



# EUROPEAN SHOTOKAN KARATE-DO ASSOCIATION

Przepisy zawodów

Opracowanie:

Jarosław Prządka, Ewa Ambroszczyk

# Część I - SŁOWNICZEK

- **Rywalizacja sportowa** - ogół wszystkich walk do wyłonienia zwycięzcy
- **Turniej** – ogół wszystkich konkurencji w ściśle określonym czasie i miejscu
- **Gospodarz turnieju**- Organizator turnieju, zwykle narodowy związek karate
- **Komisja sędziowska** - komisja kierująca i nadzorująca przebieg imprez zgodnie z przepisami zawodów ESKA

# SŁOWNICZEK

- **Szef planszy**- sędzia kierujący pracą sędziów na określonej planszy
- **Sędziowie**- szefowie plansz, arbitrzy, sędziowie prowadzący, sędziowie boczni.
- **Sędziowie sędziujący** określoną walkę na jednej planszy - arbiter, SP i sędziowie boczni wybrani do sędziowania danej walki
- **Skład sędziowski** - SP i sędziowie boczni wybrani do sędziowania danej walki

# SŁOWNICZEK

- **Zanshin** - stan ciągłej świadomości
- **Shitei kata** – kata losowane przez SP z listy kata
- **Sentei kata** - dowolne kata wybierane przez zawodnika z listy kata
- **Sai Shai** - nowa walka - kary i ostrzeżenia nie przechodzą do tej walki

# SŁOWNICZEK

- **Komitet zawodów:** w skład komitetu ESKA wchodzi - prezes zarządu, dyrektor zawodów ESKA, sędzia główny zawodów. Tylko komitet ESKA rozpatruje trudne przypadki i kwestie nie uregulowane niniejszymi przepisami.

# ZASADY DOJO - KUN

- **Dążyć do doskonałości charakteru**
- **Dążyć do prawdy**
- **Dążyć do wspierania ducha siły**
- **Przestrzegać zasad etykiety**
- **Ustrzec się przed porywczymi przejawami odwagi**

## Część II - Wprowadzenie

### Cel:

- **Rozwijanie tradycyjnej formy karate – do w Europie** poprzez promowanie i wzmacnianie przyjaznych stosunków i współpracy pomiędzy jej członkami
- **Stawanie się punktem odniesienia** tradycyjnych form karate Shotokan w Europie
- **Utrzymanie i rozwój standardów tradycyjnego karate Shotokan w Europie** (definicja karate wg standardów oparta jest na książce **Best Karate – Masatoshi Nakayama**)

# Wprowadzenie

Niniejsze **przepisy** zostały ustanowione **w celu**:

- **poszanowania i realizacji celu** jakim jest Europejska Komisja Karate Shotokan
- **zapewnienia sprawiedliwości i ujednolicenia metod** sędziowania karate
- **wzmacniania autorytetu sędziów**
- **fizyczna i mentalna dojrzałość zawodników**

Niniejsze przepisy mają zastosowanie w odniesieniu do zawodów, rozgrywanych pod auspicjami **ESKA**



# STANDARDY ZAWODÓW ESKA

## 1. Standardy ogólne

- **postawa walki** - poprzez zastosowanie zasady **Ippon i respektowanie wartości (dojo-kun)**
- Zastosowanie **Kime** czego dowodem jest możliwość **przeniesienia maksymalnej ilości energii** (masy ciała, energii, przyspieszenia) do celu w sposób całkowicie kontrolowany.
- Zastosowanie **Zanshin** poprzez **zachowanie ciągłej świadomości przed, podczas i po wykonaniu** techniki, wynikiem czego jest całkowite zachowanie energii po wykonaniu

# STANDARDSY ZAWODÓW ESKA

## 2. Standardy dla Kumite

- tylko techniki ujęte w serii książek Best Karate są akceptowane
- zawodnicy respektują bezpieczeństwo fizyczne i mentalne przeciwnika
- zachowania i techniki zawodników muszą mieć absolutną kontrolę

# STANDARDY ZAWODÓW ESKA

## 3. Standardy Kata

- **wykonanie kata musi jasno demonstrować jego naturę**
- **standardy kata są ukazane w książce **Best Karate****

# ZMIANA ZASAD SĘDZIOWANIA

**Zmiana niniejszych przepisów w całości lub w części mogą nastąpić po wyrażeniu zgody, przez co najmniej dwie trzecie liczby, obecnych na zebraniu członków Komisji Sędziowskiej ESKA.**

# INNE KWESTIE

- \* W przypadku **zaistnienia sytuacji nie ujętej** przez niniejsze przepisy lub w **przypadku wystąpienia wątpliwości** co do ich zastosowania w danej sytuacji Sędziowie narożnikowi, SP i Sędzia główny **powinni odbyć między sobą naradę w celu znalezienia rozwiązania zaistniałego problemu.**
- \* O podjętej decyzji **powinni zostać poinformowani** wszyscy oficjalni przedstawiciele a decyzja powinna zostać podana do publicznej wiadomości.

# ZACHOWANIE

- **Każdy ćwiczący karate**, niezależnie od tego, czy jest zawodnikiem, czy działaczem klubowym, **powinien przestrzegać zasad prawości charakteru, szczerości, pilności, szanować etykietę i przestrzegać zasady samokontroli.**
- **Jakiegokolwiek zachowania** mające na celu **kompromitację sztuki karate** (dotyczy to wszystkich, którzy są związani z drużyną lub indywidualnym zawodnikiem) może **spowodować dyskwalifikację zawodnika lub/i drużyny.**

## Część III – Sędziowanie rozgrywek

- Sędziowania rozgrywek **dokонуje zespół sędziowski**
- Sędziowie powinni wykonywać swoje obowiązki **zgodnie z przepisami sędziowania według ESKA**
- Uprawnienia sędziowskie **mają moc** tylko w ramach określonych przez niniejsze przepisy
- **Decyzje sędziowskie są niepodważalne**

# Część III – Sędziowanie rozgrywek

## Sędziowie

1. Do sędziowania walki i zawodów w **ESKA** wybierani są następujący sędziowie:

- Sędzia Główny / **CHIEF JUDGE**
- Sędziowie prowadzący/ **REFEREES**
- Arbitrzy/ **ARBITTRATORS**
- Sędziowie boczni/ **CORNER JUDGES**
- Szefowie plansz/ **MATCH AREA MENAGERS/**  
**OPTIONAL/**



## Część III – Sędziowanie rozgrywek

- 2. Sędzia Główny – CHIEF JUDGE (i szefowie plansz) wyznaczani są przez Zarząd Komisji Sędziowskiej**
- 3. Sędzia prowadzący, arbiter i sędziowie boczni są wyznaczani przez Sędziego Głównego na każde zawody przed rozpoczęciem lub też w czasie trwania zawodów.**

**Skład zespołu sędziowskiego nie może się zmieniać według uznania pojedynczych sędziów.**

# Obowiązki Sędziów

- **Sędziowie** muszą być **obiektywni**
- muszą **postępować bezstronnie i uczciwie**
- muszą **zachowywać się z godnością oraz z opanowaniem**
- właściwa **postawa Sędziów**, ich zachowanie oraz właściwe sprawowanie obowiązków sędziowskich lub brak tych cech, **jest istotą podstawy, na której buduje się reputację i szacunek społeczny dla karate-do**. Działania sędziów powinny być szybkie i precyzyjne, albowiem mają one wielki wpływ na zainteresowanie zawodami i ich pomyślny przebieg.

# Obowiązki Sędziów

- **Sędzia Prowadzący i sędziowie narożnikowi** muszą koncentrować całą swoją uwagę na przebiegu zawodów, dokładnie **obserwować** każdego zawodnika i **właściwie oceniać** każdą akcję.
- **Sędzia Prowadzący oraz sędziowie narożnikowi nie mogą** w czasie zawodów prowadzić rozmów z nikim poza arbitrem, innymi sędziami oraz zawodnikami.

# **PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIEGO GŁÓWNEGO**

## **Sędzia Główny – CHIEF JUDGE:**

- ponosi największą odpowiedzialność za przebieg sędziowania**
- ponosi odpowiedzialność za zgodność przebiegu zawodów z postanowieniami niniejszych przepisów.**

## PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO/ REFEREE

**Sędzia Prowadzący – REFEREE jest upoważniony do:**

- **prowadzenia rozgrywki, łącznie z rozpoczęciem i zatrzymaniem walki,**
- **ogłaszania decyzji zespołu sędziowskiego**
- **uzasadniania podejmowanych decyzji, jeśli zajdzie taka potrzeba,**
- **ogłaszania fauli**
- **udzielania ostrzeżeń (przed walką lub w czasie jej trwania)**
- **podejmowania innych działań dyscyplinarnych (dyskwalifikacje lub zawieszenia zawodników)**
- **wzywania sędziów narożnikowych na konsultacje**

## PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO/ REFEREE

- **ogłaszania zwycięzcy większością głosów na podstawie tablicy sędziowskiej**
- **przedłużania czasu walki**
- Jeżeli zachodzi konieczność **zastąpienia arbitra** lub sędziego narożnikowego z powodu wypadku podczas zawodów /sędzia prowadzący powinien natychmiast zatrzymać walkę i niezwłocznie wyznaczyć zastępców bez straty czasu/.
- W przypadku **jakichkolwiek trudności** przy podejmowaniu decyzji **skontaktuje się z sędzią głównym zawodów.**

# **PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIÓW NAROŻNIKOWYCH/ CORNER JUDGES**

- 1. Sędzia narożnikowy jest upoważniony do:**
  - asystowania Sędziemu Prowadzącemu**
  - wypowiedania swoich opinii** dotyczących aktualnej sytuacji na planszy
  - sygnalizowania własnych spostrzeżeń** odnośnie przebiegu walki przy pomocy chorągiewek i/lub gwizdka.
  - udziału w głosowaniu odnośnie podejmowanych decyzji,** dotyczących przebiegu i wyniku walki.

# PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIÓW NAROŻNIKOWYCH/ CORNER JUDGES

2. **Sędzia narożnikowy** powinien **starannie obserwować** przebieg walki oraz akcje zawodników w polu widzenia
3. Każdy sędzia narożnikowy **powinien oceniać wartość technik** i stan ducha karate zawodnika oraz wyrażać niezależną opinię.
4. W następujących przypadkach **sędzia narożnikowy powinien natychmiast przy pomocy flagi lub gwizdka sygnalizować Sędziemu Prowadzącemu swoje spostrzeżenia:**
  - w okolicznościach wymienionych w prawach i obowiązkach sędziów narożnikowych w Kata i w Kumite
  - gdy zauważy kontuzję lub objawy choroby u zawodnika zanim zauważy to sędzia prowadzący
  - w każdym przypadku, kiedy uzna za niezbędne zwrócić uwagę sędziego prowadzącego na istotne szczegóły przebiegu walki



## PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIÓW NAROŻNIKOWYCH/ CORNER JUDGES

5. W przypadku zaistnienia rozbieżności opinii pomiędzy Sędzią Prowadzącym a Sędzią narożnikowym , Sędzia narożnikowy może zgłosić swój sprzeciw w porozumieniu z innymi sędziami narożnikowymi przeciwko opinii sędziego prowadzącego.
6. Na wezwanie Sędziego Prowadzącego „Hantei”, każdy z Sędziów narożnikowych **powinien zasygnalizować swój werdykt w określony sposób.**

# Prawa i obowiązki Arbitra (Kansa)

- Arbiter powinien nadzorować przebieg zawodów, śledzić decyzje podejmowane przez SP i przedstawiać swoją opinię na jego żądanie
- Kiedy zostanie przez SP lub/i przez Sędziów Narożnikowych wydana decyzja, która nie jest zgodna z regulaminem prowadzenia walki i zasadami sędziowania, Arbiter może zażądać wytłumaczenia od SP lub/i Sędziów Narożnikowych, a w wypadku gdy ich decyzja okaże się niewłaściwa może on zażądać od zespołu sędziowskiego zmiany ich decyzji

- Do uprawnień Arbitra należy nadzorowanie , kontrola oraz sprawowanie nadzoru wobec osób mierzących czas oraz protokolantów
- Protokoły podlegają zatwierdzeniu przez Arbitra

# PRAWA I OBOWIĄZKI MENADŻERA SZEFOW PLANSZ

- **Menadżer szefów plansz powinien zarządzać pracą szefów plansz**

# TERMINOLOGIA I SYGNALIZACJA

- **Terminologia oraz sygnały używane przez Sędziego Prowadzonego podczas sędziowania zawodów powinny odpowiadać postanowieniom załącznika**

# SYGNALIZACJA

- **Sygnaly nadawane przy pomocy chorągiewek i/lub gwizdków przez Sędziów narożnikowych podczas walki powinny w zasadzie odpowiadać postanowieniom załącznika**
- **Sygnaly nadawane przez Sędziego Prowadzącego przy pomocy gwizdka mają następujące znaczenie:**
  - **(długi/normalny) +(krótki/ostry): „Hantei”**  
(werdykt)
  - **(krótki/ostry): „Yame”(zatrzymanie akcji) lub komenda do opuszczenia chorągiewek lub numeratorów**

# DECYZJE

- **Decyzja, którą podejmuje Sędzia Prowadzący walkę, na podstawie sygnalizacji Sędziów narożnikowych, powinna odpowiadać postanowieniom załącznika „Tablica sędziowska – decyzja SP”**

# PRZEPISY KUMITE

## 1. Przepisy ogólne

- W rywalizacji Kumite pomiędzy zawodnikami lub drużynami wyłonienie zwycięzcy odbywa się w trakcie walk Kumite.
- Zawodnicy lub drużyny konkurują ze sobą po wcześniejszym losowaniu. System określa Komisja techniczna ESKA
- Metoda konkurencji Kumite opiera się na zasadzie **„Knock-Out”** – zasada: **zwycięzca walki przechodzi dalej (kontynuuje konkurencję)**



# PRZEPISY KUMITE

- 2. Metody rozgrywek** - wyróżnia się następujące typy rozgrywek:
  - walki indywidualne
  - walki drużynowe
- 3. Prowadzenie walk** - Walki Kumite powinny być prowadzone wyłącznie przez Sędziego REFEREE
- 4. Udział w walkach Kumite** - udział w walkach Kumite powinien odpowiadać postanowieniom załącznika „Udział w walkach Kumite”

# INDYWIDUALNE WALKI KUMITE

- 5. Indywidualne walki Kumite** są prowadzone pomiędzy dwoma zawodnikami
- występują **trzy typy indywidualnych** rozgrywek:
    - **ippon shobu** (do jednego pełnego punktu)
      - **czas walki 2 minuty efektywnej walki**
      - **zawodnik, który w wyznaczonym czasie zdobędzie jeden pełny punkt jest zwycięzcą**
    - **sanbon shobu** (do 3 punktów)
      - **czas walki 3 minuty**
      - **zawodnik, który w wyznaczonym czasie zdobędzie dwa pełne punkty jest zwycięzcą (dwa z trzech punktów)**
    - **sakidori shobu**
      - **zawodnik, który pierwszy zdobędzie punkt wygrywa walkę**
      - **ta metoda występuje tylko w walce dodatkowej**

# INDYWIDUALNE WALKI KUMITE

- 6. Wszystkie indywidualne walki prowadzone są wg „Ippon Shobu” za wyjątkiem finałowych walk seniorów/seniorek, które **rozgrywane są wg „Sanbon Shobu”****

# INDYWIDUALNE WALKI KUMITE

## 7. Rozpoczęcie, zatrzymanie i zakończenie walki:

### ➤ Rozpoczęcie

- wywołani przez Spikera zawodnicy powinni zająć pozycję wyjściową poza polem walki (zobacz załącznik)
- Sędzia Prowadzący zajmuje pozycję wyjściową
- na sygnał Sędziego Prowadzącego zawodnicy powinni uklonąć się w stronę pola walki i zająć pozycję wyjściową (zobacz załącznik). Po wymianie ukłonów między zawodnikami w pozycji „Yoi” oczekują na rozpoczęcie walki
- walka rozpoczyna się komendą Sędziego Prowadzącego: „**Shobu ippon/Sanbon Hajime**”

# INDYWIDUALNE WALKI KUMITE

## ➤ **Zatrzymanie i wznowienie walki**

- na komendę „**Yame**”, Sędzia Prowadzący powinien zatrzymać walkę i nakazać zawodnikom zajęcie pozycji wyjściowych
- zawodnicy powracają na swoje pozycje i oczekują werdyktu lub kolejnej komendy Sędziego
- kontynuacja walki następuje po komendzie „**Tsuzukete Hajime**”

# INDYWIDUALNE WALKI KUMITE

## ➤ **Zatrzymanie**

- po zatrzymaniu walki komendą „**Yame**”, Sędzia Prowadzący kończy mecz komendą „**Soremade**”
- po ogłoszeniu werdyktu przez Sędziego Prowadzącego, zawodnicy kłaniają się sobie wzajemnie i opuszczają pole walki. Poza polem walki kłaniają się ponownie w stronę pola walki i walka zostaje zakończona.

# INDYWIDUALNE WALKI KUMITE

## 8. Czas trwania walki

- **efektywny czas** walki powinien być mierzony od momentu wydania komendy „Shobu Ippon/Sanbon Hajime” przez Sędziego Prowadzącego
- **możliwość zdobycia punktu kończy się w chwili sygnału gonga, jednak koniec walki jest w momencie wydania komendy „Yame” przez sędziego prowadzącego**
- po zatrzymaniu walki komendą „Yame”, czas powinien zostać zatrzymany do chwili, kiedy Sędzia Prowadzący ogłosi jej kontynuację komendą „Tsuzukete Hajime”

# INDYWIDUALNE WALKI KUMITE

- **po wyjściu zawodników poza pole walki nie zatrzymuje się czasu aż do chwili przerwania walki przez Sędziego Prowadzącego.**
- **czas, w którym udziela się pomocy poszkodowanemu zawodnikowi oraz czas narady sędziowskiej nie jest uznawany za efektywny czas walki.**



# INDYWIDUALNE WALKI KUMITE

## 9. Dogrywki

- ❑ w przypadku **remisu** w walce indywidualnej odbędzie się **dogrywka (Encho-Sen)**
- czas dogrywki 1 minuta efektywnego czasu walki
- w dogrywce decyduje **pierwsze punktowane trafienie (Sakidori -Shobu)**
- **ostrzeżenia i kary przenoszone są do dogrywki !!!**
- ❑ na koniec **dogrywki** , każdy Sędzia **musi pokazać zwycięzcę**. Decyzja sędziów jest podejmowana wyłącznie na podstawie dogrywki.

# DRUŻYNOWE WALKI KUMITE

## **Metody przeprowadzenia Kumite drużynowego**

- Drużynowe walki Kumite są prowadzone pomiędzy dwoma drużynami
- każda **drużyna powinna mieć listę kolejności startu** członków drużyny
- **walki między zawodnikami** z poszczególnych drużyn odbywają się „**Ippon shobu**” według wcześniej ustalonego porządku.

# DRUŻYNOWE WALKI KUMITE

**Liczba zawodników wchodzących w skład drużyny powinna być nieparzysta** (liczba zostanie określona w regulaminie zawodów i na formularzu zgłoszeniowym).

• **w pierwszej walce muszą być obecni wszyscy członkowie drużyny** (jeśli drużyna **liczy 5** zawodników do pierwszej walki **wychodzi 5**, jeżeli drużyna **liczy 3** to do pierwszej walki wychodzi **3** zawodników). **Wszyscy z nich muszą stawić się** w pierwszej walce chyba, że drużyna ma pozwolenie od Komisji Sędziowskiej.

# DRUŻYNOWE WALKI KUMITE

- do **pierwszej walki Kumite drużynowego muszą przystąpić wszyscy zawodnicy** ( 3 lub 5zawodników zależności od typu), wszyscy zawodnicy z drużyny muszą startować w pierwszej walce-chyba, że Komisja Sędziowska postanowi inaczej
- jeśli do pierwszej walki turnieju nie przystąpią wszyscy członkowie drużyny z jakiegokolwiek powodu Komisja Sędziowska podejmie decyzję.
- jeśli **drużyna nie jest kompletna** wolne miejsce w pozycji startowej musi być wyraźnie zaznaczona w formularzu kolejności walk.
- **drużyna, która zmieni kolejność startu** poszczególnych zawodników –inna niż jest podana w formularzu walk - **zostanie zdyskwalifikowana.**

# PRZEPISY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE

## **1. Kryteria podejmowania decyzji w walkach indywidualnych**

### **1.1 Kryteria wygranej - zwycięstwo w walkach indywidualnych przyznawane są zawodnikowi:**

- w przypadku „**Ippon Shobu**”, na podstawie **zdobycia jednego Ippon**
- w przypadku „**Sanbon Shobu**”, na podstawie **zdobycia dwóch Ippon-ów**
- w przypadku „**Sakidori Shobu**”, na podstawie **zdobycia pierwszej punktowanej techniki**
- we wszystkich innych przypadkach, decyzją Zespołu Sędziowskiego

# PRZEPISY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE

**1.2 Kryteria przyznawania Ippon - Ippon powinien być przyznany zawodnikowi, który zdobył „pełny Ippon” lub „Awasete Ippon”**

## ➤ **pełny Ippon**

- **pełny Ippon jest przyznawany zawodnikowi, który punktuje techniką rozważaną przez Zespół Sędziowski na Ippon**
- **pełny Ippon jest przyznawany zawodnikowi, którego przeciwnik przegrywa walkę z powodu faulu, dyskwalifikacji lub odsunięcia zawodnika**

# PRZEPISY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE

- **„Awasete Ippon”** - jeśli zawodnik zdobywa dwa **Waza-ari** podczas walki , dwa **Waza-ari** uznaje się za **„Awasete Ippon”**.
- w przypadku, kiedy zawodnik najpierw punktuje **Waza -ari** a potem **Ippon**, to uzyska pełny **ippon**

# PRZEPISY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE

**1.3 Kryteria podejmowania decyzji - w przypadku jeśli nie został przyznany Ippon, zwycięstwo decyzją może być przyznane na podstawie poniższych kryteriów odnoszące się do każdego z zawodników:**

- czy zostało przyznane **Waza -ari**
- czy zawodnik **otrzymał ostrzeżenie za faul**
- **ilość ucieczek poza pole walki**
- perfekcyjna postawa zawodnika
- predyspozycje do walki obu zawodników
- **perfekcja i duch walki**
- **ilość prób ataku**



# PRZEPISY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE

- **ilość akcji zaczepnych**
- **taktyka walki**

## **1.4 Strefy punktowania**

- głowa
- szyja
- klatka piersiowa
- brzuch
- plecy

# PRZEPISY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE

## 1.5 Kryteria przyznawania punktowanych technik

□ punktowana technika wykonana z kontrolą jest uznana za rozstrzygającą jeśli skierowana jest na punktowaną strefę i spełnia poniższe warunki:

- dobra forma
  - dobra postawa
  - siła ale kontrolowany atak, na dotyk
  - Zanshin
  - właściwy czas „**timing**”
  - właściwy dystans
- technika może być punktowana jeśli :
- zadane z pełnym zaangażowaniem „**kime**”

# PRZEPISY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE

- otrzymana jest bezpośrednio na strefę punktowaną
- skierowana jest na oś ciała

## 1.6 Ocena punktowanych technik

- ❑ przy ocenie techniki sędziowie powinni rozważyć jej efekt, jaki mógłby nastąpić, gdyby technika nie została zatrzymana we właściwy sposób
- ❑ przy ocenie techniki sędziowie nie powinni rozważać tylko techniki i celu ataku, ale również postawę atakującego
- ❑ punktowana technika zadana w momencie komendy „Yame” powinna być zaliczona na punkt

# PRZEPISY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE

**1.7 Kryteria przyznawania Waza- ari - kiedy technika jest uznana za efektywną przyznaje się Waza -ari .**

Punktowana technika rozważana jako efektywna jeśli znacząco ogranicza nawet przez krótki czas zdolność przeciwnika do kontynuowania walki.

# PRZEPISY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE

**1.8 Kryteria przyznawania punktu na Ippon - kiedy technika jest uznana za decydującą przyznaje się Ippon.**

Punktowana technika rozważana **jako decydująca** jeśli ogranicza do zera, nawet przez krótki czas zdolność przeciwnika do kontynuowania walki.

# PRZEPISY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE

## 1.9 Dodatkowe kryteria punktowania na ippon

☐ **efektywna technika** powinna zostać zaliczona na ippon z zastrzeżeniem **spełnienia** następujących warunków:

- **atak** został wykonany we właściwym czasie, **gdy przeciwnik zaczął poruszać się w kierunku zawodnika**
- **atak** został wykonany **natychmiast po wytrąceniu atakowanego z równowagi**
- **została wykonana kombinacja efektywnych technik**
- **kombinacja rzutów i efektywnych technik**
- **gdy przeciwnik utracił ducha walki**

# PRZEPISY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE

- **atak** został wykonany na **nieosłonięte części ciała** przeciwnika
- **utrata szans** obrony przy **zadawanym ataku**

## 2.0 Nie akceptowane techniki

- ❑ **techniki** w nizej opisanych warunkach **nie powinny być uznane jako Ippon**, nawet jeśli zostały wykonane w wystarczającą siłą:
  - **gdy zawodnik nie zdołał zadać ciosu** w momencie , **gdy uchwycił przeciwnika**
  - **gdy zawodnik nie zdołał zadać efektywnego ciosu** w momencie **wytrącenia przeciwnika z równowagi**

# PRZEPISY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE

- ❑ **atak, nawet jeśli punktowany, ale wykonany po komendzie „Yame” nie może być zaliczony, ani nie może być podstawą przy decyzji Hantei.**
- ❑ **nie zalicza się technik wykonanych poza wyznaczonym obszarem walki. Jeżeli jednak zawodnik, który wykonał efektywną technikę znajdował się w obrębie pola walki w momencie zadania ciosu, taka technika powinna zostać zaliczona.**
- ❑ **w przypadku zadania punktowanej techniki połączonej z działaniem lub techniką zabronioną, punktowana technika nie będzie zaliczona i Zespół Sędziowski podejmie decyzję co do zabronionej techniki lub działania**
- ❑ **punktowane techniki o tej samej wartości wykonane jednocześnie przez obu zawodników nie zostają zaliczone (Aiuchi)**



# BEZPIECZEŃSTWO

- 1. Jeżeli zawodnik przegra dwa mecze poprzez Hansoku, spowodowane niebezpieczną techniką, atakiem przeciwnika – zawodnik ten nie może być dopuszczony do dalszego kontynuowania rywalizacji kumite
- 2. Jeżeli zawodnik wygra dwie walki z powodu dyskwalifikacji przeciwnika za niedozwolony kontakt lub zbyt mocną technikę nie może być dopuszczony do dalszego kontynuowania rozgrywek kumite
- 3. Zawodnik ma prawo do 1 minuty przerwy pomiędzy dwoma następującymi po sobie pojedynkami jak również pomiędzy walkami następującymi bezpośrednio po sobie oraz przedłużeniem walki Encho-sen

**ROZGRYWKI KATA**

# Metody rozgrywek

## Rozdział 1 art.1

Rozróżnia się następujące rodzaje rozgrywek indywidualnych:

- **System chorągiewkowy**

Dwóch zawodników wykonuje jednocześnie to samo kata określone przez sędziego

- **System punktowy**

Punkty są przyznawane każdemu zawodnikowi oddzielnie.

Zwycięzcą zostaje zawodnik, który zgromadził największą ilość punktów.

Przyjmuje się **punktowy system** sędziowania rozgrywek drużynowych.

# Rozpoczynanie i zakończenie rozgrywki

Rozpoczęcie:

- **System chorągiewkowy**

Zawodnicy wywołani przez spikera ustawiają się na linii wyjściowej i składają ukłon SP.

SP głośno oznajmia Sędziom Narożnikowym i zawodnikom kat, które będzie wykonywane. Zawodnicy powinni rozpocząć kata po komendzie SP Hajime, podanej ustnie lub gwizdkiem.

Po komendzie Yame, zawodnicy powinni powrócić na pozycje wyjściowe (podanej ustnie lub gwizdkiem) i oczekiwać na werdykt.

- **System chorągiewkowy**

Po zakończeniu kata SP powinien wezwać Sędziów  
Narożnikowych do ogłoszenia werdyktu.

Na jego podstawie SP ogłasza zwycięzcę.

- **System punktowy**

Zawodnik/cy wywołani przez spikera powinien stawić się na planszy, złożyć ukłon SP oraz wyraźnie wymieniść nazwę kata, które zamierza wykonać.

SP powinien głośno powtórzyć nazwę kata.

Zawodnik rozpoczyna wykonywanie kata.

Po zakończeniu Kata zawodnik powraca na pozycję wyjściową i oczekuje na werdykt.

Zakończenie:

- **System chorągiewkowy**

Po zakończeniu kata SP powinien wezwać Sędziów Narożnikowych do ogłoszenia werdyktu.

Na jego podstawie SP ogłasza zwycięzcę.

- **System punktowy**

Po zakończeniu kata przez zawodnika SP wzywa Sędzów Narożnikowych do ogłoszenia werdyktu (SP i Sędziowie Narożnikowi unoszą numeratory z punktacją) Spiker głośno odczytuje punktację.

Osoba zapisująca dokonuje obliczeń (z 7 wyników odrzuca się największą i najmniejszą ilość punktów. Pozostałe 5 wartości sumuje się).

Spiker ogłasza wynik końcowy.

Po ogłoszeniu wyniku zawodnik/cy powinien złożyć ukłon SP i opuścić miejsce rozgrywek.



# Rodzaje rozgrywek Kata

## Rozdział 1 art.5

Rozgrywki indywidualne:

- **Eliminacje** do wyłonienia 4 zawodników
- I runda do dalszych rozgrywek przechodzi 16 zawodników (Shitei kata grupa 1 – H2-H5, Tekki Shodan)

system chorągiewkowy

- II runda do dalszych rozgrywek przechodzi 16-8 zawodników (Shitei kata grupa 2 – BD, KD, Jion, Enpi)

system chorągiewkowy

- III runda od 8-4 zawodników (Sentei Kata grupa 3 -BD, KD, Jion, Enpi, Hangetsu) – SYSTEM PUNKTOWY
- Finały ostatnich 4 zawodników (Sentei Kata grupa 3 lub 4 :Bassai sho, Kanku sho, Tekki Nidan Tekki Sandan, Jitte, Ji'in, Gankaku, Chinte, Unsu, Sochin, Nijushiho, Meikyo, Gojushiho Dai, Gojushiho Sho,Wankan)

System punktowy

Kata wykonane w finale powinno być różne od tego, które zawodnik wykonuje w III rundzie rozgrywek

- Rozgrywki drużynowe

**Eliminacje:** trwają do momentu wyłonienia 4 drużyn

**Finał:** 4 drużyny

Sentei kata: grupa 3 lub 4

Kata w finale musi być inne niż w eliminacjach

System punktowy

# Kryteria podejmowania decyzji

## Rozdział 1 art.6

### I. Ocena podstawowa wykonywanego Kata.

- 1. Kolejność technik w Kata
- 2. 3 podstawowe punkty Kata:  
kontrola siły  
kontrola napięcia i rozluźnienia  
kontrola szybkości i rytmu
- 3. Kierunek poruszania się
- 4. Zrozumienie technik Kata
- 5. Ceremoniał
- 6. Enbusen
- 7. Ruchy głowy

- **8. Pozycje**
- 9. Koordynacja**
- 10. Równowaga**
- 11. Dokładność wykonania**
- 12. Harmonia ruchu**
- 13. Zatrzymanie**
- 14. Kiai**
- 15. Oddech**
- 16. Siła wzroku**
- 17. Duch walki**

- II. Przy ocenie zaawansowanej sędziowie zwracają uwagę na:
  - 1. Mistrzostwo i technikę zawodnika
  - 2. Stopień trudności i ryzyka jakie zawodnik podejmuje podczas prezentacji Kata
  - 3. Ekspresję wyrażoną przez zawodnika
- III. Błędy w wykonaniu Kata

### System chorągiewkowy

Kiedy zawodnik zatrzymuje się w kata a drugi wykonuje swoje kata bezbłędnie to wówczas ten drugi zostaje zwycięzcą i w takim przypadku decyzja Sędziów Narożnikowych nie jest wymagana

- W przypadku kiedy obaj zawodnicy popełniają błąd i zatrzymują się w czasie wykonywania kata obaj zawodnicy zostają zdyskwalifikowani.

# Dogrywki

## Rozdział 1 art.7

- W przypadku remisu w kata rozgrywanych systemem chorągiewkowym powinna być zarządzona dogrywka. Zawodnicy wykonują kata z tej samej grupy/listy ale inne niż wykonywane poprzednio. Po tym musi być wyłoniony zwycięzca decyzją zespołu sędziowskiego.
- Jeśli nastąpi remis w systemie rozgrywek punkowych:
  - Zliczamy wszystkie punkty( notę najwyższą i najniższą również)
  - Jeżeli nadal jest następuje dogrywka pomiędzy dwoma zawodnikami.
  - W tej dodatkowej walce, pierwszy zawodnik jest oceniony na poziomie 7.0 przez wszystkich sędziów a drugi zawodnik jest oceniany na poziomie 0,1 punktu wyżej lub 0,1 punktu niżej.
  - W przypadku remisu pomiędzy więcej niż dwoma zawodnikami – następuje dodatkowa walka pomiędzy nimi. Rozstrzygająca decyzja, powinna być podjęta na podstawie ostatniej dogrywki.



# Zasady sędziowania rozgrywek Kata

- KATA DRUŻYNOWE
- Eliminacje do 4 drużyn
- - zawodnicy wykonują Sentei Kata: deuzyna wybiera kata z listy 3 lub 4.
- Ocena będzie w systemie punktowym
- Finał: 4 drużyny
- - zawodnicy wykonują Sentei kata z listy 3 lub 4.
- Kata w finale musi być inne niż w eliminacjach
- Ocena będzie w systemie punktowym.

# Sędziowie

## Rozdział 2 art.1

- System chorągiewkowy – 1 SP i 4 Sędziów Narożnikowych
- System punktowy – 1 SP i 6 Sędziów Narożnikowych

# Prawa i obowiązki SP Rozdział 2 art.2

- System chorągiewkowy – przed wykonaniem Kata SP głośno wymienia nazwę Kata i wydaje zawodnikom Yoi-Hajime ustnie lub przy pomocy gwizdka
- Po zakończeniu kata SP powinien wydać komendę Yame ustnie lub przy pomocy gwizdka

- System punktowy: Po ogłoszeniu przez zawodnika/drużynę nazwy kata SP powtarza nazwę Kata i pozwala na samodzielne rozpoczęcie kata w dowolnym momencie. Po zakończeniu kata zawodnik/drużyna wraca na pozycję wyjściową bez komendy sędziowskiej.

# Ogłoszenie werdyktu Rozdział 2 art.2

- System chorągiewkowy: Po zakończeniu kata SP wzywa sędziów do głosowania komendą Hantei podaną ustnie lub gwizdkiem
- SP wskazuje zwycięzcę unosząc chorągiewkę jego koloru.
- Jeżeli rezultatem rozgrywki jest remis, sędzia powinien wskazać to przy pomocy chorągiewek.

- System punktowy: Po zakończeniu wykonywania kata przez zawodnika/drużynę SP prosi o werdykt komendą Hantei lub gwizdkiem wzywa do jednoczesnego uniesienia numeratorów z proponowaną oceną. Po zapisaniu punktacji SP wzywa Sędziów Naróżnikowych przy użyciu gwizdka do opuszczenia numeratorów.

# Sygnalizacja

## Sędziowie Narożnikowi

- IPPON – uniesienie chorągiewki powyżej barku
- WAZA ARI – wyciągnięcie RR w bok
- HIKIWAKE- skrzyżowanie obu chorągiewek ponad głową
- HANSOKU CHUI – (Małe koła)
- HANSOKU – kilkakrotne zataczanie dużych kół chorągiewką ponad głową
- MIENAI – Zakrycie oczu chorągiewkami
- AIUCHI – trzymanie chorągiewek poziomo na wysokości klatki piersiowej. Chorągiewki zwrócone górnymi krawędziami ku sobie.
- JOGAI- Sędzia Narożnikowy używa tylko gwizdka. Nie używa chorągiewki

# Tabela sędziowska

S S S A

zwycięstwo shiro

S S S H

zwycięstwo shiro

S S H H

zwycięstwo shiro lub remis  
zależy od SP

S S A H

zwycięstwo shiro lub remis  
zależy od SP

A A A A

zwycięstwo aka zwycięstwo  
aka zwycięstwo aka

A A A S

zwycięstwo aka lub remis

A A A H

zależy od SP zwycięstwo aka  
lub remis zależy od SP

A A H H

A A H S



H H H H

H H H A

H H H S

H H A S

A A S S

- Remis
- Remis
- Remis
- Remis,
- Remis, aka, shiro zależy od SP

# Zawodnicy

- Zawodnicy powinni nosić Karate Gi białe i bez ozdób
- Zezwala się na noszenie godła klubu
- Bluza Karate Gi powinna zakrywać biodra
- Kobiety mogą nosić pod Karate Gi białe , jednolite koszulki typu T-shirt
- Rękawy Karate Gi powinny sięgać przynajmniej do połowy przedramienia i nie mogą być zawijane
- Spodnie muszą zakrywać przynajmniej 2/3 goleni
- Długość pasa powinna być taka aby po zawiązaniu długość swobodnych końców powinna wynosić 15 cm.
- Zabrania się używania metalowych spinek do włosów.