriei respective.

La fiecare atac, se va nota: cu 1 punct, fiecare procedeu reusit.

La sfarsitul atacurilor, concurentul va acumula punctele adunate din toate atacurile. Dupa ultimul atac, Nage se va aseza la sfarsitul sirului, devind si el UKE. Va urma concurentul 2, apoi 3, s.a.m.d, pana ce toti concurentii dintr-o categorie au parcurs aceasta procedura. Clasamentul va fi stabilit pe baza punctajului obtinut de catre fiecare concurent.

2. Pentru a pastra echilibrul competitiei, se va proceda astfel:

2.1 Pentru un numar de concurenti mai mare de 5, procedura se va desfasura ca la punctul 1.

2.2 Pentru un numar de 4 sau 5 concurenti, procedura se va desfasura ca la punctul 1, dar fiecare concurent va fi atacat de 2 ori de catre ceilalti concurenti.

2.3 Pentru un numar de 2 sau 3 concurenti, procedura se va desfasura ca la punctul 1, dar fiecare concurent va fi atacat de 5 ori de catre ceilalti concurenti.

2.4 Daca numarul concurentilor la o categorie este foarte mare, atunci se pot forma grupe (siruri) de cate cel putin 6 concurenti care vor forma sirul. Fiecare sir va proceda ca la punctul 1. Primii 3 clasati din fiecare sir vor intra direct in clasamentul general.

Concurentul care se apara (NAGE) se aseaza in kamae. Ceilalti concurenti (UKE) din cadrul categoriei, se aseaza intr-un sir, in ordinea numerelor de ordine.

La semnalul arbitrilor, primul sportiv din sir ataca cu unul dintre atacurile permise.

Dupa executarea procedurii de catre NAGE, al 2-a sportiv va ataca la semnalul arbitrilor. Procedura se repeta pana ce NAGE este atacat de ultimul sportiv din sir.

Dupa fiecare atac, cei 3 arbitrii vor ridica steagul pentru 1 punct, si nu vor ridica steagul pentru 0 puncte. Comisia va contabiliza notele obtinute de catre fiecare sportiv.

## **D - DESCRIEREA ETAPELOR**

### **1 Etapa -Tanto**

, la inceputul fiecarui atac, Uke tine Tanto in mana, la vedere.

- La comanda Arbitrului Central, Nage este atacat de sportivul din sir.

- Uke ataca cu Tanto iar Nage se apara fara arme si executa doar procedee de Aikido.

- Atacul lui Uke trebuie sa fie direct, clar si cu Tanto la vedere.

- Nu este permis ca UKE sa simuleze atacul.

- Atacul costa dintr-o lovitura: Shomen uchi, Shomen tsuki, Yokomen uchi.

- Este interzisa schimbarea loviturii in timpul atacului.

- Este permisa manevrarea Tanto-ului cu orice mana si orice priza pe Tanto.

- Nage va executa procedeul fara ca Uke sa se opuna in mod exagerat.

- Atacul este executat de Uke asupra lui Nage cu un Tanto (cutit) din cauciuc.

- Nage poate atinge orice parte a corpului lui Uke, poate sa-l impinga sau sa-l traga, sa-l dezechilibreze, sa simuleze lovituri in orice parte a corpului lui Uke, sau sa-l loveasca (usor). Loviturile sunt permise doar in Zona tinta a lui Uke.

- Atacul lui Uke trebuie sa fie direct, clar si rapid.

- Nage se poate deplasa in orice directie pentru a evita atacul lui Uke.

## **2 Etapa - Fara arme**

Regulile sunt identice cu cele de la Etapa cu Tanto. Atacurile permise sunt: Shomen tsuki, Shomen uchi, Yokomen uchi si prinderi din fata sau din spate.

## **E - CAMPIONI, ARBITRI, COMISIA TEHNICA**

### **1. Campioni**

- La sfarsitul fiecarei Etape, sportivii din cadrul fiecarei categorii se clasifica dupa numarul de puncte obtinute.
- La finalul turneului, dupa ultima etapa, primii 3 sportivi din cadrul fiecarei categorii, clasati in ordinea punctelor totale obtinute in cele 2 etape, vor fi medaliati si primesc titlul de "**Campion national**".
- La TNR pot participa doar sportivi ce au grade in Aikido sau Aikijutsu, si care au licenta actualizata pe anul in curs.

### **2. Arbitrul central - A.C.**

- Este autoritatea cea mai inalta de pe Tatami.
- El supravegheaza direct desfasurarea luptei, da comenzile de atac si oprire, si da avertismente daca e cazul. Arbitrul Central trebuie sa aiba cel putin 3 Dan.
- A.C se deplaseaza in cadrul Suprafetei de siguranta si poate intra la nevoie pe suprafata de lupta.
- Deciziile A.C sunt semnalizate prin semnale vizuale (steagi), fluier si/sau comenzi vocale.
- Arbitrul central este oficialul care ia deciziile in timpul meciului. El se poate consulta cu arbitrii judecatori sau cu Comisia tehnica.
- Deciziile sale cu privire la ceea ce se petrece in timpul evolutiei sportivilor pot fi contestate doar in fata Sefului Comisiei Tehnice.

### **3. Atributiile Arbitrului central**

- Verifica echipamentul, arma, igiena etc. In situatia in care un sportiv nu indeplineste cerintele regulamentare, arbitrul decide daca sportivul va fi capabil sa le indeplineasca intr-o perioada de timp determinata (maximum 3 minute).  
Daca nu, sportivul va fi descalificat. Descalificarea va fi pronuntata de Seful comisiei tehnice.
- Pozitioneaza sportivii pe suprafata de lupta si formeaza sirul celor ce vor ataca.
- Semnalizeaza inceputul atacurilor, opririle temporare, si oprirea finala.
- Intervine sau opreste temporar lupta cand considera ca este necesar.
- Acorda avertismente, daca este cazul.
- Contabilizeaza atacurile si opreste atacurile la epuizarea numarului de atacuri.
- Cheama personalul medical atunci cand este cazul
- Opreste competitia la epuizarea sirului, sau in alte situatii regulamentare

### **2. Arbitrul central opreste lupta in urmatoarele situatii:**

- Cand un sportiv, sau antrenorul sportivului cer ca evolutia sportivului sa fie oprita definitiv. Sportivul respectiv este descalificat.
- Atunci cand unul dintre sportivi invoca crampe musculare sau alte probleme de sanatate. Daca el nu poate continua timp de 3 minute, sportivul este descalificat (Oprire temporara sau definitiva).

- Cand arbitrul observa ca actiunile unuia dintre sportivi pot expune pe celalalt sportiv la accidentare (Oprire temporara). Daca sportivul persista, arbitrul poate solicita Comisiei Tehnice, descalificarea sportivului vinovat. (Oprire definitiva).
- Cand arbitrul apreciaza ca unul dintre sportivi este incapabil sa continue meciul din motive medicale (Oprire definitiva). Sportivul este descalificat.
- Cand sportivul are echipamentul in dezordine si nu poate continua evolutia din aceasta cauza (Oprire temporara).
- Cand arma nu mai poate fi folosita sau prezinta pericol la utilizare (Oprire temporara si schimbarea armei).
- Cand din cauze, independente de sportivi, meciul nu mai poate continua (Oprire temporara sau definitiva). Situatiile la care se refera acest caz sunt: vociferari, acte de indisciplina sau violenta ale sportivilor, antrenorilor sau publicului, intreruperea curentului, catastrofe, etc.

## **2.1. Semnale vizuale si sonore folosite de Arbitrul central**

- **Pregatirea concurentilor** – Steagul ridicat vertical.  
Fluier sau Comanda vocala – **ATENTIE**

- **Inceperea luptei** – Coborarea steagului in jos.  
Fluier sau Comanda vocala: **INCEPETI**

- **Oprirea luptei** – Ridicarea steagului  
Fluier si Comanda vocala – **STOP**

- **Sfarsitul evolutiei unui sportiv (Nage)** – Miscarea, de 2 ori, in sus si jos a steagului. Fluier si Comanda vocala – **STOP FINAL**

- **Avertismentul** – Indreptarea steagului catre sportivul avertizat. Fluier si/sau Comanda vocala – **AVERTISMENT**

**Descalificarea** – Indreptarea steagului catre sportivul descalificat. Fluier si Comanda vocala – **DESCALIFICAT**

## **3. Arbitri judecatori – A.J.**

- Sunt cei 2 arbitri care urmaresc si evalueaza evolutia lui Nage. Ei nu pot interveni in timpul desfasurarii atacurilor. Ei trebuie sa aiba cel putin 3 Dan. Arbitrii judecatori vor semnaliza acordarea unui punct prin ridicarea steagului la comanda Sefului comisiei tehnice.

## **4. Criterii de evaluare a evolutiei sportivilor**

Pentru acordarea unui punct, arbitrii vor tine cont de:

- modul de executie al tehnicilor de aparare
- diversitatea procedeelor
- controlul partenerului
- acuratetea, viteza si calitatea executiei, etc.

## **5. Comisia tehnica a turneului – C.T.**

– Este alcatuita din 3 experti cu minimum 3 Dan.

- C.T. se ocupa cu anunturile, tragerea la sorti a concurentilor, tine evidenta rezultatelor si alcatuieste clasamentul.

## **6. Seful Comisiei Tehnice (S.C.T.)**

El poarta raspunderea intregii competitii. Descalifica sportivii, rezolva contestatiile, stabileste programul competitiei si ia decizii privind desfasurarea corecta a competitiei. Hotarararile sale nu pot fi contestate.

Seful Comisiei tehnice trebuie sa aiba cel putin 4 Dan.

In situatia in care arbitrii iau o decizie discutabila, Seful Comisiei Tehnice, dupa consultarea membrilor comisiei, poate acorda sau anula 1 punct.

## **F - DEFINITII**

1. **Arma** – Tanto (cutit ) elastic neascutit.

Arbitrul Central va verifica arma pentru fiecare meci.

2. **Zona tinta pentru atacul cu Tanto** – este acea parte a corpului lui Nage asupra careia poate actiona UKE prin lovire cu Tanto. Zona permisa este de la umerii lui Nage pana la centura sa, doar din fata, inclusiv bratele sale.

3. **Zona tinta pentru atacul cu mana** – este acea parte a corpului lui Nage asupra careia poate actiona UKE prin lovire sau prindere. Zona permisa este de centura lui Nage, in sus, inclusiv capul si bratele, din fata si din spate.

4. **Procedeu** – orice procedeu de Aikido.

5. **Suprafata de lupta** – suprafata de forma patrata de 4m x 4m.

6. **Suprafata de siguranta** – Este suprafata din afara SUPRAFETEI DE LUPTA, cu o latime de 1-2 m.

7. **Zona neutra** – Este suprafata dintre afara SUPRAFETEI DE SIGURANTA, cu o latime de minimum 2 m.

## **G - AVERTISMENT SI DESCALIFICARE**

1. **Se acorda Avertisment astfel:**

- Pentru nerespectarea deciziei arbitrului
- Pentru vorbit sau comentariile sportivului in timpul evolutiei
- Pentru lovirea corpului lui Nage, in afara ZONEI TINTA.
- Pentru atac periculos, neregulamentar, indirect, simulat, sau aparare incorecta.

2. **Descalificare**

Descalificarea elimina sportivul din competitie si anuleaza rezultatele obtinute in respectiva competitie.

### **Sportivul este descalificat in urmatoarele cazuri:**

- Daca sportivul sau antrenorul sau solicita incetarea luptei.
- Atac cu intentie in afara ZONEI TINTA – Descalificare Uke
- Lipsa de sportivitate, comentarea deciziilor, injurii, cuvinte calomnioase, ale sportivului sau antrenorului.
- Daca sportivul este ranit sau in imposibilitate de a continua meciul.
- Nerespectarea deciziei arbitrilor .
- Pentru 3 Avertismente date unui sportiv
- Pentru parasirea suprafetei de lupta
- Pentru lovirea sau ranirea cu intentie a partenerului

### **H - CLASAMENTUL**

- Sportivii se clasifica in cadrul fiecarei categorii dupa numarul de puncte obtinute.
- Primii 3 sportivi din fiecare categorie, cu punctajul total cumulat cel mai mare (suma punctelor din toate etapele turneului), vor primi titlul de **Campion national**.
- In cadrul Etapelor, primii 3 sportivi clasati din fiecare categorie, vor primi diplome.
- In caz de egalitate a primilor 3 clasati, va fi avantajat sportivul cu centura sau/si varsta mai mica.
- Pentru stabilirea primelor 3 locuri in clasamentul cluburilor, vor fi luate in considerare medaliile finale de "Campioni nationali"
- Clubul cu cel mai mare numar de medalii de aur va fi declarat invingator.
- In cazul unei egalitati a numarului de medalii de aur, clubul cu cel mai mare numar de medalii de argint va fi declarat invingator.
- In cazul unei egalitati a numarului de medalii de aur si argint, clubul cu cel mai mare numar de medalii de bronz va fi declarat invingator.
- In cazul unei egalitati in toate variantele de mai sus, clubul invingator va fi cel cu cel mai mare numar de puncte pentru sportivii medaliati. Daca si acum exista egalitate, invingator va fi clubul cu varsta medie, cea mai mica a sportivilor medaliati.

### **I - ALTE PREVEDERI**

#### **1. Echipamentul**

- 1.1. - Gi-ul este de culoarea alba. Sportivii cu centura neagra pot purta Hakama.
- 1.2. - Emblemele cusute sau brodate, sunt permise doar in zona stanga a pieptului. Nu sunt permise emblemele prinse cu ace, agrafe, etc.
- 1.3. – Daca este necesar, sportivii pot schimba echipamentul in cadrul etapei.

#### **2. Igiena**

- 2.1. Sportivii trebuie sa aiba unghiile taiate.
- 2.2. Parul lung trebuie strans in coada astfel incat sa se evite accidentele si sa nu creeze disconfort partenerului.
- 2.3. Sportivii vor folosi incaltaminte adecvata pana la suprafata de lupta.
- 2.4. Medicul competitiei este cel care are ultimul cuvant in privinta participarii unui sportiv in competitie.

#### **3. Inregistrarea sportivilor**

- 3.1. - Sportivii trebuie sa fie legitimati in cadrul unui club, sa aiba licenta pe anul in curs, si sa aiba aprobarea clubului pentru participarea la competitie.

- 3.2. Inregistrarea sportivilor se face prin completarea fiselor de inscriere semnate de clubul de care apartin. Modelul Fisei de inscriere este anexat.
- 3.3. Inscrierile pentru fiecare etapa trebuie sa respecte perioada de timp facuta public de catre Federatia Romana de Aikido.
- 3.4. - Fiecare club poate inscrie orice numar de sportivi la o categorie.
- 3.5. - Antrenorul clubului are autoritatea de a lua decizii in numele clubului pe toata durata competitiei.

#### **4. Interdictii**

- 4.1. - Este interzis oficialilor cu functii in cadrul competitiei, sa ofere sfaturi sportivilor aflati pe suprafata de lupta.
- 4.3. - Este interzis oficialilor sa participe la competitia in care au rol de oficiali.

**FEDERATIA ROMANA DE AIKIDO**

**TURNEUL NATIONAL DE RANDORI - 2017**

ETAPA \_\_\_\_\_

**FISA DE INSCRIERE**

Subsemnatul.....

Nascut la data de .....

Clubul ..... Grad .....

Solicit inscrierea mea la categoria :

**K1    K2                    J1    J2    J3                    S1    S2    S3**

Ma angajez sa evoluez in limitele sportivitatii si principiilor Budo, si sa respect deciziile Arbitrilor, Comisiei Tehnice, Sefului Comisiei Tehnice si prevederile Regulamentelor F.R. Aikido.

Declar ca imi asum toata responsabilitatea privind eventualele accidente din timpul competitiei.

Data .....

Semnatura sportivului sau parintelui .....  
(Parintele pentru sportivii sub 18 ani)

Presedinte Club (Numele, semnatura si stampila) .....

**Legenda categorii:**

**K1 - Kadeti 1:** 10 -13 ani si KYU 5-3.

**K2 - Kadeti 2:** 10 -13 ani si KYU 2-1

**J1 - Juniori 1:** 14 -17 ani si KYU 5-3.

**J2 - Juniori 2:** 14 -17 ani si KYU 2-1

**J3 - Juniori 3:** 14 -17 ani si orice Dan

**S1 - Seniori 1:** minimum 18 ani si KYU 5-3

**S2 - Seniori 2:** minimum 18 ani si KYU 2 sau KYU 1

**S3 - Seniori 3:** minimum 18 ani orice Dan



CATEGORIA: \_\_\_\_\_

**CLASAMENT**

| <b>Nr.</b> | <b>Nume / Club</b> | <b>Puncte arbitri</b> | <b>Total</b> | <b>Loc</b> |
|------------|--------------------|-----------------------|--------------|------------|
| 1          |                    |                       |              |            |
| 2          |                    |                       |              |            |
| 3          |                    |                       |              |            |
| 4          |                    |                       |              |            |
| 5          |                    |                       |              |            |
| 6          |                    |                       |              |            |
| 7          |                    |                       |              |            |
| 8          |                    |                       |              |            |
| 9          |                    |                       |              |            |
| 10         |                    |                       |              |            |
| 11         |                    |                       |              |            |
| 12         |                    |                       |              |            |

COMISIA TEHNICA