



Правила змагань

Правила змагань		
Розділ	Зміст	Сторінка
1	Основні правила	4
	1. Мета і завдання	4
	2. Область застосування	4
	3. Правила поведінки для всіх учасників	4
	4. Додаткова інформація	4
2	Проведення змагань	4
	1. Етап підготовки до змагання	4
	2. Арбітри	5
	3. Старший суддя	5
	4. Головний суддя і судді	6
	5. Судді-інспектори/Головний арбітр	6
	6. Головний тренер	6
	7. Хронометристи	6
	8. Судді-секретарі	7
	9. Виконавчі директори	7
	10. Офіційний лікар	7
	11. Медичний персонал	7
	12. Дрес-код для учасників	7
	13. Підготовка майданчиків	7
	14. Установка і розміри майданчика	8
	15. Змагання і категорії	8
3	Змагання з куміте	9
	1. Визначення змагання	9
	2. Визначення командного змагання	9
	3. Визначення та критерії нарахування очок	9
	4. Критерії визначення результату поєдинку	10
	5. Повторний поєдинок (сай-сіай) і другий повторний поєдинок (сай-сай-сіай)	11
	6. Дискваліфікація (хансоку)	11
	7. Вихід за межі майданчика (джогай)	12
	8. Відсутність захисту (мубобі)	12
	9. Абсолютна дискваліфікація	12
	10. Неможливість продовжувати поєдинок (кікен)	13
	11. Травми	13
	12. Необхідні посадові особи	13
	13. Час змагання	13
	14. Процедури та операції	14
	15. Необхідне обладнання	14
4	Змагання з ката	15
	1. Визначення і керівництво зі змагання	15
	2. Необхідні офіційні особи	16
	3. Критерії суддівства	16
	4. Вирахування балів і дискваліфікація	17
	5. Повторний поєдинок (сай-сіай)	17
	6. Процедури та операції	17
	7. Необхідне обладнання	18
Правила змагань для посадових осіб		
Розділ		Сторінка
1	Загальні правила	19
	1. Мета	19
	2. Керівництво із застосування	19
	3. Правила поведінки для посадових осіб	19
	4. Додаткова інформація	19
2	Порядок суддівства	19

	1. Голосові команди Головного судді	19
	2. Команди, які подаються за допомогою свистка	21
	3. Жести руками і прапорцями для офіційних осіб	22
3	Суддівство змагань з куміте	22
	1. Розташування посадових осіб на майданчику	22
	2. Критерії прийняття рішень	22
4	Суддівство змагань з ката	22
	1. Розташування посадових осіб на майданчику	22
	2. Критерії прийняття рішень	23
	3. Основні критерії прийняття рішень	24
Додаток		
	1. Конкретні рекомендації з кіхон іппон куміте	24
	2. Конкретні рекомендації з джиу іппон куміте	26
	3. Конкретні керівні принципи суддівства кіхон іппон куміте і джиу іппон куміте	28
	4. Конкретні рекомендації з джиу куміте	28
	5. Конкретні рекомендації зі змагань з ката	29
	6. Жести руками і прапорцями для офіційних осіб на майданчику	29

Правила змагань

РОЗДІЛ 1 - Загальні правила

1. Мета і завдання

Метою встановлення цих правил є сприяння чесному і безперешкодному проходженню всіх заходів в будь-якому конкретному турнірі.

2. Область застосування

Справжні правила застосовуються до наступних змагань, пов'язаних з JSKA:

- а) Чемпіонат світу і України;
- б) Регіональні турніри/чемпіонати;
- в) Районні турніри/чемпіонати;
- г) Місцеві турніри.

Всі турніри JSKA повинні проводитися з дотриманням положень цього документа.

3. Правила поведінки для всіх учасників

Всі учасники повинні діяти відповідно до найвищих стандартів кваліфікації та чесної гри в дусі карате-до і прагнути до максимальної поваги і гідності по відношенню до інших учасників.

4. Додаткова інформація

У разі виникнення ситуації, не визначеної цим документом, рішення виносить старший суддя/рефері.

РОЗДІЛ 2 - ТУРНІРНІ ОПЕРАЦІЇ

Етап підготовки до змагання

1. До проведення турніру приймаюча організація повинна повідомити всіх зацікавлених осіб про запропонований план майбутнього турніру.

2. Також необхідно забезпечити наявність наступного допоміжного персоналу:

- а) Хронометристи;
- б) Судді-секретарі;
- в) Виконавчі директори;
- г) Офіційний лікар;
- д) Медичні працівники

3. Також повинні бути присутніми наступні посадові особи:

- а) Арбітри;
- б) Старший суддя/рефері;
- в) Головні судді і судді;
- г) судді інспектори.

Арбітри

1. На кожному змаганню з куміте повинен бути присутнім один арбітр.
2. Арбітр несе відповідальність за те:
 - а) що Головний суддя і судді мають відповідну кваліфікацію,
 - б) що учасники мають відповідну кваліфікацію,
 - в) що дотримуються правила і положення.
3. Арбітр несе відповідальність за надання відповідних рішень Головному судді і суддям, хронометристам і суддям-секретарям, якщо у Головного тренера є питання або протест.
4. Арбітр, за необхідності, може проконсультуватися з Головним суддею, суддями або допоміжним персоналом.
5. Арбітр обирається і призначається на посаду Старшим суддею/рефері.

Старший суддя

1. Старший суддя/рефері несе відповідальність за підтримання справедливого і плавного ходу всіх змагань в даному турнірі.
2. Старший суддя/рефері несе відповідальність за прийняття відповідних рішень в наступних ситуаціях:
 - а) якщо є проблема з дотриманням правил або якщо була виявлена несправедливість,
 - б) якщо існує питання, що виходить за рамки цього документа,
 - в) якщо стався нещасний випадок.
3. Якщо виникає подібна ситуація, після консультації з суддями-інспекторами і суддями Старший суддя/рефері вчиняє наступне:
 - а) дає конкретні поради або вказівки;
 - б) виключає з турніру;
 - в) дискваліфікує учасника.
4. Після консультації з суддями Старший суддя/рефері приймає рішення про тривалість дискваліфікації і чи поширюється дискваліфікація на наступні турніри.
5. Старший суддя/рефері призначається приймаючою організацією.

За необхідності приймаюча організація також вибирає помічника Старшого судді/рефері.

6. Як правило, на чемпіонатах України в якості Старшого судді/рефері виступає головний інструктор JSKA України або інша особа, призначена головним інструктором JSKA України .

Головний суддя і судді

1. Головний суддя і судді несуть відповідальність за поєдинок або змагання і приймають рішення під час поєдинку або змагання.
2. Головний суддя і судді контролюють обстановку поєдинку або змагання.
3. Головний суддя і судді несуть особисту відповідальність за результат поєдинку або змагання і їх рішення можуть бути оскаржені тільки Арбітром.
4. Головний суддя координує поєдинок або змагання і виносить остаточне рішення щодо результату поєдинку або змагання.
5. Судді, які раніше називалися Кутовими суддями, допомагають Головному судді, виносячи свої власні рішення під час поєдинку або змагання.
6. Головний суддя і судді відбираються з числа сертифікованих суддів і призначаються на посади приймаючою організацією.

Судді-інспектори/Головний арбітр

Суддя-інспектор несе відповідальність за забезпечення належного керівництва і підтримки арбітрів, головних суддів та суддів.

1. Учасники.

Якщо учасники мають відповідну кваліфікацію, приймаюча організація не може відмовити їм в участі в турнірі.

2. Як правило, учасники є активними членами JSKA або членами дочірньої організації, затвердженої JSKA, якщо не вказано інше.

Головний тренер

1. Під час поєдинку чи змагання разом зі своїми учасниками може бути присутнім один тренер.
2. Головний тренер повинен бути зареєстрований в приймаючій організації до початку турніру.
3. Якщо у головного тренера є питання або протест з приводу поєдинку або змагання, він повинен бути адресований Арбітру.
4. Під час поєдинку чи змагання Головний тренер дає поради учаснику в певній галузі.
5. Головний тренер повинен мати технічну кваліфікацію інструктора.

Хронометристи

Хронометрист несе відповідальність за відлік часу поєдинку або змагання, а також повідомляє Головному судді, що час поєдинку чи змагання вийшов відповідно до встановленої процедури.

Судді-секретарі

Суддя-секретар несе відповідальність за ведення обліку всіх результатів під час поєдинку чи змагання, а також за публічне оголошення або подання цих результатів. За необхідності секретар повинен повідомити ці результати Головному судді.

Виконавчі директори

Виконавчий директор відповідає за ефективну взаємодію між усіма учасниками та офіційними особами для забезпечення безперешкодного проведення турніру.

Офіційний лікар

Офіційний лікар несе відповідальність за всі медичні рішення, які можуть виникнути в ході інциденту, пов'язаного з травмою.

Медичний персонал

Медичний працівник несе відповідальність за лікування хвороби і підтримку при травмі, які можуть виникнути протягом турніру, щоб забезпечити безпечне середовище для всіх учасників.

Дрес-код для учасників

1. Учасник має повністю білу уніформу (карате-ги). Щоб розрізнити супротивників, один з учасників повинен пов'язати червону пов'язку навколо талії.
2. Учасник може носити ідентифікаційний номер, який присвоюється до початку турніру і прикріплюється до вказаного місця уніформи.
3. Учасник має захисне спорядження згідно специфікації.
4. Учасник вдягає тільки те, що згадано в попередньому положенні, якщо інше не вказано Головним суддею або Старшим суддею / рефері.
5. У головного тренера на лівій руці має бути зазначено слово «тренер» українською мовою.
6. Головні судді, судді та арбітри повинні носити офіційний одяг JSKA, який складається з пари світло-сірих штанів, білої сорочки з коротким рукавом і краватки JSKA з логотипом JSKA. На лівій нагрудній кишені піджака носитися значок.
7. Весь інший допоміжний персонал повинен носити одяг, за яким його легко ідентифікувати.

Підготовка майданчиків

1. Майданчик має форму квадрату розміром 8 x 8 метрів, позначений лінією шириною 4-5 сантиметрів. Довжина зовнішнього краю цієї лінії становить 8 метрів. Якщо використовуються мати, межа може бути позначена матами іншого кольору.
2. Для поєдинку або змагання стартові позиції учасників знаходяться на центральній лінії, позначеній двома паралельними лініями довжиною 1 метр, які розташовані на відстані 3 метри одна від одної. В цілому, якщо дивитися вперед на рефері (шомен), права лінія червона, а ліва біла.
3. У поєдинку або змаганні з ката за системою прапорців оцінювання стартові лінії учасників знаходяться в двох метрах від задньої лінії і на відстані 3 метрів одна від одної. Ці лінії виконані у

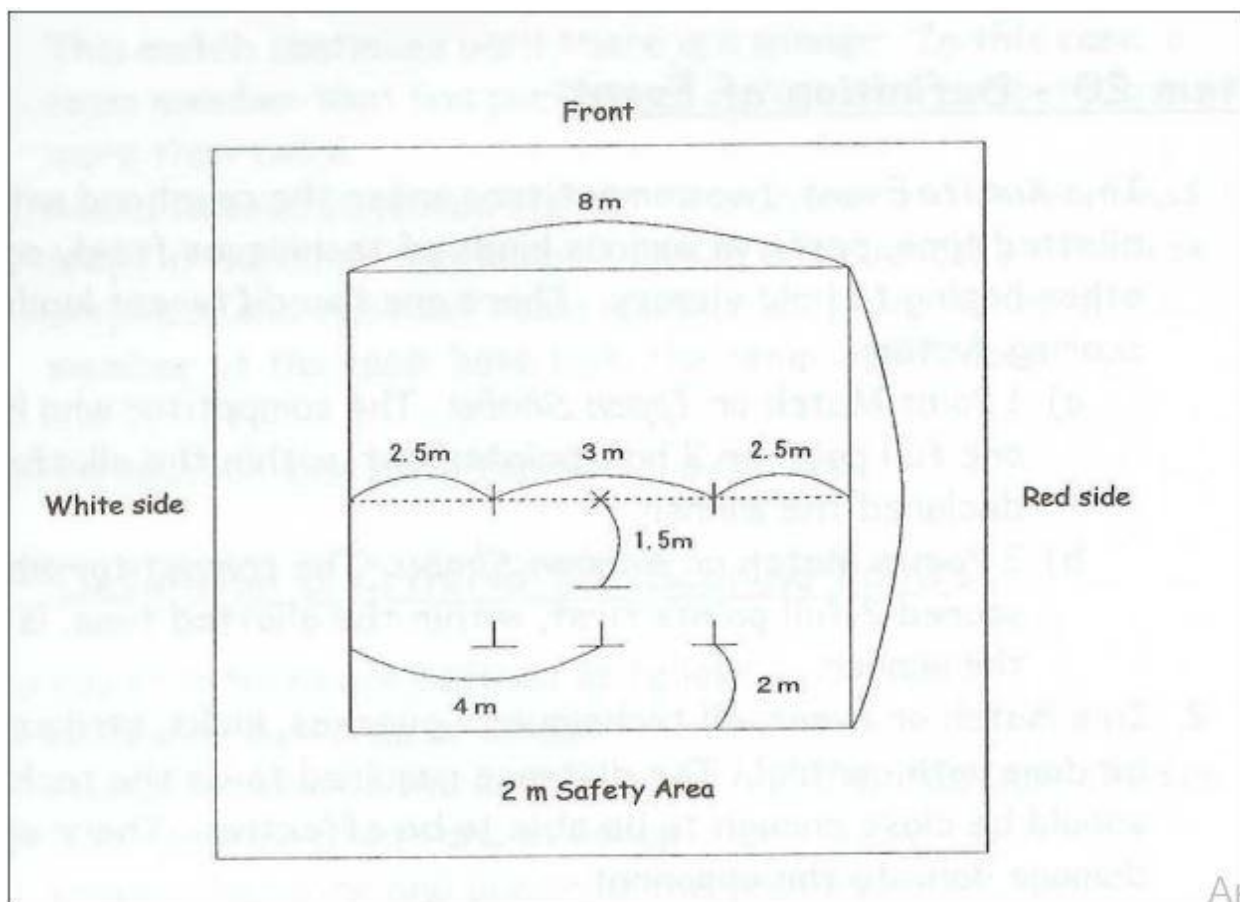
формі короткої перевернутої букви Т; горизонтальна лінія становить 70 сантиметрів в довжину і вертикальна лінія становить 35 сантиметрів в довжину. Для поєдинку або змагання з ката з бальною системою оцінювання стартові лінії у вигляді перевернутої букви Т знаходяться в 2 метрах від центру майданчика.

3. Міркувань безпеки висота майданчика не повинна перевищувати 1 метр над рівнем землі і включати в себе зону безпеки шириною 2 метри навколо майданчика.

5. Поверхня майданчика повинна бути рівною і гладкою. Вона може бути виготовлена з дерева, каучукових або уретанових матів або татамі.

6. Для позначення позиції Головного судді, проведена лінія в 1,5 метрах від центру майданчика.

Установка і розміри майданчика



Змагання і категорії

1. Змагання:

- а) змагання з куміте - індивідуальні та командні;
- б) змагання з ката - індивідуальні та командні

2. Також можливе проведення різних змагань у міру необхідності.

РОЗДІЛ 3 - ЗМАГАННЯ З КУМІТЕ

1. Визначення змагання

У змаганні з куміте два учасники виходять на майданчик і протягом відведеного часу вільно виконують різні види прийомів один проти одного. Існує два види системи підрахунку очок:

1. Перемога з одного очка або іппон сьобу. Учасник, який першим набере одне повне очко або 2 пів-очка протягом відведеного часу, оголошується переможцем.

2. Перемога з трьох очок або санбон сьобу: Учасник, який першим набере 3 повних очка протягом виділеного часу, оголошується переможцем.

У поєдинку або змаганні все прийоми - удари долонею, ногами і руками, повинні виконуватися з повним контролем. Відстань, необхідна для виконання прийомів, має бути достатньо близькою, щоб бути ефективною. Опоненту не має наноситися будь-яка шкода.

2. Визначення командного змагання

Команда складається з непарної кількості учасників.

Як правило, всі члени команди повинні бути присутніми на першому раунді поєдинку або змагання. Згодом, якщо в команді відсутній учасник або учасники, такий учасник або учасники стають останніми в послідовності учасників цього поєдинку.

До початку змагання повинен бути вказаний порядок, в якому будуть виступати учасники. Команда-переможець визначається кількістю окремих виграних виступів.

Існує два види командних змагань:

Поєдинки на вибування:

Кожен член команди бере участь в одному поєдинку. Потім індивідуальні результати сумують, щоб визначити, яка команда виграла. У разі нічиєї перемога визначається за найбільшою кількістю очок відповідно до одного з таких рішень: одне очко або іппон, два пів-очка або ваза-арі, рішення суддів.

Якщо все ще є нічия, для визначення перемоги проводиться поєдинок між учасниками, обраними кожною командою.

Це називається Вирішальний поєдинок між учасниками, обраними кожною командою, або Daihyosha-ketteisen.

Цей поєдинок триває до тих пір, поки не визначиться переможець.

У цьому випадку учасник команди, який виступав раніше, може брати участь, але не більше двох разів.

Змішана команда чоловіків і жінок не допускається.

3. Визначення та критерії для нарахування очок

Області атак визначаються наступним чином:

1. голова і шия: Джодан

2. живіт, боки і спина: Чудан

Критерії для нарахування очок наступні:

1. правильне виконання і потужність техніки
2. правильна відстань і час
3. правильна постава і правильний стан духу
4. концентрований розум і дух
5. досягнення мети

Якщо всі критерії, згадані вище, були досягнуті при виконанні удару долонею, удару ногою або удару рукою, таке виконання оцінюється як іппон.

Іппон може бути присуджений, навіть якщо деякі з вищезазначених критеріїв не досягнуті, в таких ситуаціях:

1. успішне ухилення від атаки при виконанні ефективної контратаки або де-ай;
2. виведення супротивника з рівноваги і проведення ефективної атаки;
3. виконання серії послідовних атак, кожна з яких досягає своєї мети;
4. якщо противник виявляється беззахисним.

Якщо прийом виконаний добре, але не оцінюється як іппон, він оцінюється як ваза-арі; дві половини одного очка складають іппон.

Якщо обидва учасники рухаються і виконують прийом одночасно, це називається ай-учі: в цьому випадку атаки скасовують одна одну і очки не набираються.

4. Критерії визначення результату поєдинку

Якщо жоден з двох учасників не набрав повний бал за відведений час, кожен суддя виносить своє рішення щодо результату поєдинку або змагання. Результат поєдинку або змагання визначається рішенням всіх суддів разом.

Якщо обидва спортсмени отримують травми або з інших причин не можуть продовжити поєдинок, судді виносять своє рішення щодо результату поєдинку або змагання.

Наступні елементи допомагають визначити результат поєдинку:

1. набрані очки;
2. винесені попередження або хансоку -чуй;
3. вихід за межами майданчика або джогай чуй;
4. застереження або кейкоку;
5. якщо один учасник більше домінував в цьому поєдинку;
6. вміння і потужність технік, що демонструються;

7. бойовий дух і зусилля, проявлені учасником;
8. правильний стан духу, що демонструється учасником;
9. кількість атак, виконаних одним учасником в порівнянні з іншим.

Результат поєдинку або змагання в кінцевому підсумку визначається Головним суддею, який приймає до уваги рішення всіх суддів.

Якщо результат поєдинку або змагання не може бути вирішений, тоді оголошується нічия або хікі-вакі.

5. Повторний поєдинок (сай-сіай) і другий повторний поєдинок (сай-сай-сіай)

У ситуації хікі-вакі проводиться ще один поєдинок. Цей повторний поєдинок називається сай-сіай. Якщо цей поєдинок-реванш закінчується хікі-вакі, буде проведено другий повторний поєдинок під назвою сай-сай-сіай.

Проте, Головний суддя може винести рішення про те, що такий другий повторний поєдинок є поєдинком саккі-дорі, що означає, що учасник, який посів перше місце, оголошується переможцем.

Після другого повторного поєдинку судді повинні визначити переможця.

На чемпіонатах світу, а також національних чемпіонатах України у фінальному поєдинку такого змагання проводиться стільки повторних поєдинків, скільки необхідно для визначення переможця.

6. Дискваліфікація (хансоку)

Наступні елементи строго заборонені:

1. надмірний контакт ате;
2. виконання небезпечних кидків і атака в область суглобів;
3. затягування часу без виконання атаки;
4. використання провокаційних висловів і слів або насмішок;
5. атака головою;
6. колючий удар рукою або нукіте;
7. навмисна атака в область паху;
8. навмисна атака після того, як прозвучало "Яме" або "Джогай".

Якщо був здійснений будь-який з перерахованих вище елементів, приймаються наступні рішення:

1. Якщо який-небудь елемент був ідентифікований, але був не настільки серйозним, щоб нанести травму або збиток учаснику, виноситься попередження або кейкоку. Це попередження не впливає на суддівське рішення, але якщо в тому ж поєдинку виноситься друге попередження, це може привести до дискваліфікації порушника, а інший учасник буде оголошений переможцем.

2. Якщо елемент був ідентифікований як серйозний, і існує очевидний намір, або якщо учасник отримав серйозну травму або збиток, порушнику оголошується дискваліфікація або хансоку, а інший учасник оголошується переможцем.

Будь-який учасник, якому двічі була оголошена дискваліфікація або хансоку під час турніру, не має права продовжувати брати участь в цьому турнірі.

7. Вихід за межі майданчика (джогаі)

Якщо учасник торкається землі поза межами майданчика будь-якою частиною тіла, вносився застереження, яке вказує на вихід за межі майданчика або джогаі кейкоку. Якщо це відбувається вдруге, вносився попередження про вихід за межі майданчика або джогаі чуй. Якщо це відбувається в третій раз, порушнику оголошується дискваліфікація за вихід за межі майданчика або джогаі хансоку, а інший учасник оголошується переможцем.

8. Відсутність захисту (мубобі)

Спортсмен отримує зауваження мубобі-кейкоку (перше попередження за відсутність захисту), мубобі-чуй (друге попередження) і мубобі-хансоку (програш через відсутність захисту) в наступних випадках:

а - якщо очевидно, що учасник не прикладає ніяких оборонних зусиль і отримує удар, він отримує відповідне попередження за відсутність захисту, а інший учасник - відповідну догану або хансоку;

б - якщо встановлено, що учасник не проявляє бойовий дух.

Навіть якщо учасник не отримує удар, він все одно може отримати догану за відсутність захисту, або застереження, або попередження, або дискваліфікацію, якщо суддя вважатиме, що ситуація була небезпечною. В цьому випадку інший учасник оголошується переможцем.

9. Абсолютна дискваліфікація

1. Наступні ситуації тягнуть за собою дискваліфікацію спортсмена і оголошення його опонента переможцем:

- відсутність реакції на команди Головного судді;
- використання мови спілкування, що суперечить духу карате-до;
- поведінка, що ганьбить дух карате-до.

Будь-який спортсмен, який отримав абсолютну дискваліфікацію, не має права брати подальшу участь в даних змаганнях.

Винятки можуть обговорюватися між що беруть участь судьями і Старшим рефері.

Деталі абсолютної дискваліфікації повинні бути обговорені судьями і надані відповідним секретарям, які вписують ці дані в відповідну форму, яка надається Старшому рефері.

Якщо команда зробила серйозне порушення, вся команда отримує абсолютну дискваліфікацію, а інша команда оголошується переможцем.

10. Неможливість продовжувати поєдинок (кікен)

Якщо спортсмен не може продовжувати участь в поєдинку, то переможцем автоматично стає його опонент.

Спортсмен, який добровільно відмовляється від продовження поєдинку, відсторонюється від участі в наступних поєдинках і змаганнях.

11. Травми

Якщо учасник не може продовжити поєдинок через травму, судді вирішують, чи слід оголосити кікен або неможливість продовжувати поєдинок. В такому випадку інший учасник оголошується переможцем.

Якщо обидва спортсмени отримали травми, але не було порушень, поєдинок зупиняється і приймається рішення щодо результату поєдинку.

Якщо офіційний лікар вирішує, що учасник не може продовжувати змагання, поєдинок зупиняється і учасник отримує кікен. Лікар визначає, чи може травмований учасник брати участь в подальших поєдинках або змаганнях. Якщо учасник може брати участь в наступних поєдинках і змаганнях лікар повідомляє про це Старшому рефері.

12. Необхідні посадові особи

На майданчику повинні бути присутніми наступні посадові особи:

Один арбітр

Один головний суддя

Один суддя

13. Час змагання

Виділений час для поєдинку або змагання складає 2, 3 або 5 хвилин.

Головний суддя починає поєдинок фразою: Хадзіме, з якої починається зворотний відлік.

Зворотний відлік переривається, якщо звучить фраза Яме або Джодаі (вихід за межі майданчика).

Зворотний відлік поновлюється, коли звучить фраза: Цузукете хадзіме.

Якщо відведений час поєдинку минув, хронометрист повідомляє про це Головному судді, і, таким чином, поєдинок закінчується.

Хронометрист повинен стежити за часом за секундоміром і інформувати суддів про те, що до кінця поєдинку залишилось 30 секунд одним ударом в гонг і двома ударами в гонг про закінчення часу поєдинку.

Секретар, використовуючи відповідні протоколи записів, веде записи про очки і результат поєдинку або змагання, відповідно від оголошень, які робить Головний суддя.

14 Процедури та операції

Головний суддя закликає учасників вишикуватися в лінію, виконати уклін суддям або шомен, а потім поклонитися один одному (о-тага-ні).

Два учасники стають на відповідні позиції і кланяються один одному.

В кінці поєдинку або змагання Головний суддя закликає учасників вишикуватися в лінію і поклонитися один одному і суддям.

Головний суддя перериває поєдинок фразою "Яме" або "Джогаі" в наступних ситуаціях:

1. одне очко або іппон або два пів очка або ваза-арі;
2. якщо учасникам потрібно привести в порядок форму або Головний суддя повинен дати їм пораду;
3. є які-небудь елементи, які можуть привести до дискваліфікації, травми або нещасного випадку;
4. Арбітр вказує перервати поєдинок або змагання за вказівкою судді і Головний суддя вважає це за необхідне;
5. ситуація в поєдинку або оточенні вважається небезпечною;
6. учасник торкається ділянок за межами майданчика будь-якою частиною тіла
7. час поєдинку чи змагання вийшов.

Якщо під час поєдинку чи змагання помічено що-небудь з перерахованого вище, судді повідомляють про це за допомогою свистка та відповідного жесту прапорцем Головному судді.

За необхідності, Головний суддя проводить консультації з суддями і вносить відповідні рекомендації або виправлення. Обговорення відбувається в присутності Арбітра. Якщо судді не згодні, то рішення приймається за принципом більшості голосів, і Головний суддя вносить остаточне рішення.

Потім Головний суддя потім дає команду відновити поєдинок або Цузукете хадзіме, і поєдинок продовжується.

Учасник може попросити перервати поєдинок запросивши тайм-аут в наступних ситуаціях, які, можливо, не були помічені Головним суддею: нещасний випадок, травма або хвороба. Проте, поєдинок не переривається до тих пір, поки Головний суддя не оголошує перерву.

Коли приходить час визначати результат поєдинку або змагання, Головний суддя використовує голосову команду або свисток, щоб вказати, що прийшов час прийняття рішення або хантей. Потім судді виносять своє рішення, використовуючи прапорець або прапорці.

Прийнявши до уваги рішення кожного з суддів, Головний суддя оголошує результати поєдинку або змагання.

15 Необхідне обладнання

1. Свистки - по одному на кожному офіційну особу;
2. Червоні та білі прапорці - пара для кожного судді;

3. Секундомір
4. Гонг
5. Офіційні форми для суддів-секретарів, включаючи копію для Арбітра;
6. Червоні пов'язки, щоб відрізнати учасників - розміри такої пов'язки, яку зав'язують на талії, жодним чином не повинні заважати учаснику під час поєдинку або змагання;
7. Щитки для рук;
8. Захист грудей для жінок - за бажанням;
9. Капа.

Більше інформації про обладнання, про яке йдеться у пунктах 7, 8 і 9, можна знайти в конкретних протоколах, що надаються для кожного турніру.

РОЗДІЛ 4 - ЗМАГАННЯ З КАТА

1. Визначення і керівництво зі змагання

На змаганні з ката, елементи ката виконуються на майданчику. Переможця визначають судді. Типи поєдинків чи змагань з ката:

Прапорцева система: 2 учасники одночасно виконують один і той самий ката, обраний Головним суддею, і оголошується переможець.

Бальна система: один учасник виконує ката, і кожен суддя виставляє бали за виступ цього учасника. Очки підсумовуються в загальний рахунок і оголошується переможець.

Командне ката: 3 учасники виконують один і той самий ката. У вихідному положенні вони повинні дивитися вперед в сторону рефері або шомен. Спортсмени вільні вибрати вихідне положення всередині майданчика. Команда оцінюється загальним балом за бальною системою.

Кожен учасник або команда вибирають ката з наступного списку, якщо не вказано інше:

Хейан Шодан, Хейан Нідан, Хейан Сандан, Хейан Йондан, Хейан Годан, Теккі Шодан, Теккі Нідан, Теккі Сандан, Бассай Дай, Канку Дай, Джион, Енпі, Бассано Шо, Канку Шо, Джитте, Ганкаку, Хангецу, Нідзушіхо, Чинте, Унсу, Цзінь, Мейкьо, Годзюшіхо Шо, Годзюшіхо Дай, Ванкан і Сочин.

Типи поєдинків з ката:

Поєдинки за призначеним базовим ката або шитей ката - Головний суддя навмання вибирає одне ката з наступного списку, і переможець визначається за прапорцевою системою:

Хейан Нідан, Хейан Сандан, Хейан Йондан, Хейан Годан, Теккі Шодан

Поєдинки за призначеним проміжним ката або сентей ката - Головний суддя навмання вибирає одне ката з наступного списку, і переможець визначається за прапорцевою системою.

Прапорцева система:

Бассай Дай, Канку Дай, Джион, Енпі

Поєдинки за призначеним проміжним ката або сентей ката за бальною системою - учасник вибирає одне ката зі списку призначених проміжних ката, і переможець визначається за бальною системою.

Поєдинки за обраним ката або токуйю-ката - учасник вибирає ката зі списку, як показано в пункті 2 вище, за винятком всіх ката в списку призначених базових ката, і переможець визначається за бальною системою.

2 Необхідні офіційні особи

На майданчику повинні бути присутніми наступні посадові особи:

Головний суддя

Чотири судді на змаганнях з прапорцевою системою оцінювання;

шість або чотири судді на змаганнях з бальною системою оцінювання

3 Критерії суддівства

Критерії оцінювання змагання з ката:

1. правильна послідовність рухів і правильна техніка виконання;
2. дотримання 3 ключових елементів ката: рівень сили, скорочення і розширення тіла і зміни в швидкості техніки;
3. правильність в напрямку техніки і м'якість в русі ніг;
4. демонстрація розуміння значення кожного руху;
5. загальне виконання і демонстрація технічних властивостей обраного ката;
6. правильний рух голови і очей;
7. міць і правильність виконання основних технік;
8. бойовий дух;
9. належна демонстрація стійок або камае і концентрації або заншин;
10. належний стан духу;
11. точність при поверненні в початкове положення;
12. правильне використання частин тіла в атаці і захисті;
13. точність і розрахунок в техніці;
14. відсутність зайвих рухів;
15. навмисна зміна заданої швидкості виконання ката;
16. синхронність у виконанні командного ката

Для бальної системи оцінювання найвищим балом є 10. Судді та Головний суддя виносять рішення і показують свої оцінки на відповідних табличках. Найвищий і найнижчий бали скидаються, а решта складаються, утворюючи загальний бал.

4. Вирахування балів і дискваліфікація

Очки віднімаються в наступних ситуаціях:

- а) учасник припускається помилки, але продовжує виступ;
- б) учасник робить паузу без видимої причини, але потім продовжує виступ;
- в) учасник дискваліфікується в наступних ситуаціях:
 - г) учасник не закінчує ката;
 - е) учасник робить ката, відмінне від оголошеного;
 - ж) учасник використовує ненормативну лексику або мову тіла;
- з) як правило, учасник, який був абсолютно дискваліфікований (сіккаку) в поєдинку або змаганні, також не може брати участь в змаганнях з ката.

5 Повторний поєдинок (сай-сіай)

Якщо в поєдинку або змаганні з прапорцевою системою оцінювання настає нічия, головний суддя вибирає інше ката для виконання 2 учасниками.

Якщо в поєдинку або змаганні з бальною системою оцінювання настає нічия, учасники знову виконують той самий ката. Якщо рахунок все ще рівний, найменший бал, який був скинутий, тепер підсумовується із загальним рахунком. Якщо все ще зберігається нічия, то вищий бал, який був скинутий, тепер також підсумовується із загальним рахунком. Якщо, нарешті, все ще зберігається нічия, учасники виконують інше ката.

6. Процедури та операції

У поєдинку або змаганні з прапорцевою системою оцінювання учасники займають свої вихідні позиції і кланяються один одному. Потім Головний суддя навмання вибирає ката і оголошує назву ката учасникам, які повторюють назву ката. Обидва учасники починають виступ за командою Головного судді. Після завершення виступу обидва учасники кланяються один одному, а потім суддям.

Для призначених базових ката або шитей ката Головний суддя навмання вибирає ката з набору позначених базових ката, потім оголошує назву цього ката двом учасникам, які починають виступ за командою Головного судді.

У поєдинку з бальною системою оцінювання кожен учасник займає свою вихідну позицію і оголошує назву обраного ним ката. Головний суддя повторює назву цього ката, і учасник починає свій виступ.

Для інформації щодо призначених проміжних ката або сентей ката, будь ласка, зверніться до вказівок в пунктах № 3 і № 4 вище.

Після завершення виступу учасник повертається у вихідну позицію і чекає рішення всіх суддів.

За необхідності, Головний суддя проводить консультації з суддями для обговорення і вироблення відповідних рекомендацій або вказівок беручи до уваги:

- а) неправильну поведінку, що веде до дискваліфікації (хансоку) або вчинення помилки;
- б) травму або нещасний випадок;
- в) спірний момент до оцінки;
- г) за вказівкою судді, якщо Головний суддя вважає це за необхідне.

При виявленні будь-чого з перерахованого вище, судді повідомляють про це Головному судді за допомогою свистка.

Судді-секретарі використовують відповідні офіційні форми, щоб вести облік всіх назв ката, обраних кожним учасником.

При прапорцевій системі оцінювання, Головний суддя використовує голосову команду або свисток, щоб вказати, що прийшов час прийняття рішення або хантей. Потім судді виносять свої рішення, використовуючи прапорець або прапорці.

При бальній системі оцінювання, Головний суддя використовує свисток, щоб вказати, що прийшов час прийняття рішення або хантей. Потім судді піднімають таблички або картки з вибраними ними оцінками. Один із суддів-секретарів голосно і чітко зачитує кожну оцінку, починаючи з Головного судді і рухаючись за годинниковою стрілкою. Решта суддів-секретарів записують оголошені результати у відповідні офіційні форми, роблять необхідні розрахунки для загального результату.

Суддя-секретар оголошує остаточний рахунок, і Головний суддя повторює цей рахунок. Потім головний суддя за допомогою свистка подає суддям команду опустити таблички. Після оголошення остаточного результату або результату поєдинку або змагання, учасник, який виступав, йде з майданчика.

7 Необхідне обладнання

- а) Свистки - по одному на кожну офіційну особу;
- б) Червоні і білі прапорці - пара для кожного судді;
- в) Таблички або картки - набір на кожного судді;
- г) Офіційні форми для суддів-секретарів, включаючи копію для Арбітра;
- д) Карти з назвами ката: набір призначених базових ката і набір призначених проміжних ката - набір відповідних ката для Головного судді;
- е) Червоні пов'язки, щоб відрізнити учасників - розміри такої пов'язки, яку зав'язують на талії, жодним чином не повинні заважати учаснику під час поєдинку або змагання.

ПРАВИЛА ТУРНІРІВ ДЛЯ ПОСАДОВИХ ОСІБ

РОЗДІЛ 1 - Загальні правила

Мета

1. Метою встановлення цих Правил для посадових осіб є просування стандартизованих керівних принципів для забезпечення справедливості і безперервності процесу прийняття рішень.
2. Цей документ повинен використовуватися в якості доповнення до документа «Правила турнірів».

Керівництво із застосування

Всі офіційні турніри, спонсоровані Японської асоціацією Сьотокан Карате, повинні слідувати цим правилам.

Правила поведінки для посадових осіб

1. Всі судді повинні бути неупередженими і справедливими.
2. Всі судді повинні приймати рішення по добрій волі і на підставі документів Правил Турніру.
3. Всі судді повинні вести себе гідно і професійно.
4. Всі судді виносять свої рішення швидко і точно.
5. Під час поєдинку чи змагання суддя не розмовляє ні з ким, крім осіб, що беруть участь в цьому конкретному поєдинку або змаганні.

Додаткова інформація

Якщо виникає ситуація, чи не визначена в цьому документі, рішення приймає Головний суддя.

РОЗДІЛ 2 - ПОРЯДОК СУДДІВСТВА

Голосові команди Головного судді

1. Головний суддя використовує такі команди:
 - а) Початок поєдинку або змагання сьобу іппон або санбон іппон - Хадзіме;
 - б) Готовність, початок поєдинку або змагання з ката - Йої Хадзіме;
 - в) Стоп - Яме;
 - г) Повернутися в вихідну позицію - Мото но ічі;
 - г) Відновити поєдинок або змагання - Цукукете Хадзіме;
 - д) Час, що залишився становить 30 секунд - Ато Шібараку;
 - е) Половина очка - Ваза-Арі;

- є) Одне очко - Іппон;
- и) Разом складає одне очко - Авасете іппон;
- і) Немає очок - Торімасен;
- ї) Швидше атакуй - Хаяй;
- й) Одночасна атака - Айучі;
- к) Недостатня дистанція - Мааі;
- л) Блокована атака – Укете масу;
- м) Атака повз - Нукете масу;
- н) Слабка атака - Йовай;
- о) Застереження - Кейкоку;
- п) Попередження - Чуй;
- р) Дискваліфікувати - Хансоку;
- с) Відсутність захисту - Мубубі;
- т) Вихід за межі - Джогаі;
- у) Час прийняття рішення - Хантей;
- ф) Переміг червоний (або білий) - Ака (або Широ) но качі;
- х) Нічия - Хіківакі;
- ц) Повторний поєдинок - Сай-сіай;
- ч) Другий повторний поєдинок - Сай-Сай-Сіайа;
- ш) Нарада - Шуго;
- щ) Учасник не може брати участь в поєдинку - Кікен;
- ю) Абсолютна дискваліфікація – Шіккаку;
- я) Надмірний контакт – Ате.

2. Стосовно наступних голосових команд Головний суддя чітко оголошує, якому учаснику, червоному або білому, адресована команда:

- а) Переможець Качи;
- б) Одне очко Іппон;
- в) Половина очка Ваза-Арі;
- г) Застереження Кейкоку;

- д) Попередження чуй;
- є) Дискваліфікувати хансоку;
- е) Вихід за межі Джогаі;
- ж) Відсутність захисту Мубубі;
- з) Учасник не може продовжувати поєдинок Кікен;
- і) Дискваліфікація Шіккаку

3. Коли учасник отримує 1 очко (іппон) або пів-очка (ваза-арі), Головний суддя чітко оголошує цільову область і вид ефективно проведеної атаки:

- а) область голови та шиї джодан;
- б) живіт, боки і спина чудан;
- в) удар кулаком цукі;
- г) удар ногою Кері;
- д) удар рукою Учі.

4. Якщо учасник набирає очки виконанням послідовних технік, що називаються Рензоку Ваза, Головний суддя оголошує цільову область і тип атаки, а також оголошує яку оцінку було присуджено за виконання послідовних технік: половина очка або Рензоку Ваза Ваза-Арі, або 1 очко або Рензоку Ваза Іппон.

Команди, які подаються за допомогою свистка

_____ вказує на тривалість свисту

1. Нижче наведені команди, які подаються Головним суддею за допомогою свистка:

- а) _____ початок Хадзіме;
- б) _____ стоп Яме;
- в) _____ нарада Суго;
- г) _____ час прийняття рішення Хантей;
- д) _____ опустити прапорці або таблички

2. Арбітр за допомогою свистка подає такі команди:

- а) _____ зупинити поєдинок

3. Судді за допомогою свистка подають наступні команди:

- а) _____ присуджено очко або іппон;
- б) _____ присуджено пів-очка або ваза-арі;
- в) _____ увага на Головного суддю.

Жести руками і прапорцями для офіційних осіб

Судді використовують особливі жести для вираження своїх рішень і зауважень.

Див. Ілюстровану таблицю на сторінках 55 і 56.

РОЗДІЛ 3 - СУДДІВСТВО КУМІТЕ

Розташування посадових осіб на майданчику

1. Головний суддя під час поєдинку або змагання розташований, як показано нижче, і рухається відповідно до учасників.

2. Судді тримають свисток у роті і червоно-білий прапорець в кожній руці. Вони розташовані, як показано нижче.

Примітка: при прапорцевій системі оцінювання, див. Діаграму вище. Червоні учасники знаходяться праворуч від Головного судді, а білі - зліва. Стрілки вказують, де Головний суддя і судді перебувають після початкового поклону, і після завершення поєдинку або змагання, і як вони повертаються в свої вихідні позиції для останнього поклону.

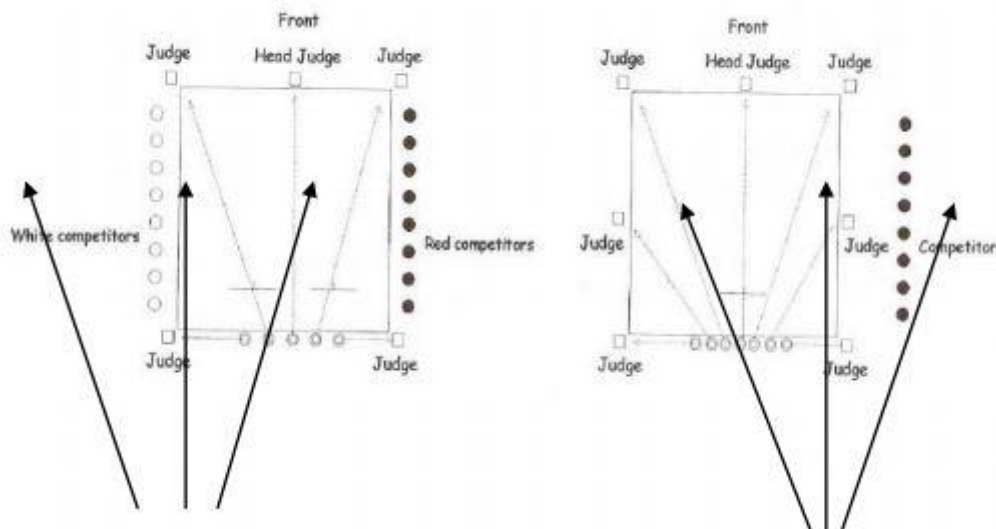
Арбітр сидить обличчям вперед або шомен для спостереження за поєдинком або змаганням.

Критерії прийняття рішень

Головний суддя вирішує результат поєдинку відповідно до вказівок всіх суддів.

РОЗДІЛ 4 - СУДДІВСТВО ПОЄДИНКІВ З КАТА

Розташування посадових осіб на майданчику



Будь ласка, подивіться на діаграми вище для визначення місця розташування Головного судді і суддів при прапорцевій системі оцінювання, як показано в лівій частині, і при бальній системі оцінювання, як показано в правій частині. Стрілками позначено де Головний суддя і судді перебувають після початкового поклону, і як вони повертаються в свої вихідні позиції для останнього поклону.

Арбітр сидить обличчям вперед або шомен для спостереження за поєдинком або змаганням.

Критерії прийняття рішень

Головний суддя вирішує результат поєдинку відповідно до вказівок всіх суддів.

Таблиця нижче містить всі можливі рішення при прапорцевій системі оцінювання змагань як з куміте, так і з ката.

Ч Червоний

Б Білий

X Нічия

Рішення суддів				Рішення Головного судді
Б	Б	Б	Б	Білий переміг
Б	Б	Б	Ч	Білий переміг
Б	Б	Ч	Х	Білий переміг
Б	Б	Х	Ч	Білий переміг/Нічия
Ч	Ч	Ч	Ч	Червоний переміг
Ч	Ч	Ч	Б	Червоний переміг
Ч	Ч	Б	Х	Червоний переміг
Ч	Ч	Х	Б	Червоний переміг/Нічия
Х	Х	Х	Х	Нічия
Б	Х	Х	Б	Нічия
Ч	Х	Х	Ч	Нічия
Ч	Х	Х	Б	Нічия
Ч	Ч	Б	Б	Нічия/Червоний переміг/Білий переміг
Б	Б	Х	Х	Білий переміг/Нічия
Х	Х	Ч	Ч	Червоний переміг/Нічия

Очки нараховуються виходячи з наступних елементів, перерахованих нижче:

- 1 Душевна рівновага, дух і зоровий контакт;
- 2 Досконалість загалом;
- 3 Рівень сили;
- 4 Скорочення і рух тіла;
- 5 Зміна швидкості техніки;
- 6 Лінія виконання або енбусен;
- 7 Плавність рухів ніг;
- 8 Розуміння значення техніки;
- 9 Демонстрація основних характеристик обраного ката;
- 10 Загальна плавність рухів.

Елементи як частина послідовності ката:

- 1 Не повернувся у вихідну точку;
- 2 Швидке виправлення помилки, продовження виконання ката;
- 3 Пропущено рух, виконання ката продовжено;
- 4 Допущена помилка і пропущено кілька рухів;
- 5 Зупинка посеред виступу;
- 6 Зупинка на вимогу Головного судді.

Основні критерії прийняття рішень

1. Позиція;
2. Рівновага;
3. Сійки
 - а) ширина, довжина
 - б) постановка стоп
 - в) положення стегон
 - г) обертання стегон
4. Основи або Кихон
 - а) перетворення частин тіла в «зброю»;
 - б) концентрація сили;
 - в) правильна область атаки;
 - г) правильний напрямок техніки.

Додаток

1. Конкретні рекомендації з кихон іппон куміте

Початок поєдинку або змагання

1. Після виклику на майданчик два обраних учасника встають на зазначені вихідні позиції і кланяються один одному.

2. Головний суддя починає поєдинок за допомогою голосової команди: Хадзіме.

Примітка. Червона сторона завжди починає першою. Потім атаки чергуються між сторонами.

Техніки атаки

1. Удар долонею в обличчя або джодан ой-дзукі - удар трохи нижче носа і в цю область, а також в нижню частину підборіддя.

2. Удар долонею в живіт або чудан ой-дзукі - удар в сонячне сплетіння.

3. Удар ногою в живіт або чудан мае-гері задньою ногою, спрямований на сонячне сплетіння.

Примітка: описані вище техніки виконуються правою рукою і правою ногою. Якщо поєдинок закінчується з рахунком нічия, вищезгадані техніки повторюються, але лівою рукою і лівою ногою.

4. Атакуючий повинен перебувати на відповідній дистанції по відношенню до опонента. З кроком назад він виконує нижній блок або гердан-бару. Атакуючий чітко оголошує атаку перед виконанням.

Примітка: для виконання переднього удару ногою або мае-гері обидві руки витягнуті уздовж тіла.

5. Після завершення або послідовності атаки і захисту обидва учасники одночасно повертаються у вихідну позицію або шизентай. Атакуючий учасник робить крок назад, щоб повернутися у вихідну позицію, в той час як учасник, що захищається, робить крок вперед, щоб зробити те ж саме.

Примітка. Якщо відстань між учасниками не достатня, Головний суддя або судді вказують учасникам як відрегулювати дистанцію відповідним чином.

Техніки захисту

1. Учасник, що захищається може використовувати будь-яку техніку блокування і переміщення корпусу.

2. Рівень і місце контратаки також обираються довільно. Контратака виконується одиначною технікою.

Додаткова інформація

1. Кожна атака і, відповідно, захист виконуються тільки по одному разу.

2. Кожен учасник має лише один киаі (емоційний вигук, викид енергії)

Результат поєдинку або змагання

1. Результат поєдинку або події визначається Головним суддею і 4 суддями.

2. Якщо в результаті вийшла нічия, знову виконуються ті самі атаки, але з лівого боку.

Після цього має бути прийнято рішення про оголошення переможця.

Заборонені елементи

Заборонені елементи при атаках

1. Забороняється симулювати рухи, провокуючи реакцію того, хто захищається, після чого проводити атаку.

2. Забороняється робити випад в сторону опонента або більше одного базового кроку вперед для атаки.

3. З вихідної позиції або шизентай атака повинна проводитися по прямій лінії вперед. Атакуючий не повинен змінювати свій рух і виконувати атаки у напрямку руху опонента.

Примітка: при виконання техніки з кроком вперед нога атакуючого повинна ставати між ніг опонента, як того вимагає базова техніка.

4. Атаки на рівні обличчя і на рівні живота, які виконуються за допомогою різких рухів, таких як притискання руки вниз, коли опонент виконує блокуючу техніку.

5. Заборонено занадто швидко відводити руку, після виконання атаки.

Заборонені елементи при захисті

1. Забороняються будь-які удари або контакт з атакуючим учасником, крім техніки блокування, яка повинна бути виконана.

Примітка: Будь-який контакт з іншим учасником, крім як для виконання техніки блокування, заборонений.

2. Заборонена комбінація технік; підсічки ніг, кидки і заломы суглобів.

3. При виконанні техніки блокування на рівні живота, блокувати опонента в лікті.

Примітка. Правильне блокування виконується на зап'ясті атакуючого учасника.

4. Під час виконання техніки блокування на рівні обличчя, заборонені будь-які сильні рухи, які можуть привести до втрати рівноваги атакуючого учасника.

5. Забороняється занадто швидко прибирати руку після проведення контратаки.

Дискваліфікація

1. При виявленні забороненого елемента Головний суддя і судді радяться і виносять своє рішення щодо ступеня серйозності порушення і виносять відповідний догану, застереження або кейкоку, попередження або чуй, оголошують дискваліфікацію або хансоку або абсолютну дискваліфікацію або шіккаку.

2. Додаткову інформацію див. в розділі «Критерії, що ведуть до дискваліфікації» (хансоку) документа «Правила турніру».

2. Конкретні рекомендації з джиу іппон куміте

Початок поєдинку

1. Після виклику на майданчик два обраних учасника встають на зазначені вихідні позиції і кланяються один одному.

2. Головний суддя починає поєдинок за допомогою голосової команди: Хадзіме.

Коли обидва учасники стають в позиції готовності до поєдинку або камае, червона сторона завжди починає першою. Після завершення послідовності атаки, захисту і контратаки, обидва учасники стають в позиції готовності до поєдинку або камае на відповідній відстані або мааі, потім повертаються на вихідні позиції в позиції готовності до поєдинку або камае. Потім обидва учасники чекають команди Головного судді про відновлення поєдинку і визначення, яка зі сторін проводить атаку.

3. Спортсмени займають довільні позиції готовності до поєдинку або камае, але в змаганнях юніорів слід звернути увагу на те, щоб вони зберігали положення рук перед собою.

4. Після того, як всі атаки виконані з обох сторін, учасники повертаються на певні вихідні позиції і чекають рішення суддів.

5. Обидва учасники повинні носити захисні пристосування для рук відповідно до документа «Правила турнірів».

Техніки атаки

1. Удар долонею в обличчя або джодан ой-дзукі - удар трохи нижче носа і в цю область, а також в нижню частину підборіддя.

2. Удар долонею в живіт або чудан ой-дзукі - удар в сонячне сплетіння.

3. Удар ногою в живіт або чудан мае-гері задньою ногою, спрямований в сонячне сплетіння.

Примітка: описані вище прийоми виконуються правою рукою і правою ногою. Якщо поєдинок закінчується з рахунком нічия, вищезгадані техніки повторюються, але лівою рукою і лівою ногою.

4. Атакуючий повинен перебувати на відповідній дистанції по відношенню до опонента і чітко оголошувати атаку перед виконанням.

Примітка. Якщо відстань між учасниками не достатня, Головний суддя або судді вказують учасникам, як відрегулювати дистанцію відповідним чином.

Техніки захисту

1. Учасник, що захищається, може використовувати будь-яку техніку блокування і переміщення корпусу.

2. Рівень і місце контратаки також обираються довільно. Контратака виконується одиничної технікою.

Додаткова інформація

1. Кожна атака і, відповідно, захист виконуються тільки по одному разу.

2. Кожен учасник має тільки один киаі (емоційний вигук, викид енергії).

3. Учасник повинен починати атаку, коли дистанція для атаки або мааі достатня.

Якщо видно, що дистанція для атаки достатня, але атака не виконується, це вважається порушенням.

4. Учасник, що захищається, не повинен відступати занадто далеко, створюючи більшу дистанцію від атакуючого учасника, ніж необхідно.

5. Симуляція руху або кенсей не допускається.

Заборонені елементи

Заборонені елементи атаки

1. Занадто коротка дистанція, нахил тіла до опонента.

2. Занадто швидке відведення руки, якою виконується атака.

3. Контакт або удар опонента.
4. Блокування або зміщення тіла під час контратаки.
5. Захоплення або тримання противника.

Заборонені елементи захисту

1. Вихід за межі майданчика 3 рази. У перший раз виноситься застереження або кейкоку, в другій - попередження або чуй, в третій - дискваліфікація або хансоку.
2. Одночасна атака і блокування.

Примітка. Додаткову інформацію див. в розділі «Критерії, що призводять до дискваліфікації» (хансоку) документа «Правила турнірів».

3 Конкретні керівні принципи суддівства кіхон іппон куміте і джиу іппон куміте

Стан духу опонентів

1. Правильні манери
2. Бойовий дух і зусилля
3. Зоровий контакт
4. Рівновага і готовність

Відстань або мааі

1. Правильна відстань і кут техніки до цільової області.
2. Правильний час блокування і правильне блокування атак на зап'ясті і щиколотці противника, а також правильне відхилення від атаки і переміщення тіла з лінії атаки.
3. Правильність виконання техніки блокування і зміщення тіла відповідно до рухів противника.
4. Правильний вибір контратаки з позиції захисту і в залежності від дистанції і швидкості виконання цього елемента.
5. Нерухомість опорної ноги при виконанні послідовності блокування або атаки.

Концентрація сили

1. Ступінь використання тіла для створення центру сили.
2. Плавне обертання стегон і руху ніг і правильний напрямок тіла і техніки.
3. Правильна позиція і постава, а також ступінь перетворення частин тіла в «зброю» атаки і захисту.
4. Правильний кий (раптовий вокальний викид енергії або духу і сили).

4. Конкретні рекомендації з джиу куміте

1. Ці турніри проводяться з дотриманням вимог "Правил турнірів».

2. Вікова група 11-12 років: 8 кращих спортсменів беруть участь у вільних спарингах або джиу куміте. Спортсмени повинні мати капи, накладки на руки. Дівчата можуть використовувати протектори для тіла.

3. Вікова група 13-15 років: спортсмени повинні мати капи, накладки на руки. Дівчата можуть використовувати протектори для тіла.

4. Вікова група 16-18 років: спортсмени повинні мати капи, накладки. Дівчата можуть використовувати протектори для тіла.

5 Конкретні керівні принципи для турнірів з ката

Для дітей і молоді до 18 років:

1. Для 8 або менше кращих учасників із прапорцевою системою оцінювання використовується основний список Ката або Шітей Ката:

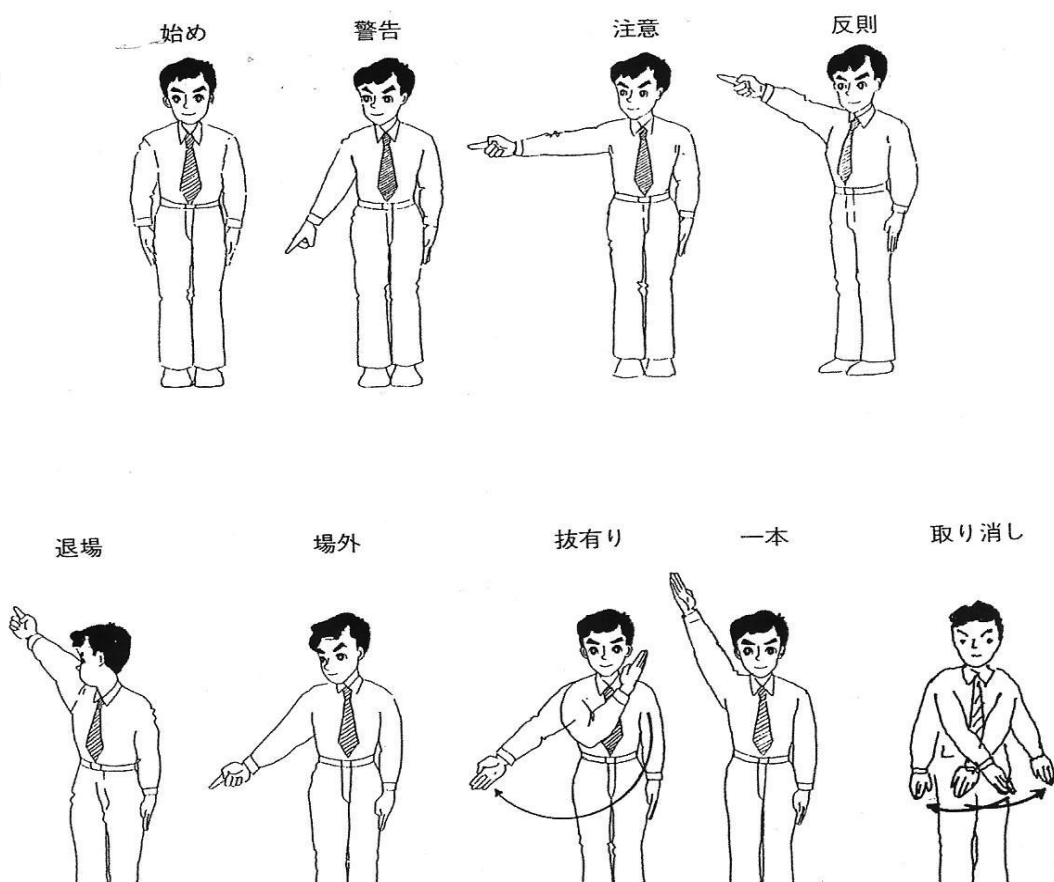
Хейан Шодан, Хейан Нідан, Хейан Сандан, Хейан Йондан, Хейан Годан, Теккі Шодан

2. Для 8 кращих учасників з бальною системою оцінювання використовуються наступні варіанти ката (якщо додаткові ката не вказані в додатку):

Бассай Дай, Канку Дай, Джион, Енпі, Джитт, Хангетсу, Ганкаку

3. З усіх питань звертайтеся до документу «Правила турнірів».

6 Жести руками і прапорцями для офіційних осіб на майданчику: див. пояснення на наступній сторінці.



Зверху вниз і зліва направо:

始め Хадзіме

警告 Кейкоку

注意 Чуй

反則 Хансоку

退場 Тайджо

外場 Джогаі

技有り Ваза-арі

一本 Іппон

取り消し Торі-кеші

引き分け Хікі-вакі

止め Яме

弱い Йовай

遠い Туі