

松濤館世界協会

SHOTOKAN WORLD ORGANIZATION



REGULAMIN ZAWODÓW

www.karateswo.org



REGULAMIN ZAWODÓW - KUMITE

REGULAMIN ZAWODÓW – KUMITE

ARTYKUŁ 1: POLE WALKI

1. Pole walki musi być płaskie o gładkiej, niegrożącej kontuzjami powierzchni.
2. Pole walki stanowi kwadrat o wymiarach 8m x 8m i jest otoczone dwumetrową strefą bezpieczeństwa. Pole walki ze strefą bezpieczeństwa można umieścić maksymalnie metr nad powierzchnią podłogi.
3. Dwa metry od środka pola walki wyznacza się półmetrową linię dla sędziego głównego.
4. Prostopadle do linii sędziego wyznacza się dwie równoległe linie metrowej długości, obie odległe o 1,5m od środka pola walki. Na nich staną zawodnicy.
5. Sędziowie pomocniczy zasiadają na rogach pola walki (po jednym na każdy róg) w strefie bezpieczeństwa. Każdy musi posiadać gwizdek oraz dwie chorągiewki: białą i czerwoną.
6. Arbiter zasiada za sędzią głównym, poza strefą bezpieczeństwa.
7. Osoba wywołująca zawodników zasiada pośrodku stołu sędziowskiego pomiędzy osobą podliczającą punkty i mierzącą czas walki.
8. Pole walki w odległości metra od obwodu powinno mieć inny kolor, niż reszta pola.

Wyjaśnienie:

W odległości jednego metra od granicy strefy bezpieczeństwa nie wolno umieszczać żadnych reklamowych tablic, znaków, billboardów itp.

ARTYKUŁ 2: OFICJALNY UBIÓR

1. Zawodnicy i trenerzy powinni nosić niżej opisany strój.
2. Komisja Sędziowska może zdyskwalifikować za niestosowanie się do tego zalecenia.

Sędziowie

1. Sędziów na wszystkich kursach i zawodach obowiązuje ubiór określony przez Komisję Sędziowską.
2. Na strój sędziego składają się:
 - a. Jednorzędowa marynarka w granatowym kolorze zapinana na dwa srebrne guziki.
 - b. Biała koszula z krótkim rękawem.
 - c. Krawat wiązany.
 - d. Proste jasnoszare spodnie bez mankietów.
 - e. Proste, ciemnoniebieskie lub czarne, skarpetki i czarne wsuwane obuwie do poruszania się po polu walki.
 - f. Sędziujące kobiety mogą używać spinek do włosów.

Zawodnicy

1. Zawodnicy występują w białych, czystych i nieoznaczonych karate-gi. Wyjątek stanowią emblemat lub flaga narodowa umieszczone po lewej stronie klatki piersiowej (pod warunkiem, że mieszczą się w polu kwadratu o bokach 100mm x 100mm) i naszywka producenta gi. Na plecach umieszcza się numer startowy przydzielony przez Komitet Organizacyjny. Jeden z zawodników zakłada biały, a drugi czerwony pas. Pasy te powinny mieć szerokość ok. 5cm i być długie na tyle, by, po zawiązaniu, z każdej strony węzła mierzyły w przybliżeniu 15cm.
2. Komitet Organizacyjny może wyrazić zgodę na naszywkę z logo sponsora.
3. Bluza po zawiązaniu pasa powinna zakrywać biodra zawodnika, ale nie dalej, niż do trzech czwartych długości uda. Kobiety biorące udział w zawodach mogą włożyć pod gi prosty, jasny podkoszulek.
4. Rękawy bluzy nie powinny być dłuższe, niż do nadgarstków i nie krótsze, niż do połowy

- przedramion. Nie mogą być zawinięte.
5. Nogawki spodni nie powinny być dłuższe, niż do kostek i nie krótsze, niż do dwóch trzecich łydki. Nie mogą być zawinięte.
 6. Włosy zawodnicy powinni mieć czyste i przycięte do odpowiedniej długości, żeby nie przeszkadzały podczas walki. Niedozwolona jest opaska na głowę - hachimaki. Jeśli sędzia główny uzna, że włosy zawodnika są brudne i/lub za długie, może go zdyskwalifikować. W kumite niedozwolone są wsuwki, w kata metalowe klamry do włosów. Dopuszcza się dyskretne spinki. Broszki oraz inne ozdoby są zabronione.
 7. Zawodnicy powinni mieć przycięte krótko paznokcie. Nie wolno nosić metalowych lub innych przedmiotów mogących zranić uczestników. Metalowe aparaty na zęby są dozwolone za zgodą sędziego głównego i lekarza zawodów. Zawodnicy ponoszą pełną odpowiedzialność za wszelkie obrażenia.
 8. Obowiązkowe są napięstniki uznane przez SWO.
 9. Gumowe protektory na zęby są nieobowiązkowe (inaczej, niż w turniejach międzynarodowych).
 10. Zabronione są ochraniacze na nogi.
 11. Zabronione są okulary. Zawodnik może mieć soczewki kontaktowe na własne ryzyko.
 12. Zabronione są wszystkie niezatwierdzone elementy ubioru. Kobiety powinny nosić ochraniacze na klatkę piersiową.
 13. Bandaże, ściągacze itp. sprzęt używany z powodów zdrowotnych musi zatwierdzić sędzia główny po konsultacji z lekarzem zawodów.

Trenerzy

1. Trenerzy podczas zawodów powinni nosić dres z widocznym oznaczeniem umożliwiającym identyfikację.

Wyjaśnienie:

1. Każdy zawodnik może nosić tylko jeden pas. AKA ubiera czerwony, a SHIRO biały pas. Podczas walki nie zakłada się pasów oznaczających stopnie.
2. Protektory na zęby muszą ściśle przylegać. Niedozwolone są suspensoria.
3. Niektórzy zawodnicy mogą chcieć nosić amulety, turbany itp. ze względów religijnych. Powinni powiadomić o tym Komisję Sędziowską przed rozpoczęciem zawodów. Komisja rozpatrzy zasadność wniosku. Nie będzie jednak wyjątku dla ludzi, którzy nawrócili się akurat na dzień turnieju.
4. Jeśli zawodnik wchodzi na pole walki nieprawidłowo ubrany, nie dyskwalifikuje się go od razu - otrzyma minutę czasu na poprawę wyglądu.
5. Sędziom wolno zdjąć marynarki za zgodą Komisji Sędziowskiej.

ARTYKUŁ 3: ORGANIZACJA ZAWODÓW W KUMITE

1. Na zawody w karate składają się konkurencje w kumite i/lub kata. Zawody w kumite rozgrywane są indywidualnie i drużynowo. Kumite indywidualne rozgrywa się z podziałem na kategorie wagowe lub bez. Zawody składają się z rund.
2. Żaden z zawodników nie może zostać zastąpiony podczas walki o tytuł.
3. Zawodnicy i/lub drużyny, którzy nie odpowiedzą na wywołanie zostaną zdyskwalifikowani z udziału w tej konkurencji - KIKEN.
4. W skład drużyn męskich wchodzi siedmiu członków, przy czym pięciu walczy w danej rundzie. Drużyny żeńskie liczą cztery osoby, z czego trzy walczą w danej rundzie.
5. Wszyscy członkowie drużyny są zawodnikami. Nie ma stałych rezerw.
6. Przed każdą rundą przedstawiciel zespołu musi dostarczyć na stół sędziowski formularz z nazwiskami zawodników walczących w tej rundzie i kolejnością, w jakiej będą walczyć. Zawodników biorących udział w meczu i ich kolejność można zmieniać (w ramach drużyny) przed każdą rundą, ale w trakcie walki już nie wolno dokonywać zmian.



REGULAMIN ZAWODÓW - KUMITE

7. Drużyna zostanie zdyskwalifikowana w wypadku zmiany przez trenera albo członka zespołu składu i/lub kolejności na dany mecz bez pisemnego uprzedzenia przed rozpoczęciem walk.

Wyjaśnienie:

1. Rundą nazywamy etap zawodów, dzięki któremu wybiera się finalistów. W rundzie eliminacyjnej odpada połowa startujących (licząc walkowery). Składają się na nią selekcja wstępna i repasaże. W zawodach typu „każdy z każdym” rundą nazwiemy etap, w którym wszyscy zawodnicy mają za sobą pojedynczą walkę.
2. Niektóre nazwiska mogą powodować problemy przy ich wymowie. Wskazane jest korzystanie z wyznaczonych numerów startowych.
3. Podczas prezentacji drużyn przed każdą rundą ustawiają się tylko biorący w niej udział. Trener i reszta zawodników mogą siedzieć z boku pola walki.
4. Drużyna przed meczem musi zaprezentować przynajmniej trzech (mężczyźni) lub dwóch (kobiety) zawodników. Inaczej oznacza to dla niej KIKEN - oddanie meczu walkowerem.
5. Kolejność walczących może przedstawić trener lub wyznaczony członek zespołu. Trener musi być łatwo rozpoznawalny jako trener, inaczej nie zostanie przyjęty. Lista zawodników musi zawierać ich nazwiska i numery startowe, nazwę kraju lub klubu, kolor pasa wyznaczony dla drużyny na ten mecz i kolejność udziału w walce. Dokument musi być podpisany przez trenera lub wyznaczoną osobę.
6. Jeżeli przez pomyłkę walczy ktoś inny, niż to jest napisane, to, niezależnie od wyniku, walka zostaje uznana za niebyłą. Żeby wyeliminować błędy tego typu, po każdej walce zwycięzca potwierdza swoje zwycięstwo przy stole sędziowskim.

ARTYKUŁ 4: RADA SĘDZIOWSKA

1. Rada sędziowska na każdy mecz składa się z sędziego głównego (SHUSHIN), sędziów pomocniczych (FUKUSHIN) oraz arbitra (KANSA)
2. Sędzia główny oraz sędziowie pomocniczy nie mogą być tej samej narodowości, co któryś z zawodników.
3. W celu usprawnienia zawodów wyznacza się również osoby do zapisywania wyników, wywoływania zawodników, nagrywania przebiegu walk oraz odmierzania czasu.

Wyjaśnienie:

1. Na początku meczu Sędzia główny stoi na skraju pola walki. Po jego lewej stronie stoją sędziowie 1 i 2, a po jego prawej arbiter oraz sędziowie 3 i 4.
2. Po wymianie ukłonów między radą sędziowską a zawodnikami sędzia główny robi krok w tył. Arbiter i sędziowie odwracają się w jego stronę i wszyscy członkowie rady kłaniają się sobie nawzajem. Następnie zajmują swoje miejsca.
3. Przy zmianie całej rady sędziowskiej ustępujący sędziowie zajmują miejsca jak na początku meczu, kłaniają się sobie nawzajem i opuszczają pole walki.
4. W przypadku zmiany poszczególnych sędziów, zmiennik podchodzi do sędziego, kłaniają się sobie nawzajem i dokonują zamiany.

ARTYKUŁ 5: PRZEBIEG WALKI

1. Każda walka trwa dwie minuty.
2. Odliczanie zaczyna się w momencie, kiedy sędzia główny daje znak do rozpoczęcia walki i zatrzymuje się przy każdej jego komendzie: „YAME”.
3. Osoba odliczająca czas daje pojedynczy sygnał uderzeniem w gong lub brzęczykiem, ogłaszając „otoshi baraku”(30 sekund do końca walki). Podwójne uderzenie oznacza „czas minął” i koniec walki.

ARTYKUŁ 6: PUNKTACJA

1. Zwycięstwo orzeka się na podstawie zdobycia IPPON lub dwóch WAZA-ARI, zwycięstwa przez przewagę albo dyskwalifikację przeciwnika przez HANSOKU, SHIKKAKU lub KIKEN.
2. Dwa WAZA-ARI składają się na jeden IPPON.
3. IPPON przyznaje się, jeśli technika została wykonana w poprawny sposób, energicznie, z odpowiednim nastawieniem, doskonałym wykończeniem (zanshin), we właściwym dystansie i z właściwym wyczuciem czasu (timingiem).
4. Techniki nie spełniające któregoś z powyższych kryteriów również powinny zostać ocenione na IPPON w następujących sytuacjach:
 - a. Kopnięcia na jodan lub inne trudne techniki.
 - b. Odparcie ataku i celna kontra na plecy przeciwnika.
 - c. Podcięcie lub rzut zakończony ciosem.
 - d. Kombinacja technik, z których każda zdobywa punkt.
 - e. Udana wejście ciosem w atak przeciwnika.
5. Jeśli technice niewiele brakuje na IPPON, przydziela się WAZA-ARI. Sędziowie muszą rozpatrzyć, czy technika nadaje się na IPPON, dopiero potem, czy nadaje się na WAZA-ARI.
6. Jeśli zawodnik otrzyma HANSOKU lub SHIKKAKU, jest nieobecny lub rezygnuje z walki, będzie to równoznaczne z uzyskaniem IPPON przez drugiego zawodnika.
7. Dozwolone są ataki na następujące obszary ciała:
 - a. Głowa
 - b. Twarz
 - c. Szyja
 - d. Brzuch
 - e. Klatka piersiowa
 - f. Plecy (oprócz ramion)
 - g. Boki
8. Nie uznaje się technik zadanych równo z sygnałem kończącym walkę. Atak, nawet skuteczny, wyprowadzony po komendzie zatrzymania, nie jest punktowany, ale może kosztować atakującego karę.
9. Nie uznaje się technik, nawet poprawnych, wyprowadzonych w sytuacji, gdy obaj zawodnicy są poza polem walki. Uznaje się poprawnie wyprowadzony cios, jeśli atakujący znajdował się wewnątrz pola walki i nie padła jeszcze komenda „YAME”.
10. Jednoczesny, skuteczny atak w wykonaniu obu zawodników nie będzie punktowany.

Wyjaśnienie:

Choć dwa WAZA-ARI dają IPPON, to jedno WAZA-ARI ma wartość 90% IPPONu.

„Poprawny sposób” oznacza, że technika zachowuje cechy właściwe zasadom tradycyjnego karate.

„Odpowiednie nastawienie” mieści się w „poprawnym sposobie” i oznacza brak złośliwości oraz skupienie podczas ataku.

„Energicznie” odnosi się do siły i szybkości oraz niezłomnej woli zwycięstwa-nie ma nic do ukrycia.

O „zanshin” często się zapomina podczas przyznawania punktów. To stan, w którym jest się cały czas gotowym do walki nawet po zadaniu punktowanego ciosu. Zawodnika z zanshin cechuje pełne skupienie i gotowość do odparcia ataku.

„Właściwy timing” oznacza wyprowadzenie techniki wtedy, kiedy będzie najskuteczniejsza.

„Właściwy dystans” oznacza wyprowadzenie techniki z takiej odległości, żeby była najskuteczniejsza. Cios jest słabszy, kiedy trafia gwałtownie przemieszczającego się przeciwnika.



REGULAMIN ZAWODÓW - KUMITE

Przy ocenie dystansu należy zwrócić uwagę, czy cios nie jest zbyt daleko od celu. Żeby technika została uznana za skuteczną, musi mieć możliwość penetracji wgląd celu. Według tej zasady, uderzenie na w pełni wyprostowanej ręce ma mniejszą skuteczność i powinno zostać odpowiednio ocenione. Np. cios na lekko zgiętej ręce, zatrzymany nie więcej, niż 3cm przed twarzą, ma odpowiedni dystans. Mimo to, cios na jodan, którego przeciwnik nie próbuje uniknąć lub zablokować, zostanie zaliczony, pod warunkiem, że spełnia inne wymogi.

Technika bezwartościowa pozostaje bezwartościową niezależnie od tego, w jaki sposób ją wyprowadzono. I tak beznadziejnie wykonane kopnięcie na jodan nie zostanie zaliczone, a już na pewno nie na IPPON. Jednak, żeby zachęcić do stosowania trudnych technik, sędzia główny powinien dawać IPPON, jeżeli taka technika ma niewielkie braki (pod warunkiem, że naprawdę niewielkie). Można przyjąć, że cios zostanie zaliczony na IPPON, kiedy zasługuje na WAZA-ARI, ale należy do "trudnych technik". Odparcie ataku i natychmiastowa kontra w niebronione miejsce na ciele przeciwnika można zaliczyć na IPPON, a nie tylko wtedy, gdy kontra trafia w plecy.

Podcięcie nie musi powodować przewrócenia przeciwnika - wystarczy, by stracił równowagę w momencie otrzymania punktowanego ciosu. Sędzia główny nie powinien zbyt szybko się spieszyć z zatrzymywaniem walki. Wiele podcięć i ciosów przepadło przez pochopne zakrzyknięcie „YAME!”. Dwie sekundy po wykonaniu podcięcia lub rzutu powinny wystarczyć zawodnikowi na dokończenie kombinacji.

Kombinacjami nazywamy sekwencje technik szybko po sobie następujących, z których każda zasługuje co najmniej na WAZA-ARI.

Ciosy poniżej pasa mogą zostać zaliczone, pod warunkiem, że trafiły powyżej kości łonowej. Dopuszcza się atak na szyję i gardło. Jakikolwiek kontakt na gardło jest zabroniony, ale poprawne trafienie tam zostanie zaliczone.

Poprawna technika w łopatkę zostanie zaliczona. Uderzenie tam, gdzie bark łączy się z łopatką i obojczykiem, nie będzie uznane.

Gong kończący walkę kończy także możliwość uzyskania punktów, nawet jeśli sędzia główny nieumyślnie nie przerwie walki natychmiast po nim. Wciąż można nakładać kary! Rada sędziowska traci możliwość nakładania kar, kiedy obaj zawodnicy opuszczają obszar walki po odczytaniu wyniku. Potem kary nakłada Komisja Sędziowska.

Rzadko zdarza się prawdziwe AIUCHI, kiedy zawodnicy nie tylko uderzą jednocześnie, ale dostaliby te same punkty - za poprawną technikę itd. Dwie techniki mogą trafić jednocześnie, ale nieczęsto obie zasługują na punkty. Jeśli tylko jedna z nich jest efektywna, sędzia główny nie powinien ogłaszać AIUCHI.

ARTYKUŁ 7: KRYTERIA WERDYKTU SĘDZIOWSKIEGO

1. Jeśli żaden z zawodników nie otrzymał IPPON, KIKEN, HANSOKU lub SHIKKAKU, sędziowie wyłaniają zwycięzcę na podstawie następujących kryteriów:
 - a. Czy ktoś otrzymał WAZA-ARI.
 - b. Czy ktoś został ukarany.
 - c. Ogólnej postawy, ducha walki i siły.
 - d. Wyższości taktyki i techniki.
2. Jeśli w kumite indywidualnym żaden z zawodników nie zdobędzie przewagi, postępowanie jest następujące:
 - a. Jeśli żaden z zawodników nie zdobył punktu, sędziowie wskazują zwycięzcę przez HANTEI.
 - b. Jeśli obaj zawodnicy mają tę samą liczbę punktów, sędziowie wskazują zwycięzcę przez HANTEI.
 - c. Jeśli żaden z zawodników nie zdobędzie przewagi, zostaje ogłoszony remis (HIKIWAKE) i dodatkowa walka (SAI SHIAI).
 - d. W walce dodatkowej nie obowiązują kary i ostrzeżenia otrzymane wcześniej.

- e. Jeśli walka dodatkowa nie przyniesie rozstrzygnięcia, zostaje ogłoszony remis (HIKIWAKE) i dogrywka (ENCHO SEN). W dogrywce obowiązują kary i ostrzeżenia otrzymane w walce dodatkowej.
3. W kumite drużynowym zwycięża drużyna z większą ilością wygranych walk.
4. W przypadku, gdy obie drużyny mają tę samą ilość zwycięstw, wygrywa ta, która zgromadziła większą ilość IPPON, AWASETE IPPON I WAZA-ARI (liczą się punkty z wszystkich walk w rundzie).
5. Jeśli podliczanie punktów również nie przyniesie rozstrzygnięcia, zostanie rozegrana jeszcze jedna walka między reprezentantami obu drużyn. W przypadku remisu, przeprowadza się SAI SHIAI, a jeśli mimo to zwycięzca nie zostanie wyłoniony, ogłasza się ENCHO SEN. Wtedy wygrywa zawodnik, który pierwszy zdobędzie IPPON lub WAZA-ARI.
6. W kumite indywidualnym remis oznacza konieczność walki dodatkowej (SAI SHIAI). Remis w walce dodatkowej oznacza konieczność dogrywki (ENCHO SEN). W przypadku remisu w dogrywce zwycięzcę wskazuje rada sędziowska decyzją większości.

Wyjaśnienie:

W przypadku, gdy po zakończeniu walki jeden z zawodników ma przewagę WAZA-ARI, jemu przypada zwycięstwo.

Jeśli spełnione są w/w kryteria, należy przyznać zwycięstwo zawodnikowi z przewagą, nawet, jeśli ma tyle samo punktów, co przeciwnik.

Przy ustalaniu wyniku przez HANTEI, sędzia główny schodzi z pola walki, woła: „HANTEI” i daje dwukrotny sygnał gwizdkiem. Na dźwięk gwizdka sędziowie pomocniczy podnoszą flagi koloru tego samego, co pas zawodnika uznanego przez nich za zwycięzcę. Sędzia główny potwierdza gwizdkiem podliczenie głosów i wraca na swoje miejsce na polu walki, żeby ogłosić werdykt.

Walka dodatkowa jest osobnym pojedynkiem i kary nadane wcześniej w niej nie obowiązują. Dogrywka jest przedłużeniem walki, więc kary nadane wcześniej w niej obowiązują. Sędziowie ustalając zwycięzcę po dogrywce powinni brać pod uwagę całą przedłużoną walkę.

Gdy w kumite drużynowym jest remis w walkach i punktach, rozstrzygającą walkę staczają wybrani reprezentanci obu drużyn. Wybiera ich osoba, której podpis znajduje się na spisie zawodników z kolejnością walki. Ma na to minutę od ogłoszenia walki dodatkowej. Remis w walce dodatkowej oznacza ogłoszenie dogrywki, remis w dogrywce wskazanie zwycięzcy przez decyzję.

ARTYKUŁ 8: CZYNNOŚCI ZABRONIONE

1. Niedozwolone są następujące zachowania i czynności:
 - a. Techniki z kontaktem na gardło.
 - b. Ataki z niekontrolowaną siłą. Jeśli uderzenia w twarz, głowę i szyję powodują widoczne obrażenia, atakujący powinien zostać ukarany, chyba, że to uderzony spowodował uraz.
 - c. Ataki na stawy i śródstopie.
 - d. Ataki na twarz technikami otwartej dłoni (TEISHO, NUKITE).
 - e. Niebezpieczne rzuty (rzucany ma ograniczone możliwości bezpiecznego lądowania).
 - f. Techniki, których nie da się kontrolować.
 - g. Bezpośrednie ataki za ręce i nogi.
 - h. Opuszczanie pola walki (JOGAI) oraz zachowanie mające na celu zyskanie na czasie. Z JOGAI mamy do czynienia wtedy, kiedy zawodnik albo część jego ciała dotknie podłogi poza obszarem pola walki., ale nie w wyniku pchnięcia lub rzutu wykonanego przez przeciwnika.



REGULAMIN ZAWODÓW - KUMITE

- i. Pchanie, chwytanie i obejmowanie bez natychmiastowego przejścia do ciosu.
- j. MUBOBI otrzymują zawodnicy nie przykładający należytej wagi do własnego bezpieczeństwa i nie przejawiający ducha walki, pasywni.
- k. Symulowanie obrażenia dla zyskania przewagi.
- l. Niegrzeczne zachowanie członków reprezentacji. Karą może być dyskwalifikacja sprawców lub całej reprezentacji.

Wyjaśnienie:

Kontakt na gardło podlega karze, chyba, że wina leży po stronie trafionego (MUBOBI).

Techniki na twarz mogą dotyczyć skóry, ale nie oznacza to zgody na uderzanie z siłą. W takiej sytuacji sędzia główny powinien wziąć pod uwagę wszystkie okoliczności. Czy czasem trafiony nie wykonał ruchu, który zwiększył siłę otrzymanego uderzenia? Często przez to przyznaje się punkty, chociaż normalnie takie uderzenie zostałoby uznane za zbyt mocne. Nie usprawiedliwia to oczywiście złego sędziowania. Sędzia główny powinien brać pod uwagę także różnice w wielkości zawodników, niezależnie, czy stosowany jest podział na kategorie wagowe, czy nie.

Sędzia główny powinien bacznie obserwować zranionego zawodnika. Wskazane jest krótkie opóźnienie w wydaniu werdyktu, co pozwoli dostrzec objawy kontuzji, takie jak np. krwotok z nosa. Pilna obserwacja zapobiegnie też wykorzystaniu obrażenia dla zdobycia przewagi przez np. podrażnianie rany. Przykładowo, krwotok z nosa można sprowokować gwałtownie wydychając powietrze przez nos albo pocierając twarz wierzchem rękawicy. Przy niektórych kontuzjach objawy mogą wystąpić dopiero przy następnych uderzeniach, niezależnie od ich siły.

Doświadczeni karatecy są zdolni przyjąć na ciało, zwłaszcza brzuch, niektóre uderzenia, ale już żebra i klatka piersiowa są wrażliwe na ciosy i dlatego wskazane jest zachowanie kontroli.

Przypadkowe kopnięcie w genitalia może osłabić równie dobrze, co zamierzone, dlatego w każdym takim przypadku nakłada się karę. Zbyt wysokie podcięcie może uszkodzić kolano. Sędzia główny powinien ocenić, na ile taka technika jest szkodliwa. Nieskuteczne, ale bolesne podcięcie tego typu musi zostać ukarane.

Twarz liczymy od podbródka do centymetra nad brwiami. Skronie i policzki również zaliczamy do twarzy.

Podane wyżej techniki otwartej dłoni to tylko przykłady możliwych ataków.

Różni karatecy mają różną kontrolę, dlatego nie można ostatecznie zdefiniować „technik niebezpiecznych”. Każdą technikę należy wykonać poprawnie i z kontrolą. Przy braku kontroli należy przyznać zawodnikowi karę lub ostrzeżenie.

Odpowiednie użycie komendy „YAME” ma duże znaczenie przy nadawaniu JOGAI. Jeśli np. AKA trafi na punkt, a zaraz potem znajdzie się poza polem walki, sędzia główny powinien zakrzyknąć: „YAME” zaraz po ciosie - wtedy wyjście AKA będzie miało miejsce poza czasem walki. Jeśli zaś wyprowadzona technika nie zasługuje na punkt, sędzia nie zakrzyknie: „YAME” i zejście z pola walki zostanie odnotowane. Gdy AKA celnie uderzy, a chwilę potem SHIRO wyjdzie poza pole walki, okrzyk sędziego: „YAME” spowoduje tylko przyznanie punktu dla AKA. Jeśli SHIRO otrzyma celny cios w momencie wykraczania poza obręb pola walki, zostaną przyznane zarówno punkt dla AKA, jak i kara JOGAI dla SHIRO.

Zachowaniem mającym na celu zyskanie na czasie jest np. bezcelowe krążenie dookoła przeciwnika. Owszem, na początku zawodnicy mogą się w ten sposób próbować, ale przez krótki czas, po którym powinny nastąpić przemyślane i skuteczne ataki oraz kontry. Jeśli przez dłuższy czas nic takiego nie ma miejsca, sędzia główny powinien przerwać walkę i ukarać odpowiedzialnego (lub odpowiedzialnych). Zawodnik, który ciągle ucieka, zamiast kontrować, i uniemożliwia w ten sposób przeciwnikowi zdobywanie punktów, powinien zostać ukarany. Takie zachowania często zdarzają się pod koniec walki.

Przykładem MUBOBI są sytuacje, w których zawodnicy atakują bez należytej dbałości

o własne bezpieczeństwo. Niektórzy daleko wyrzucają swoje gyaku-tsuki, co uniemożliwia im powstrzymanie kontry przeciwnika. Takie zachowanie podpada pod MUBOBI i nie zasługuje na punkt. Dla bezpieczeństwa zawodników trzeba im udzielać ostrzeżeń od samego początku.

Niektórzy wykorzystują teatralne zachowanie i odwracają się gwałtownie okazując udawaną przewagę, żeby pokazać, że zdobyli punkt. Opuszczają swoje kamae i przestają przejmować się przeciwnikiem. Odwracają w ten sposób uwagę sędziów od swojej techniki. Takie zachowanie to ewidentne MUBOBI. Żeby zasłużyć na punkt, trzeba stosować zanshin.

Symulowanie nieistniejących obrażeń to poważne wykroczenie. Wylbrzymianie istniejących jest wykroczeniem mniejszej wagi. Za symulowanie należy się SHIKKAKU, gdy np. zawodnik upadł i przetoczył się po ziemi, a według lekarza zawodów obrażenia nie dają przesłanek po temu. Za wylbrzymianie otrzymanych obrażeń należy się zawodnikowi ostrzeżenie lub kara.

Trenerzy zajmują miejsca przy Komisji Sędziowskiej, razem z przedstawicielami organizatorów. Miejsca te znajdują się blisko pola walki, by zapewnić trenerom swobodny dostęp do zawodników w przerwach między walkami. Tablica z punktami musi być umieszczona tak, by wynik mogli widzieć zarówno trenerzy, jak i zawodnicy.

ARTYKUŁ 9: KARY

1. Sędziowie mają do dyspozycji następujące kary:
 - a. KEIKOKU (ostrzeżenie) - za niewielkie przewinienie
 - b. HANSOKU CHUI - za powtórne, niewielkie przewinienie w tej samej walce
 - c. HANSOKU - za poważne przewinienie. Oznacza przyznanie IPPON drugiemu zawodnikowi
 - d. SHIKKAKU - usunięcie z turnieju. Drugi zawodnik otrzymuje IPPON. Zanim zostanie przyznane, należy skonsultować się z Komisją Sędziowską. Od SHIKKAKU można się odwoływać. Przyznawane jest wtedy, gdy zachowanie zawodnika narusza honor i prestiż karate-do, a jego akcje naruszają regulamin zawodów.

Wyjaśnienie:

Kary przyznaje się za naruszenie regulaminu. Powtórne naruszenie regulaminu owocuje ostrzeższą karą. Niedopuszczalna jest sytuacja, gdy zawodnik po otrzymaniu KEIKOKU i powtórным popełnieniu tego samego wykroczenia otrzymuje znowu ostrzeżenie.

Kary za różne wykroczenia nie sumują się, tzn. jeśli zawodnik otrzymał już MUBOBI i popełnił JOGAI, to konsekwencją nie będzie HANSOKU CHUI. Główne kary to KEIKOKU, HANSOKU CHUI, HANSOKU i SHIKKAKU. Kara powinna być ogłoszona z przedrostkiem wskazującym rodzaj przewinienia, np. „JOGAI HANSOKU CHUI”, albo „MUBOBI KEIKOKU”. KEIKOKU przyznaje się, gdy doszło do niewielkiego przewinienia, a według rady sędziowskiej sfaulowany zawodnik w najmniejszym stopniu nie utracił szans na zwycięstwo.

HANSOKU CHUI można przyznać po KEIKOKU albo bezpośrednio, jeśli zawodnik wskutek faulu ma mniejsze widoki na zwycięstwo.

HANSOKU przyznaje się po HANSOKU CHUI albo bezpośrednio za poważne naruszenie regulaminu. Jest przyznawane, kiedy rada sędziowska uzna, że zawodnik wskutek faulu jest niezdolny do walki.

SHIKKAKU można przyznać bez ostrzeżenia. Przyznaje się je także w wypadku, kiedy trener lub inny członek reprezentacji zachowuje się w sposób naruszający honor i prestiż karate.

Jeśli sędzia główny uzna zachowanie zawodnika za złośliwe, powinien przyznać SHIKKAKU, nawet jeśli przeciwnik nie został sfaulowany.

Przyznanie SHIKKAKU trzeba publicznie uzasadnić.



ARTYKUŁ 10: KONTUZJE I WYPADKI NA ZAWODACH

1. KIKEN orzeka się, gdy zawodnik lub zawodnicy są niezdolni do walki, rezygnują sami lub czynią tak na rozkaz sędziego. Powodem może być uraz nie spowodowany przez przeciwnika.
2. Jeśli obaj zawodnicy zranią się jednocześnie lub cierpią z powodu wcześniejszych urazów, a lekarz zawodów orzeknie ich niezdolność do walki, wygrywa ten zawodnik, który do tej pory zgromadził więcej punktów. Jeśli obaj mają tyle samo punktów, zwycięzcę wyłania się przez decyzję (HANTEI).
3. Kontuzjowany zawodnik, który został uznany przez lekarza zawodów za niezdolnego do walki, nie może już walczyć w tym turnieju.
4. Kontuzjowany zawodnik, który wygra walkę przez dyskwalifikację przeciwnika spowodowaną tym faulem, nie może walczyć w następnej rundzie bez zgody lekarza zawodów. Może wygrać jeszcze jedną rundę przez taką samą dyskwalifikację przeciwnika, ale potem zostaje odsunięty od dalszego udziału w turnieju kumite.
5. Gdy jeden z zawodników zostaje zraniony, sędzia główny natychmiast przerywa walkę i wzywa lekarza zawodów. Lekarz zawodów może jedynie zdiagnozować i leczyć urazy.

Wyjaśnienie:

Obrażenia spowodowane przez zawodnika samemu sobie nie stanowią problemu, gorzej z tymi, które powstały wskutek akcji przeciwnika. Rada sędziowska musi ustalić, czy cios zadano prawidłowo, tj. we właściwe miejsce, we właściwym czasie i z właściwą kontrolą. Od tego zależy, czy ranny zawodnik przegra przez KIKEN, czy też jego przeciwnik zostanie ukarany.

Kiedy lekarz uzna zawodnika za niezdolnego do walki, należy to odnotować na karcie zawodnika. Lekarz musi jasno opisać stopień niezdolności radzie sędziowskiej. Zawodnik może wygrać przez dyskwalifikację przeciwnika za zsumowane mniejsze przewinienia. W takim przypadku zwycięzca może nie mieć widocznych obrażeń. Po następnej wygranej w ten sam sposób zostanie odsunięty od dalszego udziału w turnieju, nawet, jeśli jest fizycznie zdolny do walki.

Lekarz zawodów jest zobowiązany do udzielania zaleceń tylko w przypadku opieki medycznej nad kontuzjowanymi zawodnikami.

Ponieważ należy dbać o wiarygodność sportu, symulantów trzeba karać jak najsurowiej, z dożywociem włącznie dla recydywistów.

Zawodnicy ukarani SHIKKAKU za symulowanie zostają usunięci z pola walki i skierowani do Komisji Lekarskiej w celu przeprowadzenia natychmiastowego badania. Raport z badania zostanie następnie przedłożony Komisji Sędziowskiej przed końcem turnieju.

ARTYKUŁ 11: PROTESTY

1. Nie wolno nikomu składać skargi na sędziowanie do członków rady sędziowskiej.
2. Składać skargę wolno tylko oficjalnemu przedstawicielowi reprezentacji.
3. Protest musi mieć formę pisemną. Powinien zostać przedłożony natychmiast po walce, która była powodem skargi, chyba, że protest dotyczy nieprawidłowości administracyjnych. W takim przypadku należy natychmiast powiadomić Głównego Sędziego Zawodów.
4. Protest składa się na ręce przedstawiciela Komisji Sędziowskiej. Komisja rozpatrzy okoliczności powstania skargi. Po przeanalizowaniu wszystkich dostępnych faktów stworzy raport i podejmie odpowiednie kroki, do których została powołana.
5. Skarżący wpłaca Skarbnikowi Zawodów sumę ustaloną przez SWO, za którą otrzyma pokwitowanie. Skarga i kopia pokwitowania trafiają do Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej.

Wyjaśnienie:

Protest powinien zawierać nazwiska zawodników, członków rady sędziowskiej oraz dokładny opis oprotestowanej sytuacji. Protesty dotyczące ogólnych standardów nie będą rozpatrzone. Potwierdzenie zasadności skargi spoczywa w rękach składającego.

W przypadku wykrycia nieprawidłowości administracyjnych trener może zwrócić się do Głównego Sędziego Zawodów jeszcze podczas trwania walki. Ten zwróci uwagę sędziemu głównemu.

Komisja Sędziowska rozpatruje wniosek i bada dowody przedłożone na jego poparcie, dokonuje analizy zapisu wideo i zapytuje Głównego Sędziego Zawodów na okoliczność zasadności protestu.

Jeśli protest zostanie uznany przez Komisję za zasadny, podejmie ona odpowiednie kroki, także w celu zapobieżenia podobnym wypadkom w przyszłości. Depozyt zostaje zwrócony przez Skarbnika Zawodów.

W przypadku uznania bezzasadności protestu, zostanie odrzucony, a depozyt zamienia się w grzywnę na rzecz organizacji.

ARTYKUŁ 12: PRAWA I OBOWIĄZKI KOMISJI SĘDZIOWSKIEJ, GŁÓWNYCH SĘDZIÓW ZAWODÓW, SĘDZIÓW GŁÓWNYCH, POMOCNICZYCH ORAZ ARBITRÓW

Prawa i obowiązki Komisji Sędziowskiej:

1. Zapewnienie właściwego przygotowania każdemu turniejowi we współpracy z Komitetem Organizacyjnym, ze szczególną uwagą poświęconą sprawom pola walki, zaopatrzenia i rozmieszczenia niezbędnego sprzętu, obsługi i nadzoru meczów, środków bezpieczeństwa itp.
2. Wyznaczenie i rozmieszczenie Głównych Sędziów Zawodów i podejmowanie działań na podstawie ich raportów.
3. Nadzór i koordynacja sędziów głównych.
5. Prowadzenie dochodzenia i wydawanie wyroku w przypadku protestów.
6. Ostateczne rozstrzyganie technicznych problemów w kwestiach nieprzewidzianych regulaminem.

Prawa i obowiązki Sędziego Głównego Zawodów:

1. Wyznaczanie i nadzorowanie sędziów głównych i pomocniczych we wszystkich walkach.
2. Obserwowanie pracy podległych sędziów i upewnianie się, że wyznaczeni oficjele dobrze wywiązują się z powierzonych zadań.
3. Przygotowanie dziennego, pisemnego raportu o pracy podległych mu oficjeli, z ewentualnymi zaleceniami, dla Komisji Sędziowskiej i Komitetu Egzaminacyjnego.

Prawa i obowiązki sędziów głównych:

1. Sędzia główny (SHUSHIN) ma prawo samodzielnego prowadzenia walk (rozpoczyna, kontroluje przebieg i kończy walkę) oraz do:
 - a. Przyznawania IPPON i WAZA-ARI.
 - b. Wyjaśniania w razie konieczności Głównemu Sędziemu Zawodów czy Komisji Sędziowskiej powodów swoich decyzji.
 - c. Udzielania kar i ostrzeżeń, zarówno w trakcie, jak przed i po walce.
 - d. Otrzymania opinii sędziów pomocniczych.
 - e. Ogłaszania dogrywek.
2. Władza sędziego głównego obejmuje także najbliższe okolice pola walki, a nie tylko samo pole.
3. Tylko sędzia główny wydaje komendy i ogłasza werdykty.
4. Sędzia główny musi wziąć pod uwagę znaki sędziów pomocniczych, ale nie jest zobowiązany do zatrzymania walki, jeśli się z nimi nie zgadza.



REGULAMIN ZAWODÓW - KUMITE

Prawa i obowiązki sędziów pomocniczych (FUKUSHIN):

1. Asystowanie sędziemu głównemu przy pomocy chorągiewek.
2. Prawo do głosu podczas wyznaczania zwycięzcy przez decyzję.
3. Sędziowie pomocniczy powinni bacznie obserwować zachowanie zawodników i dawać sygnał sędziemu głównemu w następujących przypadkach:
 - a. Gdy zauważy akcję na IPPON lub WAZA-ARI.
 - b. Gdy zawodnik popełnił, lub ma zamiar popełnić wykroczenie.
 - c. Gdy zauważy kontuzję lub chorobę zawodnika.
 - d. Gdy zawodnik przekroczy granicę pola walki.
 - e. Gdy uzna za konieczne zwrócić na coś uwagę sędziemu głównemu.

Arbiter (KANSA) nadzoruje pracę osób liczących punkty i mierzących czas. Nagrania z meczów muszą zostać przez niego zatwierdzone.

Wyjaśnienie:

Sędzia główny tłumaczy się ze swoich decyzji tylko i wyłącznie przed Komisją Sędziowską lub Głównym Sędzią Zawodów, i przed nikim innym.

Dobry sędzia główny nie zatrzyma płynnego przebiegu walki, jeśli to nie jest naprawdę konieczne. Należy unikać niepotrzebnych zatrzymań typu „YAME - TORIMASEN”.

Sędzia główny nie musi wstrzymać walki na sygnał dany przez sędziego pomocniczego, jeśli uważa sygnał za błędny. . Przed rozpatrzeniem znaków od sędziów pomocniczych, powinien rozpatrzyć, który z sędziów miał najlepszy widok. Sędziowie pomocniczy dają sygnały chorągiewkami, nie gwizdkami.

W przypadku wstrzymania walki, kiedy sędziowie pomocniczy różnią się w opiniach, decyzja zapada większością głosów.

Sędziowie pomocniczy dają sygnał na podstawie tego, co widzą. Jeśli nie są pewni, powinni sygnalizować „MIENAI”.

Gdyby sędzia główny nie dosłyszał gongu kończącego walkę, arbiter da sygnał gwizdkiem.

ARTYKUŁ 13: PRZEBIEG WALKI

1. Komendy i gesty używane przez sędziów są zawarte w załącznikach.
2. Po zajęciu miejsc przez sędziów i wymianie ukłonów między zawodnikami, sędzia główny woła „SHOBU IPPON HAJIME” i walka się rozpoczyna.
3. Sędzia główny wstrzymuje walkę komendą „YAME”, gdy dostrzega cios na punkt. Potem nakazuje zawodnikom powrót na początkowe pozycje.
4. Sędzia główny wraca na swoje miejsce, a sędziowie pomocniczy pokazują swoje opinie chorągiewkami. Sędzia główny oblicza głosy, przyznaje IPPON lub WAZA-ARI i ogłasza to wykonując przy tym odpowiednie gesty. Następnie wznawia walkę komendą „TSUZUKETE HAJIME” lub ogłasza zwycięzcę.
5. Kiedy jeden z zawodników zdobywa IPPON, sędzia główny woła: „YAME” i nakazuje zawodnikom powrót na wyznaczone linie (sam wraca na swoją). Następnie ogłasza zwycięzcę podnosząc rękę od strony zwycięzcy i woła: „SHIRO/AKA NO KACHI”. Oznacza to koniec walki.
6. Kiedy mija czas walki, a żaden z zawodników nie zdobył rozstrzygającego punktu, sędzia główny woła: „YAME” i wraca na swoje miejsce. Następnie ogłasza: „HANTEI” i daje sygnał gwizdkiem. Na ten znak sędziowie pomocniczy podnoszą odpowiednie chorągiewki. Przeważa decyzja większości. Każdy z sędziów pomocniczych i sędzia główny mają po jednym głosie przy HANTEI.
7. Sędzia główny wskazuje zwycięzcę lub ogłasza remis (HIKIWAKE).
8. W przypadku remisu w kumite indywidualnym sędzia główny ogłasza: „WALKA DODATKOWA” i rozpoczyna ją komendą: „SHOBU IPPON HAJIME”.
9. W przypadku remisu podczas walki dodatkowej, sędzia główny ogłasza: „ENCHO SEN”

i rozpoczyna dogrywkę komendą: „SHOBU HAJIME”.

10. W następujących sytuacjach sędzia główny powinien wstrzymać walkę komendą: „YAME” (potem walka zostanie wznowiona):
- Kiedy zawodnik wyjdzie poza obszar pola walki lub sędzia pomocniczy wskaże JOGAI. Sędzia główny nakaze zawodnikowi powrót na miejsca startowe.
 - Kiedy sędzia główny ma nakazać zawodnikowi poprawienie gi.
 - Kiedy sędzia główny zauważy, że zawodnik zamierza popełnić wykroczenie.
 - Kiedy sędzia główny zauważy, że zawodnik popełnił wykroczenie.
 - Kiedy sędzia główny uzna, że zawodnik nie może walczyć dalej z powodu zranienia, choroby czy innych przyczyn. Po zasięgnięciu opinii lekarza zawodów sędzia główny zdecyduje, czy kontynuować walkę.
 - Kiedy zawodnik chwyci lub obejmie przeciwnika nie wyprowadzając zaraz potem skutecznego ciosu. Sędzia główny ich rozdziela.
 - Kiedy zawodnik zostaje rzucony lub upada, a nie zostanie wyprowadzony żaden cios.

Wyjaśnienie:

Na początku walki sędzia główny nakazuje zawodnikom zająć pozycje na liniach startowych. Zawodnik, który zbyt szybko wszedł na pole walki, powinien zostać cofnięty. Zawodnicy powinni się sobie porządnie uklonąć - szybkie skinienie głową nie wystarczy i jest niegrzeczne. Sędzia główny powinien wezwać zawodników do ukłonu, jeśli ci się nie kwapią, przez odpowiedni gest opisany w załączniku.

Po zatrzymaniu walki przez „YAME” sędzia główny daje odpowiedni sygnał. Musi wpierv podać, kto uzyskał punkt (AKA lub SHIRO), potem trafiony obszar (JODAN lub CHUDAN), następnie rodzaj ataku (TSUKI, KERI lub UCHI) i wreszcie przyznany punkt (WAZA-ARI lub IPPON).

Przed wznowieniem walki sędzia główny powinien się upewnić, że zawodnicy zajęli swoje miejsca i stoją spokojnie. Należy stłumić wszelkie podskoki, niecierpliwe wiercenie się, zanim dojdzie do wznowienia. Walkę należy wznowić najszybciej, jak się da.

ARTYKUŁ 14: MODYFIKACJE

Powyższe zasady może zmieniać tylko Komisja Sędziowska i Komitet Techniczny SWO pod warunkiem zatwierdzenia zmian przez Komitet Generalny.





REGULAMIN ZAWODÓW - KATA

REGULAMIN ZAWODÓW - KATA

ARTYKUŁ 1: POLE WALKI

1. Pole walki musi być płaskie o gładkiej, niegrożącej kontuzjami powierzchni.
2. Pole walki musi posiadać rozmiar pozwalający na niezakłócone wykonanie kata.

Wyjaśnienie:

Dla poprawnego wykonania kata niezbędna jest gładka, stabilna powierzchnia.

ARTYKUŁ 2: OFICJALNY UBIÓR ZAWODNIKA I SĘDZIEGO.

1. Zawodnicy i sędziowie muszą być ubrani zgodnie z przepisami Artykułu 2go Regulaminu zawodów w kumite.
2. Osoby nie stosujące się do powyższej zasady mogą zostać usunięte z zawodów.

Wyjaśnienie:

Podczas wykonywania kata nie wolno zdejmować bluzy od gi.

Niewłaściwie ubranym zawodnikom przysługuje minuta na korektę stroju.

ARTYKUŁ 3: ORGANIZACJA ZAWODÓW W KATA.

1. Zawody w kata odbywają się w systemie grupowym oraz indywidualnym. W zawodach grupowych uczestniczą trzyosobowe zespoły. W skład zespołu wchodzi albo sami mężczyźni, albo same kobiety. Podczas zawodów indywidualnych wykonuje się kata samodzielnie, osobno kobiety i osobno mężczyźni.
2. Zawodnicy mają do wykonania kata obowiązkowe (SHITEI) oraz dowolne (TOKUI) według wymagań IJKA. Wariacje są niedopuszczalne.

ARTYKUŁ 4: RADA SĘDZIOWSKA

1. Komisja Sędziowska wyznacza pięciu lub siedmiu sędziów do przeprowadzenia meczu.
2. W celu usprawnienia zawodów wyznacza się również osoby do zapisywania wyników i wywoływania zawodników.

Wyjaśnienie:

Dla lepszego widoku sędziowie kata zasiadają w rogach i na dwóch bokach pola walki. Jak długo się da, należy unikać konfrontacji zawodników z tej samej reprezentacji.

ARTYKUŁ 5: PUNKTACJA

1. Zawody w kata są podzielone na rundy.
2. W zawodach indywidualnych eliminacje mają inny przebieg, niż w finale.
 - a. Eliminacje: Sędziowie używają chorągiewek, możliwe są repasaże. Obaj zawodnicy wykonują jednocześnie to samo kata, wybrane przez sędziego głównego.
 - i. Sędziowie głosują przez podniesienie chorągiewki. Sędzia główny mówi głośno „HANTEI”, a po jego gwizdku sędziowie wydają werdykt. Nie ma możliwości dogrywki.
 - b. Runda finałowa: Ośmioro zawodników (czworo najlepszych w eliminacjach i czworo z repasaży) przechodzi do finałów. Ocenia się ich przy pomocy metody punktowej.
 - i. Każdy sędzia pokazuje punkty na tabliczkach trzymany w prawej ręce.
 - ii. Przy sumowaniu punktów odrzuca się najwyższy i najniższy wynik. W razie remisu dodaje się najniższy wynik. Jeśli remis się utrzymuje, dodaje się najwyższy wynik. Gdyby i w ten sposób nie wyłoniono zwycięzcy, obaj zawodnicy muszą wykonać następne kata – inne, niż wcześniej.
3. W zawodach grupowych stosuje się tylko metodę punktową.

Wyjaśnienie:

Nie dodaje się punktów z poprzednich rund. Każdą rundę rozpatruje się osobno, jak mecz kumite.

W celu zmniejszenia ilości potencjalnych dogrywek, należy sukcesywnie zwiększać rozpiętość punktacji np. w 1-szej rundzie przyznawać punkty od 5 do 7, w 2-giej 6 – 8, w 3-ciej 7 – 9.

O sposobie punktowania decyduje Rada Sędziowska w konsultacji z Komitetem Organizacyjnym Zawodów.

Dogrywki rozstrzygane są przez wykonanie dodatkowego kata. Jeśli w tej sytuacji dojdzie do remisu, zwycięzcę wyłania Rada większością głosów.

ARTYKUŁ 6: KRYTERIA OCENY

1. Przy ocenianiu kata brane są pod uwagę następujące czynniki:
 - a. Kata musi być wykonane ze znajomością rzeczy i zasad w kata zawartych.
 - b. Kata należy wykonywać ze skupieniem, koncentracją (CHAKUGAN), siłą, poczuciem równowagi oraz właściwym oddychaniem.
 - c. Przy ocenie kata należy brać pod uwagę także inne czynniki.
1. Zawodnik lub zawodnicy, którzy przerwali, zmienili kata, lub wykonują kata inne od zgłoszonego, zostają zdyskwalifikowani.
2. W zawodach grupowych wszyscy członkowie drużyny zaczynają kata zwróceniem przodem do sędziego głównego.

Wyjaśnienie:

Przy odejmowaniu punktów za błędy bierze się pod uwagę następujące czynniki:

W przypadku chwilowego zachwiania rytmu kata należy odjąć 0,1 punktu. Za krótką, ale zauważalną przerwę odejmuje się 0,2 punktu. Wyraźne zatrzymanie powoduje dyskwalifikację.

Drobne zachwianie równowagi, momentalnie naprawione, powinno kosztować utratę między 0,1 a 0,3 punktu. Poprawiona natychmiast wyraźna utrata równowagi powoduje odjęcie od 0,2 do 0,4 punktu. Zupełna utrata równowagi czy upadek powodują dyskwalifikację.

Inne czynniki przy ocenianiu kata:

1. Poprawne oddychanie, okazanie siły, szybkości, równowagi, timing oraz kime.
2. Konsekwencja i poprawność postaw:
 - a. Prawidłowe ustawienie środka ciężkości jak w kihonie.
 - b. Płynne i równe przejścia z pozycji do pozycji (hara na jednym, niskim poziomie).
 - c. Właściwe napięcie mięśni w każdej pozycji.
 - d. Stopy spoczywają mocno na ziemi.
3. Wykonanie technik:
 - a. Dokładność.
 - b. Prawidłowy i konsekwentny kihon zgodny z wymogami stylu.
 - c. Prawidłowe napięcie mięśni, koncentracja i kime.
 - d. Okazanie znajomości bunkai.
4. Ogólne wykonanie kata:
 - a. Niezakłócona koncentracja.
 - b. Zróżnicowanie rytmu, napięcia mięśni i oddychania.
 - c. Zrozumienie prezentowanych technik.
 - d. Realistyczne, a nie „teatralne” demonstrowanie znaczenia kata.

Kata drużynowe: **POLAND**

Te same zasady i wymagania, co przy kata indywidualnych.



REGULAMIN ZAWODÓW - KATA

Nie należy poświęcać rytmu i timingu dla synchronizacji. Dynamika kata powinna być taka sama, jak przy kata indywidualnych.

Zabronione jest pomaganie w synchronizacji przez zewnętrzne sygnały, np. głośne oddychanie.

Błędy w synchronizacji muszą być punktowane podobnie do błędów technicznych. Wszystkie ruchy należy zaczynać i kończyć jednocześnie.

ARTYKUŁ 7: PRZEBIEG ZAWODÓW

Kata indywidualne – eliminacje.

1. Obaj zawodnicy podchodzą do pola walki po wyczytaniu ich nazwisk. AKA staje po prawej, a SHIRO po lewej stronie na skraju pola walki, twarzą na wprost sędziego głównego. Zatrzymują się na wyznaczonej linii i składają ukłon w stronę stołu sędziowskiego. Sędzia główny pokazuje nazwę kata, które ma być wykonane. Zawodnicy wyraźnie mówią nazwę tego kata i zaczynają je wykonywać. Po zakończeniu wracają na wyznaczoną linię i czekają na werdykt.
 - a. Sędzia główny woła „HANTEI!” i daje sygnał gwizdkiem. Sędziowie jednocześnie podnoszą chorągiewki. Sędzia główny wskazuje zwycięzcę przez podniesienie białej lub czerwonej chorągiewki na podstawie werdyktu większości. W przypadku remisu, sędzia główny ma rozstrzygający głos.

Kata indywidualne – finał oraz kata drużynowe.

1. Przy metodzie punktowej zawodnicy/drużyny wykonują TOKUI kata po sobie.
2. Zawodnik/drużyna wchodzi na pole walki, zajmuje wyznaczone miejsce i kłania się w stronę stołu sędziowskiego. Następnie ogłasza, jakie kata będzie wykonywać, i zaczyna. Po zakończeniu kata zawodnik/drużyna czeka na ogłoszenie wyniku.
3. Sędzia główny woła „HANTEI!” i daje sygnał gwizdkiem. Sędziowie jednocześnie podnoszą tabliczki, tak, by były widoczne dla osoby liczącej punkty. Osoba wywołująca zawodników głośno odczytuje wynik z każdej tabliczki. Po spisaniu wszystkich sędzia główny daje sygnał gwizdkiem i sędziowie opuszczają tabliczki.

Wyjaśnienie:

Linia, z której zaczyna się kata, musi mieścić się w obrębie pola walki.

Sędzia główny musi się upewnić, że wszyscy sędziowie są gotowi, zanim ogłosi pokazanie wyników. Każdy sędzia musi pamiętać, żeby punkty na jego tabliczce były dobrze widoczne dla osoby spisującej.

Światło padające na tabliczki może utrudniać ich odczytanie, dlatego sędzia główny powinien upewnić się, że spisano punkty z wszystkich tabliczek, zanim nakaże ich opuszczenie.

Zawodnicy w każdej rundzie wykonują inne kata.

Kata w dogrywce musi być inne od wykonanych dotychczas. Można wykonać je w następnych rundach, ale nie w kolejnej dogrywce. W pierwszych dwu rundach kata do dogrywki wybiera się z listy SHITEI kata. Kata do dogrywki w finale można wybrać dowolne z niewykonanych jeszcze dotychczas.

