

Drużynowe Mistrzostwa Polski - informacje uzupełniające

1. Konkurencje semi contact i soft stick młodzików rozgrywane są alternatywnie. Oznacza to, że zawodnicy startujący w softach nie mogą startować w semi-contact.
2. Zarówno w młodzikach, jak i dzieciach mamy podział wg płci. Oznacza to, że dziewczęta i chłopcy tworzą osobne drużyny i startują osobno.
3. Startowe dla weteranów wynosi 50% bazowej ceny. Sędziowie oraz trenerzy klubów startują za darmo.
4. Poniżej załączamy informacje ws. konkurencji drużynowych:

Techniki szybkościowe drużynowe:

1. Konkurencja rozgrywana jest w kategoriach wiekowych dzieci oraz młodzików.
2. Drużyna składa się z 3 chłopców lub 3 dziewczynek.
3. Konkurencja polega na kopnięciu 15 technik dollyo chagi (młodzicy) lub ap chagi / apcha olligi kopanych podbiciem stopy (dzieci) każdą nogą przez każdego członka zespołu w jak najkrótszym czasie.
4. Rozgrywanie konkurencji:
 1. zawodnicy jednej drużyny ustawiają się w rzędzie,
 2. sędzia daje komendę rozpoczęcia konkurencji i rozpoczyna mierzenie czasu,
 3. pierwszy zawodnik wykonuje próbę,
 4. po wykonaniu 15 technik sędzia daje komendę "zmiana" (bez przerywania mierzenia czasu!),
 5. zawodnik odchodzi od tarczy i ustawia się na końcu rzędu,
 6. kolejnych 2 zawodników wykonuje techniki prawą nogą, a następnie wszyscy lewą nogą,
 7. sędzia kończy próbę komendą "stop" i zatrzymuje stoper,
 8. otrzymany wynik jest rezultatem drużyny.
5. W kategorii wiekowej dzieci, zawodnicy otrzymają rękawki, które powinny zostać założone na nogi na wysokości kolan (prawa - czerwona, lewa - niebieska) w celu uniknięcia pomyłek w wykonywaniu technik złą nogą. Zawodnicy powinni zostać poinformowani, że najpierw powinni kopać prawą nogą (czerwona opaska) a następnie lewą (niebieska)

Tag-team, tag-team soft stick:

1. Konkurencje rozgrywane w formule semi-contact.
2. Zmiany zawodników następują tylko po komendzie "stop".
3. Czas walki:
 1. 4min - dzieci, młodzicy,
 2. 5min - pozostałe kategorie.
4. Dogrywka - 1,5min niezależnie od kategorii wiekowej (w przypadku nierozstrzygnięcia walki w dogrywce rozgrywana jest walka do pierwszego trafienia).

Double match

1. Konkurencja rozgrywana w formule light-contact.
2. Zmiany zawodników następują tylko po komendzie "stop".
3. Po każdym zatrzymaniu walki wznowienie następuje ze środka planszy.
4. Czas walki - 4min.
5. Dogrywka - 1,5min. (w przypadku nierozstrzygnięcia walki w dogrywce, sędzia planszowy po konsultacji z sędziami punktowymi wskazuje zwycięską drużynę).