



World Karate Federation

PRZEPISY ZAWODÓW KUMITE I KATA

Wersja 6
Styczeń 2009

SPIS TREŚCI

ARTYKUŁ 1: POLE WALKI DO KUMITE	5
ARTYKUŁ 2: OFICJALNY STRÓJ	6
ARTYKUŁ 3: ORGANIZACJA ZAWODÓW KUMITE	8
ARTYKUŁ 4: ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI	10
ARTYKUŁ 5: CZAS WALKI	10
ARTYKUŁ 6: PUNKTACJA	11
ARTYKUŁ 7: KRYTERIA OCENY	15
ARTYKUŁ 8: ZACHOWANIA ZABRONIONE	16
ARTYKUŁ 9: KARY	20
ARTYKUŁ 11: OFICJALNY PROTEST	24
ARTYKUŁ 12: OBOWIĄZKI I PRAWA	27
ARTYKUŁ 13: ROZPOCZYNANIE, PROWADZENIE, ZATRZYMANIE I ZAKOŃCZENIE WALK.	31
ARTYKUŁ 14: ZMIANY	32
ARTYKUŁ 1: POLE WALKI DO KATA	33
ARTYKUŁ 2: OFICJALNY STRÓJ	33
ARTYKUŁ 3: ORGANIZACJA ZAWODÓW KATA	34
ARTYKUŁ 4: ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI	35
ARTYKUŁ 5: KRYTERIA DECYZJI	35

ARTYKUŁ 6: PRZEBIEG WALK	37
DODATEK 1: TERMINOLOGIA.....	39
DODATEK 2:	42
GESTYKULACJA I SYGNAŁY CHORAĞIEWKAMI	42
<i>KOMENDY I GESTYKULACJA SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO</i>	<i>42</i>
<i>SYGNAŁY CHORAĞIEWKAMI SĘDZIÓW BOCZNYCH</i>	<i>57</i>
DODATEK 3: WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE PROWADZENIA WALK DLA SĘDZIÓW PROWADZĄCYCH I BOCZNYCH	62
DODATEK 4: SYMBOLE SĘDZIEGO ZAPISUJĄCEGO PUNKTY	65
DODATEK 5: USTAWIENIE POŁA DO KUMITE	67
DODATEK 6: USTAWIENIE POŁA DO KATA	69
DODATEK 8: PEŁNA LISTA KATA WKF (TOKU)	71
DODATEK 9: KARATE-GI	73
DODATEK 10. WZORZEC KOLORÓW SPODNI SĘDZIOWSKICH.....	7574

(Należy zaznaczyć, że użyte w tekście sformułowania odnoszą się zarówno do mężczyzn jak i kobiet.)

PRZEPISY KUMITE

ARTYKUŁ 1: POLE WALKI DO KUMITE

1. Pole walki musi być płaskie i bezpieczne.
2. Pole walki musi być kwadratem ułożonym z mat, o bokach równych **8 m** (mierzonych z zewnątrz), z dodatkową strefą bezpieczeństwa o szerokości **2 m**. Powinna być wolna strefa bezpieczeństwa po **2 m** z każdej strony.
3. W odległości **2 m** od środka pola walki, musi być zaznaczona linia o długości **0,5 m** dla oznaczenia pozycji Sędziego Prowadzącego (**SP**).
4. Dla oznaczenia pozycji wyjściowych zawodników, pole walki musi mieć zaznaczone dwie równoległe linie o długości **1 m** każda, usytuowane prostopadle do linii sędziowskiej, w odległości **1,5 m** od środka pola.
5. Sędziowie Boczni powinni siedzieć w strefie bezpieczeństwa, jeden ustawiony twarzą do **SP** i po jednym za każdym z zawodników, w odległości **1 m** w kierunku **SP**. Każdy powinien posiadać czerwone i niebieskie chorągiewki.
6. Arbiter powinien siedzieć za stolikiem, tuż poza obszarem strefy bezpieczeństwa, za plecami i z lewej strony **SP**. Powinien posiadać czerwoną flagę i gwizdek.
7. Sędzia kontrolujący zapis protokołu walki powinien siedzieć za stołem oficjalnym, pomiędzy sędzią zapisującym punkty i sędzią mierzącym czas.
8. Jednometrowa granica powinna być w odmiennym kolorze od reszty planszy.

OBJAŚNIENIE:

- I. *W rejonie **1 m** od zewnętrznego wymiaru strefy bezpieczeństwa nie mogą znajdować się żadne ogłoszenia, reklamy, ściany, kolumny itd.*
- II. *Użyte maty nie powinny być śliskie (tzn. nie powinny się ślizgać po podłożu). Powinny mieć niski współczynnik tarcia na swej górnej powierzchni. Nie mogą być tak grube jak maty do **Judo**, gdyż spowalnia to ruchy **Karate**. **SP** musi upewnić się, że części maty nie rozsuwają się w czasie zawodów, gdyż szczeliny między nimi mogą powodować kontuzje i stanowić niebezpieczeństwo. Muszą być oficjalnie zatwierdzone przez WKF.*

ARTYKUŁ 2: OFICJALNY STRÓJ

1. Zawodnicy i ich trenerzy muszą nosić oficjalny strój wg zasad podanych poniżej.
2. Komisja Sędziowska może zdyskwalifikować każdego sędziego lub zawodnika, który nie dostosuje się do tych przepisów.

SĘDZIOWIE

1. Sędziowie Prowadzący i Boczni muszą nosić strój oficjalny określony przez Komisję Sędziowską. Strój ten musi być noszony na wszystkich zawodach i kursach.
2. Oficjalny strój powinien wyglądać następująco:
 - jednorzędowa marynarka koloru granatowego z dwoma srebrnymi guzikami,
 - biała koszula z krótkim rękawem,
 - oficjalny [lub](#) granatowy krawat noszony bez spinki,
 - gładkie, jasnopielate spodnie bez mankietów ,
 - granatowe lub czarne skarpetki bez wzorów i czarne wsuwane buty na miękkiej podeszwie,
 - kobiety sędziujące zawody mogą nosić spinki.

ZAWODNICY

1. Zawodnicy powinni mieć białe, nie oznakowane **Karate Gi** bez lampasów lub lamówek. Może być noszona tylko naszywka klubu. Może się ona znajdować tylko na lewej piersi bluzy i nie może przekraczać ogólnie **8 x 12 cm**. Tylko oryginalne znaki fabryczne, mogą być umieszczone na **Gi**. Dodatkowo, może być noszony na plecach numer identyfikacyjny wydany przez Komitet Organizacyjny Zawodów. Jeden zawodnik powinien nosić czerwony pas, a drugi niebieski. Niebieski i czerwony pas muszą mieć po około **5 cm** szerokości i długość wystarczającą, aby **15 cm** pozostawało z każdej strony węzła.
2. Pomimo powyższego punktu 1, Zarząd PZKarate może zezwolić na używanie specjalnych napisów lub znaków firmowych, od uznanych sponsorów.

3. Bluza, po przewiązaniu talii pasem, musi być tak długa, aby zakrywała biodra, ale nie dłuższa niż do $\frac{3}{4}$ uda. W przypadku kobiet, gładka biała podkoszulka, typu T-shirt, może być założona pod bluzę **Karate Gi**.
4. Rękawy bluzy nie mogą być dłuższe niż do zgięcia nadgarstka i nie krótsze niż do połowy przedramienia. Rękawy nie mogą być podwinięte.
5. Długość spodni musi być wystarczająca, aby zakryć $\frac{2}{3}$ podudzia i nie dłuższe niż do kostki. Spodnie nie mogą być podwinięte.
6. Każdy zawodnik musi mieć czyste włosy, o takiej długości, aby nie przeszkadzały w walce. Noszenie **Hachimaki** (opaska na włosy) jest zabronione. Jeśli **SP** stwierdzi, że zawodnik ma brudne lub zbyt długie włosy, może za zgodą Komisji Sędziowskiej, nie dopuścić zawodnika do walki. Zabrania się noszenia metalowych spinek do włosów. Zakazane są wstążki i inne ozdoby. Jest dozwolona delikatna gumka.
7. Zawodnicy muszą mieć krótko obcięte paznokcie i nie mogą posiadać żadnych metalowych czy innych przedmiotów, mogących spowodować kontuzje u przeciwnika. Użycie metalowych klamer na zęby musi być zatwierdzone przez **SP** i Lekarza Zawodów. Zawodnik przejmuje pełną odpowiedzialność za jakiegokolwiek kontuzje.
8. Następujący sprzęt ochronny jest obowiązkowy:
 - 8.1 Napiętniki zatwierdzone przez WKF, jeden zawodnik używa czerwonych, a drugi niebieskich.
 - 8.2 Ochraniacze na zęby.
 - 8.3 Damskie protektory na piersi zatwierdzone przez WKF
 - 8.4 Ochraniacze na podudzia zatwierdzone przez WKF, jeden zawodnik używa czerwonych drugi niebieskich
 - 8.5 Ochraniacze na stopę zatwierdzone przez WKF, jeden zawodnik używa czerwonych drugi niebieskich
 - 8.6 Kadeci ponadto będą nosić ochraniacze na twarz oraz tułów - zatwierdzone przez WKFOchraniacze na pachwiny nie są obowiązkowe, ale jeśli są wykorzystywane, to muszą być zatwierdzone przez WKF
9. Okulary są zabronione. Miękkie szkła kontaktowe mogą być używane na wyłączną odpowiedzialność zawodnika.
10. Zabrania się używania nieautoryzowanego sprzętu lub ubioru.
11. Wyposażenie ochronne powinno posiadać homologację W.K.F

12. Obowiązkiem Arbitra (Kansa) jest zapewnić przed każdym meczem lub walką że zawodnicy występują w przepisowym sprzęcie. (W przypadku mistrzostw kontynentalnych, międzynarodowych lub narodowej federacji należy zauważyć, że sprzęt zatwierdzony przez WKF musi być zaakceptowany i nie można odmówić występowania w nim zawodnikom).
13. Na używanie bandaży, plastrów, czy opasek założonych w wyniku powstania kontuzji, musi wydać zgodę SP na wniosek Lekarza Zawodów.

TRENERZY

1. Trener powinien przez cały czas trwania zawodów, nosić dres wraz z widoczną licencją.

Objaśnienie:

- I. *Zawodnik musi nosić pojedynczy pas, **Aka** - koloru czerwonego, **Ao** – koloru niebieskiego. Podczas walki nie mogą być noszone pasy oznaczające stopień.*
- II. *Ochroniacze na zęby powinny być właściwie dopasowywane. Nie dopuszcza się używania ochron krocza zaopatrzonych w wymienne wkładki plastikowe. Osoby używające takich ochron podlegają karom regulaminowym.*
- III. *Jeśli zawodnik zjawia się na polu walki niewłaściwie ubrany, to nie zostaje on natychmiast zdyskwalifikowany, lecz otrzymuje 1 minutę czasu na uporządkowanie stroju.*
- IV. *O ile Komisja Sędziowska wyrazi zgodę, to sędziowie mogą występować bez marynarek.*

ARTYKUŁ 3: ORGANIZACJA ZAWODÓW KUMITE

1. Turniej **Karate** może składać się z konkurencji **Kumite** i/lub **Kata**. Konkurencje **Kumite** mogą być podzielone na rozgrywki drużynowe i indywidualne. Rozgrywki indywidualne mogą dzielić się na kategorie wiekowe i wagowe. Kategorie wagowe dzielą się ostatecznie na walki. Termin „walka” określa ponadto pojedynczą walkę **Kumite**, pomiędzy walczącymi ze sobą członkami drużyn.
2. Żaden zawodnik nie może być zastąpiony innym podczas rozgrywek indywidualnych.
3. Zawodnicy lub drużyny, które nie stawiają się do walki po wywołaniu, zostaną zdyskwalifikowani (**KIKEN**) z konkurencji.

4. Drużyny męskie składają się z 7 zawodników, z pięcioma walczącymi w danej rundzie. Drużyny kobiece składają się z 4 zawodniczek, z trzema walczącymi w danej rundzie.
5. Wszyscy zawodnicy są członkami ekipy. Nie ma ustalonych rezerwowych.
6. Przed każdą walką, przedstawiciel drużyny musi dostarczyć do stołu Sędziego Głównego oficjalny formularz, podający nazwiska i kolejność walk członków ekipy. Uczestnicy wybierani są z całej siedmioosobowej lub czteroosobowej ekipy i ich kolejność startu może się zmieniać przed każdą rundą, ale raz zapisana nie może już być zmieniona aż do zakończenia rundy.
7. Drużyna zostanie zdyskwalifikowana, jeśli ktokolwiek z jej członków lub jej Trener zmieni skład, bez wcześniejszej zmiany w formularzu walk..

OBJAŚNIENIE:

- I. *„Runda” jest to oddzielny etap zawodów przeprowadzony w celu wyłonienia finalistów. Podczas eliminacji rozgrywek **Kumite**, runda eliminuje 50% zawodników, licząc w tym wolne losy jako uczestników. W tym kontekście pojęcie „runda”, może odnosić się zarówno do etapu eliminacji wstępnych, jak i repasaży. W rozgrywkach indywidualnych pozwala to każdemu zawodnikowi na jedną walkę na planszy w czasie rundy.*
- II. *Używanie nazwisk zawodników rodzi wiele problemów z ich wymową i identyfikacją. Dlatego też powinny być przydzielone i używane numery identyfikacyjne.*
- III. *Podczas ustawienia się na linii wyjściowej, drużyna powinna składać się z zawodników aktualnie walczących. Zawodnik(cy) nie uczestniczący w walce oraz Trener nie ustawiają się z nimi, lecz powinni usiąść na miejscu dla nich wyznaczonym.*
- IV. *W celu przeprowadzenia walki drużyna męska musi wystawić, co najmniej trzech zawodników i żeńska, co najmniej dwie zawodniczki. Drużyna z mniejszą niż wymagana liczbą zawodników przegrywa mecz (Kiken).*
- V. *Porządek walk powinien być dostarczony przez Trenera lub wyznaczonego z drużyny zawodnika. Jeśli Trener dostarcza listę, powinien być łatwo rozpoznawalny, w przeciwnym wypadku zgłoszenie może zostać odrzucone. Lista musi zawierać nazwę klubu/miasta, kolor pasa przydzielony drużynie w tym spotkaniu i porządek walczących zawodników. Na liście powinny być podane nazwiska zawodników, jak i numery startowe. Lista musi być podpisana przez Trenera lub wyznaczoną osobę.*
- VI. *Jeśli z powodów jakiegoś błędu w zapisie, walczył niewłaściwy zawodnik - to bez względu na wynik - walka uznana jest za nieważną. W celu ograniczenia*

takich błędów, zwycięzca danej walki, musi przed opuszczeniem pola walki potwierdzić swoje nazwisko przy stole kontrolnym.

ARTYKUŁ 4: ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI

1. Zespół Sędziowski do każdej walki składa się z jednego **Sędziego Prowadzącego - SP (SHUSHIN)**, trzech **Sędziów Bocznych - SB (FUKUSHIN)** i jednego **Arbitra (KANSA)**.
2. Sędzia Prowadzący i Sędziowie Boczni, sędziujący daną walkę, nie mogą być z tego samego klubu, co walczący zawodnicy.
3. Dodatkowo, w celu ułatwienia prowadzenia walki, powinno zostać wyznaczonych kilka osób zajmujących się mierzeniem czasu, zapowiadających i prowadzących zapis walki.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Na początku walki **Kumite SP** stoi poza obszarem pola walki. Po lewej jego stronie stoją Sędziowie Boczni nr 1 i 2, a po prawej Arbiter i Sędzia Boczny nr 3.*
- II. *Po formalnej wymianie ukłonów pomiędzy zawodnikami i Zespołem Sędziowskim, **SP** robi krok w tył, a Sędziowie Boczni i Arbiter, zwracają się ku sobie i kłaniają się. Następnie zajmują swoje pozycje po jak najkrótszej drodze.*
- III. *Kiedy następuje zmiana całego Zespołu Sędziowskiego, to odchodzący sędziowie zajmują pozycję jak przy rozpoczęciu walki lub meczu, kłaniają się sobie, a następnie opuszczają razem pole walki.*
- IV. *Kiedy zmienia się pojedynczy sędzia, to wchodzący sędzia podchodzi do odchodzącego, kłaniają się sobie i zamieniają miejscami.*

ARTYKUŁ 5: CZAS WALKI

1. Czas trwania walki **Kumite**, wynosi **3 minuty** dla seniorów (walki drużynowe i indywidualne) i 4 minuty w indywidualnych walkach o medale. Walki kobiet

seniorek trwają **2 minuty** i 3 minuty w indywidualnych walkach o medale. Walki juniorów i kadetów trwają 2 minuty.

2. Pomiar czasu walki rozpoczyna się w momencie, gdy **SP** daje sygnał do rozpoczęcia walki, a jest zatrzymywany zawsze, gdy pada komenda „**YAME**”.
3. Sędzia mierzący czas powinien wyraźnie zasygnalizować za pomocą głośnego sygnału gongiem lub dzwonkiem, że pozostało „**10 sekund do końca**” - **ATOSHI BARAKU** i „**czas minął**”. Sygnał „**czas minął**” oznacza koniec walki

ARTYKUŁ 6: PUNKTACJA

1. Punktacja jest następująca:
 - a) **SANBON** Trzy punkty
 - b) **NIHON** Dwa punkty
 - c) **IPPON** Jeden punkt
2. Punkt jest przyznawany, kiedy technika jest wykonana zgodnie z następującymi kryteriami na strefę punktowaną:
 - a) Dobra forma
 - b) Sportowa postawa
 - c) Dynamicznie wykonanie
 - d) Zachowanie ciągłej uwagi (**Zanshin**)
 - e) “Wejście w czas” (“Timing”)
 - f) Właściwy dystans
3. **SANBON** jest przyznawany za:
 - a) Kopnięcia na **Jodan**.
 - b) Dowolną punktowaną technikę wykonaną na przeciwniku, który został rzucony lub upadł
4. **NIHON** jest przyznawany za:
 - a) Kopnięcia na **Chudan**.
5. **IPPON** jest przyznawany za:

- a) **Chudan** lub **Jodan Tsuki**.
 - b) **Uchi**.
6. Ataki są ograniczone do następujących stref:
- a) Głowa
 - b) Twarz
 - c) Szyja
 - d) Brzuch
 - e) Klatka Piersiowa
 - f) Plecy
 - g) Boki
7. Efektywna technika, wykonana w momencie sygnału kończącego walkę, jest ważna. Atak, jeśli nawet był skuteczny, ale wykonany po komendzie do przerwania lub zatrzymania walki nie może zostać zaliczony, a nawet może zostać nałożona kara na popełniającego takie wykroczenie.
8. Żadna technika, nawet poprawna technicznie, nie zostanie zaliczona, gdy zostanie wykonana w czasie, gdy obaj zawodnicy byli poza polem walki. Jednak, gdy jeden z zawodników wykona efektywną technikę, pozostając w obszarze pola walki, zanim **SP** powie „**YAME**”, to zostanie ona zaliczona.
9. Jednocześnie wykonane przez obu zawodników punktowane techniki (**AIUCHI**) nie są zaliczane.

OBJAŚNIENIE:

W celu zdobycia punktu, technika powinna być wykonana na obszar punktowany, tak jak to zdefiniowano powyżej w Paragrafie 6. Technika musi być właściwie kontrolowana, zależnie od miejsca ataku i musi spełniać wszystkie 6 kryteriów uzyskiwania punktów zgodnie z powyższym Paragrafem 2.

<i>słownictwo</i>	<i>Kryteria techniczne</i>
Sanbon (3 punkty) jest przyznawany za:	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Kopnięcia na Jodan. Jako Jodan określa się twarz, głowę i szyję.</i> 2. <i>Jakąkolwiek technikę wykonaną po poprawnym rzucie, podcięciu lub przewróceniu się przeciwnika na Tatami.</i>
Nihon (2 punkty)	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Kopnięcia na Chudan. Jako Chudan określa się brzuch, klatkę piersiową, plecy i boki.</i>

jest przyznawany za:	
Ippon (1 punkt) jest przyznawany za:	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Jakikolwiek atak (Tsuki) zadany na jeden z 7 obszarów punktowanych</i> 2. <i>Jakikolwiek atak (Uchi) zadany na jeden z 7 obszarów punktowanych.</i>

- I. Ze względów bezpieczeństwa, rzuty kiedy przeciwnik jest trzymany poniżej talii, nie jest trzymany, lub jest niebezpiecznie rzucony, lub oś rzutu jest powyżej poziomu pasa są zabronione i będą skutkować ostrzeżeniem lub karą. Wyjątkami są tu techniki konwencjonalnych podcięć **Karate**, podczas których nie ma potrzeby trzymać przeciwnika, takie jak: **De Ashi Barai, Ko Uchi Gari, Kani Waza** itd. Po wykonaniu rzutu, **SP** pozwala zawodnikowi na prowadzenie walki do **2 sekund** w celu wykonania punktowanej techniki.
- II. Kiedy zawodnik zostanie przepisowo rzucony lub poślizgnie się, upadnie lub straci równowagę z własnej winy i przeciwnik wykona punktowaną technikę, zostanie przyznany **Sanbon**.
- III. Technika wykonana w „**dobrej formie**” musi wykazywać duże prawdopodobieństwo skuteczności, jaką by prawdopodobnie miała, gdyby została wykonana według zasad tradycyjnego **Karate**.
- IV. „**Sportowa postawa**” jest składnikiem dobrej formy i dotyczy uczciwej, niezłośliwej walki, dotyczy również wysokiej koncentracji, nierozzerwalnie związanej z punktowaną techniką.
- V. „**Dynamiczne zastosowanie**” określa siłę i szybkość techniki oraz widoczną wolę sukcesu.
- VI. „**Zachowanie ciągłej uwagi**” (**ZANSHIN**) jest kryterium często pomijanym przy ocenie techniki. Jest to stan ciągłego zaangażowania, w którym zawodnik utrzymuje koncentrację, obserwację i świadomość możliwości przeciwnika do kontrataku. Zawodnik nie odwraca twarzy w czasie wykonywania techniki i pozostaje twarzą do niego, również po technice.
- VII. „**Wejście w czas**” (“**timing**”) oznacza wykonanie techniki, wtedy kiedy ma ona największy potencjalny efekt.
- VIII. „**Właściwy dystans**” oznacza wykonanie techniki w takim dystansie, który zapewnia jej największą efektywność. I tak np. jeśli technika jest wykonywana w momencie, gdy przeciwnik szybko ucieka do tyłu, to potencjalny efekt takiego ciosu jest ograniczony.

- IX. Pojęcie „dystansu” odnosi się również do punktu, w którym technika dochodzi do celu lub dochodzi do bezpośredniej jego bliskości. Cios lub kopnięcie, które uderza w miejsce między powierzchnią skóry a 5 cm od twarzy, powinien być uznany za wykonany we właściwym dystansie. Jednak techniki na poziom **Jodan** wykonane w zbliżonym dystansie i których przeciwnik nie usiłuje zablokować lub uniknąć, zostaną zaliczone pod warunkiem, że technika odpowiada pozostałym kryteriom. W zawodach kadetów i juniorów nie jest dopuszczalny inny kontakt na głowę, twarz lub szyję (lub maskę twarzy) jak bardzo lekkie dotknięcie (poprzednio znane jako dotyk skóry) dla kopnięć **Jodan**, a punktowany dystans jest zwiększony do 10 cm.*
- X. Słaba technika pozostanie zawsze słabą techniką - bez względu na to gdzie i jak zostanie wykonana. Technika, która jest źle wykonana pod względem formy lub brakuje jej siły, nie zostanie zaliczona.*
- XI. Techniki zadawane poniżej pasa, mogą być punktowane, o ile są zadawane powyżej kości łonowej. Szyja i gardło mogą być celem ataku. Jednak, żaden kontakt z gardłem nie jest dozwolony, chociaż punkt może zostać przyznany jedynie za technikę właściwie skontrolowaną, która nie dotknęła skóry.*
- XII. Technika skierowana na poziom łopatek, może uzyskać punkt. Niepunktowana część barków to połączenie górnej części kości ramienia z łopatką i obojczykiem.*
- XIII. Sygnał gongiem kończący walkę oznacza jednocześnie koniec możliwości zdobycia punktu w tej walce, nawet jeśli **SP** przez nieuwagę nie przerwie walki natychmiast. Sygnał kończący walkę nie oznacza bynajmniej zakazu nałożenia na zawodnika kary. Kary mogą być nakładane przez Zespół Sędziowski, aż do momentu, kiedy zawodnik opuści pole walki po jej zakończeniu. Kary mogą być nakładane również i potem, ale jedynie na wniosek Komisji Sędziowskiej.*
- XIV. Czyste **AIUCHI** są rzadkością. Nie chodzi tu tylko o jednoczesne wykonanie technik, ale również o to, iż obie muszą być technikami punktowanymi, każda musi być wykonana w dobrej formie, itd. Obie techniki mogą uderzyć jednocześnie, ale rzadkością jest, że obie zasługują na punkt. **SP** nie może uznać za **AIUCHI**, takich technik, gdy tylko jedna z nich może być zaliczona. Wówczas to nie jest **AIUCHI**.*

ARTYKUŁ 7: KRYTERIA OCENY

Ostateczny wynik walki jest określony przez zawodnika, który zdobywa prowadzenie ośmioma punktami, lub zdobycie większej liczby punktów po upływie czasu, lub uzyskanie wygranej przez decyzję sędziów (*Hantei*), lub przez *Hansoku* lub *Shikkaku* lub *Kiken*, przyznane przeciwnikowi.

- 1) Kiedy walka kończy się równą ilością punktów lub bez punktów, SP oznajmia remis (*HIKIWAKE*) i rozpoczyna się *SAI SHIAI*, o ile ma zastosowanie.
- 2) W walkach indywidualnych, gdy jest remis, wszystkie kary i ostrzeżenia przyznane w pierwszej walce zostają usunięte z tablicy wyników i zostaje rozegrana dodatkowa walka o czasie nie przekraczającym 1 minuty (*SAI SHIAI*). *SAI SHIAI* jest nową walką, na koniec której zostanie ogłoszony zwycięzca. W wypadku, gdy żaden z zawodników nie zdobędzie punktu lub uzyskane punkty są równe, decyzja zostanie podjęta przez ostateczne głosowanie SP i trzech Sędziów Bocznych (*HANTEI*). Decyzja o zwycięstwie jednego lub drugiego zawodnika musi być obligatoryjnie podjęta, według następujących zasad:
 - a) postawa, duch walki i siła prezentowana przez zawodników,
 - b) dominacja taktyki i prezentowanych technik,
 - c) który z zawodników zainicjował więcej akcji.
- 3) W walkach drużynowych, w wypadku remisu, nie rozgrywamy walk dodatkowych (*SAI SHIAI*), oprócz sytuacji podanych poniżej w Paragrafie 5.
- 4) W walkach drużynowych zwycięża ta drużyna, która ma więcej walk zwycięskich. Jeśli obie drużyny mają taką samą ilość zwycięstw, to zwycięzcą zostaje drużyna, której zawodnicy zdobyli więcej punktów, biorąc tu pod uwagę walki wygrane i przegrane. Maksymalna różnica punktów czyli prowadzenie zarejestrowane w jednej walce wynosi 8 punktów.
- 5) Jeśli obie drużyny mają taką samą ilość walk zwycięskich i punktów, to wówczas powinna zostać rozegrana decydująca walka. W wypadku, gdy i ona nie przyniesie rozstrzygnięcia, sędziowie ogłaszają dodatkową walkę („*SAI SHIAI*”), nie dłuższą niż **1 min**. W wypadku, jeśli nikt nie zdobędzie punktu lub punkty są równe, decyzja zostanie podjęta przez głosowanie SP i trzech Sędziów Bocznych (*Hantei*).

- 6) W walkach drużynowych mężczyzn, ekipa, która wygrywa trzy walki, jest ogłaszana w tym momencie zwycięską, a w przypadku drużyn kobiecych, po wygraniu dwóch walk.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Jeśli decydujemy o wyniku walki przez **HANTEI** na końcu nierozstrzygniętego **SAI SHIAI**, wówczas **SP** powinien przejść do granicy pola walki, zawołać „**HANTEI**”, a następnie zagwizdać dwutonowo gwizdkiem. Sędziowie Boczni sygnalizują swoją opinię przez podniesienie chorągiewek, a **SP** powinien w tym samym czasie, pokazać swoją opinię podnosząc ramię w stronę preferowanego zawodnika. **SP** wydaje jeden, krótki sygnał gwizdkiem, wraca na swoją początkową pozycję i ogłasza decyzję większości.*
- II. *W wypadku remisu w głosowaniu **SP** rozwiązuje ten problem korzystając z decydującego głosu. Po powrocie do pozycji wyjściowej, **SP** krzyżuje jedną rękę na piersi i podnosi ugiętą rękę ze strony wybranego zawodnika, pokazując, że korzysta z decydującego głosu. A następnie wskazuje zwycięzcę w normalny sposób.*

ARTYKUŁ 8: ZACHOWANIA ZABRONIONE

Są dwie kategorie zabronionych zachowań: Kategoria 1 i Kategoria 2.

KATEGORIA 1.

1. Techniki z nadmiernym kontaktem, dotyczy to ataku na punktowane miejsca i technik z kontaktem na gardło.
2. Ataki na ręce lub nogi, krocze, stawy czy podbicie stopy.
3. Ataki na twarz otwartą dłonią.
4. Niebezpieczne lub zabronione rzuty.

KATEGORIA 2.

1. Udawanie lub wyolbrzymianie kontuzji.
2. Powtarzające się wyjścia poza pole walki (**JOGAI**).

3. Stwarzanie zagrożenia dla samego siebie poprzez pobłażliwe zachowanie, które narażają zawodnika na skontuzjowanie przez przeciwnika lub nieumiejętność przyjęcia właściwych środków dla własnej obrony (**MUBOBI**).
4. Unikanie walki, nie dając tym samym przeciwnikowi możliwości zdobycia punktu.
5. Trzymanie, zapasy, pchanie, chwytywanie lub stanie piersią w pierś bez próby rzutu lub innej techniki.
6. Techniki, które ze względu na swoją naturę, uniemożliwiają kontrolowanie ich dla bezpieczeństwa przeciwnika oraz niebezpieczne i niekontrolowane ataki.
7. Symulowane ataki głową, kolanami czy łokciami.
8. Mówienie do lub prowokowanie przeciwnika, nie słuchanie poleceń **SP**, nieuprzejme zachowanie w stosunku do sędziów lub inne naruszanie etykiety.

OBJAŚNIENIE:

- I.** *Zawody **Karate to sport** i z tego powodu, część z niebezpiecznych technik jest zakazana i wszystkie techniki muszą być kontrolowane. Wytrenowani dorośli zawodnicy mogą przyjąć stosunkowo silne uderzenia na umięśnione partie ciała, takie jak np. brzuch, ale głowa, twarz, szyja, pachwina i kroczę są szczególnie wrażliwe na kontuzje. Z tego powodu, jakakolwiek technika, która powoduje kontuzję, powinna zostać ukarana, chyba że uszkodzony sam do tego doprowadził. Zawodnicy muszą wykonywać wszystkie techniki z kontrolą i we właściwej formie. Jeśli tego nie robią, wtedy niezależnie od tego, jakiej techniki użyli, muszą otrzymać ostrzeżenie lub karę. Szczególna uwaga musi towarzyszyć zawodom Kadetów i Juniorów.*

KONTAKT NA TWARZ — SENIORZY

- II.** *Dla seniorów jest dozwolony bezkontuzyjny, lekki, kontrolowany “dotykowy” kontakt na twarz, głowę i szyję (ale nie na gardło). Jeśli kontakt jest według sędziego za silny, ale nie zmniejsza możliwości zawodnika do wygrania, powinno zostać przyznane (**CHUKOKU**). Za drugi kontakt w takim samym przypadku, powinno zostać przyznane **KEIKOKU** i **IPPON** (jeden punkt) przeciwnikowi. Za trzecie takie przewinienie powinno zostać przyznane **HANSOKU CHUI** i **NIHON** (dwa punkty), kontuzjowanemu przeciwnikowi. Za następne przewinienie przyznaje się dyskwalifikację przez **HANSOKU**.*

KONTAKT NA TWARZ – KADECI I JUNIORZY

- III. Dla **Kadetów** i Juniorów żaden kontakt na głowę, twarz i szyję (włączając maski na twarz) nie jest dopuszczalny dla technik ręcznych. Każdy kontakt, nieważne jak lekki musi być ukarany, jak w paragrafie II powyżej, chyba że został on spowodowany przez poszkodowanego (**MUBOBI**) Kopnięcia na **JODAN** wykonane na lekkie "dotknięcie skóry" mogą być punktowane. Każde mocniejsze kopnięcie niż dotyk skóry wymagać będzie ostrzeżenia lub kary, o ile nie będzie spowodowane przez poszkodowanego (**MUBOBI**).
- IV. **SP** musi przez cały czas obserwować kontuzjowanego zawodnika. Krótkie opóźnienie w werdykcie, pozwala na pojawienie się symptomów urazu, takich jak np. krwawienie z nosa. Obserwacja może ujawnić próby zawodnika do pogorszenia lekkiej kontuzji, w celu zdobycia przewagi taktycznej. Przykładem tego jest gwałtowne dmuchanie przez kontuzjowany nos lub mocne pocieranie twarzy grzbietem ochraniacza.
- V. Wcześniejsze kontuzje mogą być przyczyną symptomów większych niż stopień doznanego urazu i sędziowie muszą wziąć to pod uwagę, kiedy rozważają przyznanie kary za pozornie nadmierny kontakt. Na przykład, to co wydaje się, że jest stosunkowo lekkim kontaktem, może spowodować, że zawodnik nie będzie mógł kontynuować walki, ze względu na kumulujący się efekt urazów otrzymanych we wcześniejszych walkach. Przed rozpoczęciem walki, **Szef Planszy**, powinien sprawdzić karty medyczne zawodników i upewnić się, że są zdolni do walki. **SP** musi zostać poinformowany, czy zawodnik był leczony z powodu kontuzji.
- VI. Zawodnicy, którzy reagują przesadnie na lekki kontakt, w taki sposób jak np. trzymanie się za twarz i zataczanie się lub niepotrzebny upadek, w celu, aby sędziowie ukarali ich przeciwnika, zostaną natychmiast ostrzeżeni lub ukarani.
- VII. Symulowanie kontuzji, która nie istnieje, jest poważnym naruszeniem przepisów. Kara **SHIKKAKU** może zostać nałożona na zawodnika, który symuluje kontuzję, kiedy takie zachowanie jak np. upadek i zwijanie się na podłodze, nie jest poparte wystąpieniem oznak współmiernych do kontuzji orzeczonej przez neutralnego lekarza.
- VIII. Wyolbrzymianie kontuzji jest mniej poważnym przekroczeniem, ale w dalszym ciągu uważanym za nieakceptowalne zachowanie i dlatego pierwsze wystąpienie wyolbrzymiania otrzyma karę minimum **KEIKOKU** (i **IPPON** dla przeciwnika). Poważniejsze wyolbrzymianie kontuzji takie jak zataczanie się, upadanie na podłogę wstawanie i ponowne upadanie i tak dalej, mogą być ukarane **HANSOKU CHUI** lub **HANSOKU** zależnie od stopnia przewinienia.
- IX. Zawodnicy, którzy otrzymają **SHIKKAKU** za wyolbrzymianie kontuzji, zostaną zabrani z pola walki i przekazani w ręce **Komisji Medycznej**, która natychmiast przebadają zawodnika. **Komisja Medyczna** przygotowuje swój raport przed końcem zawodów, do rozważenia przez **Komisję Sędziowską**. Zawodnicy, którzy udawali kontuzję, będą podlegali ostrzejszym karom,

włączając w to zawieszenie w prawach zawodnika, za powtarzające się takie przypadki.

- X. *Gardło jest obszarem szczególnie podatnym na kontuzje i nawet za najlżejszy kontakt należy przyznać ostrzeżenie lub karę, chyba, że uszkodzowany sam do tego doprowadził.*
- XI. *Techniki rzutów są podzielone na dwa rodzaje. Ustalone "konwencjonalne" podcięcia karate, takie jak **de ashi barai**, **ko uchi gari** itd., wtedy gdy przeciwnik zostaje wytrącony z równowagi lub rzucony, ale bez wcześniejszego chwycenia go – i takie rzuty, które wymagają chwytu czy trzymania w trakcie wykonywania rzutu- Oś rzutu nie może znajdować się powyżej poziomu pasa rzucającego i przeciwnik musi być trzymany przez cały czas rzutu, tak aby mógł bezpiecznie wylądować. Rzuty przez bark, takie jak **seio nage**, **kata garuma**, są zakazane, jak również rzuty "poświęcenia" takie jak **tomoe nage**, **sumi gaeshi** itp. Jest również zabronione chwytanie poniżej talii przeciwnika podnoszenie i rzucanie go lub sięganie w dół, aby poderwać nogi. Jeśli przeciwnik zostaje kontuzjowany co jest rezultatem rzutu, **Zespół Sędziowski** zadecyduje czy przyznać za to karę.*
- XII. *Techniki otwartych rąk na twarz są zabronione, ze względu na ich niebezpieczeństwo dla oczu zawodnika.*
- XIII. ***JOGAI** odnosi się do sytuacji, gdy stopa zawodnika lub jakokolwiek część jego ciała dotyka podłogi poza obszarem walki. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy zawodnik zostaje wypchnięty lub wyrzucony z pola walki przez przeciwnika.*
- XIV. *Zawodnik, który wykonuje punktowaną technikę i wychodzi poza pole walki zanim **SP** ogłosi „**YAME**” zdobędzie punkt(-y) za technikę a **JOGAI** nie będzie nałożony. Jeśli atak ten nie zostanie zaliczony to zostanie zarejestrowane **JOGAI**.*
- XV. *Jeśli **AO** wychodzi poza pole walki, po zdobyciu punktu przez **AKA**, wówczas **SP** powinien wydać komendę „**YAME**” natychmiast po zdobyciu punktu i wyjście poza pole walki **AO** nie zostanie zarejestrowane. Jeśli **AO** wychodzi poza pole walki lub wyszedł w chwili, gdy **AKA** zdobył punkt (z **AKA** pozostającym wewnątrz pola walki), wówczas zarówno **AKA** zdobędzie punkt, jak i **AO** otrzyma karę.*
- XVI. *Jest ważne by zrozumieć że „unikanie walki” odnosi się do sytuacji, w której zawodnik usiłuje przeszkodzić przeciwnikowi w zdobyciu punktu przy pomocy zachowania tracącego czas. Zawodnik, który systematycznie cofa się bez wykonywania efektywnej kontry, jeśli niepotrzebnie chwytą, klincuje lub też celowo wychodzi poza pole walki, nie dając przeciwnikowi szans na zdobycie punktu musi zostać ostrzeżony lub ukarany. Zdarza się to często podczas końcowych sekund walki. Jeśli takie zachowanie zdarza się, gdy do końca walki zostało 10 sekund lub więcej, zawodnik otrzyma ostrzeżenie. Jeśli*

wcześniej zawodnik otrzymał już karę lub kary w Kategorii 2, to będzie to kolejna kara. Jeśli jednak, do końca walki pozostało mniej niż 10 sekund, wówczas **SP** ukarze zawodnika **Keikoku** i przeciwnikowi przyzna **Ippon** (bez względu na to czy otrzymał on wcześniej Karę **Chukoku** z Kategorii 2 czy nie). Jeśli przyznano wcześniej karę **Keikoku** z Kategorii 2 Przewinień **SP** ukarze zawodnika **Hansoku Chui**, a przeciwnik otrzyma **Nihon**. Jeśli przyznano wcześniej karę **Hansoku Chui** z Kategorii 2 Przewinień, to **SP** ukarze zawodnika **Hansoku** i ogłosi wygraną jego przeciwnika. Jednakże, **SP** musi upewnić się, czy zachowanie się zawodnika nie jest środkiem obronnym spowodowanym tym, że jego przeciwnik zachowuje się w sposób brawurowy lub niebezpieczny i w takim przypadku atakujący powinien otrzymać ostrzeżenie lub karę.

XVII. Przykładem **MUBOBI** jest sytuacja, gdy zawodnik z pełnym zaangażowaniem przystępuje do ataku nie dbając o własne bezpieczeństwo. Niektórzy zawodnicy, rzucając się do ataku z długą techniką **GYAKU-ZUKI**, nie są w stanie zablokować kontrataku. Tego typu atak stanowi akt **MUBOBI** i nie może być punktowany. Jako taktyczny, teatralny ruch, niektórzy zawodnicy, odwracają się natychmiast po akcji w kpiącym pokazie dominacji by zademonstrować zdobyty punkt. Opuszczają swoją gardę i przestają zwracać uwagę na przeciwnika. Powodem odwrócenia się, jest chęć zwrócenia uwagi **SP** na ich technikę. Jest to również czysty akt **MUBOBI**. Jeśli wtedy ten zawodnik zostanie mocno uderzony i/lub odniesie kontuzję, **SP** powinien przyznać mu ostrzeżenie lub karę i może odmówić przyznania kary dla przeciwnika.

XVIII. Jakiegokolwiek obraźliwe zachowanie się członka oficjalnej ekipy, może spowodować dyskwalifikację z zawodów zawodnika, całej drużyny lub delegacji.

ARTYKUŁ 9: KARY

OSTRZEŻENIE (CHUKOKU): może zostać nałożone za towarzyszące, mniejsze przewinienie lub za pierwszy wypadek mniejszego przewinienia

KEIKOKU: Jest to kara, za którą przeciwnik otrzymuje **IPPON** (jeden punkt). **KEIKOKU** jest przyznawane za mniejsze przewinienia, za które poprzednio udzielono już ostrzeżenia w

tej walce lub za przewinienia nie tak poważne, aby przyznać **HANSOKU-CHUI**.

HANSOKU-CHUI:

jest to kara, za którą przeciwnik otrzymuje **NIHON** (dwa punkty). **HANSOKU-CHUI** jest zazwyczaj nakładane za przewinienie, które już było uprzednio ukarane w tej walce **KEIKOKU**, chociaż można przyznać je bezpośrednio za poważne przewinienie, które nie zasługuje na **HANSOKU**.

HANSOKU:

Jest przyznawane za bardzo poważne przewinienie lub kiedy **HANSOKU CHUI** zostało już przyznane. Wynikiem jest dyskwalifikacja zawodnika. W walkach drużynowych wynik kontuzjowanego zawodnika zostaje ustawiony na 8 punktów, a jego przeciwnika na zero.

SHIKKAKU:

to dyskwalifikacja z danego turnieju, rozgrywek lub meczu. W celu określenia zakresu obowiązywania kary **SHIKKAKU** musi być przeprowadzona narada Komisji Sędziowskiej. **SHIKKAKU** zostaje nałożone w przypadku, gdy zawodnik nie wykonuje poleceń sędziego, działa złośliwie, lub popełnia akt, który godzi w prestiż i honor **Karate-Do** oraz inne zachowania, które pozostają w sprzeczności z przepisami. W walkach drużynowych wynik kontuzjowanego zawodnika zostaje ustawiony na 8 punktów, a jego przeciwnika na zero.

OBJAŚNIENIE:

- I. Kategoria 1 i Kategoria 2 Przewinień, nie krzyżują się.
- II. *Kara może być nałożona za wykroczenie tylko jeden raz, powtórzenie tego samego wykroczenia musi pociągnąć za sobą karę o większej surowości. Nie jest możliwe np. ukaranie zawodnika ostrzeżeniem lub karą za zbyt mocny kontakt, a następnie udzielenie ostrzeżenia za drugi przypadek nadmiernego kontaktu.*
- III. *Ostrzeżeń (**CHUKOKU**) udziela się w sytuacji, gdy jasno widać, że wykroczenie jest mniejszej wagi, a szansa zawodnika na zwycięstwo, nie została (zdaniem Zespołu Sędziowskiego) zmniejszona przez faul przeciwnika.*

- IV. *Kara **KEIKOKU** może zostać przyznana bezpośrednio, bez uprzedniego ostrzeżenia. **KEIKOKU** jest zwykle nakładane w sytuacji, gdy szansa zawodnika na zwycięstwo (zdaniem Zespołu Sędziowskiego) jest lekko osłabiona przez faul.*
- V. ***HANSOKU-CHUI** może zostać przyznane bezpośrednio, lub po ostrzeżeniu, lub po **KEIKOKU** i stosowane jest wtedy, gdy potencjalna szansa zawodnika na zwycięstwo została poważnie zmniejszona (zdaniem Zespołu Sędziowskiego) przez faul przeciwnika.*
- VI. ***HANSOKU** jest nakładane za kumulujące się kary, ale może też zostać nałożone bezpośrednio za poważne naruszenie przepisów. Stosowane jest w sytuacji, gdy (zdaniem Zespołu Sędziowskiego), szansa zawodnika na zwycięstwo została zredukowana praktycznie do zera przez faul przeciwnika.*
- VII. *Jakiegokolwiek zawodnik, który otrzyma **HANSOKU** za spowodowanie kontuzji, który zdaniem Zespołu Sędziowskiego i Szefa Planszy, zachowuje się nierozważnie lub niebezpiecznie lub nie ma wymaganej kontroli prezentowanych technik, wymaganej dla zawodów WKF, zostanie zgłoszony do Komisji Sędziowskiej. Komisja Sędziowska zadecyduje, czy ten zawodnik zostanie zawieszony z udziału w pozostałych konkurencjach i/lub następnych zawodach.*
- VIII. ***SHIKKAKU** może zostać nałożone bezpośrednio bez jakiegokolwiek ostrzeżenia. Zawodnik nie musi popełnić wykroczenia, aby otrzymać tę karę - wystarczy, że trener lub niewalczący członek drużyny zachowują się w sposób naruszający prestiż i honor **KARATE DO**. Jeżeli **SP** jest przekonany, że zawodnik działał złośliwie, to bez względu na to, czy jego działania spowodowały kontuzję przeciwnika, czy nie, kara **SHIKKAKU**, a nie **HANSOKU**, jest właściwą karą.*
- IX. ***SHIKKAKU** musi zostać ogłoszone publicznie.*

ARTYKUŁ 10: KONTUZJE I WYPADKI NA ZAWODACH

1. ***KIKEN** lub rezygnacja ma miejsce wtedy, gdy zawodnik lub zawodnicy nie stawiają się na pole walki po wywołaniu, nie mogą kontynuować walki, rezygnują z walki lub zostają wycofani decyzją **SP**. Podstawą do rezygnacji z walki może być kontuzja nie wynikająca z zachowania przeciwnika.*

2. Jeżeli dwóch zawodników spowoduje jednocześnie kontuzje u siebie nawzajem lub jeśli odczuwają skutki wcześniejszych kontuzji oraz zostają uznani przez lekarza zawodów za niezdolnych do kontynuacji walki, to walka zostaje rozstrzygnięta na korzyść tego zawodnika, który miał więcej punktów do momentu przerwania walki. W walkach indywidualnych, jeżeli ilość punktów jest taka sama, to o wyniku decyduje **HANTEI**. W walkach drużynowych **SP** ogłosi remis (**HIKIWAKE**). Jeśli taka sytuacja zdarzy się w dogrywce **SAI SHIAI** w decydującej walce drużynowej, wówczas tylko werdykt (**HANTEI**) może określić ostateczny rezultat.
3. Zawodnik, który został uznany przez lekarza zawodów za niezdolnego do walki, nie może już ponownie walczyć w tych zawodach.
4. Kontuzjowany zawodnik, który wygrywa walkę przez dyskwalifikację przeciwnika, nie może ponownie walczyć bez zgody lekarza. Jeśli jest kontuzjowany, może wygrać drugą walkę przez dyskwalifikację, ale natychmiast po tym zostaje wycofany z dalszych walk **KUMITE** na tych zawodach.
5. Jeśli zawodnik zostaje kontuzjowany, **SP** powinien natychmiast przerwać walkę i zwołać lekarza. Lekarz jest upoważniony jedynie do postawienia diagnozy i udzielenia pomocy.
6. Zawodnik, który zostaje kontuzjowany w czasie walki i potrzebuje opieki medycznej, otrzyma na to 3 minuty czasu. Jeśli opatrzenie nie skończy się w tym czasie, **SP** zadecyduje, czy zawodnik zostanie odsunięty od dalszej walki (Artykuł 13 § 9d), czy zostanie przedłużony czas opatrywania.
7. Każdy zawodnik, który upadnie, zostanie rzucony lub przewrócony na skutek uderzenia i nie powróci do pełnej postawy stojącej w ciągu 10 sekund, jest uznany za niezdolnego do walki i automatycznie zostaje wycofany z wszystkich konkurencji kumite na danych zawodach. W przypadku, jeśli zawodnik upadnie, zostanie rzucony lub przewrócony na skutek uderzenia i nie stanie natychmiast w pełni wyprostowany na nogach, **SP** daje sygnał gwizdkiem **Sędziemu Mierzącemu Czas**, aby rozpoczął mierzenie czasu 10 sekund, wzywając jednocześnie lekarza. **Sędzia Mierzący Czas** zatrzyma zegar w momencie, gdy **SP** podniesie go góry rękę. We wszystkich przypadkach, w których rozpoczęto odliczanie 10 sekund doktor będzie proszony o zbadanie zawodnika.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Jeśli lekarz zawodów uzna zawodnika za niezdolnego do dalszej walki, to należy dokonać odpowiedniego wpisu w karcie kontrolnej zawodnika. Zakres niezdolności powinien być podany w sposób zrozumiały dla innego Zespołu Sędziowskiego.*
- II. *Zawodnik może wygrać przez dyskwalifikację przeciwnika, spowodowaną nagromadzeniem drobnych przewinień Kategorii 1. Zwycięzca może przy tym*

nie doznać większych kontuzji. Kolejne zwycięstwo w ten sam sposób, musi spowodować wycofanie zwycięzcy, pomimo tego, iż fizycznie może on być zdolny do dalszej walki.

- III. *SP* powinien wezwać lekarza, gdy zawodnik został kontuzjowany i potrzebuje opieki medycznej.
- IV. *Lekarz* obowiązany jest do właściwego postępowania medycznego przy wydawaniu opinii o zdolności do walki, każdego kontuzjowanego zawodnika.
- V. *Kiedy stosujemy przepis „10 sekund”*, czas powinien być kontrolowany przez specjalnie do tego celu wyznaczonego sędziego. Sygnał ostrzegawczy po upływie 7 sekund (1 gong), a końcowy sygnał - po upływie 10 sekund (2 gongi). *Sędzia Mierzący Czas (SMC)* może włączyć stoper, tylko na sygnał *SP*. *SMC* powinien zatrzymać stoper w momencie, gdy zawodnik stanie całkowicie wyprostowany i gdy *SP* podniesie rękę do góry.
- VI. *Zespół Sędziowski* podejmuje decyzje o wygranej na podstawie *KIKEN*, *HANSOKU* czy *SHIKKAKU*, zależnie od okoliczności.
- VII. W walkach drużynowych, jeśli członek drużyny otrzyma *KIKEN*, to wtedy jego wynik, o ile zdobył jakieś punkty, zostanie wyzerowany a jego przeciwnik otrzyma 8 punktów

ARTYKUŁ 11: OFICJALNY PROTEST

1. Nikt nie może protestować przeciw sędziowaniu do członków Zespołu Sędziowskiego.
2. Jeżeli sposób sędziowania stanowi jawne naruszenie reguł, to wówczas jedynie oficjalny przedstawiciel drużyny może złożyć oficjalny protest.
3. Protest powinien zostać złożony na piśmie i przedłożony bezpośrednio po walce, której dotyczy. (Wyjątek stanowi okoliczność, gdy protest dotyczy uchybień administracyjnych. Szef Planszy powinien zostać natychmiast powiadomiony, jeśli uchybienia w pracy administracyjnej zostały dostrzeżone.)
4. Protest musi być przedłożony przedstawicielowi Komisji Odwoławczej. W następstwie tego Komisja Odwoławcza rozpatrzy okoliczności, których protest dotyczy. Po rozpatrzeniu wszystkich faktów, sporządzony zostanie protokół, a Komisja Odwoławcza zostanie upoważniona do podjęcia właściwych działań.
5. Każdy protest dotyczący zastosowania przepisów musi zostać złożony w formie pisemnej, zgodnie z procedurą określoną przez Zarząd Komisji

Sędziowskiej. Musi zostać napisany odrębnie i podpisany przez oficjalnego reprezentanta klubu lub zawodnika/ów.

6. Protestujący musi zdeponować sumę pieniędzy (ustaloną przez Komisję Sędziowską). Protest wraz z kopią pokwitowania musi zostać zdeponowany na ręce Komisji Odwoławczej.

7. Skład Komisji Odwoławczej

Komisja Odwoławcza składa się z trzech przedstawicieli wyłonionych spośród starszych sędziów wyznaczonych przez Komisję Sędziowską. Nie może być w jej składzie przedstawicieli z jednego klubu. Komisja Sędziowska powinna także wyznaczyć dodatkowych sędziów oznaczonych numerami od 1 do 3, którzy automatycznie zastępują początkowo wyznaczonych członków Komisji Odwoławczej w sytuacji konfliktu interesu, w przypadku gdy członek komisji jest z tego samego klubu lub jest spokrewniony albo spowinowacony z dowolną stroną, której protest dotyczy, włączając w to członków panelu sędziowskiego.

8. Proces badania protestu

Za zwołanie Komisji Odwoławczej oraz zdeponowanie wadium u Skarbnika jest odpowiedzialna strona protestująca.

Po zwołaniu Komisja Odwoławcza przeprowadza natychmiast dochodzenie i badania konieczne dla określenia zasadności protestu. Każdy z trzech członków Komisji jest zobowiązany wydać swój werdykt co do zasadności protestu. Nie uznaje się wstrzymania od głosu.

9. Protesty odrzucone

Jeżeli uznaje się protest za nieuzasadniony, Komisja Odwoławcza wyznaczy jednego ze swoich członków, aby ustnie poinformował protestującego, że protest został odrzucony. Komisja oznaczy oryginalny dokument protestu słowem „ODRZUCONY”, i po złożeniu na nim podpisu przez wszystkich członków Komisji złoży dokument protestu u Skarbnika, który następnie przekaże go do Komisji Sędziowskiej.

10. Protesty przyjęte

Jeśli protest zostaje przyjęty, Komisja Odwoławcza porozumie się z Organizatorem i Komisją Sędziowską aby przedsięwziąć wszelkie praktyczne środki do naprawy zaistniałej sytuacji łącznie z możliwością:

- Anulowania poprzednich werdyktów sędziowskich, które były sprzeczne z przepisami

- Unieważnienia rezultatów meczów, które były związane z protestowanym incydem w puli do punktu protestowanego meczu.
- Powtórzenia meczów, których rezultaty były związane z protestowanym incydem
- Wydania rekomendacji dla Komisji Sędziowskiej, na temat sędziów, których dotyczy protest, z wnioskiem o skorygowanie lub sankcje

Na Komisji Odwoławczej spoczywa odpowiedzialność za wyważony i zdrowy osąd w podejmowaniu akcji, które mogą w znacznym stopniu zakłócić przebieg imprezy. Cofanie przebiegu eliminacji jest ostatnią opcją, aby zabezpieczyć sprawiedliwy rezultat.

Komisja Odwoławcza wyznaczy jednego ze swoich członków, aby ustnie poinformował protestującego, że protest został przyjęty. Komisja oznaczy oryginalny dokument protestu słowem „PRZYJĘTY”, i po złożeniu na nim podpisu przez wszystkich członków Komisji złoży dokument protestu u Skarbnika, który zwróci wadium stronie protestującej, a następnie przekaze dokument protestu do Komisji Sędziowskiej.

11. Raport incydem

Po przeprowadzeniu procedury obsługi incydem protestu, w sposób opisany powyżej, Komisja Odwoławcza zbierze się ponownie i przygotuje krótki raport incydem protestu, opisując swoje ustalenia i określając powody przyjęcia lub odrzucenia protestu. Raport powinien być podpisany przez wszystkich trzech członków Komisji Odwoławczej i przekazany do Komisji Sędziowskiej.

12. Prawa i ograniczenia

Decyzja Komisji Odwoławczej jest finalna i może być tylko zmieniona przez decyzję Komisji Sędziowskiej.

Komisja Odwoławcza nie może nakładać sankcji ani kar. Jej rolą jest wydać osąd zasadności protestu i wywołać wymagane działania ze strony Komisji Sędziowskiej w celu podjęcia zapobiegawczych akcji do naprawy jakiegokolwiek procedury sędziowskiej, która sprzeciwia się przepisom.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Protest powinien zawierać nazwiska zawodników, skład **Zespołu Sędziowskiego** pełniącego obowiązki i **szczegóły dotyczące kwestionowanej decyzji**. Żadna ogólnikowa pretensja dotycząca całości kryteriów nie zostanie przyjęta jako legalny protest. Ciężar udowodnienia słuszności protestu spoczywa w całości na stronie skarżącej.*
- II. *Protest zostanie rozpatrzony przez **Komisję Odwoławczą** wraz z dowodami przedstawionymi na jego poparcie. Komisja może także przeanalizować zapisy video i przesłuchać sędziów biorących udział w incydencie w celu obiektywnego zbadania słuszności protestu.*
- III. *Jeśli **Komisja Odwoławcza** uzna słuszność protestu, to zostaną podjęte odpowiednie działania. Dodatkowo zostaną podjęte działania mające na celu uniknięcie podobnych błędów na następnych zawodach. Depozyt zostanie zwrócony przez **Skarbnika**.*
- IV. *Jeżeli **Komisja Odwoławcza** uzna protest za bezzasadny, to zostanie on oddalony i nastąpi przepadek depozytu na rzecz **Komisji Sędziowskiej PZKarate**.*
- V. *Następne mecze czy walki nie będą opóźniane, nawet jeśli oficjalny protest jest przygotowywany. Obowiązkiem **Arbitra** jest dopilnowanie, aby walka była prowadzona zgodnie z **Przepisami Zawodów**.*
- VI. *W przypadku uchybień administracyjnych w prowadzeniu meczu, trener powinien zwrócić się bezpośrednio do **Szefa Planszy**. A następnie, **Szef Planszy** powinien zawiadomić o tym **SP**.*

ARTYKUŁ 12: OBOWIĄZKI I PRAWA

KOMISJA SĘDZIOWSKA

Prawa i obowiązki Komisji Sędziowskiej są następujące:

1. Właściwe zabezpieczenie zawodów w konsultacji z **Organizatorem Zawodów**, odnośnie przygotowania pola walki, zaopatrzenia i rozmieszczenia całego wyposażenia, potrzebnych uzgodnień, obsługi walk, nadzoru i środków bezpieczeństwa itp.
2. Wyznaczenie i rozmieszczenie **Szefów Plansz**, na ich pola walk oraz podejmowanie takich działań jakie będą konieczne w związku z informacjami od **Szefów Plansz**.

3. Nadzór i koordynowanie całości działań członków **Zespołów Sędziowskich**.
4. Wyznaczanie zapasowych sędziów, o ile tacy będą potrzebni.
5. Podejmowanie ostatecznych decyzji w kwestiach natury technicznej, które mogą powstać podczas zawodów i o których przepisy nie wypowiadają się w sposób jednoznaczny.

SZEFOWIE PLANSZ

Prawa i obowiązki Szefów Plansz są następujące:

1. Oddelegowywanie, wyznaczanie i kontrola **Sędziów Prowadzących i Bocznych** na wszystkie walki rozgrywane na ich planszy.
2. Nadzorowanie pracy **Sędziów Prowadzących i Bocznych** na danej planszy i kontrola, czy wyznaczeni sędziowie posiadają kwalifikacje do wykonania wyznaczonej pracy.
3. Nakazywanie **SP** zatrzymywania walki, kiedy **Arbiter** sygnalizuje przekroczenie **Przepisów Zawodów**.
4. Przygotowanie dziennego, pisemnego raportu o wywiązywaniu się z obowiązków sędziów pozostających pod jego nadzorem, wraz z zaleceniami dla **Komisji Sędziowskiej**, o ile takie są.

SĘDZIOWIE PROWADZĄCY

Prawa Sędziego Prowadzącego (**SP**) są następujące:

1. **SP** („*SHUSHIN*”) jest upoważniony do prowadzenia walk na planszy, włączając w to rozpoczęcie, przerwanie i zakończenie walki.
2. Przyznawanie punktów.
3. Udzielanie, jeśli to konieczne, **Szefowi Planszy, Komisji Sędziowskiej** lub **Komisji Odwoławczej**, wyjaśnień odnośnie podejmowanych decyzji.
4. Nakładanie kar i udzielanie ostrzeżeń przed, w czasie i po walce.
5. Otrzymywanie opinii **Sędziów Bocznych i działanie na ich podstawie**.
6. Ogłaszanie walk dodatkowych (SAI SHIAI).
7. Przeprowadzanie głosowania **Zespołu Sędziowskiego (*Hantei*)** i ogłaszanie wyniku.
8. Rozstrzyganie remisów
9. Ogłaszanie zwycięzcy.

10. Władza **SP** nie jest ograniczona wyłącznie do pola walki, ale rozciąga się również na obszar do niego przyległy.
11. **SP** wydaje wszystkie komendy i werdykty.

SĘDZIOWIE BOCZNI

Prawa Sędziów Bocznych (**SB**) (**Fukushin**) są następujące:

1. Pomaganie **SP** sygnalizacją chorągiewkami.
2. Korzystanie z prawa głosu w związku z podejmowaną decyzją.

Sędziowie Boczni powinni uważnie obserwować walkę i sygnalizować **SP** swoją opinię w następujących przypadkach

- a) Gdy zauważone zostaje trafienie na punkt.
- b) Jeżeli zawodnik podjął zakazane działanie i/lub wykonał technikę zakazaną.
- c) Jeżeli zauważona zostaje kontuzja, niezdolność lub choroba zawodnika.
- d) Jeżeli jeden lub obaj zawodnicy wychodzą poza pole walki (**Jogai**).
- e) W każdym innym przypadku, jeżeli zachodzi konieczność zwrócenia uwagi Sędziego Prowadzącego.

ARBITRZY

Arbiter (**Kansa**) asystuje Szefowi Planszy obserwując przebieg meczu lub walki. Jeśli decyzje **SP** i/lub Sędziów Bocznych, nie są zgodne z Przepisami Zawodów, Arbiter powinien natychmiast podnieść czerwoną chorągiewkę i dać sygnał gwizdkiem. Szef Planszy powinien polecić **SP** zatrzymanie meczu czy walki i naprawienie błędu. Zapisy z przebiegu walki, są oficjalnymi zapisami, podlegającymi zatwierdzeniu przez Arbitra. Przed rozpoczęciem walki Arbiter sprawdza, czy zawodnicy występują w zatwierdzonym sprzęcie.

KONTROLER WYNIKU

Kontroler Wyniku powinien prowadzić oddzielne zapisy przyznanych przez **SP** punktów i kontrolować jednocześnie pracę Sędziów Mierzących Czas i Zapisujących Punkty.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Kiedy trzech **SB** pokazuje ten sam sygnał lub przyznaje punkt dla tego samego zawodnika, **SP** musi zatrzymać walkę i podjąć decyzję większością głosów. Jeśli **SP** nie zatrzyma walki, wówczas Arbiter powinien podnieść czerwoną chorągiewkę do góry i dać sygnał gwizdkiem.*

- II. *Kiedy dwóch **SB** pokazuje ten sam sygnał lub przyznają punkt dla tego samego zawodnika, **SP** powinien rozważyć ich decyzję, ale może też nie zatrzymywać walki, jeśli uważa, że się mylili.*
- III. *Jednak, jeśli walka została zatrzymana, powinna zostać podjęta decyzja większością głosów*
- IV. *Jeśli **SP** widzi technikę punktowaną powinien zawołać „YAME” i zatrzymać walkę używając wymaganego sygnału ręką. Sędziowie boczni opuszczają swoje flagi i oczekują na opinię **SP**. Kiedy **SP** wróci na swoją pozycję wyjściową, komunikuje on swoje powody dla zatrzymania walki, poprzez użycie odpowiednich sygnałów. Sędziowie boczni następnie sygnalizują swoje opinie, a **SP** ogłasza decyzję większością.*
- V. *W przypadku remisowej decyzji (dwa/dwa) **SP** powinien wskazać właściwym sygnałem dlaczego nie zalicza punktu drugiego zawodnika i przyznać punkt dla przeciwnika.*
- VI. *Kiedy każdy z trzech **SB** ma odmienną opinię, **SP** może wydać decyzję, która została poparta przez jednego z nich.*
- VII. *W przypadku gdy dwóch sędziów nic nie wskazuje, a trzeci wydaje opinię niezgodną z **SP**, wtedy **SP** podejmuje decyzję jaki werdykt wydać.*
- VIII. *Przy **Hantei SP** i **Sędziowie Boczni** mają jeden głos. W wypadku remisu po **SAI SHIAI**, **SP** ma głos decydujący.*
- IX. ***Sędziowie Boczni** muszą pokazywać punkty, które aktualnie widzą. Jeśli nie są pewni, że technika właśnie doszła do celu, nie powinni nic sygnalizować .*
- X. *Rolą **Arbitra** jest dopilnowanie, że mecz czy walka jest prowadzona zgodnie z **Przepisami Zawodów**. Nie pełni on funkcji dodatkowego sędziego. Nie ma prawa udziału w głosowaniu, ani żadnych praw podejmowania decyzji na temat sędziowania, takich czy punkt był ważny lub czy wystąpił **Jogai**. Jego jedyna odpowiedzialność, to sprawy proceduralne.*
- XI. *W wypadku jeśli **SP** nie usłyszał sygnału końca walki, **Kontroler Wyniku** powinien dać sygnał gwizdkiem.*
- XII. *Kiedy **Zespół Sędziowski** składa po meczu wyjaśnienia dotyczące podstaw oceny, to może rozmawiać jedynie z **Szefem Planszy, Zarządem Komisji Sędziowskiej** lub **Komisją Odwoławczą**. Nie może składać wyjaśnień nikomu innemu.*

ARTYKUŁ 13: ROZPOCZYNANIE, PROWADZENIE, ZATRZYMANIE I ZAKOŃCZENIE WALK.

1. Terminologia i gestykulacja używana przez **SP** i **SB** w czasie trwania walki, powinna być taka jak w Dodatku 1 i 2.
2. **SP** i **Sędziowie Boczni** zajmują pozycje wyjściowe i po wymianie ukłonów między zawodnikami, **SP** ogłasza „**SHOBU HAJIME!**” i zaczyna się walka.
3. **SP** może zatrzymać walkę komendą „**YAME**”. Jeśli będzie to konieczne, **SP** może nakazać zawodnikom zajęcie ich pozycji wyjściowych (**Moto No Ichi**).
4. **SP** wraca na swoje miejsce i wskazuje swoją opinię; wówczas **SB** wyrażają swoje opinie, sygnalizując je chorągiewkami. W wypadku, gdy należy przyznać punkt, **SP** identyfikuje zawodnika (**Aka** lub **AO**), poziom ataku (**Chudan** lub **Jodan**), punktowaną technikę (**Tsuki**, **Uchi** lub **Geri**), a następnie przyznaje odpowiedni punkt używając odpowiedniego gestu. **SP** rozpoczyna ponownie walkę komendą „**TSUZUKETE HAJIME**”.
5. Kiedy zawodnik osiągnął 8-punktową przewagę w trakcie walki, **SP** wydaje komendę „**Yame**”, wraca na swoją pozycję wyjściową i nakazuje zawodnikom powrócić na ich miejsca wyjściowe. Zwycięzca zostaje ogłoszony i wskazany przez **SP** przez uniesienie ręki ze strony zwycięzcy wraz z komendą „**AO (AKA) NO KACHI**”. Walka kończy się w tym momencie.
6. Kiedy skończy się czas walki, zawodnik, który ma większą ilość punktów zostaje zwycięzcą i zostaje wskazany przez **SP** przez uniesienie ręki ze strony wygranego wraz z komendą „**AO (AKA) NO KACHI**”. Walka kończy się w tym momencie.
7. Kiedy upłynął czas walki i obaj zawodnicy mają tę samą ilość punktów lub nie przyznano żadnych punktów, **SP** powinien zawołać „**YAME**” i wrócić na swoją pozycję. Powinien on ogłosić remis (**HIKIWAKE**) i rozpocząć **SAI SHIAI** w razie potrzeby.
8. Sędziowie Boczni i **SP** mają po jednym głosie w czasie **HANTEI**. W przypadku remisu w głosach na końcu nierozstrzygniętego **SAI SHIAI**, **SP** może użyć głosu stanowiącego, aby rozstrzygnąć remis.
9. W opisanych poniżej sytuacjach Sędzia Prowadzący komendą „**YAME**” przerywa walkę chwilowo.
 - a. Jeśli obaj lub jeden z zawodników wyjdą poza pole walki.
 - b. Jeśli **SP** poleca zawodnikowi poprawienie **Karate-Gi** lub ochraniaczy.
 - c. Kiedy zawodnik przekroczył przepisy.

- d. Jeśli **SP** uzna, że zawodnik lub zawodnicy nie mogą kontynuować walki z powodu kontuzji, choroby lub innych przyczyn. Po zasięgnięciu opinii Lekarza Zawodów, **SP** podejmuje decyzję co do kontynuacji walki.
- e. Jeśli zawodnik chwyci przeciwnika i nie wykona natychmiast po tym techniki lub rzutu w czasie 2 sekund.
- f. Jeśli jeden lub obaj zawodnicy upadną lub są rzućeni i nie zostaje natychmiast wykonana żadna skuteczna technika w ciągu 2 sekund.
- g. Jeśli obaj zawodnicy trzymają się lub klinczują bez próby rzutu lub innej techniki, w ciągu 2 sekund
- h. Jeśli zawodnicy stoją piersią w pierś bez próby rzutu lub innej techniki, w ciągu 2 sekund.
- i. Kiedy obaj zawodnicy są na ziemi na skutek upadku lub próby rzutu i rozpoczynają zapasy
- j. Kiedy dostrzeżono punkt.
- k. Kiedy trzech **SB** pokazuje ten sam sygnał lub wskazuje punkt dla tego samego zawodnika.
- l. Kiedy jest proszony o to przez Szefa Planszy.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Rozpoczynając walkę **SP** najpierw przywołuje zawodników na ich pozycje startowe. Jeśli zawodnik wkracza na pole walki przedwcześnie, to musi zostać wycofany. Zawodnicy muszą się uklonić poprawnie jeden drugiemu - szybkie kiwnięcie głową jest bardzo nieuprzejme i niewystarczające. **SP** może wezwać do ukłonu, gdy żaden z zawodników nie wykazuje takiej ochoty, gestem podanym w Dodatku 2 Przepisów.*
- II. *Wznawiając walkę **SP** powinien sprawdzić, czy obaj zawodnicy są na swoich pozycjach wyjściowych i we właściwej postawie. Zawodnicy podskakujący lub w inny sposób wykonujący ruchy, powinni zostać uspokojeni zanim walka zostanie wznowiona. **SP** powinien wznowić walkę z jak najmniejszą zwłoką.*
- III. *Zawodnicy kłaniają się sobie na początku i na końcu walki.*

ARTYKUŁ 14: ZMIANY

Tylko Komisja Sędziowska i Komisja Techniczna PZKarate za zgodą Zarządu może zmienić lub zmodyfikować powyższe przepisy.

PRZEPISY KATA

ARTYKUŁ 1: POLE WALKI DO KATA

1. Pole walki musi być płaskie i nie stwarzające zagrożenia.
2. Pole walki musi mieć wielkość wystarczającą do niezakłóconego wykonania **Kata**.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Dla właściwego wykonania **Kata** zaleca się, aby podłoga była gładka i trwała. Zazwyczaj, maty do **Kumite** będą odpowiednie.*

ARTYKUŁ 2: OFICJALNY STRÓJ

1. Zawodnicy i wszyscy sędziowie muszą być ubrani w oficjalne stroje, tak jak to zostało określone w Artykule 2 Przepisów **Kumite**.
2. Każda osoba, która nie dostosuje się do tych wymogów może zostać zawieszona.

OBJAŚNIENIE:

- I. *W czasie prezentacji **Kata** nie wolno zdejmować bluzy.*
- II. *Zawodnicy, którzy zjawią się na planszy niewłaściwie ubrani, otrzymają 1 minutę czasu na uporządkowanie stroju.*

ARTYKUŁ 3: ORGANIZACJA ZAWODÓW KATA

1. Zawody **Kata** mogą przybierać formę rozgrywek indywidualnych i drużynowych. Rozgrywki drużynowe są rozgrywane pomiędzy 3-osobowymi ekipami. Każda z drużyn może być wyłącznie męska lub żeńska. Rozgrywki indywidualne obejmują rywalizację pomiędzy pojedynczymi zawodnikami, oddzielnie dla kobiet i dla mężczyzn.
2. Będzie stosowany system eliminacyjny z repasażami.
3. Zawodnicy będą prezentować w trakcie zawodów zarówno Kata obowiązkowe („**SHITEI**”) jak i dowolne - „**TOKUI**”. Kata prezentowane powinny być zgodne ze szkołami Karate-do uznanymi przez WKF i bazującymi na systemach **GOJU**, **SHITO**, **SHOTO** i **WADO**. Lista obowiązkowych Kata znajduje się w Dodatku 7, a lista Kata dowolnych w Dodatku 8.
4. W czasie prezentacji **SHITEI** Kata nie są dopuszczalne jakiegokolwiek zmiany.
5. W czasie prezentacji **TOKUI** Kata zawodnik może wybrać je pierwszych listy znajdującej się w Dodatku 8. Są dopuszczalne zmiany zgodne z nauczaniem w różnych szkołach.
6. Sędzia zapisujący wynik będzie zapisywał nazwę wybranego Kata przed rozpoczęciem każdej rundy.
7. Zawodnicy muszą wykonać różne Kata w każdej rundzie. Raz wykonane Kata nie może być powtórzone.
8. Zawodnik w repasażach może wykonać Kata **SHITEI** lub **TOKUI** z zastrzeżeniem paragrafu 7 powyżej.
9. W walkach o medale podczas rozgrywek Kata Drużynowego, dwie finałowe drużyny będą prezentować Kata wybrane z listy **TOKUI** Kata z Załącznika 8. A następnie wykonają interpretację Kata - **BUNKAI**. Dozwolony czas na demonstrację **BUNKAI** wynosi 5 minut. Oficjalny Sędzia Mierzący Czas włączy stoper, jak tylko członkowie drużyny Kata wykonają ukłon po zakończeniu prezentacji Kata i zatrzymuje go, przy końcowym ukłonie po zakończeniu prezentacji **BUNKAI**. Drużyna, która nie wykona ukłonu po zakończeniu kata lub która przekroczy czas 5 minut zostanie zdyskwalifikowana. Użycie tradycyjnych broni, dodatkowego sprzętu czy ubioru jest zabronione.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Ilość i rodzaj wymaganego do prezentacji Kata, zależy od liczby indywidualnych zawodników lub drużyn biorących udział w rozgrywkach i jest to pokazane w następującej tabeli. Wolny los jest liczony jak zawodnik lub ekipa.*

Liczba zawodników lub drużyn	Liczba wymaganych Kata	Liczba Tokui Kata	Liczba Shitei Kata
65-128	7	5	2
33-64	6	4	2
17-32	5	3	2
9-16	4	3	1
5-8	3	3	0
4	2	2	0

ARTYKUŁ 4: ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI

1. Do każdej walki, zostanie wyznaczony przez Komisję Sędziowską lub Szefa Planszy, Zespół 5 Sędziów.
2. Sędziowie do Kata nie mogą być z tego samego klubu, co startujący zawodnik.
3. Dodatkowo wyznaczy się sędziego mierzącego czas, zapisującego wyniki i nazwy Kata oraz spikera.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Sędzia główny siedzi na środkowej pozycji naprzeciw zawodników, a pozostali czterej sędziowie przy narożnikach pola walki..*
- II. *Każdy Sędzia powinien posiadać czerwoną lub niebieską chorągiewkę lub jeśli korzystamy z tablic elektronicznych, to terminal wejściowy*

ARTYKUŁ 5: KRYTERIA DECYZJI

1. Kata musi być wykonywane z kompetencją i musi demonstrować jasne zrozumienie tradycyjnych zasad, które zawiera. Przy ocenie prezentacji przez zawodnika lub drużynę, Sędziowie będą zwracać szczególną uwagę na:

- a) Realistyczną demonstrację sensu Kata.
 - b) Zrozumienie użytych technik - **BUNKAI**.
 - c) Dobry *timing*, rytm, szybkość, balans i koncentrację siły - (**KIME**).
 - d) Poprawne i właściwe użycie oddychania, jako wzmocnienie **KIME**.
 - e) Poprawne skupienie uwagi - **Chakugan** i koncentrację.
 - f) Poprawne pozycje - **DACHI** z właściwym napięciem w nogach i stopach umieszczonych płasko na podłożu.
 - g) Poprawne napięcie mięśni brzucha - **HARA** i nie podnoszenie bioder do góry i w dół w trakcie ruchu.
 - h) Poprawną formę - **KIHON** prezentowanego stylu.
 - i) Wykonanie powinno być także oceniane pod kątem wyróżnienia innych punktów, takich jak stopień trudności prezentowanego Kata.
 - j) W Kata Drużynowym punktem dodatkowym jest synchronizacja bez zewnętrznych sygnałów.
2. Zawodnik, który zmienia **SHITEI** Kata zostanie zdyskwalifikowany.
 3. Zawodnik, który zatrzymuje się w trakcie prezentacji **SHITEI** lub **TOKUI** Kata, lub prezentuje Kata inne od zapowiedzianego lub zapisanego zostanie zdyskwalifikowany.
 4. Zawodnik, który powtarza Kata lub prezentuje Kata niewłaściwe dla rundy zostanie zdyskwalifikowany.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Kata to nie taniec, czy teatralne przedstawienie. Musi trzymać się tradycyjnych wartości i podstaw. Musi być realistyczne - w rozumieniu walki i pokazywać koncentrację, siłę i potencjał uderzenia w swoich technikach. Musi demonstrować moc, siłę i szybkość – jak również wdzięk, rytm i balans.*
- II. *W Kata Drużynowym, wszyscy trzej zawodnicy muszą rozpoczynać Kata ustawieni w tym samym kierunku i twarzą do SP.*
- III. *Członkowie drużyny muszą demonstrować zrozumienie wszystkich aspektów prezentowanego Kata, jak również i synchronizację.*
- IV. *Komendy do rozpoczęcia i zatrzymania prezentacji, tupanie stopami, klepięcia w klatkę piersiową, ręce czy Karate Gi, jak i niewłaściwe*

oddychanie, są przykładami niewłaściwych dodatkowych sygnałów i powinny być brane pod uwagę przy końcowej ocenie przez Sędziów.

- V. *Jest wyłącznym obowiązkiem trenera lub zawodnika, upewnić się, że Kata zgłoszone do stolika zapisu jest odpowiednie do tej właśnie rundy.*

ARTYKUŁ 6: PRZEBIEG WALK

1. Na początku każdej walki i po wywołaniu nazwisk, obaj zawodnicy, jeden z czerwonym pasem **AKA** i drugi z pasem niebieskim **AO**, ustawiają się na linii wyjściowej planszy, twarzą do **SP**. Po wykonaniu ukłonu do Zespołu Sędziowskiego, **AO** wycofuje się na zewnątrz pola walki, **Aka** przechodzi na pozycję startową. Po wykonaniu ukłonu do Zespołu Sędziowskiego i wyraźnej zapowiedzi nazwy prezentowanego Kata, **Aka** rozpoczyna jego wykonanie. Po zakończeniu, **Aka** opuszcza pole walki i oczekuje na prezentację **AO**. Po ukończeniu Kata przez **AO**, obaj wracają na planszę i oczekują na decyzję Zespołu Sędziowskiego.
2. Jeśli Kata nie jest zgodne z przepisami lub są inne nieprawidłowości, **SP** może wezwać pozostałych Sędziów, aby przeanalizowali werdykt.
3. Jeśli zawodnik zostaje zdyskwalifikowany, **SP** wykonuje gest chorągiewkami (tak jak w geście **Torimasen** w Kumite), po zakończeniu prezentacji Kata przez obu zawodników.
4. Po zakończeniu prezentacji obu Kata, zawodnicy stają obok siebie na linii wyjściowej planszy. **SP** wzywa dwutonowym, ostrym gwizdkiem Sędziów do podjęcia decyzji - **HANTEI**, a sędziowie oddają swoje głosy.
5. Decyzją może być tylko wygrana dla **AKA** lub **AO**. Nie ma żadnych remisów. Zawodnik, który otrzyma większość głosów, jest ogłaszany zwycięzcą przez spikera.
6. Zawodnicy kłaniają się sobie, następnie Zespołowi Sędziowskiemu i opuszczają obszar pola walki.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Miejsce startu do prezentacji Kata znajduje wewnątrz obszaru pola walki.*
- II. *Jeśli używamy chorągiewek, wówczas SP wzywa dwutonowym, ostrym gwizdkiem Sędziów do podjęcia decyzji – HANTEI. Sędziowie jednocześnie podnoszą*

chorągiewki do góry. Po wyczekaniu odpowiedniego czasu na werdykt (około 5 sekund), chorągiewki powinny zostać opuszczone po krótkim, ostrym gwizdku.

III. Jeśli zawodnik nie pojawia się po wezwaniu lub został wycofany (KIKEN), to wówczas decyzja o wygranej zostanie przyznana automatycznie bez konieczności prezentacji wcześniej zapisanego Kata.

DODATEK 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Rozpoczęcie walki	Po komendzie SP robi krok w tył
ATOSHI BARAKU	Zostało mało czasu do końca walki	Dźwiękowy sygnał podawany przez Sędziego Mierzącego Czas, 10 sekund przed końcem walki i SP ogłasza " Atoshi Baraku "
YAME	Stop	Przerwanie lub koniec walki. Wraz z komendą SP wykonuje ostry ruch ręki ku dołowi.
MOTO NO ICHI	Pozycje wyjściowe	Zawodnicy i Sędziowie powracają na ich pozycje wyjściowe.
TSUZUKETE	Walczyć	Ponaglenie do kontynuowania walki, która została zatrzymana bez komendy
TSUZUKETE HAJIME	Kontynuacja walki – Rozpocząć !	SP stoi w pozycji przedniej. Kiedy wydaje komendę " Tsuzukete... ", otwiera swoje ręce, dłonie skierowane wewnątrz do zawodników. Gdy mówi " ...Hajime ", obraca dłonie do środka i szybko zbliża je do siebie, robiąc w tym samym momencie krok w tył.
SHUGO	Wezwanie Sędziów Bocznych	SP wzywa Sędziów Bocznych na końcu walki lub meczu lub, aby zaproponować Shikkaku .
HANTEI	Werdykt	SP prosi o werdykt na koniec nierozstrzygniętej walki SAI SHIAI. Po krótkim gwizdku, Sędziowie Boczni, prezentują swój werdykt sygnałem chorągiewką i SP pokazuje swój werdykt w tym samym momencie, podnosząc swoją rękę.

HIKIWAKE	Remis	W przypadku remisu w walce, SP krzyżuje ręce na wysokości klatki piersiowej, następnie rozkłada je szeroko, trzymając dłonie grzbietem ku dołowi.
TORIMASEN	Technika nie do zaliczenia	SP krzyżuje swoje ręce, a następnie wykonuje ruch cięcia, dłonie grzbietem do góry.
SAI SHIAI	Jednominutowa walka decydująca.	Sędzia Prowadzący rozpoczyna walkę komendą „SAI SHIAI, <i>Shobu Hajime</i> ”.
AIUCHI	Jednocześnie wykonane techniki punktowane	Żaden punkt nie jest zawodnikom przyznawany. SP kieruje obie pięści przed klatkę piersiową.
AKA (AO) NO KACHI	Czerwony (Niebieski) wygrywa	SP unosi rękę ukośnie w stronę zwycięzcy
AKA (AO) SANBON	Czerwony (Niebieski) otrzymuje 3 punkty	SP prostuje rękę w górę pod kątem 45° w bok, w stronę zawodnika.
AKA (AO) NIHON	Czerwony (Niebieski) otrzymuje 2 punkty	SP prostuje rękę na poziomie barków w stronę zawodnika.
AKA (AO) IPPON	Czerwony (Niebieski) otrzymuje 1 punkt	SP prostuje rękę w dół pod kątem 45° w bok, w stronę zawodnika.
CHUKOKU	Ostrzeżenie bez kary z Kategorii 1 lub 2 Kategorii 2 Przewinień	Dla Kategorii 1 Przewinień, SP obraca się w stronę karanego i krzyżuje swoje ręce na poziomie klatki piersiowej. Dla Kategorii 2 Przewinień, SP kieruje swój palec wskazujący (ręka ugięta) w kierunku twarzy karanego.
KEIKOKU	Kara z przyznaniem <i>Ippon</i> dla przeciwnika	SP pokazuje Kategorię Przewinień 1 lub 2 , a następnie wskazuje w dół palcem wskazującym ustawionym pod kątem 45° w kierunku karanego, po czym przyznaje Ippon (jeden punkt) przeciwnikowi.

HANSOKU-CHUI	Kara z przyznaniem Nihon dla przeciwnika	SP pokazuje Kategorię Przewinień 1 lub 2 , a następnie wskazuje swoim palcem wskazującym poziomo w kierunku karanego i przyznaje Nihon (dwa punkty) przeciwnikowi.
HANSOKU	Dyskwalifikacja	SP pokazuje Kategorię Przewinień 1 lub 2 , a następnie wskazuje swoim palcem wskazującym w górę pod kątem 45° w kierunku karanego i ogłasza zwycięstwo dla przeciwnika.
JOGAI	Wyjście poza pole walki	SP kieruje palec wskazujący w stronę bocznej linii, aby wskazać Sędziom Boczny, że zawodnik wyszedł poza pole walki.
SHIKKAKU	Dyskwalifikacja "Opuść pole walki"	SP pokazuje najpierw w górę pod kątem 45° w kierunku karanego, a następnie kieruje go na zewnątrz i poza pole walki z komendą „ Aka (Ao) Shikkaku! ”. Po czym ogłasza wygraną dla przeciwnika.
KIKEN	Poddanie	SP pokazuje palcem wskazującym, w dół pod kątem 45° w kierunku linii wyjściowej zawodnika.
MUBOBI	Samo narażanie się	SP dotyka swojej twarzy, a następnie obraca swoją dłoń pod kątem w przód, wycofuje ją tam i z powrotem, aby wskazać Sędziom Boczny, że zawodnik nie dba o swoją obronę.

DODATEK 2:

GESTYKULACJA I SYGNAŁY CHORAĞIEWKAMI

KOMENDY I GESTYKULACJA SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO

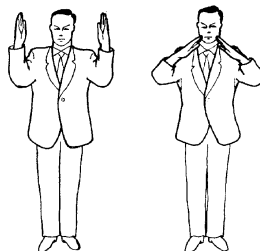
SHOMEN-NI-REI

SP wyprostowuje swoje ręce wewnątrz dłoni do przodu



OTAGAI-NI-REI

SP pokazuje obu zawodnikom, aby się sobie ukłonili.



SHOBU HAJIME

“Rozpoczęcie walki”

Po tej komendzie, **SP** robi krok w tył.



YAME

“Stop”

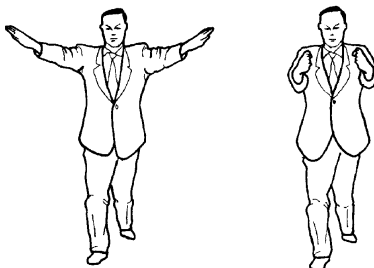
Przerwanie lub koniec walki. Z chwilą ogłoszenia, **SP** wykonuje ostry ruch ręką w dół.



TSUZUKETE HAJIME

“Kontynuacja walki-
Rozpocząć!”

Tuż po wydaniu komendy “**Tsuzukete...**”, stojąc w pozycji przedniej, **SP** otwiera swoje ręce, dłonie skierowane wnętrzem do zawodników. Gdy mówi “**...Hajime**” obraca dłonie do środka i szybko zbliża je do siebie, robiąc w tym samym momencie krok w tył.



WERDYKT SĘDZIOWSKI

Po ogłoszeniu “**YAME**”, **SP** używając opisanego sygnału, wskazuje swoją opinię unosząc ugiętą rękę w łokciu, w stronę punktującego zawodnika.



IPPON (1 punkt)

SP prostuje swoją rękę w dół pod kątem 45° w bok, w stronę zawodnika



NIHON (Dwa punkty)

SP prostuje swoją rękę na poziomie barków w stronę zawodnika



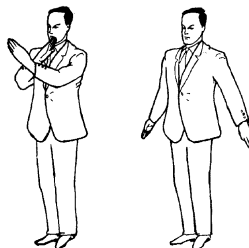
SANBON (Trzy punkty)

SP prostuje swoją rękę w górę pod kątem 45° w bok, w stronę zawodnika



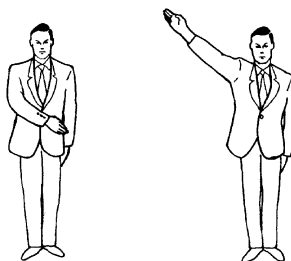
ODWOŁANIE OSTATNIEGO WERDYKTU

SP obraca się w kierunku zawodnika, wydaje komendę „**Aka**” lub „**Ao**”, krzyżuje swoje ręce, a następnie wykonuje gest cięcia, dłońmi w dół, aby pokazać, że ostatnia decyzja zostaje odwołana.



NO KACHI (Wygrana)

Na końcu walki lub meczu, **SP** ogłaszając „**AKA** (lub **AO**) **No Kachi**”, prostuje swoją rękę pod kątem 45° w stronę zwycięzcy.



KIKEN

“Poddanie się”

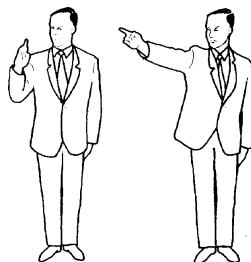
SP pokazuje palcem wskazującym, w dół, w kierunku linii wyjściowej zawodnika i następnie przyznaje wygraną przeciwnikowi.



SHIKKAKU

“Dyskwalifikacja, Opuść pole walki”.

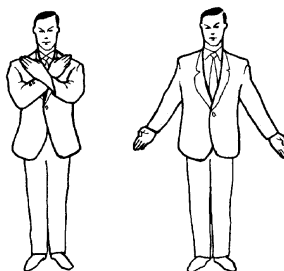
SP pokazuje palcem najpierw w górę pod kątem 45° w kierunku karanego, a następnie kieruje dłoń na zewnątrz i poza pole walki z komendą “**Aka (Ao) Shikkaku!**”. A następnie ogłasza wygraną dla przeciwnika.



HIKIWAKE

“Remis”

Po zakończeniu czasu walki i równych punktach, **SP** krzyżuje ręce na wysokości klatki piersiowej, następnie rozkłada je szeroko, trzymając dłonie grzbietem ku dołowi.



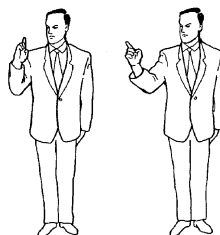
KATEGORIA 1 PRZEWINIEŃ

SP krzyżuje swoje otwarte dłonie, na wysokości nadgarstków, na poziomie klatki piersiowej.



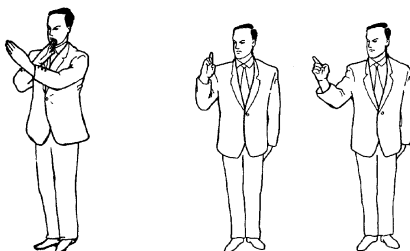
KATEGORIA 2 PRZEWINIEŃ

SP kieruje swój palec wskazujący z ręką ugiętą, w kierunku twarzy karanego.



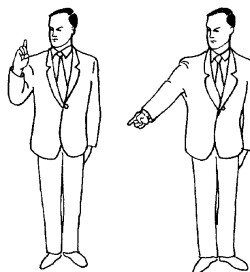
CHUKOKU

Wykonując odpowiedni gest, **SP** przyznaje ostrzeżenie z Kategorii 1 lub 2 Przewinień. Żadna kara nie zostaje przyznana.



KEIKOKU

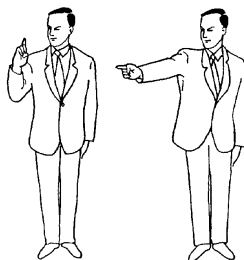
SP pokazuje **Kategorię Przewinień 1** lub **2**, a następnie wskazuje w dół palcem wskazującym ustawionym pod kątem 45° w kierunku karanego, po czym przyznaje **Ippon** (jeden punkt) przeciwnikowi.



HANSOKU CHUI

“Kara Nihon”.

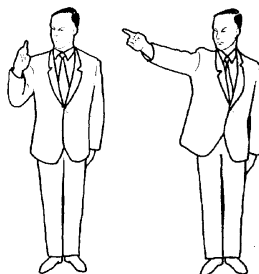
SP pokazuje **Kategorię Przewinień 1** lub **2**, a następnie wskazuje swoim palcem wskazującym poziomo w kierunku karanego i przyznaje **Nihon** (dwa punkty) przeciwnikowi.



HANSOKU

“Dyskwalifikacja”

SP pokazuje **Kategorię Przewinień 1** lub **2**, a następnie wskazuje swoim palcem wskazującym w górę pod kątem 45° w kierunku karanego i ogłasza zwycięstwo dla przeciwnika.



AIUCHI

“Jednocześnie wykonane techniki punktowane”.

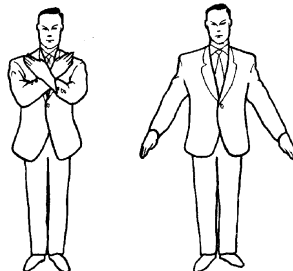
Żaden punkt nie jest zawodnikom przyznawany. SP unosi obie swoje pięści przed klatkę piersiową.



TORIMASEN

“ Technika nie do zaliczenia”

SP krzyżuje swoje ręce, a następnie wykonuje ruch cięcia, dłonie grzbietem do góry. Jeśli SP używa tego sygnału w połączeniu z gestem ponownego werdyktu, to oznacza to, że technika nie spełniała przynajmniej jednego z sześciu punktowanych kryteriów.



AKA (AO) ZDOBYŁ PUNKT PIERWSZY

SP pokazuje Sędziom Bocznym, że Aka zdobył punkt pierwszy, wskazując otwartą prawą dłoń we wnętrzu otwartej lewej dłoni. Jeśli AO był pierwszy, lewa dłoń wskazuje prawą dłoń.



TECHNIKA BLOKOWANA LUB POZA CELEM.

SP kładzie otwartą dłoń na drugiej, aby pokazać Sędziom Bocznym, że technika była zablokowana lub uderzyła w niepunktowany obszar.



TECHNIKA MINĘŁA CEL

SP przesuwa zaciśniętą pięść obok ciała, aby pokazać Sędziom Boczny, że technika minęła lub ześlizgnęła się z obszaru punktowanego.



NADMIERNY KONTAKT

SP pokazuje Sędziom Boczny, że był nadmierny kontakt, z Kategorii 1 Przewinień



UDAWANIE LUB WYOLBRZYMIANI E KONTUZJI

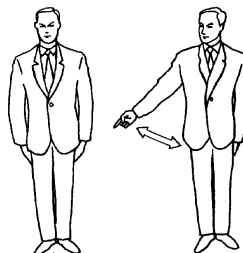
SP trzyma obie ręce przy twarzy, aby wskazać Sędziom Boczny Przewinienie z Kategorii 2.



JOGAI

“Wyjście poza pole walki”

SP wskazuje wyjście poza pole, Sędziom Boczny, pokazując palcem wskazującym na linię pola walki, ze strony zawodnika karanego.



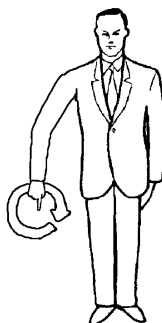
MUBOBI (Brak samoobrony)

SP dotyka swojej twarzy, a następnie obraca swoją dłoń pod kątem w przód, wycofuje ją tam i z powrotem, aby wskazać Sędziom Boczny, że zawodnik nie dba o swoją obronę.



UNIKANIE WALKI

SP wykonuje koła palcem wskazującym, aby wskazać Sędziom Bocznym Przewinienie z Kategorii 2.



NIEPOTRZEBNE TRZYMANIE, ZAPASY, PCHANIE CZY CHWYTANIE LUB STANIE PIERSIĄ W PIERŚ BEZ TECHNIKI PRZEZ 2 SEKUNDY

SP trzyma obie zaciśnięte pięści na wysokości barków lub robi pchający ruch otwartymi dłońmi, aby wskazać Sędziom Bocznym Przewinienie z Kategorii 2.



**NIEBEZPIECZNE I
NIEKONTROLOWANE
ATAKI**

SP unosi zaciśniętą pięść z boku głowy, aby wskazać Sędziom Boczny Przewinienie z Kategorii 2.



**SYMULOWANE ATAKI
GŁOWĄ, KOLANEM
LUB ŁOKCIEM**

SP dotyka otwartą dłońią czoła, kolana lub łokcia, aby wskazać Sędziom Boczny Przewinienie z Kategorii 2.



**MÓWIENIE ALBO
PROWOKOWANIE
PRZECIWNIKA I
NIEWŁAŚCIWE
ZACHOWANIE**

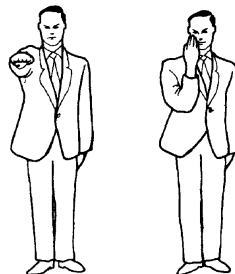
SP umieszcza swój palec wskazujący na ustach, aby wskazać Sędziom Boczny Przewinienie z Kategorii 2.



SHUGO

“ Wezwanie Sędziów Bocznych”

SP wzywa Sędziów Bocznych
na końcu walki lub meczu
lub, aby zaproponować
Shikkaku.

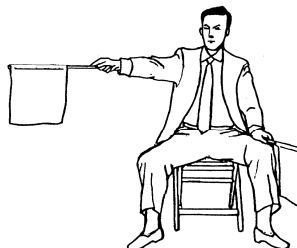


SYGNAŁY CHORĄGIEWKAMI SĘDZIÓW BOCZNYCH

IPPON



NIHON



SANBON



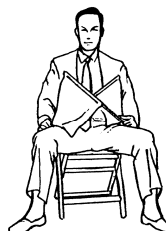
FAUL

Ostrzeżenie za faul. Krążenia kołami odpowiednią chorągiewką, a następnie sygnał Kategorii 1 lub 2.



KATEGORIA 1 PRZEWINIENÍ

Chorągiewki są skrzyżowane, łokcie szeroko, ręce proste.



KATEGORIA 2 PRZEWINIEŃ

Sędzia Boczny wskazuje chorągiewką z ugiętą ręką.



JOGAI

Sędzia Boczny stuka w podłogę właściwą chorągiewką.



KEIKOKU



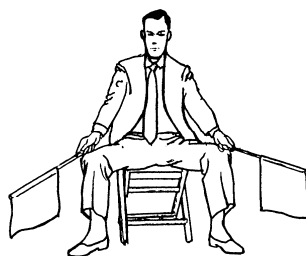
HANSOKU CHUI



HANSOKU



TORIMASEN



AIUCHI

Chorągiewki są przesuwane do siebie,
przed klatką piersiową.



DODATEK 3: WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE PROWADZENIA WALK DLA SĘDZIÓW PROWADZĄCYCH I BOCZNYCH

Celem Dodatku była pomoc dla Sędziów Prowadzących i Bocznych w wypadku, gdy nie ma jasnego objaśnienia w Przepisach lub Objaśnieniach.

NADMIERNY KONTAKT

Kiedy zawodnik wykona punktowaną technikę, a po niej technikę z nadmiernym kontaktem, wówczas Zespół Sędziowski nie przyzna punktu, lecz zamiast tego przyzna ostrzeżenie lub karę z Kategorii 1 Przewinień (chyba, że była to wina drugiego zawodnika).

NADMIERNY KONTAKT I JEGO WYOLBRZYMIANIE.

Karate jest sztuką walki, stąd od zawodników oczekuje się wysokiego standardu zachowania. Nie jest akceptowalne, jeśli zawodnicy, którzy otrzymują lekki kontakt, pocierają swoje twarze, chwiją się lub zataczają, zginają, wyciągają lub wypluwają ochraniacze na zęby lub w inny sposób udają, że kontakt jest poważny, w celu przekonania sędziów, by dali wyższą karę przeciwnikowi. Ten rodzaj zachowania jest oszustwem i poniża nasz sport; powinien on być szybko karany.

Kiedy zawodnik udaje, że otrzymał nadmierny kontakt, a Zespół Sędziowski decyduje pomimo tego, że ta technika była kontrolowana i spełniająca wszystkie sześć punktów kryteriów, wtedy wynik zostanie uznany i jednocześnie za udawanie lub wyolbrzymianie zostanie przyznana kara z Kategorii 2 Przewinień. (Zawsze należy pamiętać o tym, że za powtarzające się takie zachowanie można przyznać *SHIKKAKU*). Trudniejsze sytuacje występują, gdy zawodnik otrzymuje silniejszy kontakt i pada na ziemię, czasami wstaje (w celu zatrzymania zegara 10 sekund) i potem upada znowu. Sędziowie prowadzący i boczni powinni pamiętać, że kopnięcie na poziom jodan jest warte 3 punkty i w miarę jak liczba zawodników i drużyn otrzymujących finansowe nagrody za zdobycie medalu wzrasta, to pokusaniżenia się do nieetycznego zachowania staje się mocniejsza. Jest ważne, aby to rozpoznać i zastosować właściwe kary.

MUBOBI

Ostrzeżenie albo kara za *Mubobi* jest przyznawana, kiedy zawodnik zostaje **uderzony albo zraniony przez swoje zachowanie lub zaniedbanie**. Może to zostać spowodowane przez odwracanie plecami do przeciwnika, atak długim, niskim *Chudan Gyaku Tsuki* bez zwracania uwagi na możliwość kontrataku Jodan przez przeciwnika, zatrzymywanie walki zanim sędzia powie "Yame", opuszczanie gardy lub utratę koncentracji i powtarzające się nieudane bloki czy ich brak przy atakach przeciwnika. Objasnienie XVI w Artykule 8 stanowi:

Jeśli zawodnik zostanie mocno uderzony i/lub odniesie kontuzję i jest to z jego winy, SP powinien przyznać ostrzeżenie lub karę i może wstrzymać się od przyznania kary dla przeciwnika.

Zawodnik, który otrzymuje uderzenie z własnej winy i wyolbrzymia jeszcze ten fakt, aby wprowadzić w błąd Zespół Sędziowski, może otrzymać ostrzeżenie albo karę za *Mubobi* jak również **dotatkową** karę za wyolbrzymianie, gdyż oba przewinienia wystąpiły.

Należy pamiętać, że w żadnym razie technika z nadmiernym kontaktem nie może zostać zaliczona.

ZANSHIN

Zanshin jest opisywany jako stan nieustannego zaangażowania, w czasie, którego zawodnik utrzymuje całkowitą koncentrację, obserwację i świadomość możliwości przeciwnika do kontrataku. Niektórzy zawodnicy po wykonaniu techniki odwracają swoje ciało częściowo od przeciwnika, nadal jednak obserwując i zostając w gotowości do kontynuacji ataku. Zespół Sędziowski musi być w stanie, odróżniać pomiędzy tym nieustannym stanem gotowości, a stanem gdzie zawodnik obraca się tyłem, opuszcza swoją gardę i traci koncentrację i w rezultacie przerywa walkę.

CHWYTANIE KOPNIĘCIA NA POZIOM CHUDAN.

Czy Zespół Sędziowski powinien przyznać punkt, kiedy zawodnik wykonuje kopnięcie na *Chudan* i jego przeciwnik łapie go za nogę zanim on ją cofnie?

Jeśli kopiący zawodnik utrzymuje stan *ZANSHIN*, nie ma żadnego powodu, aby ta technika nie mogła zostać zaliczona, pod warunkiem, że spełnia wszystkie sześć punktów kryteriów oceny. Również w przypadku dwóch prawie jednoczesnych *Gyaku Zuki* jest normalną praktyką, aby przyznać punkt zawodnikowi, którego technika uderzyła pierwsza, chociaż obie techniki były tak samo efektywne. Teoretycznie, w przypadku realnej walki, kopnięcie z pełną siłą mogłoby być uznane, że obezwładni przeciwnika i dlatego noga nie zostałaby chwycona. Właściwa kontrola, właściwy obszar ataku i spełnienie wszystkich sześciu kryteriów oceny, są decydującymi czynnikami, czy jakaś technika może zostać zaliczona czy nie.

RZUTY I KONTUZJE.

Odkąd trzymanie przeciwnika i rzucanie jest dozwolone pod pewnymi warunkami, to zadaniem wszystkich trenerów jest zapewnienie, że ich zawodnicy są szkoleni i są w stanie wykonać bezpieczne techniki padania.

Zawodnik, który usiłuje wykonać rzut musi stosować się do przepisów narzuconych w Objasnieniach w Artykule 6 i Artykule 8. Jeśli zawodnik rzuca swojego przeciwnika zgodnie z określonymi wymaganiami i skutkiem tego jest kontuzja spowodowana przez rzuconego, który nie potrafił wykonać właściwego, bezpiecznego padu, wtedy padający jest za to odpowiedzialny i rzucający zawodnik nie powinien zostać ukarany. Spowodowana przez siebie kontuzja może wyniknąć, kiedy zawodnik zostaje rzucony i zamiast wykonania bezpiecznego padu, spada na wyprostowaną rękę albo na łokieć, albo też trzyma się kurczowo rzucającego i ściąga jego upadek na siebie.

Potencjalnie niebezpieczna sytuacja zdarza się, kiedy zawodnik chwytą przeciwnika za obie nogi, aby go rzucić na plecy. Artykuł 8 w Objasnieniu X, tak to tłumaczy „... i przeciwnik musi być trzymany przez cały czas rzutu, tak aby mógł bezpiecznie upaść.” Ponieważ jest trudne, aby zapewnić w takim przypadku bezpieczny upadek, rzuty takie jak ten znajdują się w kategorii zabronionych.

PROCEDURY GŁOSOWANIA

Kiedy **SP** decyduje o zatrzymaniu walki, woła „*YAME*”, używając w tym samym czasie odpowiedniego sygnału. Sędziowie boczni opuszczają swoje chorągiewki i oczekują na opinię **SP**. Kiedy **SP** wróci na swoją pozycję wyjściową, przekaże sędziom bocznym swoje powody dla zatrzymania walki używając odpowiednich sygnałów. Sędziowie boczni wówczas zasygnalizują swoje opinie i **SP** ogłosi werdykt większości. Ponieważ **SP** jest jedynym, który może poruszać się po planszy, by zbliżyć się do zawodników i rozmawiać z doktorem, sędziowie boczni muszą poważnie rozważać co **SP** komunikuje im przed wydaniem końcowej decyzji, ponieważ nie jest już dozwolone pytanie o ponowne rozważenie decyzji.

W sytuacjach gdy występuje więcej niż jeden powód dla zatrzymania walki **SP** będzie zajmował się każdym powodem po kolei. Na przykład, jeśli był punkt u jednego zawodnika i kontakt u drugiego zawodnika, lub jeśli było *MUBOBI* i wyolbrzymienie kontaktu u tego samego zawodnika.

BRAK SYGNAŁÓW PO „YAME”

Jeśli trzech Sędziów Bocznych nie sygnalizuje nic po „*YAME*”, to czy **SP** może przyznać punkt lub karę?

Paragraf III Objasnień w Artykule 12 stwierdza „*Jednak, jeśli walka została zatrzymana, decyzja powinna zostać podjęta większością głosów.*” Ponieważ jednak Sędziowie Boczni nie widzieli niczego, nie bierzemy pod uwagę ich opinii czy głosu i dlatego **SP** jest w większości. Ta sytuacja może zdarzyć się, kiedy walka toczy się blisko brzegu pola

walki po stronie **SP** i gdzie Sędziowie Boczni nic nie widzą. Jednakże **SP** powinien być **bardzo, bardzo pewny** przed przyznaniem punktu lub daniem kary w takiej sytuacji.

DWÓCH SĘDZIÓW SYGNALIZUJE PUNKT DLA AKA

Czy po Yame, gdy dwóch **SB** sygnalizuje punkt dla AKA i trzeci **SB** nie sygnalizuje nic, to czy **SP** może przyznać punkt dla **AO**?

Przepisy mówią, że **SP** nie może wystąpić przeciwko dwóm **SB**, dopóki nie ma on pozytywnego wsparcia ze strony innego Sędziego Boczego, dlatego musi on przyznać punkt dla **AKA**.







JOGAI

Sędziowie Boczni muszą zapamiętać o tym, że kiedy wskazują *Jogai*, wymaga się od nich, aby stukali w podłogę odpowiednią chorągiewką. Kiedy **SP** zatrzymuje walkę i wraca na swoją pozycję, to wtedy powinni wskazywać Kategorię 2 Przewinień.

WSKAZANIE NARUSZENIA PRZEPISÓW

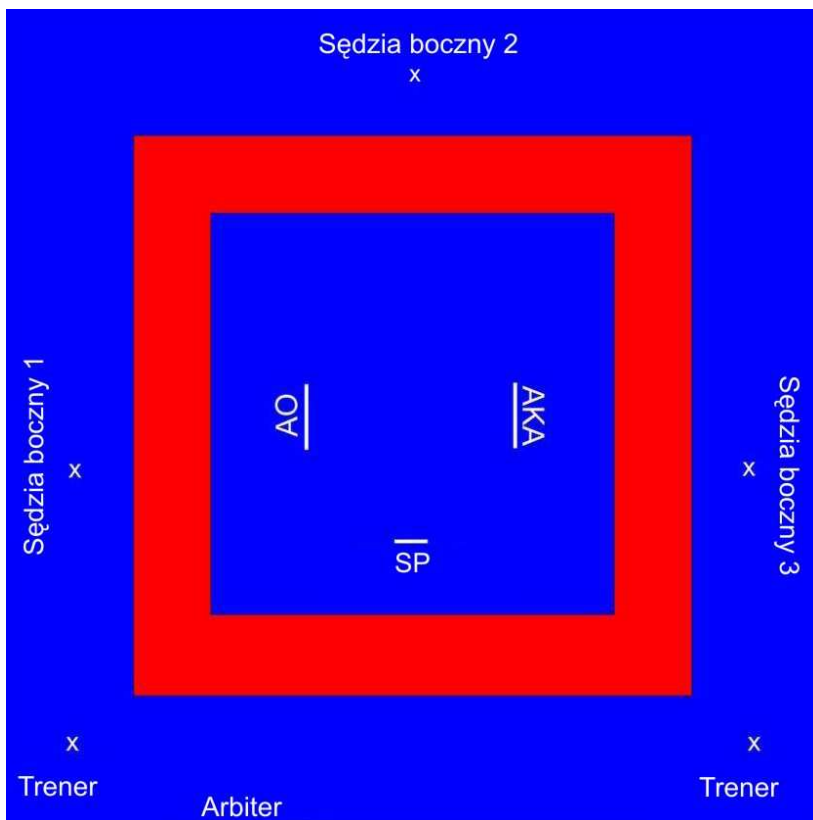
Dla Kategorii 1 Przewinień, Sędziowie Boczni powinni najpierw wykonać krążenie chorągiewką właściwego koloru, a następnie wyprostować ręce ze skrzyżowanymi chorągiewkami w swoją lewą stronę dla **AKA**, kładąc czerwoną chorągiewkę z przodu lub w swoją prawą stronę dla **AO**, kładąc niebieską chorągiewkę z przodu. To umożliwia **SP** dostrzeżenie, który z zawodników został zaobserwowany jako popełniający wykroczenie.

DODATEK 4: SYMBOLE SĘDZIEGO ZAPISUJĄCEGO PUNKTY

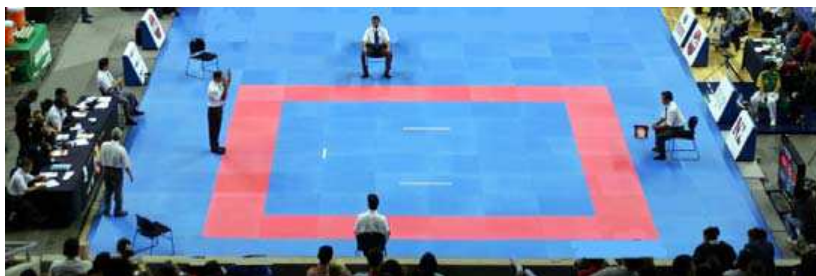
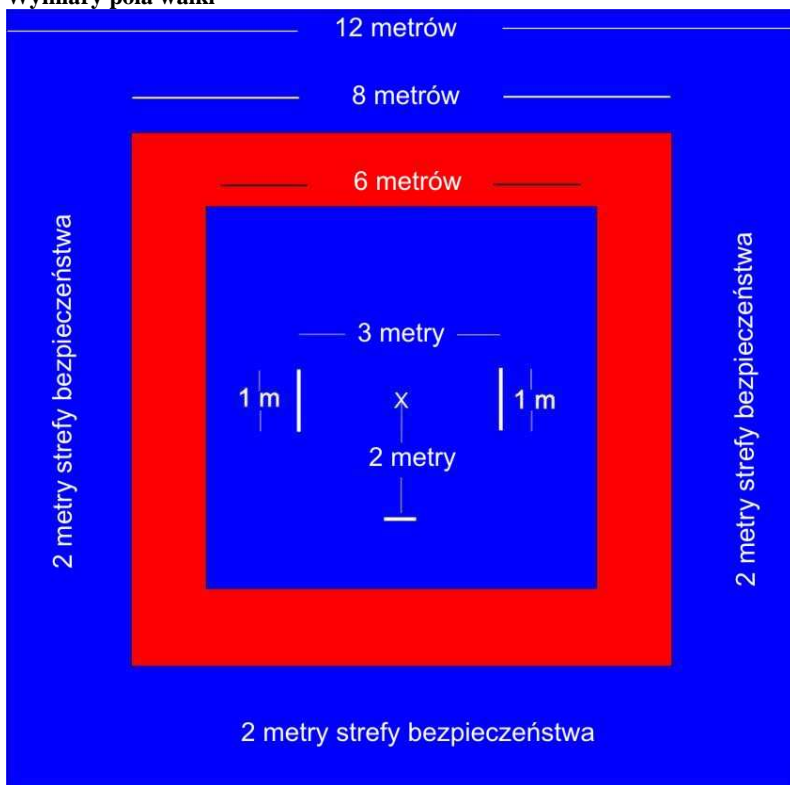
	Sanbon	Trzy punkty
	Nihon	Dwa punkty
	Ippon	Jeden punkt
	Kaci	Zwycięzca
	Make	Przegrany
	Hikiwake	Remis

K1W	Kategoria 1 Przewinień — Ostrzeżenie	Ostrzeżenie bez kary
K1K	Kategoria 1 Przewinień — Keikoku	Jeden punkt dla przeciwnika
K1HC	Kategoria 1 Przewinień — Hansoku Chui	Dwa punkty dla przeciwnika
K1H	Kategoria 1 Przewinień — Hansoku	Dyskwalifikacja
K2W	Kategoria 2 Przewinień — Ostrzeżenie	Ostrzeżenie bez kary
K2K	Kategoria 2 Przewinień — Keikoku	Jeden punkt dla przeciwnika
K2HC	Kategoria 2 Przewinień — Hansoku Chui	Dwa punkty dla przeciwnika
K2H	Kategoria 2 Przewinień — Hansoku	Dyskwalifikacja
KK	Kiken	Poddanie
S	Shikkaku	Całkowita dyskwalifikacja

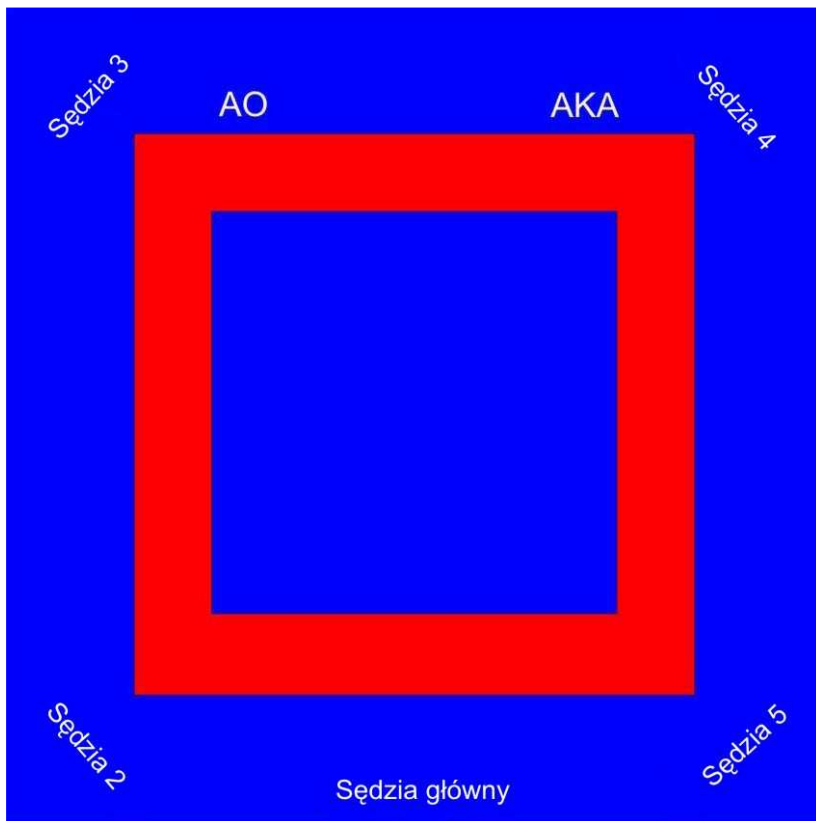
DODATEK 5: USTAWIENIE POLA DO KUMITE



Wymiary pola walki



DODATEK 6: USTAWIENIE POLA DO KATA



DODATEK 7: LISTA KATA OBOWIĄZKOWYCH (SHITEI)

LISTA KATA OBOWIĄZKOWYCH WKF (SHITEI)

Goju	Seipai Saifa
Shoto	Jion Kanku Dai
Shito	Bassai Dai Seienchin
Wado	Seishan Chinto

DODATEK 8: PEŁNA LISTA KATA WKF (TOKUI)

LISTA KATA TOKUI WORLD KARATE FEDERATION

GOJU-RYU KATA

1. Sanchin
2. Saifa
3. Seiyunchin
4. Shisochin
5. Sanseru
6. Seisan
7. Seipai
8. Kururunfa
9. Suparimpei
10. Tensho

WADO-RYU KATA

1. Kushanku
2. Naihanchi
3. Seishan
4. Chinto
5. Passai
6. Niseishi
7. Rohai
8. Wanshu
9. Jion
10. Jitte

SHOTOKAN KATA

1. Bassai-Dai
2. Bassai-Sho
3. Kanku-Dai
4. Kanku-Sho
5. Tekki - Shodan
6. Tekki - Nidan
7. Tekki - Sandan
8. Hangetsu
9. Jitte
10. Enpi
11. Gankaku
12. Jion
13. Sochin
14. Nijushiho Sho
15. Goju Shiho-Dai
16. Goju Shiho-Sho
17. Chinte
18. Unsu
19. Meikyo
20. Kankan
21. Jiin

SHITO-RYU KATA

- | | | | |
|-----|-------------------------|-----|----------------------------|
| 1. | Jitte | 22. | Naifanchin Shodan |
| 2. | Jion | 23. | Naifanchin Nidan |
| 3. | Jiin | 24. | Naifanchin Sandan |
| 4. | Matsukaze | 25. | Aoyagi (Seiryu) |
| 5. | Wanshu | 26. | Jyuroku |
| 6. | Rohai | 27. | Nipaipo |
| 7. | Bassai Dai | 28. | Sanchin |
| 8. | Bassai Sho | 29. | Tensho |
| 9. | Tomari Bassai | 30. | Seipai |
| 10. | Matsumura Bassai | 31. | Sanseiru |
| 11. | Kosokun Dai | 32. | Saifa |
| 12. | Kosokun Sho | 33. | Shisochin |
| 13. | Kosokun Shiho | 34. | Kururunfa |
| 14. | Chinto | 35. | Suparimpei |
| 15. | Chinte | 36. | Hakucho |
| 16. | Seienchin | 37. | Pachu |
| 17. | Sochin | 38. | Heiku |
| 18. | Niseishi | 39. | Paiku |
| 19. | Gojushiho | 40. | Annan |
| 20. | Unshu | 41. | Annanko |
| 21. | Seisan | 42. | Papuren |
| | | 43. | Chatanyara Kushanku |

DODATEK 9: KARATE-GI

Rysunek przedstawia zaakceptowaną formę reklamy na Karate Gi.



MIEJSCE NA REKLAMĘ DLA WKF - ROZMIAR 20 X 10 CM



MIEJSCE NA REKLAMĘ DLA PZK - ROZMIAR 15 X 10 CM

Karate

124

MIEJSCE DLA ORGANIZATORA - ROZMIAR 30 X 30 CM



PLAKIETKA KLUBU - ROZMIAR 12 X 8 CM



MIEJSCA NA ZNAKI HANDLOWE PRODUCENTA - ROZMIAR 5 X 4 CM

DODATEK 10. WZORZEC KOLORÓW SPODNI SĘDZIOWSKICH

Kolor spodni sędziowskich powinien się mieścić w zakresie stopni szarości przedstawionych na poniższym obrazie.

