

Funakoshi Shotokan Karate Association

Przepisy przeprowadzania zawodów karate



Spis treści

Część I: Postanowienia ogólne

1. Pole walki do kata i kumite
2. Oficjalny strój, ochroniacze, trenerzy i zawodnicy
3. Komisja Sędziowska i protesty

Część II: Przepisy kumite

1. System punktów
2. Czas walk
3. Dozwolone strefy ataku
4. Zakazane strefy ataku i zachowania zabronione
5. Kryteria jednego punktu (IPPON)
6. Kryteria pół punktu (WAZA ARI)
7. Wyjścia poza pole walki (JOGAI)
8. Kary
9. Sędziowanie kumite

Część III: Przepisy kata

1. Poziomy kata
2. Kryteria oceny
3. Czynniki nie wpływające na pozytywny werdykt sędziów
4. Sędziowanie kata

Część IV: Przepisy konkurencji drużynowych

1. Kata drużynowe
2. Kumite drużynowe

Część V: Dodatki dla sędziów

1. Terminologia sędziowska
2. Gestykulacja sędziowska
3. Rozstawienie sędziów
4. Spis kata

船越松涛館空手

Wersja: marzec 2010

Autor: Shihan Kenneth Funakoshi

Tłumaczenie: Paweł Piepiora

Weryfikacja: Mirosław Adamowski

Część I: Postanowienia ogólne

1. Pole walki do kata i kumite.

- 1.1. Pole walki do kata i kumite musi być płaskie i nie stwarzające zagrożenia (części maty nie mogą się rozsuwać).
- 1.2. Pole walki musi być kwadratem ułożonym z mat o bokach równych 8 m (mierzonych z zewnątrz) z dodatkową strefą bezpieczeństwa o szerokości minimum 1m – jeżeli Komitet Organizacyjny i Komisja Sędziowska wyrażą zgodę, to pole walki może być mniejsze. Jednakże mata powinna mieć minimalną wielkość, taką by zawodnik mógł na niej wykonać całe kata.
- 1.3. Jednometrowa granica powinna być w odmiennym kolorze od strefy planszy (najlepiej czerwonym).
- 1.4. W odległości 2 m od środka pola walki, musi być narysowana linia o długości 0,5 m dla oznaczenia pozycji Sędziego Prowadzącego (SP) w kumite.
- 1.5. Dla oznaczenia pozycji wyjściowych zawodników w kumite, pole walki musi mieć narysowane dwie równoległe linie o długości 1 m każda, usytuowane prostopadle do linii sędziowskiej w odległości 1,5 m od środka pola.
- 1.6. Sędziowie Narożnikowi (SN) powinni siedzieć w strefie bezpieczeństwa, po jednym w każdym narożniku (w sumie 4 SN). Każdy powinien posiadać białe i czerwone chorągiewki do kumite lub tablice punktowe do kata (w eliminacjach kata może zostać przyjęty system chorągiewkowy – białe i czerwone chorągiewki do kata).
- 1.7. W przypadku, gdy są więcej niż 2 pola walki na turnieju, wówczas każde pole powinno być oddzielone liną torową.
- 1.8. Na stoliku sędziowskim danego pola walki powinien znajdować się dobrze widoczny numer pola walki.
- 1.9. Wykorzystane maty nie mogą być śliskie i nie powinny ślizgać się po podłożu – powinny mieć niski współczynnik tarcia i być dostosowane do zawodów karate.

2. Oficjalny strój, ochraniacze, trenerzy i zawodnicy.

- 2.1. Sędziowie Prowadzący i Narożnikowi muszą nosić oficjalny strój określony przez Komisję Sędziowską:
 - jednorzędowa marynarka koloru granatowego – na wysokości lewej piersi musi być umocowana naszywka FSKA;
 - biała koszula;
 - oficjalny bordowy krawat FSKA noszony bez spinki;
 - gładkie jasnopozielate spodnie bez mankietów;
 - czarne skarpetki bez wzorów i czarne buty na miękkiej podeszwie;

- kobiety sędziujące zawody mogą nosić spinki;
 - jeżeli Komisja Sędziowska wyrazi zgodę, to sędziowie mogą występować bez marynarek.
- Jeżeli na danym turnieju z różnych powodów oficjalny strój nie obowiązuje, wówczas wszyscy sędziowie muszą być ubrani we własne karate-gi (kimono);

2.2. Zawodnicy powinni mieć białe nie oznakowane karate-gi (bez lampasów i lamówek):

- naszywki klubowe / reprezentacyjne mogą się znajdować tylko na lewej piersi bluzy karate-gi (kimona);
- tylko na plecach może być noszony numer identyfikacyjny wydany przez Komitet Organizacyjny;
- Komitet Organizacyjny musi zezwolić, aby na karate-gi były używane specjalne napisy lub znaki firmowe, od uznanych sponsorów;
- karate-gi powinno być dostosowane do parametrów zawodnika – nie może być za małe, ani za duże (rękawy / nogawki muszą zakrywać co najmniej 2/3 przedramienia / podudzia; rękawy / nogawki nie mogą całkowicie zakrywać dłoni / stóp);
- rękawy i nogawki nie mogą być podwinięte;
- u kobiet w kata dopuszczalna jest spinka, natomiast w kumite wyłącznie gumka do włosów;
- kobiety mogą mieć pod karate-gi białą koszulkę, natomiast u mężczyzn jest to zabronione;
- noszenie opaski na włosy jest zabronione (chyba, że Komisja Sędziowska na to zezwoli);
- zawodnicy muszą mieć obcięte paznokcie i nie mogą posiadać żadnych przedmiotów (obrączki, wisiorzyki, itp.), które mogłyby spowodować kontuzje;
- zawodnicy w kumite powyżej lat czternastu (+14) muszą posiadać ochraniacze na zęby (tzw. „szczękę”) i napiętniki, natomiast zawodniczki muszą mieć dodatkowo ochraniacz na piersi lub tułów;
- dzieci walczące w kumite do lat dziesięciu (7-10 lat) muszą mieć dodatkowo ochraniacze na podudzia, tułów i głowę z ochroną twarzy (z tzw. „maską”);
- dzieci walczące w kumite do lat czternastu włącznie (11-14) muszą mieć dodatkowo ochraniacz na tułów i głowę z ochroną twarzy;
- dodatkowe ochraniacze na podudzia, stopy, tułów, głowę, twarz, suspensoria można używać tylko za zgodą Komisji Sędziowskiej;
- zawodnicy muszą posiadać odpowiednie kolory pasów - biały dla SHIRO i czerwony dla AKA;
- zawodnicy muszą posiadać wszystkie ochraniacze w dwóch kolorach - białe dla SHIRO i czerwone dla AKA, dla SHIRO dopuszcza się także kolor niebieski;

- ochraniacze na tułów i głowę z ochroną twarzy są dopuszczalne następujących w kolorach: biały, czerwony, niebieski, czarny;
- jakiegokolwiek zakwestionowane przez zawodnika / zawodniczkę obowiązkowych ochraniaczy jest tylko i wyłącznie na jego / jej własną odpowiedzialność i potrzebna jest do tego akceptacja ze strony Komisji Sędziowskiej, Sędziego Głównego, Komitetu Organizacyjnego oraz Dyrektora Turnieju;
- zawodnicy z wadą wzroku mogą mieć tylko specjalne okulary umieszczone w oczodołach, albo miękkie szkła kontaktowe – zawodnik korzysta z nich tylko na własną odpowiedzialność. Zwykłe okulary są zabronione;
- na używanie bandaży, plastrów, czy opasek założonych w wyniku powstania kontuzji musi zezwolić Komisja Sędziowska na wniosek Lekarza Zawodów;
- w niektórych przypadkach mogą istnieć względy religijne do noszenia szczególnego rodzaju stroju (turbany, itp.) – osoby te winny zgłosić fakt ten Komisji Sędziowskiej;
- jeśli zawodnik zjawia się na polu walki niewłaściwie ubrany i wyposażony, ma 30 sekund od sygnału SP na uporządkowanie swojego stroju i wyposażenia. Jeżeli zawodnik w ciągu 30 sekund nie poprawi / uzupełni ekwipunku, Zespół Sędziowski dyskwalifikuje takiego zawodnika / zawodniczkę;
- żaden zawodnik nie może zostać zastąpionym innym podczas rozgrywek indywidualnych i drużynowych;
- zawodnik uznany za niezdolnego do walki (kontuzja) przez Lekarza Zawodów, nie może już ponownie walczyć na tych zawodach; jeżeli dwóch zawodników odniesie kontuzje w walce i obaj nie mogą walczyć, wygrywa ten, który ma przewagę punktową – w przypadku remisu, zwycięzca jest wskazany poprzez decyzję sędziowską (HANTEI);

2.3. Trener powinien przez cały czas trwania zawodów nosić dres klubowy wraz widoczną licencją / identyfikatorem. Trenerzy nie spełniający powyższych wymogów nie mają prawa przebywać przy planszach.

2.4. Wszyscy startujący zawodnicy muszą posiadać ubezpieczenie od Następstw Nieszczęśliwych Wypadków (NNW) oraz aktualne badania lekarskie. Wymogi startu (posiadanego stopnia) i podział wiekowy i wagowy w konkurencjach kata i kumite na danej imprezie ustala Komisja Sędziowska, Sędzia Główny, Komitet Organizacyjny oraz Dyrektor Turnieju.

3. Komisja Sędziowska i protesty.

3.1. Podział funkcji wśród sędziów zależy od posiadanego stopnia i poziomu sędziowskiego:

- poziom 1 – SHODAN / 1-3 KYU – Sędzia Narożnikowy;
- poziom 2 – NIDAN – Sędzia Narożnikowy / Sędzia Prowadzący klubowy (tylko na turniejach klubowych i okręgowych / wojewódzkich);
- poziom 3 – SANDAN – Sędzia Główny / Sędzia Prowadzący krajowy (tylko na turniejach krajowych / Mistrzostwach Polski);
- poziom 4 – YONDAN i GODAN – Sędzia Główny / Sędzia Prowadzący międzynarodowy (tylko na turniejach krajowych i międzynarodowych / Mistrzostwach Europy);
- poziom 5 – ROKUDAN i starsi stopniem – Sędzia Główny / Sędzia Prowadzący światowy (turnieje międzynarodowe / Mistrzostwa Świata);

3.2. Zespół Sędziowski do każdej walki w kata i kumite, składa się z jednego Sędziego Prowadzącego (SP / SHUSHIN) i czterech Sędziów Narożnikowych (SN / FUKUSHIN), arbitra (KANSA), spikera (zapowiadającego i wyczytującego zawodników), protokolanta i osoby mierzącej czas / obsługującej gong (w kumite).

3.3. Na początku walki kumite SP stoi poza polem walki, a po jego prawej i lewej stronie stoi po dwóch SN.

3.4. Po formalnej wymianie ukłonów pomiędzy zawodnikami i Zespołem Sędziowskim SP robi krok w tył, a SN zwracają się ku sobie i kłaniają się. Następnie wszyscy sędziowie zajmują swoje pozycje.

3.5. Nikt nie może sprzeciwiać się werdyktom członków Zespołu Sędziowskiego.

3.6. Jeżeli sposób sędziowania stanowi jawne naruszenie reguł, to wówczas jedyny oficjalny przedstawiciel drużyny, po wpłaceniu ustalonego wadium, może złożyć oficjalny protest – protest powinien zostać złożony na piśmie, zgodnie z określoną procedurą (napisany odręcznie i podpisany przez oficjalnego reprezentanta drużyny) i przedłożony Komisji Sędziowskiej bezpośrednio po walce, której dotyczy.

3.7. SP powinien posiadać gwizdek, którym daje sygnał do werdyktu w kata i w kumite – w przypadku remisu do wskazania (HANTEI) lepszego zawodnika.

Część II: Przepisy kumite

1. System punktów

1.1. Walki eliminacyjne są do 2 WAZA ARI lub 1 IPPON (SHOBU IPPON).

1.2. Walki finałowe mężczyzn / czarnych pasów są do 4 WAZA ARI lub 2 IPPON (SHOBU NIHON), pozostałe walki finałowe są jak w punkcie wyżej.

1.3. WAZA ARI lub IPPON są zaliczone jeśli spełniają kryteria punktowe (punkt 5 i 6).

- 1.4. W trakcie, gdy zawodnik wycofuje się i trafi techniką w przeciwnika, ta zostanie zaliczona na WAZA ARI, jeśli spełnia kryteria punktowe (punkt 5 i 6).
- 1.5. Jeśli czas walki / dogrywki minął, a żaden z zawodników (SHIRO / AKA) nie zaliczył całego punktu IPPON (obie strony bez pełnego punktu), wówczas SP ogłasza werdykt poprzez wskazanie lepszego zawodnika (HANTEI). Sędziowie podejmując decyzję biorą pod uwagę: ostrzeżenia kontaktowe (ATE), ilość wyjść poza pole walki (*JOGAI*), zdobyte wcześniej WAZA ARI, zachowania agresywne (TSUKAMI), unikanie walki (MUBOBI), różnice posiadanych stopni rywali oraz przewagę psychiczną jednej ze stron w rozstrzyganej walce.
- 1.6. W przypadku, gdy SN wskazali na remis w werdykcie (HANTEI), wówczas SP ogłasza dogrywkę (ENCHOSEN) do pierwszego trafienia (WAZA ARI lub IPPON).
- 1.7. Wszystkie ostrzeżenia przyznane w nierozstrzygniętej walce, liczą się również w dogrywce, natomiast punkty są wyzerowane.

2. Czas walk.

- 2.1. Walki eliminacyjne trwają 2 minuty.
- 2.2. Walki finałowe mężczyzn / czarnych pasów trwają 3 minuty, pozostałe jak wyżej.
- 2.3. Wszystkie dogrywki trwają 1 minutę. Rywal, któremu przyznano WAZA ARI lub IPPON jako pierwszemu w dogrywce zostaje zwycięzcą walki.
- 2.4. Walka finałowa może zostać przedłużona o maksymalnie 3 dogrywki (sędziowie muszą wybrać zwycięzcę najpóźniej po 3 dogrywce, jeśli ten wcześniej nie został wyłoniony – werdykt poprzez wskazanie lepszego zawodnika {HANTEI}).
- 2.5. Walki o 3 miejsce w turnieju mogą zostać przedłużone o maksymalnie 2 dogrywki (zwycięzca musi zostać wybrany najpóźniej po 2 dogrywce, jeśli wcześniej nie został wyłoniony – werdykt poprzez wskazanie lepszego zawodnika {HANTEI}).
- 2.6. Każda inna walka może zostać przedłużona tylko o 1 dogrywkę (zwycięzca musi być wybrany po dogrywce, jeśli nie został wcześniej wyłoniony – werdykt poprzez wskazanie lepszego zawodnika {HANTEI}).

3. Dozwolone strefy ataku.

W walce można atakować na strefy:

- 3.1. JODAN – cała głowa – przód, boki, tył. Techniki wykonywane na JODAN są dozwolone tylko na kontakt / dotknięcie i muszą się charakteryzować dobrą kontrolą.
- 3.2. CHUDAN – cały tułów – przód (od pasa do dołu szyi), boki (od bioder po pachy), plecy (całe plecy z wyjątkiem kręgosłupa).

3.3. W walkach dzieci (14 lat i młodsi) dozwolona jest tylko strefa CHUDAN na kontakt / dotknięcie. Kontakt w strefie JODAN jest zakazany – techniki będą zaliczane tylko w odległości 1-10 cm od celu, jeśli spełniają kryteria punktowe (punkt 5 i 6).

4. Zakazane strefy ataku i zachowania zabronione.

- 4.1. Nie wolno atakować na szyję, gardło, kręgosłup, pachwinę, obojczyk, kolana.
- 4.2. Kontakt na strefę GEDAN jest zakazany (żadnych ataków poniżej pasa). Wyjątek stanowią podcięcia do wysokości kostek u nogi.
- 4.3. Nie wolno pchać, rzucać, łapać (przed wykonaniem ataku), ciągnąć i szarpać przeciwnika.
- 4.4. Wszyscy członkowie ekip / reprezentacji, trenerzy, instruktorzy, zawodnicy, widzowie i ochotnicy (wolontariusze pomagający przy imprezie) muszą kontrolować swoje emocje. Jeśli ich zachowanie, komentarze będzie uznane przez Komitet Organizacyjny lub Zespół Sędziowski za przykre, bez szacunku, poszczególne osoby będą wypraszane z turnieju.

5. Kryteria jednego punktu (IPPON).

1. Technika musi być trafiona w docelowe strefy ataku. Musi być dynamiczna, tzn. taka która mogłaby „powalić” przeciwnika, jeśli byłaby nie kontrolowana.
2. Technikę charakteryzuje: szybkość wykonania, przyśpieszenie, rytm, perfekcyjny czas trafienia (timing), właściwy dystans i niesamowita siła.
3. Technika jest trafiona w rywala, który został zaskoczony (przeciwnik nie zareagował / nie zdążył zablokować techniki lub wykonać jakiegokolwiek ruchu).
4. Technika jest trafiona tuż przed atakiem rywala (wyprzedzenie zamierzonego ataku przeciwnika).
5. Podcięcie rywala, który zanim upadł na matę, został dobity (przed momentem upadku). Technika wykończeniowa musi być trafiona w docelowe strefy.

6. Kryteria pół punktu (WAZA ARI).

1. Technika musi być trafiona w docelowe strefy ataku. Musi być dynamiczna, tzn. taka, która mogłaby „uszkodzić” przeciwnika jeśli byłaby nie kontrolowana.
2. Technikę charakteryzuje: szybkość wykonania, siła, dobra forma, równowaga i kontrola.
3. Podcięcie rywala, który w momencie upadku lub zaraz po upadku na matę zostaje dobity. Technika wykończeniowa musi być trafiona w docelowe strefy.

7. Wyjścia poza pole walki (JOGAI).

- 2.1. Pierwsze wyjście poza matę jest bez punktu dla przeciwnika (JOGAI IKKAI).
- 2.2. Drugie wyjście poza matę jest bez punktu dla przeciwnika (JOGAI NIKKAI).

- 2.3. Trzecie wyjście poza matę jest karane ½ punktu (WAZA ARI) dla przeciwnika (JOGAI SANKAI / JOGAI CHUI).
- 2.4. Czwarte wyjście poza matę kończy się dyskwalifikacją zawodnika (JOGAI YONKAI / JOGAI CHUI).
- 2.5. W walkach finałowych mężczyzn / czarnych pasów, czwarte wyjście poza matę jest karane ½ punktu (WAZA ARI) dla przeciwnika (JOGAI YONKAI). Następne piąte wyjście poza matę kończy się dyskwalifikacją zawodnika.
- 2.6. Technika trafiona w przeciwnika w momencie jego wyjścia poza pole walki (lub gdy przeciwnik jest poza polem walki, a SP nie zdążył jeszcze dać komendy YAME) zostanie zaliczona, jeśli spełnia kryteria punktowe (punkt 5 i 6).
- 2.7. JOGAI nie może zostać przyznane zawodnikowi, jeśli ten bronił się w momencie wyjścia poza pole walki.
- 2.8. Sędziowie decydując się na przyznanie JOGAI, powinni brać pod uwagę wielkość zawodnika, próby pozostania w polu walki, poślizgnięcia, czy zawodnik bronił się w momencie wyjścia poza pole walki, czy technika trafiona w przeciwnika była w momencie jego wyjścia poza pole walki.
- 2.9. Objasnienie JOGAI (wyjścia poza pole walki):
- | | | |
|-----------------------------|---|-------------------------------------|
| A. JOGAI IKKAI | = | pierwsze wyjście poza pole |
| B. JOGAI NIKKAI | = | drugie wyjście poza pole |
| C. JOGAI SANKAI, JOGAI CHUI | = | ½ punktu (WAZA ARI) dla przeciwnika |
| D. JOGAI YONKAI, JOGAI CHUI | = | dyskwalifikacja, przeciwnik wygrywa |

8. Kary.

8.1. Poziomy kar.

Ostrzeżenie	KEIKOKU (bez punktu dla przeciwnika)
Pouczenie	HANSOKU CHUI (pół punktu dla przeciwnika)
Dyskwalifikacja	HANSOKU (wygrywa przeciwnik).
Działania łamiące zasady Karate-Do	SHIKKAKU (zawodnik musi opuścić turniej).

8.2. Są trzy różne kategorie przewinień: ATE, MUBOBI, TSUKAMI. Kategorie nie wpływają na siebie / „nie krzyżują się”.

8.3. Kategorie przewinień / kar.

ATE (nadmierny kontakt / techniki zabronione / „przestrzelone” techniki koło głowy)*:

A. ATE KEIKOKU	=	ostrzeżenie
B. ATE HANSOKU CHUI	=	½ punktu (WAZA ARI) dla przeciwnika
C. ATE HANSOKU	=	dyskwalifikacja, przeciwnik wygrywa

MUBOBI (unikanie walki / brak obrony / samonarażanie się):

- A. MUBOBI KEIKOKU = ostrzeżenie
- B. MUBOBI HANSOKU CHUI = ½ punktu (WAZA ARI) dla przeciwnika
- C. MUBOBI HANSOKU = dyskwalifikacja, przeciwnik wygrywa

TSUKAMI (zachowania agresywne, tj. pchanie, rzucanie, łapanie, klinczowanie, ciągnięcie i szarpanie przeciwnika):

- A. TSUKAMI KEIKOKU = ostrzeżenie
- B. TSUKAMI HANSOKU CHUI = ½ punktu (WAZA ARI) dla przeciwnika
- C. TSUKAMI HANSOKU = dyskwalifikacja, przeciwnik wygrywa

* W przyznawaniu kar ATE (za nadmierny kontakt), sędziowie biorą pod uwagę:

- a) widoczne różnice między rywalami
- b) intencje zawodnika
- c) czy osoba z nadmiernym kontaktem poruszała się (przód-tył) czy walczyła statecznie.

8.4. Pierwszy nadmierny kontakt (ATE) z widocznymi objawami (np. krew z nosa) będzie karany pouczeniem HANSOKU CHUI (ostrzeżenie KEIKOKU wtedy nie jest brane pod uwagę).

8.5. W przyznawaniu kar, sędziowie biorą pod uwagę: brak kontroli, zachowania agresywne, różnice między rywalami, używanie „dopuszczalnych” ochraniaczy (patrz Część I: Postanowienia ogólne; Punkt 2.2 Oficjalny strój i ochraniacze), unikanie walki bądź nadmierne dążenie do kontaktu.

8.6. Kara SHIKKAKU to dyskwalifikacja z danego turnieju. Może zostać nałożona na zawodnika bezpośrednio bez jakiegokolwiek ostrzeżenia. Kara zostaje nałożona w przypadku, gdy zawodnik nie stosuje się do poleceń sędziego, działa złośliwie lub zachowuje się w sposób naruszający zasady Karate-Do oraz wykonuje inne zachowania, które pozostają w sprzeczności z przepisami. Jeśli Zespół Sędziowski jest przekonany, że zawodnik działał złośliwie, to bez względu na to, czy działania spowodowały kontuzję przeciwnika, czy nie, kara SHIKKAKU, a nie HANSOKU, jest właściwą karą. Ponadto każdy zawodnik może zostać ukarany SHIKKAKU za niestosowne zachowanie swojego trenera / instruktora, członka nie walczącej drużyny lub reprezentacji / ekipy. Kara SHIKKAKU musi być ogłoszona publicznie.

9. Sędziowanie kumite.

9.1. Wszyscy SN i SP mogą tylko jeden raz ogłosić werdykt.

9.2. Aby technika została zaliczona na WAZA ARI lub IPPON, minimum trzech z pięciu sędziów musi wskazać na danego zawodnika.

- 9.3. Aby przyznać karę zawodnikowi, minimum dwóch z pięciu sędziów musi wskazać na danego zawodnika. SP musi poprawnie wskazać kategorię przewinień (patrz 8.3.).
- 9.4. SP może nie zaliczyć techniki, mimo trzech wskazań sędziowskich, jeżeli SN zmienia swoje decyzje po spotkaniu sędziowskim (SHUGO) lub SN wskazują różnych zawodników (2:2 we wskazaniach sędziowskich) albo SN widzieli inne techniki.
- 9.5. Wygraną poprzez cały punkt, SP sygnalizuje jako IPPON; wygraną poprzez 2 WAZA ARI, SP sygnalizuje jako AWASETE IPPON; wygraną poprzez wskazanie HANTEI, SP sygnalizuje jako KACHI. W walkach finałowych mężczyzn / czarnych pasów wygraną poprzez 4 WAZA ARI, SP sygnalizuje jako AWASETE NIHON. Zawodnikowi, który wygrał finałową walkę, SP sygnalizuje dodatkowo YUSEI KACHI.

Część III: Przepisy kata

1. Poziomy kata.

- 1.1. Kolorowe pasy (9-4 KYU) prezentują kata podstawowe (Taikyoku, Heian 1-5).
- 1.2. Brązowe pasy (3-1 KYU) prezentują kata zaawansowane (Tekki 1-3, Bassai Dai, Jion, Kanku Dai, Hangetsu, Empi).
- 1.3. Czarne pasy (DAN) prezentują kata zaawansowane i mistrzowskie (wszystkie kata od Tekki Shodan).

2. Kryteria oceny.

- 2.1. Zawodnicy muszą wykazać szacunek dla SP.
- 2.2. Wykonywane kata powinno charakteryzować się: mocnymi pozycjami, poprawnym rytmem i czasem wykonania, skupieniem, duchem walki (KIAI), poprawnymi ruchami wykonanymi bez wahania.
- 2.3. Jeżeli zawodnicy (KYU) będą wykonywać kata z poziomu adekwatnego do posiadanego stopnia, wówczas będą otrzymywać wyższe noty, niż zawodnicy wykonujący kata z poziomu nie adekwatnego do posiadanego stopnia (za wysokie kata) – mimo poziomu wykonania kata będą niżej oceniani (patrz Część V: Dodatki dla sędziów; Punkt 4. Spis kata.).
- 2.4. Kata mistrzowskie powinny się charakteryzować dobrymi podstawami, płynnymi i szybkimi ruchami wykonanymi naturalnie. Jeśli zawodnik wykonuje kata mistrzowskie i skupia się na podstawowych ruchach oraz „mechanicznym” rytmie, wówczas takie wykonanie będzie niżej oceniane (jak kata podstawowe).

3. Czynniki nie wpływające na pozytywny werdykt sędziów.

- 3.1. Oklaski albo gwizdy od widzów / kibiców.
- 3.2. Wydłużony albo dodatkowy okrzyk.
- 3.3. Ruchy wykonywane gimnastycznie (np. przesadnie długie pozycje).
- 3.4. Akcentowanie KIME poprzez dodatkowe ruchy (np. drganie ręki).
- 3.5. Teatralne / popisowe wykonanie.
- 3.6. Przychylność widzów / kibiców.
- 3.7. Powiązania z zawodnikiem (przyjaciół, rodzina, uczeń z tego samego klubu).

4. Sędziowanie kata.

- 4.1. W systemie punktowym, najwyższa i najniższa nota zostanie odrzucona przez arbitra. Trzy „pośrednie” noty są sumowane i odnotowane jako ocena wykonania kata.
- 4.2. W przypadku, gdy zawodnicy rywalizujący mają taką samą ocenę wykonania kata, wówczas zostaje porównana czwarta, najniższa nota.
- 4.3. W przypadku, gdy nadal zawodnicy rywalizujący mają taką samą ocenę wykonania kata, wówczas zostaje porównana piąta, najwyższa nota.
- 4.4. Jeśli nadal jest remis, zaawansowani zawodnicy wykonują inne kata niż wcześniej prezentowane – kata nie mogą się powtarzać. Początkujący zawodnicy (9-7 KYU) i dzieci (7-10) wykonują to samo kata.
- 4.5. Sędziowie oceniają kata w następujących przedziałach:
 - a) 6,0 – 7,0 – kolorowe pasy (9-4 KYU);
 - b) 7,0 – 8,0 – brązowe pasy (3-1 KYU);
 - c) 8,0 – 9,0 – czarne pasy (DAN).

Granice przedziałów oceny kata mogą zostać zmienione przez Sędziego Głównego w zależności od ilości zawodników startujących w danej kategorii.

- 4.6. Jeżeli w konkurencji kata startuje do 8 zawodników włącznie, wówczas odbywa się tylko jedna runda.
- 4.7. Jeżeli w konkurencji kata startuje 9-20 zawodników włącznie, wówczas odbywają się dwie rundy – eliminacyjna i finałowa, do której wchodzi 8 zawodników z najwyższymi notami. W każdej rundzie zawodnicy prezentują inne kata. W przypadku „dogrywki” patrz punkt 4.4.)
- 4.8. Jeżeli w konkurencji kata startuje 21 i więcej zawodników, wówczas eliminacje odbywają się systemem chorągiewkowym (SP wybiera kata do zawodnika niższego stopniem), natomiast „finałowa 8” prezentuje TOKUI KATA w systemie punktowym.

- 4.9. W systemie chorągiewkowym, Zespół Sędziowski wskazuje zawodnika, który lepiej wykonał kata – trzeba wybrać jednego z zawodników (SN i SP nie mogą wskazać na remis / nie ma dogrywki).

Część IV: Przepisy konkurencji drużynowych

1. Kata drużynowe.

Zarówno drużyna męska jak i żeńska składa się z 3 zawodników / zawodniczek.

- 1.1. Głównym kryterium oceny kata drużynowego jest synchronizacja wykonywanych ruchów.
- 1.2. Pozostałe kryteria oceny są takie same jak w przypadku kata indywidualnego.
- 1.3. Drużyny juniorów (19-21 lat) i seniorów (+22 lata) w finale prezentują bunkai.

2. Kumite drużynowe.

Drużyna męska składa się z 5 zawodników, a żeńska z 3 zawodniczek. Dopuszcza się jednego rezerwowego zawodnika / zawodniczkę, tylko w przypadku kontuzji.

- 2.1. Drużyna, która wygrała losowanie przed walką ma prawo wyboru danego przeciwnika (z rywalizującej drużyny) dla danego zawodnika (z własnej drużyny) – SP losuje wybierającą drużynę, np. poprzez rzut monetą.
- 2.2. Wszystkie walki są w systemie SHOBU IPPON (do 2 WAZA ARI lub 1 IPPON).
- 2.3. Czas wszystkich walk wynosi 2 minuty.
- 2.4. Dana walka może zakończyć się remisem (wówczas nie ma dogrywki).
- 2.5. Wygrywa ta drużyna, która ma więcej wygranych walk (ilość zdobytych punktów nie ma znaczenia).
- 2.6. Jeśli mecz kończy się remisem (np. 2:2 i 5 walka zakończyła się remisem HIKIWAKE), wówczas mecz jest rozgrywany na nowo.
- 2.7. W przypadku remisu, ta drużyna, która wygrała losowanie przed walką, przyporządkowuje ponownie danego przeciwnika (z rywalizującej drużyny) dla danego zawodnika (z własnej drużyny), tylko, że nie mogą znów walczyć ze sobą te same osoby. „Ponowne spotkanie” jest traktowane jako nowy mecz, dlatego wszystkie wcześniejsze kary nie liczą się.
- 2.8. W walkach finałowych, zwycięska drużyna musi zostać wybrana najpóźniej po 3 „ponownym spotkaniu”, jeśli wcześniej nie została wyłoniona – werdykt poprzez wskazanie lepszej drużyny (HANTEI).
- 2.9. W walkach o trzecie miejsce, zwycięska drużyna musi zostać wybrana najpóźniej po 2 „ponownym spotkaniu”, jeśli wcześniej nie została wyłoniona – werdykt poprzez wskazanie lepszej drużyny (HANTEI).

2.10. W walkach eliminacyjnych, zwycięska drużyna musi zostać wybrana najpóźniej po 1 „ponownym spotkaniu”, jeśli wcześniej nie została wyłoniona – werdykt poprzez wskazanie lepszej drużyny (HANTEI).

Część V: Dodatki dla sędziów

1. Terminologia sędziowska.

Każdy sędzia musi się zapoznać z terminologią adekwatną do jego stopnia i poziomu sędziowskiego. Każdy sędzia musi zaliczyć po kolei każdy poziom sędziowski.

1.1. Poziom 1 – SHODAN / 1-3 KYU – Sędzia Narożnikowy (FUKUSHIN).

Pojęcie	Znaczenie	Gestykulacja chorągiewką
WAZA ARI	pół punktu	SN unosi daną chorągiewkę w bok na wysokość tułowia
IPPON	cały punkt	SN unosi daną chorągiewkę w górę-skos (45 ⁰)
JOGAI	wyjscie poza pole walki	SN stuka daną chorągiewką o parkiet
TORIMASEN	technika nie do zaliczenia	SN krzyżuje chorągiewki i dynamicznym ruchem cięcia odsuwa je na boki, dłonie grzbietem do góry
AIUCHI	techniki wykonane jednocześnie (bez punktu dla przeciwników)	SN unosi chorągiewki przed klatkę piersiową i styka je główkami
MIENAI	nie mogłem widzieć	SN trzyma chorągiewki przed oczyma
HIKIWAKE	remis	SN krzyżuje chorągiewki nad głową
KEIKOKU	ostrzeżenie (bez punktu dla przeciwnika)	SN zatacza małe koło daną chorągiewką – dana ręka z chorągiewką wyciągnięta w górę
HANSOKU CHUI	pouczenie (WAZA ARI dla przeciwnika)	SN zatacza duże koło daną chorągiewką – dana ręka z chorągiewką wyciągnięta w górę
HANSOKU	dyskwalifikacja	SN zatacza duże koło daną chorągiewką – dana ręka z chorągiewką wyciągnięta w górę, SP dyskwalifikuje zawodnika
AKA	czerwony	dana chorągiewka
SHIRO	biały	dana chorągiewka
HANTEI	decyzja	SN unosi daną chorągiewkę w górę-skos (45 ⁰)

JODAN	głowa	bez gestykulacji chorągiewką
CHUDAN	tułów	bez gestykulacji chorągiewką
TSUKI	uderzenie	bez gestykulacji chorągiewką
KERI	kopnięcie	bez gestykulacji chorągiewką

1.2. Poziom 2 – NIDAN – Sędzia Naroznikowy (FUKUSHIN) / Sędzia Prowadzący klubowy (SHUSHIN – tylko na turniejach klubowych i okręgowych / wojewódzkich).
Sędzia poziomu drugiego może być SP na zawodach klubowych i okręgowych (wojewódzkich) – wówczas musi znać gestykulację poziomu trzeciego.

Pojęcie	Znaczenie	Gestykulacja chorągiewką
MAAI GA TOOI	nieprawidłowy dystans (za daleko)	SN rozsuwa chorągiewki na boki
YOWAI	słaba technika	SN unosi i opuszcza daną chorągiewkę
UKE (UKETE IRU)	technika zablokowana	SN unosi chorągiewkę zawodnika blokującego, chorągiewka zawodnika atakującego dotyka przedramienia drugiego ramienia
NUKE (NUKETE IRU)	technika minęła cel	SN daną chorągiewką wykonuje ruch cięcia do przeciwnego policzka (jeśli technika była na JODAN) albo do przeciwnego ramienia (jeśli technika była na CHUDAN)
HAYAI	dany zawodnik (SHIRO / AKA) był szybszy	SN zgina dane ramię w łokciu i nadgarstek, tak by dłoń była grzbietem do dołu
TAIMING GA OSOI	czas 2 sekund na wykończenie minął (czas na „dobicie” przeciwnika po podcięciu minął)	SN wyciąga daną chorągiewkę w przód i zatacza nią koło
ATE, MUBOBI, TSUKAMI	kara za nadmierny kontakt	SN zatacza koło daną chorągiewką
MUSHI	nie widziałem techniki drugiego zawodnika	SN zakrywa jedno oko daną chorągiewką
KACHI	zwycięzca	SN unosi daną chorągiewkę w górę-skos (45 ⁰)
SHOMEN NI REI	ukłon przodem do stolika sędziowskiego	bez gestykulacji chorągiewką

OTAGAI NI REI	ukłon do zawodników i Zespołu Sędziowskiego	bez gestykulacji chorągiewką
SHOBU IPPON	walka do jednego punktu	bez gestykulacji chorągiewką
YAME	zatrzymanie walki	bez gestykulacji chorągiewką
HAJIME	wznowienie	bez gestykulacji chorągiewką

1.3. Poziom 3 – SANDAN – Sędzia Główny / Sędzia Prowadzący krajowy (SHUSHIN – tylko na turniejach krajowych / Mistrzostwach Polski).

Wszystkie gestykulacje SP muszą być także przekazane w formie werbalnej (komend) do zawodników, np. w przypadku, gdy technika jest nie zaliczona, SP powinien uzasadnić swoją decyzję zawodnikowi TORIMASEN, YOWAI.

Pojęcie	Znaczenie	Gestykulacja ręką
SHOMEN NI REI	ukłon przodem do stolika sędziowskiego	SP otwartą dłoń wysuwa w stronę stolika sędziowskiego
OTAGAI NI REI	ukłon do zawodników i Zespołu Sędziowskiego	gestykulacja werbalna (SP mówi OTAGAI NI REI)
SHOBU IPPON HAJIME	rozpoczęcie walki do jednego punktu	SP ma ręce wzdłuż tułowia, gestykulacja werbalna (SP mówi SHOBU IPPON HAJIME)
YAME	zatrzymanie walki	SP unosi i opuszcza rękę przed sobą do wyprostu w pozycji zenkutsu-dachi
TSUZUKETE HAJIME	wznowienie walki	SP cofa jedną nogę do tyłu (zenkutsu-dachi), równocześnie rozkłada ramiona i dynamicznym ruchem kieruje je przed siebie (dłonie wewnątrz skierowane do siebie)
JOGAI IKKAI / NIKKAI	wyjście poza pole walki pierwsze / drugie	SP pokazuje palcem wskazującym na linię pola walki ze strony zawodnika karanego, następnie pokazuje palcem wskazującym na nogi karanego
JOGAI SANKAI / YONKAI (CHUI)	wyjście poza pole walki trzecie / czwarte – karane	SP pokazuje palcem wskazującym na linię pola walki ze strony zawodnika karanego, następnie pokazuje palcem wskazującym na tułów karanego (lub na twarz - 4 wyjście)
WAZA ARI	pół punktu	SP prostuje swoją rękę na wysokości tułowia w stronę danego zawodnika
IPPON	cały punkt	SP prostuje swoją rękę w górę-skos (45 ⁰) w stronę danego zawodnika

AWASETE IPPON	w sumie cały punkt	SP prostuje swoją rękę w górę-skos (45 ⁰) w stronę danego zawodnika
KACHI	zwycięzca	SP prostuje swoją rękę w górę-skos (45 ⁰) w stronę danego zawodnika
TORIMASEN	technika nie do zaliczenia	SP krzyżuje swoje ręce, następnie wykonuje ruch cięcia, dłonie grzbietem do góry
AIUCHI	techniki wykonane jednocześnie (bez punktu dla przeciwników)	SP styka swoje pięści przed klatką piersiową
MIENAI	nie mogłem widzieć	SP zasłania dłońmi swoje oczy
JIKAI	czas (SP prosi o mierzenie 30 sekund, kiedy zawodnik jest nie przygotowany do walki)	SP palcem wskazującym pokazuje literę „T”, od lewej do prawej i w dół
HIKIWAKE	remis	SP krzyżuje swoje ręce, następnie rozkłada je szeroko, dłonie grzbietem do dołu
FUKUSHIN	wezwanie jednego SN	SP wyciąga ramię w kierunku danego SN, następnie zgina je w stawie łokciowym, dłonią do twarzy
FUKUSHIN SHUGO	wezwanie wszystkich SN	SP prostuje ramiona w przód, następnie zgina je w stawach łokciowych, dłońmi do twarzy
KEIKOKU	ostrzeżenie (bez punktu dla przeciwnika)	SP wskazuje w dół-skos (45 ⁰) palcem wskazującym na stopy w kierunku karanego
HANSOKU CHUI	pouczenie (WAZA ARI dla przeciwnika)	SP palcem wskazującym wskazuje na tułów karanego i przyznaje przeciwnikowi WAZA ARI (½ punktu)
HANSOKU	dyskwalifikacja	SP palcem wskazującym wskazuje na twarz karanego i przyznaje przeciwnikowi zwycięstwo (KACHI)

1.4. Poziom 4 – YONDAN i GODAN – Sędzia Główny / Sędzia Prowadzący międzynarodowy (SHUSHIN – tylko na turniejach krajowych i międzynarodowych / Mistrzostwach Europy).

Jeżeli sędzia poziomu czwartego jest Sędzią Głównym zawodów albo SP na zawodach międzynarodowych, wówczas musi znać gestykulację poziomu piątego.

Pojęcie	Znaczenie	Gestykulacja ręką
YOWAI	słaba technika	SP unosi i opuszcza dłoń, zginając ją grzbietowo
TAIMING GA OSOI	czas 2 sekund na wykończenie minął (czas na „dobicie” przeciwnika po podcięciu minął)	SP wysuwa rękę w przód i dynamicznie zatacza nią koło
UKE (UKETE IRU)	technika zablokowana	SP zgina jedno ramię wzdłuż tułowia, kładzie otwartą dłoń drugiej ręki na zgięte ramię (przedramię).
MAAI GA TOOI	dystans nieprawidłowy (za daleko)	SP wysuwa obie dłonie do przodu, wewnątrz skierowane do siebie, następnie odsuwa je od siebie na boki
NUKE (NUKETE IRU)	technika minęła cel	SP przesuwa zaciśniętą pięść obok ciała, aby pokazać SN, że technika minęła cel lub obszar punktowy
ATE (ATTATE)	kara za nadmierny kontakt, techniki zabronione, „przestrzelone” techniki koło głowy	SP przekłada pięść do otwartej dłoni w kierunku karanego zawodnika
HAYAI	dany zawodnik (SHIRO / AKA) był szybszy	SP pokazuje na wysokości tułowia, wskazując otwartą dłoń skierowaną grzbietem do dołu na danego zawodnika, ramię zgięte w łokciu
JOGAI NAKAE	zawodnik wyszedł poza pole walki i wrócił z powrotem	SP wskazuje palcem wskazującym na miejsce wyjścia poza pole walki i przyznaje odpowiednie JOGAI
ATO SHIBARAKU	30 sekund do końca walki	gestykulacja werbalna (SP mówi ATO SHIBARAKU)
SOREMADE	czas walki minął / koniec walki	SP prostuje ramię przed sobą, nadgarstek zgięty grzbietowo
HANTEI	decyzja / werdykt poprzez wskazanie	SP cofa się poza pole walki, gestykulacja werbalna (SP mówi HANTEI), po czym wraca na pole walki i ogłasza werdykt
TSUKAMI	zachowani agresywne, tj. pchanie, rzucanie, łapanie, klinczowanie, ciągnięcie i szarpanie przeciwnika	SP wyciąga ręce w kierunku karanego zawodnika, zamyka je w pięć i przyciąga do siebie

ENCHOSEN	(pierwsza) dogrywka	gestykulacja werbalna (SP mówi ENCHOSEN HAJIME)
MUSHI	nie widziałem techniki drugiego zawodnika	SP zakrywa jedno oko otwartą dłonią

1.5. Poziom 5 – ROKUDAN i starsi stopniem – Sędzia Główny / Sędzia Prowadzący światowy (turnieje międzynarodowe / Mistrzostwa Świata).

Pojęcie	Znaczenie	Gestykulacja ręką
NIGE	technika i ciało przeciwnika	SP kieruje otwartą dłoń w stronę zawodnika i wykonuje ruchy ramieniem góra-dół
MOTONO ICHI	zająć pozycje startowe	SP równocześnie rękoma wskazuje pozycje startowe zawodników
SAISHINPAN	ponowny werdykt	po wezwaniu SN (FUKUSHIN SHUGO) i ustaleniach, ZS wraca na miejsca, SP unosi otwarte dłonie na wysokości tułowia, zginając lekko ramiona w stawach łokciowych, dając sygnał SN do pokazania ustalonej decyzji
YUSEI KACHI	zwycięzca konkurencji	SP prostuje swoją rękę w górę-skos (45 ⁰) w stronę danego zawodnika
MUBOBI	unikanie walki / brak obrony / samonarażanie się	SP pokazuje palec wskazujący na wysokości głowy danego zawodnika i wykonuje nim lekki ruch do przodu
TENTO	upadek zawodnika	SP zatacza ręką duże koło w kierunku miejsca upadku
KIKEN	poddanie się / wycofanie się z zawodów	SP wskazuje w dół-skos (45 ⁰) palcem wskazującym na miejsce nieobecnego zawodnika, poczym ogłasza wygraną przeciwnika
SHIKKAKU	dyskwalifikacja z udziału w zawodach / turnieju	SP pokazuje palcem wskazującym najpierw na twarz karanego, następnie kieruje dłoń na zewnątrz (w górę-skos 45 ⁰) poza pole walki mówiąc „SHIRO / AKA SHIKKAKU”, po czym ogłasza wygraną dla przeciwnika
ISHA	wezwać lekarza	SP krzyżuje nadgarstki nad głową

DOJI	technika wykonana równocześnie z zatrzymaniem walki (YAME)	SP unosi wyprostowane ramiona i raz klaska
ATO	technika wykonana po zatrzymaniu walki (YAME)	SP unosi ramiona, po czym zgina je w stawach łokciowych, dotykając dłońmi swojej twarzy
SAISHIAI	ponowna (druga) dogrywka	gestykulacja werbalna (SP mówi SAISHIAI HAJIME)
KETTEISEN	ostateczna (trzecia) dogrywka	gestykulacja werbalna (SP mówi KETTEISEN HAJIME)
KANSA	arbitr	bez gestykulacji

2. Gestykulacja sędziowska.

2.1. Gestykulacja Sędziego Narożnikowego (SN).



IPPON / KACHI



WAZA ARI



MIENAI



AIUCHI



TORIMASEN



JOGAI



KEIKOKU



HANSOKU CHUI / HANSOKU



HIKIWAKE



YOWAI



MAAI GA TOOI



TAIMING GA OSOI



NUKETE IRU



UKETE IRU



HAYAI

2.2. Gestykulacja Sędziego Prowadzącego (SP).



**SHOBU IPPON / NIHON
HAJIME**



WAZA ARI



**IPPON / AWASETE IPPON /
KACHI / YUSEI KACHI**



TSUZUKETE HAJIME



YAME



JOGAI IKKAI / NIKKAI



JOGAI SANKAI (CHUI)



JOGAI YONKAI (CHUI)



(FUKUSHIN) SHUGO



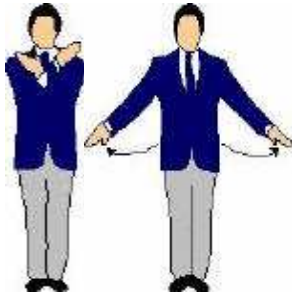
KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU



TORIMASEN



HIKIWAKE



SHIKKAKU



AIUCHI



MIENAI



MAAI GA TOOI



YOWAI



NUKE (NUKETE IRU)



UKE (UKETE IRU)



ATE (ATTATE)



MUBOBI



TSUKAMI



TAIMING GA OSOI



HAYAI



KIKEN



ATO SHIBARAKU
(KOMENDA WERBALNA)



SOREMADE



HANTEI
(SYGNAŁ GWIZDKIEM)



SAISHINPAN



OTOGAI NI REI



SHOMEN NI REI

2.3. Przykładowy sposób ogłaszania werbalnie komend (czytaj w kolejności numerów).

1	2	3	4	5
AKA	JODAN	ZUKI	WAZA ARI	IPPON
SHIRO	CHUDAN	GERI	WAZA ARI	IPPON
		UCHI	A W A S E T E	

Zawodnik

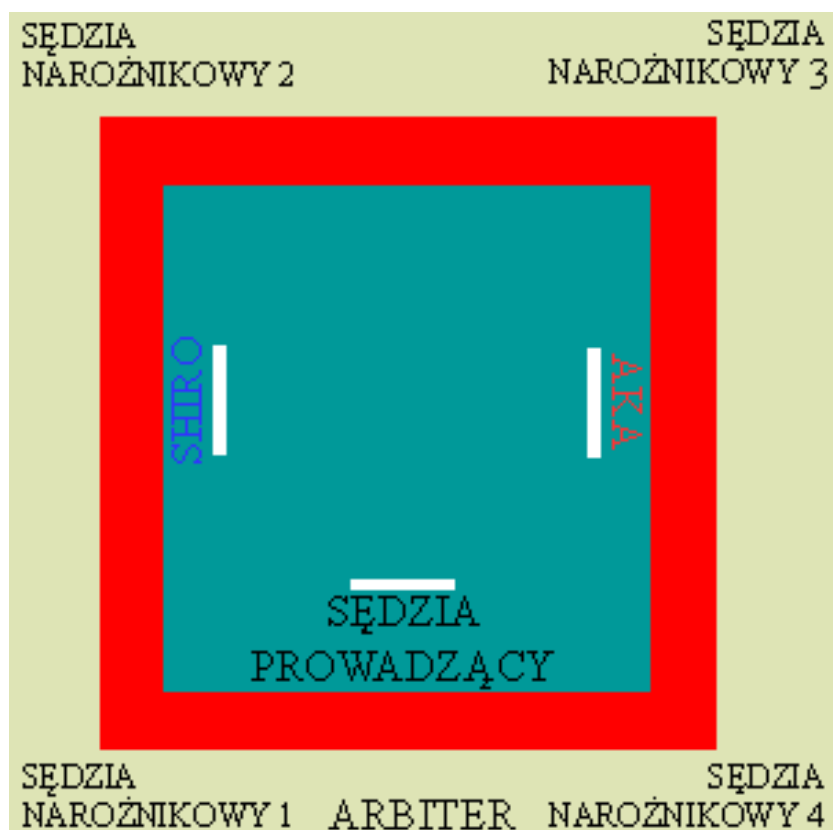
Strefa

Technika

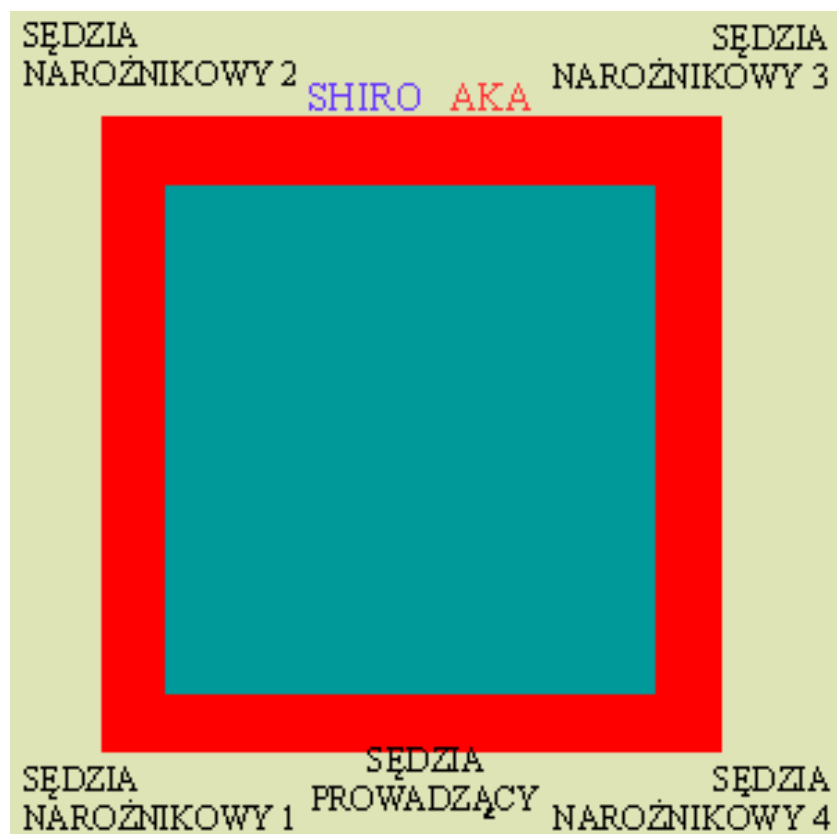
Punkt / Werdykt

3. Rozstawienie sędziów.

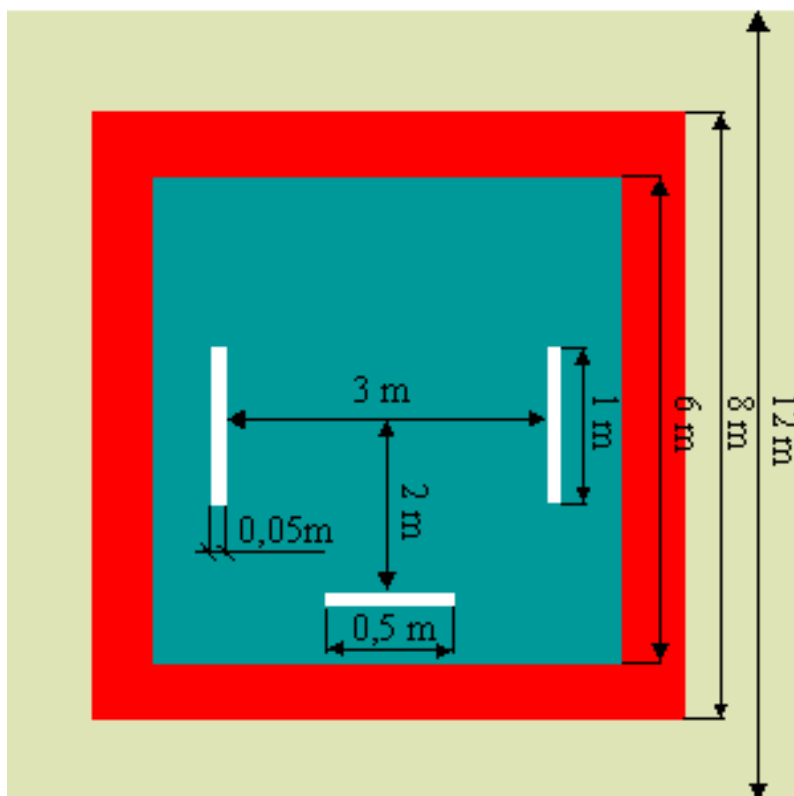
3.1. Pole walki do kumite.



3.2. Pole walki do kata.



3.3. Wymiary linii i pola walki.



4. Spis kata.

4.1. Kata podstawowe – wykonują zawodnicy posiadający 9-4 KYU:

TAIKYOKU SHODAN

HEIAN SANDAN

HEIAN SHODAN

HEIAN YONDAN

HEIAN NIDAN

HEIAN GODAN

4.2. Kata zaawansowane – wykonują zawodnicy posiadający 3-1 KYU:

TEKKI SHODAN

JION

TEKKI NIDAN

KANKU DAI

TEKKI SANDAN

HANGETSU

BASSAI DAI

EMPI

4.3. Kata mistrzowskie – wykonują zawodnicy posiadający DAN (Czarne pasy również mogą wykonywać kata zaawansowane, patrz punkt wyżej.):

KANKU SHO

WANKAN

BASSAI SHO

JIIN

JITTE

MEIKYO

CHINTE

GOJUSHIHO SHO

GANKAKU

GOJUSHIHO DAI

SOCHIN

UNSU

NIJUSHIHO