

PRZEPISY SĘDZIOWSKIE

Przepisy sędziowskie

Aktualizacja przepisów
Zespół sędziów Polskiego Związku Karate Tradycyjnego

Wydanie I

© International Traditional Karate Federation
(Hidetaka Nisiyama, chairman)

© World Traditional Karate-do Federation
i Polski Związek Karate Tradycyjnego, Warszawa 2023

Polski Związek Karate Tradycyjnego

Warszawa 2023

Spis treści

Przedmowa		11
I. Przepisy ogólne		13
Artykuł 1. Zastosowanie Regulaminu		13
Artykuł 2. Definicja karate tradycyjnego		13
Artykuł 3. Deklaracja bezstronności		13
Artykuł 4. Decyzje techniczne		14
Artykuł 5. Decyzje medyczne		14
Artykuł 6. Sędziowanie zawodów		15
Artykuł 7. Pole walki		16
Artykuł 8. Rodzaje konkurencji		17
Artykuł 9. Udział zawodników		17
Artykuł 10. Dyskwalifikacja zawodników		18
Artykuł 11. Trener		19
Artykuł 12. Naruszenie przepisów po zawodach		19
Artykuł 13. Dokumenty		20
Artykuł 14. Sprawy różne		20
II Przepisy kumite		21
Artykuł 1. Przepisy ogólne		21
1. Zawody kumite (walka)		21
2. Pole walki		21
3. Definicja ippon (pełen punkt) i waza-ari (pół pełnego punktu)		22
4. Cel		29
5. Czas trwania spotkania		30
6. Jyo-gai (przekroczenie granic)		31
7. Punkty karne		31
8. Zakazane techniki i czynności		34
9. Han-soku (faul), chui (ostrzeżenie) i kei-koku (uwaga)		35
10. Stop lekarskie		37

11. Ki-ken (wycofanie się) w czasie zawodów		37
12. Protest trenera		37
13. Eliminacje		38
14. Urzędnicy planszy		39
Artykuł 2. Zawody		39
1. Ubiór zawodnika		39
2. Sprzęt ochronny		40
3. Walka		40
4. Przebieg zawodów		44
Artykuł 3. Sędziowanie		47
1. Wymogi ubioru sędziowskiego		47
2. Sędziowie planszowi		47
3. Wyposażenie sędziów planszowych		47
4. Kan-sa (arbiter)		48
5. Funkcje sędziów planszowych		49
6. Werdykt jury		49
Artykuł 4. Czynności sędziowskie		49
1. Shu-shin (sędzia prowadzący)		49
2. Fuku-shin (sędziowie planszowi)		49
3. Narada sędziów planszowych		50
4. Przerwa w walce zarządzona przez shu-shin		50
5. Procedury przyznawania punktów		52
6. Procedury werdyktu o karze jyo-gai		53
7. Procedury werdyktu ten-to		54
8. Procedury werdyktów han-soku, chui lub kei-koku		55
9. Procedury w przypadku obrażenia lub zachorowania		56
10. Procedury do dyspozycji kan-sa		56
11. Procedury zmiany sędziego (sędziów) planszowych		57
12. Procedury, gdy nie ma zastosowania hiki-wake (remis)		57
13. Procedura przyznawania punktów lub kary przez shu-shin		58
Artykuł 5. Supplement do przepisów o czynnościach sędziowskich		58

III. Przepisy kata | 63

Artykuł 1. Przepisy ogólne | 63

1. Zawody kata (forma)		63
2. Pole walki		63
3. Rodzaje kata		63
4. Punktacja		65
5. Han-soku		71
6. Kara i han-soku (kata drużynowe)		72
7. Stop lekarskie		72
8. Protest trenera		72
9. Eliminacje		73
10. Urzędnicy planszy		74

Artykuł 2. Zawody | 74

1. Ubiór zawodnika		74
2. Wybór i rejestracja kata		74
3. Eliminacje i rozgrywki finałowe		75
4. Kettei-sen (dogrywki)		75
5. Pozycja pokazu		76
6. Zmiany w składzie drużyny		77
7. Przebieg zawodów		77

Artykuł 3. Sędziowanie | 80

1. Ubiór sędziego		80
2. Przybory sędziowskie		80
3. Sędziowie planszowi		81
4. Przekazanie uprawnień sędziego głównego		82

Artykuł 4. Czynności sędziowskie | 82

1. Prawa i obowiązki shu-shin		82
2. Narada sędziów planszowych		83
3. Decyzje o przyznaniu punktów karnych		83
4. Decyzje dotyczące han-soku		83
5. Obrażenia i zachorowania		83

Artykuł 5. Przepisy dodatkowe | 84

1. Zbieranie formularzy punktowych | 84
2. Przyznawanie punktów i ogłaszanie wyniku sumarycznego | 84
3. Narada sędziów planszowych ustala porządek miejsc | 85
4. Wymagania przy prezentowaniu wyników | 85

IV. Przepisu en-bu | 87

Artykuł 1. Przepisy ogólne | 87

1. Pole walki | 87
2. Podział konkurencji | 87
3. Zasady konkurencji | 87
4. Wyniki | 89
5. Han-soku (faul) | 93
6. Kary i han-soku | 94
7. Stop lekarskie | 94
8. Protest trenera | 95
9. Eliminacje | 95
10. Urzędnicy planszowi | 95

Artykuł 2. Zawody | 95

1. Ubiór zawodników | 95
2. Eliminacje i spotkania finałowe | 95
3. Kettei-sen | 95
4. Przebieg zawodów | 95

Artykuł 3. Sędziowanie | 97

1. Ubiór sędziego | 97
2. Wyposażenie sędziów | 97
3. Sędziowie planszowi | 97
4. Przekazanie uprawnień przez sędziego głównego | 98

Artykuł 4. Przebieg sędziowania | 98

Artykuł 5. Przepisy dodatkowe | 98

V. Przepisy fuku-go | 99

Artykuł 1. Przepisy ogólne | 99

1. Fuku-go: definicja | 99
2. Pole walki | 99
3. Eliminacje | 99

Artykuł 2. Zawody | 100

1. Mecze kumite | 100
2. Zawody ki-tei | 100
3. Następną rundą zawodów | 103

VI. Przepisy ko-go kumite | 105

Artykuł 1. Definicja kogo-kumite | 105

Artykuł 2. Przepisy ogólne | 105

Artykuł 3. Prowadzenie zawodów | 106

Artykuł 4. Procedury sędziowskie | 107

Artykuł 5. Przewinienia i kary | 108

Artykuł 6. Komendy sędziowskie | 109

Dodatek | 111

I. Pole walki kumite | 112

II. Pole walki kata | 113

III. Ki-tei (obowiązkowe) pole walki | 114

IV. Grafiki pojedynczych eliminacji kumite | 115

V. System repasażowy kumite | 116

VI. Grafiki eliminacji fuku-go | 117

VII. Grafiki eliminacji kata / en-bu | 118

VIII. Terminy i sygnalizacje shu-shin (sędziego prowadzącego w kumite) | 119

IX. Sygnalizacja sędziego narożnego w kumite | 125

X. Formularz wyników kata | 128

XI. Aplikacja kata drużynowego. Formularz wyników | 129

XII. Formularz wyników ki-tei (obowiązkowe) |

XIII. Protokół wyników kumite indywidualnego | 131

XIV. Formularz wyników en-bu | 132

XV. Formularz wyników kumite drużynowego | 133

XVI. Protokół ćwierćfinałów, półfinałów i finału kumite/fuku-go		134
XVII. Protokół wyników kata indywidualnego		135
XVIII. Protokół wyników kata drużynowego		136
XIX. Protokół wyników en-bu		137
XX. Normy dla karate-gi		138
XXI. Karta urazów i typów kontaktów		141
XXII. Dodatkowe przepisy dotyczące zawodów dzieci		145
Przepisy sędziowskie kata		145
Przepisy sędziowskie form kumite		153
Konkurencja kata kumite tableka		163
Notatki		165

Przedmowa

Większość sportów opartych na współzawodnictwie jest zdefiniowana przez same zasady rywalizacji. W sztuce wojennej od dawna istnieje forma współzawodnictwa znana jako „shi-ai” (wzajemne sprawdzanie). Celem „shi-ai” nie jest dążenie do zwycięstwa, ale kierowanie przyszłym rozwojem zawodników poprzez wzajemne sprawdzanie codziennych postępów. Obecnie, zawody w sztukach walki cieszą się ogromną popularnością i są wydarzeniami sportowymi, zarówno w poszczególnych krajach, jak i na skalę międzynarodową.

W konsekwencji reguły współzawodnictwa odgrywają znaczącą rolę w określeniu zasad tego sportu. Jeśli jednak nie odzwierciedlają istoty sztuki walki, to wtedy staje się ona zupełnie innym sportem.

Aby zachować esencję sztuki walki, zasady rywalizacji muszą obejmować reguły techniczne i filozofię sztuki walki. Muszą one także zapewnić zawodnikom bezpieczeństwo, zredukować błędy sędziów oraz przyczynić się do większego uświadomienia ludziom roli, jaką spełnia karate tradycyjne w życiu jednostki i społeczności. Ustanowienie takich zasad współzawodnictwa stanowi trudne wyzwanie, któremu można sprostać jedynie przy współpracy sędziów Międzynarodowej Federacji Karate Tradycyjnego (International Traditional Karate Federation), instruktorów i sportowców ze wszystkich krajów. Dzięki ciągłemu udoskonalaniu opracowaliśmy poprawiony regulamin zawodów, który zawiera istotę karate tradycyjnego jako sztuki walki. W rezultacie, może być on również pomocny dla przyszłych pokoleń sportowców uprawiających karate tradycyjne.

Mam nadzieję, że wszyscy karatecy będą przestrzegać i chronić najwyższe ideały karate tradycyjnego, stosując się do tego regulaminu w czasie zawodów.

Lipiec 2005

Hidetaka Nishiyama
Prezydent ITKF

I. Przepisy ogólne

Artykuł 1 Zastosowanie Regulaminu

1. WTKU ustanawia ten Regulamin dla potrzeb międzynarodowych zawodów. Będzie on obowiązywać na wszystkich zawodach zatwierdzonych przez WTKU i pod jej nadzorem technicznym.
2. Na poziomie krajowym wybór uczestników zawodów krajowych zatwierdzony będzie przez PZKT i pod jej nadzorem technicznym.

Artykuł 2 Definicja karate tradycyjnego

Karate tradycyjne jest sztuką samoobrony, która wyodrębniła się z uprawianego w Japonii budo (sztuka wojenna). Jest oparte na sztuce walki bez użycia broni, która rozwija się od tysięcy lat.

Karate tradycyjne skupia się na rozwijaniu ludzkiego charakteru do takiego poziomu, że zwycięstwo nad przeciwnikiem jest osiągnięte bez użycia broni z uwzględnieniem todome-waza.

Technicznie karate tradycyjne składa się z: (1) technik todome-waza (cios kończący), gdzie jedna technika załamuje obronę przeciwnika poprzez użycie tsuki (cios pięścią), uchi (uderzenie), ate (trzaśnięcie), keru (kopnięcie) itd.; (2) technik obronnych, które pozwalają uniknąć ataku przeciwnika dzięki zastosowaniu uke (bloki) lub tai-sabaki (zejścia ciałem) itd.; (3) technik wspomagających użycie todome-waza lub technik obronnych takich jak pozabawienie równowagi itd.; oraz (4) duchowych i fizycznych zasad służących prawidłowemu stosowaniu technik karate tradycyjnego jak sasoi-waza, kuzushi-waza, do wprowadzenia przeciwnika w kyo fizyczne lub mentalne.

Artykuł 3 Deklaracja bezstronności

Zawody w karate tradycyjnym muszą być wolne od dyskryminacji i bezstronne. Nie wolno faworyzować ani uprzedzać się w stosunku do zawodników. Wszyscy zawodnicy muszą mieć równe szanse.

Artykuł 4
Decyzje techniczne

1. Sędziowie planszowi są uprawnieni do wydawania decyzji sędziowskich na zawodach. Postanowienia sędziów, zgodne z Regulaminem WTKU, są ostateczne.

Jeżeli sędziowie planszowi przyznają punkt lub wynik, nie ma możliwości zmiany decyzji na podstawie taśmy video.

2. W sytuacji, gdy sędziowie planszowi nie mogą przedstawić decyzji lub w przypadku zaistnienia nieporozumień natury technicznej, ostateczną decyzję podejmuje jury. W jego skład nie może wchodzić sędzia, który uczestniczył w podejmowaniu spornej decyzji.

W skład jury wchodzi: sędzia główny, kan-sa (arbitrzy) i sędzia główny techniczny. Sędzia główny pełni obowiązki przewodniczącego jury. Każdy członek jury ma równy głos. W przypadku równej liczby głosów za i przeciw, sędzia główny podejmuje ostateczną decyzję.

Artykuł 5
Decyzje medyczne

1. Wszystkie ostateczne decyzje dotyczące spraw medycznych w czasie zawodów będzie podejmował Komitet Medyczny Zawodów. W jego skład wchodzi sędziowie medyczni WTKU wybrani przez Komisję Medyczną WTKU.

2. Komitet Medyczny Zawodów wyznaczy członka Komisji, który będzie pełnił obowiązki sędziego medycznego podczas zawodów i postępował zgodnie z Regulaminem medycznym zawodów WTKU.

3. Decyzję sędziego medycznego będą się opierać na regulaminie medycznym i na raporcie lekarza zawodów. Sędzia medyczny będzie oceniał stopień uszkodzenia czynnościowego lub osłabienia zawodnika w przypadkach, gdy nastąpi kontakt lub jest podejrzewany kontakt. Jednakże sędzia medyczny przydzielony do danej planszy będzie świadkiem wystawiania diagnozy i udzielania pomocy przez lekarza zawodów. Lekarz zawodów, wybierany przez Komitet Organizacyjny Zawodów, nie będzie miał prawa wydawania decyzji dotyczących medycznych aspektów sędziowania.

4. Kiedy walka zawodników zostanie zatrzymana przez sędziów medycznych (stop lekarskie), zawodnik nie może ponownie wziąć udziału w zawodach dopóki nie otrzyma zezwolenia Komitetu Medycznego Zawodów (aprobata medyczna). Wyjątki od tej reguły są opisane w artykule 1-9-B Regulaminu kumite.

Artykuł 6
Sędziowanie zawodów

1. Kwalifikacja (wybór) sędziów zawodów

Sędziowie zawodów będą wybierani z puli sędziów posiadających ważną licencję sędziowską oraz indywidualną licencję PZKT.

Komitet Techniczny przy PZKT

Kumite – sędzia kumite

Kata – sędzia kata

Fuku-go (kumite) – sędzia kumite

En-bu – sędzia kata

2. Powoływanie na stanowiska sędziowskie

Sędzia główny, jego zastępca (zastępcy) oraz kan-sa będą wybierani spośród sędziów kumite i kata przez Komitet Techniczny odpowiedniej Rady Zarządzającej Turniejem.

3. Rozmieszczenie sędziów planszowych

Rozmieszczenie sędziów planszowych ustali sędzia główny. Sędziowie planszowi będą pełnić wyłącznie takie funkcje, do jakich uprawnia ich odpowiednia klasyfikacja sędziowska.

4. Tryb podejmowania decyzji

Sędziowie zawodów będą sędziować spotkania zgodnie z Regulaminem zawodów ITKF oraz Przepisami ITKF.

5. Uprawnienia i obowiązki sędziego głównego

A. Sędzia główny będzie miał obowiązek skontrolovania i oceny pola walki, wyposażenia oraz bezpieczeństwa obiektu sportowego;

B. Przed rozpoczęciem zawodów sędzia główny będzie odpowiedzialny za rozstawienie wszystkich sędziów planszowych;

C. Do obowiązków sędziego głównego będzie należało nadzorowanie działań sędziów planszowych i pełnienia obowiązków na planszy. Dodatkowo sędzia główny będzie za pośrednictwem kan-sa nadzorował pracę urzędników planszy. W przypadku kata, ki-tei oraz en-bu wypełnianie obowiązków na planszy jest nadzorowane przez shu-shin (sędzia);

D. Sędzia główny będzie pełnił funkcję przewodniczącego jury. Przewodniczący będzie głosował tylko w przypadku równej liczby głosów;

E. Sędzia główny będzie odpowiedzialny za rejestrowanie i przekazanie wyników turnieju Radzie Nadzorującej Turniej zaraz po jego zakończeniu.

6. Uprawnienia i obowiązki zastępcy (zastępców) sędziego głównego.

Zastępca (zastępcy) sędziego głównego będzie pomagał i wspierał sędziego głównego w jego pracy. W przypadku, gdy sędzia główny będzie niezdolny do pełnienia obowiązków związanych ze swoją funkcją, jego uprawnienia i obowiązki przejmie zastępca. W przypadku, gdy będzie więcej niż jeden zastępca sędziego, nowy sędzia główny zostanie wybrany zgodnie z następującym porządkiem: w pierwszym rzędzie – zgodnie ze wskazaniem sędziego głównego, w drugim – zgodnie z wyborem dokonany przez zastępców sędziego głównego spośród swoich szeregów, lub w trzecim – przez Komitet Techniczny Rady Nadzorującej Turniej.

Artykuł 7 Pole walki

Oprócz pola walki przygotowanego zgodnie z diagramem każdej kategorii, sala, w której odbywają się zawody, musi posiadać następujące stanowiska:

1. Sędzia główny – stanowisko, z którego widać całe pole (pola) walki i można z łatwością nawiązać kontakt z polem (polami walki).
2. Sędziowie – stanowiska za urzędnikami planszy.
3. Przewodniczący Komitetu Medycznego – stanowisko umożliwiające najlepszą komunikację z polem (polami) walki.

4. Sędzia medyczny i lekarz turnieju – stanowiska obok urzędników planszy.

5. Zawodnicy – stanowiska dające najłatwiejszy dostęp do pola walki.

Artykuł 8 Rodzaje konkurencji

1. Kumite (walka)

- A. Indywidualne mężczyzn;
- B. Indywidualne kobiet;
- C. Drużynowe mężczyzn

2. Kata (formy)

- A. Indywidualne mężczyzn;
- B. Indywidualne kobiet;
- C. Drużynowe mężczyzn (3 mężczyzn);
- D. Drużynowe kobiet (3 kobiety).

3. En-bu (układ)

- A. Mężczyzn;
- B. Mieszane (mężczyzna i kobieta).

4. Fuku-go (łączone)

- A. Mężczyzn;
- B. Kobiet.

Artykuł 9 Udział zawodników

1. Udział zawodników będzie uwarunkowany Przepisami ITKF. Od Rady Zarządzającej Turniejem będzie wymagane wprowadzenie procedury oficjalnej rejestracji do udziału w zawodach. Tylko prawidłowo zarejestrowani zawodnicy zostaną dopuszczeni do udziału w zawodach.

2. Zawodnicy będą mieli minutę na pojawienie się na polu walki po ogłoszeniu ich nazwisk. Niestawienie się w tym czasie spowoduje dyskwalifikację uczestnika.

3. Indywidualne karty zdrowia.

A. W czasie trwania turnieju wszyscy zawodnicy muszą posiadać Indywidualną kartę zdrowia opracowaną przez Komitet Medyczny i dostarczoną przez odpowiedni Komitet Organizacyjny Turnieju, którą muszą przekazać protokółantowi przed rozpoczęciem zawodów;

B. Sędziowie medyczni muszą sprawdzić, czy Indywidualne karty medyczne posiadają stop lekarskie;

C. Sędziowie medyczni muszą udokumentować wszystkie stop lekarskie, uszkodzenia, choroby oraz przypadki zwycięstwa w wyniku han-soku przeciwnika przez kontakt.

4. Zawodnicy lub trenerzy nie będą mogli wnosić protestu przeciwko żadnym decyzjom technicznym i/lub medycznym.

Artykuł 10 Dyskwalifikacja zawodników

Decyzją sędziów planszowych zawodnik może otrzymać shii-kaku (dyskwalifikację) z zawodów z następujących powodów:

1. Zamierzone i celowe naruszenie regulaminu danej konkurencji zawodów;

2. Nadmierne wzburzenie i podniecenie uniemożliwiające bezpieczną kontynuację spotkania;

3. Dwukrotne otrzymanie hansoku (faul) podczas udziału w tej samej konkurencji zawodów;

4. Kiedy zawodnik otrzymuje mu-no (niezdolność do udziału w zawodach), oznacza to, że zawodnik ma niewystarczające umiejętności do zdemonstrowania techniki karate tradycyjnego zgodnie z Regulaminem kumite ITKF.

Artykuł 11 Trener

1. Trener musi posiadać kwalifikacje dyplomowanego trenera ITKF i być oficjalnie zarejestrowany przez Radę Zarządzającą Turniejem z uwzględnieniem procedur ustanowionych przez tę radę;

2. Trener i odpowiedni zawodnicy muszą przebywać razem w wyznaczonym sektorze poza polem walki;

3. Trenerowi nie będzie wolno udzielać zawodnikowi wskazówek, słownych lub przy pomocy znaków, gdy znajdzie się on na polu walki;

4. W czasie trwania spotkania trenerowi wzbronione będzie podejmowanie prób wywierania wpływu na sędziów, słownie lub przy pomocy innych działań;

5. Trener winny naruszenia powyższych przepisów zostanie zdyskwalifikowany jako uczestnik zawodów i niezwłocznie usunięty z pola rozgrywania zawodów.

Artykuł 12 Naruszenie przepisów po zawodach

1. Jeżeli po zakończeniu spotkania zostanie wykryte i potwierdzone przez jury naruszenie regulaminu, werdykt spotkania zostanie unieważniony, a wszystkie dotyczące go zapisy zostaną usunięte. Jeśli naruszenie nastąpi w trakcie spotkania, czas zawodów nie zostanie zmieniony ani przedłużony;

2. W przypadku zawodnika, który zakłóca ceremonię rozdawania nagród, wszystkie nagrody przyznane temu zawodnikowi lub drużynie będą usunięte z dokumentacji dla tej kategorii (tylko dla danego spotkania) przez jury turnieju;

3. W przypadku pojawienia się wątpliwości lub zaistnienia różnicy zdań nieobjętej Regulaminem zawodów ITKF, decyzja jury będzie ostateczna.

Artykuł 13
Dokumenty

1. Następujący sędziowie będą mieli prawo i będą odpowiedzialni za weryfikowanie dokumentów i w razie potrzeby będą mogli wносить do nich poprawki:

- a) Kumite (w tym kumite fuku-go) – kan-sa;
- b) Kata (kitei fuku-go i en-bu) – shu-shin.

Sędzia główny może wyznaczać jednego lub więcej sędziów kontrolujących spośród sędziów, aby pomagali kan-sa lub shu-shin w weryfikowaniu dokumentów.

2. Oficjalny protokół wymaga podpisu odpowiedzialnych za niego sędziów zgodnie z punktem 1. tego artykułu.

Artykuł 14
Sprawy różne

Wszelkie zmiany i uzupełnienia Regulaminu zawodów ITKF zostaną wprowadzone wyłącznie większością 2/3 głosów Komitetu Technicznego i za zgodą Rady Dyrektorów ITKF.

II. Przepisy kumite

Artykuł 1
Przepisy ogólne

1. Zawody kumite (walka)

Zawody kumite składają się z meczu pomiędzy dwoma osobami walczącymi swobodnie bez kontaktu. Zwycięzca jest wyłoniony, gdy spełnia wymagania todome-waza (ciosu kończącego), który łączy właściwy czas, mai-ai (skuteczny dystans) i zaplanowaną strefę celu. Jeśli nie zostanie wykonane todome-waza, zwycięzcą zostanie zawodnik z najwyższą liczbą punktów otrzymanych za skuteczne techniki i za kary nałożone na przeciwników.

Zawody kumite są podzielone na następujące kategorie:

- a) indywidualne mężczyzn;
- b) indywidualne kobiet;
- c) drużynowe mężczyzn.

2. Pole walki

A. Pole walki powinno mieć płaską, pół amortyzującą powierzchnię, przygotowaną z uwzględnieniem środków niezbędnych do zachowania bezpieczeństwa podczas spotkania i zapobieżenia wszelkiemu ryzyku;

B. Rozmiar pola walki będzie wynosić osiem metrów na osiem, licząc od zewnętrznych konturów linii ograniczających. Dodatkowo, poza liniami ograniczającymi będzie się znajdował obszar bezpieczeństwa. Obszar ten musi mieć taki sam rodzaj powierzchni i spełniać wymogi bezpieczeństwa, takiej jak pole walki;

C. Po obu stronach punktu centralnego pola walki wymalowane będą dwie równoległe linie o długości jednego metra każda. Linie te będą się znajdować w odległości 1,5 metra od punktu centralnego. Będą one prostopadłe do linii, na której stoi shu-shin (sędzia) w chwili rozpoczęcia spotkania. Dwie linie równoległe będą wyznaczać stanowiska zawodników;

D. Rozmieszczenie sędziów planszowych, kan-sa (arbitra) i urzędników planszy musi pozostawać w zgodzie z Dodatkiem I;

E. Pole walki musi być dobrze wywietrzone. Zalecana temperatura powinna mieścić się w przedziale od 15 C (60 F) do 24 C (75 F) przy wilgotności wynoszącej od 40% do 80% i przy oświetleniu pola walki wynoszącym najmniej 400 Luksów, prędkości powietrza od 0 do 1,5 metra na sekundę;

F. Pole walki musi być pozbawione wszystkich możliwych do usunięcia przeszkód i utrudnień w prowadzeniu zawodów. Stosuje się to m.in. do takich rozpraszających uwagę czynników, jak nadmierne oświetlenie dla celów filmowania lub rejestracji video w czasie zawodów.

Uwagi:

Diagram pola walki znajduje się w Dodatku I.

3. Definicja ippon (pełen punkt) i waza-ari (pół pełnego punktu)

A. Ippon jest zdefiniowany jako pojedynczy punkt, przyznawany za wykonanie techniki todome (cios kończący) z prawidłową synchronizacją i z ma-ai (z właściwego dystansu) za ustalony na ciele przeciwnika cel, po której atak przeciwnika zostałby całkowicie zneutralizowany.

(1) Technika todome odnosi się do następujących punktów:

a) skutecznego, natychmiastowego wykorzystania do wykonania techniki mocy całego ciała z szybkością wystarczającą do uzyskania maksymalnego efektu uderzenia (kime);

b) zachowania podczas wykonywania techniki stabilności ciała, wystarczającej do wytrzymania wstrząsu uderzenia pełnego rozwinięcia techniki, łącznie z przyjęciem mocnej postawy oraz wykorzystaniem siły bezwładności;

c) odzyskanie psychicznej i fizycznej równowagi natychmiast po wykonaniu techniki (zanshin).

(2) Określenie „prawidłowy timing” odnosi się do wykorzystania okazji i wykonania techniki dokładnie w tym momencie, gdy poziom psychiczny i fizyczny przeciwnika nie pokrywają się lub znajdują się w stanie kyo (wyłączenia) tak, aby wykorzystać tę chwilową słabość przez jednoczesne rozpoczęcie akcji zaczepnej.

(a) poziom psychiczny (kyo)
– skrajna niestabilność emocji, taka jak strach, gniew, niepokój lub osłupienie;
– skrajna utrata woli, sił witalnych, ochoty do walki;
– skrajna utrata zdolności przewidywania, powodująca odwrócenie lub utratę uwagi.

(b) poziom fizyczny (kyo)

– utrata równowagi fizycznej;

– okres czasu tuż po rozpoczęciu i w trakcie wykonywania techniki;

– luka pomiędzy technikami lub przerwa w kontynuowaniu technik.

Uwagi:

W przypadku keru (kopnięcia), jeśli nie jest zastosowany odpowiedni blok, technikę uważa się za „prawidłową synchronizację”.

(3) Właściwy ma-ai odnosi się do wystarczającej pozycji niezbędnej do najskuteczniejszego użycia techniki i prawidłowego kąta, pod którym technika uderza w powierzchnię celu. Pozycja musi pozwalać na uniknięcie zbytniego przedłużenia techniki i na uzyskanie właściwej odległości do wykonania todome. Odległość powinna być tak dobrana, aby odpowiednia powierzchnia kontaktu techniki w pełni i skutecznie uderzyła w cel. Wymagana odległość od celu w czasie uderzenia wynosi:

Jyo-dan (obszar twarzy) = w przybliżeniu 5 cm lub mniej. Z wyjątkiem keru, gdzie dozwolone jest 10 cm lub mniej.

Chu-dan (obszar żołądka) = w przybliżeniu 3 cm lub mniej. Z wyjątkiem keru, gdzie dozwolone jest 5 cm lub mniej.

Wymagany kąt wynosi w przybliżeniu od 80 do 100 stopni.

B. Waza-ari jest zdefiniowane jako wykonanie skutecznej techniki, która nie spełnia kryteriów Ippon z następujących powodów:

(1) Moc całego ciała jest zbyt słaba;

(2) W momencie ogniskowania mocy albo postawa, albo równowaga lub obydwie nie są całkowicie prawidłowe;

(3) Odzyskanie psychicznej i fizycznej równowagi natychmiast po wykonaniu techniki nie jest całkowicie prawidłowe;

(4) Synchronizacja nie jest całkowicie prawidłowa;

(5) Dystans nie jest całkowicie prawidłowy, to znaczy zbyt bliski do skutecznego użycia techniki.

Uwagi:

Jeżeli dystans jest nieprawidłowy, to znaczy technika nie osiąga celu, wówczas nie ma ani ippon, ani waza-ari.

C. Techniki bez punktu.

W następujących sytuacjach punkt nie zostanie przyznany, nawet jeśli technika jest skuteczna:

(1) Kiedy przeciwnik rozpoczyna atak, należy odpowiedzieć na jego technikę osłoną, blokiem lub unikiem. W przeciwnym razie technika kontrataku nie liczy się jako uzyskany punkt i podlega karze mu-shi (zignorowana technika);

(2) Technika jest wykonana w jednym kierunku, podczas gdy ciało odsuwa się bądź ucieka w przeciwnym kierunku (nige);

(3) Technika jest wykonana po uchwyceniu przeciwnika (tsuka-mi). Dopuszcza się jednoczesne uchwycenie i wykonanie techniki;

(4) Kolejna technika nie jest wykonywana nieprzerwanie i natychmiast w przypadku, gdy przeciwnik poślizgnie się i upadnie lub upadnie w wyniku zastosowanej poprzednio techniki.

D. Technika i punkty.

(1) Techniki nogi zakroczonej i techniki ręczne ze strony nogi zakroczonej mogą być nagradzane zdobyciem ippon lub waza-ari. Odnosi się to do początkowej pozycji techniki;

(2) Techniki nogi wykroczonej i techniki ręczne ze strony nogi wykroczonej mogą być nagradzane wyłącznie zdobyciem waza-ari;

(3) W przypadku postawy, w której obie nogi są ustawione równolegle (w odległości nie większej niż długość stopy danego zawodnika), stosuje się przepis dotyczący nogi wykroczonej.

E. Podnoszenie oceny punktowej.

Podniesienie oceny punktowej, polegające na tym, że technika zasługująca na waza-ari może być nagrodzona ipponem, a technika nie spełniająca warunków Waza-ari może je otrzymać, będzie możliwe w następujących przypadkach:

(1) Gdy wykonanie techniki nie wywoła żadnej reakcji ze strony przeciwnika, który nie ma przygotowanego poziomu psychicznego;

(2) Gdy wykonanie techniki nie wywoła żadnych działań zaczepnych ani obronnych ze strony przeciwnika, który ma kompletnie nieprzygotowany poziom fizyczny.

F. Określone techniki zdobywania punktów i wykorzystywane części ciała.

(1) Techniki

(a) Tsuki (uderzenia pięścią):

(i) Podstawowa moc:

Silna, szybka akcja ciała (rotacja, przesunięcia, podnoszenie, upuszczanie, wibracja, zwarcie – rozciągnięcie ciała) wykorzystująca podłogę jako podstawę. Ta siła przebiega wzdłuż linii ramienia;

(ii) Ruch ramienia:

Ruch ramienia powstaje z maksymalnej prędkości ruchu ciała. Rotacja stawu barkowego, po której następuje wyprostowanie stawu łokciowego, zwiększa moc ciała. Kąt wyprostowania musi wynosić 45 stopnia lub więcej;

(iii) Kime (efekt uderzeniowy):

W ostatnim momencie uderzenia obydwie stopy muszą mocno przywierać do podłogi. Musi temu towarzyszyć silne, ostre zwarcie mięśni wzdłuż linii wykonywanej techniki podczas jednego, całego wydechu przy nacisku na podłogę i przy przyjęciu postawy, w której nogi, korpus i ramię stanowią jedną całość w pojedynczym momencie gwałtownego zwania mięśni.

Uwagi:

Kizami-zuki (uderzenie pięścią ze strony nogi wykroczonej) jest dozwolone tylko w przypadku, gdy celem jest jodan.

(b) Uchi (uderzenia)

(i) Podstawowa moc:

Silna, ostra akcja ciała (rotacja, przesunięcia, podnoszenie, opuszczanie, wibracja, rozciągnięcie – zwarcie mięśni ciała itd.), wykorzystująca podłogę jako podstawę oparcia. Ta siła jest przekazywana poprzez bok ramienia;

(ii) Ruch ramienia:

Ruch ramienia powstaje z maksymalnej szybkości ruchu ciała. Rotacja stawu barkowego, po której następuje nagle akcja stawu łokciowego, podnosi moc ciała. Kąt powstały przy zmianie położenia łokcia musi wynosić 45 stopni lub więcej;

(iii) Kime (efekt uderzeniowy):

W ostatnim momencie uderzenia obydwie stopy muszą mocno przylegać do podłoża. W momencie ruchu łokciem musi zaistnieć silne, ostre zwarcie mięśni wzdłuż linii wykonywanej techniki podczas jednego mocnego, całego wydechu przy nacisku na podłogę i przy postawie, w której nogi, korpus i ramię stanowią jedną całość w pojedynczym momencie gwałtownego zwania mięśni. W przypadku ura-ken-uchi (uderzenie odwróconą pięścią) technika jest również dozwolona, jeśli postawa jest mocno oparta na jednej stopie przy drugiej nie będącej w pełnym kontakcie.

Uwagi:

Uchi jest uznawane za punkt, tylko gdy jest skierowane na jyo-dan. Chu-dan nie jest uznawane.

(c) Ate (trzaśnięcia)

[Hiji-ate (trzaśnięcia łokciem)]

(i) Podstawowa moc:

Silna, szybka akcja ciała (rotacja, przesunięcia, podnoszenie lub opuszczanie), wykorzystująca podłogę jako podstawę. Ta siła jest przekazywana przez łokieć;

(ii) Ruch ramienia:

Ruch ramienia powstaje z maksymalnej prędkości stawu barkowego, który zwiększa moc ciała. Kąt rotacji stawu barkowego musi wynosić 45 stopni lub więcej.

(iii) Kime (efekt uderzeniowy):

W ostatnim momencie uderzenia obydwie stopy muszą mocno przylegać do podłogi. Musi temu towarzyszyć mocne, ostre zwarcie mięśni wzdłuż linii wykonywanej techniki podczas jednego mocnego, całego wydechu przy nacisku na podłogę i przy postawie, w której nogi, korpus i ramię stanowią jedną całość w pojedynczym momencie gwałtownego zwania mięśni.

[Hiza-ate (trzaśnięcia kolanem)]

(i) Podstawowa moc:

Silna, szybka akcja ciała (wahadło lub rotacja) wykorzystująca podłogę jako podstawę. Ta siła jest przekazywana poprzez staw kolanowy;

(ii) Ruch nogą:

Zwiększona moc ciała powstaje przez ruch stawu biodrowego. Kąt rotacji stawu nogi musi wynosić 90 stopni lub więcej;

(iii) Kime (efekt uderzeniowy):

W ostatnim momencie uderzenia noga podporowa musi mocno przylegać do podłoża. Musi temu towarzyszyć silne, ostre zwarcie mięśni ciała wzdłuż linii wykonywanej techniki podczas jednego, mocnego wydechu, przy nacisku na podłogę i przy postawie, w której noga i korpus stanowią jedną całość w pojedynczym momencie gwałtownego zwania mięśni.

(d) Keri (kopnięcie)

[Ke-age (kopnięcie trzaśnięcie)]

(i) Podstawowa moc:

Silny ruch ciała (wahadło lub rotacja) wykorzystujący podłogę jako podstawę. Efekt uderzeniowy powstaje na linii podudzia;

(ii) Ruch nogi:

Ruch nogi powstaje z maksymalnej prędkości ruchu ciała i z rotacji stawu biodrowego, i z akcji trzaśnięcia kolanem, który zwiększa moc ciała. Kąt akcji trzaśnięcia kolanem musi wynosić 90 stopni lub więcej;

(iii) Kime (efekt uderzeniowy):

W ostatnim momencie uderzenia noga podporowa musi być mocno ustawiona na podłodze. Cała siła ciała jest użyta w czasie ostrego trzaśnięcia kolana, sprawiając, że czas kontaktu jest bardzo krótki, a siła uderzenia wzrasta. Kąt akcji trzaśnięcia kolanem musi wynosić 90 stopni lub więcej. Całkowita akcja powinna być wykonana na jednym całym oddechu.

Uwagi:

Kopnięcie w wysoku jest uznawane za punkt, jeśli keri jest wykonane podczas wznoszenia.

[Ke-komi (kopnięcie pchnięcie)]

(i) Podstawowa moc:

Silna akcja ciała (wahadło) wykorzystująca podłogę jako podstawę. Ta siła jest przekazywana przez prostą linię pchnięcia nogi;

(ii) Ruch nogi:

Ruch nogi powstaje z maksymalnej prędkości ruchu ciała i z rotacji stawu biodrowego oraz akcji pchnięcia kolana, która zwiększa moc ciała. Kąt zgięcia w stawie kolanowym musi wynosić 90 stopni lub więcej;

(iii) Kime (efekt uderzeniowy):

W ostatnim momencie efektu uderzeniowego noga podporowa musi stać pewnie na podłodze. Musi temu towarzyszyć mocne, ostre zwarcie mięśni ciała wzdłuż linii wykonywanej techniki podczas jednego mocnego wydechu, przy nacisku na podłogę i przy postawie, w której noga i korpus stanowią jedną całość w pojedynczym momencie gwałtownego zwarcia mięśni.

Na końcu kime skurczyć z powrotem nogę, aby odzyskać równowagę. Zarówno przed kopnięciem, jak i w czasie skurczu nogi z powrotem zgięcie w stawie kolanowym musi wynosić 90 stopni lub więcej.

Uwagi:

Kopnięcie w wysoku jest uznawane za punkt, gdy linia keri jest równoległa do linii opadania w czasie kopnięcia.

(2) Wykorzystywane części ciała:

Sei-ken (pięść)

Ura-ken (odwrócona pięść)

Shu-to (ręka-nóż)

Hai-to (wewnętrzna krawędź dłoni)

Enpi (łokieć)

Koshi (poduszka stopy)

Soku-to (kant stopy)

En-sho (pięta)

Hit-tsui (kolano)

G. Jednorodność przyznawania punktów

Wszyscy sędziowie danego turnieju muszą spotkać się razem co najmniej dwadzieścia cztery godziny przed rozpoczęciem turnieju w celu zapewnienia jednorodności i zgodności przyznawania punktów w oparciu o jednokowe standardy.

4. Cel

A. Jyo-dan

Twarcz od linii brwi do koniuszków uszu (nie włączając uszu) i dookoła podbródka.

B. Chu-dan

Od pasa (talii) do przeprowadzonej w wyobraźni linii w górnej części klatki piersiowej, łączącej obie pachy, nie włączając boków tułowia.

Jedynie w przypadku przeciwnika, który prezentuje „pozycję tylną” lub boczną dozwolone jest traktowanie jako cel boków tułowia i pleców, o ile cele te nie wykraczają poza granice strefy chu-dan.

Uwagi:

„Pozycja tylna” lub „boczna” jest zdefiniowana jako odsłonięty obszar ciała (na poziomie chu-dan), kiedy postawa lub pozycja ciała jest ustawiona pod kątem co najmniej 90 stopnia od bezpośredniej frontalnej pozycji do przeciwnika (tzn. stania twarzą do przeciwnika). Obejmuje to także sytuacje, w których plecy są odsłonięte, gdy zawodnik upada na ziemię.

C. Zabronione cele

- 1) Oczy [atak przez nuki-te (ręka-włócznia)]
- 2) Podstawa czaszki
- 3) Gardło
- 4) Pachwina

5. Czas trwania spotkania

A. Czas trwania spotkania będzie oparty o „czas efektywny”, a nie o czas bieżący. Oznacza to, że czasem spotkania będzie jedynie czas będący faktycznym czasem trwania działań sportowych.

Czas efektywny zacznie upływać wraz z ogłoszeniem przez shu-shin komendy „hajime” (rozpocząć) lub „tsuzukete hajime” (kontynuować). Czas efektywny skończy się wraz z ogłoszeniem przez shu-shin komendy „yame” (stop) lub „jyo-gai” (przekroczenie granic).

Technika wykonana jednocześnie z sygnałem zakończenia spotkania będzie uważana za wykonaną w obrębie czasu efektywnego. Obejmuje to technikę punktowaną, punktów karnych bądź innego naruszenia przepisów.

B. Techniki wykonane po sygnale zakończenia walki nie są uważane za wykonane w czasie efektywnym i w konsekwencji nie są rozpatrywane pod

kątem przyznawania punktów lub pod kątem kar. Ma to zastosowanie nawet w tych przypadkach, gdy Shu-shin nie ogłosi komendy „yame”, mimo że zostały dany sygnał zakończenia walki.

C. Sygnał zakończenia walki zostanie dany przez sędziego czasu i będzie się składał z dwóch krótkich powtórzeń dźwięku dzwonka, brzęczyka lub gongu.

Trzydzieści sekund przed wydaniem sygnału zakończenia walki, sędzia czasu da sygnał ostrzegawczy, który będzie się składał z pojedynczego, krótkiego dźwięku dzwonka, brzęczyka lub gongu.

6. Jyo-gai (przekroczenie granic)

A. Jyo-gai odnosi się do przekroczenia linii granicznych planszy i wejścia w kontakt z podłogą poza obrębem planszy przez jakąkolwiek część ciała zawodnika. To wykroczenie ma miejsce, gdy Shu-shin nie ogłosił komendy „yame” ani nie przyznał punktu.

B. Techniki wykonane poza obrębem pola walki będą nieważne. Wyjątkiem będzie sytuacja, gdy atakujący zawodnik wykonuje całkowicie w obrębie pola walki technikę, która jednocześnie powoduje Jyo-gai przeciwnika.

7. Punkty karne

A. Jyo-gai

Zawodnik, który dwukrotnie w ciągu jednego spotkania otrzyma Jyo-gai, zostanie ukarany poprzez przyznanie jego przeciwnikowi Waza-ari. Jeżeli zawodnik w tym samym spotkaniu otrzyma następne dwa jyo-gai, wtedy zostanie przyznane następne waza-ari.

Uwagi:

(1) Jeżeli obydwoj walczący ze sobą zawodnicy będą winni Jyo-gai, wówczas ukarany zostanie zawodnik, który pierwszy popełnił Jyo-gai, drugi zawodnik nie zostanie ukarany. Jeżeli obydwoj zawodnicy równocześnie popełnią Jyo-gai, żaden z nich nie zostanie ukarany;

(2) W przypadku, gdy zostanie wykonana technika, a następnie jeden lub obydwoj zawodnicy popełnią Jyo-gai zanim shu-shin da komendę „yame” lub przyzna punkt, żaden zawodnik nie zostanie ukarany Jyo-gai, jeżeli technika zostanie następnie uznana za punktowaną. Jeżeli jednak technika nie

będzie punktowana, wówczas zawodnik, który pierwszy popełnił jyo-gai, zostanie ukarany.

(3) W przypadku, gdy zawodnik popełni czyn będący naruszeniem przepisów lub nie (taki jak uderzenie ciałem), a następnie jeden lub obydwaj zawodnicy popełnią jyo-gai zanim shu-shin wyda komendę „yame” lub stwierdzi zaistnienie naruszenia przepisów, wówczas żaden z zawodników nie zostanie ukarany za to jyo-gai, jeśli ten czyn zostanie później uznany za naruszenie przepisów. Jeśli jednak czyn nie zostanie uznany za naruszenie przepisów, wówczas pierwszy zawodnik, który popełnił jyo-gai zostanie ukarany.

B. Ten-to (upadek)

(1) W przypadku, gdy zawodnik upadnie na ziemię i nastąpi kontakt z podłogą innej części ciała niż stopy lub ręce, ale nie zostanie przyjęta ani oddana punktowana technika, zastosowana będzie kara ten-to. Upadek może nastąpić z własnej winy lub być spowodowany przez przeciwnika.

Uwagi:

(a) jeśli obydwaj zawodnicy upadną, ukarany zostanie tylko ten, który pierwszy znalazł się na ziemi. W przypadku, gdy obaj zawodnicy upadną jednocześnie, żaden z nich nie zostanie ukarany;

(b) w przypadku, gdy wykonana zostanie technika, a następnie obaj zawodnicy upadną zanim shu-shin ogłosi „yame” lub przyzna punkt, żaden zawodnik nie zostanie ukarany Ten-to, jeśli technika zostanie następnie uznana za punktowaną. Jeśli jednak technika nie będzie punktowana, wówczas pierwszy zawodnik, który upadł, zostanie ukarany;

(c) w przypadku, gdy zawodnik upadnie na skutek techniki zawierającej kontakt fizyczny, kara ten-to nie zostanie zastosowana w stosunku do powalonego zawodnika niezależnie od tego, czy wykonana technika stanowiła naruszenie przepisów, czy nie;

(d) w przypadku, gdy zawodnik upadnie, popełniając Jyo-gai, zastosowana zostanie zarówno kara jyo-gai, jak i ten-to. Jeśli jednak jeden zawodnik popełni jyo-gai, a drugi upadnie, kara ten-to zostanie orzeczona w stosunku do powalonego zawodnika, a kara jyo-gai wobec zawodnika, który popełnił jyo-gai.

(2) W przypadku kary ten-to:

(a) zawodnik ukarany ten-to kieruje się z powrotem na środek linii granicznej, gdzie staje obydwoma piętami na linii w pozycji shizen-tai (naturalna postawa z rozstawionymi nogami);

(b) zawodnik nieukarany idzie do przodu i staje twarzą do ukaranego zawodnika w pozycji shizen-tai. Obydwaj wyciągają ręce na długość ramienia i stykają się koniuszkami palców. Następnie obydwaj wracają do pozycji shizen-tai. Spotkanie zostanie podjęte na nowo z tej pozycji.

(3) W przypadku spotkania, gdzie została przyznana kara Ten-to:

(a) jeśli nieukarany zawodnik nie poruszy się w ciągu 5 sekund, wówczas kara jest nieważna;

(b) jeśli spotkanie, w czasie którego została przyznana kara Ten-to zostanie zatrzymane, wówczas to spotkanie jest zakończone. Zawodnicy rozpoczynają powtórnie przepisowe spotkanie z pierwotnych pozycji na środku planszy;

(c) jeśli nastąpi upadek i upłynie czas spotkania, a zatem nie będzie czasu na wykonanie kary, wówczas nieukarany zawodnik otrzyma 1 punkt (1.0) po potwierdzeniu kary przez fuku-shin (sędziów narożnych).

Jeśli podczas spotkania, w czasie którego została przyznana kara Ten-to, koniec czasu walki zostanie ogłoszony, spotkanie będzie zakończone i nie zostaną przyznane żadne punkty. Ukarany zawodnik, który poruszy się przed nieukaranym zawodnikiem, otrzyma karę jyo-gai. Jakikolwiek ruch, włączając ruch dla zmylenia lub poruszenie stopy, wykonany przez nieukaranego zawodnika w pozycji początkowej jest uznany za ruch.

Aby przeprowadzić kontratak, łącznie z keru, ukarany zawodnik musi bornić się (zakrycie, blok, unik itd.) przed atakiem nieukaranego zawodnika z pozycji wyjściowej. Jeśli ukarany zawodnik nie będzie się bronił przed rozpoczęciem kontrataku, wtedy kontratak nie będzie uznany za punkt, a zawodnik otrzyma karę mu-shi.

Po tym jednak jak nieukarany zawodnik ruszy się z pozycji wyjściowej i żaden z zawodników nie uzyska punktu, wznowione spotkanie karne jest nieważne i spotkanie trwa dalej jako normalne spotkanie.

8. Zakazane techniki i czynności

Zakazane są następujące techniki i czynności:

A. Bezpośrednie ataki na układ kostny, za wyjątkiem górnych i dolnych kończyn, gdzie dozwolone są jedynie techniki blokujące i zgarniające. Bez względu na zakazane jest stosowanie technik zagarniających wobec stawu kolanowego i kostki (ate);

B. Atakowanie twarzy techniką nuki-te (ręka-włócznia);

C. Ataki na podstawę czaszki (kin-shi);

D. Ataki na gardło (kin-shi);

E. Ataki na pachwinę (kin-shi);

F. Chwytnie, wchodzenie w zwarcie, popychanie lub wpadanie całym ciałem na przeciwnika (tsuka-mi);

G. Niebezpieczne techniki rzutów i wytrącania z równowagi (kin-shi);

H. Całkowite ignorowanie techniki wykonywanej przez przeciwnika, bez wykonywania technik obronnych (mu-shi);

I. Niesportowe zachowania zawodników wobec siebie, takie jak obraza słowna, zaczepki lub inne podobne prowokacje (fu-kei);

J. Autoreklama, przechwalanie się i inne tego rodzaju niewłaściwe zachowanie na polu walki (fu-kei);

K. Symulowanie;

L. Ignorowanie, sprzeciwianie się lub niepodporządkowywanie się decyzjom shu-shin (chui-mushi);

M. Wszelkie inne naruszenia Regulaminu Zawodów lub inne niewyszczególnione tutaj działania, które przeszkadzają w sprawnym prowadzeniu zawodów.

9. Han-soku (faul), chui (ostrzeżenie) i kei-koku (uwaga)

A. Gdy zawodnik popełni czyn zakazany, orzeczone zostanie han-soku. Han-soku spowoduje natychmiastową przegraną zawodnika;

B. Mniejsze wykroczenia i sytuacje, w których zamiar naruszenia przepisów nie ulega wątpliwości, lecz czyn zakazany nie został przeprowadzony do końca, spowodują udzielenie sprawy chui;

C. Jeśli ten sam zawodnik popełni podczas tego samego spotkania kolejne wykroczenie zasługujące na chui, spowoduje to automatycznie han-soku;

D. Drobne wykroczenia spowodowane nierozmyślnie lub przypadkowo spowodują orzeczenie kei-koku. Jeżeli ten sam zawodnik popełni podczas tego samego spotkania kolejne wykroczenie zasługujące na kei-koku, spowoduje to automatycznie chui.

Norma orzeczenia wielkości sankcji za dopuszczenie do kontaktu.

Sankcje orzeczone za dopuszczenie do kontaktu podczas spotkania powinny być oparte na następujących przesłankach:

(1) Kontakt i jego okoliczności

RODZAJ KONTAKTU		OKOLICZNOŚCI	
1.	Lekki Lekkie uszkodzenie i/lub lekki wstrząs ciała	A.	Przeciwnik porusza się w kierunku techniki (De-ai)
2.	Umiarkowany Umiarkowane uszkodzenie i/lub umiarkowany wstrząs ciała	B.	Przeciwnik nie porusza się. (Pozycja stacjonarna)
3.	Ciężki Ciężkie uszkodzenie i/lub ciężki wstrząs ciała	C.	Przeciwnik porusza się w kierunku przeciwnym do techniki

(2) Sankcje

RODZAJE OKOLICZNOŚCI	SANKCJE
1-A	Brak sankcji, ale możliwość uzyskania punktu
1-B	Kei-koku, brak możliwości uzyskania punktu
1-C	Chui
2-A	Kei-koku
2-B	Chui
2-C	Han-Soku
3-A	Han-soku
3-B	Han-soku
3-C	Han-soku

Uwagi:

(a) decyzje dotyczące rodzaju kontaktu są podejmowane przez sędziego medycznego zgodnie z Regulaminem Medycznym Zawodów;

(b) nieznaczny (minor) kontakt nie powodujący uszkodzenia i/lub wstrząsu ciała nie będzie karany;

(c) jeśli kontakt nastąpi po ogłoszeniu przez shu-shin „yame”, wtedy w przypadku nieznacznego (minor) kontaktu zostanie przyznane chui lub chan-soku w przypadku lekkiego lub cięższego kontaktu. Jeśli jednak kontakt powstanie z własnej winy lub będzie całkowicie przypadkowy, wówczas nie zostanie orzeczone złamanie przepisów.

E. Symulacja

Jeśli w czasie zawodów zawodnik sprawia wrażenie chorego lub poszkodowanego, np. w wyniku kontaktu, zostanie on zbadany przez sędziego medycznego, a jeśli stwierdzone zostanie, że symuluje, zostanie ogłoszone shii-kaku (dyskwalifikacja).

F. Mu-no (brak umiejętności)

Jeśli zawodnicy nie będą potrafili wykonać technik zgodnie z Przepisami kumite dla todome lub nie potrafią wykonać technik obronnych, wtedy otrzymają shii-kaku jako mu-no.

10. Stop lekarskie

A. W przypadku, gdy w czasie spotkania zdolność zawodnika do dalszej walki zostanie osłabiona z powodu uszkodzenia lub choroby, spotkanie zostanie zakończone stop lekarskim jeśli, zgodnie z orzeczeniem medycznym należy oczekiwać, że okres niezdolności będzie trwał dłużej niż 5 minut;

B. Zawodnik, który automatycznie został ogłoszony zwycięzcą dwóch spotkań w danym turnieju na skutek kontaktowego han-soku przeciwnika, automatycznie będzie podlegał stop lekarskiemu. Zawodnik taki zostanie uznany niespełniającym wymogów aprobaty medycznej, a co za tym idzie, nie będzie mógł dalej brać udziału w konkurencji kumite w tym turnieju.

Uwagi:

Powyższe ograniczenie nie będzie stosowane w przypadku, gdy han-soku przeciwnika jest orzeczone na podstawie dwóch chui, z których tylko jedno powstało w wyniku kontaktu, a drugie nie.

11. Ki-ken (wycofanie się) w czasie zawodów

Każdy zawodnik, który wycofa się z zawodów, podda spotkanie. W przypadku spotkania drużynowego, jeśli którykolwiek członek drużyny wycofa się z zawodów, wówczas cała drużyna podda spotkanie.

12. Protest trenera

A. Trener zawodnika będzie miał prawo do zgłoszenia protestu za pośrednictwem kan-sa planszy wyłącznie na podstawie stwierdzenia, że spotkanie odbyło się z naruszeniem Regulaminu Zawodów;

B. Trener nie może wnosić protestu przeciwko decyzjom sędziów planszowych i decyzjom sędziów medycznych, jeśli są one oparte na Regulaminie Zawodów;

C. Protest trenera musi być złożony, zanim którykolwiek z zawodników opuści planszę;

D. W przypadku, gdy trener pragnie wnieść protest przeciwko sposobowi prowadzenia spotkania, sprzeciw musi być złożony na ręce odpowiedniego kan-sa, a nie bezpośrednio do sędziego (sędziów) planszowych;

E. Protest trenera musi być zasygnalizowany kan-sa zanim zawodnik (zawodnicy) zejść z planszy tak, aby kan-sa mógł polecić shu-shin zatrzymanie zawodników w obrębie planszy. Kan-sa będzie miał wówczas możliwość wysłuchania protestu trenera;

F. Trener będzie wyjaśniał swój protest nie dłużej niż 5 minut. Gdy zostanie podjęta decyzja w sprawie tego protestu, będzie to decyzja ostateczna. Nie zostaną przyjęte żadne dalsze protesty. W przypadku, gdy trener nie zaniecha prób podważenia decyzji w sprawie protestu, kan-sa będzie miał prawo do usunięcia trenera z obrębu walki.

13. Eliminacje

A. System eliminacji

Zawodnicy w konkurencji kumite oparte będą na systemie pojedynczych eliminacji (tzw. systemie pucharowym) (zo. Dodatek IV). Jednakże decyzją odpowiedniej Rady Zarządzającej Turniejem może on zostać zastąpiony systemem repasażowym.

System repasażowy obejmuje system pucharowy prowadzący do finału. Dodatkowo, zdobywca trzeciego miejsca w turnieju zostanie wyłoniony w ramach spotkania eliminacyjnego spośród wszystkich pozostałych zawodników, którzy ponieśli porażkę w pierwszych eliminacjach ze zwycięzcą grupy (zob. Dodatek V).

B. Rozstawienie

Przedmiotem rozstawienia będą zawodnicy z tego samego kraju i drużyny z tego samego kontynentu.

Decyzją Rady Zawiadującej Turniejem zwycięzcy poprzedniego turnieju (miejsca od 1 do 4) noszącego tę samą nazwę, mogą ulec rozstawieniu.

C. Losowanie

Podział miejsc startowych odbędzie się w jawnym losowaniu, bez żadnej ingerencji z niczyjej strony.

14. Urzędnicy planszy

A. Udział urzędników planszy

Komitet Organizacyjny Turnieju wybierze i przydzieli do każdej planszy następujących urzędników planszy:

- (1) Sekretarza zawodów jedna osoba
- (2) Spikera zawodów jedna osoba
- (3) Protokolantów dwie osoby
- (4) Sędziów czasu dwie osoby
- (5) Pracowników planszy dwie osoby
- (6) Posłaniec jedna osoba

B. Kierownictwo nad urzędnikami planszy

Kan-sa odpowiednich plansz obejmą kierownictwo nad urzędnikami planszy przypisanymi do poszczególnych plansz.

Artykuł 2 Zawody

1. Ubiór zawodnika

Wszyscy zawodnicy muszą być ubrani w białe ubiory (karate-gi), zgodnie ze standardem przyjętym przez Komitet Techniczny (zob. Dodatek XX) i spełniające następujące warunki:

A. Bluza karate-gi musi sięgać przynajmniej do krocza, ale nie zakrywać kolan. Rękawy muszą zakrywać łokcie, ale nie mogą zakrywać nadgarstków;

B. Spodnie karate-gi muszą zakrywać kolana, ale nie mogą zakrywać kostek. Ani rękawy, ani nogawki spodni nie powinny być wywinięte. Pas karate-gi musi być zawiązany w talii pomiędzy dolną krawędzią klatki piersiowej

a górną krawędzią kości biodrowej. Związane końce pasa nie powinny sięgać niżej niż do kolan.

Zawodnicy aka (czerwony) noszą czerwone pasy;

C. Kobiety muszą nosić podkoszulki pod bluzami karate-gi.

2. Sprzęt ochronny

A. Aby uniknąć chorób przenoszonych przez krew zawodnicy muszą używać ochraniaczy pięści. Używane będą tylko oficjalne ochraniacze pięści ITKF zatwierdzone przez Komitet Techniczny i Komitet Medyczny;

B. Dozwolony jest następujący sprzęt ochronny:

- 1) Ochraniacz szczęk;
- 2) Ochraniacz krocza (dopuszczalne są plastikowe lub metalowe);
- 3) Sportowe ochraniacze na piersi dla kobiet.

C. Nie są dozwolone bandaże. Dopuszcza się pod warunkiem aprobaty medycznej, dwa zwoje bandaża owinięte tylko dwa razy dookoła;

D. Nie są dozwolone okulary ani szkła kontaktowe. Wyjątek, pod warunkiem uzyskania aprobaty medycznej, musi być zatwierdzony wyłącznie przez sędziego medycznego decyzją na piśmie.

3. Walka

A. Spotkanie indywidualne

(1) Typ spotkania

(a) Ippon sho-bu (walka do jednego pełnego punktu)

Walka będzie trwała półtorej minuty. Zawodnik, który w tym czasie pierwszy zdobędzie ippon lub awase-waza (2 waza-ari) zostanie ogłoszony zwycięzcą.

(b) San-bon sho-bu (walka trzyczęściowa)

Zawodnicy będą walczyć w trzech spotkaniach ippon sho-bu. Zawodnik, który wygra dwa spotkania zostanie ogłoszony zwycięzcą.

Po każdym spotkaniu nastąpi trzydziestosekundowa przerwa. Każde spotkanie jest traktowane oddzielnie. Punkty ani kary nie przechodzą ze spotkania na spotkanie. Han-soku w którymkolwiek spotkaniu powoduje przegranie przez winnego całej walki.

(2) Niedostateczna liczba punktów

Zarówno w przypadku ippon sho-bu, jak i san-bon sho-bu, gdzie nie ma wystarczającej do wyłonienia zwycięzcy liczby punktów lub zakończonych zwycięstwem spotkań, zwycięzcą spotkania zostanie zawodnik z największą liczbą punktów, jak jak jest to zdefiniowane w punkcie „Punktacja” (zob. Art. 2, 3 – A-(4)). Jeżeli liczba punktów będzie taka sama, zostanie ogłoszony hiki-wake (remis).

(3) Kettei-sen (dogrywka rozstrzygająca)

W przypadku hiki-wake, gdzie konieczne jest ustalenie zwycięzcy walki, odbędzie się natychmiast, bez przerwy na odpoczynek, kettei-sen będzie trwać półtorej minuty. Pierwszy zawodnik, który zdobędzie waza-ari lub ippon zostanie ogłoszony zwycięzcą spotkania.

Ani punkty, ani kary z poprzednich spotkań nie będą przenoszone.

Jeżeli w chwili zakończenia kettei-sen w dalszym ciągu nie zostanie wyłoniony zwycięzca z powodu braku punktów lub równego wyniku, wtedy sędziowie planszowi wyłonią zwycięzcę, ponieważ nie dopuszcza się kolejnego hiki-wake.

(4) Punktacja

W przypadku, gdy do chwili zakończenia walki żaden zawodnik nie otrzymał ani ippon, ani awase-waza, będzie użyta następująca punktacja:

II. Przepisy kumite

	PUNKTY I KARY	WYNIK
1	Waza-ari (pół pełnego punktu)	4
2	Przeciwnik otrzymuje chui	4
3	Przeciwnik popełnia jyo-gai*	2
4	Przeciwnik otrzymuje kei-koku**	2
5	Przeciwnik otrzymuje karę ten-to, która nie zostaje wykonana z powodu minięcia czasu walki	1
6	Skuteczna technika (za każdą technikę)***	1
7	Duch bojowy***	1
8	Etykieta walki***	1

Uwagi:

(a) *jeżeli zostało już przyznane waza-ari, nie zostaną już przyznane żadne punkty. Trzecie jyo-gai może spowodować przyznanie punktu;

(b) **jeżeli zostało już przyznane chui, nie zostaną już przyznane żadne punkty. Trzecie kei-koku może spowodować przyznanie punktu;

(c) ***dodatki punktowe za „skuteczną technikę”, „ducha bojowego” i „etykiętę walki” będą przyznawane jedynie podczas kettei-sen, które nie dało żadnych punktów technicznych lub karnych, kiedy to sędziowie planszowi spotkają się, aby wyłonić zwycięzcę.

B. Walka drużynowa

(1) Skład drużyny

W skład każdej drużyny wchodzi trzy osoby.

(2) Procedura walki

(a) w czasie walki członkowie każdej drużyny będą walczyć w półtoraminutowych rundach przeciwko członkom drugiej drużyny dokładnie w takim porządku, w jakim zostali zarejestrowani. Drużyna, która osiągnie wyższą całkowitą liczbę punktów zostanie zwycięzcą walki. Pojedyncza walka zakończy się, gdy jeden członek drużyny otrzyma ippon (w tym dwa waza-ari);

II. Przepisy kumite

(b) w przypadku, gdy orzeczona kara ten-to nie zostanie wykonana w czasie walki z powodu upływu czasu, przeciwna drużyna otrzymuje jedno punkt;

(c) jeśli którykolwiek członek drużyny otrzyma han-soku, wtedy cała drużyna otrzyma han-soku. Jeśli jednak członek drużyny otrzyma chui lub kei-koku, ta kara nie będzie przeniesiona z rundy na rundę na innego członka drużyny;

(d) jeżeli którykolwiek członek drużyny wycofa się (ki-ken) z zawodów, będzie to uważane za wycofanie się całej drużyny z zawodów.

(3) Punktacja będzie się przedstawiać następująco:

	PUNKTY I KARY	WYNIK
1	Ippon za wykonanie techniki nagradzanej ipponem	10
2	Waza-ari	4
3	Przeciwnik popełnia jyo-gai (każde wykroczenie)	2
4	Przeciwnik otrzymuje chui	4
5	Przeciwnik otrzymuje kei-koku (każde wykroczenie)	2
6	Przeciwnik otrzymuje karę ten-to, która zostaje wykonana z powodu minięcia czasu	1
7	Przeciwnik otrzymuje stop lekarskie w przypadku powstania uszkodzenia z jego własnej winy lub w razie choroby	4

Uwagi:

Wszystkie protokoły ze spotkania pozostaną ważne, nawet jeśli zawodnik otrzyma stop lekarskie.

(4) Kettei-sen reprezentantów

(a) w przypadku wyniku remisowego rezultat spotkania drużyn zostanie ustalony przez kettei-sen reprezentantów. Każda drużyna wybierze swojego własnego reprezentanta, który będzie walczył z reprezentantem wybranym przez drużynę przeciwną. Reprezentanci muszą być wybrani spośród biorących rzeczywisty udział w zawodach członków każdej poszczególnej drużyny. Nie mogą to być rezerwowi członkowie drużyn;

(b) w kettei-sen reprezentantów sędziowie planszowi muszą ustalić zwycięzcę wyłącznie na podstawie przebiegu spotkania. Dlatego też drużyna, do której będzie należał zwycięski reprezentant, zostanie ogłoszona zwycięzcą;

(c) zasady kettei-sen reprezentantów są takie same, jak zasady indywidualnego kettei-sen (Artykuł 2-3-A-(3)).

4. Przebieg zawodów

Zawody będą przebiegać z zachowaniem następującej kolejności:

A. Walki indywidualne

(1) Ceremonia otwarcia

(2) Walka

(a) Shu-shin skieruje zawodników na swoje miejsca na polu walki. Potem na rozkaz shu-shin, który wypowie słowo „rei” (ukłon), zawodnicy uklonią się sobie nawzajem. Następnie zawodnicy przyjmą pozycję shizen-tai;

(b) rozpoczęcie walki nosi nazwę „shobu ippon hajime”;

(c) w celu chwilowego wstrzymania walki shu-shin będzie używał komend „yame” lub „jyo-gai” i odpowiadających im sygnałów. Zawodnicy powrócą wówczas do miejsca rozpoczęcia walki i przyjmą pozycję shizen-tai.

Walka zostanie podjęta ponownie na rozkaz shu-shin, który brzmi „tsuzukete-hajime”;

(d) wszelkie oświadczenia, włącznie z ogłoszeniem zwycięzcy spotkania, przyznaniem punktów, oznajmieniem o wykroczeniach i karach, będzie wydał shu-shin z wyznaczonego miejsca na polu walki.

Każdy zawodnik potwierdzi wypowiedziane oświadczenia lekkim ukłonem w stronę shu-shin bez względu na to, czy oświadczenia jego dotyczą, czy nie;

(e) gdy zostanie przyznany punkt i mecz będzie zakończony, obydwaj zawodnicy uklonią się sobie na polecenie shu-shin, który powie „rei”;

(f) gdy w trakcie spotkania sędzia czasu zasygnalizuje raz dzwonkiem lub gongiem, że do końca meczu pozostało 30 sekund, shu-shin ogłosi obydwu zawodnikom „shibaraku” (pozostało 30 sekund). Ale spotkanie nie zostanie zatrzymane po ogłoszeniu shibaraku;

(g) na zakończenie spotkania sędzia czasu zasygnalizuje poprzez uderzenia w dzwonek lub gong, że „czas minął”. W tej samej chwili shu-shin zatrzyma spotkanie poprzez ogłoszenie „yame”. Zawodnicy wrócą na swoje pozycje startowe. Wtedy shu-shin ogłosi koniec meczu, który nosi nazwę „sore-made” (koniec meczu) i jednocześnie da sygnał sore-made poprzez wyciągnięcie przez siebie prawej ręki (równoległe do podłogi), z dłonią obróconą ku górze.

Shu-shin zapyta wówczas kan-sa o wynik. Gdy tylko wynik będzie znany, shu-shin ogłosi wynik i skaże zwycięzcę. W przypadku wyniku remisowego, shu-shin ogłosi „hiki-wake”.

W przypadku „hiki-wake” zawodnicy pozostaną na polu walki w pozycji shizen-tai;

(h) w przypadku kettei-sen shu-shin oznajmi „kettei-sen hajime”. Kettei-sen odbędzie się w tej samej kolejności, jaka podana jest w punktach od (b) do (g) (normalne spotkanie). Wyjątek stanowić będzie sytuacja, gdy któryś zawodnik otrzyma waza-ari lub ippon. Wtedy ten zawodnik zostanie ogłoszony zwycięzcą;

(i) w przypadku, gdy na zakończenie kettei-sen jest wciąż remis i nie przyznano żadnych punktów, shu-shin zwoła naradę sędziów planszowych. W czasie tego spotkania zostanie wybrany zwycięzca spotkania. Po spotkaniu fuku-shin powrócą na swoje miejsca. Shu-shin ustawi się wówczas w odległości 1 metra na zewnątrz od linii pola walki (naprzeciw głównej trybuny publiczności) i ogłosi „han-tei” (werdykt). Oświadczenie będzie zawierało ogłoszenie han-tei, po czym nastąpi jeden długi gwizdek, a potem jeden krótki. Gdy zabrmi krótki gwizdek, fuku-shin podniosą jednocześnie chorągiewkę zwycięskiego zawodnika wybranego na naradzie sędziów planszowych. Drugi krótki gwizdek da sędziom narożnym znak do opuszczenia chorągiewek.

Następnie shu-shin wejdzie na pole wali i ogłosi zwycięzcę spotkania;

(j) podczas narady sędziów planszowych w czasie spotkania zawodnicy zmieniają ustawienie z „pozycji zawodniczej” na sei-za (formalna pozycja siedząca na podłodze). W razie, gdy czas narady sędziów planszowych przekroczy minutę, shu-shin poleci zawodnikom powrót na przyporządkowane im miejsca poza polem walki;

(k) po ogłoszeniu wyników przez shu-shin zawodnicy uklonią się sobie na komendę wydaną przez shu-shin – „rei” i powinni opuścić pole walki.

(3) Ceremonia zamknięcia

B. Walki drużynowe

(1) Ceremonia otwarcie

(2) Walka

Poza wymienionymi niżej przypadkami, procedura walk drużynowych będzie taka sama jak spotkań indywidualnych.

(a) przed każdym spotkaniem drużynowym członkowie drużyn ustawiają się na przeciwległych liniach ograniczających (na lewo i na prawo od głównej trybuny). Na komendę shu-shin „rei”, obie strony uklonią się sobie. Następnie zawodnicy wrócą na swoje miejsca i będą czekać na swoją kolej;

(b) każde spotkanie rozpocznie się ogłoszeniem przez shu-shin „hajime”. Każde spotkanie będzie trwać półtorej minuty lub do momentu, w którym jedna strona otrzyma ippon (zawierający dwa waza-ari);

(c) na zakończenie każdego spotkania shu-shin ogłosi „sore-made”, po czym natychmiast rozpocznie się następne spotkanie;

(d) gdy zawodnicy drużyn finałowych zakończą swoje spotkania, dalsza procedura będzie taka sama jak podczas spotkania indywidualnego. shu-shin poleci wówczas zawodnikom ustawić się w rzędach, tak jak w punkcie (a) powyżej. Następnie shu-shin ogłosi zwycięską drużynę. Po tym oświadczeniu zawodnicy uklonią się sobie na komendę shu-shin „rei”.

Następnie zawodnicy opuszczą pole walki.

W przypadku wyniku remisowego shu-shin ogłosi hiki-wake. Drużyny nie będą się ustawiać rzędami. Zamiast tego shu-shin poprosi każdą drużynę o wyznaczenie reprezentanta;

(e) natychmiast nastąpi kettei-sen reprezentantów. Procedura kettei-sen reprezentantów będzie taka sama jak dla indywidualnego kettei-sen (zob. Artykuł 2, 4 A-(2) - (h) 7 (i)).

Procedura ogłoszenia zwycięskiej drużyny będzie taka sama jak opisana w punkcie (d) powyżej.

(3) Ceremonia zamknięcia

Artykuł 3 Sędziowanie

1. Wymogi ubioru sędziowskiego

Wszyscy sędziowie muszą ubierać się zgodnie z wymogami określonymi przez Komitet Techniczny.

2. Sędziowie planszowi

Zespół sędziów planszowych będzie się składał z:

- jednego shu-shin (sędzia prowadzący);
- czterech fuku-shin (sędziowie narożni).

Sędzia główny obsadzi stanowiska sędziów i ustawi sędziów narożnych. Jedynie sędzia główny może zmienić obsadę sędziowską i ustawienie sędziów narożnych. Jednakże kan-sa każdej planszy może zwrócić się do sędziego głównego z prośbą o rozważanie zmian obsady lub ustawienia.

Sędzia główny jest upoważniony do przekazania swych uprawnień przydzielonemu do osobnej planszy zastępcy.

3. Wyposażenie sędziów planszowych

A. Shu-shin musi posiadać gwizdek;

B. Każdy fuku-shin musi posiadać gwizdek i zestaw aka (czerwonych) i shiro (białych) chorągiewek.

4. Kan-sa

A. Kan-sa, wyznaczany przez sędziego głównego, musi być obecny na każdej planszy;

B. Kan-sa na poszczególnych planszach będą mieli następujące prawa i obowiązki:

(1) Prowadzić arbitraż przebiegu spotkań i za pośrednictwem shu-shin natychmiast korygować wszelkie dostrzeżone pogwałcenia Regulaminu Zawodów;

(2) Odpowiadać na wszelkie odnoszące się do przebiegu zawodów pytania shu-shin;

(3) Prowadzić protokół zawodów tak, aby móc udzielić odpowiedzi na wszelkie zapytania shu-shin i wspomóc pracę protokolanta;

(4) Śledzić czasy walk i korygować wszelkie rozbieżności poprzez niezwłoczne powiadomienie shu-shin;

(5) W przypadku, gdy czas minie, lecz walka przez przeoczenie toczy się dalej, kan-sa musi natychmiast powiadomić shu-shin, jak również protokolanta o poleceniu wstrzymania walki. Protokolant musi wtedy unieważnić wszystkie dokumenty sporządzone po zakończeniu czasu walki;

(6) Sędzia główny powiadamia i egzekwuje od kan-sa ustawienie sędziów narożnych tak, jak zostało to ustalone. Jeśli podczas śledzenia przebiegu zawodów kan-sa uzna, że jakiś sędzia (sędziowie) faworyzuje lub niesprawiedliwie traktuje zawodników, wówczas zwróci się on do shu-shin z prośbą o udzielenie ostrzeżenia winnemu sędziemu (sędziom). Jeśli po ostrzeżeniu shu-shin niesprawiedliwe traktowanie nie ustanie, wtedy kan-sa może poprosić sędziego głównego o usunięcie winnego sędziego (sędziów);

(7) Kan-sa zbada zasadność złożonych na jego ręce protestów trenerów przeciwko sposobowi prowadzenia zawodów, porównując je z Regulaminem Zawodów i zdecydować, czy spowodować dokonanie korekty za pośrednictwem shu-shin. W przypadku gdy sędzia planszowy już podjął decyzję, uzna-

ną następnie za sprzeczną w Regulaminem Zawodów, kan-sa poleci shu-shin wnieść o jej zrewidowanie.

5. Funkcje sędziów planszowych

Werdykt powinien być wydawany większością głosów sędziów planszowych. Shu-shin będzie miał dwa głosy, a każdy fuku-shin będzie miał jeden głos. W przypadku remisu o werdykcie zadecydują fuku-shin większością głosów. Wyjątkiem od powyższego będą przypadki nałożenia kary, wykroczeń i przyznania punktów, odnośnie których fuku-shin nie zaobserwował danej akcji. Taki fuku-shin nie weźmie udziału w procesie wydawania werdyktu.

Ze względu na to, że kan-sa nie mają prawa głosowania, nie będą oni brali udziału w ustaleniu werdyktów sędziowskich.

6. Werdykty jury

Kan-sa wnieśli apelację do sędziego głównego w sprawie decyzji spornych lub kontrowersyjnych. Sędzia główny z kolei poprosi o wydanie werdyktu jury. Decyzja jury będzie ostateczna i nieodwołalna.

Artykuł 4 Czynności sędziowskie

1. Shu-shin (sędzia prowadzący)

Shu-shin będzie kontrolował przebieg zawodów zgodnie z Regulaminem Zawodów, używając odpowiednich poleceń słownych i sygnałów (zob. Dodatek VIII).

Shu-shin będzie także odpowiedzialny za kontrolowanie fizycznego stanu pola walki.

2. Fuku-shin (sędziowie planszowi)

Fuku-shin będą pozostawać na wyznaczonych im miejscach na planszy. Fuku-shin będą wyrażać swoją opinię, a także udzielać odpowiedzi shu-shin przy użyciu gwizdka i flag, zgodnie z odpowiednim oficjalnym zestawem sygnałów (zob. Dodatek IX).

3. Narada sędziów planszowych

W następujących przypadkach shu-shin musi zwołać naradę sędziów planszowych w celu wydania werdyktu:

A. Decyzje chui i han-soku;

B. Stop lekarskie potwierdzone decyzją sędziego medycznego, tzn. związane z obrażeniem ciała lub chorobą zawodnika;

C. Błąd shu-shin (do którego sam się przyznał) w prowadzeniu zawodów, powodujący naruszenie Regulaminu zawodów lub gdy co najmniej fuku-shin zwróci się z apelacją do shu-shin;

D. Gdy kan-sa informuje shu-shin o potrzebie zwołania narady sędziów planszowych;

E. W nagłych wypadkach.

Narada sędziów planszowych musi się odbyć wokół stanowiska kan-sa. Kan-sa odpowiada na pytania sędziów dotyczące Regulaminu zawodów.

Narady sędziów planszowych nie będą zwoływane w celu podjęcia decyzji i przyznaniu punktów, chyba że sprawa będzie dotyczyła kontrowersji dotyczącej Regulaminu zawodów.

4. Przerwa w walce zarządzana przez shu-shin

Shu-shin jest upoważniony do przerywania walki tylko w następujących przypadkach:

A. Gdy Shu-shin wydaje decyzję o przyznaniu Ippon lub Waza-ari lub gdy co najmniej jeden Fuku-shin zasygnalizuje zdobycie punktu;

B. Gdy jeden lub obydwaj zawodnicy będą winni Jyo-gai;

C. Gdy jeden lub obydwaj zawodnicy wykonają techniki, a punkt nie zostanie przyznany, i jeden lub obydwaj zawodnicy zaprzestaną kontynuowania technik lub gdy nastąpi szamotanina;

D. Gdy jeden z zawodników wykona technikę, po czym każdy zawodnik wykona jeden kontratak, lecz żadna z trzech technik nie zostanie uznana za punkt;

E. W przypadku walki kobiet, gdy żadna ze stron nie uzyska punktów po trzech równoczesnych technikach;

F. Gdy jeden lub obydwaj zawodnicy uchwycą lub wejdą w zwarecie Procedury przyznawania z przeciwnikiem;

G. Gdy jeden lub obydwaj zawodnicy wejdą ze sobą w kontakt cielesny lub jeden zawodnik dotknie ciała przeciwnika w sposób inny niż za pomocą rąk i nóg, powodując powstrzymanie kontynuacji ruchu ciała i zaprzestanie dalszego wykonywania techniki (technik);

H. Gdy jeden lub obydwaj zawodnicy upadną i nie ma kontynuacji techniki (technik) lub wykonanie techniki (technik) trwa dalej, ale nie jest ona uznawana za punktowaną;

I. Gdy jeden zawodnik lub obydwaj odepchną silnie jeden drugiego lub zderzą się;

J. Gdy nastąpi trwający, 10 sekund lub dłużej, zastój w spotkaniu, w czasie którego między zawodnikami nie nastąpi wymiana skutecznych technik;

K. Kiedy ubiór zawodnika będzie w nieładzie, zmniejszając lub hamując swobodę ruchów;

L. Gdy shu-shin uzna, że zawodnik (zawodnicy) naruszył Regulamin zawodów lub gdy co najmniej jeden fuku-shin zasygnalizuje naruszenie Regulaminu zawodów;

M. Gdy zawodnik (zawodnicy) stanie się nadmiernie podniecony, niestabilny emocjonalnie lub gdy atmosfera stanie się napięta, co może prowadzić do naruszenia Regulaminu zawodów;

N. Gdy zawodnik odniesie obrażenia lub zachoruje;

O. Gdy przebieg zawodów staje się przedmiotem wszelkich zewnętrznych prób przerwania, zakłócenia lub ingerencji, utrudniających lub uniemożliwiających dalszą kontynuację zawodów;

P. Gdy nastąpi naruszenie Regulaminu zawodów w kwestii dotyczącej przebiegu zawodów;

Q. Gdy kan-sa poleci wstrzymanie zawodów;

R. W nagłych wypadkach.

5. Procedury przyznawania punktów

A. Podczas trwania spotkania shu-shin stwierdzi zdobycie punktu, odpowiednio albo ippon albo waza-ari. Spotkanie zostanie wówczas zatrzymane, a zawodnicy i shu-shin powrócą na swoje zajmowane pierwotnie pozycje.

Shu-shin wskaże wówczas otwartą dłoń w kierunku zawodnika, któremu zostanie przyznany ippon lub waza-ari. Jeśli wskazaniem będzie ippon, shu-shin pokaże w kierunku twarzy zdobywającego punkt zawodnika. Jeśli wskazaniem będzie waza-ari, shu-shin wskaże w kierunku pasa zdobywającego punkt zawodnika. Shu-shin uczyni tak, aby uzyskać od fuku-shin potwierdzenie przyznania punktu. Fuku-shin muszą wtedy pokazać swoje własne werdykty. Jeśli razem z głosami shu-shin uzyskana zostanie większość głosów, wówczas zostanie ogłoszony punkt, z drugiej strony jednak, jeśli większość wystąpi przeciwko przyznaniu punktu lub gdy będzie remis, wtedy punkt zostanie unieważniony lub zmieniony zgodnie z wolą większości.

Jeśli orzeczone zostanie tek-kaku (dopuszczalna technika), oznacza to przyjęcie punktacji przyznanej przez shu-shin.

B. Jeżeli podczas trwania spotkania shu-shin niw zauważy wykonania techniki, wskutek czego nie wskaże zdobycia punktu innego niż tek-kaku, a co najmniej jeden fuku-shin wskaże zdobycie punktu, wówczas shu-shin musi zatrzymać spotkanie i uzyskać potwierdzenie wskazania punktu od każdego fuku-shin. W tym celu shu-shin skieruje palec wskazujący w kierunku każdego fuku-shin. Jeśli większość potwierdzi przyznanie punktu, wtedy shu-shin musi ogłosić wskazanie punktu. Jeśli nie będzie wystarczającego potwierdzenia, wtedy shu-shin unieważni punkt, ogłaszając tora-nai (nieważny).

Jeśli fuku-shin wskażą tek-kaku, a shu-shin nie zgodzie się z tym, wówczas ta technika nie będzie uznana za punkt i nie będzie policzona.

C. Jeśli fuku-shin nie będzie w stanie dostrzec celu, nie będzie wskazywać przyznania punktu. Jeśli jednak w tym przypadku fuku-shin rozpozna właściwą technikę, pozycje i czas, pozwalające na przyznanie punktu, wtedy fuku-shin będzie mógł wskazać tek-kaku przez zasygnalizowanie jednocześnie: donośny gwizdek; ruch wskazujący chorągiewki taki sam jak w przypadku ippon lub waza-ari; druga chorągiewka będzie równoległą do podłogi, zakrywając oczy.

Wskazanie tek-kaku może być policzone jako punkt, jeśli shu-shin potwierdzi, że ta technika została wykonana do celu. Jeżeli jednak shu-shin stwierdzi, że technika nie została wykonana właściwie do celu (np. blok, osłona, zły kąt itd.), wówczas shu-shin będzie mógł zignorować każdą liczbę tek-kaku wskazanych przez fuku-shin.

D. W przypadku trudności z wydaniem werdyktu, shu-shin może przed jego wydaniem zwrócić się do wszystkich fuku-shin z prośbą o ich opinię i jej uzasadnienie. W tym celu shu-shin zajmie pozycję początkową i zagwizdże jeden raz krótko i donośnie. Następnie shu-shin skieruje palec wskazujący w kierunku fuku-shin, którzy mają sformułować werdykt.

Następnie tak wybrani fuku-shin przekażą shu-shin swój werdykt wraz z jego uzasadnieniem.

E. Jeżeli shu-shin nie zgodzi się z werdyktem wydanym większością głosów fuku-shin, może on od nich zażądać „sai-shinpan” (zrewidowanie werdyktu).

W tym celu shu-shin zajmie pozycję na linii pola walki najbliższej swojej pozycji wyjściowej i zażąda sai-shinpan. Sygnałem do sai-shinpan będzie kilka krótkich i donośnych gwizdków, po których shu-shin dotknie prawą dłoń lewej strony klatki piersiowej. Następnie shu-shin gestami wyjaśni swój werdykt. Po czym shu-shin wykona ostateczny sygnał do sai-shinpan w postaci jednego długiego gwizdka, po którym nastąpi jeden krótki gwizdek. W tym momencie wszyscy fuku-shin muszą jednocześnie wskazać zrewidowany przez siebie werdykt. Decyzja sai-shinpan będzie ostateczna.

6. Procedury werdyktu o karze jyo-gai

A. Shu-shin wskaże jyo-gai poprzez wyciągnięcie palca wskazującego w stronę zawodnika, a następnie wskazanie tym samym palcem na linię ogra-

niczającą planszę w miejscu, gdzie zawodnik popełnił jyo-gai. Te sygnały będą służyć jako wniosek o potwierdzenie kary jyo-gai przez fuku-shin. Fuku-shin muszą wskazać zgodnie z tym swój odpowiedni werdykt. Jeżeli większość potwierdzi werdykt o karze jyo-gai, wówczas shu-shin za pomocą palca wskazującego. Procedury potwierdzenia i sai-shinpan jyo-gai będą takie same jak w punkcie „Procedury przyznawania punktów (zob. Artykuł 4, 5-E).

7. Procedury werdyktu ten-to

A. Shu-shin wskaże nałożenie kary ten-to, gdy zawodnik upadnie. W tym celu shu-shin po pierwsze, skieruje palec wskazujący w stronę winnego ten-to zawodnika; po drugie, tym samym palcem wykona jeden obszerny i całkowity ruch kolisty, mówiąc „ten-to” i po trzecie, tym samym skierowanym do dołu palcem wskaże na środek planszy. Sygnały te posłużą shu-shin do zwrócenia się do fuku-shin o potwierdzenie werdyktu kary ten-to. Fuku-shin muszą zgodnie z tym wskazać swoje odpowiednie werdykty. Jeżeli większość potwierdzi werdykt o karze ten-to, shu-shin ogłosi werdykt poprzez nakazanie zawodnikowi, za pomocą tego samego palca wskazującego i komendy „sagaru” (idź do tyłu), odstępnie do tyłu na środek linii ograniczającej planszę. Następnie shu-shin nakaze nie ukaranemu zawodnikowi, aby poszedł naprzód i stanął obrócony twarzą do ukaranego zawodnika. Obydwaj zawodnicy wyciągną ramiona, każdy z zetkniętymi koniuszkami palców. Shu-shin wyda komendę „tsuzukete, hajime”, która rozpocznie wznowienie walki (zob. Artykuł 1, 6-B (1), (2)).

Uwagi:

(1) Procedury potwierdzenia i sai-shinpan ten-to będą takie same jak w punkcie Procedury przyznawania punktów (zob. Artykuł 4.5-E);

(2) Jeśli zawodnik upadnie w tym samym czasie, w którym spotkanie się kończy, wówczas shu-shin przyzna przeciwnikowi jeden punkt (1.0) po potwierdzeniu kary ten-to przez fuku-shin.

B. Podczas wznowienia ten-to.

(1) Wznowienie walki po ten-to trwa dopóki spotkanie nie zostanie przerwane;

(2) Jeśli zawodnik (zawodnicy) nie poruszą się w ciągu 5 sekund od momentu rozpoczęcia spotkania, wówczas shu-shin zatrzyma spotkanie i kara Ten-to zostanie unieważniona;

(3) W celu przyznania punktów, kar lub wszelkich ostrzeżeń w czasie walki shu-shin nakaze obu zawodnikom powrót na ich pierwotne pozycje na środku planszy (zob. Artykuł 1, 7-B, (3)).

8. Procedury werdyktów han-soku, chui lub kei-koku

A. Jeśli shu-shin uzna, że nastąpiło nieznaczne lub niewielkie wykroczenie lub że zaistniała sytuacja sprzyjająca pogwałceniu przepisów, wówczas shu-shin będzie uprawniony do udzielenia nieformalnego ostrzeżenia. W tym przypadku shu-shin musi wezwać obu zawodników, a następnie udzielić nieformalnego ostrzeżenia winnemu zawodnikowi (zawodnikom), ale shu-shin nie nakłada kary;

B. Jeśli shu-shin stwierdzi, że zaistniało niewielkie wykroczenie lub że zawodnik, który poprzednio otrzymał nieformalne ostrzeżenie, ponownie popełnił to samo wykroczenie, wówczas shu-shin będzie uprawniony do ogłoszenia kei-koku. Shu-shin zasygnalizuje kei-koku poprzez wyciągnięcie otwartej ręki w kierunku zawodnika, który popełnił wykroczenie. Shu-shin poda uzasadnienie poprzez użycie odpowiednich sygnałów;

C. Shu-shin zademonstruje fuku-shin zamiar udzielenia kei-koku poprzez pokazanie uniesionego palca wskazującego, aby uzyskać potwierdzenie i aprobatę fuku-shin. Jeśli co najmniej dwóch fuku-shin nie będzie przeciwnych, wówczas zostanie ogłoszone kei-koku. Obciążenie tego samego zawodnika podczas tego samego spotkania dwoma wykroczeniami kei-koku automatycznie spowoduje nałożenie chui. W tym przypadku będzie wymagane zwołanie narady sędziów planszowych;

D. Jeśli shu-shin stwierdzi wykroczenie lub gdy jeden lub więcej fuku-shin zasygnalizuje wykroczenie, wtedy shu-shin musi natychmiast zatrzymać spotkanie i z pierwotnej pozycji zwołać naradę sędziów planszowych w celu wydania werdyktu w sprawie wykroczenia;

E. W przypadku wykroczenia związanego z kontaktem shu-shin najpierw wezwie lekarza turnieju oraz sędziego medycznego, którzy następnie w oparciu o orzeczenie lekarskie określą stopień kontaktu, utratę zdolności czynnościowych – upośledzenie czynnościowe.

Następnie zostanie zwołana narada sędziów planszowych celem wydania werdyktu w sprawie wykroczenia w oparciu o decyzje medyczne i ocenę okoliczności sędziów planszowych, dokonaną na podstawie przepisów zawartych w Artykule 1-8-D;

F. Jeżeli sędziowie planszowi orzekną, że zostało popełnione wykroczenie, wówczas shu-shin, zajmwszy początkową pozycję, oznajmi rodzaj wykroczenia. W przypadku wykroczenia związanego z kontaktem, shu-shin zasygnalizuje niedozwolony kontakt, a następnie obwieści rodzaj wykroczenia.

9. Procedury w przypadku obrażenia lub zachorowania

Jeśli shu-shin stwierdzi, że zawodnik odniósł obrażenie lub jest chory lub jeżeli sędzia medyczny zasygnalizuje to przez kan-sa, lub jeśli jeden lub więcej fuku-shin zasygnalizuje taką możliwość, wówczas shu-shin musi natychmiast zatrzymać spotkanie i wezwać sędziego medycznego i lekarza turnieju. Shu-shin zażąda wydania decyzji lekarskiej orzeczonej wyłącznie przez sędziego medycznego, po czym odbędzie się narada sędziów planszowych. Po omówieniu wszystkich związanych z tym kwestii spiker zawodów ogłosi decyzję sędziów planszowych i zawodnik, który otrzyma stop lekarskie, zostanie usunięty z pola walki.

Gdy zaistnieje obrażenie lub zachorowanie i shu-shin zatrzyma spotkanie, zawodnicy nie będą musieli powrócić do pozycji początkowej, ponieważ najważniejsza będzie wygoda poszkodowanego lub chorego zawodnika.

Jeśli zaleca to decyzja lekarska, chory lub poszkodowany zawodnik musi być natychmiast przeniesiony celem otrzymania pomocy medycznej w odpowiednie do tego miejsce, nawet przed zwołaniem narady sędziów planszowych i podjęciem przez nich decyzji.

10. Procedury do dyspozycji kan-sa

A. W przypadku, gdy kan-sa ma zamiar interweniować w czasie spotkania, obwieści to, unosząc ponad głowę czerwoną chorągiewkę i jednocześnie kilkakrotnie donośnie gwizdząc. Wykonując te czynności, kan-sa wydaje nakaz zatrzymania spotkania i nakazuje shu-shin stawienie się przy stanowisku kan-sa;

B. Jeśli kan-sa uzna, że w czasie spotkania wystąpiły nieprawidłowości lub kwestie sporne, zażąda on od shu-shin zwołania narady sędziów planszowych. Po wysłuchaniu wyjaśnień sędziów planszowych, kan-sa udzieli odpowiednich wskazówek stosownemu sędziemu (sędziom planszowym). Jeśli nie zostanie znalezione natychmiastowe rozwiązanie kwestii, kan-sa za pośrednictwem sędziego głównego poprosi o decyzję jury. Po wysłuchaniu decyzji powziętej przez jury, kan-sa udzieli następnie (zgodnie z decyzją jury) odpowiednich wskazówek stosownemu sędziemu (sędziom planszowym).

11. Procedury zmiany sędziego (sędziów) planszowych

Kan-sa powiadomi shu-shin o swoim zamiarze zmiany sędziego (sędziów) planszowego. Zamiany te mogą nastąpić w następujących przypadkach:

A. Kiedy zmiana wynika z porządku meczu;

B. Kiedy zmianę nakazuje sędzia główny;

C. Kiedy zmiany zażąda kan-sa pod warunkiem uzyskania zgody sędziego głównego;

D. Kiedy sędzia medyczny powiadomi kan-sa o osłabieniu fizycznym sędziego.

12. Procedury, gdy nie ma zastosowania hiki-wake (remis)

Gdy hiki-wake nie będzie miało zastosowania w czasie kettei-sen, wtedy shu-shin zwoła naradę sędziów planszowych w celu podjęcia decyzji. Na tej naradzie sędziowie planszowi muszą wydać decyzję na korzyść jednej ze stron, ponieważ hiki-wake nie będzie miało zastosowania.

Po zakończeniu narady każdy sędzia powróci na swoją pierwotną pozycję. Wszystkie sygnały sędziów planszowych wydane w odpowiedzi na han-tei (werdykt) shu-shin muszą być zgodne z podjętą większością głosów decyzją narady sędziów planszowych.

13. Procedura przyznawania punktów lub kary przez shu-shin

A. Punkty za technikę;

B. W przypadku, gdy przeciwnik popełni jyo-gai po raz drugi

- 1) Wskazanie zawodnika winnego jyo-gai
- 2) Przyznanie drugiego jyo-gai
- 3) Wskazanie przeciwnika zawodnika, który otrzymał jyo-gai po raz drugi i przyznanie mu waza-ari;

C. W przypadku han-soku lub shii-kaku

- 1) Ukaranie zawodnika
- 2) Przyznanie kary
- 3) Wskazanie nieukaranego zawodnika i ogłoszenie zwycięzcy;

D. W przypadku przyznania kary

- 1) Wskazanie ukaranego zawodnika
- 2) Uzasadnienie powodów nałożenia kary
- 3) Przyznanie kary.

Artykuł 5

Suplement do przepisów o czynnościach sędziowskich

1. Gdy fuku-shin zasygnalizuje (za pomocą chorągiewek lub gwizdka), że jedno z zawodników wykonał skuteczną technikę, shu-shin może zignorować ten sygnał i dalej prowadzić spotkanie. Jeśli jednak zasygnalizują to co najmniej dwaj sędziowie, shu-shin musi zawiesić spotkanie. Shu-shin wysłucha następnie opinii tych sędziów i wyda decyzję odnośnie spotkania.

Jednak w nagłym wypadku lub w razie naruszenia przepisów lub jyo-gai, nawet zasygnalizowanych przez tylko jednego sędziego, shu-shin powinien zatrzymać spotkanie.

2. Tylko shu-shin będzie uprawniony do zawieszenia lub zakończenia spotkania. Nikt inny poza shu-shin nie będzie miał prawa samowolnie zatrzymać spotkania. Atak, nawet skuteczny, wykonany po wydaniu rozkazu zaprze-

stania walki nie zostanie uznany ani nie będzie stanowił podstawy do wydania decyzji.

3. Władza, jaką będzie dysponował kan-sa odpowiedniej planszy spotkania, będzie obejmowała nadzór, kontrolę i udzielanie wskazówek sędziemu czasu i protokólowi.

Zapisy prowadzone podczas spotkania staną się oficjalnym protokołem pod warunkiem zaakceptowania przez kan-sa odpowiedniej planszy.

4. Shu-shin i fuku-shin będą pamiętali o następujących punktach w czasie spotkania:

A. Shu-shin i sędziowie muszą zachowywać się bezstronnie i sprawiedliwie;

B. Muszą zachowywać się z godnością i opanowaniem;

C. Muszą skoncentrować całą swoją uwagę na spotkaniu, aby prawidłowo ocenić wszystkie akcje zawodników;

D. Nie wolno im z nikim rozmawiać w czasie spotkania. Kan-sa i fuku-shin mogą rozmawiać wyłącznie za pośrednictwem shu-shin. Fuku-shin nie mogą rozmawiać ze sobą.

5. Następujące wykroczenia mają zastosowanie do kar:

WYKROCZENIA	SKALA OCENY	POSTĘPOWANIE	KARY
Ate		Przepisy kumite, Art. 1-9-D	Kei-koku Chui Han-soku
Chui-mushi		Pierwszy raz – nieformalne ostrzeżenie	
		Drugi raz (lekki) – potwierdzony przez sędziów planszowych	Kei-koku
		Drugi raz (średni, ciężki) – decyzja sędziów planszowych	Chui Han-soku
		Trzeci raz – decyzja sędziów planszowych	Chui Han-soku
		Czwarty raz – decyzja sędziów planszowych	Han-soku
Symulowanie		Decyzja sędziów medycznych i sędziów planszowych	Shii-kaku
Fu-kei		Pierwszy raz – nieformalne ostrzeżenie	
		Drugi raz (lekki) – potwierdzony przez sędziów planszowych	Kei-koku
		Drugi raz (średni, ciężki) – decyzja sędziów planszowych	Chui Han-soku
		Trzeci raz – decyzja sędziów planszowych	Han-soku
Jyo-gai		Przepisy kumite, Artykuł 1-6	

WYKROCZENIA	SKALA OCENY	POSTĘPOWANIE	KARY
Kin-shi	1. W przypadku braku kontaktu	Pierwszy raz – nieformalne ostrzeżenie (przy potencjalnym niebezpieczeństwie)	
		Drugi raz – potwierdzony przez sędziów planszowych	Kei-koku
		Trzeci raz – decyzja sędziów planszowych	Chui Han-soku
		Czwarty raz – decyzja sędziów planszowych	Han-soku
	2. W przypadku kontaktu	Pierwszy raz – decyzja sędziów planszowych	Chui Han-soku
		Drugi raz – decyzja sędziów planszowych	Han-soku
	3. Niebezpieczne podcięcie lub rzut	Pierwszy raz – decyzja sędziów planszowych	Chui Han-soku
		Drugi raz – decyzja sędziów planszowych	Han-soku
	Mu-shi		Pierwszy raz – potwierdzone przez sędziów planszowych
Drugi raz – decyzja sędziów planszowych			Chui
Trzeci raz – decyzja sędziów planszowych			Han-soku
Mu-no		Pierwszy raz – nieformalne ostrzeżenie	
		Drugi raz – nieformalne ostrzeżenie	
		Trzeci raz – decyzja sędziów planszowych	Shii-kaku
Ten-to		Regulamin kumite, Art. 1-9-B	

II. Przepisy kumite

Tsukami		Pierwszy raz – nieformalne ostrzeżenie	
		Drugi raz – potwierdzenie sędziów planszowych	Kei-koku
		Trzeci raz – decyzja sędziów planszowych	Chui
		Czwarty raz – decyzja sędziów planszowych	Han-soku
Inne	1. Drobne wykroczenie	– nieformalne ostrzeżenie	
	2. Lekkie wykroczenie	– decyzja sędziów planszowych	Kei-koku
	3. Średnie wykroczenie	– decyzja sędziów planszowych	Chui
	4. Ciężkie wykroczenie	– decyzja sędziów planszowych	Han-sku
	5. Skrajne wykroczenie	– decyzja sędziów planszowych	Shii-kaku

III. Przepisy kata

Artykuł 1. Przepisy ogólne

1. Zawody kata (forma)

Zawody kata prezentują kata tradycyjne poprzez spotkania indywidualne i drużynowe. Drużynowe kata prezentują także zarówno kata, jak i zastosowanie kata. Kolejność zwycięzców jest określana przez liczbę uzyskanych punktów; najwyższy wynik, najwyższa pozycja zwycięzcy.

Zawody kata są podzielone na następujące kategorie:

- a) indywidualne mężczyzn;
- b) indywidualne kobiet;
- c) drużynowe mężczyzn (3 osoby);
- d) drużynowe kobiet (3 osoby).

2. Pole walki

Pole walki stanowić będzie kwadrat o boku 8 x 8 metrów. Zawodnik wykonuje kata zwrócony twarzą w stronę głównej trybuny, w jednej z dwóch pozycji, położonych półtora metra z przodu i półtora metra z tyłu geometrycznego środka pola walki. Powierzchnia podłoża musi być płaska i nie może być ani zbyt gładka, dla zapobieżenia poślizgom, ani zbyt szorstka, dla uniemożliwienia prawidłowego wykonania technik. Warunki będą takie same jak przedstawione w Przepisach kumite. Pozycje sędziów i urzędników planszy będą takie jak przedstawiono w Dodatku II.

3. Rodzaje kata

Zawodnicy będą mogli wybierać kata jedynie spośród niżej wymienionych, aczkolwiek dla kata innych stylów, zbliżonych pochodzeniem, lecz różniących się wymową nazwy, dozwolone będą wyjątki.

-
- (1) A-Nan-Kun (A-Nan-Ku)
 - (2) Bassai (Pasai) Dai, Sho
Łącznie z Itosu, Matsumura, Yabu itd.
 - (3) Chin-tei (Chinte)
 - (4) En-pi (Wan-Shu)
 - (5) Gan-Kaku (Chin-to)
 - (6) Goiyu-Shi-Ho (U-Sei-Shi), Dai, Sho
 - (7) Han-Gettsu (Sei-Shan)
 - (8) Ji-In
 - (9) Ji-On
 - (10) Jitte
 - (11) Kan-Ku (Ku-Chan-Ku), Dai, Sho
Łącznie z Shi-Ho-Ku-Chan-ku
 - (12) Kan-Shiwa
 - (13) Kuru-Run-Ha
 - (14) Ni-Jyu-Shi-Ho (Ni-Sei-Shi)
 - (15) Mei-Kyo
 - (16) Roh-Hai, Sho-Dan, Ni-Dan, San-Dan, Matsumura itd.
 - (17) Sai-Ha
 - (18) San-Se-Ru
 - (19) Se-San

-
- (20) Sei-En-Chin
 - (21) Sei-Pai
 - (22) Shi-So-Chin
 - (23) So-Chin
 - (24) Supa-Rin-Pan (Becchu-Rin, Hyaku-Hachi-Ho)
 - (25) Un-Su (Un-Shu)
 - (26) Wan-Kan

4. Punktacja

Podczas eliminacji punktacja będzie ustalana na podstawie wrażenia odniesionego przez sędziów, zgodnie z formułą: punkty podstawowe minus punkty karne.

Podczas spotkania finałowego (oprócz drużynowej aplikacji kata), formuła przyznawania punktów będzie wyglądała następująco: punkty podstawowe plus punkty za umiejętności minus punkty karne.

W finale kata drużynowego wynik jest uzyskiwany z punktów uzyskanych za kata i za aplikację tego samego kata.

Wynik za aplikację jest oparty na punktach uzyskanych za aplikację minus punkty karne.

A. Punkty podstawowe ustala się na podstawie czterech czynników:

- dynamiki ciała (*body dynamics*);
- mocy (*power*);
- formy (*form*);
- przejścia (*transition*).

Kryteria przyznawania punktów będą następujące:

(1) Dynamika ciała (*body dynamics*)

Stopień lub wskaźnik mocy wytwarzanej przez dynamikę ciała i pracę mięśni przy prawidłowym oddychaniu.

(2) Moc (*power*)

(a) Skuteczność i skupienie mocy techniki w cel;

(b) Stopień mocy i kontrola szybkości odpowiednio dostosowane do techniki;

(c) Stopień siły woli („duch”).

(3) Forma (*form*)

(a) Stopień odpowiedniego, zamierzonego dostosowania ciała do techniki;

(b) Stopień równowagi (postawa, pozycja, połączenie ciała);

(c) Stopień równowagi emocjonalnej i koncentracji psychicznej.

(4) Przejście (*transition*)

(a) Jakość umiejętności przy przemieszaniu ciała;

(b) Jakość kontynuacji przy przechodzeniu z techniki do techniki;

(c) Odpowiednie tempo dostosowane do techniki.

B. Punkty za umiejętności (*skill points*) ustala się na podstawie:

(1) Mistrzostwa w opanowaniu detali techniki;

(2) Wrażenia

Odnosi się to do poziomu wrażenia, jakie demonstrujący zawodnik wywiera na widzu w wyniku zarówno zrozumienia aplikacji, jak i pokazania wysokiego poziomu umiejętności technicznych, gracji i silnego ducha.

C. Punkty za aplikację przyznawane są na podstawie 4 czynników:

– poziom wykonania kata (punkty podstawowe i punkty za umiejętności) (*basic points and skill points*);

– aplikacja technik;

– wycucie czasu (timing) i ma-ai (skuteczny dystans);

– choreografia.

Kryteria przyznawania punktów będą następujące:

(1) Poziom kata – do punktacji używane są takie same kryteria jak do spotkania finałowego indywidualnego kata;

(2) Aplikacja technik – stopień właściwego wykonania i jakość techniczna;

(3) Wycucie czasu i ma-ai – stopień wykonania technik we właściwym czasie i odpowiedni dystans podczas wykonywania technik;

(4) Choreografia – stopień realizmu i wykonania artystycznego.

D. Punkty karne będą odejmowane w następujących przypadkach:

(1) Wahanie;

(2) Utrata równowagi;

(3) Zboczenie z wyjściowej pozycji lub zmiana kąta pozycji wyjściowej;

Uwaga: jeśli końcowa pozycja jest mniej niż 5 cm lub mniej niż 5 stopni od pozycji pierwotnej, wówczas nie ma kary.

(4) Etykieta;

(5) Utrata synchronizacji (odnosi się tylko do kata drużynowego);

(6) Błąd aplikacji (odnosi się tylko do aplikacji kata drużynowego);

(7) Nierealistyczne techniki (odnosi się tylko do aplikacji kata drużynowego).

E. Normy przyznawania punktów

(1) Punkty podstawowe (eliminacje)

	Bar- dzo źle	Źle	Słabo	Po- niżej śred- niej	Śred- nio	Po- wyżej śred- niej	Do- brze	Bar- dzo do- brze	Świet- nie
Dynami- ka ciała	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
Moc	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
Forma	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
Przejście	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
Razem	←5.1	5.2-5.5	5.6-5.9	6.0-6.3	6.4-6.7	6.8-7.1	7.2-7.5	7.6-7.9	8.0

(2) Punkty za umiejętności (finały)

	Bar- dzo źle	Źle	Słabo	Po- niżej śred- niej	Śred- nio	Po- wyżej śred- niej	Do- brze	Bar- dzo do- brze	Świet- nie
Mistrzo- stwo	1.0	1.1	1.2	1.3 1.4	1.5	1.6 1.7	1.8	1.9	2.0
Wrażenie									

(3) Punkty za aplikację

	Bar- dzo źle	Źle	Słabo	Po- niżej śred- niej	Śred- nio	Po- wyżej śred- niej	Do- brze	Bar- dzo do- brze	Świet- nie
Poziom kata	1.0	1.1-1.2	1.3-1.4	1.5-1.6	1.7-1.8	1.9-2.0	2.1-2.2	2.3-2.4	2.5
Aplikacja technik	1.0	1.1-1.2	1.3-1.4	1.5-1.6	1.7-1.8	1.9-2.0	2.1-2.2	2.3-2.4	2.5
Timing ma-ai	1.0	1.1-1.2	1.3-1.4	1.5-1.6	1.7-1.8	1.9-2.0	2.1-2.2	2.3-2.4	2.5
Chore- ografia	1.0	1.1-1.2	1.3-1.4	1.5-1.6	1.7-1.8	1.9-2.0	2.1-2.2	2.3-2.4	2.5
Razem	←4.3	4.4-5.1	5.2-5.9	6.0-6.7	6.8-7.5	7.6-8.3	8.4-9.1	9.2-9.9	10

(4) Punkty karne

Rodzaj	Stopniowanie	Punkty karne
1. Zawa- hanie się	A. Zdumienie / zmieszanie B. Zatrzymanie się na około jedną sekundę	0.1 za każdy przypadek 0.1 za każdą sekundę
2. Utrata równowagi	A. Utrata równowagi w miejscu B. W ruchu C. Upadek (1) Łamiący porządek kata upadek na rękę (ręce), ramię (ramiona), kolano (kolana), nogę (nogi) (2) Dotknięcie podłogi inną częścią ciała niż ręce i nogi (całkowity upadek)	0.1 za każdy przypadek 0.3 za każde pół kroku 0.5 za każdy przypadek 1.0
3. Pozy- cja	A. Pozycja (odchylenia początkowe i końcowe) B. Zwroćenie w złą stronę w pozycji końcowej	0.1 za 1/4 kroku 0.2 za 30 stopni
4. Ety- kieta	A. Brak ukłonu do shu-shin lub zawod- nika B. Negatywna postawa (1) Słaba (2) Zła	0.2 za każdy brak ukłonu 0.3 0.5

5. Synchronizacja (dot. kata drużynowego)	A. Lekka niejednoczesność (mniej niż pół techniki) (1) 1-4 przypadki (2) ponad 5 przypadków	0.1 za każdy przypadek 0.5
	B. Niejednoczesność (ponad pół techniki, ale mniej niż jedna technika) (1) 1-2 przypadki (2) ponad trzy przypadki	0.3 za każdy przypadek 0.7
	C. Skrajna niejednoczesność	1.0
6. Błąd w aplikacji (dot. kata drużynowego)	A. Strona atakująca (1) Użyte mniej lub więcej technik ataki niż jest dozwolone (2) Brak ataku jednoczesnego dwóch osób	0.3 za błąd 0.5
	B. Strona broniąca (1) Pierwsza technika różni się od pierwotnej techniki kata (2) Niektóre elementy zademonstrowanego kata różnią się od oryginalnego kata	0.3 za błąd 0.3 za błąd
7. Techniki nierealne (dot. kata drużynowego)	A. Zawodnik usiłuje wykonać nierealistyczną technikę	0.2 za błąd

Uwagi:

(1) W kata drużynowym, jeśli zawodnik (zawodnicy) zademonstruje podobną, ale różniącą się formę lub akcję, lub wykona technikę pod nieco różnym kątem (nie więcej niż 45 stopni) niż inny zawodnik (zawodnicy), wtedy stosuje się karę 5-B;

(2) W kata drużynowym, jeśli zawodnik (zawodnicy) zademonstruje całkowicie inną formę lub akcję, lub wykona technikę pod zupełnie innym kątem (więcej niż 45 stopni) niż inny zawodnik (zawodnicy), wtedy stosuje się karę 5-C.

F. Jednorodność punktacji

Sędziowie winni spotkać się przynajmniej 24 godziny przed turniejem w celu zapewnienia jednorodności i spójności zasad punktowania poprzez obejrzenie co najmniej trzech pokazów modelowych. Jeśli sędziowie nie mogą

się spotkać przed turniejem, mogą zapewnić jednorodność punktacji poprzez przejrzanie wyników pierwszego meczu zawodów (przed przyznaniem ostatecznej punktacji).

5. Han-soku

W niżej wymienionych przypadkach wobec zawodnika zostanie orzeczone han-soku. Shu-shin (sędzia główny) wskaże popełnienie faulu poprzez podniesienie ponad głowę karty zero.

A. Gdy wykonane kata różni się od kata zgłoszonego przez zawodnika;

B. W przypadku pomylenia technik podczas aplikacji kata drużynowego, przy użyciu w aplikacji całkowicie innych technik niż w oryginale kata;

C. Gdy podczas wykonywania kata nastąpi zwłoka lub opóźnienie ruchu o 5 sekund lub dłużej;

D. Gdy zawodnik odezwie się podczas wykonywania kata;

E. Gdy zawodnik podczas wykonywania kata otrzymuje od kogokolwiek znajdującego się w pobliżu pola walki wskazówki lub podpowiedzi;

F. Gdy podczas wykonywania kata drużynowego zawodnicy liczą lub używają dźwięków celem utrzymania rytmu (z wyjątkiem początkowych i końcowych zapowiedzi oraz „kiai”);

G. Gdy podczas wykonywania kata element stroju zawodnika zsunie się lub znajdzie się w nieładzie, krępując swobodę ruchów lub odwracając uwagę;

H. Gdy zawodnik świadomie ignoruje zalecenia shu-shin;

I. Gdy zachowanie zawodnika jest niezdiscyplinowane, niegrzeczne lub zasadniczo niezgodne z ogólnie przyjętymi zasadami postępowania na polu walki;

J. W przypadku bardzo złej etykiety lub postawy;

K. Gdy zawodnik poważnie naruszy którykolwiek punkt Regulaminu zawodów.

Uwagi:

Termin „zawodnik” będzie się także odnosił do członków zespołu wykonującego kata drużynowe.

6. Kara i han-soku (kata drużynowe)

Naruszenie przepisów popełnione przez któregokolwiek pojedynczego członka drużyny spowoduje przyznanie punktów karnych lub han-soku dla całej drużyny. Jeśli którykolwiek pojedynczy członek drużyny otrzyma stop lekarskie, to postanowienie będzie również dotyczyło całej drużyny.

7. Stop lekarskie

Pokaz zostanie natychmiast przerwany (stop lekarskie), gdy zostanie wydana decyzja medyczna głosząca, że zawodnikowi grozi odniesienie obrażeń lub zachorowanie. W przypadku stop lekarskiego nie zostaną przyznane żadne punkty.

8. Protest trenera

A. Trener będzie miał prawo do złożenia protestu odnośnie wszelkich kwestii związanych z zastosowaniem Regulaminu zawodów. Nie może on jednak sprzeciwić się werdyktowi sędziego (sędziów) planszowych w kwestiach dotyczących punktacji;

B. Trener musi zgłosić swój protest zanim sędziowie planszowi opuszczą odpowiednie pole walki;

C. Protest trenera musi być złożony u sędziego głównego, a nie u sędziego (sędziów) planszowego;

D. Gdy sędzia główny otrzyma od trenera protest i po potwierdzeniu, że protest dotyczy domniemanego naruszenia Regulaminu zawodów, sędzia główny poleci Shu-shin zwołanie narady sędziów planszowych. Jeśli sędziowie planszowi ustalą, że nastąpiło naruszenie przepisów wtedy, jeśli rezultatów nie będzie można skorygować, zostaną one unieważnione.

9. Eliminacje

A. System

(1) Na pulę eliminacyjną przypadać będzie maksymalnie 12 zawodników. Z każdej puli do następnej rundy eliminacji wybrana zostanie czołowa czwórka najlepszych zawodników (drużyn) o najwyższej liczbie zdobytych punktów. Ten system eliminacji będzie powtarzany dla każdej puli wyższego rzędu, dopóki nie pozostanie jedynie ośmiu zawodników (drużyn);

Liczby pul pierwszej rundy eliminacyjnej będą następujące: 2, 4, 6, 8, 12, 16, 24 lub 32.

(2) Ósemka czołowych zawodników (drużyn) wyłonionych zgodnie z punktem 1 będzie ze sobą współzawodniczyć celem wyłonienia czterech czołowych zawodników (drużyn);

(3) Czwórka czołowych zawodników (drużyn) będzie współzawodniczyć w spotkaniach finałowych.

Uwagi:

(1) Grafik eliminacji znajduje się w Dodatku VII;

(2) Zawodnik indywidualny (drużyna) mający najniższy wynik wystąpi w kolejnej rundzie eliminacji jako pierwszy. W przypadku gdy wyniki zawodników (drużyn) będą takie same, jako pierwszy wystąpi zawodnik (drużyna) z grupy (puli) o najniższej liczbie porządkowej. Gdy zawodnicy (drużyny) znajdują się w tej samej grupie (puli) i mają identyczne wyniki, jako pierwszy wystąpi zawodnik (drużyna), który poprzednio wystąpił najwcześniej.

B. Losowanie i rozstawianie

Podział miejsc odbędzie się poprzez losowanie, bez niczyjej ingerencji. Jednakże zawodnicy (drużyny) z tego samego kraju lub kontynentu muszą ulec rozstawieniu. Dodatkowo rozstawieniu ulegną zwycięzcy (miejsca od 1 do 4) ostatniego turnieju noszącego tę samą nazwę. Możliwe jest rozstawienie zawodników w oddzielnych pulach. Rozstawieni zawodnicy w każdej puli będą prezentować się w ostatniej kolejności.

10. Urzędnicy planszy

A. Komitet organizacyjny turnieju musi wyznaczyć następujących urzędników planszy:

- (1) Sekretarza zawodów – jedna osoba;
- (2) Spikera zawodów – jedna osoba;
- (3) Prokółantów – dwie osoby;
- (4) Pracownika planszy – jedna osoba;
- (5) Posłańca – jedna osoba.

B. Urzędnicy planszy będą pełnić swoje obowiązki pod kierunkiem shu-shin odpowiednich planszy.

Artykuł 2
Zawody

1. Ubiór zawodnika

A. Wszyscy zawodnicy mają nosić ubiory karate (karate-gi), ustalone przez Regulamin zawodów (zob. Dodatek XXII). Dozwolone są okulary. Dozwolone jest bandażowanie, ale tylko w minimalnym stopniu (podwójne owinięcie);

B. Zawodnikom zabronione jest noszenie lub używanie:

- (1) Butów, skarpetek lub podobnego okrycia;
- (2) Broni bądź związanego z nią wyposażenia. Wyjątki zatwierdzone przez komitet techniczny w czasie aplikacji kata drużynowego;
- (3) Ozdób bądź przybrań;
- (4) Ciężkiego obandażowania przekraczającego niezbędną minimum.

2. Wybór i rejestracja kata

A. Zawodnik (drużyna) wybierze kata spośród typów kata wyszczególnionych w Artykule 1-2;

B. W każdej rundzie eliminacji zawodnik (drużyna) może pozostać przy swoim kata lub je zmienić, za wyjątkiem końcowej rundy eliminacji i rozgrywki finałowej, podczas których muszą być wykonane zupełnie inne kata;

C. Zawodnik (drużyna) musi zarejestrować nazwę kata u odpowiedniego protokolanta przed pokazem.

3. Eliminacje i rozgrywki finałowe

A. Wyniki punktowe rozgrywek eliminacyjnych nie będą się kumulować;

B. Ostateczne eliminacje zostaną przeprowadzone, gdy zostanie tylko jedna pula. Czwórka czołowych zawodników lub drużyn o najwyższych wynikach punktowych będzie współzawodniczyć w spotkaniach finałowych na tym samym polu walki;

C. Rozgrywki finałowe muszą być przeprowadzone z jednej puli i na tym samym polu walki. Ostatecznym wynikiem punktowym będzie suma wyników uzyskanych w ostatecznych eliminacjach i rozgrywce finałowej.

W przypadku kata drużynowego ostatecznym wynikiem punktowym będzie suma wyników uzyskanych w ostatecznych eliminacjach i rozgrywce finałowej (kata i aplikacja).

4. Kettei-sen (dogrywki)

A. Jeśli w dowolnym punkcie eliminacji lub rozgrywki finałowej zaistnieje sytuacja, w której indywidualni zawodnicy lub drużyny będą mieli identyczne lub remisowe wyniki, należy zsumować wszystkie sześć pierwotnych wyników w celu wyłonienia zwycięzcy. Jeśli nadal utrzyma się wynik remisowy, wówczas zwycięzca zostanie wyłoniony w trakcie kettei-sen;

B. W ostatecznej rozgrywce kata drużynowego wynik punktowy będzie określony poprzez sumę kata i aplikacji. W przypadku remisu drużyna z wyższym wynikiem punktowym za aplikację zostanie zwycięzcą. Jeśli wynik punktowy za aplikację będzie wciąż remisowy, wówczas decydujący o wygranej wynik będzie określony poprzez sumę sześciu pierwotnych wyników punktowych uzyskanych za aplikację. Jeśli wynik remisowy wciąż będzie się utrzymywał, zostanie zarządzone kettei-sen;

C. W czasie kettei-sen Kata wybrane przez zawodnika musi być inne od kata, które doprowadziło do remisu. W przypadku remisu w ostatecznej rozgrywce kata drużynowego drużyny muszą powtórnie zademonstrować tylko aplikację;

D. Wyniki kettei-sen nie zostaną użyte do wyliczenia ostatecznych rezultatów. Wyniki kettei-sen będą natomiast użyte wyłącznie do ustalenia kolejności miejsc (zlikwidowania remisu). Do wyliczenia ostatecznego rezultatu każdego zawodnika (drużyny) użyte będą wyłącznie wyniki pierwotne;

E. Polecenie przeprowadzenia kettei-sen wydane będzie na naradzie sędziów planszowych.

5. Pozycja pokazu

A. Rozgrywki indywidualne

(1) Zawodnik wybierze dowolną z pozycji oznakowanych w uprzednio podany sposób przed główną trybuną. Zostanie wówczas ogłoszona nazwa kata i rozpocznie się pokaz;

(2) Zawodnik będzie ponosił całkowitą odpowiedzialność za wszelkie konsekwencje spowodowane wyjściem poza teren pola walki i wpadnięciem na wszelkiego rodzaju przeszkodę.

B. Rozgrywki drużynowe

(1) Pozycja pokazu

Zawodnicy wybiorą dowolną pozycję w obronie pola walki.

Każdy zawodnik musi zaznaczyć swoją pozycję startową przy pomocy taśmy dostarczonej przez urzędników.

Podczas pokazu aplikacji kata zawodnicy muszą użyć jednej z tych samych pozycji startowych, które zostały użyte jako pierwotne kata;

(2) Zawodnicy poniosą całkowitą odpowiedzialność za wszelkie konsekwencje powstałe na skutek wyjścia poza teren walki i wpadnięcia na wszelkiego rodzaju przeszkodę. Będzie to stanowić winę całej drużyny.

6. Zmiany w składzie drużyny

Członkowie każdej drużyny muszą pozostać ci sami podczas eliminacji. Członkowie nie mogą być dodawani do składu drużyny ani z niego usuwani. Jednak dozwolona jest zmiana pozycji pokazu.

7. Przebieg zawodów

Zawody będą przebiegać zgodnie z następującym porządkiem:

A. Ceremonia otwarcia;

B. Zawody

(1) Po zajęciu pozycji zawodnik ukloni się shu-shin i oznajmi nazwę kata, które zademonstruje. Spiker zawodów ogłosi nazwę zarejestrowanego kata. Jeśli zaistnieje różnica pomiędzy kata ogłoszonym przez spikera zawodów a kata ogłoszonego przez zawodnika, wtedy shu-shin musi potwierdzić.

W przypadku kata drużynowego drużyna zajmie miejsce w dowolnej części pola walki. Następnie drużyna ukloni się shu-shin i każdy zawodnik umieści taśmę (o przybliżonych wymiarach 5 cm x 20 cm) na podłodze dla oznaczenia odpowiedniej pozycji i, z normalnej postawy, kapitan drużyny ogłosi nazwę kata, które zostanie zademonstrowane;

(2) W przypadku ostatecznej rozgrywki akata drużynowego drużyna musi zaprezentować aplikację kata właśnie ukończonego. Jest to wskazane przez shu-shin wydającego komendę „buk-kai” (początek aplikacji).

Aplikacja obejmuje trzech zawodników drużyny, z których jeden wykonuje zastosowanie kata właśnie ukończonego w rundzie finałowej. dwóch zawodników przyjmuje pozycje ofensywne.

Układ (choreografia) musi być zaplanowana przez odpowiednich członków drużyny zgodnie z następującymi wymogami:

Ofensywa:

Przeprowadzić 4 ataki, spośród których w co najmniej jednym muszą brać udział dwie osoby, wszczynające jednoczesny lub jedno po drugim nieprzerwany i ciągły atak (atak wykonywany przez drugiego zawodnika musi się rozpocząć, zanim pierwszy zawodnik skończy atak).

Uwagi:

Zgoda na atak nieuzbrojonymi rękami lub przy użyciu broni jest wydawana przez komitet techniczny.

Zawodnik kata:

Zawodnik musi używać ściślejszej techniki kata przy odpowiedzi na atak. Zabronione są wszelkie zmiany.

Uwagi:

(a) Jeśli na przykład po pierwszej technice jest użyty blok, wówczas zawodnik może zastosować dowolną dodatkową technikę kontrataku;

(b) Jeśli technika w kata polega na dowolnym ruchu, może ona zostać przyspieszona w czasie pokazu;

(c) W przypadku obrony przed dwoma napastnikami, pierwszy ruch obronny musi być techniką z kata, ale atak drugiego napastnika może zostać odparty przy pomocy dowolnej techniki kontrataku;

(d) Kiedy zawodnik ukończy aplikację skierowaną przeciwko napastnikowi, wówczas następna akcja musi zostać rozpoczęta od kata;

(e) Zawodnik musi powrócić na swoją pierwotną pozycję startową.

Porządek aplikacji jest następujący:

(a) Zawodnicy kłaniają się sobie wzajemnie;

(b) Zawodnicy zajmują pozycje startowe;

(c) Tylko strona atakująca może zająć dowolne stanowisko na polu walki i stanąć lub sei-za (formalna pozycja siedząca na podłodze);

(d) Zawodnik rozpoczyna kata. Strona atakująca, zgodnie z opracowaną wcześniej choreografią, wykonuje atak (ataki). Jeśli pozostanie dodatkowy czas przed kolejnym atakiem, wówczas strona atakująca jest proszona o przyjęcie pozycji stojącej lub pozycji sei-za do czasu następnego ataku;

(e) Pokaz kata zakończony. Członkowie drużyny kłaniają się sobie wzajemnie, odwracają się twarzą do shu-shin, następnie kłaniają się.

(3) Po zademonstrowaniu przez zawodnika (drużynę) kata i po wykonaniu ukłonu w stronę shu-shin, zawodnik (drużyna) powróci na miejsca zgodnie z poleceniem shu-shin. W przypadku kata drużynowego każdy członek drużyny zabierze taśm przed powrotem na miejsce;

(4) Jeżeli shu-shin stwierdzi karę lub dwóch lub więcej fuku-shin (sędzia narozny) wskaże karę po pokazie kata, wtedy shu-shin zwoła naradę sędziów planszowych.

Sędziowie planszowi wskazują karę poprzez podniesienie czerwonej chorągiewki pionowo na wysokości kolana.

Jeśli shu-shin nie stwierdzi kary lub jeśli dwóch lub więcej sędziów fuku-shin nie wskaże żadnej kary, wówczas shu-shin podnosi białą chorągiewkę pionowo na wysokości kolana.

Po przyznaniu punktów karnych sędziowie planszowi wypełnią formularz punktowy (zob. Dodatek X, XI). Shu-shin zażąda, aby sędziowie planszowi przedstawili punktację poprzez jedne długie gwizdek, po którym nastąpi drugi, donośny i krótki. Każdy sędzia planszowy przedstawi przyznane przez siebie punkty, podnosząc nad głowę swoje tablice punktowe;

(5) Protokółant zbierze formularze punktowe od każdego sędziego planszowego. W przypadku rozgrywki finałowej kata drużynowego protokółant nie zbierze formularzy punktowych;

(6) Spiker odczyta głośno każdy wynik, rozpoczynając od shu-shin i posuwając się zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Jeśli wynik zostanie błędnie odczytany, shu-shin zażąda od spikera dokonania korekty. Shu-shin raz krótko zagwizdże, aby po prawidłowym odczytaniu przez spikera, nakazać sędziom opuszczenie tablic punktowych.

W przypadku finałowej rozgrywki kata drużynowego shu-shin najpierw poprosi sędziów planszowych o wskazanie punktacji kata przy pomocy tablic punktowych. Następnie, po odczytaniu przez spikera tablic punktowych, shu-shin poprosi sędziów o przedstawienie punktacji za aplikację.

Po odczytaniu wyniku aplikacji protokółant zbierze formularze punktowe;

(7) W przypadku kettei-sen, po wypełnieniu formularza punktowego przez sędziów planszowych, rozpocznie się następne spotkanie (bez pokazywania tablic wyników).

Kiedy wszystkie kettei-sen zostaną zakończone, shu-shin zwoła naradę sędziów planszowych w celu ustalenia kolejności zajętych przez zawodników miejsc (pierwsze, drugie, trzecie).

C. Ceremonia zakończenia.

Artykuł 3 Sędziowanie

1. Ubiór sędziego

Sędziowie muszą nosić jednolite ubiory ustalone przez Komitet Techniczny ITKF.

2. Przybory sędziowskie

Każdy sędzia planszowy zajmie miejsce siedzące na wyznaczonym mu stanowisku w pobliżu pola walki. Na stanowisku sędziego muszą znajdować się następujące przybory sędziowskie:

A. Gwizdek;

B. Tablica punktowa

Twarda tablica (25 cm x 40 cm). Lewa strona z czarnymi cyframi od 0 do 9, a prawa strona z czerwonymi cyframi od 0 do 9;

C. Oficjalny formularz punktowy (zob. Dodatek X Kata indywidualne i drużynowe, Dodatek XI Aplikacja kata);

D. Przybory do pisania (pióro lub ołówki);

E. Pulpit do pisania;

F. Czerwone i białe chorągiewki.

3. Sędziowie planszowi

A. Skład i rozmieszczenie sędziów planszowych

(1) Zespół sędziów planszowych będzie składał się z jednego shu-shin (sędzia prowadzący) i pięciu fuku-shin (sędziowie narożni);

(2) Sędzia główny będzie mianował wszystkich sędziów i przydzielał im odpowiednie stanowiska na wszystkich poszczególnych spotkaniach;

(3) Otrzymałszy przydział, sędziowie planszowi nie mogą zmieniać wyznaczonych im pul zawodników. Jednakże w przypadku odniesienia przez sędziego planszowego obrażeń lub choroby, uniemożliwiających mu dalsze sprawowanie funkcji, sędzia główny może wyznaczyć zastępcę (zastępców). W takim przypadku wszystkie zapisy punktowe poprzedzających występów tej konkretnej puli zawodników zostaną unieważnione, a zawody muszą rozpocząć się na nowo;

B. Przerwa w występach

Sędzia główny będzie nadzorował pracę sędziów planszowych. Jeśli sędzia główny stwierdzi wyraźne nieprawidłowości w sędziowaniu, wystosuje on za pośrednictwem shu-shin ostrzeżenie skierowane do winnego sędziego planszowego.

Jeśli pomimo ostrzeżenia nadal będą utrzymywać się nieprawidłowości w sędziowaniu, wówczas sędzia główny (pod warunkiem uzyskania zgody jury) zarządzi za pośrednictwem shu-shin zakończenie występów. W takim przypadku wszystkie zapisy punktowe poprzedzających występów tej poszczególnej puli zawodników zostaną unieważnione, a występy muszą zacząć się od nowa z odmiennym składem zespołu sędziów planszowych ustalonym przez sędziego głównego;

C. Punktacja

(1) Każdy sędzia planszowy winien przyznać punkty za każdy występ. Najwyższy i najniższy przyznany rezultat zostanie pominięty. Suma pozostałych czterech wyników podzielonych przez cztery (średnia) stanowić będzie rezultat zawodnika;

(2) O przyznaniu punktów karnych musi najpierw zdecydować narada sędziów planszowych w oparciu o Artykuł 1-3-E-(1).

Sędziowie planszowi w pierwszej kolejności wpiszą przyznane przez siebie wyniki do oficjalnych formularzy punktowych (Dodatek X Kata indywidualne i drużynowe, Dodatek XI Aplikacja kata drużynowego). W tym czasie biorą pod uwagę wrażenie ogólne, tzw. „overview” oraz pozostałe elementy z formularzy punktowych kata.

Następnie, na sygnał sędziego prowadzącego, sędziowie planszowi pokażą opatrzone odpowiednimi cyframi tablice punktowe. Następnie oficjalne formularze punktowe zostaną zebrane przez protokółanta.

W przypadku kettei-sen sędzia planszowy musi ustalić, poprzez naradę, kolejność zwycięzców. Gdy sędziowie planszowi skończą przyznawanie punktów, nie pokazują tablic i wyników. Shu-shin zwołuje naradę i porządek zwycięzców ustalony jest w głosowaniu;

4. Przekazanie uprawnień sędziego głównego

Sędzia główny ma prawo do przekazania swoich uprawnień zastępcy (zastępcom) sędziego głównego przypisanemu do oddzielnej planszy.

Artykuł 4 Czynności sędziowskie

1. Prawa i obowiązki shu-shin

Shu-shin będzie czuwał nad przebiegiem zawodów zgodnie z Regulaminem zawodów. Shu-shin będzie odpowiedzialny za zapewnienie jak najlepszego funkcjonowania pola walki, organizacji zawodów i sędziowania.

Gdyby dla osiągnięcia tych celów okazało się to konieczne, shu-shin ma prawo tak pokierować urzędnikami planszy, zawodnikami i sędziami, aby te optymalne warunki zostały spełnione.

Ponadto shu-shin musi pilnie i drobiazgowo kontrolować wyniki odczytywane przez spikera z tablic punktowych pokazywanych przez wszystkich sędziów planszowych. Jeśli popełniona zostanie pomyłka, shu-shin nakaże jej skorygowanie i powtórne ogłoszenie poprawionego wyniku. Odkrycie przez

shu-shin pomyłki w komunikacie spikera zostanie zasygnalizowane kilkoma krótkimi i donośnymi gwizdkami, po których shu-shin wskaże błędnie odczytaną tablicę punktową czerwoną chorągiewką;

2. Narada sędziów planszowych

Kiedy shu-shin zwoła naradę, sędziowie planszowi zbiorą się przed stanowiskiem shu-shin.

Na naradzie sędziów planszowych każdy sędzia planszowy, łącznie z shu-shin, będą mieli równe prawo głosu. W przypadku remisowego wyniku głosowania shu-shin podejmie ostateczną decyzję;

3. Decyzje o przyznaniu punktów karnych

Na naradzie sędziów planszowych fuku-shin poinformują shu-shin o przyznanych punktach karnych. Shu-shin zdecyduje, jakie punkty karne nałożyć. Punkty karne nie mogą być niższe ani wyższe od przekazanych przez fuku-shin;

4. Decyzje dotyczące han-soku

A. Jeśli shu-shin stwierdzi naruszenie przepisów lub zasygnalizuje je jeden lub więcej fuku-shin, wówczas shu-shin musi natychmiast zatrzymać spotkanie i zwołać naradę sędziów planszowych;

B. Narada sędziów planszowych może wydać postanowienie odnośnie stwierdzenia han-soku lub określenia porządku punktacji zawodników (drużyn) po dogrywce. Jeśli sędziowie planszowi zdecydują, że popełnione zostało han-soku, wówczas shu-shin zasygnalizuje to przez kilka krótkich i donośnych gwizdków, unosząc jednocześnie prosto nad głowę czerwoną chorągiewkę, co oznacza zero punktów. Shu-shin poleci następnie zawodnikowi (drużynie) opuszczenie pola walki.

Jeśli decyzja sędziego planszowego nie brzmi han-soku, wtedy zawodnicy (drużyna) muszą od początku rozpocząć prezentację;

5. Obrażenia i zachorowania

W przypadku wystąpienia podczas zawodów obrażeń lub zachorowań, shu-shin musi postąpić następująco:

A. Po otrzymaniu od sędziego medycznego zawiadomienia o wydaniu stop lekarskiego, shu-shin natychmiast przerwie zawody i zażąda udzielenia pomocy medycznej;

B. Jeżeli shu-shin odkryje u zawodnika objawy obrażenia lub choroby, niezwłocznie zasygnalizuje wezwanie lekarza medycznego i sędziego medycznego poprzez skrzyżowanie nad głową obu chorągiewek. Shu-shin nie użyje gwizdka ani nie zatrzyma zawodów. Jeżeli sędzia medyczny zarządzi stop lekarskie, wówczas shu-shin przerwie natychmiast zawody i zarządzi udzielenie pomocy medycznej;

C. W przypadku, gdy jedno lub więcej fuku-shin odkryje objawy obrażenia lub choroby, fuku-shin zwróci (zwróca) się do shu-shin za pomocą wymachiwania nad głową z boku na bok czerwoną chorągiewką. Jeśli sędzia medyczny zarządzi stop lekarskie, wtedy shu-shin natychmiast zatrzyma zawody i zażąda udzielenia pomocy medycznej;

D. Jeśli sędzia medyczny nie zarządzi stop lekarskiego, wówczas zawodnik musi ponownie rozpocząć pokaz kata.

Artykuł 5 Przepisy dodatkowe

1. Zbieranie formularzy punktowych

Po zakończeniu każdego występu protokolant zbierze wszystkie formularze punktowe. Protokolant zachowa formularze punktowe celem zweryfikowania ich zgodności z tablicami punktowymi. Jeśli między formularzem punktowym a tablicą punktową stwierdzona zostanie różnica, protokolant zignoruje wynik z tablicy punktowej i poprawi rezultat do wysokości wyniku uzyskanego na podstawie formularza punktowego. Następnie protokolant powiadomi o tym sędziego głównego;

2. Przyznawanie punktów i ogłaszanie wyniku sumarycznego

Spiker głośno odczyta wyniki na tablicach punktowych, rozpoczynając od shu-shin, a potem przechodząc do kolejnych sędziów zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Przy odczytywaniu wszystkich tablic ogłaszany będzie kraj reprezentowany przez sędziego. Po ogłoszeniu wszystkich wyników protokolant doda do siebie poszczególne wyniki i poda rezultat spikerowi, który następnie ogłosi wynik sumaryczny.

W ostatecznej rozgrywce kata drużynowego spiker najpierw ogłosi punktację kata, potem punktację aplikacji, a następnie cały wynik;

3. Narada sędziów planszowych ustala porządek miejsc

Po zakończeniu kettei-sen wszyscy sędziowie planszowi przyniosą swoje formularze punktowe i przedyskutują rezultaty w celu ustalenia w pierwszym rzędzie porządku miejsc zajętych przez zawodników. Shu-shin zbierze wszystkie formularze punktowe, przekaze decyzję protokolantowi, a następnie zstawi formularze punktowe;

4. Wymagania przy prezentowaniu wyników

Wyniki osiągnięte przez wszystkich zawodników muszą być wyraźnie wyeksponowane tak, aby były widoczne dla wszystkich osób znajdujących się na terenie obiektu sportowego.

W przypadku kettei-sen wyniki nie są ogłaszane, a jedynie odpowiednia kolejność (pierwszy, drugi, trzeci), rozpoczynając od najwyższego wyniku.

IV. Przepisy en-bu

Artykuł 1. Przepisy ogólne

1. Pole walki

Tak samo jak pole walki kumite opisane w Artykule I-1 (zob. Dodatek I), z wyjątkiem:

Miejsce sędziego planszowego wyznaczane jest zgodnie z Artykułem 1-1 Przepisów zawodów kata (zob. Dodatek II);

2. Podział konkurencji

Mężczyzn i mieszane (kobieta – mężczyzna);

3. Zasady konkurencji

A. Drużyna dwuosobowa (mężczyzna – mężczyzna i kobieta – mężczyzna) demonstruje atak i obronę w obrębie pola walki. Zwycięzcy są wybierani w oparciu o najwyższą liczbę punktów;

B. Pokazy muszą być wykonane zgodnie z następującymi warunkami:

(1) Atak i obrona demonstrują sekwencje choreograficzne w czasie jednej minuty (+ lub - 5 sekund). Czas jest liczony od momentu, w którym jedno z zawodników zacznie się poruszać i jest liczony do momentu, gdy obydwaj zawodnicy powrócą do shizen-tai lub bezpośrednio do sei-za (formalna pozycja siedząca na podłodze). Gdy tylko zawodnicy powrócą do shizen-tai (lub sei-za), zegar zatrzyma się. Nie jest dozwolona żadna broń. Ale poza wymaganymi technikami, każda inna technika jest dozwolona.

Wyjątek: niedozwolone jest nuki-te, czyli atak palcami na oczy;

(2) Techniki strony atakującej muszą obejmować choku-zuki (proste uderzenie pięścią), mae-geri (kopnięcie nogą w przód), mawashi-geri (kopnięcie okrężne) oraz ushiro-geri (kopnięcie nogą do tyłu).

Uwagi:

- (1) Atak musi być skierowany do celu;
- (2) Dozwolone jest wytrącenie z równowagi;
- (3) Dozwolone jest chwytnie i wchodzenie w zwanie;

(3) Strona broniąca

(a) Strona broniąca winna unikać ataków, wykorzystując uke (blok), sa-bake (przesunięcia) oraz kawashi (zmianę kierunku);

(b) Dozwolone techniki kontrataku to tsuki (cios pięścią), uchi (uderzenie), ate (trzaśnięcie), keru (kopnięcie), zgodnie z Artykułem 1-2.F przepisów kumite;

(c) Cele: jodan (twarz, głowa), chudan (brzuch), gedan (podbrzusze);

(d) Wymagane są: prawidłowa technika todome (ciosu kończącego).

Uwagi:

Wytrącanie z równowagi, chwytnie i wchodzenie w zwanie dozwolone są wyłącznie w połączeniu z techniką kontrataku.

(4) Kontakt jest dla obydwu stron zabroniony (za wyjątkiem technik blokujących rąk i nóg oraz podczas wytrącania z równowagi);

(5) Naprzemiennie obydwie strony w ataku / obronie lub tylko jedna strona atakuje lub broni; wyjątkiem jest konkurencja mieszana, gdzie atakować wolno wyłącznie mężczyźni;

(6) Zawodnicy muszą pomiędzy technikami poprzedzającymi kolejne poruszenia zachować zan-shin (gotowość psychiczną i fizyczną);

(7) Na zakończenie pokazu jedna strona winna zademonstrować technikę ciosu kończącego (w konkurencji mieszanej wyłącznie strona żeńska).

Uwagi:

(a) Cios kończący jest dozwolony w dowolnym momencie całego pokazu, lecz wymagany jest również na zakończenie;

(b) W konkurencji mieszanej cios kończący zadawany jest wyłącznie przez stronę żeńską.

4. Wyniki

A. Podczas eliminacji wyniki będą ustalane na podstawie punktu widzenia sędziów, zgodnie ze wzorem: punkty podstawowe minus punkty karne.

W czasie rozgrywki finałowej formularz wyników będzie oparty na zasadzie: podstawowe punkty plus punkty za umiejętności, minus punkty karne;

B. Podstawowa punktacja ustalana jest na podstawie czterech czynników:

- technika;
- timing/ma-ai;
- aspekt Budo;
- choreografia.

Kryteria przyznawania punktów będą następujące:

(1) Technika:

(a) Zawodnicy otrzymają punkty za stopień siły generowanej przez dynamikę ciała i czynność mięśni;

(b) Zawodnicy otrzymają punkty za płynność i ciągłość kombinacji;

(c) Zawodnicy otrzymają punkty za stopień równowagi (postawa, sylwetka i spójność ruchów).

(2) Timing / ma-ai

(a) Właściwy czas, zgodnie z Artykułem 1-3-A-(2) Przepisów kumite;

(b) Ma-ai (skuteczny dystans) – poprawność dystansu dla właściwej aplikacji techniki;

(3) Aspekt Budo:

Stopień ducha walki sztuki wojennej obejmujący stopień stabilności emocjonalnej, koncentrację umysłową, zanshin oraz szlachetny charakter (kurai);

(4) Choreografia

Punktacja zależy od stopnia, w jakim:

- (a) Zademonstrowano zasady i techniki karate tradycyjnego;
- (b) Realizmu;
- (c) Płynności przejść.

C. Punkty za umiejętności są określane przez dwa czynniki:

- mistrzostwo;
- wrażenie.

Kryteria punktacji będą następujące:

(1) Mistrzostwo:

Stopień detali technicznych plus zrozumienie umysłowych i duchowych elementów pokazu en-bu;

(2) Wrażenie

Odnosi się to do stopnia wrażenia, jakie wywierają zawodnicy na obserwatorze w rezultacie zarówno realistycznego, jak i skutecznego wykonania ruchu oraz wykazania wysokiego poziomu umiejętności technicznych z gracją i silnym duchem.

D. Punkt karne odejmowane będą w następujących przypadkach:

(1) Pominięcie wymaganej techniki, jak podano w Artykule 1-3-B;

(2) Zbyt długi lub zbyt krótki czas trwania pokazu w porównaniu do czasu wymaganego, jak podano w Artykule 1-3-A;

(3) Zawahanie lub przerwa w pokazie;

(4) Brak todome wymaganego do ukończenia pokazu zgodnie z wymogami;

(5) Technika zaczepna zupełnie nie skierowana w stronę przeciwnika;

(6) Brak trafienia w cel podczas todome;

(7) Błąd w obronie (pominięty blok itp.);

(8) Lekki lub średni kontakt.

Uwagi:

Zob. Artykuł 1-8-D-(1) Przepisów kumite w celu zapoznania się z definicjami kontaktu. Wszystkie decyzje dotyczące stopnia kontaktu są podejmowane przez sędziego medycznego;

(9) Wykonanie ataku palcami w oczy;

(10) Niepotrzebne chwytywanie lub wchodzenie w zwarcie przez obronę;

(11) Wyprowadzenie przez kobietę ataku zaczepnego, innego niż kontratak lub manewr mylący;

(12) Wykonanie todome przez mężczyznę w konkurencji mieszanej;

(13) Brak ukłonu dla shu-shin lub przeciwnika na początku lub na końcu demonstracji (zob. Artykuł 2-4);

(14) Wyjście któregokolwiek z zawodników poza obszar walki powodujące Jyo-gai (dowolna część ciała zawodnika poza polem walki);

(15) Po zakończeniu en-bu, gdy zawodnicy kłaniają się shu-shin, zajmują oni niewłaściwą pozycję i/lub stoją zwróceniem twarzy w niewłaściwym kierunku (od pierwotnego).

E. Normy punktowania

(1) Punkty podstawowe (eliminacje)

	Bar- dzo źle	Źle	Słabo	Po- niżej śred- niej	Śred- nio	Po- wyżej śred- niej	Do- brze	Bar- dzo do- brze	Świet- nie
Technika	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
Timing/ ma-ai	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
Budo aspekt	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
Chore- ografia	1.2	1.3	1.4	1.5	1.6	1.7	1.8	1.9	2.0
Razem	5.1	5.2-5.5	5.6-5.9	6.0-6.3	6.4-6.7	6.8-7.1	7.2-7.5	7.6-7.9	8.0

(2) Punkty za umiejętności (finały)

	Bar- dzo źle	Źle	Słabo	Po- niżej śred- niej	Śred- nio	Po- wyżej śred- niej	Do- brze	Bar- dzo do- brze	Świet- nie
Mistrzo- stwo	1.0	1.1	1.2	1.3- 1.4	1.5	1.6- 1.7	1.8	1.9	2.0
Wrażenie									

(3) Punkty karne

Rodzaj	Skala stopnio- wania	Do odjęcia
1. Opuszczenie wymaganej techniki		0.2 za każdy przypadek
2. Przekroczenie granicy czasu (w górę lub w dół)		0.2 za 5 sekund
3. Zawahanie / przerwa		0.2 za każdy przypadek

4. Brak todome		0.5
5. Atak / technika niecelna		0.2 za każdy przypadek
6. Obrona / todome waza niecelne		0.2 za każdy przypadek
7. Pomyłka obrony		0.2 za każdy przypadek
8. Atak palcami na oczy		0.2 za każdy przypadek
9. Obrona / niepotrzebne chwyta- nie / zwarcie		0.2 za każdy przypadek
10. Kontakt (lekki lub średni)		0.2 za każdy przypadek
11. Kobieta używa techniki zaczepnej		0.2 za każdy przypadek
12. Mężczyzna / todome przeciw- ko kobiecie		0.2 za każdy przypadek
13. Brak ukłonu		0.2 za każdy przypadek
14. Jyo-gai		0.2 za każdy przypadek
15. Niewłaściwa pozycja kończąca / kierunek		0.2 za pół kroku 0.2 za 30 stopni

Uwagi:

Punkty karne kumulują się dla konkurencji.

F. Jednorodność punktacji

Sędziowie przynajmniej 24 godziny przed turniejem winni spotkać się o obejrzeć co najmniej trzy spotkania modelowe w celu zapewnienia jednorodności i spójności ocen.

5. Han-soku (faul)

W poniższych przypadkach przeciwko zawodnikowi orzeczone zostanie han-soku. Wskazaniem przez shu-shin han-soku będzie podniesienie nad głowę karty zero.

A. Kiedy podczas wykonywania pokazu wystąpi zwłoka lub bezruch trwający 5 sekund lub dłużej;

B. Kiedy zawodnik lub zawodnicy odezwą się w czasie pokazu;

C. Kiedy zawodnik lub zawodnicy otrzymają w trakcie wykonywania pokazu wypowiedzi lub wskazówki trenerskie od kogokolwiek znajdującego się na terenie obiektu sportowego;

D. Kiedy zawodnik lub zawodnicy świadomie ignorują polecenia shu-shin;

E. Kiedy zachowanie bądź postępowanie zawodnika jest niezdiscyplinowane lub nieuprzejme, bądź ogólnie niezgodne z normalnie przyjętymi normami zachowania na polu walki;

F. Ciężki kontakt.

Uwagi:

(1) Zob. Artykuł 1-8-D-(1) Przepisów kumite. Wszystkie decyzje dotyczące rodzaju kontaktu podejmowane są przez sędziego medycznego;

(2) Han-soku przyznaje się wówczas, gdy jest dostrzeżony ciężki kontakt podczas lub po pokazie. Symulowanie ciężkich obrażeń podczas pokazu spowoduje przyznanie takiej samej kary (han-soku) jak za ciężki kontakt.

G. Gdy zawodnik poważnie pogwałci jakiegokolwiek przepisy zawodów.

Uwagi:

Określenie „zawodnik” będzie się odnosiło także do członków drużyny.

6. Kary i han-soku

Stosuje się przepisy kata, Artykuł 1-5;

7. Stop lekarskie

Stosuje się przepisy kata, Artykuł 1-7;

8. Protest trenera

Stosuje się przepisy kata, Artykuł 108;

9. Eliminacje

Stosuje się przepisy kata, Artykuł 1-9 (ustęp dotyczący drużyn);

10. Urzędnicy planszowi

Stosuje się przepisy kata, Artykuł 1-10 (Dodatek: dodaje się jednego sędziego czasowego).

Artykuł 2 Zawody

1. Ubiór zawodników

Stosuje się przepisy kata, Artykuł 2-1;

2. Eliminacje i spotkania finałowe

Stosuje się przepisy kata, Artykuł 2-3 (ustęp dotyczący drużyn);

3. Kettei-sen

A. Stosuje się przepisy kata, Artykuł 2-4, A, D, E, który dotyczy drużyn,

B. W przypadku kettei-sen zawodnicy muszą wykonać taką samą lub inną choreografię niż pierwotną;

4. Przebieg zawodów

Zawody będą przebiegać zgodnie z następującym porządkiem:

A. Ceremonia otwarcia

B. Zawody

(1) Zawodnicy zajmują pozycje początkowe, następnie kłaniają się shu-shin i sobie nawzajem, po czym rozpoczynają pokaz. Zawodnicy mogą się kłaniać z pozycji stojącej lub z pozycji sei-za;

(2) Po pokazie zawodnicy wracają na pozycje pierwotne, kłaniają się sobie nawzajem, następnie kłaniają się shu-shin i na komendę shu-shin opuszczają pole walki;

Uwagi:

Zawodnicy, którzy rozpoczęli ukłonem na stojąco, muszą zakończyć ukłonem na stojąco. Zawodnicy, którzy rozpoczynają ukłonem w pozycji siedzącej na podłodze, muszą zakończyć ukłonem w pozycji siedzącej na podłodze. Zawodnik, który rozpoczyna ukłonem w pozycji stojącej, a kończy ukłonem w pozycji siedzącej na podłodze (lub na odwrót) otrzyma karę „brak ukłonu”;

(3) Sędzia czasowy donosi shu-shin o przekroczeniu dolnej lub górnej granicy czasowej pokazu;

(4) Shu-shin potwierdza przyznanie punktu karnego i jeśli kara zostanie potwierdzona, zwołuje naradę sędziów planszowych w celu wydania decyzji odnośnie punktów karnych (postępowanie – zob. Regulamin kata, Artykuł 2-7-B-(4));

(5) Po potwierdzeniu kary sędziowie planszowi wypełnią formularze wyników (zob. Dodatek XIV);

(6) Protokółant zbierze formularze wyników od każdego sędziego planszowego;

(7) Następnie shu-shin poprosi o zademonstrowanie wyników, gwizdząc jedno raz długo, a następnie raz, donośnie. Sędziowie planszowi zaprezentują wówczas wyniki, podnosząc swoje tablice punktowe ponad głowę;

(8) Następnie spiker zawodów odczyta głośno każdy wynik, rozpoczynając od shu-shin i posuwając się zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Jeśli wynik zostanie błędnie odczytany, shu-shin poprosi spikera

o skorygowanie odczytu. Aby nakazać sędziom planszowym opuszczenie tablic z wynikami, shu-shin raz krótko zagwiżdże;

(9) Następnie spiker poda wynik sumaryczny;

(10) W przypadku remisu jest ogłoszone kettei-sen. Sędziowie planszowi podejmują decyzje bez podnoszenia tablic punktowych.

C. Ceremonia zamknięcia.

Artykuł 3 Sędziowanie

1. Ubiór sędziego

Stosuje się przepisy kata, Artykuł 1-3;

2. Wyposażenie sędziów

Stosuje się przepisy kata, Artykuł 3-2. Z wyjątkiem dotyczącym formularzy wyników (zob. Dodatek XIV);

3. Sędziowie planszowi

Stosuje się przepisy kata, Artykuł 3-3.

Wyjątki:

A. Shu-shin bądź dwóch lub więcej fuku-shin wskażą ciężki kontakt. Shu-shin musi zwołać naradę sędziów planszowych i lekarzy turniejowych, następnie polecić naradzie sędziów planszowych wydanie decyzji odnośnie kary na podstawie raportu sędziego medycznego;

B. Punktacja jest oparta na normach dla przyznawania punktów, Artykuł 1-4-E;

C. Formularze wyników są używane takie jak formularze przedstawione w Dodatku XIV.

4. Przekazanie uprawnień przez sędziego głównego

Stosuje się przepisy kata, Artykuł 3-4.

Artykuł 4 Przebieg sędziowania

Stosuje się przepisy kata, Artykuł 5.

Artykuł 5 Przepisy dodatkowe

Stosuje się przepisy kata, Artykuł 5.

Wyjątek:

Ogłoszenie wyniku kata drużynowego.

V. Przepisy fuku-go

Artykuł 1 Przepisy ogólne

1. Fuku-go: definicja

Synteza kumite i ki-tei (forma złożona);

2. Pole walki

A. Mecze kumite

Przy użyciu pola walki kumite (zob. Dodatek I);

B. Mecze ki-tei

Stosuje się przepisy o polu walki kata (przepisy kata, Artykuł 1-1), ale stworzone są dwa punkty startowe dla zawodników;

3. Eliminacje

A. Stosuje się przepisy kumite, Artykuł 1-12, ale bez systemu repasaży (zob. Dodatek VI);

B. Podczas wszystkich eliminacji wykonywane są na przemian konkurencje kumite i ki-tei.

Uwagi:

Kumite jest rozgrywką finałową;

Ki-tei – półfinał;

Kumite – trzecie miejsce.

C. Losowanie i rozstawienie

Stosuje się przepisy kumite, Artykuł 1.-13-B i C.

Artykuł 2

Zawody

1. Mecze kumite

Stosuje się przepisy kumite tak jak w meczach indywidualnych, poza przypadkami wymienionymi tutaj.

Uwagi:

(1) W przypadku remisu zwycięzca jest wybierany poprzez kettei-sen;

(2) Stosuje się wyłącznie mecze shobu-ippou, nie ma meczy sanbon-shobu.

2. Zawody ki-tei

A. Ki-tei (forma obowiązkowa)

Po każdym światowych mistrzostwach w karate tradycyjnym komitet techniczny ITKF (Międzynarodowej Federacji Karate Tradycyjnego) ogłasza, że na następnych mistrzostwach świata ma być wykonywane ki-tei;

B. Przepisy

W indywidualnych meczach stosuje się przepisy kata. Wyjątek: zespół sędziów planszowych, w skład którego wchodzi jeden shu-shin (sędzia prowadzący) i czterech fuku-shin (sędziowie narożni) i dwóch zawodników rozpocznie pokaz jednocześnie (zob. Dodatek III o stanowiskach sędziów);

C. Przebieg zawodów

(1) Ceremonia otwarcia

(2) Zawody

(a) Dwóch zawodników zajmuje jednocześnie swoje pozycje wyjściowe; jeden aka (czerwony) (lewą stroną zwrócony w kierunku głównej trybuny), jeden shiro (biały) (zwrócony prawą stroną w kierunku głównej trybuny). Na-

stępnie zawodnicy uklonią się shu-shin, sobie nawzajem, a następnie obróca się twarzą do shu-shin.

Zawodnicy czerwoni muszą nosić czerwone pasy.

(b) Shu-shin ogłasza „hajime” (zaczynać) – obydwaj zawodnicy rozpoczynają ki-tei;

(c) Na zakończenie pokazu ki-tei zawodnicy, po uklonieniu się sobie nawzajem i uklonieniu się shu-shin, będą oczekiwać na decyzję sędziów w pozycji kończącej, stojąc twarzą do shu-shin w shizen-tai;

(d) Shu-shin potwierdza punkty karne i jeśli kara zostanie potwierdzona, zwołuje naradę sędziów planszowych w celu wydania decyzji o punktach karnych (postępowanie zob. przepisy kata, Artykuł 2-7-B-(4));

(e) Po potwierdzeniu han-soku lub kary sędziowie obliczają punkty na formularzach wyników ki-tei;

(f) Po obliczeniu ostatecznego wyniku sędziowie planszowi muszą wskazać zwycięstwo albo strony aka, albo shiro. Następnie shu-shin gwizdże jeden raz długo i jeden raz krótko; w tym samym momencie shu-shin i fuku-shin podnoszą chorągiewkę strony zwycięskiej (aka lub shiro).

Uwaga:

Nie może zostać wskazany mecz remisowy, musi zostać wybrany aka lub shiro.

Shu-shin liczy chorągiewki sędziów i ustala zwycięstwo czerwonego lub białego na zasadzie większości. Shu-shin gwizdże i sędziowie opuszczają chorągiewki;

(g) Shu-shin podnosi chorągiewkę zwycięzcy (aka lub shiro), a następnie ogłasza zwycięzcę. Zawodnicy kłaniają się shu-shin, po czym kłaniają się sobie nawzajem. Następnie opuszczają pole walki;

(h) Protokółant (protokółanci) odbierają formularze wyników sędziów planszowych;

(i) Ogłoszenie zwycięzcy – rejestracja

(i) Po oznajmieniu zwycięzcy shu-shin spiker ogłasza nazwisko zwycięzcy, ale nie jest podawany wynik;

(ii) Po zakończeniu spotkania protokółant natychmiast sprawdza formularze wyników sędziów planszowych. W przypadku, gdy formularz wyników nie zgadza się z chorągiewką sędziego (aka lub shiro), zgłasza błąd do shu-shin, a następnie ogłasza właściwego zwycięzcę.

Komunikat o zmianie nazwiska zwycięzcy musi zostać wydany przed rozpoczęciem następnej rundy.

(3) Ceremonia zamknięcia

D. Wyposażenie sędziego

- (1) Gwizdek;
- (2) Chorągiewki aka i shiro;
- (3) Oficjalny formularz wyników ki-tei (zob. Dodatek XII);
- (4) Przyrządy do pisania (długopis lub ołówek);
- (5) Pulpit do pisania;

E. Przyznawanie punktów

(1) Stosuje się przepisy kata, Artykuł 1-3-E-(1) i (2) tak jak punkty podstawowe i punkty za umiejętności razem dla przyznawania punktów w kata.

Z wyjątkiem następujących norm przyznawania punktów:

	Słabo	Poniżej średniej	Średnio	Powyżej średniej	Dobrze	Bardzo dobrze	Świetnie
Dynamika ciała	0.8+	1.0+	1.2+	1.4+	1.6+	1.8+	2.0
Moc	0.8+	1.0+	1.2+	1.4+	1.6+	1.8+	2.0
Forma	0.8+	1.0+	1.2+	1.4+	1.6+	1.8+	2.0
Mistrzostwo Wrażenie	0.8+	1.0+	1.2+	1.4+	1.6+	1.8+	2.0
Razem	←4.0+	5.0+	6.0+	7.0+	8.0+	9.0+	10

(2) Stosuje się punkty karne opisane w przepisach kata, Artykuł 1-3-E-(4). Następujące dodatkowe punkty karne:

(a) Błąd w kolejności, w tym wykonanie „ki-ai” w złej kolejności – 0.2 za każdy przypadek;

(b) Pominięcie techniki, w tym ominięcie „ki-ai” – 0.2 za każdy przypadek.

F. Han-soku (powoduje brak punktu)

Stosuje się przepisy kata, Artykuł 1-4, z wyjątkiem następujących dodatków:

Jeśli zawodnik nie wykona ki-tei.

3. Następną rundą zawodów

Zwycięzcy ki-tei uczestniczą w następnej rundzie kumite, po czym ci zwycięzcy współzawodniczą w ki-tei (na przemian).

VI. Przepisy kogo-kumite

Artykuł 1 Definicja kogo-kumite

Kogo-kumite jest specyficzną formą kumite, która polega na tym że każdy zawodnik jest stroną atakującą, a później broniącą się. Kogo-kumite opiera się na wykorzystaniu podstawowych przepisów i zasad kumie z uwzględnieniem następujących wyjątków:

- a) przepisy ogólne
- b) forma prowadzenie zawodów
- c) punktacja i punkty karne
- d) przewinienia i kary
- e) komendy sędziowskie i ich sygnalizacja

Artykuł 2 Przepisy ogólne

Zawody w kogo-kumite podzielone są na sześć meczów. Wyznaczony zawodnik (aka), jako strona atakująca wykonuje trzy ataki, które musi zainicjować, natomiast drugi zawodnik wyznaczony jako strona broniąca się (shiro) musi odpowiedzieć na te ataki.

Uwaga:

Aka (czerwony) atakuje trzy razy z rzędu jako pierwszy, a następnie shiro (biały).

1. Każdy mecz jest od siebie niezależny, a kary i punkty nie są przenoszone na kolejne mecze.

Uwaga:

W przypadku han-soku, shi-kaku, doktor stop lub wycofania się zawodnika mecz zostaje przerwany a przeciwnik ogłoszony zostaje zwycięzcą.

2. Zwycięzcą jest zawodnik, który w całym meczu uzyskał więcej punktów.

W przypadku remisu, kiedy liczba punktów jest identyczna sędzia shu-shin ogłasza dogrywkę kettei-sen, w której każdy zawodnik naprzemiennie atakuje trzy razy, zaczynając od aka. W przypadku zdobycia punktu technicznego przez któregokolwiek z zawodników mecz zostaje przerwany, a zdobywca punktu ogłoszony zwycięzcą. Jeśli w trakcie kettei-sen żaden z zawodników nie zdobędzie punktu technicznego i po zliczeniu wszystkich punktów wynik dalej jest jednakowy, wówczas zwycięzcę ogłasza się na podstawie werdyktu sędziów po „fuku-shin-shugo”.

Artykuł 3 Prowadzenie zawodów

1. Zawody kogo-kumite powinny zostać przeprowadzone według następujących etapów:

- a) ceremonia otwarcia (zob. Przepisy kumite Art. 2-4-A);
- b) sędzia shu-shin, jako pierwszy wchodzi na wyznaczoną dla niego linię na polu walki, następnie zaprasza zawodników, podając komendę aka-shiro nakai, po czym słownie i gestami zapowiada kolejność każdego rozpoczęcia walki tzn. ko-geki ik-kai, ko-geki ni-kai, ko-geki san-kai;
- c) Aka zawsze atakuje jako pierwszy;
- d) po wskazaniu strony atakującej i podaniu numeru ataku sędzia Shu-shin ogłasza że w każdej rozpoczętej walce zawodnicy mogą uzyskać ippon i komendą shobu-ippon haji-me każdorazowo sędzia rozpoczyna walkę.

2. Strona atakująca:

- a) musi rozpocząć atak w ciągu 10 sekund od podania komendy „hajime” a po upływie 10 sekund – jeśli atak nie został zainicjowany – sędzia przerywa walkę i karze zawodnika karą „ji-kan” tj. przekroczenie czasu;
- b) musi utrzymać gardę, gdzie obie ręce ułożonych się pod kątem min. 45 stopni. Jeśli zawodnik atakujący opuści gardę poniżej 45 stopni lub schowa ręce za linię swojego ciała, wówczas sędzia przerywa walkę i karze zawodnika karą „ka-kushi”;
- c) zawodnik atakujący może wykonać kombinację składającą się z maksymalnie 4 technik, wliczając w to podcięcia i zwody.

Uwaga:

W trakcie ataku wykonanego na bazie kombinacji technik musi być zachowana ich ciągłość tzw. kontynuacja; jej brak skutkuje przerwaniem walki i utratą szansy na zdobycie punktu.

3. Strona broniąca się:

a) może wykonać technikę kontrataku po rozpoczęciu ataku przez stronę atakującą. Każdy ruch fizyczny, który użyty jest jako zwód lub faktyczny atak jest traktowany jako rozpoczęcie walki;

Uwaga:

Wykonanie okrzyku lub innego dźwięku głosowego bez fizycznego ruchu ciałem nie jest traktowane jako rozpoczęcie ataku.

Jeśli strona broniąca wykona ruch fizyczny lub zainicjuje atak jako pierwsza, zostaje nałożona na nią kara „saki”.

b) w przypadku dystansu, w którym przednie dłonie zawodników mogą się dotknąć, strona broniąca się może rozpocząć atak jako pierwsza po uprzednim zbiciu gardy bez wykonania ruchu ciałem w przód. W przypadku gdy zawodnik, zbijając gardę, nie trafi w cel lub przeciwnik zdąży uniknąć dotknięcia, wówczas sędzia przerywa walkę i nakłada karę „saki”

c) wykonanie kontrataku przez stronę broniącą się musi nastąpić po wykonaniu bloku „uke – waza” lub przesunięciu „amashi – waza”;

d) jeśli strona atakująca wykona kombinacje technik, a strona broniąca się utraci „aan-shin” i wycofuje się bez kontroli lub ucieka, wówczas sędzia przerywa walkę, karząc takiego zawodnika „nige-tai”.

Artykuł 4 Procedury sędziowskie

1. Oprócz sytuacji zawartych w Przepisach sędziowskich dotyczących kumite (Art. 4 pkt. 4) shu-shin jest upoważniony do przerywania walki w kogo-kumite w następujących przypadkach:

a) w przypadku „ji-kan” (zob. Art. 3-2-A);

- b) kiedy strona atakująca opuszcza gardę „Kakushi”(zob. Art. 3-2-B);
 c) kiedy zawodnicy są za blisko siebie tzn. kiedy ręka przednia zawodnika może dotknąć ciała przeciwnika „chika-ma”;
 d) kiedy strona atakująca w kombinacji traci kontynuację wykonywania technik;
 e) kiedy strona atakująca wykona kombinację czterech technik i żadna z nich nie zostanie oceniona jako zdobycie punktu;
 f) w przypadku gdy strona atakująca zainicjuje kombinację, a strona broniąca odpowie kontratakami, po czym strona atakująca wykona następny kontratak (zob. Art. 3-2-C);
 g) kiedy strona broniąca się wykonuje blok lub przesunięcie, wykonując kontratak, który nie jest wykonany w kontynuacji;
 h) kiedy obie strony wykonają wymianę technik ofensywnych i defensywnych powyżej czterech razy;
 i) kiedy jeden z zawodników wycofuje się bez kontroli lub ucieka, popełniając „nige-tai” (zob. Art. 3-3-D);
 j) kiedy jeden z zawodników popełnia „ten-to”, sędzia przerywa walkę każąc zawodnika jednym punktem.

2. Po zatrzymaniu każdego z sześciu ataków zawodnicy za każdym razem wracają na swoje pozycje startowe, a shu-shin przyznaje punkty, kary lub uzasadnia przyczynę nie przyznania punktu. Następnie shu-shin kontynuuje wznowienie walki komendą: „shobu-ippon haij-me”.

3. Po zakończeniu sześciu rund: trzech ataków i trzech obron dla każdego zawodnika, sędzia shu-shin nakazuje zawodnikom powrót na punkty startowe. Ogłaszając komendę „sore-made”, zwraca się do kan-sa, który podaje wynik meczu, a następnie zostaje ogłoszony zwycięzca „aka” lub „shiro”. W przypadku remisu zarządza zostaje niezwłocznie dogrywka kettei-sen (zob. Art. 2-3).

Artykuł 5 Przewinienia i kary

Dodatkowo do Przepisów sędziowskich kumite punkty karne w kogo-kumite są przyznawane zawodnikom za przewinienia w następujących przypadkach:

- | | |
|---|----------|
| a) w przypadku „jikan” (Artykuł 3-2-A) | 2 punkty |
| b) w przypadku „kakushi” (Artykuł 3-2-B) | 2 punkty |
| c) w przypadku „saki” (Artykuł 3-3-A) | 2 punkty |
| d) w przypadku „nige-tai” (Artykuł 3-3-D) | 2 punkty |

1. W przypadku „tento” (Przepisy sędziowskie kumite) 1 punkt
 W przypadku naruszenia Przepisów kumite innych niż Przepisy kogo-kumite shu-shin przyznaje karę po uzgodnieniu z sędziami fuku-shin.

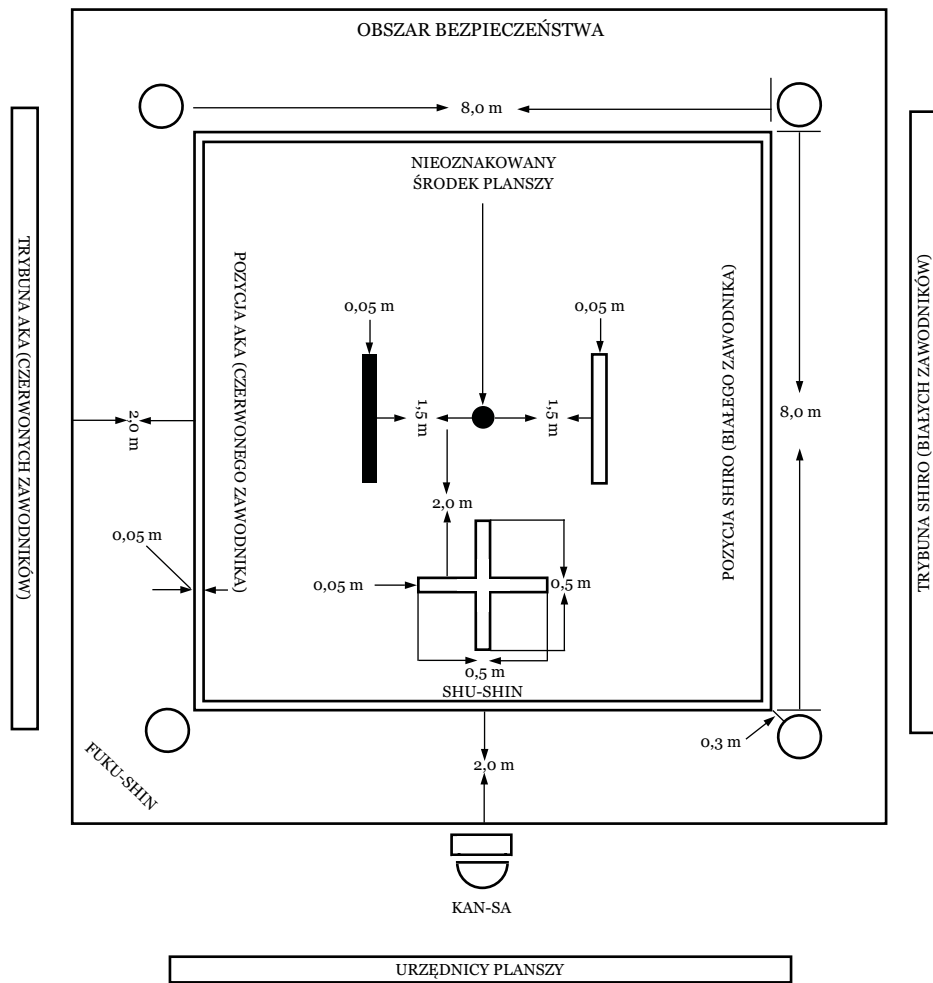
Artykuł 6 Komendy sędziowskie

		Metoda sygnalizacji	
	Komenda	Shushin	Fukushin
1.	Jikan Art. 3-2-A	Składa dłonie przed sobą w kształt litery (palce dotykają środka wewnętrznej strony dłoni) tworząc literę T – ręce uniesione są nad głową.	
2.	Kakushi Art. 3-2-B	Obie otwarte dłonie wysunięte w przód na szerokość tułowia wykonują jednoczesny ruch za siebie.	Chorągiewki wysunięte w przód równolegle względem siebie wykonują jednoczesny ruch za siebie.
3.	Saki Art. 3-3-A	Pieść z lekko wyprostowanym palcem wskazującym energicznie przesuwa się od linii startowej zawodnika ukaranego do środka planszy.	Czubek flagi opuszczony lekko w dół przesuwa się od zawodnika ukaranego do środka pola walki.
4.	Nige-tai Art. 3-3-D	Otwarta dłoń energicznym ruchem przesuwa się od środka pola w kierunku ukaranego zawodnika wykonując rotację.	Czubek flagi opuszczony lekko w dół przesuwa się od środka pola walki w kierunku ukaranego zawodnika.
5.	Chaika- -ma Art. 4-1-C	Dłonie otwarte wyciągnięte przed sobą wykonują energiczny ruch do siebie.	Obydwie flagi rozsunięte na szerokość tułowia energicznym ruchem przesuwa się do siebie.

Dodatek

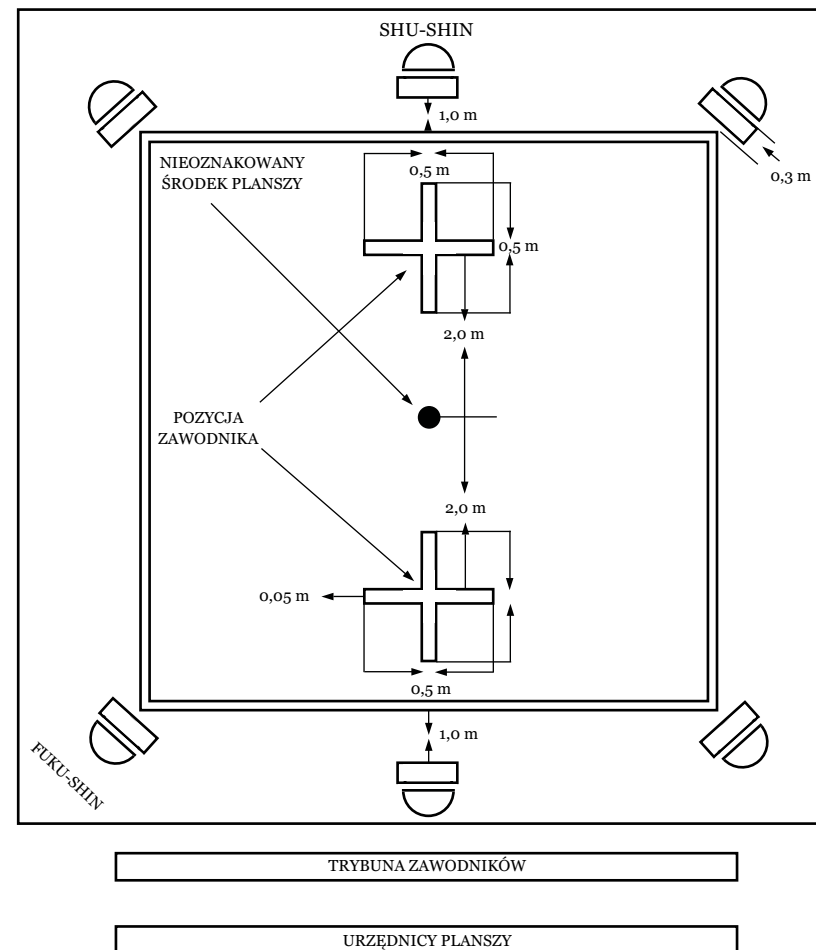
POLE WALKI KUMITE

TRYBUNA GŁÓWNA



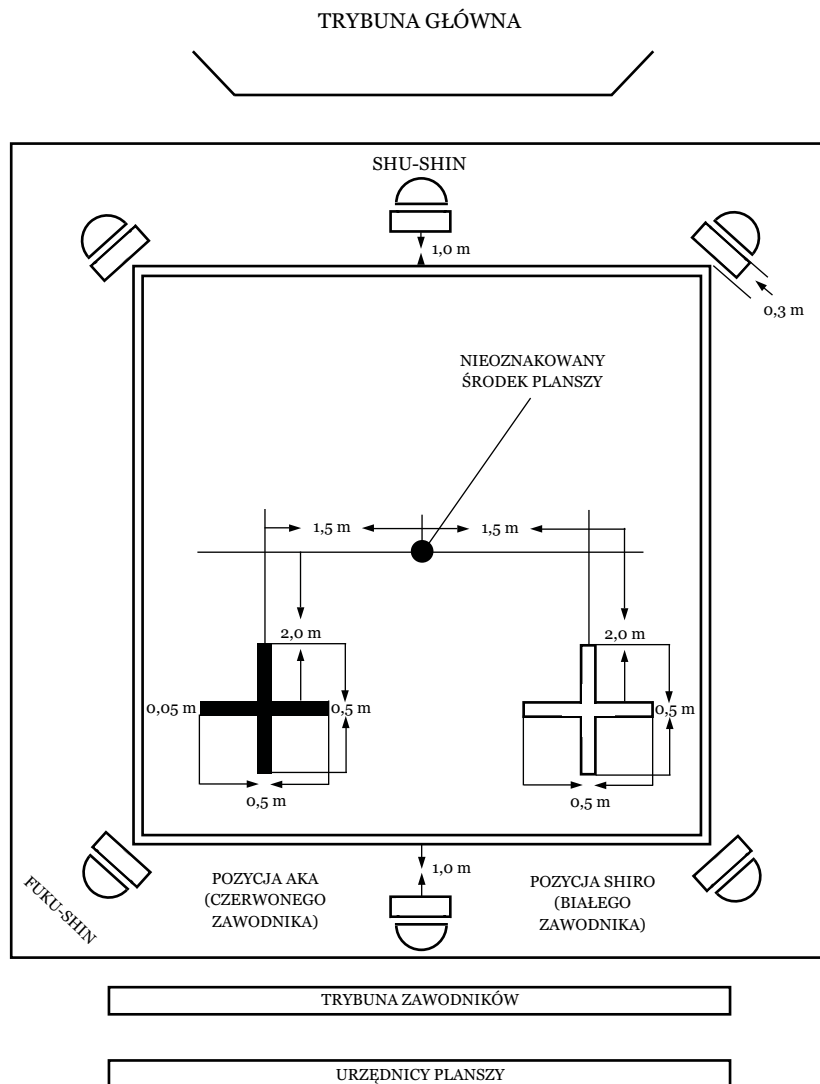
POLE WALKI KATA

TRYBUNA GŁÓWNA



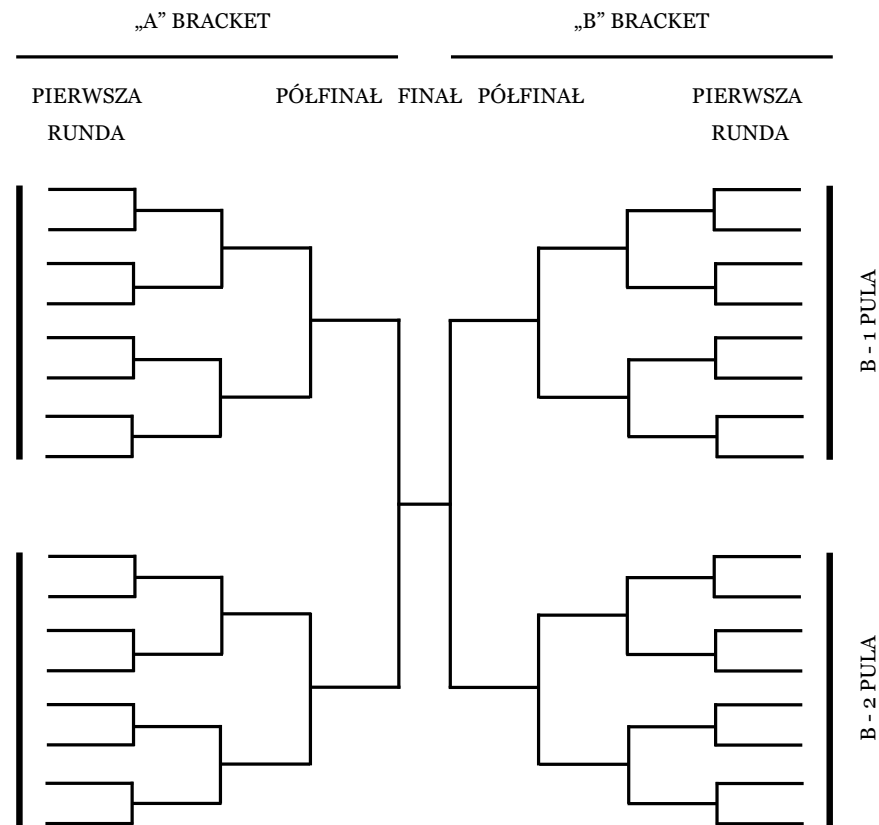
Uwagi: Zewnętrzna powierzchnia ograniczająca nazywana jest tak jak w kumite obszarem bezpieczeństwa

KI-TEI (OBOWIĄZKOWE) POLE WALKI



Uwagi: Zewnętrzna powierzchnia pola walki nazywana jest tak jak w kumite obszarem bezpieczeństwa

GRAFIK POJEDYŃCZYCH ELIMINACJI KUMITE

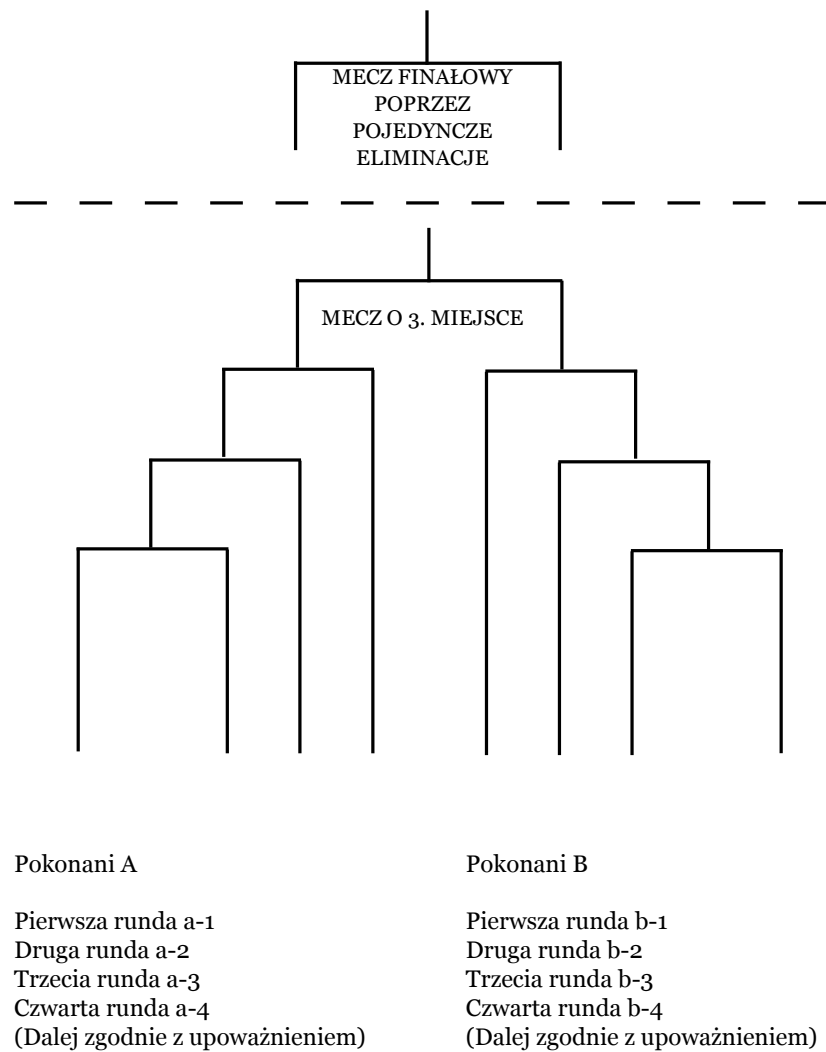


Uwagi:

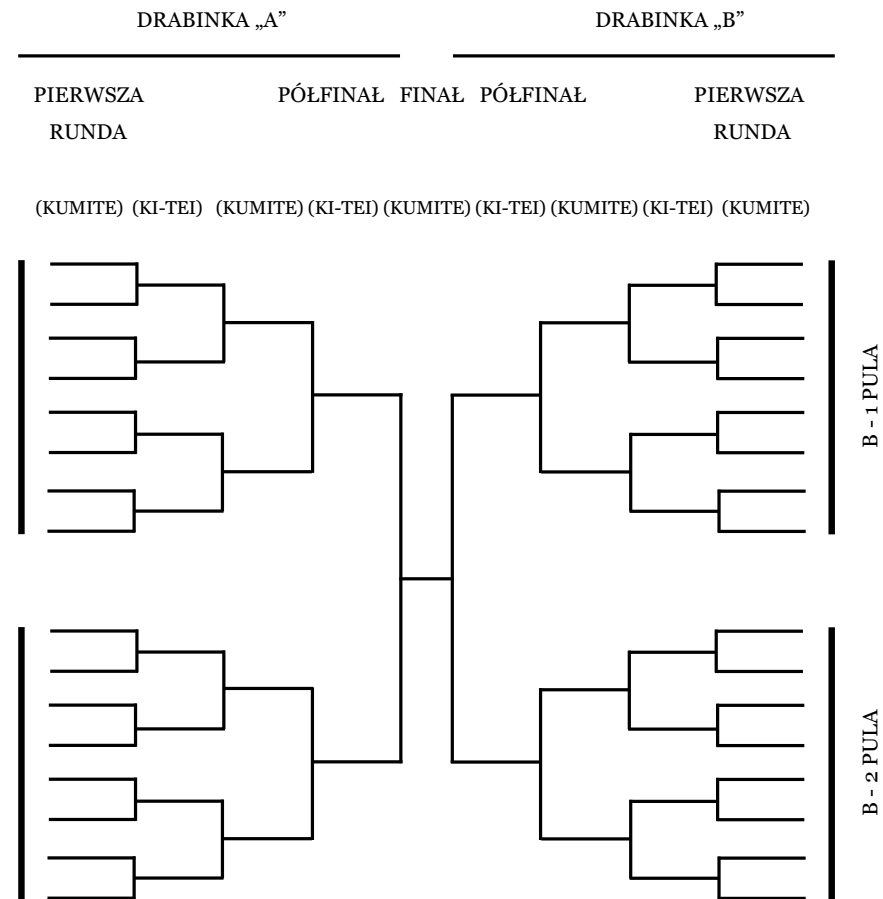
- 1) Liczby do połączenia w pary w pierwszej rundzie to 1, 2, 4, 8, 16, 32, 64 (dalej kolejne wielokrotności). Jeśli liczby wypadają pomiędzy wyżej wymienionymi parami, pary będące w środku należy podzielić po równo pomiędzy obie grupy i pule.
- 2) Rozstawienie dla zwycięzców poprzedniego turnieju, jeśli takie ma zastosowanie, przedstawia się następująco:

- I miejsce: pula A-1
- II miejsce: pula B-1
- III miejsce: pula B-2
- IV miejsce: pula A-2

SYSTEM REPASAŻOWY KUMITE



GRAFIK ELIMINACJI FUKU-GO



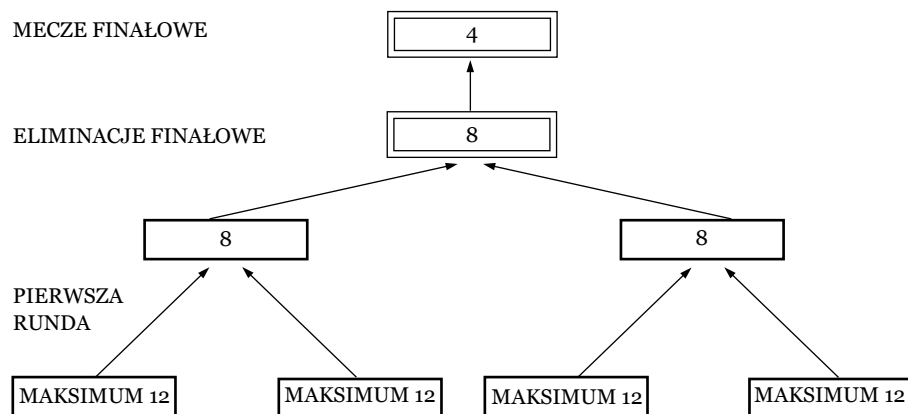
Uwagi:
 Zobacz uwagi w Grafiku pojedynczych eliminacji kata / en-bu.

GRAFIK ELIMINACJI KATA / EN-BU

WYKRES „A”

MECZE FINAŁOWE

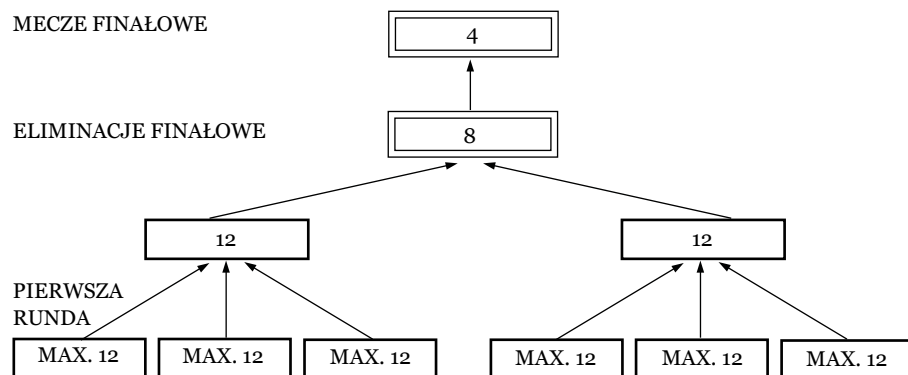
ELIMINACJE FINAŁOWE

PIERWSZA
RUNDA

WYKRES „B”

MECZE FINAŁOWE

ELIMINACJE FINAŁOWE

PIERWSZA
RUNDA

Uwagi: Cyfry wskazują liczbę zawodników.

TERMINY I SYGNALIZACJI SHU-SHIN
(SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO W KUMITE)

	Znaczenie	Terminologia	Sposób sygnalizacji
1(O)	Rozpoczęcie meczu	Shobu ippon, Hajime	Komenda słowna bez pokazywania rękami
2(O)	Chwilowe zatrzymanie walki	Yame	Ręce (ręka) trzymane nad głową, otwartymi dłońmi zwrócone w bok, następnie jednym ruchem opuszczone na wysokość pasa
3(O)	Nakazanie zawodnikom zajęcia ustalonych pozycji	Motono-ichi	Ręce opuszczone nieznacznie do przodu, tylko palce wskazujące pokazują zawodnikom zajmowane pierwotnie pozycje
4(O)	Wznowienie walki	Tsuzukete, hajime	Ramiona szeroko rozpostarte, dłonie otwarte, następnie ruch jak przy klaskaniu, ale bez zetknięcia dłoni
5(O)	Kontynuacja, kiedy mecz został przerwany z innych powodów niż przez sygnalizację	Tsuzukete	Ręce częściowo rozpostarte, lekko ugięte w łokciach, dłonie rozwarte, następnie ruch jak do złożenia rąk, lecz bez zetknięcia
6(O)	Deklaracja waza-ari	Waza-ari	A. Otwarta ręka w kierunku strony zdobywającej punkt B. Sygnały ręką wskazują cel i technikę lub dwa przypadki jyo-gai C. Otwarta i skierowana na zewnątrz dłoni trzymana ponad przeciwległym ramieniem, a następnie opuszczona zamiatającym ruchem, z otwartą dłonią skierowaną do przodu
7(D)	Deklaracja ippon	Ippon	A. Otwarta ręka w kierunku strony zdobywającej punkt B. Sygnały ręką wskazują cel i technikę lub dwa przypadki waza-ari C. Ruch otwartą ręką od przeciwnego biodra ukośnie po przekątnej wykonany ponad ramieniem z dłonią zwróconą do przodu

VIII. Terminy i sygnalizacje Shu-shin (sędziego prowadzącego w Kumite)

	Znaczenie	Terminologia	Sposób sygnalizacji
8(D)	Dwa waza-ari deklarowane jako ippon	Azasete, ippon	A. Ogłoszenie dwóch waza-ari B. Sygnalizacja jak przy ippon w p. 7
9(J)	Ogłoszenie saishinpan	Saishinpan	A. Kilka krótkich donośnych gwizdków, następnie B. Prawa dłoń umieszczona po lewej stronie klatki piersiowej, następnie C. Wyjaśnienie sygnałami rąk D. Orzeczenie sygnałami rąk E. Jeden długi gwizdek, po którym nastąpi krótki donośny gwizdek F. Po potwierdzeniu decyzji, krótki gwizdek, następnie opuszczenie chorągiewek
10(O)	Poinformowanie zawodników, że do końca walki pozostało 30 sekund	Shibaraku	Komunikat słowny (bez pokazywania rękoma)
11(O)	Koniec walki	Sore-made	Ręka wyciągnięta przed siebie, otwartą dłonią do przodu
12(I)	Wskazanie, że zawodnicy znajdują się poza polem walki	Jyo-gai, nakae	Taki sam sygnał jak przy yame (zob. p. 2), następnie zamiatający ruch dłoni nakazujący zawodnikom powrót na pole walki
13(N)	Ostrzeżenie jyo-gai	Aka (shiro) jyo-gai	Palec wskazujący podniesiony w kierunku zawodnika, a następnie sygnał wykonany tym samym palcem na linię ograniczającą
14(I)	Wskazanie pierwszego jyo-gai (kei-koku lub chui)	Ikkai	Palec wskazujący wzniesiony w kierunku zawodnika wskazuje pierwszą karę (jyo-gai, kei-koku lub chui)
15(I)	Wskazanie drugiego jyo-gai	Nikai	Palce środkowy i wskazujący podniesione w kierunku zawodnika wskazują karę
16(I)	Wskazanie ten-to	Aka (shiro), ten-To	Palec wskazujący skierowany na zawodnika, po czym jeden szeroki, pełen ruch kolisty, a następnie ten sam palec skieruje się w dół w kierunku podłoża
17(P)	Wykonanie kary ten-to	Sagaru	Palec wskazujący cofający zawodnika bezpośrednio do linii ograniczającej pole walki
18(P)	Ogłoszenie kei-koku	Aka (shiro), kei-koku	A. Otwarta ręka w kierunku ukaranego zawodnika B. Sygnał dany ręką wyjaśnia powód C. Podniesiony palec wskazujący wskazuje kei-koku

VIII. Terminy i sygnalizacje Shu-shin (sędziego prowadzącego w Kumite)

	Znaczenie	Terminologia	Sposób sygnalizacji
19(P)	Ogłoszenie chui	Aka (shiro), chui	A. Otwarta ręka w kierunku ukaranego sportowca B. Sygnał ręką wyjaśnia powód C. Zgięty łokieć z palcem wskazującym skierowanym w stronę klatki piersiowej zawodnika wskazuje chui
20(P)	Ogłoszenie han-soku	Aka shiro, han-soku	A. Otwarta ręka w kierunku ukaranego zawodnika B. Sygnał wykonany ręką wyjaśnia powód C. Ręka wyprostowana z palcem wskazującym na wysokości twarzy ukaranego zawodnika
21(P)	Ogłoszenie shii-kaku	Aka (shiro), shii-koku	A. Palec wskazujący skierowany do ukaranego zawodnika B. Wyjaśnienie powodów przez sygnały ręką C. Palec wskazujący podniesiony (pod kątem 45 stopni) z wyciągniętym łokciem i skierowany za zawodnika wskazuje shii-kaku
22(P)	Ogłoszenie braku zdolności do udziału w zawodach	Aka (shiro), mu-no	A. Otwarta ręka w kierunku ukaranego zawodnika B. Skrzyżowane otwarte ręce przed klatką piersiową w kształcie X
23(N)	Ogłoszenie stop lekarskiego	Aka (shiro), doctor's stop	A. Otwarta ręka w kierunku poszkodowanego, chorego lub pierwotnej pozycji B. Jedno ramię pionowo, drugie poziomo przed klatką piersiową, wykonując krzyż, następnie otwarta ręka opuszczona od głowy ku dołowi. Ruch podobny do yame.
24(N)	Ogłoszenie wycofania	Aka (shiro), kiken	A. Otwarta ręka w kierunku zawodnika wycofanego z zawodów B. Obydwie dłonie otwarte do przodu, łokcie zgięte, ręce na poziomie głowy
25(D)	Deklaracja zwycięzcy poprzez przyznanie przeciwnikowi shii-kaku, han-soku, ki-ken lub stop lekarskiego	Aka (shiro), ni-yori (shii-kaku, han-soku, ki-ken lub stop lekarskie), siro (aka)	Po wyjaśnieniu poprzez sygnały wykonane rękoma deklaracja ippon (tak samo jak w p. 7)

VIII. Terminy i sygnalizacje Shu-shin (sędziego prowadzącego w Kumite)

	Znaczenie	Terminologia	Sposób sygnalizacji
26(I)	Wskazanie nagłego wypadku (zagrożenie, choroba lub inne nagłe wypadki)		Otwarte wyciągnięte ręce ponad głową wykonujące okrężne ruchy
27(O)	Wezwanie lekarza	Doktor	Obie ręce skrzyżowane nad głową
28(J)	Wezwanie fuku-shin	Fuku-shin, Shu-go	Obie ręce wyprostowane, rozwarłe dłonie zwrócone do gry, następnie całkowite jednoczesne zgięcie rąk w łokciach, dłonie zwrócone do tyłu
29(J)	Przywołanie konkretnych fuku-shin	Fuku-shin	A. Palec wskazujący skierowany na konkretnego sędziego (sędziów) B. Druga ręka wyprostowana, dłoń zwrócona do góry, po czym całkowite zgięcie ręki w łokciu, dopóki dłoń nie będzie zwrócona do tyłu
30(J)	Werdykt	Han-tei	A. Jeden długi gwizdek, następnie jedno donośny krótki gwizdek oznaczający prośbę o werdykt B. Jeden krótki gwizdek oznaczający prośbę o opuszczenie chorągiewek
31(D)	Deklaracja zwycięstwa aka (shiro)	Aka (shiro) no kachi	Taki sam sygnał jak przy ippon (zob. p. 7)
32(J)	Remis	Hiki-wake	Obydwie ręce w górze, skrzyżowane na wysokości ramion z dłońmi ku bokom, następnie rozłożone w dół w bok dłonie ku przodowi
33(O)	Rozpoczęcie kettei-sen	Kettei-sen, hajime	Komunikat słowny (brak sygnału wykonywanego przy pomocy rąk)
34(J)	Nieważny brak punktu lub kary	Tora-nai	Ramiona wyciągnięte z przodu ciała wskazujące na poziom pasa, otwarte dłonie w dół, następnie jeden ruch krzyżowy
35(E)	Słaba technika	Yowai	Ramiona wyciągnięte z przodu ciała, otwarta dłoń w dół, następnie jeden ruch ramieniem w dół zatrzymujący się na poziomie pasa
36(E)	Technika zablokowana lub zasłonięta	Uke	Jedna ręka całkowicie zgięta w łokciu na wysokości klatki piersiowej, dłoń drugiej ręki lekko uderza w zgięte przedramię jeden raz

VIII. Terminy i sygnalizacje Shu-shin (sędziego prowadzącego w Kumite)

	Znaczenie	Terminologia	Sposób sygnalizacji
37(E)	Atak chybiony	Nuke	Zgięcie ręki w łokciu z pięścią wykonującą ruch zmiatający aż do lekkiego dotknięcia żołądka
38(E)	Zły dystans (nie-dostateczny zasięg lub zbyt bliska odległość)	Ma-ai	Ręce wyciągnięte przed siebie, rozwarłe dłonie trzymane w odległości około 15 cm (5 cali) od siebie, następnie rozłożenie rąk na szerokość ramion jeden raz
39(E)	Zła synchronizacja czasu	Timing	Trzymając obie ręce zgięte równoległe do ciała wykonywać przed sobą szybkie koliste ruchy
40(E)	Jednoczesny atak	Ai-uchi	Ręce przed i równoległe do ciała, zgięte łokcie, pięści niemal się dotykają
41(E)	Słaba postawa	Tachi	Koniuszki palców stykają się przed klatką piersiową tak, aby utworzyć kształt trójkąta
42(E)	Snap back - techniki ręczne (tsuki, uchi, ate)	Snap back	Wyciągnąć pięść, następnie wykonaj ruch snap back do tyłu
43(E)	Brak trzaśnięcia przy technice uderzenia	Furi-uchi	Wyprostowany łokieć, pięść kołysze się od biodra w bok na wysokość ramienia
44(E)	Brak trzaśnięcia kolanem przy technikach kopnieć	Furi-geri	Wyprostowany łokieć, pięść kołysze się od biodra ponad głowę
45(E)	Techniki pchające	Oshi	Dłoń otwarta do przodu, palce do góry, ręka pcha do przodu
46(E)	Dla techniki w ruchem ciała w przeciwnym kierunku (technika porusza się w jednym kierunku, a ciało w przeciwnym kierunku)	Nige	Poruszenie zwieszoną u boku otwartą jedną ręką jeden raz do przodu i do tyłu
47(E)	Uderzenie niewłaściwą częścią ciała	Futeki	Otwarta dłoń umieszczona na wierzchu drugiej ręki
48(E)	Szybsza technika	Aka (shiro), hayai	Jedna ręka zgięta całkowicie w łokciu, dłoń do góry, we właściwym kącie w stosunku do ciała, z drugą ręką wskazującą szybszą stronę, dłoń płasko, dotyka boku łokcia

	Znaczenie	Terminologia	Sposób sygnalizacji
49(E)	Uchwyt / zwarcie	Tsuka-mi	Otwarta ręka wyciągnięta, następnie zamykająca się w geście chwytania
50(E)	Kontakt	Ate	Pieść dotykająca bocznej części twarzy
51(E)	Zabronione lub niebezpieczne ruchy	Kin-shi	Otwarta dłoń w dłoń, palce razem wyciągają się w kierunku gardła
52(E)	Gdy technika jest ignorowana (wykonywana technika ignoruje technikę przeciwnika, która ma odpowiedni zasięg)	Mu-shi	Jedna ręka zakrywająca oczy
53(E)	Ignorowanie ostrzeżenia shu-shin	Chui mu-shi	Otwarte dłonie zakrywające uszy
54(E)	Złe maniery / Słaba postawa	Fu-kei	Otwarta dłoń do przodu, przed klatką piersiową wykonuje ruch z boku na bok
55(E)	Akcja jednoczesna z time-up (koniec czasu), jyo-gai (wyjście z pola), ten-to (upadek)	Doji	Ramiona wyciągnięte do przodu na poziomie barków, równoczesne klaśnięcie w dłonie
56(E)	Po fackie (technika jest wykonana po yame lub jyo-gai itd.)	Ato	Obydwie ręce wyciągnięte zgięte w ramieniu, dłonie równoległe do poziomu głowy

Uwagi:

(O) – kierowanie zawodami (*operation of competition*)

(D) – przyznanie punktów (*declaration of point*)

(J) – orzeczenie (*judgement*)

(N) – ogłoszenie (*notice*)

(I) – wskazanie (*indication*)

(P) – kara (*penalty*)

(E) – wyjaśnienie (*explanation*)

SYGNALIZACJA SĘDZIEGO NAROŻNEGO W KUMITE

1(J)	Waza-ari	Ręka trzymająca chorągiewkę skierowaną w kierunku odpowiedniego zawodnika, wyciągnięta w bok równoległe do podłogi, jednocześnie jeden donośny gwizdek
2(J)	Ippon	Ręka trzymająca odpowiednią chorągiewkę, wyciągnięta w bok pod kątem 45 stopni, następnie jeden krótki gwizdek
3(J)	Tek-kaku (uprawniona technika staje się punktem)	Odpowiednia chorągiewka dla ippon (zob. p. 1) lub waza-ari (zob. p. 2) z inną chorągiewką zakrywającą oczy. Jednocześnie jeden krótki gwizdek
4(J)	Tora-nai (brak punktu lub kary)	Powiewanie na krzyż chorągiewkami z przodu tuż nad kolanami z kilkoma przeciągłymi donośnymi gwizdkami
5(J)	Mie-nai (nie widział)	Obie chorągiewki skrzyżowane zakrywają oczy
6(J)	Jyo-gai (zawodnik poza matą)	Donośne gwizdki z odpowiednią chorągiewką skierowaną w dół (przy równoczesnym jyo-gai obie chorągiewki skierowane w dół)
7(J)	Ten-to (upadek)	Donośne gwizdki z odpowiednią chorągiewką skierowaną w kierunku zawodnika. Następnie jeden pełen ruch okrężny i wskazanie w kierunku podłogi
8(O)	Sygnalizacja nagłych wypadków (wykroczeń, obrażeń, chorób, innych nagłych wypadków)	Kilka przeciągłych donośnych gwizdków z odpowiednią chorągiewką trzymaną ponad głową
9(O)	Lekarz (wezwanie lekarza)	Skrzyżowane chorągiewki trzymane nad głową
10(E)	Ate (kontakt)	Koniuszek odpowiedniej chorągiewki dotyka boku twarzy
11(E)	Chui mu-shi (ignorowanie ostrzeżenia shu-shin)	Równoczesny ruch obu flag w celu zakrycia uszu
12(E)	Kin-shi (zabronione lub niebezpieczne czynności)	Czubek odpowiedniej chorągiewki przybliżony w kierunku gardła
13(E)	Mu-no (brak zdolności do zawodów)	Obydwie ręce trzymające chorągiewki skrzyżowane przed klatką piersiową

IX. Sygnalizacja sędziego narożnego w Kumite

14(E)	Fu-kei (złe maniery / słaba postawa)	Odpowiednia chorągiewka trzymana do góry przed klatką piersiową i poruszana z boku na bok
15(E)	Mu-shi (gdzie technika jest zignorowana)	Odpowiednia chorągiewka zakrywa oczy
16(E)	Tsuka-mi (uchwyt / zwarcie)	Obie chorągiewki trzymane razem w jednej ręce, podczas gdy druga ręka chwytą te dwie chorągiewki
17(J)	Aka (Shiro) no kachi (zwycięzca)	Takie same sygnały jak dla Ippon (zob. p. 2) z wyjątkiem tego, że nie ma gwizdka
18(J)	Hiki-wake (remis)	Obie chorągiewki skrzyżowane nad głową
19(E)	Yowai (słaba technika)	Ręka wyciągnięta do przodu równolegle do podłoża na poziomie pasa, następnie skierowana w dół w kierunku kolan
20(E)	Uke (technika zablokowana lub zakryta)	Jedna chorągiewka w górze, łokieć zgięty blisko ciała, a drugi bokiem, równolegle do podłogi, dotykając pierwszej chorągiewki
21(E)	Nuke (chybiony cel)	Ręka zgięta pod kątem prostym wykonuje chorągiewką ruch zamiatający, lekko dotykając żołądka
22(E)	Ma-ai (zły dystans) (nie-dostateczny zasięg lub zbyt bliska odległość)	Ręce trzymające chorągiewki wyciągnięte przed siebie w odległości około 15 cm (5 cali), następnie jeden raz wyciągnięte na szerokość ramion
23(E)	Czas (zły czas) Timing	Trzymając w każdej ręce odpowiednią chorągiewkę, z rękoma zgiętymi równolegle do podłogi. Ręce poruszają się szybkim kolistym ruchem wokół siebie
24(E)	Ai-uchi (równoczesny atak)	Obie chorągiewki trzymane z przodu, na poziomie pasa za zgiętymi łokciami koniuszki chorągiewek stykają się
25(E)	Tachi (słaba postawa)	Obie chorągiewki przed klatką piersiową tworzą trójkąt
26(E)	Snap back – techniki ręczne	Odpowiednia chorągiewka porusza się do przodu od klatki piersiowej, wykonując ruch snap back
27(E)	Furi-uchi (brak trzaśnięcia przy uderzeniu ręką)	Odpowiednia chorągiewka trzymana z boku, następnie wykonuje ruch wahadła w bok na poziom ramienia
28(E)	Furi-geri (brak czynności trzaśnięcia przy kopnięciu)	Łokcie wyprostowane, odpowiednia chorągiewka porusza się ruchem wahadła w górę, z dołu, do góry

IX. Sygnalizacja sędziego narożnego w Kumite

29(E)	Oshi (technika pchająca)	Flaga odpowiedniej strony trzymana pionowo do podłoża, następnie odepchnięta na zewnątrz od ciała
30	Nige (technika z ruchem ciała w przeciwnym kierunku)	Odpowiednia chorągiewka trzymana w jednej ręce, ręka wyciągnięta do przodu, a następnie pojedynczy ruch chorągiewką ponad ramieniem do tyłu
31(E)	Bardzo dobre wycucie czasu (timing)	Wykonaj przed sobą ruch okrężny koniuszkiem flagi.
32	Niewłaściwe użycie ciała (fu-teki)	Odpowiednia chorągiewka uderza w grzbiet przeciwnej ręki
33(E)	Hayai (szybsza technika)	Jedna ręka zgięta całkowicie w łokciu, trzymana blisko ciała, dłoń do góry, druga ręka ułożona na krzyż, z czubkiem chorągiewki dotykającym boku drugiej chorągiewki
34(E)	Doji (jednoczesne akcje) z time-up (koniec czasu) Jyo-gai (wyjście za matę)	Obie ręce wyciągnięte przed siebie na wysokość ramion, chorągiewki w dłoniach, następnie złożenie obu chorągiewek jednym ruchem jak przy klaśnięciu
35(E)	Ato (po fakcie) Technika jest wykonywana po yame lub jyo-gai itd.	Trzymając odpowiednią flagę w każdej ręce, następnie kierując obydwie ręce w górę zgięte w łokciach z dłońmi równoległymi do poziomu głowy

Uwagi:

(J) – orzeczenie (*judgement*)(O) – kierowanie zawodami (*operation of competition*)(E) – wyjaśnienie (*explanation*)

FORMULARZ WYNIKÓW KATA

APLIKACJA KATA DRUŻYNOWEGO
FORMULARZ WYNIKÓW

Sędzia nr _____

Sędzia nr _____

____ Mężczyzn ____ Kobiet / ____ Indywidualne ____ Drużynowe ____ Eliminacje (1,2,3,4,5) ____ Finał

Drużyna nr _____ Mężczyzn _____ Kobiet

Nr drużyny zawodnika _____ Nazwa Kata _____

SYNCHRONIZACJA KATA (z formularza wyników kata) _____

PODSTAWOWE PUNKTY	Bardzo źle	Źle	Slabo	Poniżej średniej	Średnio	Powyżej średniej	Dobrze	Bardzo dobrze	Świetnie	Wynik
	5.1 ↓ ()	5.2 5.3 5.4 5.5	5.6 5.7 5.8 5.9	6.0 6.1 6.2 6.3	6.4 6.5 6.6 6.7	6.8 6.9 7.0 7.1	7.2 7.3 7.4 7.5	7.6 7.7 7.8 7.9	8.0	(+)
Ogląd	Źle	Nieco gorzej	To samo	Nieco lepiej	Dobrze	Bardzo dobrze				
Dynamika ciała	-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3				
Moc	-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3				
Forma	-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3				
Przejście	-0,2	-0,1	0	+0,1	+0,2	+0,3				
Korekta oceny podstawowej (+/-) ②										
Punkty podstawowe razem (eliminacje) ① +/- ② (+) ③										
Mistrzostwo Wrażenie	1,1	1,2	1,3 1,4	1,5	1,6 1,7	1,8	1,9	2,0	(+)	
Punkty podstawowe razem (finał) ③ + ④ (+) ⑤										
Zawahanie	[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] x 0,1									
Utrata równowagi	A. W miejscu [] [] x 0,1		B. Poruszając się (1/2 kroku) [] [] x 0,3		C. Upadając [] [] x 0,5		D. Całkowity upadek [] [] x 1,0			
Postawa	A. 1/4 kroku [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] x 0,1				C. 30° [] [] [] [] [] [] [] [] [] [] x 0,2					
Etykieta	A. Brak ukłonu [] []		B. Postawa Slabo [] Żle []							
Synchronizacja	A. Lekki brak (1-4) [] [] [] [] x 0,1		[] 5 i więcej 0,5		B. Brak (1-2) [] [] x 0,3		[] 3 i więcej 0,7			
C. Całkowity brak [] 1,0										
Punkty za karę razem (-) ⑥										
Final score Eliminacje ③ - ⑥ Final ⑤ - ⑥										

Podpis sędziego

APLIKACJA	Bardzo źle	Źle	Slabo	Poniżej średniej	Średnio	Powyżej średniej	Dobrze	Bardzo dobrze	Świetnie	Wynik
	4.3 ↓ ()	4.4 .5,6,7 5.0 .1	5.2 .3,4,5 .6,7,8 .9	6.0 .1,2,3 .4,5,6 .7	6.8 .9 7.0 .1,2,3 .4,5	7.6 .7,8,9 8.0 .1,2,3	8.4 .5,6,7 .8,9 9.0 .1	9.2 .3,4,5 .6,7,8 .9	10.0	(+)
Ogląd	Źle	Nieco gorzej	To samo	Nieco lepiej	Dobrze	Bardzo dobrze				
Kata	- ,3 - ,4	- ,1 - ,2	0	+ ,1 - ,2	+ ,3 - ,4	+ ,5 - ,6				
Aplikacja techniki	- ,3 - ,4	- ,1 - ,2	0	+ ,1 - ,2	+ ,3 - ,4	+ ,5 - ,6				
Timing/Maai	- ,3 - ,4	- ,1 - ,2	0	+ ,1 - ,2	+ ,3 - ,4	+ ,5 - ,6				
Choreografia	- ,3 - ,4	- ,1 - ,2	0	+ ,1 - ,2	+ ,3 - ,4	+ ,5 - ,6				
Korekta oceny podstawowej (+/-) ②										
Punkty z ceny aplikacji razem ① +/- ② (+) ③										
Zawahanie	[] [] [] [] [] [] [] [] [] [] x 0,1									
Obrona Utrata równowagi	W miejscu [] x 0,1		Poruszając się (1/2 kroku) [] x 0,3		Upadając [] x 0,5		Całkowity upadek [] x 1,0			
Błąd aplikacji	A. Strona atakujące – mniej lub więcej technik niż jest to dozwolone [] x 0,5									
	B. Strona atakująca – Brak ataku drugiej osoby [] x 0,5									
	C. Obrona – 1. technika różni się [] x 0,3									
	D. Obrona – Różne techniki [] x 0,3									
	E. Pozycja		1/4 kroku X [] x 0,1		30° X [] x 0,2					
Nierealistyczna technika	[] x 0,2									
Etykieta	A. Brak ukłonu [] x 0,2		B. Postawa Slaba [] 0,3 Zła [] 0,5							
Punkty za karę razem (-) ④										
Final score ③ - ④										

Podpis sędziego

NORMY DLA KARATE-GI**1. Materiał**

Materiałem, z którego są uszyte karate-gi, musi być ufarbowane na biało 100% płótno bawełniane numer 10, 11 lub 9A. Pozwala to na minimalizowanie kurczliwości tkaniny do 2% po wypraniu.

2. Krój

Karate-gi muszą być uszyte zgodnie z następującymi wymiarami:

(1) Bluza (zob. wykres)

(Rozmiar)

(Jednostka cm (± 1 cm))

Wzrost	Rozmiar kurtki					
	Nr	Długość (A)	Rękaw (B)	Szerokość pleców (C)	Rękaw (D)	Mankiet (E)
135	0	53	33	23	24	15
145	1	59	36	25	25	16
155	2	65	39	27	27	17
160	2,5	68	41	28	28	18
165	3	71	42	29	28	18
170	3,5	74	44	30	29	19
175	4	77	45	31	29	19
180	4,5	80	47	32	30	20
185	5	83	48	33	30	20

(2) Spodnie (zob. wykres)

(Rozmiar)

(Jednostka cm (± 1 cm))

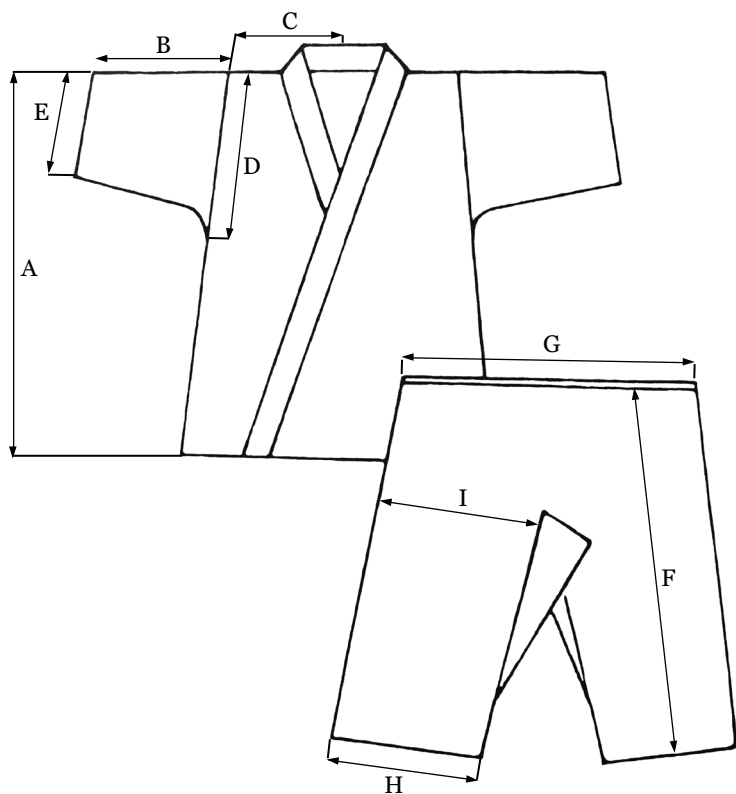
Wzrost	Rozmiar kurtki				
	Nr	Długość (F)	Talia (G)	Nogawka u dołu (H)	Nogawka u góry (D)
135	0	70	39	18	21
145	1	76	42	20	23
155	2	82	45	22	25
160	2,5	85	46	23	26
165	3	88	48	24	27
170	3,5	91	49	25	28
175	4	94	51	26	29
180	4,5	97	52	27	30
185	5	100	54	28	31

(3) Pas

(Rozmiar)

Nr	Szerokość	Długość	Nr	Szerokość	Długość
0	4 cm	205 cm	4	4 cm	265 cm
1	4 cm	220 cm	5	4 cm	280 cm
2	4 cm	235 cm	6	4 cm	295 cm
3	4 cm	250 cm	7	4 cm	310 cm

SCHEMAT



**KARTA URAZÓW I TYPÓW KONTAKTÓW,
KTÓRE WYSTĄPIŁY PODCZAS ZAWODÓW:**

.....
.....
(nazwa zawodów)
.....

.....
(miejsce i data zawodów)

Lp.	Imię	Nazwisko	Godzi- na urazu	Rodzaj urazu	Opis urazu uzasadniający rodzaj kontaktu oraz opis postępowania medycznego
				średni/ ciężki *	
				średni/ ciężki *	
				średni/ ciężki *	

				średni/ ciężki *	
				średni/ ciężki *	
				średni/ ciężki *	

*niewłaściwe skreślić

Osoba udzielająca pomocy medycznej:

.....
(imię nazwisko) lekarz, ratownik medyczny, pielęgniarka/arz *

Imię i nazwisko osoby wytypowanej przez organizatora do odebrania protokołu medycznego:

.....
.....
(miejsce i data odebrania protokołu)

Definicje:

ŚREDNI URAZ

1. Przerwanie skóry wymagające zaopatrzenia na miejscu zawodów.
2. Lekkie krwawienie wymagające zastosowania leków do ich zatrzymania.
3. Wstrząśnienie ciała średniego stopnia, które po ocenie personelu medycznego pozwala wrócić zawodnikowi na planszę.

URAZ CIĘŻKI

1. Przerwanie ciągłości skóry wymagające jej zeszczenia chirurgicznego.
2. Każde złamanie w wyniku kontaktu.
3. Podejrzenie urazu narządów wewnętrznych.
4. Utrata przytomności.

Article 7. Shu-shin przerywa walkę i ocenia czy wystąpił rzeczywiście uraz.

1. Jeśli orzeka, iż urazu nie było kontynuuje walkę (BEZ URAZU).
2. Jeśli uraz jest, wzywa personel zabezpieczenia medycznego zawodów, sygnalizując komendę doktor.
3. Jeśli zespół nie podejmuje czynności medycznych poza diagnostycznymi, jest to URAZ LEKKI.
4. Jeśli zespół medyczny wdraża postępowanie i w ciągu 5 minut dopuszcza zawodnika do kontynuowania walki, jest to URAZ ŚREDNI.
5. Jeśli zawodnik wymaga leczenia lub obserwacji szpitalnej, jest to URAZ CIĘŻKI i wówczas personel medyczny transportem sanitarnym odwozi pacjenta do szpitala.

Z personelem medycznym komunikuje się kan-sa.

Jeśli nastąpił uraz wymagający zaopatrzenia medycznego (URAZ ŚREDNI i URAZ CIĘŻKI), zabezpieczający zawody personel wpisuje swoją diagnozę i dalsze postępowanie w kartę urazów, która musi pozostać u organizatora zawodów, a kopia przesłana do Krajowej Komisji Medycznej.

PRZEPISY SĘDZIOWSKIE KATA

Przepisy sędziowskie dotyczące zawodów dla dzieci i młodzieży
objętych systemem sportowym
Polskiego Związku Karate Tradycyjnego.

Artykuł 1
Przepisy ogólne

1. Pole walki

Pole walki stanowić będzie kwadrat o wymiarach 8 x 8 m. Zawodnicy wykonywać będą pokaz zwrócenia twarzą w stronę głównej trybuny, rozpoczynając z wyznaczonych na polu walki punktów oddalonych od siebie na odległość 3 metrów.

Uwaga: Komitet Techniczny PZKT może dopuścić rozegranie konkurencji na planszy o wymiarach 6 x 6 m z zachowaniem 3-metrowej odległości od siebie punktów startowych dla zawodników.

2. Trener (*coach*)

Przepisy kihon-ippon kumite, Art. 2.

3. Protest trenera

Przepisy kihon-ippon kumite, Art. 3.

Przepisy kata

Artykuł 1

Podział kata ze względu na system oceny

- a) Ocena systemem chorągiewkowym;
- b) Ocena systemem punktowym (zob. III Przepisy sędziowskie kata).

Uwaga: Komitet Techniczny PZKT może w regulaminie zawodów dowolnie ustalić system oceny.

Artykuł 2

Zawody w konkurencji kata

1. Zawody kata

Zawody w konkurencji kata prezentują formy kihon kata tj. Heian Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Jodan, Haian Godan oraz dla stopni 3-1 kyu kata tradycyjne, takie jak Bassai-Dai, Jion, Kanku-Dai w spotkaniach indywidualnych, jak również drużynowych z zastosowaniem aplikacji bun-kai.

Zawody kata podzielone są na następujące kategorie:

- kata indywidualne dziewcząt;
- kata indywidualne chłopców;
- kata drużynowe dziewcząt;
- kata drużynowe chłopców.

W grupie najmłodszej tj. 9 lat i młodszy zespół kata może być jednorodny (dziewczęta, chłopcy lub mieszany)

2. Rodzaje kata

Zawodnicy będą wykonywać kata wybrane przez sędziego shu-shin do wysokości zaawansowania niższego stopnia spośród kihon kata:

Heian 1-5. Zawodnicy w kategorii 3-1 kyu wykonywać będą dowolne kata spośród Bassai-Dai, Ji-On, Kan-Ku Dai (inne kata w półfinale i w finale).

Artykuł 3

Kryteria oceny

Ocena – system chorągiewkowym, polega na wskazaniu zwycięzcy (aka lub shiro) poprzez podniesienie odpowiednio czerwonej lub białej flagi.

Ocena systemem punktowym (patrz Przepisy kata Art. 1-4).

Punkty podstawowe, jak również decyzję o zwycięzcy aka czy shiro ustala się na podstawie podstawowych kryteriów wykonania i oceny kata:

- forma;
- dynamika;
- siła;
- kontynuacja i rytm.

Forma – to stopień odpowiedniego dostosowania ciała do wykonywanej techniki, dokładność w przyjmowaniu odpowiednich pozycji, utrzymaniu odpowiedniej postury ciała oraz odpowiedniego wykonania techniki z punktu początkowego do końcowego z uwzględnieniem pokrycia linii centralnej, jak również osiągnięcie poprawnego stopnia równowagi emocjonalnej i koncentracji psychicznej.

Dynamika ciała – jest to wskaźnik mocy wytwarzanej przez pracę bioder w połączeniu z pracą mięśni, co nadaje technice dużą szybkość, a tym samym siłę i skuteczność. W zależności od pozycji i wykonywanej techniki rozróżniamy następujące rodzaje dynamiki:

- rotacja;
- wibracja;
- wahadło;
- przesunięcie;
- opuszczenie;
- wznos.

Siła – jest wypadkową dynamiki, formy i przemieszczania ciała. Charakteryzuje się skutecznością i skupieniem całej mocy w cel przy jednoczesnym połączeniu siły wewnętrznej wytwarzanej na bazie napinania i rozluźniania mięśni, siły zewnętrznej uzyskiwanej poprzez nacisk całego ciała na podłoże oraz siły mentalnej połączonej z ostrą reakcją wydechową mięśni brzucha i mocną intencją.

Kontynuacja – inaczej transmisja, to umiejętność prawidłowego wykonania przejścia z techniki do techniki, aby zachować płynność i odpowiedni kierunek, wykorzystać nacisk i napięcie mięśni w końcowej fazie, a rozluźnieniem mięśni rozpocząć wykonanie następnej techniki. W trakcie wykonania przejścia należy zwrócić uwagę na efektywność w przekazie energii z podłogi przez ciało do celu oraz na brak mentalnego i fizycznego kyo. Natomiast rytm wykonania kata zależy od interpretacji wykonywanych technik lub sekwencji technik (bunkai).

Artykuł 4

Punkty karne i dyskwalifikacja

1. Punkty karne
 - zawahanie (zdumienie, zmieszanie, zatrzymanie się na ok. 1 sekundę);
 - utrata równowagi (balans) w miejscu, w ruchu, upadek;
 - etykieta (wykonanie obowiązuujących ukłonów do shu-shin lub zawodnika, zachowanie negatywne);
 - synchronizacja – brak jednoczesności w wykonywaniu technik lub przejść (dotyczy kata drużynowego);
 - błąd w aplikacji (dotyczy bun-kai kata);
 - nierealistyczne techniki.
2. Hansoku (dyskwalifikacja)
 - zob. Przepisy sędziowskie III kata Art. 1 F-5-6-7).

Artykuł 5

Zawody kata indywidualne – – ocena systemem chorągiewkowym

1. Zawodnicy przez Komisję Techniczną ustawiają się w jednej linii naprzeciw sędziów. Na komendę shomeni-rei wykonują ukłon do shomen, a następnie do siebie (otagani-rei).
2. Sędziowie – zespół sędziów planszowych, w składzie shu-shin i czterech sędziów fuku-shin zajmują miejsca siedzące wokół planszy.
3. Przebieg zawodów:
 - a) zawody – na komendę sędziego shu-shin-nakai dwóch zawodników jednocześnie zajmuje wyznaczone na polu walki pozycje wyjściowe; jeden aka (czerwony) po lewej stronie i shiro (biały) po prawej stronie sędziego prowadzącego. Zawodnicy kłaniają się do sędziego shu-shin, a następnie do siebie nawzajem i przyjmują pozycję musubi-dachi. Zawodnik aka musi nosić czerwony pas lub czerwoną przepaskę;
 - b) shu-shin podaje nazwę kata, zawodnicy ją powtarzają, że zrozumieli, wówczas shu-shin ogłasza „hajime” (zaczynać) – obydwaj zawodnicy rozpoczynają pokaz;
 - c) na zakończenie pokazu zawodnicy kłaniają się do sędziego shu-shin, a następnie do siebie i w pozycji gotowości oczekują na werdykt;

- d) sędziowie potwierdzają (czerwona flaga uniesiona) lub zaprzeczają (biała flaga uniesiona) przyznanie punktów karych. Jeśli potwierdzone zostają punkty karne, sędzia shu-shin zwołuje naradę (fukushin-shugo) w celu wydania decyzji o przyznaniu punktów karych dla aka lub shiro;
- e) następnie shu-shin poda komendę „han-tai” i zagwiżdże długim, a następnie krótkim ostrym sygnałem, na który sędziowie poprzez podniesienie czerwonej lub białej flagi wskażą swój werdykt.

Uwaga: nie może zostać wskazany remis, każdy sędzia musi zdecydować o zwycięstwie aka lub shiro.

Shu-shin, ogłaszając zwycięzcę, unosi odpowiednią chorągiewkę do góry w kierunku zwycięzcy, oznajmiając aka lub shiro „no-kachi”.

f) po ogłoszeniu wyniku przez sędziego zawodnicy kłaniają się do shu-shin i opuszczają pole walki.

Artykuł 6

Zawody – kata drużynowe

1. Zawody – na komendę sędziego shu-shin jako pierwsza z czerwoną przepaską drużyna zajmuje wyznaczone na macie pozycje. Zawodnicy kłaniają się do sędziego, a następnie zawodnik prowadzący podaje nazwę kata i na komendę sędziego „haime” (zaczynać) drużyna rozpocznie pokaz;
2. Na zakończenie pokazu zawodnicy kłaniają się do sędziego shu-shin i opuszczają pole walk;
3. Na komendę sędziego shu-shin jako druga drużyna „shiro” bez przepaski zajmuje wyznaczone pozycję na macie, zawodnicy kłaniają się do sędziego, a następnie zawodnik prowadzący podaje nazwę kata i na komendę sędziego „haime” (zaczynać) drużyna rozpocznie pokaz;
4. Następnie sędziowie potwierdzają poprzez podniesienie czerwonej flagi lub zaprzeczają poprzez podniesienie białej o przyznaniu punktów karych dla jednej lub drugiej drużyny;
5. Po ewentualnym fukushin-shugo obydwie drużyny ustawiają się obok siebie twarzą do sędziego w oczekiwaniu na werdykt;
6. Sędzia shu-shin zagwiżdże długim, a następnie krótkim sygnałem na który sędziowie poprzez podniesienie czerwonej (aka) lub białej (shiro) flagi ogłoszą swój werdykt;
7. Po zliczeniu chorągiewek i ustaleniu zwycięzcy aka lub shiro na zasadzie większości shu-shin zagwiżdże i sędziowie opuszczą chorągiewki;

8. Shu-shin podniesie chorągiewkę zwycięzcy (aka lub shiro) i ogłosi zwycięzcę. Zawodnicy uklonią się do sędziego shu-shuin i wzajemnie do siebie. Następnie opuszczają pole walki.

Artykuł 7 Aplikacja „bun-kai”

1. Prezentacja

W finale każda z drużyn musi zaprezentować kata, które powinno być inne niż wykonywane w półfinale, a bezpośrednio po jego wykonaniu drużyna wykonuje „bun-kai”, czyli aplikację.

2. Zawody – zob. kata Art. 6.

Uwaga: jako pierwsza drużyna aka bezpośrednio po wykonaniu kata wykonuje uklon do sędziego i do siebie wzajemnie, i po zapowiedzi członka drużyny prezentuje aplikację (bunkai), po wykonaniu pokazu sędziowie ustalają ewentualne przyznanie punktów karnych – następnie swój pokaz prezentuje drużyna shiro po zakończeniu prezentacji kata zawodnicy kłaniają się do sędziego i wzajemnie do siebie. I tu również sędziowie ustalają przyznanie punktów karnych. Następnie obydwie drużyny ustawiają się twarzą do shu-shin w oczekiwaniu na werdykt.

a) Pokaz „bunkai” – zob. Przepisy sędziowskie III Kata Art. 2-7-B-2.

Punkty za aplikację – patrz Przepisy sędziowskie III Kata Art. 1, pkt. C-D

	Aka	Shiro
Punkty bazowe 5.0-8.0		
Korekta oceny		
Forma -0.2 – +0.2		
Dynamika ciała -0.2 – +0.2		
Siła -0.2 – +0.2		
Kontynuacja rytm -0.2 – +0.2		
Suma punktów bazowych		

Punkty karne

Zawahanie 0.1		
Utrata balansu – w miejscu 0.1 – w ruchu 0.3 – podparcie 0.5 – przewrócenie się 1.0		
Etykieta 0.1 – 1.0		
Synchronizacja 0.1 – 1.0		
Suma punktów karnych		
Suma wszystkich punktów		
Zwycięstwo		

PRZEPISY SĘDZIOWSKIE FORM KUMITE

Przepisy sędziowskie dotyczące zawodów dla dzieci i młodzieży objętych systemem sportowym Polskiego Związku Karate Tradycyjnego.

KUMITE**KIHON IPPON KUMITE****Artykuł 1
Przepisy ogólne**

Pole walki (zob. II Przepisy kumite, Art. 1-2). Komitet Techniczny PZKT może dopuścić rozegranie konkurencji na planszy o wymiarach 6 x 6 m.

**Artykuł 2
Trener (coach)**

1. Trener musi posiadać aktualną licencję instruktora Polskiego Związku Karate Tradycyjnego, oraz opłaconą indywidualną licencje członkowską w PZKT.

2. Trenerowi nie wolno udzielać wskazówek słownych ani żadnych innych, gdy zawodnik znajdzie się na polu walki.

3. W trakcie trwania spotkania oraz bezpośrednio po jego zakończeniu zabronione jest wywieranie wpływu na decyzje sędziów, słowne lub poprzez inne działania.

4. Trener winny naruszenia powyższych przepisów zostanie zdyskwalifikowany i usunięty z zawodów. Będzie to w kompetencji jury zawodów.

**Artykuł 3
Protest trenera**

1. Trener będzie miał prawo do złożenia protestu wyłącznie w kwestiach dotyczących łamania regulaminu zawodów. Nie może on jednak podważać w żaden sposób werdyktów i decyzji sędziów.

2. Protest trenera musi być złożony u Sędziego Głównego zawodów.

3. Trener musi zgłosić swój protest zanim zawodnicy, których on dotyczy opuszczą pole walki.

II. PRZEPISY KIHON-IPPON KUMITE

Artykuł 1

Podział form kumite ze względu na system oceny

- a) ocena systemem chorągiewkowym dotyczy kihon ippon kumite i jiu-ippón kumite;
- b) ocena systemem punktowym dotyczy kogo-kumite i jiu kumite (zob. Przepisy sędziowskie kumite i kogo-kumite)

Artykuł 2

Rodzaj konkurencji

1. Rodzaje konkurencji:
 - a) kumite indywidualne chłopców;
 - b) kumite indywidualne dziewcząt.
2. Konkurencje kumite rozgrywane będą wśród dziewcząt i chłopców od 12. roku życia
3. Rodzaje kumite ze względu na stopień zaawansowania:
 - 9-7 kyu kihon ippon kumite;
 - 6-4 kyu jiu-ippón kumite;
 - 3-1 kyu kogo kumite (zob. Przepisy sędziowskie kogo-kumite).

Artykuł 3

Przeprowadzenie zawodów

1. Ocena – system chorągiewkowy, który polega na wskazaniu przez sędziów zwycięzcy przez podniesienie po komendzie „han-tai” czerwonej lub białej chorągiewki (aka lub shiro).
Wpływ na ocenę końcową będą miały również punkty karne, które sędziowie przyznają w trakcie, lub po zakończeniu spotkania.
2. Sędziowie – zespół sędziów planszowych, w skład którego wchodzi shu-shin (sędzia prowadzący) i 4 sędziów fuku-shin (sędziowie narożni). Wszyscy sędziowie zajmują miejsca siedzące wokół planszy, dopuszcza się, aby sędzia shu-shin prowadził konkurencję na stojąco na środku pola walki i miał możliwość natychmiastowej reakcji np. przerywania walki w sytuacji tego wymagającej.

3. Przebieg zawodów

1. Ceremonia otwarcia – po sprawdzeniu listy startujących zawodników przez Komisję Techniczną wszyscy ustawiają się w jednej linii naprzeciwko sędziów. Na komendę „shomeni-rei” kłaniają się do shomen, a następnie do siebie (otagani-rei).

2. Zawodnicy – po komendzie sędziego „Aka-shiro nakai” zawodnicy przyjmą swoje pozycje wyjściowe aka po lewej stronie, a shiro po prawej stronie sędziego shu-shin, stając na wyznaczonych liniach. Następnie zawodnicy uklonią się do sędziego i do siebie nawzajem oraz przyjmują pozycję gotowości yoi-dachi.

3. Strona atakująca – po zapowiedzi sędziego SHu-Shin wykonuje podstawowe techniki ataku z krokiem do przodu w pozycji Zen-Kuzu Dachi (Hidari lub Migi)

- oi zuki jodan;
- oi zuki chudan;
- maegeri.

Każdy atak sędziego zapowiada i każdorazowo na wykonanie ataku zawodnik będzie miał ograniczony czas w wymiarze 10 sekund, od momentu podanej przez sędziego komendy „haime”.

4. Strona broniąca się – z pozycji gotowości w momencie ataku przyjmuje pozycję zenkutsu dachi, wykonując jednocześnie podstawowy blok age-uke, soto-uke i gedan-barai z kontratakiem gyaku-zuki chudan lub jodan.

5. Zawody – sędzia shu-shin komendą „kihon ippon kumite hajime” rozpocznie zawody. Po komendzie „aka tori haime” – aka podejdzie na odpowiednią odległość od shiro, przyjmie pozycję zen-kutsu dachi i na zapowiedź sędziego będzie wykonywał ataki oi-zuki jodan, Oi-zuki chudan, maegeri. Zawodnik bez przepaski, odpowiadając na ataki, będzie każdorazowo z pozycji yoi-dachi przyjmował pozycję zen-kutsu dachi, wykonując jednocześnie podstawowe bloki z kontratakiem gyaku-zuki chudan lub jodan. Po wykonaniu trzech ataków zawodnik Aka wraca na swoją pozycję. Następnie sędzia poda komendę „shiro – tori haime”, po której zawodnik bez przepaski podejdzie na odpowiednią odległość od aka i na komendę sędziego będzie wykonywał techniki ataku. Po zakończeniu powróci na swoją pozycję startową. Przyjmowane pozycje mogą być wykonane na lewą lub prawą nogę (hidari lub migi) zarówno w ataku, jak i w obronie.

6. Werdykt – po zakończeniu zawodnicy uklonią się do sędziego, a następnie do siebie nawzajem i w pozycji gotowości oczekują na werdykt. Jeśli w czasie pokazu dopatrzono się punktów karnych i poprzez podniesienie czerwonej chorągiewki zasygnalizuje to minimum dwóch sędziów, konieczne będzie zwołanie narady sędziowskiej „fuku-shin shugo” i przyznanie punktów karnych dla aka lub shiro.

Jeśli jednak sędziowie nie dopatrzą się żadnych punktów karnych (podniesienie przez sędziów białej flagi), wówczas sędzia shu-shin poda komendę „han-tai” i zagwizdże długim, a następnie krótkim, lecz ostrym sygnałem, na który sędziowie poprzez energiczne podniesienie czerwonej lub białej flagi wskażą swój werdykt, sędzia zliczy podniesione przez sędziów chorągiewki i ustali zwycięstwo czerwonego (aka) lub białego (shiro) na zasadzie większości, po czym zagwizdże jeszcze raz i sędziowie opuszczą flagi.

Jeżeli podniesionych czerwonych chorągiewek będzie więcej, wygrywa aka, a jeżeli białych – shiro.

Każdy sędzia zobowiązany jest wybrać zwycięzcę – nie można wskazać remisu. Po ogłoszeniu wyniku przez sędziego shu-shin zawodnicy wykonują ukłon do sędziego i opuszczą pole walki.

Artykuł 4 Kryteria oceny

Kryteria oceny i wyboru zwycięzcy ustalane będą na podstawie następujących czynników:

- forma;
- dynamika ciała;
- siła;
- przemieszczanie ciała;
- ma-ai – ocena dystansu;
- Timing wycucie czasu wykonania techniki;
- stabilne emocje;
- ogólne wrażenie.

Forma – jest to stopień odpowiedniego dostosowania ciała do wykonywanej techniki, dokładność w wykonaniu pozycji, utrzymaniu odpowiedniej postury ciała oraz odpowiedniego wykonania technik z punktu początkowego do końcowego, jak również osiągnięcie odpowiedniego stopnia równowagi emocjonalnej i koncentracji psychicznej.

Dynamika ciała – jest to stopień lub wskaźnik mocy wytwarzanej przez pracę bioder w połączeniu z pracą mięśni, co nadaje technice dużą szybkość, a tym samym siłę i skuteczność. W zależności od pozycji i wykonywanej techniki możemy użyć wibracji, rotacji, przesunięcia, wahadła, opuszczenia lub podniesienia.

Siła – jest to wypadkowa dynamiki, formy, i przemieszczania ciała. Charakteryzuje się skutecznością i skupieniem całej mocy w cel przy jednoczesnym połączeniu siły wewnętrznej wytwarzanej na bazie napinania i rozluźniania mięśni, siły zewnętrznej uzyskiwanej poprzez nacisk całego ciała na podłogę oraz siły mentalnej.

Przemieszczanie ciała – jest to umiejętność odpowiedniego utrzymania połączenia całego ciała w trakcie wykonywania przejścia, przesunięcia, zejścia z linii ataku oraz zachowania kontynuacji w tej czynności.

Ma-ai – umiejętność oceny dystansu, to wycucie i ocena zasięgu technik wykonywanych przez zawodnika z przejściem do przodu, przesunięciem lub w miejscu, tak aby technika była bezpieczna i nie spowodowała niedozwolonego kontaktu, a tym samym uszczerbku na zdrowiu zawodnika, ale odległość, na jaką jest wykonana musi być tak dobrana, aby odpowiednia powierzchnia kontaktu techniki skutecznie uderzyła w cel, osiągając znamiona techniki kończącej „todome”.

Timing – odpowiedni czas wykonania techniki, jest to wykorzystanie okazji i wykonanie techniki ataku lub kontrataku w takim momencie, gdy poziom psychiczny i fizyczny przeciwnika znajduje się w stanie (kyo) tzn. rozproszenia uwagi, zamyślenia i braku koncentracji.

Stabilne emocje – to stopień kontrolowania swojego strachu, gniewu lub niepokoju oraz panowania nad tymi czynnikami w trakcie startu w zawodach.

Ogólne wrażenie – odnosi się do reakcji i poziomu wrażenia, jakie demonstrujący zawodnik swoim pokazem wywiera na sędziach w rezultacie zarówno realistycznego, jak i skutecznego wykonania techniki oraz wykazania się wysokim poziomem umiejętności technicznych, gracją i silnym duchem walki.

Artykuł 5 Punkty karne

1. Stosuje się następujące punkty karne
 - a) błąd – zapowiedziana technika jest inna od wykonanej, lub na inny poziom;
 - b) czas – przekroczenie czasu wykonania ataku (10 sekund);
 - c) kontakt – brak kontroli techniki (patrz Przepisy kumite II D-1-2 tabelka). Decyzje dotyczące rodzaju kontaktu podejmowane są przez sędziego medycznego zgodnie z Regulaminem Medycznym Zawodów;
 - d) etykieta – nieetyczne zachowanie zawodnika, brak obowiązkowego ukłonu;
 - e) jo-gai – wyjście zawodnika poza pole walki (dot. jiu-ippón kumite);
 - f) ten-to – utrata równowagi, dotknięcie podłogi inną częścią ciała niż stopa;
 - g) stop lekarskie – w przypadku, gdy w czasie spotkania zdolność zawodnika zostanie osłabiona z powodu urazu powstałego z jego własnej winy;
 - h) Kin-shi – atak na strefę zabronioną- krtań, stawy,oczy, pachwina, tył głowy, poniżej pasa;
 - i) Moda – wykonanie ataku bez kontroli;
 - j) mushi – ignorowanie technik przeciwnika wejście z kontratakiem bez asekuracji i zasłony.

2. Tabela punktów karnych

Punkty karne	Kary
Błąd	0,2 p. – za każdy błąd
Czas	0,2 p. – oraz utrata szansy
Kontakt kei-koku chui	0,2 p. 0,4 p.
Etykieta	0,2-0,4-0,5 w zależności od stopnia wykroczenia
Jo-gai (dot. jiu-ippón-kumite)	0,2 p.
Ten-to	0,1 p.
Stop lekarskie	0,4 p.

Kin-szhi	min. 0,2 p.
Moda	min. 0,2 p.
Mu-shi	min. 0,2 p.

Artykuł 6 Dyskwalifikacja zawodnika

Decyzją sędziów planszowych zawodnik może otrzymać han-soku lub shi-ka-ku (dyskwalifikację) z zawodów w następujących przypadkach:

1. Otrzymanie przez zawodnika kary kan-Soku w wyniku kontaktu lub popełnienia przez zawodnika czynu zakazanego, co spowoduje jego natychmiastową przegraną.
2. Zamierzone i celowe naruszenie regulaminu danej konkurencji zawodów.
3. Nadmierne podniecenie i wzburzenie uniemożliwiające bezpieczną kontynuację spotkania.
4. W przypadku niewystarczających umiejętności do zademonstrowania techniki Karate Tradycyjnego (mu-no).
5. Niesportowe zachowanie zawodników wobec siebie np. obraza słowna zaczepki lub inne prowokacje.
6. Gdy zawodnik podczas wykonywania pokazu otrzymuje od swojego trenera wskazówki lub podpowiedzi, lub sam się odezwie.

JIU-IPPON KUMITE

Artykuł 1 Przepisy ogólne

Zob. Art. 1-2-3 Kihon ippón kumite.

II. PRZEPISY JIU-IPPON KUMITE

Artykuł 2 Podział form kumite ze względu na system oceny

Zob. Przepisy kihon-ippón kumite, Art. 1 a-b).

ARTYKUŁ 2

Rodzaj konkurencji

- a) kumite indywidualne dziewcząt 6-4 kyu
- b) kumite indywidualne chłopców 6-4 kyu

Konkurencja jiu-ippón kumite rozgrywana będzie od 12. roku życia.

Artykuł 3

Przeprowadzenie zawodów

1. Ocena (zob. Przepisy kihon-ippón kumite, Art. 4-A).
2. Sędziowie (zob. Przepisy kihon-Ippón kumite, Art. 4-B).
3. Przebieg zawodów:

P. C-1 i C-2: Ceremonia otwarcia i zawodnicy (zob. Kihon-ippón kumite, Art. 4-C-1, C-2).

P. C-3. Strona atakująca z pozycji „kamae” wykonuje trzy ataki poprzedzone zapowiedzią sędziego:

- oi-zuki jodan;
- gyaku-zuki chudan;
- maegeri chudan.

Strona atakująca nie może wykonywać podcięć, prowokacji oraz zwołów, a zawodnik na wykonanie ataku będzie miał maksymalnie 10 sekund.

Uwaga: rodzaj ataku może zostać dodany przez komitet techniczny PZKT lub Sędziego Głównego na wniosek organizatora zawodów.

P. C-4. Strona broniąca – w obronie wykonuje gono-sen uke-waza lub amashi-waza z dowolnym kontratakami, bez możliwości wykonania podcięć i innych wyłapań. W sytuacji, w której dystans jest bardzo krótki lub zawodnik atakujący bardzo go skraca, broniący się może wykonać koroshi waza z kontratakami.

P. C-5. Zawody – jako pierwszy na pole walki wejdzie sędzia shu-shin, który komendą „aka – shiro nakai”) zaprosi zawodników na pole walki. Po wykonaniu ukłonów sędzia rozpocznie konkurencję komendą jiu-ippón kumite-aka haji-me” – zawodnicy przyjmą pozycję do walki „kamae” i aka rozpocznie wykonywanie ataków zgodnie z zapowiedzią sędziego. Każdy atak musi zostać uprzednio zapowiedziany przez sędziego i muszą one być wykonane w ścisłej kolejności, a na wykonanie każdego ataku zawodnik będzie miał 10 sekund.

Po zakończeniu ataków przez aka i obrony przez shiro, zawodnicy powrócą na swoje punkty na polu walki. Sędzia shu-shin poda komendę „shiro, haji-me”, wówczas zawodnik bez przepaski rozpocznie wykonywanie ataków, a zawodnik z czerwoną przepaską będzie się bronić. W sytuacji przekroczenia czasu, kontaktu, jogai i ten-to sędzia shu-shin przerywa walkę i nakłada stosowną karę na zawodnika, który popełnił przewinienie.

P. C-6. Werdykt (zob. Przepisy kihon-ippón kumite C-6).

Artykuł 4

Kryteria oceny

Zob. Przepisy kihon ippón kumite, Art. 4.

Artykuł 5

Punkty karne

Zob. Przepisy kihon ippón kumite Art. 5.

Artykuł 6

Dyskwalifikacja zawodników

Zob. Przepisy kihon-ippón kumite, Art. 7.

Artykuł 7

Forma oceny (tabelka)

