



World Karate Federation

PRZEPISY

WORLD KARATE FEDERATION

ZAWODÓW KUMITE I KATA

POLSKA UNIA KARATE

Wersja obowiązująca od 01 stycznia 2020

Z poprawkami dokonywanymi za pomocą biuletynów – rewizja 17.01.2022

SPIS TREŚCI

ARTYKUŁ 1:	POLE WALKI DO KUMITE.....	4
ARTYKUŁ 2:	OFICJALNY STRÓJ.....	5
ARTYKUŁ 3:	ORGANIZACJA ZAWODÓW KUMITE.....	9
ARTYKUŁ 4:	ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI.....	12
ARTYKUŁ 5:	CZAS WALKI.....	13
ARTYKUŁ 6:	PUNKTACJA.....	14
ARTYKUŁ 7:	KRYTERIA OCENY.....	19
ARTYKUŁ 8:	ZACHOWANIA ZABRONIONE.....	22
ARTYKUŁ 9:	KARY.....	27
ARTYKUŁ 10:	KONTUZJE I WYPADKI NA ZAWODACH.....	29
ARTYKUŁ 11:	OFICJALNY PROTEST.....	31
ARTYKUŁ 12:	OBOWIĄZKI I PRAWA.....	36
ARTYKUŁ 13:	ROZPOCZYNANIE, PROWADZENIE, ZATRZYMANIE I ZAKOŃCZENIE WALK.....	42
ARTYKUŁ 1:	POLE WALKI DO KATA.....	44
ARTYKUŁ 2:	OFICJALNY STRÓJ.....	45
ARTYKUŁ 3:	ORGANIZACJA ZAWODÓW KATA.....	48
ARTYKUŁ 4:	ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI.....	52
ARTYKUŁ 5:	KRYTERIA DECYZJI.....	54
ARTYKUŁ 6:	PRZEBIEG WALK.....	60
ARTYKUŁ 7:	OFICJALNY PROTEST.....	61

DODATEK 1: TERMINOLOGIA.....	65
DODATEK 2: GESTYKULACJA I SYGNAŁY CHORAĞIEWKAMI.....	69
DODATEK 3: WSKAZÓWKI DOTYCZĄCE PROWADZENIA WALK DLA SĘDZIÓW PROWADZĄCYCH I BOCZNYCH.....	88
DODATEK 4: SYMBOLE SĘDZIEGO ZAPISUJĄCEGO wyniki.....	94
DODATEK 5: UKŁAD POŁA DO KUMITE.....	96
DODATEK 6: UKŁAD POŁA DO KATA.....	98
DODATEK 7: KARATE-GI.....	100
DODATEK 8: MISTRZOSTWA ŚWIATA: WARUNKI I KATEGORIE.....	101
DODATEK 9. WZORZEC KOLORÓW SPODNI SĘDZIOWSKICH.....	104
DODATEK 10. ZAWODY KARATE PONIŻEJ 14 LAT.....	105
DODATEK 11. INPEKCJA WIDEO.....	107
DODATEK 12. FORMULARZ OFICJALNEGO PROTESTU.....	115
DODATEK 13. PROCEDURY WAŻENIA.....	118
DODATEK 14. ZAWODY ROUND-ROBIN (KUMITE).....	121
DODATEK 15: ORGANIZACJA ZAWODÓW OLIMPIJSKICH KATA.....	124
ZAŁĄCZNIK 16: Konkurencja Kata na Premier League.....	131

(Należy zaznaczyć, że użyte w tekście sformułowania odnoszące się do mężczyzn odnoszą się również do kobiet.)

Niniejsze przepisy przedstawiają wzorcowy stan przepisów zawodów dla zawodów międzynarodowych. Dostosowania do zawodów krajowych znajdują się w przypisach.

Poprawki wniesione rewizją są oznaczone kolorem **czzerwonym**.

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, typu zatwierdzonego przez WKF, o bokach równych **8 m** (mierzonych z zewnątrz), z dodatkową strefą bezpieczeństwa o szerokości **1 m** z każdej strony maty. Powinna być wolna strefa bezpieczeństwa po **2 m** z każdej strony. Gdy jest używane podwyższone pole walki, strefa bezpieczeństwa powinna dodatkowo zostać powiększona o 1 metr.
3. Dwa pola na macie są odwrócone czerwoną stroną do góry w odległości 1 m od środka, aby stworzyć przestrzeń rozdzielającą Zawodników. W momencie rozpoczynania lub wznawiania walki Zawodnicy powinni znajdować się w środku tych pól, przy brzegu bliższym przeciwnika.
4. Sędzia Prowadzący (SP) będzie usytuowany na środku pomiędzy odwróconymi polami twarzą w kierunku Zawodników w odległości 2m od strefy bezpieczeństwa.
5. Sędziowie Boczni (SB) powinni siedzieć przy narożnikach pola walki w strefie bezpieczeństwa. SP może poruszać się po całym tatami, włączając strefę bezpieczeństwa, gdzie siedzą SB. Każdy SB powinien posiadać czerwoną i niebieską chorągiewkę.
6. Kontroler Meczu powinien siedzieć, tuż poza obszarem strefy bezpieczeństwa, za plecami i z lewej (lub prawej) strony **SP**. Powinien posiadać czerwoną flagę lub znak i gwizdek.
7. Sędzia Kontroler wyniku powinien siedzieć za stołem oficjalnym, pomiędzy Operatorem rejestrującym wyniki i Operatorem mierzącym czas.
8. Trenerzy będą siedzieć na krzesłach usytuowanych na zewnątrz strefy bezpieczeństwa po swoich odpowiednich stronach, po stronie tatami naprzeciw oficjalnego stolika. Tam gdzie tatami jest na wyższym poziomie, Trenerzy zostaną umieszczeni poza podwyższeniem.
9. Jednometrowa granica pola walki musi być w odmiennym kolorze od reszty planszy.
UWAGA: Zobacz również Załącznik 5: Ustawienie pola do kumite.

OBJAŚNIENIE:

- I. W rejonie 1 m od zewnętrznego wymiaru strefy bezpieczeństwa nie mogą znajdować się żadne reklamy, ściany, kolumny itd.*
- II. Użyte maty nie powinny się ślizgać po podłożu, ale powinny mieć niski współczynnik tarcia na swej górnej powierzchni. SP musi upewnić się, że części maty nie rozsuwają się w czasie zawodów, gdyż szczeliny między nimi mogą powodować kontuzje i stanowić niebezpieczeństwo. Maty muszą być wzoru oficjalnie zatwierdzonego przez WKF.*

ARTYKUŁ 2: OFICJALNY STRÓJ

1. Zawodnicy i ich Trenerzy muszą nosić oficjalny strój wg zasad podanych poniżej.
2. Komisja Sędziowska może odsunąć od zawodów każdego sędziego lub Zawodnika, który nie dostosuje się do tych przepisów.
3. **Równe prawo do użycia religijnego nakrycia głowy dla obu płci (oficjele i trenerzy), które jest zaaprobowane przez WKF**
4. **Oficjele płci żeńskiej mogą nosić dyskretne kolczyki.**

SĘDZIOWIE

1. Sędziowie Prowadzący i Boczni muszą nosić strój oficjalny określony przez Komisję Sędziowską. Strój ten musi być noszony na wszystkich zawodach, briefingach i kursach.
2. Oficjalny strój powinien wyglądać następująco:
 - Jednorzędowa marynarka koloru granatowego (kod koloru: 19-4023 **TPX**),
 - Biała koszula z krótkim rękawem,
 - Oficjalny krawat noszony bez spinki,

- Czarny gwizdek,
 - Dyskretny biały sznurek dla gwizdka,
 - Gładkie, jasnopopielate spodnie bez mankietów (Dodatek 9) ,
 - Granatowe lub czarne skarpetki bez wzorów i czarne wsuwane buty (bez sznurowadeł) do użytku na polu walki,
 - Religijnie uzasadnione nakrycie głowy, które jest zatwierdzone przez WKF
 - Sędziowie prowadzący i boczni mogą nosić obrączki ślubne
 - Kobiety sędziujące zawody mogą nosić spinki i dyskretne kolczyki.
3. W trakcie Igrzysk Olimpijskich, Igrzysk Olimpijskich Młodzieży, Igrzysk Kontynentalnych i innych imprez z udziałem różnych dyscyplin sportowych, gdzie okolicznościowy uniform jest dostarczony dla sędziów na koszt organizatora Igrzysk z uwzględnieniem wspólnej prezentacji, oficjalny strój sędziowski może być zastąpiony przez ten okolicznościowy strój, pod warunkiem wystąpienia na piśmie do WKF przez organizatora imprezy i formalne zatwierdzenie ze strony WKF.

ZAWODNICZY

14. Zawodnicy powinni mieć białe, nie oznakowane Karategi bez lampasów, lamówek ani haftów prywatnych – innych niż specjalnie zatwierdzone przez Komitet Wykonawczy WKF. Może być noszona tylko naszywka z emblematem¹ kraju lub flagą. Może się ona znajdować tylko na lewej piersi bluzy i nie może przekraczać ogólnie 8 x 12 cm (patrz Dodatek 7). 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, ale nie większą niż $\frac{3}{4}$ długości uda. Pasy mają być zwykłego czerwonego i

¹ na zawodach krajowych - emblemat klubu

niebieskiego koloru, bez żadnych haftów osobistych ani reklam ani oznaczeń innych niż zwyczajowy znak producenta.

15. Pomimo powyższego punktu 1, Komitet Wykonawczy² może zezwolić na używanie specjalnych napisów lub znaków firmowych, od zatwierdzonych sponsorów.
16. 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*. Wiązania od bluzy muszą być zawiązane. Bluzy bez wiązań nie mogą być używane.
17. Rękawy bluzy nie mogą być dłuższe niż do zgięcia nadgarstka i nie krótsze niż do połowy przedramienia. Rękawy nie mogą być podwinięte. Troczki bluzy utrzymujące bluzę we właściwej pozycji muszą być zawiązane na początku meczu. Jeśli są oderwane w trakcie meczu, Zawodnik nie musi zmieniać bluzy.
18. Długość spodni musi być wystarczająca, aby zakryć $\frac{2}{3}$ podudzia i nie mogą sięgać poniżej kostki. Nogawki spodni nie mogą być podwinięte.
19. 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 nie dopuścić Zawodnika do walki. Zabrania się noszenia metalowych spinek do włosów i metalowych klipsów do włosów. Zakazane są wstążki, opaski i inne ozdoby. Jest dozwolona jedna lub dwie delikatne gumka na pojedynczym „końskim ogonie”.
20. Zawodnicy mogą nosić religijne nakrycie głowy typu aprobowanego przez WKF: czarną chustę z gładkiego materiału przykrywającą włosy, lecz nie gardło.
21. Zawodnicy muszą mieć krótko obcięte paznokcie i nie mogą posiadać żadnych metalowych czy innych przedmiotów, mogących spowodować kontuzje u przeciwnika. Użycie metalowych aparatów na zęby musi być zatwierdzone przez **SP** i Lekarza Zawodów. Zawodnik przyjmuje pełną odpowiedzialność za jakiegokolwiek kontuzje.
22. Następujący sprzęt ochronny jest obowiązkowy:

² Na zawodach krajowych - Zarząd PUK

- 1) Napiętniki zatwierdzone przez WKF, jeden Zawodnik używa czerwonych, a drugi niebieskich.
- 2) Ochraniacze na zęby.
- 3) Zatwierdzone przez WKF ochraniacze na korpus (dla wszystkich Zawodników) plus protektory na piersi dla kobiet.
- 4) Ochraniacze na podudzia zatwierdzone przez WKF, jeden Zawodnik używa czerwonych, drugi niebieskich.
- 5) Ochraniacze na stopy zatwierdzone przez WKF, jeden Zawodnik używa czerwonych, drugi niebieskich.

Ochraniacze na pachwiny nie są obowiązkowe, ale jeśli są wykorzystywane, to muszą być typu zatwierdzonego przez WKF

23. Okulary są zabronione. Miękkie szkła kontaktowe mogą być używane na wyłączną odpowiedzialność Zawodnika.
24. Zabrania się używania nieautoryzowanego sprzętu lub ubioru.
25. Wyposażenie ochronne powinno posiadać homologację WKF.
26. Obowiązkiem Kontrolera Meczu 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).
27. Na używanie bandaży, plastrów, czy opasek założonych w wyniku powstania kontuzji, musi wydać zgodę SP po zasięgnięciu opinii Lekarza Zawodów.

TRENERZY

1. Trener powinien przez cały czas trwania zawodów, nosić oficjalny dres Narodowej Federacji³ wraz z oficjalnym identyfikatorem⁴ za wyjątkiem walk o medale oficjalnych

³ Na zawodach krajowych – dres klubowy

⁴ Na zawodach krajowych – licencją trenerską

imprez WKF, gdzie mężczyźni są zobowiązani nosić ciemny garnitur, koszulę i krawat, a kobiety mogą wybrać między sukienką, spodniami z żakiem lub garsonką w ciemnych kolorach. Trenerzy mogą również nosić religijne nakrycie głowy typu zaaprobowanego przez WKF dla sędziów.

Objaśnienie:

- I. Zawodnik musi nosić pojedynczy pas, **Aka** - koloru czerwonego, **Ao** – koloru niebieskiego. Podczas walki nie mogą być noszone pasy oznaczające stopień.*
- II. Ochraniacze na zęby powinny być właściwie dopasowywane.*
- 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. W przypadku Mistrzostw Świata lub Kontynentu WKF, czwórka medalistów (złoty, srebrny i dwóch brązowych) z poprzedniej imprezy są rozstawiani. W przypadku Karate1 – Premier League, jest rozstawianych osiem czołowych osób/drużyn z rankingu na dzień przed daną imprezą. W przypadku nieobecności czołowych ośmiu osób/drużyn z rankingu na danej imprezie prawo do rozstawienia nie przechodzi na niższe pozycje rankingowe.
3. Będzie stosowany system eliminacyjny z repasażami, o ile nie zostanie to specyficznie określone dla zawodów. Tam gdzie jest używany system round-robin to powinien on przestrzegać struktury zapisanej w Załączniku 14: Zawody Round-Robin (Kumite)

4. Procedury ważenia są opisane w Załączniku 13: Procedury Ważenia
5. W konkurencjach indywidualnych żaden Zawodnik nie może być zastąpiony innym po odbyciu losowania.
6. Zawodnicy lub drużyny, które nie stawiają się do walki po wywołaniu, zostaną zdyskwalifikowani (**KIKEN**) z tej kategorii. W rozgrywkach drużynowych zdobycz punktowa za walkę, która nie odbywa się wynosi 8-0 na korzyść drużyny przeciwnej. Dyskwalifikacja przez KIKEN oznacza, że Zawodnicy są zdyskwalifikowani z tej kategorii, lecz nie dotyczy to udziału w innej kategorii.
7. 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.
8. Wszyscy Zawodnicy są członkami ekipy. Nie ma ustalonych rezerwowych.

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.

Drużyna zostanie zdyskwalifikowana (Shikkaku), jeśli ktokolwiek z jej członków lub jej Trener zmieni skład, bez wcześniejszej zmiany w formularzu walk przed rundą. W meczach drużynowych gdzie jeden z Zawodników przegrywa na skutek otrzymania Hansoku lub Shikkaku, jego zdobycz punktowa zostaje wyzerowana a Zawodnik drużyny przeciwnej otrzymuje 8 punktów.

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 wg systemu round-robin runda pozwala każdemu Zawodnikowi na jedną walkę z każdym przeciwnikiem z puli.*
- II. *Zauważyć należy że „walka” odnosi się do walki indywidualnej między dwoma Zawodnikami, a „mecz” jest sumą wszystkich walk pomiędzy członkami dwóch drużyn.*

- III. *Używanie nazwisk Zawodników rodzi wiele problemów z ich wymową i identyfikacją. Dlatego też powinny być przydzielone i używane numery WKF-ID.*
- IV. *Podczas ustawienia się na linii wyjściowej, drużyna powinna składać się z Zawodników aktualnie walczących w danej rundzie. Zawodnik(cy) nie uczestniczący w walce oraz Trener nie ustawiają się z nimi, lecz powinni usiąść na miejscu dla nich wyznaczonym.*
- V. *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).*
- VI. *Podczas ogłaszania dyskwalifikacji przez KIKEN SP wskaże palcem w kierunku strony brakującego Zawodnika lub drużyny i ogłosi „Aka/Ao Kiken” i potem zasygnalizuje „Ao/Aka No Kachi” (zwycięstwo) dla przeciwnika.*
- VII. *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 kraju/klubu, 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.*
- VIII. *Trenerzy muszą okazać swoją akredytację razem z akredytacjami Zawodników przy oficjalnym stoliku. Trener musi siedzieć w wyznaczonym krześle i nie może przeszkadzać w płynnym rozegraniu walki słowem ani czynem.*
- IX. *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)**, czterech **Sędziów Bocznych - SB (FUKUSHIN)** i jednego **Kontrolera Meczu (KANSU)**.
2. Sędzia Prowadzący, Sędziowie Boczni i Kontroler Meczu (Kansu), sędziujący daną walkę, nie mogą być tej samej narodowości⁵, ani z tej samej Narodowej Federacji co walczący Zawodnicy.
3. Alokacja sędziów Prowadzących i Bocznych do składu:

Dla rund eliminacyjnych Sekretarz Komisji Sędziowskiej dostarczy operatorowi systemu informatycznego obsługującego elektroniczny system losowania, listę zawierającą Sędziów dostępnych na określone Tatami. Ta lista jest sporządzana przez Sekretarza Komisji Sędziowskiej po ukończeniu losowania Zawodników i na koniec Briefingu Sędziowskiego. Lista musi zawierać tylko sędziów obecnych na Briefingu i musi zgadzać się z powyższymi kryteriami. Następnie dla losowania sędziów, operator wprowadzi listę do systemu, po czym 4 Sędziów Bocznych, 1 Sędzia Prowadzący oraz 1 Kontroler Meczu (Kansu) z całej obsady Tatami będzie losowo przydzielonych jako skład sędziowski do każdej walki.

Dla walk o medale Menadżerowie Tatami dostarczą Przewodniczącemu i Sekretarzowi Komisji Sędziowskiej listę 8 Sędziów z własnego Tatami po zakończeniu ostatniej walki eliminacyjnej. Po zatwierdzeniu listy przez Przewodniczącego będzie ona przekazana operatorowi do wprowadzenia do systemu. System następnie losowo przydzieli skład sędziowski, który będzie tylko obejmował 5 z 8 sędziów z każdego tatami.

4. Dodatkowo, w celu ułatwienia prowadzenia walki, powinno zostać wyznaczonych 2 Menadżerów Tatami, 1 Asystent Menadżera Tatami, 1 Kontroler Wyniku i 1 osoba prowadząca zapis walki. Wyjątkiem są imprezy Olimpijskie, gdzie będzie tylko 1 Menadżer Tatami.

⁵ Na zawodach krajowych - z tego samego klubu

OBJAŚNIENIE:

- I. *Na początku walki Kumite **SP** stoi na zewnątrz brzegu pola walki. Po lewej jego stronie stoją Sędziowie Boczni nr 1 i 2, a po prawej Sędziowie Boczni nr 3 i 4.*
- II. *Po formalnej wymianie ukłonów pomiędzy Zawodnikami i Zespołem Sędziowskim, **SP** robi krok w tył, a Sędziowie Boczni, zwracają się ku sobie i kłaniają się. Następnie zajmują swoje pozycje.*
- III. *Kiedy następuje zmiana całego Zespołu Sędziowskiego, to odchodzący sędziowie, oprócz Kontrolera Meczu 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.*
- V. *W meczach drużynowych, przy spełnieniu warunku, że wszyscy sędziowie posiadają wymagane kwalifikacje, może następować rotacja pozycji sędziów przed każdą walką.*

ARTYKUŁ 5: CZAS WALKI

1. Czas trwania walki **Kumite**, wynosi **3 minuty** dla seniorów i senierek (walki drużynowe i indywidualne). W kategorii do 21 lat czas walki w walkach mężczyzn oraz kobiet wynosi 3 minuty. 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. Operator mierzący czas powinien wyraźnie zasygnalizować za pomocą głośnego sygnału gongiem lub dzwonkiem, że pozostało „**15 sekund do końca**” – **ATO SHIBARAKU** i „**czas minął**”. Sygnał „**czas minął**” oznacza koniec walki
4. Zawodnicy mają prawo do okresu odpoczynku pomiędzy walkami o długości równej standardowemu czasowi walki.. Wyjątkiem od tego jest przypadek zmiany koloru sprzętu, gdzie czas jest wydłużony do pięciu minut.

ARTYKUŁ 6: PUNKTACJA

1. Punktacja jest następująca:
 - a) **IPPON** Trzy punkty
 - b) **WAZA-ARI** Dwa punkty
 - c) **YUKO** Jeden punkt
2. Zdobyta punktowa jest przyznawana, kiedy technika jest wykonana zgodnie z następującymi kryteriami na strefę punktowaną:
 - a) Dobra forma
 - b) Sportowa postawa
 - c) Dynamiczne wykonanie
 - d) Zachowanie ciągłej uwagi (*Zanshin*)
 - e) “Wejście w czas” (“Timing”)
 - f) Właściwy dystans
3. **IPPON** jest przyznawany za:
 - a) Kopnięcia na *Jodan*.
 - b) Dowolną punktowaną technikę wykonaną na przeciwniku, który został rzucony lub upadł
4. **WAZA-ARI** jest przyznawane za:
 - a) Kopnięcia na *Chudan*.
5. **YUKO** jest przyznawane za:
 - a) Chudan lub Jodan Tsuki.
 - b) Chudan lub Jodan 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. Technika, jeśli nawet była efektywna, ale wykonana po komendzie do przerwania lub zatrzymania walki nie może zostać zaliczona, 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.

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>
<i>Ippon</i> (3 punkty) <i>jest przyznawany za:</i>	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>
<i>Waza-ari</i> (2 punkty) <i>jest przyznawane za:</i>	1. <i>Kopnięcia na Chudan. Jako Chudan określa się brzuch, klatkę piersiową, plecy i boki.</i>

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

- I. Ze względów bezpieczeństwa, rzuty, przy których przeciwnik jest chwytny poniżej talii, nie jest trzymany w trakcie rzutu, lub jest niebezpiecznie rzucony, lub gdy 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, Zawodnik musi natychmiast przystąpić do wykonania punktowanej techniki, aby była uznana za ważną.
- II. Kiedy Zawodnik zostanie przepisowo rzucony lub poślizgnie się, upadnie, lub w inny sposób znajdzie się na macie dotykając tułowiem podłoża i przeciwnik wykona punktowaną technikę, zostanie przyznany IPPON.
- 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 odnosi się do niezłośliwej postawy wysokiej koncentracji, widocznej podczas wykonywania punktowanej techniki.
- 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 świadomość możliwości przeciwnika do kontrataku tzn. Zawodnik nie odwraca twarzy w czasie wykonywania techniki i pozostaje zwrócony 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 zakończona technika zatrzymuje się na celu lub w bezpośredniej jego bliskości. Cios lub kopnięcie, które dochodzi do miejsca między powierzchnią skóry a 5 cm od twarzy, głowy lub szyi, powinien być uznany za wykonany we właściwym dystansie. Jednak techniki na poziom **Jodan** wykonane w granicach 5 cm od celu 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 jak bardzo lekkie dotknięcie (poprzednio znane jako dotyk skóry) dla kopnięć Jodan, a punktowany dystans jest zwiększony do 10 cm.*
- X. *Bezwartościowa technika pozostanie zawsze bezwartościową 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 lonowej. Szyja i gardło mogą być celem ataku. Jednakże, żaden kontakt z gardłem nie jest dozwolony, chociaż punkt może zostać przyznany za technikę właściwie skontrolowaną, która nie dotknęła skóry.*
- XII. *Technika, która łąduje na łopatkę, może uzyskać punkt. Niepunktowana cześć barków to połączenie górnej kości ramienia z łopatką i obojczykiem.*
- XIII. *Sygnal gongiem kończący walkę oznacza jednocześnie koniec możliwości zdobycia punktu w tej walce, nawet jeśli SP przypadkowo nie przerwie walki natychmiast. Sygnal 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 przez Komisję Dyscyplinarną i Prawną.*
- XIV. *Jeśli dwóch Zawodników trafi jeden drugiego w dokładnie tym samym czasie, kryterium punktacji „wejścia w czas” (timingu) z definicji nie zostało spełnione, i właściwym werdyktem jest nie przyznać punktu. Obydwoje Zawodników może jednak zdobyć punkty za swoje oddzielne ataki jeżeli mają po dwie flagi na swojej korzyść, oraz oba ataki występują przed sygnałem „Yame” oraz przed sygnałem końca walki.*

- XV. *Jeśli Zawodnik wykonuje skuteczny atak więcej niż jedną kolejną techniką zanim walka została zatrzymana, Zawodnikowi zostaną przyznane punkty o większej wartości, niezależnie od kolejności w której techniki punktowały. Przykład: Jeśli kopnięcie wystąpiło po pomyślnym uderzeniu ręką, zostałyby przyznane punkty za kopnięcie, niezależnie od tego, że cios ręką był pierwszy – ponieważ kopnięcie ma wyższą wartość punktową.*

ARTYKUŁ 7: KRYTERIA OCENY

- 1) Wynik walki jest określany przez Zawodnika, który zdobywa prowadzenie ośmioma punktami, lub zdobycie większej liczby punktów po upływie czasu, lub przez przewagę za pierwszą jednostronną akcją punktowaną (SENSHU), lub uzyskanie wygranej przez decyzję sędziów (Hantei), lub przez Hansoku lub Shikkaku lub Kiken, przyznane przeciwnikowi.
- 2) Walka indywidualna normalnie nie kończy się remisem. Tylko w rozgrywkach drużynowych lub w zawodach typu round-robin, kiedy walka kończy się równą zdobyczą punktową lub bez punktów i żaden z Zawodników nie zdobył SENSHU, SP ogłosi remis (HIKIWAKE). W dowolnej walce po upływie pełnego czasu walki, gdy żaden z Zawodników nie zdobędzie punktu lub uzyskane punkty są równe, ale jeden Zawodnik uzyskał 'przewagę za pierwszą jednostronną akcją punktowaną' (SENSHU), ten Zawodnik zostanie ogłoszony zwycięzcą.
- 3) W dowolnej walce indywidualnej, gdyż żaden z Zawodników nie zdobędzie punktu lub zdobycze punktowe są równe oraz żaden z Zawodników nie uzyskał 'przewagi za pierwszą jednostronną akcją punktowaną', to decyzja zostanie podjęta przez ostateczne głosowanie **SP** i czterech **Sędziów Bocznych**, oddających swój głos. Decyzja o zwycięstwie jednego lub drugiego Zawodnika musi być obligatoryjnie podjęta, według następujących zasad:
 - a) postawa, duch walki i siła prezentowana przez Zawodników,
 - b) przewaga taktyki i prezentowanych technik,
 - c) który z Zawodników zainicjował więcej akcji.
- 4) Jeśli Zawodnik, któremu przyznano SENSHU otrzymuje ostrzeżenie Kategorii 2 za unikanie walki za następujące incydenty: Jogai, uciekanie, klinczowanie, chwytanie, mocowanie się, pchanie lub stanie piersią w pierś, gdy do końca walki pozostało mniej niż 15 sekund – Zawodnik automatycznie utraci tą przewagę. Sędzia Prowadzący pokaże wtedy gest dla stosownego ostrzeżenia, aby uzyskać potwierdzenie do Sędziów Bocznych. W momencie, gdy Sędzia Prowadzący zostanie poparty przez wskazanie minimum 2 flag, to pokaże znak dla ostrzeżenia kategorii 2,

po nim znak SENSU i ostatecznie znak anulowania (TORIMASEN), jednocześnie ogłaszając AKA/AO SENSU TORIMASEN.

Jeśli SENSU jest wycofane gdy jest mniej niż 15 sekund do końca walki, żadnemu Zawodnikowi nie można już przyznać SENSU.

W przypadkach, gdy było przyznane SENSU, ale potwierdzony protest Wideo określa, że również przeciwnik zdobywa punkt, ta sama procedura jest użyta dla anulowania SENSU.

- 5) W walkach drużynowych zwycięża ta drużyna, która ma więcej walk zwycięskich – włączając te wygrane przez SENSU. 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. Walka kończy się w momencie, gdy różnica punktów osiąga 8 lub więcej punktów.
- 6) Jeśli obie drużyny mają taką samą ilość walk zwycięskich i punktów, to wówczas powinna zostać rozegrana decydująca walka. Każda drużyna może nominować dowolnego Zawodnika, niezależnie od tego, czy ta osoba walczyła wcześniej w meczu między tymi drużynami. W wypadku, gdy i ta walka nie przyniesie rozstrzygnięcia i żaden z Zawodników nie uzyska SENSU, decyzja zostanie podjęta przez HANTEI, wg takiej samej procedury jak w meczu indywidualnym. Rezultat HANTEI dodatkowej walki określa wynik meczu drużynowego.
- 7) W walkach drużynowych, gdy drużyna wygrywa wystarczającą liczbę walk lub zdobywa wystarczającą liczbę punktów, aby zostać zwycięzcą, mecz jest uznany za zakończony i dalsze walki nie mają miejsca.
- 8) W przypadkach, gdy oboje AKA i AO są zdyskwalifikowani w tej samej walce przez Hansoku, przeciwnicy przypadający w następnej rundzie wygrywają wolnym losem (i żaden rezultat nie jest ogłaszany), za wyjątkiem przypadku, gdy podwójna dyskwalifikacja występuje w walce o medale, gdzie wówczas zwycięzca jest określany przez Hantei, o ile któryś z Zawodników nie posiada SENSU.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Jeśli decydujemy o wyniku walki przez głosowanie (HANTEI) na końcu nierozstrzygniętej walki, wówczas **SP powinien przejść do granicy pola walki, zawołać „HANTEI”, a następnie zagwizdać dwutonowo gwizdkiem. Sędziowie Boczni wskazują 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, ogłasza decyzję większości i wskazuje zwycięzcę w normalny sposób.*

- II. Za 'przewagę za pierwszą jednostronną akcją punktowaną' (SENSHU) uważa się sytuację, w której jeden Zawodnik uzyskał po raz pierwszy w walce punktowaną technikę bez uzyskania punktowanej techniki przez przeciwnika przed sygnałem. W przypadkach, gdy obaj Zawodnicy uzyskali zdobycz punktową przed sygnałem nie jest przyznawana 'przewaga za pierwszą jednostronną akcją punktowaną' i obaj Zawodnicy utrzymują możliwość SENSHU w dalszym czasie walki.*

ARTYKUŁ 8: ZACHOWANIA ZABRONIONE

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

KATEGORIA 1.

1. Techniki z nadmiernym kontaktem na strefy punktowane i techniki z jakimkolwiek kontaktem na gardło.
2. Ataki na ręce lub nogi, krocze, stawy czy podbicie stopy.
3. Ataki na twarz technikami otwartej ręki.
4. Niebezpieczne lub zabronione rzuty.

KATEGORIA 2.

1. Udawanie lub wyolbrzymianie kontuzji.
2. Wyjścia poza pole walki (*JOGAI*) nie spowodowane przez przeciwnika.
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. Pasywność, nieangażowanie się w walkę (nie może być przyznane, gdy jest mniej niż 15 sekund do końca meczu). **Pasywność nie może być przyznana zawodnikowi który prowadzi punktowo lub przez Senshu.**
6. Klinczowanie, zapasy, pchanie lub stanie piersią w pierś bez próby rzutu lub punktującej techniki.
7. Chwytywanie przeciwnika oboma rękami z każdego innego powodu niż wykonanie rzutu po złapaniu kopiącej nogi przeciwnika.
8. Chwytywanie ramienia lub karategi przeciwnika jedną ręką bez natychmiastowej próby wykonania punktującej techniki lub rzutu.
9. Techniki, które ze względu na swoją naturę, uniemożliwiają kontrolowanie ich dla bezpieczeństwa przeciwnika oraz niebezpieczne i niekontrolowane ataki.
10. Symulowane ataki głową, kolanami czy łokciami.

11. 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 a wszystkie techniki muszą być kontrolowane. Wytrenowani dorośli Zawodnicy mogą przyjąć stosunkowo silne uderzenia na umięśnione partie ciała, takie jak np. brzuch, ale faktem pozostaje, że głowa, twarz, szyja, pachwina i stawy są szczególnie wrażliwe na kontuzje. Z tego powodu, jakakolwiek technika, która powoduje kontuzję, może zostać ukarana, chyba że poszkodowany sam do tego doprowadził. Zawodnicy muszą wykonywać wszystkie techniki z kontrolą i we właściwej formie. Jeśli tego nie potrafią, wtedy niezależnie od tego, jakiej techniki użyli, muszą otrzymać ostrzeżenie lub karę. Szczególna uwaga musi towarzyszyć zawodom Kadetów i Juniorów.*
- II.** ***KONTAKT NA TWARZ – SENIORZY:** 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**. Za trzecie takie przewinienie powinno zostać przyznane **HANSOKU CHUI**. Za następne przewinienie, choćby nie tak znaczne, aby wpływać na szanse przeciwnika na zwycięstwo, przyznaje się dyskwalifikację przez **HANSOKU**.*
- III.** ***KONTAKT NA TWARZ – JUNIORZY:** Dla Juniorów kontakt może mieć najłżejszy kontrolowany dotyk (dotyk skóry) na twarz, głowę i szyję i nadal być punktowany. Każdy kontakt, większy niż dotyk skóry, musi być ostrzeżony lub ukarany, chyba że został on spowodowany przez poszkodowanego (**MUBOBI**).*
- IV.** ***KONTAKT NA TWARZ – KADECI:** Dla Kadetów żaden kontakt na głowę, twarz i szyję nie jest dopuszczalny dla technik ręcznych. Każdy kontakt, nieważne jak lekki, musi być ostrzeżony lub 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**). Dla Zawodników poniżej 14 roku życia: patrz również Załącznik 10 - dla dalszych restrycji.*

- V. **SP** musi kontynuować obserwację kontuzjowanego Zawodnika aż do wznowienia walki. 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.
- VI. 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 być 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, **Menadżer Tatami**, powinien sprawdzić karty medyczne Zawodników i upewnić się, że są zdolni do walki. **SP** musi zostać poinformowany, czy Zawodnik był leczony z powodu kontuzji.
- VII. Zawodnicy, którzy reagują przesadnie na lekki kontakt, usiłując skłonić **SP** do ukarania przeciwnika, w taki sposób jak np. trzymanie się za twarz i zataczanie się lub niepotrzebny upadek, zostaną natychmiast sami ostrzeżeni lub ukarani.
- VIII. Właściwą karą za symulowanie kontuzji, w sytuacji gdy skład sędziowski ustalił, że technika jest punktowana jest minimum **HANSOKU-CHUI**, a w poważniejszych przypadkach **HANSOKU** lub **SHIKKAKU**. 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.
- IX. Wyolbrzymianie kontuzji jest mniej poważnym, ale w dalszym ciągu uważanym za nieakceptowalne, zachowaniem i dlatego pierwsze wystąpienie wyolbrzymiania otrzyma minimum ostrzeżenie **HANSOKU CHUI**. Poważniejsze wyolbrzymianie kontuzji, takie jak zataczanie się, upadanie na podłogę wstawanie i ponowne upadanie i tak dalej, mogą być ukarane bezpośrednio **HANSOKU**, zależnie od stopnia przewinienia.
- X. Zawodnicy, którzy otrzymają **SHIKKAKU** za udawanie kontuzji, zostaną zabrani z pola walki i przekazani w ręce **Komisji Medycznej WKF**, która natychmiast przebadania Zawodnika. **Komisja Medyczna** przedstawi swój raport przed końcem zawodów, do rozważenia przez **Komisję Sędziowską** która z kolei przedstawi swój raport **Komitetowi Wykonawczemu** w przypadku, gdy uważają za konieczne dalsze

sankcje. Zawodnicy, którzy udawali kontuzję, będą podlegali ostrzejszym karom, włączając w to dożywotnie zawieszenie w prawach Zawodnika, za powtarzające się takie przypadki.

- XI. Gardło jest obszarem szczególnie podatnym na kontuzje i nawet za najłżejszy kontakt należy przyznać ostrzeżenie lub karę, chyba, że uszkodzowany sam do tego doprowadził.
- XII. Techniki rzutów są podzielone na dwa rodzaje. Ustalone "konwencjonalne" podjęcia 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 jedną ręką w trakcie wykonywania rzutu. Jedynym przypadkiem, kiedy rzut może być wykonany trzymając przeciwnika dwoma rękami jest rzut następujący po złapaniu kopiącej nogi przeciwnika. Oś rzutu nie może znajdować się powyżej poziomu bioder 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 wyraźnie zakazane, jak również rzuty "poświadczenia" 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 ostrzeżenie lub karę. Zawodnik może trzymać ramię lub karate-gi przeciwnika jedną ręką w celu wykonania rzutu lub bezpośredniej techniki punktującej – ale nie może kontynuować trzymania w ciągu następujących technik. Trzymanie jedną ręką jest dozwolone kiedy natychmiast następuje wykonanie techniki punktującej lub rzut lub w celu amortyzacji upadku. Trzymanie oboma rękami jest tylko dozwolone podczas chwytania kopiącej nogi przeciwnika w celu wykonania rzutu.
- XIII. Techniki otwartych rąk na twarz są zabronione, ze względu na ich niebezpieczeństwo dla wzroku Zawodnika.
- XIV. **JOGAI** odnosi się do sytuacji, gdy stopa Zawodnika lub jakakolwiek część jego ciała dotyka podłogi poza obszarem walki. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy Zawodnik zostaje wypchnięty lub rzucony poza pole walki przez przeciwnika. Zauważyć należy, że ostrzeżenie musi być rozszerzone na pierwszy przypadek **JOGAI**. Definicja **JOGAI** nie jest już „powtórzone wyjścia”, a jedynie „wyjścia nie spowodowane przez przeciwnika”. Jeśli jednak, pozostało mniej niż piętnaście sekund do końca walki, **SP** przyzna Zawodnikowi minimum **HANSOKU-CHUI**.

- XV. 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**.
- XVI. 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** zdobywał punkt (z **AKA** pozostającym wewnątrz pola walki), wówczas zarówno **AKA** zdobędzie punkt, jak i **AO** otrzyma karę.
- XVII. 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, klinkuje 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 piętnaście sekund lub więcej a Zawodnik nie ma jeszcze ostrzeżenia z kategorii 2, to Zawodnik otrzyma ostrzeżenie **Chukoku**. Jeśli wcześniej Zawodnik otrzymał już karę lub kary w Kategorii 2, to będzie to kolejna kara. Jeśli jednak, do końca walki pozostało mniej niż piętnaście sekund, wówczas **SP** ukarze Zawodnika **Hansoku Chui** (bez względu na to czy otrzymał on wcześniej Karę **Keikoku** z Kategorii 2 czy nie). 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.
- XVIII. Pasywność odnosi się do sytuacji, w których obu Zawodników nie próbuje wymieniać technik przez dłuższy okres czasu.
- XIX. 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 nie przyznawać kary przeciwnikowi.*

- XX. Jakiegokolwiek obraźliwe zachowanie się członka oficjalnej ekipy, może spowodować dyskwalifikację z zawodów Zawodnika, całej drużyny lub delegacji.*

ARTYKUŁ 9: KARY

CHUKOKU: jest nakładane za pierwszy przypadek mniejszego przewinienia dla mającej zastosowanie kategorii kar.

KEIKOKU: jest przyznawane za drugi przypadek mniejszego przewinienia w tej kategorii, lub za przewinienia nie tak poważne, aby przyznać **HANSOKU-CHUI**.

HANSOKU-CHUI: Jest to ostrzeżenie przed dyskwalifikacją zwykle 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 karą dyskwalifikacji następujące po bardzo poważnym przewinieniu lub kiedy **HANSOKU CHUI** zostało już przyznane. W walkach drużynowych wynik faulowanego Zawodnika zostaje ustawiony na 8 punktów, a wynik sprawcy faulu na zero.

SHIKKAKU: to dyskwalifikacja z całego turnieju włączając wszystkie następujące kategorie do których był zarejestrowany Zawodnik. **SHIKKAKU** zostaje nałożone w przypadku, gdy Zawodnik nie wykonuje poleceń sędziego, działa złośliwie, lub popełnia akt, który godzi w prestiż i honor **Karate** oraz inne zachowania, które pozostają w sprzeczności z przepisami i duchem turnieju. W walkach drużynowych wynik faulowanego Zawodnika zostaje ustawiony na 8 punktów, a sprawcy faulu na zero.

Dla usprawnienia przebiegu walki Sędzia Prowadzący może, o ile pozostało więcej niż 15 sekund do końca walki, nieformalnie skłonić Zawodników do rozpoczęcia aktywności gestem (takim samym, jak dla zaproszenia Zawodników do wkroczenia na matę) połączonym z poleceniem „TSUZUKETE” lub do przzerwania kłinczu (używając tego

samego gestu, którego używa się do spowodowania zejścia Zawodników z maty) połączonego z poleceniem „WAKARETE”, obydwie bez zatrzymywania czasu.

Te środki nie są przeznaczone do zastąpienia ostrzeżeń za oczywiste wykroczenia lub jeśli zawodnicy nie zareagują natychmiast na polecenia.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Występują trzy poziomy ostrzeżeń: CHUKOKU, KEIKOKU, HANSOKU-CHUI. Ostrzeżenie jest upomnieniem danym Zawodnikowi które pokazuje mu jasno że popełnia naruszenie przepisów zawodów, ale bez nakładania natychmiastowej kary.*
- II. *Występują dwa poziomy kar: HANSOKU i SHIKKAKU, obydwie powodujące dyskwalifikację Zawodnika naruszającego przepisy z: i) walki (HANSOKU) – lub ii) z walki lub całego turnieju(SHIKKAKU). W przypadku SHIKKAKU dalsze sankcje mogą być nałożone przez Komisję Prawną i Dyscyplinarną w oparciu o wynik rozpatrzenia skargi.*
- III. *Kategoria 1 i Kategoria 2 ostrzeżeń, naliczane są odrębnie.*
- IV. *Ostrzeżenie może być nałożone za wykroczenie tylko jeden raz, powtórzenie tej samej kategorii wykroczenia musi pociągnąć za sobą ostrzeżenie o większej surowości lub dyskwalifikację. Nie jest możliwe np. ukaranie Zawodnika ostrzeżeniem za zbyt mocny kontakt, a następnie udzielenie ostrzeżenia tego samego poziomu za drugi przypadek nadmiernego kontaktu.*
- V. **CHUKOKU** *jest zwykle nakładane za pierwszy przypadek przewinienia, na skutek którego potencjał Zawodnika do odniesienia zwycięstwa nie został zmniejszony przez faul przeciwnika.*
- VI. **KEIKOKU** *jest zwykle nakładane w sytuacji, gdy szansa Zawodnika na zwycięstwo (zdaniem Zespołu Sędziowskiego) jest lekko osłabiona przez faul.*
- VII. **HANSOKU-CHUI** *może zostać przyznane bezpośrednio, lub po **KEIKOKU** i stosowane jest wtedy, gdy potencjalna szansa Zawodnika na zwycięstwo została poważnie zmniejszona (zdaniem Zespołu Sędziowskiego) przez faul przeciwnika.*
- VIII. **HANSOKU** *jest nakładane za kumulujące się ostrzeżenia, 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.*

- IX. *Jakikolwiek Zawodnik, który otrzyma **HANSOKU** za spowodowanie kontuzji, który zdaniem Zespołu Sędziowskiego i Menadżera Tatami, zachowuje się brawurowo 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 tym turnieju i/lub następnych zawodach.*
- X. ***SHIKKAKU** może zostać nałożone bezpośrednio bez jakiegokolwiek ostrzeżenia. 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.*
- XI. *Jeśli Sędzia Prowadzący uważa, że Trener przeszkadza w prowadzeniu walki, to zatrzyma walkę (**YAME**), zbliży się do Trenera i pokaże sygnał oznaczający nieuprzejme zachowanie. Następnie Sędzia Prowadzący wznowi walkę (**TSUZUKETE HAJIME**). Jeśli Trener w dalszym ciągu przeszkadza, Sędzia Prowadzący zatrzyma walkę (**YAME**), zbliży się do Trenera i poprosi go o opuszczenie Tatami. Sędzia Prowadzący nie wznowi walki do czasu, aż Trener nie opuści Tatami. To nie jest uważane za sytuację **SHIKKAKU** i oddalenie Trenera dotyczy tylko tej walki lub meczu.*
- XII. ***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. Rezygnacja przez **KIKEN** oznacza że Zawodnicy są dyskwalifikowani z tej kategorii, choć nie dotyczy to udziału w innej kategorii.*
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**, o ile jeden z Zawodników nie zdobył **SENSHU**. W walkach drużynowych **SP** ogłosi remis (**HIKIWAKE**), o ile jeden z Zawodników nie zdobył **SENSHU**. Jeśli taka sytuacja zdarzy się w decydującej walce drużynowej, wówczas werdykt (**HANTEI**) określa ostateczny rezultat, o ile jeden z Zawodników nie zdobył **SENSHU**.

3. Zawodnik, który został uznany przez lekarza zawodów za niezdolnego do walki, nie może już ponownie walczyć w konkurencji **kumite** na tych zawodach.
4. Kontuzjowany Zawodnik, który wygrywa walkę przez dyskwalifikację przeciwnika, nie może ponownie walczyć bez zgody lekarza zawodów.
5. Jeśli Zawodnik zostaje kontuzjowany, **SP** powinien natychmiast przerwać walkę i zawołać 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 § 8d), 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** wezwie lekarza i w tym samym czasie rozpocznie werbalne odliczanie do dziesięciu w języku angielskim, wskazując odliczanie poprzez pokazanie kolejnego palca co sekundę. We wszystkich przypadkach, w których rozpoczęto odliczanie 10 sekund lekarz będzie proszony o zbadanie Zawodnika zanim ponownie rozpocznie się walka. W przypadkach, gdy ma zastosowanie reguła 10 sekund, Zawodnik może być badany na macie.

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.*
- III. ***SP** powinien wezwać lekarza, gdy Zawodnik został kontuzjowany i potrzebuje opieki medycznej poprzez podniesienie ręki i zawołanie „lekarz”.*
- IV. *Jeśli jest to możliwe, to kontuzjowany Zawodnik powinien być skierowany poza pole walki w celu otrzymania pomocy medycznej.*
- V. *Lekarz obowiązany jest do właściwego postępowania medycznego przy wydawaniu opinii o zdolności do walki, każdego kontuzjowanego Zawodnika.*
- 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** lub zostanie zdyskwalifikowany (**HANSOKU** lub **SHIKKAKU**), 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 Trener Zawodnika lub jego oficjalny przedstawiciel⁶ 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. **Menadżer tatami** powinien zostać natychmiast powiadomiony, jeśli uchybienia natury administracyjnej zostały dostrzeżone.)

⁶ Na zawodach krajowych – kierownik ekipy

4. Każdy protest dotyczący zastosowania przepisów nie może konieczne utrudniać postępu w zawodach i powinien być zgłoszony przez Trenera lub przedstawiciela Narodowej Federacji natychmiast po zakończeniu walki.
5. Trener/przedstawiciel Narodowej Federacji poprosi o oficjalny formularz protestu od Menadżera Tatami i będzie musiał go wypełnić, podpisać i bezzwłocznie dostarczyć do Menadżera Tatami wraz z odpowiednią opłatą.
6. Nieterminowe złożenie protestu przez Trenera/NF może skutkować jego odrzuceniem, jeśli takie opóźnienie, w opinii Komisji Odwoławczej, jest bez rozsądnego uzasadnienia i utrudnia przebieg zawodów.
7. Menadżer Tatami niezwłocznie przekaże wypełniony formularz protestu przedstawicielowi Komisji Odwoławczej. Komisja Odwoławcza dokona przeglądu okoliczności prowadzących do zaskarżonej decyzji. Po rozważeniu wszystkich dostępnych faktów, sporządzą raport i będą upoważnieni do podjęcia takich działań, jakie mogą być wymagane. Komisja Odwoławcza będzie miała pięć minut na wydanie decyzji.
8. Protest może być również bezpośrednio rozstrzygnięty i ogłoszony Komisji Odwoławczej przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej lub Sędziego Głównego zawodów, w którym to przypadku opłata protestowa nie będzie miała zastosowania.

9. Skład Komisji Odwoławczej

Komisja Odwoławcza składa się z trzech przedstawicieli wyłonionych spośród doświadczonych sędziów wyznaczonych przez Komisję Sędziowską. Nie może być w jej składzie przedstawicieli z jednego kraju⁷. 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, gdy członek komisji jest z tego samego kraju⁸ lub jest spokrewniony albo spowinowacony z dowolną stroną, której protest dotyczy, włączając w to członków panelu sędziowskiego.

10. Proces badania protestu

⁷ Na zawodach krajowych - klubu

⁸ Na zawodach krajowych - klubu

Za zwołanie Komisji Odwoławczej oraz zdeponowanie wadium u Skarbnika jest odpowiedzialna członek komisji otrzymujący protest.

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.

11. 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 Sędziego Głównego.

12. Protesty przyjęte

Jeśli protest zostaje przyjęty, Komisja Odwoławcza porozumie się z Komisją Organizacyjną⁹ 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 walk, które były związane z protestowanym incydem w puli do punktu przed protestowanym meczem.
- Powtórzenia walk, 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

⁹ Na zawodach krajowych – z Organizatorem

słowem „PRZYJĘTY”, i po złożeniu na nim podpisu przez wszystkich członków Komisji złoży dokument protestu u Skarbnika, który zwróci opłatę za protest stronie protestującej, a następnie przekaże dokument protestu do Sędziego Głównego.

13. Raport incydentu

Po przeprowadzeniu procedury obsługi incydentu protestu, w sposób opisany powyżej, Komisja Odwoławcza zbierze się ponownie i przygotowuje krótki raport incydentu protestu, opisując swoje ustalenia i określając powody przyjęcia lub odrzucenia protestu. Raport powinien być podpisany przez wszystkich trzech członków Komisji Odwoławczej i przekazany do Sekretarza Generalnego¹⁰.

14. Prawa i ograniczenia

Decyzja Komisji Odwoławczej jest finalna i może być tylko zmieniona przez decyzję Komitetu Wykonawczego wg żądania Prezydenta WKF.

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

16. Klauzula specjalna dla użycia inspekcji wideo

UWAGA; Ta klauzula specjalna wymaga interpretacji jako oddzielna i niezależna od pozostałych klauzul tego Artykułu 11, i przynależnych objaśnień.

Na Mistrzostwach Świata, Igrzyskach Olimpijskich, Igrzyskach Olimpijskich Młodzieży, Igrzyskach Kontynentalnych, Igrzyskach Światowych i mutidyscyplinarnych Igrzyskach

¹⁰ Na zawodach krajowych – do Komisji Sędziowskiej

tego rodzaju użycie tej inspekcji wideo jest wymagane. Użycie inspekcji wideo jest również rekomendowane dla innych zawodów kiedykolwiek jest to możliwe.

Procedura dla inspekcji wideo jest zawarta w Załączniku 11.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Protest musi zawierać nazwiska Zawodników, skład **Zespołu Sędziowskiego** pełniącego obowiązki i **dokładne szczegóły tego czego dotyczy protest**. 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.*
- 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 WKF¹¹.*
- V. *Następne mecze czy walki nie będą opóźniane, nawet jeśli oficjalny protest jest przygotowywany. Obowiązkiem **Kontrolera Meczu** jest dopilnowanie, aby walka była prowadzona zgodnie z **Przepisami Zawodów**.*
- VI. *W przypadku uchybień administracyjnych w prowadzeniu walki, Trener może zwrócić się bezpośrednio do **Menadżera Tatami**. A następnie, **Menadżer Tatami** powinien zawiadomić o tym **SP**.*

¹¹ Na zawodach krajowych - PUK

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 udogodnień, obsługi walk, nadzoru i środków bezpieczeństwa itp.
2. Wyznaczenie i rozmieszczenie **Menadżerów Tatami i Asystentów Menadżerów Tatami**, na ich pola walk oraz podejmowanie takich działań jakie będą konieczne w związku z informacjami od **Menadżerów Tatami**.
3. Nadzór i koordynowanie całości działań członków **Zespołów Sędziowskich**.
4. Wyznaczanie zapasowych sędziów, tam gdzie są potrzebni.
5. Podejmowanie ostatecznych decyzji w kwestiach natury technicznej, które mogą powstać podczas zawodów i o których przepisy nie wypowiadają się w sposób jednoznaczny.

MENADŻEROWIE TATAMI I ICH ASYSTENCI

Prawa i obowiązki Menadżerów Tatami są następujące:

1. Oddelegowywanie, wyznaczanie i kontrola **Sędziów Prowadzących i Bocznych** na wszystkie walki/mecze 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 **Kontroler Meczu** 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.

5. Wyznaczanie 2 sędziów z kwalifikacją WKF Referee A¹² jako Kontrolerów Inspekcji Wideo.

KONTROLERZY TRENERÓW

Obowiązki Kontrolerów Trenerów są opisane w Załączniku 11 – Inspekcja Wideo

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 opartych na decyzjach **Sędziów Bocznych**.
3. Zatrzymywanie walki, kiedy zauważona jest kontuzja, choroba lub niezdolność Zawodnika do kontynuowania meczu.
4. Zatrzymywanie walki, jeśli w opinii SP nastąpiło zdobycie punktu, został popełniony faul lub aby zapewnić bezpieczeństwo Zawodników.
5. Zatrzymywanie walki, gdy dwóch lub więcej SB wskazało technikę punktowaną lub Jogai.
6. Wskazywanie zaobserwowanych fauli (włącznie z Jogai), wnosząc tym o zgodę SB.
7. Uzyskiwanie potwierdzenia od sędziów ich werdyktu, gdzie może, w opinii SP, być podstawa, aby sędziowie ponownie ocenili swoją sugestię kary lub ostrzeżenia.
8. Zwoływanie sędziów na naradę (SHUGO), aby zaproponować Shikkaku.
9. Udzielanie, jeśli to konieczne, **Menadżerowi Tatami, Komisji Sędziowskiej** lub **Komisji Odwoławczej**, wyjaśnień odnośnie podejmowanych decyzji.
10. Nakładanie kar i udzielanie ostrzeżeń w oparciu o decyzje Sędziów Bocznych

¹² Obowiązuje na oficjalnych imprezach międzynarodowych WKF

11. Ogłaszanie i rozpoczynanie walk dodatkowych w meczach drużynowych.
12. Przeprowadzanie głosowania **Sędziów Bocznych**, włączając swój głos (*Hantei*) i ogłaszanie wyniku.
13. Rozstrzyganie remisów
14. Ogłaszanie zwycięzcy.
15. Władza **SP** nie jest ograniczona wyłącznie do pola walki, ale rozciąga się również na obszar do niego przyległy włączając kontrolę postępowania Coachów, innych Zawodników lub dowolnej części otoczenia Zawodników obecnych na terenie walk.
16. **SP** wydaje wszystkie komendy i werdykty.

SĘDZIOWIE BOCZNI

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

1. Sygnalizacja zdobywanych punktów i Jogai z własnej inicjatywy
2. Sygnalizowanie swojego osądu dla ostrzeżeń lub kar wskazanych przez SP.
3. 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 wychodzi poza pole walki (**Jogai**).
- c) Kiedy jest proszony przez Sędziego Prowadzącego by wydać osąd dla każdego innego faulu

KONTROLERZY MECZU

Kontroler Mecz (**Kansa**) asystuje Menadżerowi Tatami nadzorując przebieg meczu lub walki. Jeśli decyzje **SP** i/lub Sędziów Bocznych, nie są zgodne z Przepisami Zawodów, Kontroler Mecz powinien natychmiast podnieść czerwoną chorągiewkę i dać sygnał gwizdkiem. Menadżer Tatami powinien polecić **SP** zatrzymanie meczu czy walki i naprawienie błędu. Zapisy z przebiegu walki, są oficjalnymi zapisami, podlegającymi zatwierdzeniu przez Kontrolera Mecz. Przed rozpoczęciem walki Kontroler Mecz sprawdza, czy Zawodnicy występują w zatwierdzonym sprzęcie i karate-gi jest zgodne z przepisami zawodów. Nawet jeśli organizator dokonał wstępnego sprawdzenia sprzętu

przed rozpoczęciem konkurencji nadal pozostaje odpowiedzialnością Kansa zapewnienie, że Zawodnicy występują w przepisowym sprzęcie. Kontroler meczu nie bierze udziału w rotacji sędziów w meczach drużynowych.

Wytyczne:

W następujących sytuacjach Kansa podniesie czerwoną flagę i zagwizdże gwizdkiem:

- Sędzia Prowadzący zapomina przyznać SENSHU
- Sędzia Prowadzący zapomina wycofać SENSHU
- Sędzia Prowadzący przyznaje punkt niewłaściwemu Zawodnikowi
- Sędzia Prowadzący przyznaje ostrzeżenie/karę niewłaściwemu Zawodnikowi
- Sędzia Prowadzący daje punkt jednemu Zawodnikowi i wyolbrzymianie z kategorii 2 drugiemu
- Sędzia Prowadzący daje punkt jednemu Zawodnikowi i MUBOBI z kategorii 2 drugiemu
- Sędzia Prowadzący daje punkt jednemu Zawodnikowi za technikę wykonaną po Yame lub po sygnale końca walki
- Sędzia Prowadzący daje punkt jednemu Zawodnikowi za technikę wykonaną przez Zawodnika, który jest poza polem walki
- Sędzia Prowadzący przyznaje ostrzeżenie lub karę za pasywność podczas Ato Shibaraku
- Sędzia Prowadzący przyznaje ostrzeżenie lub karę 2 kategorii o złym poziomie podczas Ato Shibaraku
- Sędzia prowadzący nie przerywa walki, jeśli są dwie flagi na punkt lub Jogai dla tego samego Zawodnika
- Sędzia prowadzący nie przerywa walki, jeśli inspekcja wideo jest żądana przez Trenera
- Sędzia prowadzący nie przestrzega zasady większości flag
- Sędzia Prowadzący nie woła doktora w sytuacji stosowania zasady 10 sekund
- Sędzia Prowadzący wykonuje Hantei/Hikiwake w sytuacji, gdy było przyznane SENSHU
- Sędzia(-iowie) trzymają flagi w niewłaściwych rękach
- Tablica punktowa nie prezentuje właściwych informacji

- Technika protestowana przez Trenera była wykonana po Yame lub po sygnale końca walki

W następujących sytuacjach Kansa nie będzie interweniował

- Sędziowie boczni nie pokazują flagi dla punktu
- Sędziowie boczni nie pokazują flagi dla Jogai
- Sędziowie boczni nie wspierają Sędziego Prowadzącego przy zapytaniu o ostrzeżenie lub karę 1 lub 2 kategorii
- Poziom kontaktu kategorii 1 o którym zdecyduje skład sędziowski
- Poziom ostrzeżenia lub kary kategorii 2 o którym zdecyduje skład sędziowski
- Kansa nie ma głosu ani odpowiedzialności w sprawach osądu takich jak, czy technika była punktowana czy nie
- W sytuacji, gdy Sędzia Prowadzący nie słyszy sygnału końca walki, to Kontroler Wyniku zagwizdże gwizdkiem, a nie Kansa

KONTROLERZY WYNIKU

Kontroler Wyniku powinien prowadzić oddzielne zapisy przyznanych przez **SP** punktów i kontrolować jednocześnie pracę Operatora Mierzącego Czas i Operatora Rejestrującego Wyniki.

OBJAŚNIENIE:

- VII. *Kiedy dwóch lub więcej **SB** pokazuje punkt lub Jogai dla tego samego Zawodnika, **SP** musi zatrzymać walkę i podjąć stosowną decyzję. Jeśli **SP** nie zatrzyma walki, wówczas Kontroler Meczu powinien podnieść czerwoną chorągiewkę do góry i dać sygnał gwizdkiem. Jeśli **SP** decyduje się zatrzymać walkę dla innego powodu niż sygnał dany przez dwóch lub więcej **SB** powinien zawołać „YAME” i zatrzymać walkę używając wymaganego sygnału ręką. Sędziowie boczni wydadzą wówczas swoje opinie, a **SP** ogłosi te werdykty, dla których jest zgoda dwóch lub więcej **SB**.*

- VIII. *W przypadku, gdy obaj Zawodnicy mają wskazania na punktowaną technikę, ostrzeżenie lub karę od dwóch lub więcej SB, obaj Zawodnicy będą mieli przyznane odpowiednio punkty, ostrzeżenia lub kary.*
- IX. *Jeśli jeden Zawodnik ma wskazywany punkt, ostrzeżenie lub karę przez więcej niż jednego SB i poziom kary lub punktów jest różny u SB, to będzie przyznana niższa liczba punktów, ostrzeżenie lub kara, chyba że jest większość wśród SB dla jednego poziomu punktów, ostrzeżenia lub kary.*
- X. *Jeśli występuje większość przy różnych poziomach punktów, ostrzeżenia czy kary, to opinia większości bierze górę nad zasadą zastosowania niższego poziomu punktów, ostrzeżenia lub kary.*
- XI. *Przy **Hantei SP** i **Sędziowie Boczni** mają jeden głos.*
- XII. *Rolą **Kontrolera Meczu** 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 jak: czy punkt był ważny lub czy wystąpił **Jogai**. Jego/Jej jedyna odpowiedzialność, to sprawy proceduralne. Kontroler Meczu nie będzie brał udziału w rotacji przy meczach drużynowych.*
- XIII. *W wypadku jeśli **SP** nie usłyszał sygnału końca walki, **Kontroler Wyniku** powinien dać sygnał gwizdkiem.*
- XIV. *Kiedy **Zespół Sędziowski** składa po walce lub meczu wyjaśnienia dotyczące podstaw oceny, to może rozmawiać jedynie z **Menadżerem Tatami**, **Komisją Sędziowską** lub **Komisją Odwoławczą**. Nie będzie składać wyjaśnień nikomu innemu.*
- XV. *SP może, opierając się wyłącznie na własnym osądzie, usunąć z terenu walk dowolnego Coacha, który zachowuje się nieodpowiednio, lub w opinii SP przeszkadza w prawidłowym przeprowadzeniu meczu i opóźnić kontynuację walki, aż Coach się podporządkuje. Takie samo prawo ma SP w stosunku do członków otoczenia Zawodnika obecnego na terenie walk.*

**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 swoje pozycje i po wymianie ukłonów między Zawodnikami, którzy są ustawieni przy krawędzi przypisanych im pól startowych od strony przeciwnika, 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. Kiedy SP wraca na swoje miejsce, wówczas SB wyrażają swoje opinie, sygnalizując je chorągiewkami. W wypadku, gdy należy przyznać punkt, SP identyfikuje Zawodnika (Aka lub AO), atakowany obszar, a następnie przyznaje odpowiedni punkt używając przypisanego gestu. Następnie SP rozpoczyna ponownie walkę komendą “TSUZUKETE HAJIME”.
5. Kiedy Zawodnik osiągnął 8-punktową przewagę w trakcie walki, **SP** wydaje komendę “*Yame*” nakazując Zawodnikom powrócić na ich miejsca wyjściowe, jak i sam wraca na pozycję wyjściową. 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. W przypadku remisu na koniec walki, **panel sędziowski (SP i czterech sędziów bocznych)**, zdecyduje o wyniku meczu przez HANTEL.
8. 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 *Karategi* 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 .
- f. Jeśli jeden lub obaj Zawodnicy upadną lub są rzućeni i żaden z Zawodników nie kontynuuje natychmiast żadną skuteczną techniką.
- g. Jeśli obaj Zawodnicy trzymają się lub klinczują bez natychmiastowego udanego rzutu lub techniki punktującej.
- h. Jeśli Zawodnicy stoją piersią w piersz bez natychmiastowej próby rzutu lub techniki
- i. Kiedy obaj Zawodnicy są na ziemi na skutek upadku lub próby rzutu i rozpoczynają zapasy
- j. Kiedy dwóch lub więcej **SB** pokazuje punkt lub Jogai dla tego samego Zawodnika.
- k. Kiedy w opinii **SP** został popełniony faul – lub sytuacja wymaga zatrzymania walki z powodu bezpieczeństwa
- l. Kiedy jest proszony o to przez **Menadżera Tatami**.

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 ohoty, 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 początku i na końcu walki.*

PRZEPISY KATA

ARTYKUŁ 1: POLE WALKI DO KATA

1. Pole walki musi być kwadratem ułożonym z mat, typu zatwierdzonego przez WKF, o bokach równych **8 m** (mierzonych z zewnątrz), z dodatkową strefą bezpieczeństwa o szerokości **1 m** z każdej strony maty. Powinna być wolna strefa bezpieczeństwa po **2 m** z każdej strony. Gdy jest używane podwyższone pole walki, strefa bezpieczeństwa powinna dodatkowo zostać powiększona o 1 metr.
2. Maty powinny być jednolitego koloru z wyjątkiem zewnętrznego metra z pola mat 8x8 które musi być innego koloru.
3. Sędziowie i Operator Systemu są umieszczeni obok siebie za stołem przy brzegu maty naprzeciw Zawodników z Sędzią Prowadzącym (Sędzia nr. 1) najbliższej Operatora Systemu, który siedzi najbliższej krawędzi stołu.

OBJAŚNIENIE:

- I. *W rejonie **1 m** od zewnętrznego wymiaru strefy bezpieczeństwa nie mogą znajdować się żadne reklamy, ściany, kolumny itd.*
- II. *Użyte maty nie powinny się ślizgać po podłożu, ale powinny mieć niski współczynnik tarcia na swej górnej powierzchni. **SP** musi upewnić się, że części maty nie rozsuwają się w czasie zawodów, gdyż szczeliny między nimi mogą powodować kontuzje i stanowić niebezpieczeństwo. Maty muszą być wzoru oficjalnie zatwierdzonego przez WKF.*

ARTYKUŁ 2: OFICJALNY STRÓJ

1. Zawodnicy i ich trenerzy muszą być ubrani w oficjalne stroje, tak jak to zostało tutaj określone.
2. Komisja Sędziowska może odsunąć od zawodów każdego sędziego lub Zawodnika, który nie dostosuje się do tych przepisów.
3. **Równe prawo do użycia religijnego nakrycia głowy dla obu płci (oficjele i trenerzy), które jest zaaprobowane przez WKF**
4. **Oficjele płci żeńskiej mogą nosić dyskretne kolczyki.**

SĘDZIOWIE

1. Sędziowie muszą nosić strój oficjalny określony przez Komisję Sędziowską. Strój ten musi być noszony na wszystkich zawodach, briefingach i kursach.
2. Oficjalny strój powinien wyglądać następująco:
 - Jednorzędowa marynarka koloru granatowego (kod koloru: 19-4023 **TPX**),
 - Biała koszula z krótkim rękawem,
 - Oficjalny krawat noszony bez spinki,
 - Czarny gwizdek,
 - Dyskretny biały sznurek dla gwizdka,
 - Gładkie, jasnopopielate spodnie bez mankietów (Dodatek 9) ,
 - Granatowe lub czarne skarpetki bez wzorów i czarne wsuwane buty (bez sznurowadeł) do użytku na polu walki,
 - Religijnie uzasadnione nakrycie głowy, które jest zatwierdzone przez WKF,

- Sędziowie prowadzący i boczni mogą nosić obrączki ślubne
 - Kobiety sędziujące zawody mogą nosić spinki oraz dyskretne kolczyki.
3. W trakcie Igrzysk Olimpijskich, Igrzysk Olimpijskich Młodzieży, Igrzysk Kontynentalnych i innych imprez z udziałem różnych dyscyplin sportowych, gdzie okolicznościowy uniform jest dostarczony dla sędziów na koszt organizatora Igrzysk z uwzględnieniem wspólnej prezentacji, oficjalny strój sędziowski może być zastąpiony przez ten okolicznościowy strój, pod warunkiem wystąpienia na piśmie do WKF przez organizatora imprezy i formalne zatwierdzenie ze strony WKF.

ZAWODNICZY

1. Zawodnicy powinni mieć białe, nie oznakowane Karategii bez lamпасów, lamówek ani haftów prywatnych – innych niż specjalnie zatwierdzone przez Komitet Wykonawczy WKF. Może być noszona tylko naszywka z emblematem¹³ kraju lub flagą. Może się ona znajdować tylko na lewej piersi bluzy i nie może przekraczać ogólnie 8 x 12 cm (patrz Dodatek 7). 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 odpowiednio do puli zawodników. Niebieski i czerwony pas muszą mieć po około 5 cm szerokości i długość wystarczającą, aby 15 cm pozostawało z każdej strony węzła, ale nie większą niż $\frac{3}{4}$ długości uda. Pasy mają być zwykłego czerwonego i niebieskiego koloru, bez żadnych haftów osobistych ani reklam ani oznaczeń innych niż zwyczajowy znak producenta.
2. Pomimo powyższego punktu 1, Komitet Wykonawczy¹⁴ może zezwolić na używanie specjalnych napisów lub znaków firmowych, od zatwierdzonych 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**. Wiązania od bluzy muszą być zawiązane. Bluzy bez wiązań nie mogą być używane.

¹³ na zawodach krajowych - emblemat klubu

¹⁴ Na zawodach krajowych - Zarząd PUK

4. Rękawy bluzy nie mogą być dłuższe niż do zgięcia nadgarstka i nie krótsze niż do połowy przedramienia. Rękawy nie mogą być podwinięte. Troczki bluzy utrzymujące bluzę we właściwej pozycji muszą być zawiązane na początku meczu. Jeśli są oderwane w trakcie meczu, Zawodnik nie musi zmieniać bluzy.
5. Długość spodni musi być wystarczająca, aby zakryć $\frac{2}{3}$ podudzia i nie mogą sięgać poniżej kostki. Nogawki spodni 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 nie dopuścić Zawodnika do walki. Zabrania się noszenia metalowych spinek do włosów i metalowych klipsów do włosów. Zakazane są wstążki, opaski i inne ozdoby. Jest dozwolona jedna lub dwie delikatne gumki na pojedynczym „końskim ogonie”.
7. Zawodnicy mogą nosić religijne nakrycie głowy typu aprobowanego przez WKF: czarną chustę z gładkiego materiału przykrywającą włosy, lecz nie gardło.
8. Zawodnicy nie mogą posiadać żadnych metalowych czy innych przedmiotów.
9. Okulary są zabronione. Miękkie szkła kontaktowe mogą być używane na wyłączną odpowiedzialność Zawodnika.
10. Zabrania się używania nieautoryzowanego sprzętu lub ubioru.
11. Obowiązkiem Kontrolera Meczów 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).
12. Na używanie bandaży, plastrów, czy opasek założonych w wyniku powstania kontuzji, musi wydać zgodę SP po zasięgnięciu opinii Lekarza Zawodów.

TRENERZY

1. Trener powinien przez cały czas trwania zawodów, nosić oficjalny dres Narodowej Federacji¹⁵ wraz z oficjalnym identyfikatorem¹⁶ za wyjątkiem walk o medale oficjalnych imprez WKF, gdzie mężczyźni są zobowiązani nosić ciemny garnitur, koszulę i krawat, a kobiety mogą wybrać między sukienką, spodniami z żakietem lub garsonką w ciemnych kolorach. Trenerzy mogą również nosić religijne nakrycie głowy typu zaaprobowanego przez WKF dla sędziów.

Objaśnienie:

- I. *Jeśli Zawodnik zjawia się na polu walki niewłaściwie ubrany, to nie zostaje on natychmiast zdyskwalifikowany, lecz otrzymuje 1 minutę czasu na uporządkowanie stroju.*
- II. *O ile Komisja Sędziowska wyrazi zgodę, to sędziowie mogą występować bez marynarek.*
- III. *Bluzy karategi nie mogą być zdejmowane podczas wykonania Kata.*

ARTYKUŁ 3: ORGANIZACJA ZAWODÓW KATA

UWAGA: Organizacja Olimpijskich zawodów kata różni się od tego Artykułu 3 i jest przedmiotem procedury organizacyjnej opisanej w ZAŁĄCZNIKU 15.

1. Zawody **Kata** mogą przybierać formę rozgrywek indywidualnych i drużynowych. Rozgrywki drużynowe są rozgrywane pomiędzy 3-osobowymi ekipami, **z dodatkowym (opcjonalnym) zawodnikiem rezerwowym**. Każda z drużyn może być wyłącznie męska lub żeńska. Rozgrywki indywidualne obejmują rywalizację pomiędzy pojedynczymi Zawodnikami, oddzielnie dla kobiet i dla mężczyzn.

¹⁵ Na zawodach krajowych – dres klubowy

¹⁶ Na zawodach krajowych – licencją trenerską

2. W przypadku Mistrzostw Świata lub Kontynentu WKF, czwórka medalistów (złoty, srebrny i dwóch brązowych) z poprzedniej imprezy są rozstawiani. W przypadku Karate1 – Premier League, jest rozstawianych osiem czołowych osób/drużyn z rankingu na dzień przed daną imprezą. W przypadku nieobecności czołowych ośmiu osób/drużyn z rankingu na danej imprezie prawo do rozstawienia nie przechodzi na niższe pozycje rankingowe.
3. System elektroniczny oceny kata losowo określi kolejność wykonania w grupie po rundzie początkowej, z wyłączeniem walk finałowych.
4. Liczba Zawodników określi liczbę grup do rozegrania rund eliminacyjnych.
5. Stosowany system eliminacyjny dla Kata dzieli Zawodników (indywidualnych i drużynowych) na równą liczbę ośmioosobowych grup (z wyjątkami dla mniej niż 11 lub więcej niż 96), który każdej rundzie zredukuje liczbę zawodników przechodzących do następnej rundy do 4 – aż pozostaną tylko dwie grupy Zawodników (indywidualnych lub drużynowych), z których Zawodnicy z najwyższą punktacją w każdej z tych grup walczą między sobą o pierwsze miejsce (przegraną zajmuje drugie miejsce) a Zawodnicy mający drugą najwyższą punktację w każdej z tych grup walczą z zawodnikami posiadającą trzecią najwyższą punktację w każdej z tych grup o dwa trzecie miejsca (brązowe finały).
 - a) W przypadku gdy jest 3 lub mniej Zawodników jest wykonywane jedno kata które określa miejsca od 1 do 3.
 - b) Przy 4 Zawodnikach są tworzone 2 grupy dla pierwszej rundy i dwóch zwycięzców walczy o pierwsze miejsce a przegrani zajmują trzecie miejsca.
 - c) Przy 5-10 zawodnikach są dwie grupy i Zawodnicy z trzema najlepszymi punktacjami przechodzą do meczy medalowych. Grupy następnie podlegają normalnej procedurze, że Zawodnicy z najwyższymi punktacjami z każdej z grup walczą o pierwsze i drugie miejsce, a Zawodnicy numer 2 walczą z Zawodnikami numer 3 z drugiej grupy i odwrotnie. – chyba że jest tylko 5 Zawodników w ogóle – w którym to przypadku numer 2 z większej grupy wygra swoje 3 miejsce przez walkower.
 - d) Jeśli liczba zawodników jest 11-24, są tworzone dwie grupy. Po pierwszym kata 4 najlepszych Zawodników tworzą dwie grupy po czterech, po czym drugie kata określi ranking dla 6 zawodników (3 z każdej grupy), którzy przejdą dalej by walczyć w trzeciej rundzie o medale w normalny sposób.

- e) Jeśli liczba zawodników liczy 25-48 osób, są tworzone 4 grupy. Po pierwszym Kata czołowych 4 zawodników z każdej grupy przechodzi do drugiej rundy. W drugiej rundzie, 16 zawodników jest dzielone na 2 grupy na 2 Tatami (8 zawodników w każdej grupie) i jest wykonywane drugie Kata. Po drugiej rundzie 4 najlepszych zawodników z każdej grupy (8 w sumie) przechodzi do trzeciej rundy. W trzeciej rundzie tych 8 zawodników jest podzielonych na 2 grupy (4 zawodników w każdej grupie) i wykonują trzecie Kata. Po trzeciej rundzie 3 najlepszych zawodników przechodzi do walk medalowych, gdzie będą wykonywać czwarte Kata.
- 6. Podstawową liczbą Zawodników na grupę jest 8 – ale gdy liczba Zawodników przekracza 64, ale jest poniżej 97, to liczba Zawodników przekraczających liczbę 64 jest dystrybuowana na 8 grup do maksymalnie 12 na grupę.
- 7. Jeśli liczba zawodników będzie 97 do 192 liczba grup zostanie podwojona do 16 – dając mniejszą liczbę Zawodników na grupę – ale nadal wybierając pierwszą czwórkę z każdej grupy pozostawiając 8 grup po 8 Zawodników (całość licząc 64 zawodników) w następnej rundzie.
- 8. Jeśli liczba zawodników wyniesie 193 lub więcej liczba grup jest ponownie podwajana do 32, aby ograniczyć liczbę Zawodników w grupie, w dalszym ciągu wybieranych jest pierwszych czterech zawodników do pozostawienia 16 grup ze 128 Zawodnikami w następnej rundzie.
- 9. Ten sam zespół Sędziów musi być wyznaczony dla wszystkich Zawodników w grupie dla każdej pojedynczej rundy.
- 10. Nie będzie stosowanych repasaży, chyba że zostanie inaczej określone dla zawodów.
- 11. Zawodnicy indywidualni lub drużyny którzy nie stawiają się na wywołanie będą zdyskwalifikowani (KIKEN) z tej kategorii, chociaż nie stoi to na przeszkodzie udziałowi w innej kategorii.
- 12. W walkach o medale podczas rozgrywek Kata drużynowego, drużyny będą prezentować wybrane Kata. Następnie wykonują interpretację Kata (BUNKAI). Łączny dozwolony czas na wykonanie Kata i BUNKAI wynosi 5 minut. Oficjalny Operator Mierzący Czas włączy stoper kiedy członkowie drużyny wykonają ukłon przy rozpoczynaniu Kata i zatrzyma go przy końcowym ukłonie po zakończeniu prezentacji BUNKAI. Drużyna, która nie wykona ukłonu na początku i po zakończeniu całej prezentacji lub która przekroczy czas 5 minut zostanie

zdyskwalifikowana. Użycie tradycyjnych broni, dodatkowego sprzętu czy ubioru jest zabronione.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Liczba wymaganych do prezentacji Kata, uzależniona jest od liczby indywidualnych Zawodników lub drużyn biorących udział w rozgrywkach, jak pokazuje poniższa tabela. Wolny los jest liczony jak Zawodnik lub ekipa.*

Liczba Zawodników lub drużyn	Liczba grup	Liczba kata do zwycięstwa	Zawodników w drugiej rundzie
2	1	1	Zero (Brak drugiej rundy)
3	1	1	Zero (Brak drugiej rundy)
4	2	2	Walka medalowa tylko o złoto
5-10	2	2	Walka medalowa
11-24	2	3	8 Zawodników
25-48	4	4	16 Zawodników
49-96	8	4	32 Zawodników
97 – 192	16	5	64 Zawodników
193 i więcej	32	6	128 zawodników

MANUALNA ADAPTACJA SYSTEMU OCENY KATA

Dla zawodów gdzie nie jest dostępny elektroniczny system oceny kata mogą być używane punktatory trzymane ręcznie. W takich przypadkach Sędzia Prowadzący da sygnał do pokazania ocen poprzez sygnał gwizdkiem, a następnie drugi sygnał gwizdkiem po odczytaniu wszystkich ocen przez spikera. Siedmiu sędziów do panelu sędziowskiego jest wybieranych przez Menadżera Tatami lub Asystenta Menadżera Tatami.

Ponadto, o ile zostanie to podane w zaproszeniu na turniej, organizator może wybrać do użycia system z tylko jedną oceną, która zawiera zarówno ocenę technicznego jak i atletycznego wykonania. W takich sytuacjach Sędziowie muszą sami pamiętać o współczynnikach 70% dla technicznego wykonania i 30% dla atletycznego wykonania.

Jakikolwiek remis w systemie manualnym powoduje że Zawodnicy (lub drużyny) wykonują dodatkowe – różne kata a Sędziowie będą zobligowani do zróżnicowania swoich ocen aby rozstrzygnąć remis.

ARTYKUŁ 4: ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI

1. Dla wszystkich oficjalnych zawodów WKF skład siedmiu sędziów do każdej rundy będzie wyznaczony przez losową selekcję przy wykorzystaniu programu komputerowego.
2. W walkach medalowych, żaden z sędziów nie może być tej samej narodowości ¹⁷ jak zawodnicy.
3. Dla każdej maty, jeden Sędzia wyznaczony jako Sędzia Prowadzący będzie odpowiedzialny za komunikację z Operatorem Systemu i załatwianie nieprzewidzianych kwestii pomiędzy Sędziami.
4. Alokacja Sędziów do składu: Dla rund eliminacyjnych Sekretarz Komisji Sędziowskiej dostarczy technikowi systemu informatycznego obsługującego elektroniczny system losowania, listę zawierającą Sędziów dostępnych na określone Tatami. Ta lista jest sporządzana przez Sekretarza Komisji Sędziowskiej po ukończeniu losowania Zawodników i na koniec Briefingu Sędziowskiego. Lista musi zawierać tylko Sędziów obecnych na Briefingu i musi zgadzać się z powyższymi kryteriami. Następnie w celu losowania sędziów, technik wprowadzi listę do systemu i 7 Sędziów z całej obsady Tatami będzie losowo przydzielonych jako skład sędziowski dla każdej rundy.

Dla walk o medale Menadżerowie Tatami dostarczą Przewodniczącemu i Sekretarzowi Komisji Sędziowskiej listę Sędziów z własnego Tatami po zakończeniu ostatniej walki eliminacyjnej. Po zatwierdzeniu listy przez Przewodniczącego będzie ona przekazana technikowi do wprowadzenia do systemu. System następnie losowo przydzieli skład sędziowski, który będzie tylko obejmował tylko 7 sędziów na każde tatami.
5. Dodatkowo oprócz Operatora Systemu i spikera wyznacza się Sędziego nadzorującego czas maksymalnego dopuszczalnego wykonania.

¹⁷ Na zawodach krajowych – z tego samego klubu

6. Spiker i Operator Systemu operujący systemem elektronicznej oceny może być tą samą osobą.
7. Ponadto, organizatorzy muszą zapewnić Kurierów dla każdego pola walki zapoznanych z listą kata WKF, aby zbierać i rejestrować wybrane przez Zawodników kata przed każdą rundą i przynosić listę do Operatora Systemu. Menadżer Tatami jest odpowiedzialny za nadzór nad pracą Kurierów.
8. Dla zawodów nie wliczanych do rankingu WKF, liczba Sędziów składu może być ograniczona do pięciu. W takich przypadkach, tylko najwyższa i najniższa ocena jest eliminowana z podsumowania.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Wszyscy Sędziowie i Operator Systemu są umieszczanie w linii za oficjalnym stolikiem, zalecany jest pojedynczy stolik.*
- II. *Sędzia prowadzący siedzi najbliżej Operatora Systemu, który siedzi najbliżej brzegu stołu.*

ARTYKUŁ 5: KRYTERIA DECYZJI

5.1 OFICJALNA LISTA KATA

Dopuszczalne jest wykonanie tylko Kata z oficjalnej listy:

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Jyuroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kushanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kosoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakucho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Uwaga: Nazwy niektórych kata są zduplikowane z powodu zwyczajowych różnic w wymowie podczas Romanizacji. W kilku wypadkach Kata może być znane pod inną nazwą od stylu (Ryu-ha) do stylu, - i w wyjątkowych sytuacjach identyczna nazwa może w rzeczywistości oznaczać inne kata od stylu do stylu.

5.2 OCENA

Przy ocenie prezentacji Zawodnika lub drużyny, Sędziowie będą oceniać wykonanie biorąc pod uwagę równoważne dwa (2) główne kryteria (wykonanie techniczne i wykonanie sportowe).

Wykonanie jest oceniane od ukłonu rozpoczynającego kata aż do ukłonu kończącego kata, za wyjątkiem meczów drużynowych o medale, gdzie wykonanie, jak również pomiar czasu, zaczyna się przy ukłonie rozpoczynającym kata i kończy się gdy wykonawcy kłaniają się po zakończeniu Bunkai.

Będą dozwolone nieznaczne zmiany wykonania, tak jak nauczane w stylu (Ryu-Ha) karate Zawodnika.

Zawodnicy muszą wykonać w każdej rundzie inne kata. Kata raz wykonane nie może być powtórnie wykonane, nawet do rozstrzygnięcia remisu.

5.3 SYSTEM PUNKTOWY

Za wykonanie techniczne i wykonanie atletyczne jest przyznawany oddzielny wynik wg tej samej skali od 5.0 do 10.0 w przyrostach 0.2 – gdzie 5.0 reprezentuje najniższą ocenę dla kata uznanego za wykonane i 10.0 reprezentuje wykonanie doskonałe. Dyskwalifikacja jest oznaczana przez wynik 0.0

System wyeliminuje dwie najwyższe i dwie najniższe oceny dla odpowiednio technicznego i atletycznego wykonania oraz obliczy wynik końcowy, w którym ocena techniczna będzie miała wagę 70% a ocena atletyczna – 30%.

Bunkai ma mieć w ocenie równe znaczenie jak samo Kata.

5.4 ROZSTRZYGANIE REMISÓW

W przypadku, gdy Zawodnicy uzyskają taki sam wynik końcowy, remis powinien być rozstrzygnięty stosownie do następującej procedury zaimplementowanej w elektronicznym systemie oceny:.

Krok 1	Porównanie ocen TECHNICZNYCH przed mnożnikiem (70%). Wyższa wygrywa
Krok 2	Porównanie ocen ATLETYCZNYCH przed mnożnikiem (30%). Wyższa wygrywa.
Krok 3	Porównanie ocen TECHNICZNYCH, porównując najniższą nie wyłączone ocenę. Wyższa wygrywa.
Krok 4	Porównanie ocen TECHNICZNYCH, porównując najwyższą nie wyłączone ocenę. Wyższa wygrywa
Krok 5	Porównanie ocen ATLETYCZNYCH, porównując najniższą nie wyłączone ocenę. Wyższa wygrywa.
Krok 6	Porównanie ocen ATLETYCZNYCH, porównując najwyższą nie wyłączone ocenę. Wyższa wygrywa.
Krok 7	Porównanie ocen TECHNICZNYCH, porównując najwyższą ocenę spośród najniższych wyłączonych. Wyższa wygrywa
Krok 8	Porównanie ocen TECHNICZNYCH, porównując najniższą ocenę spośród najwyższych wyłączonych. Wyższa wygrywa
Krok 9	Porównanie ocen TECHNICZNYCH, porównując najniższą ocenę spośród najniższych wyłączonych. Wyższa wygrywa.
Krok 10	Porównanie ocen ATLETYCZNYCH, porównując najwyższą ocenę spośród najniższych wyłączonych. Wyższa wygrywa
Krok 11	Porównanie ocen ATLETYCZNYCH, porównując najniższą ocenę spośród najwyższych wyłączonych. Wyższa wygrywa
Krok 12	Porównanie ocen ATLETYCZNYCH, porównując najniższą ocenę spośród najniższych wyłączonych. Wyższa wygrywa.

Krok 13	Porównanie ocen TECHNICZNYCH, porównując najwyższą ocenę spośród najwyższych wyłączonych. Wyższa wygrywa
Krok 14	Porównanie ocen ATLETYCZNYCH, porównując najwyższą ocenę spośród najwyższych wyłączonych. Wyższa wygrywa
Krok 15	Kiedy wszystkie kryteria analizowane w poprzednich kryteriach nie określają zwycięzcy, remis zostanie rozwiązany przez elektroniczny rzut monetą.

5.5 KRYTERIA OCENY

Wykonanie Kata	Wykonanie Bunkai (w odniesieniu do walk drużynowych o medale)
1. Wykonanie techniczne a) pozycje b) techniki c) przemieszczanie się d) timing e) właściwe oddychanie f) skupienie (kime) g) zgodność: Spójność w wykonaniu KIHON stylu (Ryu-ha) w kata	1. Wykonanie techniczne a. pozycje b. techniki c. przemieszczanie się d. timing e. kontrola f. skupienie (kime) g. zgodność z kata: Użycie takich ruchów jak w kata
2. Wykonanie sportowe a) siła b) szybkość c) równowaga	2. Wykonanie sportowe a) siła b) szybkość c) równowaga

5.6 DYSKWALIFIKACJA

Zawodnicy lub drużyny mogą zostać zdyskwalifikowani z poniższych powodów:

1. Wykonanie niewłaściwego kata lub zapowiedź niewłaściwego kata.
2. Brak ukłonu na początku lub przy zakończeniu wykonania kata
3. Wyraźna przerwa lub zatrzymanie podczas wykonywania kata.
4. Zakłócenie pracy Sędziów (np. Sędzia musi się przesunąć ze względów bezpieczeństwa, albo spowodowanie fizycznego kontaktu z Sędzią).
5. Upadek pasa podczas prezentowania Kata.
6. Przekroczenie czasu 5 minut na prezentację Kata i Bunkai.
7. Wykonanie nożycowego rzutu na obszar szyi w Bunkai (Jodan Kani Basami).
8. Niezastosowanie się do instrukcji Sędziego Prowadzącego lub inne uchybienia.

5.7 FAULE

Poniższe błędy, jeśli się pojawiają, muszą być wzięte pod uwagę przy ocenie według poniższych kryteriów:

1. Niewielka utrata równowagi.
2. Wykonanie ruchu w błędny lub niepełny sposób, np. niepełny blok, niecelne techniki.
3. Asynchroniczne ruchy, np. wykonanie techniki przed przemieszczeniem ciała, lub w przypadku kata drużynowego: brak synchronizacji.
4. Używanie sygnałów dźwiękowych (także od każdej innej osoby, w tym pozostałych członków drużyny), teatralność np. tupanie stopami, poklepywanie w klatkę piersiową, w ręce, w karate-gi lub niewłaściwe oddychanie, musi być uznane przez sędziów jako bardzo poważny faul, odpowiadający czasowej utracie równowagi
5. Pas rozluźniający się podczas wykonania do tego stopnia, że opada z bioder
6. Marnowanie czasu, w tym przedłużone maszerowanie, nadmierne kłanianie się, wydłużenie paazy przed rozpoczęciem wykonania.
7. Spowodowanie kontuzji poprzez brak kontroli technik podczas wykonywania Bunkai.

OBJAŚNIENIE:

- I. *Kata to nie taniec, czy teatralne przedstawienie. Musi trzymać się tradycyjnych wartości i podstaw. Musi być realistyczne - w aspekcie walki i pokazywać koncentrację, siłę i potencjał uderzenia w swoich technikach. Musi demonstrować moc, siłę i szybkość – jak również wdzięk, rytm i równowagę.*
- II. *Udawanie nieprzytomnego podczas wykonania Bunkai jest niewłaściwe: Po obaleniu Zawodnik powinien podnieść się na jedno kolano lub wstać.*
- III. *W Kata Drużynowym, wszyscy trzej Zawodnicy muszą rozpoczynać Kata ustawieni w tym samym kierunku i twarzą do **Sędziego Prowadzącego**.*
- IV. *Członkowie drużyny muszą demonstrować kompetencję we wszystkich aspektach prezentowanego Kata, jak również i synchronizację.*
- V. *Wyłącznym obowiązkiem Trenera lub podczas nieobecności Trenera, obowiązkiem Zawodnika jest upewnienie się, że Kata zgłoszone do Kuriera, jest odpowiednie do tej właśnie rundy.*
- VI. *Chociaż wykonanie rzutu nożycowego na obszar szyi (Kani Basami) jest zabronione w Bunkai, to rzut nożycowy na obszar ciała jest dozwolony.*
- VII. *Podczas rozstrzygania remisów jest zachowywana początkowa ocena Zawodnika. Oceny otrzymywane w trakcie rozstrzygania remisów nie zmieniają oficjalnych wyników.*
- VIII. *Przykład oceny rezultatów:*

	Sędzia 1	Sędzia 2	Sędzia 3	Sędzia 4	Sędzia 5	Sędzia 6	Sędzia 7	Suma	Waga	Wynik
Wykonanie techniczne	8.0	8.2	7.8	7.8	8.4	8.4	8.2	24.4	0.7	17.10
Wykonanie atletyczne	7.8	8.2	7.8	8.2	8.2	8.4	8.4	24.6	0.3	7.38
									Suma: 24.48	

- IX. *Dla zawodów nie wliczających się do Światowego Rankingu WKF lub Rankingu Olimpijskiego, liczba Sędziów może być ograniczona do 5 – i w tym przypadku tylko najwyższa i najniższa nota są eliminowane, zamiast dwóch najwyższych i dwóch najniższych.*

ARTYKUŁ 6: PRZEBIEG WALK

1. Zawodnicy – lub drużyny – są rozdzieleni na grupy po osiem (lub maksymalnie 12) na pole walki.
2. Przed każdą rundą Zawodnicy lub drużyny muszą zgłosić wybrane kata do wyznaczonych Kurierów, którzy następnie prześlą informację Operatorowi Systemu - elektronicznego systemu sędziowania. Kolejność wykonania w grupie jest określona losowo za wyjątkiem stosowanego dla pierwszej rundy rozstawiania.
3. Na początku każdej rundy Zawodnicy, lub drużyny, ustawiają się na obwodzie pola walki twarzą do Sędziów. (Runda jest rozumiana, jako jedno wykonanie wszystkich Zawodników grupy). Kolejno następują ukłony, najpierw „SHOMEN NI REI” – i następnie: „OTAGAI NI REI”, po czym Zawodnicy schodzą z pola walki.
4. Po wywołaniu, Zawodnik lub drużyna wchodzi na punkt startowy Kata.
5. Punkt startowy do wykonania jest gdziekolwiek, w obrębie pola walki.
6. Po ukłonie Zawodnik musi wyraźnie zapowiedzieć nazwę Kata, które zamierza wykonać i następnie rozpocząć wykonanie.
7. Na koniec wykonania, które jest określone jako końcowy ukłon w Kata, Zawodnik musi poczekać na ogłoszenie wyniku, ukłonić się i opuścić Tatami,
8. Na zakończenie każdej grupy, Zawodnicy tej grupy ustawiają się ponownie na linii pola walki i Operator (Spiker) ogłosi czwórkę najlepszych, którzy przejdą do następnej rundy. Nazwiska najlepszej czwórki będą wyświetlone na monitorze. Następnie Zawodnicy kłaniają się i opuszczają matę.
9. Przed walkami o medale, Operator ogłosi najlepszych trzech Zawodników z każdej z dwóch grup, którzy przejdą do walk finałowych.

OBJAŚNIENIE:

1. *Miejsce startu do prezentacji Kata znajduje wewnątrz obszaru pola walki.*

- II. *Dla ilustracji diagramowej miejsc uzyskiwanych w konkurencji kata wg standardowych przepisów WKF patrz: ZAŁĄCZNIK 16: KONKURENCJA KATA DLA PREMIER LEAGUE*
-

ARTYKUŁ 7: OFICJALNY PROTEST

1. Nikt nie może protestować przeciw sędziowaniu do członków Zespołu Sędziowskiego.
2. Jeżeli sposób sędziowania stanowi jawne naruszenie reguł, to wówczas jedynie Trener Zawodnika lub jego oficjalny przedstawiciel¹⁸ 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. **Menadżer tatami** powinien zostać natychmiast powiadomiony, jeśli uchybienia natury administracyjnej zostały dostrzeżone.)
4. **Każdy protest dotyczący zastosowania przepisów nie może koniecznie utrudniać postępu w zawodach i powinien być zgłoszony przez Trenera lub przedstawiciela Narodowej Federacji natychmiast po zakończeniu walki.**
5. **Trener/przedstawiciel Narodowej Federacji poprosi o oficjalny formularz protestu od Menadżera Tatami i będzie musiał go wypełnić, podpisać i bezzwłocznie dostarczyć do Menadżera Tatami wraz z odpowiednią opłatą.**
6. **Nieterminowe złożenie protestu przez Trenera/NF może skutkować jego odrzuceniem, jeśli takie opóźnienie, w opinii Komisji Odwoławczej, jest bez rozsądnego uzasadnienia i utrudnia przebieg zawodów.**
7. **Menadżer Tatami niezwłocznie przekaże wypełniony formularz protestu przedstawicielowi Komisji Odwoławczej. Komisja Odwoławcza dokona przeglądu okoliczności prowadzących do zaskarżonej decyzji. Po rozważeniu wszystkich dostępnych faktów, sporządzą raport i będą upoważnieni do podjęcia takich działań, jakie mogą być wymagane. Komisja Odwoławcza będzie miała pięć minut na wydanie decyzji.**

¹⁸ Na zawodach krajowych – kierownik ekipy

8. Protest może być również bezpośrednio rozstrzygnięty i ogłoszony Komisji Odwoławczej przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej lub Sędziego Głównego zawodów, w którym to przypadku opłata protestowa nie będzie miała zastosowania.

9. Skład Komisji Odwoławczej

Komisja Odwoławcza składa się z trzech przedstawicieli wyłonionych spośród doświadczonych sędziów wyznaczonych przez Komisję Sędziowską. Nie może być w jej składzie przedstawicieli z jednego kraju¹⁹. 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, gdy członek komisji jest z tego samego kraju²⁰ lub jest spokrewniony albo spowinowacony z dowolną stroną, której protest dotyczy, włączając w to członków panelu sędziowskiego.

10. Proces badania protestu

Za zwołanie Komisji Odwoławczej oraz zdeponowanie wadium u Skarbnika jest odpowiedzialna członek komisji otrzymujący protest.

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.

11. 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 Sędziego Głównego.

12. Protesty przyjęte

¹⁹ Na zawodach krajowych - klubu

²⁰ Na zawodach krajowych - klubu

Jeśli protest zostaje przyjęty, Komisja Odwoławcza porozumie się z Komisją Organizacyjną²¹ i Komisją Sędziowską aby przedsięwziąć wszelkie praktyczne środki do naprawy zaistniałej sytuacji łącznie z możliwością:

- Anulowania poprzednich werdyktów sędziowskich, które były sprzeczne z przepisami
- 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 opłatę za protest stronie protestującej, a następnie przekaże dokument protestu do Sędziego Głównego.

13. Raport incydentu

Po przeprowadzeniu procedury obsługi incydentu protestu, w sposób opisany powyżej, Komisja Odwoławcza zbierze się ponownie i przygotuje krótki raport incydentu protestu, opisując swoje ustalenia i określając powody przyjęcia lub odrzucenia protestu. Raport powinien być podpisany przez wszystkich trzech członków Komisji Odwoławczej i przekazany do Sekretarza Generalnego²².

14. Prawa i ograniczenia

²¹ Na zawodach krajowych – z Organizatorem

²² Na zawodach krajowych – do Komisji Sędziowskiej

Decyzja Komisji Odwoławczej jest finalna i może być tylko zmieniona przez decyzję Komitetu Wykonawczego²³ na żądanie Prezydenta WKF.

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

OBJAŚNIENIE:

- III. *Protest musi zawierać nazwiska Zawodników, skład **Zespołu Sędziowskiego** pełniącego obowiązki i **dokładne szczegóły tego czego dotyczy protest**. Żadna ogólnikowa pretensja dotycząca całości kryteriów nie zostanie przyjęta jako legalny protest. Ciężar udowodnienia słuszności protestu spoczywa w całości na stronie skarżącej.*
- IV. *Protest zostanie rozpatrzony przez **Komisję Odwoławczą** wraz z dowodami **przedstawionymi na jego poparcie**.*
- V. *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**.*
- VI. *Jeżeli **Komisja Odwoławcza** uzna protest za bezzasadny, to zostanie on oddalony i nastąpi przepadek depozytu na rzecz WKF²⁴.*
- VII. *Następne mecze czy walki nie będą opóźniane, nawet jeśli oficjalny protest jest przygotowywany. Obowiązkiem **Sędziego Prowadzącego** jest dopilnowanie, aby walka była prowadzona zgodnie z **Przepisami Zawodów**.*
- VIII. *W przypadku uchybień administracyjnych w prowadzeniu walki, Trener może zwrócić się bezpośrednio do **Menadżera Tatami**. A następnie, **Menadżer Tatami** powinien zawiadomić o tym **SP**.*

²³ Na zawodach krajowych - Komisji Sędziowskiej

²⁴ Na zawodach krajowych - PUK

DODATEK 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Rozpoczęcie walki	Po komendzie SP robi krok w tył
ATO SHIBARAKU	Zostało mało czasu do końca walki	Dźwiękowy sygnał podawany przez Operatora Mierzącego Czas, 15 sekund przed końcem walki i SP ogłasza “Ato Shibaraku”
YAME	Stop	Przerwanie lub koniec walki. Wraz z komendą SP wykonuje ruch cięcia ręką 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 lub gdy Sędzia Prowadzący daje nieformalny sygnał do wznowienia walki z powodu nieaktywności.
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.
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. Po krótkim gwizdku, Sędziowie Boczni, prezentują swój werdykt sygnałem chorągiewką i SP pokazuje swój własny głos 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.
AKA (AO) NO KACHI	Czerwony (Niebieski) wygrywa	SP unosi rękę ukośnie w stronę zwycięzcy
AKA (AO) IPPON	Czerwony (Niebieski) otrzymuje 3 punkty	SP prostuje rękę w górę pod kątem 45° w bok, w stronę Zawodnika.
AKA (AO) WAZA-ARI	Czerwony (Niebieski) otrzymuje 2 punkty	SP prostuje rękę na poziomie barków w stronę Zawodnika.
AKA (AO) YUKO	Czerwony (Niebieski) otrzymuje 1 punkt	SP prostuje rękę w dół pod kątem 45° w bok, w stronę Zawodnika.
CHUKOKU	Ostrzeżenie	SP wskazuje przewinienie z kategorii 1 lub 2
KEIKOKU	Ostrzeżenie	SP pokazuje Kategorię Przewinień 1 lub 2 , a następnie wskazuje w dół palcem wskazującym ustawionym pod kątem 45° w kierunku karanego,
HANSOKU-CHUI	Ostrzeżenie	SP pokazuje Kategorię Przewinień 1 lub 2 , a następnie wskazuje swoim palcem wskazującym poziomo w kierunku karanego.

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 nie spowodowane przez przeciwnika	SP kieruje palec wskazujący w stronę bocznej linii, aby wskazać Sędziom Bocznym, że Zawodnik wyszedł poza pole walki.
SENSHU	Przewaga za pierwszą jednostronną akcją punktowaną	Po przyznaniu punktu w zwykły sposób SP woła „Aka (Ao) Senshu”, trzymając podniesioną zgiętą w łokciu rękę otwartą dłońią w stronę własnej twarzy, wskazując na stronę punktującego Zawodnika.
SHIKKAKU	Dyskwalifikacja “Opuść ten obszar”	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.
TORIMASEN	Anulowanie	Punkt lub decyzja jest anulowana. Sędzia Kumite lub Kata skrzyżowuje i rozkrzyżowuje ręce/flagi w ruchu skierowanym w dół.
KIKEN	Poddanie	W Kumite SP pokazuje palcem wskazującym, w dół pod kątem 45° w kierunku miejsca startowego Zawodnika lub drużyny. W Kata SP wykonuje ten sam gest używając flagi.

MUBOBI	Samo narażanie się	SP dotyka swojej twarzy, a następnie obraca swoją dłoń brzegiem w przód, wycofuje ją tam i z powrotem, aby wskazać Sędziom Boczny, że Zawodnik nie dba o swoją obronę.
WAKARETE	Rozdzielić się	SP skłania zawodników do przerywania klinczu, stania pierś w pierś przez rozdzielenie swych rąk ruchem skierowanym na zewnątrz wnętrzem dłoni, dają jednocześnie sygnał werbalny.

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 tnący ruch ręką w dół.



TSUZUKETE

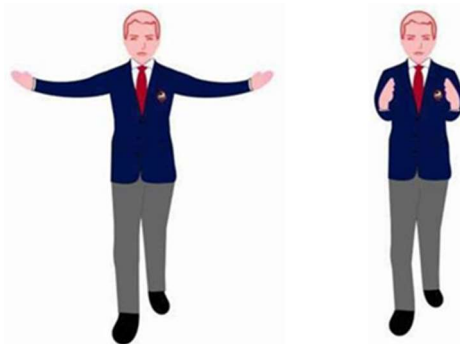
“Dalej walczyć!”

Wznowienie walki nakazane, gdy wystąpi nieautoryzowana przerwa lub gdy SP daje nieformalny rozkaz do rozpoczęcia walki z powodu braku aktywności.

TSUZUKETE HAJIME

„Wznowienie walki – Rozpocząć!”

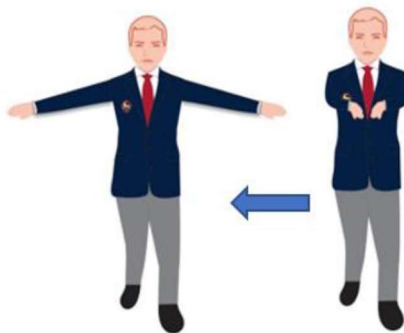
Tuż po wydaniu komendy “**Tsuzukete...**”, stojąc w pozycji przedniej, **SP** otwiera swoje ręce, dłonie skierowane wewnątrz do Zawodników. Gdy mówi “**...Hajime**” obraca dłonie do środka i szybko zbliża je do siebie, robiąc w tym samym momencie krok w tył.



WAKARETE

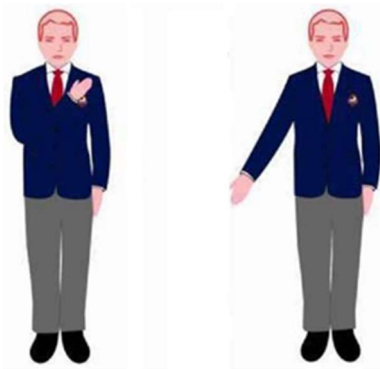
„Rozdzielić się”

SP nakazuje zawodnikom rozdzielić się z klinca, stania piersią w pierś, przez rozdzielenie swoich rąk ruchem dłońmi na zewnątrz oraz dając werbalny rozkaz.



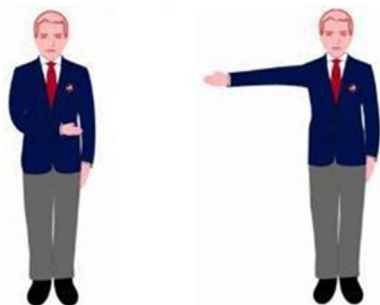
YUKO (Jeden punkt)

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



WAZA-ARI (Dwa punkty)

SP prostuje swoją rękę na poziomie barków w stronę Zawodnika



IPPON (Trzy punkty)

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



TORIMASEN / 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.



SENSHU (PRZEWAGA ZA PIERWSZĄ
JEDNOSTRONNĄ AKCJĘ
PUNKTOWANĄ)



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 ten obszar”.

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” (tylko w walkach drużynowych)

Po zakończeniu czasu walki i równych punktach, **SP** krzyżuje ręce na wysokości klatki piersiowej, następnie rozkłada je szeroko, trzymając dłonie wnętrzem dłoni do przodu.



KATEGORIA 1 PRZEWINIENÍ (bez dalszego gestu - jako CHUKOKU)

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



KATEGORIA 2 PRZEWINIENÍ (bez dalszego gestu - jako CHUKOKU)

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



KEIKOKU

Ostrzeżenie.

SP pokazuje **Kategorię Przewinięć 1** lub **2**, a następnie wskazuje w dół palcem wskazującym ustawionym pod kątem 45° w kierunku karanego.



HANSOKU CHUI

Ostrzeżenie przed dyskwalifikacją.

SP pokazuje **Kategorię Przewinięć 1** lub **2**, a następnie wskazuje swoim palcem wskazującym poziomo w kierunku brzucha karanego.



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.



PASYWNOŚĆ

SP obraca pięści jedna wokół drugiej przed klatką piersiową



NADMIERNY KONTAKT

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



WYOLBRZYMIANIE KONTUZJI

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



UDAWANIE KONTUZJI

SP trzyma obie ręce z boku twarzy dla wskazania Przewinienie z Kategorii 2



JOGAI

“Wyjście poza pole walki”

SP wskazuje wyjście poza pole, Sędziom Bocznym, 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 Boczny Przewinienie z Kategorii 2.



PCHANIE, TRZYMANIE LUB STANIE PIERSIĄ W PIERŚ BEZ PRÓBY NATYCHMIASTOWEJ TECHNIKI LUB RZUTU

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



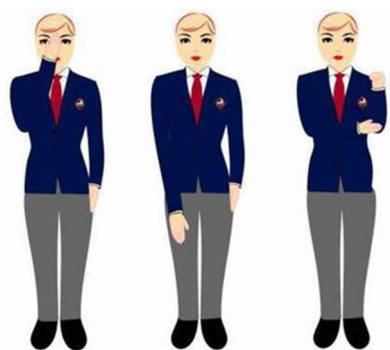
**NIEBEZPIECZNE I
NIEKONTROLOWANE ATAKI**

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



**SYMULOWANE ATAKI GŁOWĄ,
KOLANEM LUB ŁOKCIEM**

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



**MÓWIENIE ALBO PROWOKOWANIE
PRZECIWNIKA I NIEWŁAŚCIWE
ZACHOWANIE**

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



SHUGO

“Wezwanie Sędziów Bocznych”

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



SYGNAŁY CHORAĞIEWKAMI SĘDZIÓW BOCZNYCH

Zauważyć należy, że Sędzia nr 1, i nr 4 będą trzymać czerwoną chorągiewkę w prawej dłoni, a sędziowie nr 2 i nr 3 w lewej dłoni. Przy kata, sędziowie nr 1, nr 2, nr 5 będą trzymać czerwoną chorągiewkę w prawej dłoni, a sędziowie nr 3 i nr 4 w lewej.

YUKO



WAZA-ARI



IPPON



BŁĄD



KATEGORIA 1 PRZEWINIENÍ

Chorągiewki są skrzyżowane, łokcie szeroko, ręce proste skierowane w kierunku AKA/AO zależnie od strony popełniającej wykroczenie



POZYCJA SIEDZĄCA SĘDZIEGO



KATEGORIA 2 PRZEWINIEŃ

Sędzia Boczny wskazuje chorągiewką z ugiętą ręką.



JOGAI

Sędzia Boczny stuka w podłogę właściwą chorągiewką.



KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU



**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, chwieją się lub zataczają, zginają, wyciągają lub wypływają 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 zostanie przyznana kara z Kategorii 2 Przewinień. Prawidłową karą za udawanie kontuzji, gdy sędziowie zdecydowali, że technika była punktująca, jest minimum Hansoku-Chui, a w bardziej poważnych przypadkach Hansoku lub Shikkaku. Zawodnik nie powinien być karany za bycie przytkanym (utrata oddechu jako konsekwencja techniki) lub po prostu reagując na uderzenie, nawet jeśli technika przeciwnika zasługuje na punkt. Zawodnikom, którzy są przytkani na skutek uderzenia należy dać czas na odzyskanie oddechu przed wznowieniem walki.

Trudniejsze sytuacje występują, gdy Zawodnik otrzymuje silniejszy kontakt i pada na ziemię, czasami wstaje (w celu zatrzymania liczenia 10 sekund) i potem upada znowu. Sędziowie prowadzący i boczni powinni pamiętać, że kopnięcie na poziom Jordan jest warte

3 punkty i w miarę jak liczba Zawodników i drużyn otrzymujących finansowe nagrody za zdobycie medalu wzrasta, to pokusa zniesienia 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 XVIII w Artykule 8 stanowi:

Jeśli wtedy ten Zawodnik zostanie mocno uderzony i/lub odniesie kontuzję, **SP** powinien przyznać mu ostrzeżenie lub karę i nie przyznawać kary przeciwnikowi.

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 zauważyć, 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. Teoretycznie, w przypadku realnej walki, kopnięcie z pełną siłą mogłoby być uznane, za takie które 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.

Ponieważ trzymanie przeciwnika i rzucanie jest dozwolone pod pewnymi warunkami, to obowiązkiem wszystkich Trenerów jest zapewnienie, że ich Zawodnicy są przeszkoleni 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 rzucanego, 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 powoduje jego upadek na siebie.

Potencjalnie niebezpieczna sytuacja występuje gdy Zawodnik chwytą obie nogi by rzucić przeciwnika na jego plecy lub gdy Zawodnik nurkuje w dół i ciałem podnosi przeciwnika w górę przed rzuconiem go. Artykuł 8, Wyjaśnienie XI stwierdza że „... przeciwnik musi być trzymany przez cały czas rzutu, tak aby mógł bezpiecznie wylądować”. Ponieważ jest trudno zapewnić bezpieczne lądowanie, rzuty takie jak te wpadają do zabronionej kategorii.

PUNKTOWANIE NA LEŻĄCYM PRZECIWNIKU

Kiedy przeciwnik jest rzucony lub przewrócony i jest na nim zdobywany punkt, kiedy jego korpus (tułów, górna część ciała) dotyka tatami, wówczas przyznawany będzie IPPON.

Jeśli Zawodnik zostanie uderzony jeszcze w trakcie upadku, sędziowie wezmą pod uwagę kierunek upadku, ponieważ jeśli kierunek upadku będzie „od techniki” to będzie ona uznana za nieefektywną i punkty nie zostaną przyznane.

Jeśli korpus Zawodnika nie będzie leżał na tatami, kiedy efektywna, punktująca technika jest wykonywana, to punkty zostaną przyznane wg zasad określonych w Art. 6. Dlatego punkt(y) jakie mogą być przyznawane w trakcie padania, siedzenia, klęczenia, stania lub wyskoku w górę będą jak następuje:

- (1) Kopnięcia Jodan – trzy punkty (IPPON)
- (2) Kopnięcia Chudan – dwa punkty (WAZA-ARI)
- (3) Tsuki i Uchi – jeden punkt (YUKO)

PROCEDURY GŁOSOWANIA

Kiedy **SP** decyduje o zatrzymaniu walki, woła „**YAME**”, używając w tym samym czasie odpowiedniego sygnału ręką. Kiedy **SP** wróci na swoją pozycję wyjściową Sędziowie boczni wówczas zasygnalizują swoje opinie dotyczące punktów i Jogai i, jeśli **SP** poprosi, zasygnalizują swoje opinie dotyczące innego zabronionego zachowania. **SP** ogłosi stosowny werdykt. 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 dopuszczalne 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.

Tam, gdzie jest używana inspekcja wideo, zespół sędziowski dokonujący inspekcji zmienia decyzję tylko jeśli oboje członkowie zespołu są zgodni. Po inspekcji natychmiast przekażą oni swoją decyzję Sędziemu Prowadzącemu, który ogłosi, jeśli jest to konieczne, wszelkie zmiany do pierwotnej decyzji.

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

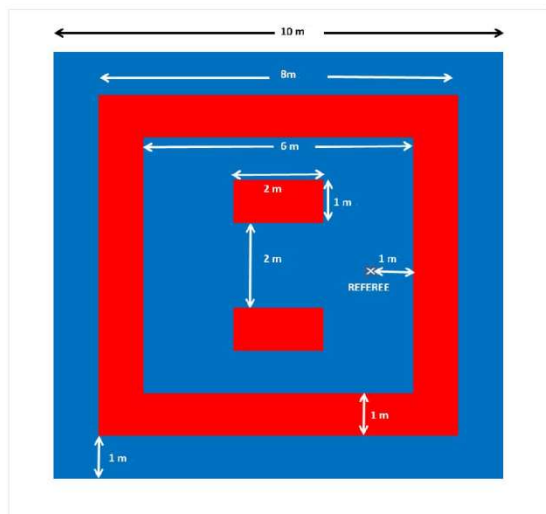
Dla Kategorii 1 Przewinień, Sędziowie Boczni powinni wyprostować ręce ze skrzyżowanymi chorągiewkami w stronę **AKA**, kładąc czerwoną chorągiewkę z przodu lub w stronę **AO**, kładąc niebieską chorągiewkę z przodu. To umożliwia **SP** dostrzeżenie, który z Zawodników został zaobserwowany jako popełniający wykroczenie.

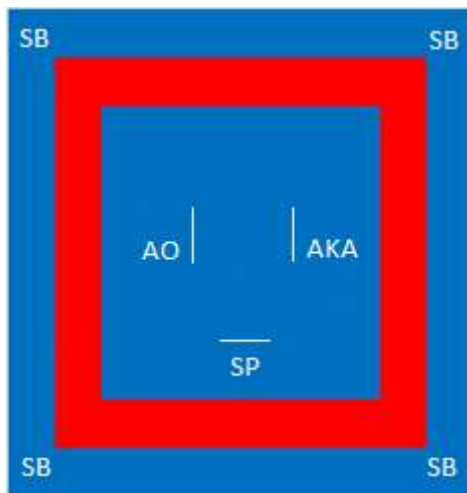
**DODATEK 4: SYMBOLE SĘDZIEGO ZAPISUJĄCEGO
WYNIKI**

●—○	Ippon	Trzy punkty
○—○	Waza-ari	Dwa punkty
○	Yuko	Jeden punkt
✓	Senshu	Pierwsza jednostronna akcja punktowana
□	Kachi	Zwycięzca
X	Make	Przeegrany
△	Hikiwake	Remis
K1C	Kategoria 1 Przewinień — Chukoku	Ostrzeżenie
K1K	Kategoria 1 Przewinień — Keikoku	Ostrzeżenie
K1HC	Kategoria 1 Przewinień — Hansoku Chui	Ostrzeżenie przed dyskwalifikacją
K1H	Kategoria 1 Przewinień — Hansoku	Dyskwalifikacja
K2C	Kategoria 2 Przewinień — Chukoku	Ostrzeżenie
K2K	Kategoria 2 Przewinień — Keikoku	Ostrzeżenie
K2HC	Kategoria 2 Przewinień — Hansoku Chui	Ostrzeżenie przed dyskwalifikacją
K2H	Kategoria 2 Przewinień — Hansoku	Dyskwalifikacja

KK	Kiken	Poddanie
S	Shikkaku	Powazna dyskwalifikacja

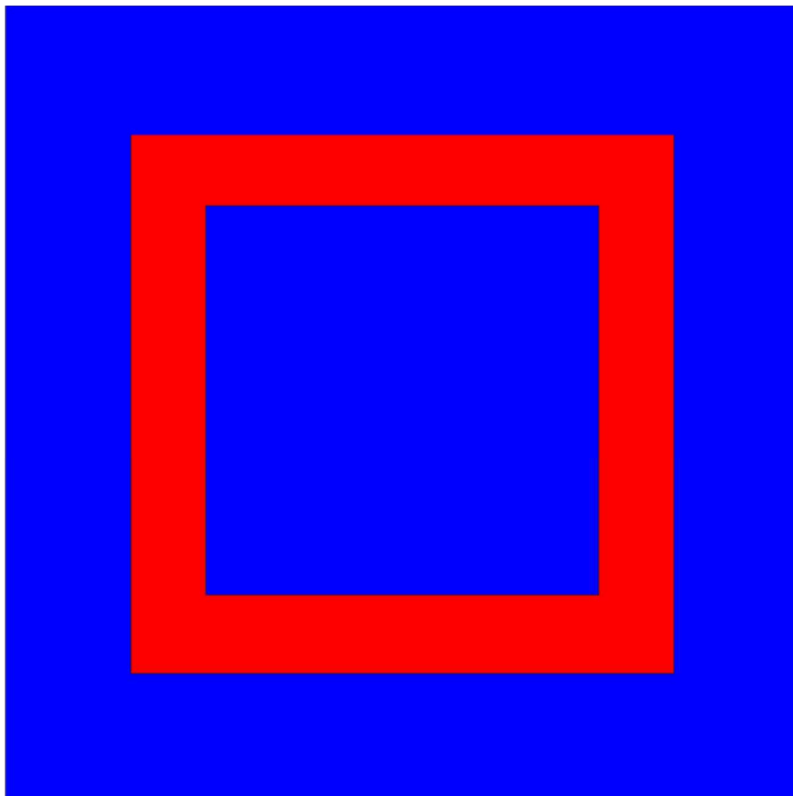
DODATEK 5: UKŁAD POLA DO KUMITE





DODATEK 6: UKŁAD POLA DO KATA

STRONA ZAWODNIKÓW



Sędziowie: 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1

Operator
systemu

DODATEK 7: KARATE-GI



MIEJSCE NA REKLAMĘ DLA WKF - ROZMIAR 20 X 10 CM



MIEJSCE NA REKLAMĘ DLA KRAJ. FEDERACJI - ROZMIAR 15x10 cm



MIEJSCE DLA ORGANIZATORA - ROZMIAR 30 X 30 CM
PREZENTACJA TRZYLITEROWEGO KODU KRAJU



EMBLEMAT KRAJOWEJ FEDERACJI/KLUBU ROZMIAR 12x8 cm



MIEJSKA NA ZNAKI HANDLOWE PRODUCENTA - ROZMIAR 5 X 4 CM

DODATEK 8: MISTRZOSTWA ŚWIATA: WARUNKI I KATEGORIE

MŚ Kadetów Juniorów i Młodzieżowców				MŚ Seniorów	
Generalne	Kategorie			Generalne	Kategorie
<ul style="list-style-type: none"> Zawody będą trwały 5 dni Każda Narodowa Federacja może zgłosić jednego Zawodnika do konkurencji Przy losowaniu czterech finalistów ostatnich MŚ będzie rozstawionych (Zawodnicy i drużyny) 	U21	Kadet	Junior	<ul style="list-style-type: none"> Zawody będą trwały 6 dni Eliminacje kumite drużynowego będą rozgrywane po eliminacjach kumite indywidualnego Każda Narodowa Federacja może zgłosić jednego Zawodnika do konkurencji Przy losowaniu czterech finalistów ostatnich MŚ 	
	Kata indywidualne (Wiek 18, 19, 20)	Kata indywidualne (Wiek 14, 15)	Kata indywidualne (Wiek 16, 17)		Kata indywidualne (wiek +16)
	Mężczyzn Kobiet	Mężczyzn Kobiet	Mężczyzn Kobiet		Mężczyzn Kobiet
	Kumite mężczyzn indywidualne (Wiek 18, 19, 20)	Kumite mężczyzn indywidualne (Wiek 14, 15)	Kumite mężczyzn indywidualne (Wiek 16, 17)		Kumite mężczyzn indywidualne (Wiek +18)
	-60 kg	-52 kg	-55 kg		-60 kg

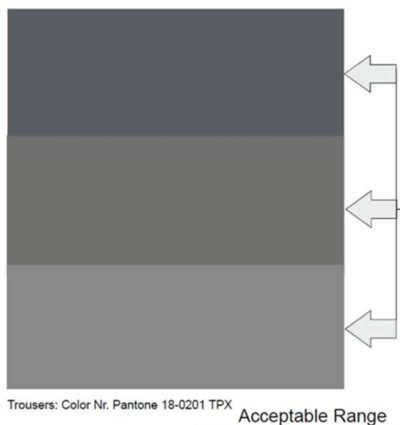
<ul style="list-style-type: none"> Mistrzostwa będą przeprowadzone na 5 lub 6 planszach, zależnie od cech budynku Czas trwania walk dla Kadetów, Juniorów wynosi 2 minuty, a dla poniżej 21 lat – 3 minuty. Bunkai w kata drużynowych jest wykonywany w walkach o medale. 	-67 kg	-57 kg	-61 kg	<ul style="list-style-type: none"> będzie rozstawionych (Zawodnicy i drużyny) Mistrzostwa będą rozgrywane na 4 planszach w jednym rzędzie (3 dni), i na jednej podwyższonej planszy dla walk o medale (2 dni) Dla obsługi cateringowej sędziów i oficjalów muszą być zapewnione specjalne strefy i harmonogramy Czas trwania walk 3 minuty dla wszystkich kategorii Bunkai wymagany w walkach o medale 	-67 kg
	-75 kg	-63 kg	-68 kg		-75 kg
	-84 kg	-70 kg	-76 kg		-84 kg
	+84 kg	+70 kg	+76 kg		+84 kg
	Kumite kobiet indywidualne (Wiek 18, 19, 20)	Kumite kobiet indywidualne (Wiek 14, 15)	Kumite kobiet indywidualne (Wiek 16, 17)		Kumite kobiet indywidualne (Wiek +18)
	-50 kg	-47 kg	-48 kg		-50 kg
	-55 kg	-54 kg	-53 kg		-55 kg
	-61 kg	+54 kg	-59 kg		-61 kg
	-68 kg		+59 kg		-68 kg
	+68 kg				+68 kg
/	/	Kata drużynowe (wiek 14/17)	Kata drużynowe (wiek +16)		
			Mężczyzn		

	/	/	Mężczyzn Kobiet		Kobiet
					Kumite drużynowe (wiek +18)
					Mężczyzn Kobiet
Suma	12	10	13		16

Nota: Alokacja do kategorii wiekowej jest ustalana przez wiek Zawodnika w pierwszym dniu zawodów dla określonej kategorii

DODATEK 9. WZORZEC KOLORÓW SPODNI SĘDZIOWSKICH

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



Jacket: Color navy blue Color Nr. 19-4023 TPX

DODATEK 10. ZAWODY KARATE PONIŻEJ 14 LAT

Obowiązkowe dla Obozu Młodzieży WKF i Młodzieżowej Ligi Karate

Zalecane dla Federacji Narodowych i Kontynentalnych WKF

Kategorie używane poniżej 14 lat

U12 Kumite chłopców (10 i 11 lat) -30kg, -35kg, -40kg, -45kg, +45kg

U12 Kumite dziewcząt (10 i 11 lat) -30kg, -35kg, -40kg, +40kg

U12 Kata chłopców (10 i 11 lat)

U12 Kata dziewcząt (10 i 11 lat)

U14 Kumite chłopców (12 i 13 lat) -40kg, -45kg, -50kg, -55kg, +55kg

U14 Kumite dziewcząt (12 i 13 lat) -42kg, -47kg, +47kg

U14 Kata chłopców (12 i 13 lat)

U14 Kata dziewcząt (12 i 13 lat)

Modyfikacje przepisów Kumite dla wieku poniżej 14 lat

Kumite dla dzieci pomiędzy 12 a 14 rokiem życia

- Dla technik na głowę i szyję (strefa Jodan) żaden kontakt nie jest dopuszczalny
- Jakikolwiek kontakt na strefę Jodan, jakkolwiek lekki, będzie z zasady karany
- Prawidłowo wykonana technika na głowę lub szyję z zasady będzie uważana za punktowaną do dystansu 10 cm
- Czas trwania walki wynosi półtorej minuty
- Użycie sprzętu nieaprobowanego przez WKF jest niemożliwe
- Są używane Maski WKF na twarz i ochraniacz na tułów dla dzieci

Kumite dla dzieci poniżej 12 roku życia

- Techniki na wszystkie strefy ataku (Chudan i Jodan) powinny być kontrolowane przed celem
- Jakikolwiek kontakt na strefę Jodan, jakkolwiek lekki, będzie z zasady karany
- Prawidłowo wykonana technika na każdą strefę ataku z zasady będzie uważana za punktowaną do dystansu 10 cm
- Nawet kontrolowane techniki na ciało (strefa Chudan) z zasady nie będą uważane za punktowane jeśli będą z kontaktem większym niż dotyk powierzchni
- Nie są dozwolone podcięcia lub inne techniki obalające przeciwnika
- Czas walki wynosi półtorej minuty

- Obszar pola walki może być zmniejszony z 8x8 m. na 6x6 m. wg woli organizatora imprezy
- Uczestnicy muszą brać udział w przynajmniej 2 walkach na kategorię
- Użycie sprzętu nieaprobowanego przez WKF jest niemożliwe
- Są używane Maski WKF na twarz i ochraniacz na tułów dla dzieci

Dla dzieci w wieku poniżej 10 lat konkurencja kumite jest organizowana jako zawody par przeciwko parom demonstrujących przez półtorej minuty sparring, gdzie każda para kooperuje, aby przedstawić techniki. Prezentacje są oceniane jako para przeciw parze, poprzez Hantei opartym na zwykłych kryteriach decyzji Hantei w meczach kumite – ale tu oceniając wystąpienie jednej pary w stosunku do drugiej.

Konkurencja kata dla Zawodników poniżej 14 lat

Nie ma specjalnych różnic w stosunku do standardowych przepisów, ale może być użyte ograniczenie listy kata do mniej zaawansowanych kata.

Konkurencja kata dla Zawodników poniżej 12 lat

Nie ma specjalnych różnic w stosunku do standardowych przepisów, ale może być użyte ograniczenie listy kata do mniej zaawansowanych kata.

Uczestnikom, którzy nie zdołają ukończyć swojego kata powinna być dana opcja drugiego wykonania bez obniżenia oceny.

DODATEK 11. INPEKCJA WIDEO

Inspekcja Wideo

Definicja	Skrót	Eliminacje	Walki medalowe
Stanowisko Inspekcji Wideo	VRT	2	2
Kontroler Inspekcji Wideo	VRS	2	2
Kontroler Trenerów	CS	1	2

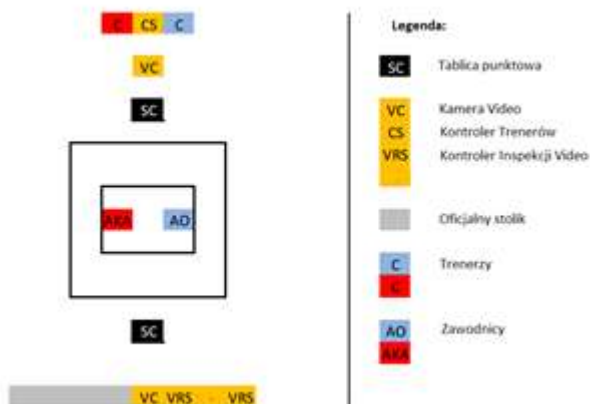
1. Przed rozpoczęciem konkurencji, Menadżerowie Tatami wyznaczą 2 Sędziów z kwalifikacją Referee-A²⁵ jako Kontrolerów Inspekcji Wideo (VRS) na każdym tatami. Obaj VRS będą siedzieć przy stoliku z systemem Inspekcji Wideo. Kontrolerzy Inspekcji Wideo (2 VRS) są wyposażeni w czerwoną kartę (odrzucony) i w zieloną kartę (zatwierdzony). Wyłącznie dwóch Kontrolerów może być obecnych przy Stanowisku Inspekcji Wideo (VRT).
2. Przed każdą walką Kontroler Trenerów (CS) przekaze odpowiednim Trenerom joystick z jednym przyciskiem. CS będzie siedział pomiędzy dwoma Trenerami podczas walki. W czasie walk o medale liczba CS będzie podwojona, wyznaczając jednego CS do każdego z Trenerów, siedzącego obok nich. Pomarańczowa elektroniczna karta z inicjałami „VR” może być wyświetlona na tablicy punktowej po lewej stronie wyników punktowych Zawodników. CS, i oboje VRS będą wyposażeni w dwukierunkowe radio dla celów komunikacji . Jeśli przycisk joysticka będzie sprawiał jakieś problemy, zostanie zastosowany przez CS tradycyjny system fizycznych kart czerwonych (AKA) i niebieskich (AO).
3. Procedura żądania Inspekcji Wideo ma miejsce tylko, jeśli Trener uważa, że punktująca technika jego Zawodnika została zignorowana. Aby nie opóźniać

²⁵ Na zawodach międzynarodowych organizowanych przez WKF

zbytno walki, odpowiedzialnością VRS jest zapewnienie, że protest jest rozpatrywany w sposób efektywny czasowo.

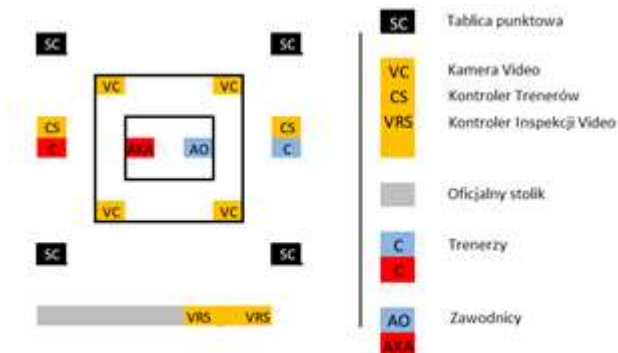
4. Punkt(-y) może być przyznany tylko jeśli technika(-i) jednego lub obu Zawodników były wykonane przed zatrzymaniem walki przez SP poprzez „Yame”.
5. Dla celów Inspekcji Wideo kiedy Inspekcja Wideo jest użyta na więcej niż jednym tatami, tylko dwie kamery Wideo będą używane na każdym tatami (patrz schemat ulokowania kamer Wideo).

Ustawienie przy wielu Tatami



Gdy tylko jedno Tatami jest używane (np. Igrzyska Olimpijskie, Młodzieżowe Igrzyska Olimpijskie) będą używane 4 kamery z całym przynależnym wyposażeniem. Kamery będą ulokowane w narożnikach blisko strefy bezpieczeństwa. Ten sprzęt będzie kontrolowany przez VRO.

Ustawienie przy pojedynczym Tatami



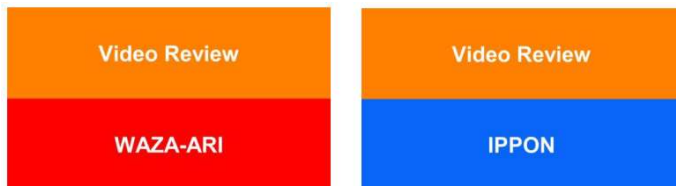
6. Sekwencja protestu Inspekcji Wideo

- Trener żądający Inspekcji Wideo naciśnie przycisk joysticka i jednocześnie uruchomi sygnał dźwiękowy tablicy punktowej oraz pojawi się migająca na wyświetlaczu karta VR.



- Sędzia Prowadzący natychmiast zatrzyma walkę, a VRS zatrzyma filmowanie

- CS poinformuje natychmiast obu VRS przez radio o przedmiocie protestu Wideo Trenera. Tablica punktowa wyświetli wtedy żądaną akcję i właściwego Zawodnika. Jeśli nastąpiłby podwójny protest w tym samym czasie, na tablicy punktowej zostaną wyświetlone jednocześnie oba.



- VRO przewinie materiał w tył do początku rzeczowej sekwencji
- VRS zbadają, przeanalizują i podejmą decyzję w jak najkrótszym czasie
- Decyzja aby przyznać punkt musi być jednogłośna, w innym przypadku jest uważana za odrzuconą. Decyzja będzie ogłoszona przez jednego VRS wstającego i podnoszącego zieloną (YES) kartę lub czerwoną (NO) kartę. Jeśli będzie podnoszona zielona karta, VRS również pokaże, drugą ręką, rodzaj punktu, który powinien przyznać SP. W tym samym czasie decyzja będzie wyświetlona na tablicy punktowej jak następuje: Jeśli protest Video zostanie uznany tablica pokaże zielony znak razem z uznaną techniką. Jeśli protest jest odrzucony tablica pokaże na czerwono znak X razem z walidowaną techniką.



- Jeśli żądanie Inspekcji Wideo jest odrzucone, pomarańczowa karta na tablicy punktowej automatycznie zniknie i Trener nie będzie miał już możliwości żądania Inspekcji Wideo dla pozostałych walk w stosownej kategorii dla tego Zawodnika, za wyjątkiem półfinałów lub walk o medale. Aby zabezpieczyć tą akcję CS odbierze joystick lub kartę protestu od Trenera.



- Jeśli Zawodnik straci prawo do żądania Inspekcji Wideo podczas eliminacji, ale zakwalifikuje się do walki o medale, zostanie mu przyznana dodatkowa możliwość zgłaszania żądania Inspekcji Wideo.

- Kiedy Trener podniesie kartę dla Inspekcji Wideo, i Inspekcja nie pozwoli na stwierdzenie czy protest jest uzasadniony, Inspektor nie pokaże karty dla Tak lub Nie, ale wstanie i pokaże sygnał poprzednio używany dla MIENAI (zakrycie obu oczu końcami palców) i karta zostanie zwrócona Trenerowi.

- Jeśli jeden z Trenerów pokazuje kartę dla Inspekcji Wideo i drugi Trener chce także Inspekcji tego samego przypadku, to drugi Trener musi podnieść swoją kartę zanim nie rozpocznie się Inspekcja, tak aby nie stracić swojego prawa do żądania Inspekcji dla tej sytuacji. Za moment rozpoczęcia Inspekcji uważa się moment wykonania gestu przez SP.

7. Gdy jest używany system Round Robin (oprócz walk o medale) jeśli żądanie zostanie odrzucone Trener nie będzie mógł zgłaszać żądań Inspekcji Wideo dla danego Zawodnika przez wszystkie pozostające walki w puli, ale uzyska kolejną możliwość jeśli Zawodnik dotrze do półfinałów lub walk o medale.
8. Odrzucenie żądania Inspekcji Wideo nie odbiera Trenerowi prawa do złożenia oficjalnego protestu (Art. 11 Przepisów Zawodów Kata i Kumite WKF).
9. Jeśli Zawodnik sygnalizuje lub komunikuje werbalnie Trenerowi by ten zgłosił żądanie Inspekcji Wideo, zostanie to uznane jako wykroczenie kategorii 2 i ostrzeżenie lub kara muszą być przyznane. W tej sytuacji jeśli Trener zgłosi

żądanie Inspekcji Wideo procedura nie będzie wstrzymana i będzie miał miejsce proces obsługi Inspekcji Wideo, nawet jeśli Zawodnik jest ukarany ostrzeżeniem lub karą kategorii 2.

10. Jeśli Zawodnik sygnalizuje Trenerowi, aby ten nie zgłaszał żądania Inspekcji Wideo techniki ponieważ technika nie była dość dobra, to również będzie uważane za wykroczenie kategorii 2 i stąd ostrzeżenie lub kara muszą być nałożone.
11. Jeśli Trener naciśnie przycisk joysticka i natychmiast pożałuje tego, procedura nie zostanie wstrzymana i Inspekcja Wideo będzie miała miejsce.
12. Jeśli Trener zawnioskuje o Inspekcję Wideo i w tym samym czasie dwóch lub więcej sędziów pokażą punkt dla tego Zawodnika, pomarańczowa karta Zawodnika z tablicy punktowej nie zostanie usunięta.
13. Jeśli Trener zawnioskuje o Inspekcję Wideo, ale w opinii składu sędziowskiego technika była niekontrolowana lub zbyt mocna, musi być nałożone ostrzeżenie lub kara kategorii 1; pomarańczowa karta Zawodnika z tablicy punktowej nie zostanie usunięta.
14. W przypadku, gdy zespół Inspekcji Wideo, z powodów technicznych (awaria elektryczności, kary lub komputera, itp.) nie są w stanie przeanalizować Wideo i podjąć decyzji, prawo Zawodnika do żądania Inspekcji Wideo pozostanie. (Patrz. Na punkt.2 w przypadku awarii joysticka).
15. Minimalną wielkością kart dla VRS jest format A5, wg poniższego projektu:



16. Minimalną wielkością kart VR dla CS jest format A5, wg poniższego projektu:



DODATEK 12. FORMULARZ OFICJALNEGO PROTESTU

DODATEK 13. PROCEDURY WAŻENIA

Ważenie próbne

Zawodnikom należy pozwolić na sprawdzenie swojej wagi na wagach oficjalnych (tych, które będą użyte do oficjalnego ważenia) na godzinę przed rozpoczęciem oficjalnego ważenia. Nie ma limitu na liczbę prób, które ma każdy Zawodnik do sprawdzania swojej wagi w trakcie tego nieoficjalnego ważenia.

Ważenie oficjalne

Miejsce:

Kontrola wagi będzie miała miejsce zawsze w tylko jednym miejscu. Możliwościami dla gospodarza są Hala imprezy, oficjalny hotel lub wioska (do decyzji dla każdej imprezy). Organizatorzy muszą zapewnić odrębne pokoje dla kobiet i mężczyzn.

Wagi:

Gospodarz imprezy powinien zapewnić wystarczającą liczbę wykalibrowanych wag elektronicznych (przynajmniej 4 jednostki) pokazujących tylko jedno miejsce po przecinku np. 51.9 kg, 154.6 kg. Waga powinna być umieszczona na solidnej podłodze, która nie jest pokryta wykładziną czy dywanem.

Czas:

Ważenie musi odbyć się najpóźniej dzień przed dniem zawodów dla danej kategorii, o ile nie jest określone inaczej dla danych zawodów. Oficjalny czas ważenia dla imprez WKF będzie ogłoszony w biuletynach. Dla innych imprez informacja ta będzie dystrybuowana z zawczasu przez kanały informacyjne Komitetu Olimpijskiego. Jest

odpowiedzialnością Zawodnika, aby zapoznać się z tymi informacjami. Zawodnik, który nie stawi się w okresie ważenia, lub nie zmieści się w granicach wagi dla kategorii, w której został zgłoszony, będzie zdyskwalifikowany (KIKEN).

Tolerancja:

Dopuszczalna tolerancja wagi dla dowolnej kategorii to 0.2 kg.

Procedura:

Minimalnie dwóch oficjałów WKF jest wymaganych do ważenia dla każdej płci. Jeden, aby sprawdzić akredytację/paszport Zawodnika i drugi, aby zarejestrować dokładną wagę na oficjalnej liście ważenia. Dodatkowo sześciu członków ekipy wspomagającej (oficjeli/wolontariuszy) zapewnianych przez Narodową Federację gospodarza powinno być dostępnych, aby kontrolować przepływ Zawodników. Powinno być zapewnionych dwanaście krzeseł. Aby chronić prywatność Zawodników, oficjałowie jak również członkowie ekipy wspierającej ważenie powinni być tej samej płci co Zawodnicy.

- 1) Oficjalne ważenie będzie odbywać się kategoria po kategorii, Zawodnik po Zawodniku
- 2) Wszyscy Trenerzy i inni członkowie delegacji muszą opuścić pomieszczenie kontroli wagi przed rozpoczęciem oficjalnego ważenia
- 3) Zawodnikowi zezwala się na stąpienie na wagę tylko jeden raz podczas okresu oficjalnego ważenia
- 4) Każdy Zawodnik przyniesie na ważenie swoją kartę akredytacji wydaną na daną imprezę i okaże ją oficjelowi, który sprawdzi tożsamość Zawodnika
- 5) Oficjał następnie zaprasza Zawodnika do stąpienia na wagę
- 6) Zawodnik będzie ważony mając na sobie tylko bieliznę (mężczyźni/chłopcy – majtki, kobiety/dziewczyny tylko majtki i stanik). Skarpetki lub inne dodatki muszą być zdjęte.
- 7) Zawodnikom wolno zdjąć bieliznę – bez schodzenia z wagi – aby zapewnić, że osiągną oni minimum lub maksimum limitu wagi kategorii wagowej, dla której są zgłoszeni

- 8) Oficjal kontrolujący sprawdzi i zarejestruje wagę Zawodnika w kilogramach (z dokładnością do jednego miejsca po przecinku)
- 9) Zawodnik schodzi z wagi

Uwaga: Fotografowanie i filmowanie nie jest dozwolone w strefie ważenia. To dotyczy także użycia telefonów komórkowych i wszelkich innych urządzeń.

DODATEK 14. ZAWODY ROUND-ROBIN (KUMITE)

1. Format zawodów

System Round-Robin jest używany dla Olimpijskiej konkurencji kumite oraz zawodów z bardzo ograniczoną liczbą uczestników. Jest to forma zawodów, w której aby określić zwycięzców, wszyscy Zawodnicy w puli walczą każdy z każdym.

Odmiana systemu round-robin używanego przez WKF wprowadza użycie dwóch oddzielnych pul, niezależnie kończących cykl round-robin w obrębie puli. WKF używa tego formatu jako kwalifikacji do meczów medalowych, gdzie zwycięzca każdej puli spotka wicelidera drugiej puli w półfinałach.

Gdyby się zdarzyła nieparzysta liczba uczestników (z powodu poddania lub kontuzji), to miejsce będzie uznane jako wolny los dla Zawodników, których walki nie będą miały miejsca. Jeśli zdarzy się to już w trakcie samych zawodów – jakiegokolwiek walki już stoczone z Zawodnikiem, który nie kończy rundy round-robin zostaną uznane za wolny los dla poprzednich przeciwników.

Liderzy i wiceliderzy każdej puli są określani przez większość wygranych walk licząc wygrane walki jako dwa punkty, remis jako jeden punkt i przegraną jako zero.

2. Rozstawienia

Wymaganie dla rozstawienia w zawodach round-robin jest następujące:

- Dla Zawodów Olimpijskich nr. 1 do nr. 4 rankingu Olimpijskiego są umieszczani w różnych pulach.
- Dla innych zawodów (włączając Igrzyska Kontynentalne używające round-robin) dwóch Zawodników z najwyższą pozycją w rankingu WKF na dzień przed zawodami jest umieszczanych w różnych pulach.

3. Remisy

W przypadku gdy jest remis między 2 lub więcej Zawodnikami, mającymi tą samą całkowitą liczbę punktów, poniższe kryteria będą zastosowane w określonym porządku. To oznacza, że jeśli zwycięzca jest określony po jednym z kryteriów, kryteria po nim następujące nie będą rozważane.

1. Zwycięzca(-y) walk pomiędzy dwoma lub więcej Zawodnikami których dotyczy remis
2. Wyższa liczba punktów uzyskanych we wszystkich walkach
3. Niższa liczba punktów straconych we wszystkich walkach
4. Wyższa liczba zdobytych Ippon we wszystkich walkach
5. Niższa liczba straconych Ippon we wszystkich walkach
6. Wyższa liczba zdobytych Waza-Ari we wszystkich walkach
7. Niższa liczba straconych Waza-Ari we wszystkich walkach
8. Wyższa liczba zdobytych Yuko we wszystkich walkach
9. Niższa liczba straconych Yuko we wszystkich walkach
- 10a. W zawodach Olimpijskich: Wyższa pozycja w rankingu Olimpijskim na dzień, jak określono w Systemie Kwalifikacyjnym
- 10b. W każdym innych zawodach: Jeśli nadal jest remis: rozegrana zostanie dodatkowa walka

W przypadku 3 lub więcej Zawodników, gdy mamy pierwszych 2 Zawodników którzy przechodzą do półfinałów, rozstrzygnięcie remisów musi następować od samego początku.

4. Zawodnik kontuzjowany w trakcie rundy eliminacyjnej

Jeśli Zawodnik jest kontuzjowany podczas rundy eliminacyjnej i nie może kontynuować, wyniki punktowe zakończonych lub bieżącej walki zostają anulowane i ich punkty przepadają, chyba że jest to ostatnia walka eliminacji, w którym to przypadku wszystkie poprzednie wyniki pozostają niezmienione.

6. Dyskwalifikacja zawodnika podczas rund eliminacyjnych

Jest możliwe że Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany w walce i będzie mógł kontynuować zawody. W tym przypadku jego przeciwnik wygrywa tą walkę albo przez 4-0 lub dla innego rezultatu przekraczającego 4 punkty (tj. 5-0, 6-0 itd.) istniejący rezultat zostanie zachowany. **Jest możliwe, że Zawodnik nie będzie mógł**

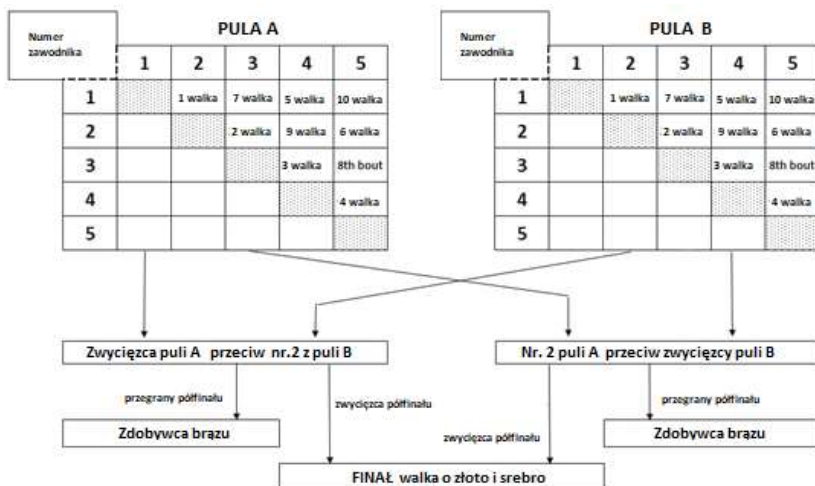
wznowić walk w całej konkurencji z powodu bycia zdyskwalifikowanym lub kontuzjowanym, w którym to przypadku zdobycze punktowe zakończonych, bieżącej oraz nierozegranych walk zostaną anulowane i ich punkty przepadają, chyba że jest to ostatnia walka eliminacji round-robin, w którym to przypadku wszystkie poprzednie wyniki pozostają niezmienione.

Jeśli już zakwalifikowany Zawodnik jest zdyskwalifikowany za złe zachowanie przy końcu rundy eliminacyjnej (Shikkaku):

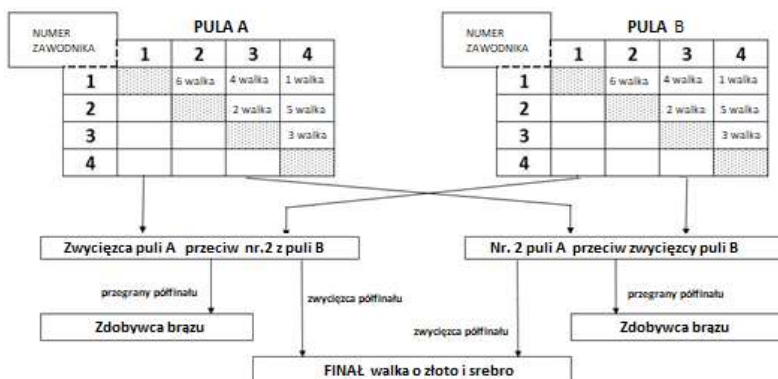
- Przeciwnik z półfinałów wchodzi do finału przez walkower
- Dwóch pozostałych Zawodników będzie walczył w drugim półfinale
- Będzie przyznany tylko jeden brązowy medal

Wyjaśnienia:

I. Następujący rysunek ilustruje format zawodów dla zawodów z 10 uczestnikami:



II. Następujący rysunek ilustruje format zawodów dla zawodów z 8 uczestnikami:



DODATEK 15: ORGANIZACJA ZAWODÓW OLIMPIJSKICH KATA

Ten załącznik 15 zastępuje Artykuł 3: Organizacja konkurencji Kata przepisów Zawodów na potrzeby Konkurencji Kata Olimpijskiego. Ten załącznik 15 jest oparty na liczbie 10 zawodników na kategorię dopuszczoną przez MKOL dla Igrzysk Olimpijskich Tokio 2020. Konkurencja Kata Olimpijskiego jest zorganizowana zgodnie z następującą procedurą:

1. 10 zawodników w każdej kategorii jest podzielonych na 2 grupy.
2. Każdy zawodnik wykonuje pierwsze kata i otrzymują ocenę od 7 sędziów.
3. Każdy zawodnik wykonuje drugie kata i otrzymuje ocenę od 7 sędziów.
4. Dla każdego zawodnika jest obliczana średnia ocena z dwóch rund
5. Remisy są rozstrzygane wg procedur z tego załącznika 15. Rozstrzygnięcie remisów nie zmienia zarejestrowanych wyników punktowych.
6. W każdej z dwóch grup dwaj zawodnicy z najmniejszą liczbą punktów w grupie są eliminowani i najlepsza trójka przechodzi do 3 rundy, gdzie poprzednie wyniki nie mają znaczenia.

7. W trzeciej rundzie trzech Zawodników w każdej z dwóch grup otrzymują nową ocenę za trzecie kata i zajmują miejsca od 1 do 3 w grupie.
8. W czwartej rundzie, walkach medalowych, zdobywcy pierwszych dwóch miejsc w grupach walczą o pierwsze i drugie miejsce Igrzysk. Zdobywcy drugich miejsc w jednej grupie walczą ze zdobywcami trzecich miejsc drugiej grupy o miejsce trzecie.
9. Wszystkie inne zasady nie określone w Załączniku 15 są takie jak w Przepisach Zawodów Kata wyłączając artykuł 3.

Wyjaśnienie:

Następująca tabela ilustruje organizację Konkurencji Olimpijskiej Kata:

RUNDA ELIMINACYJNA

Zawodnik:	1	2	3	4	5
Wynik I rundy	21.20	24.00	18.80	24.00	27.40
Wynik II rundy	22.00	23.60	21.00	23.80	28.00
Wynik uśredniony	21.60	23.80	19.90	23.90	27.70

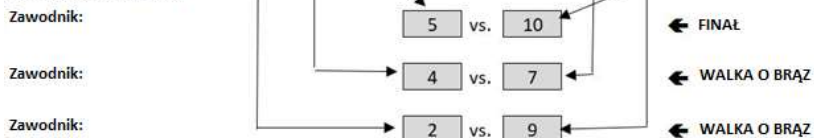
	6	7	8	9	10
	21.10	23.80	18.80	24.00	27.40
	22.60	23.80	21.00	23.80	28.00
	21.85	23.80	19.90	23.90	27.70

RUNDA RANKINGOWA

Zawodnik:	2	4	5
Wynik III rundy	22.00	24.03	28.00
Ranking w grupie	3	2	1

	7	9	10
	23.20	24.60	26.00
	3	2	1

WALKI MEDALOWE



Rozstrzygnięcie remisów:

Jeśli 2 lub więcej zawodników ma taki sam wynik punktowy, będzie wziętych pod Uwagę wiele kryteriów, by zdecydować, kto ma lepszą pozycję w rankingu, postępując wg poniższych kryteriów:

Krok 1:

Ktokolwiek ma najwyższy wynik punktowy w drugim kata rundy eliminacyjnej wygrywa. Jeśli wynik punktowy jest taki sam następane kroki są stosowane do drugiego kata w rundzie eliminacyjnej:

Krok 2:

Kiedy Całkowity wynik punktowy drugiego kata jest równy, następujące kryterium zostanie rozważone:

- **Całkowity wynik za Kryterium Techniczne** przed pomnożeniem przez czynnik (70%), najwyższy wygrywa.

Wyjaśnienie:

Przykład równej punktacji

Punktacja całkowita:

1. = 25,82

2. = 25.82

PUNKTACJA TECHNICZNA:

1.	8.6	8.8	8.6	8.4	8.6	<u>8.6</u>	8.2	= 25.8 Suma (Lepsza pozycja)
2.	8.8	8.8	<u>8.0</u>	8.8	8.4	8.8	8.0	= 25.6 Suma

W tym przypadku Zawodnik Nr. 1 ma lepszą pozycję w rankingu konkurencji niż Zawodnik nr. 2

Krok 3:

Kiedy kryteria rozważane w kroku 2 są takie same, musimy rozważyć następujące:

- **Całkowity wynik za Kryterium Atletyczne** przed pomnożeniem przez czynnik (30%)

- Najwyższy wygrywa.

Wyjaśnienie:

Przykład równej punktacji

Punktacja całkowita:

1. = 25,82

2. = 25.82

PUNKTACJA ATLETYCZNA:

1. $\underline{8.6}$ $\underline{8.8}$ 8.4 $\underline{8.4}$ 8.6 $\underline{8.6}$ $\underline{8.2} = 25.6$ Suma

2. $\underline{8.8}$ 8.4 $\underline{8.2}$ 8.8 $\underline{8.2}$ 8.8 $\underline{8.0} = 25.4$ Suma

W tym przypadku Zawodnik Nr. 1 ma lepszą pozycję w rankingu konkurencji niż Zawodnik nr. 2

Krok 4:

Kiedy kryteria rozważane w poprzednim kroku są takie same, musimy rozważyć następujące:

- **Punktacja za kryterium Techniczne**, porównując najniższą ocenę nie wyliczoną.
- Najwyższa wygrywa

Wyjaśnienie:

Przykład równej punktacji

Punktacja całkowita:

1. = 25,82

2. = 25.82

PUNKTACJA TECHNICZNA:

1. $\underline{8.6}$ $\underline{8.8}$ 8.6 $\underline{8.4}$ 8.6 $\underline{8.4}$ $\underline{8.2} = 25.6$ Suma (Lepsza pozycja)

2. $\underline{8.8}$ 8.6 $\underline{8.2}$ 8.8 $\underline{8.2}$ $\underline{8.8}$ $\underline{8.0} = 25.6$ Suma

W tym przypadku Zawodnik Nr. 1 ma lepszą pozycję w rankingu konkurencji niż Zawodnik nr. 2

Oznaczenia:

$\underline{8.8}$ = Najwyższy wynik

$\underline{8.2}$ = Najniższy wynik

8.4 = Najniższy wynik nie wyłączony

Krok 5:

Kiedy kryteria rozważane w poprzednim kroku są takie same, musimy rozważyć następujące:

- Punktacja za kryterium Techniczne, porównując najwyższą ocenę nie wyłączoną.
- Najwyższa wygrywa

Krok 6:

Kiedy kryteria rozważane w poprzednim kroku są takie same, musimy rozważyć następujące:

- Punktacja za kryterium Atletyczne, porównując najniższą ocenę nie wyłączoną.
- Najwyższa wygrywa

Krok 7:

Kiedy kryteria rozważane w poprzednim kroku są takie same, musimy rozważyć następujące:

- Punktacja za kryterium Atletyczne, porównując najwyższą ocenę nie wyłączoną.
- Najwyższa wygrywa

Krok 8:

Kiedy kryteria rozważane w poprzednim kroku są takie same, musimy rozważyć następujące:

- Punktacja za kryterium Techniczne, porównując najwyższą ocenę spośród najniższych odrzuconych.
- Najwyższa wygrywa

Krok 9:

Kiedy kryteria rozważane w poprzednim kroku są takie same, musimy rozważyć następujące:

- Punktacja za kryterium Techniczne, porównując najniższą ocenę spośród najwyższych odrzuconych.

- Najwyższa wygrywa

Krok 10:

Kiedy kryteria rozważane w poprzednim kroku są takie same, musimy rozważyć następujące:

- Punktacja za kryterium Techniczne, porównując najniższą ocenę spośród najniższych odrzuconych.

- Najwyższa wygrywa

Krok 11:

Kiedy kryteria rozważane w poprzednim kroku są takie same, musimy rozważyć następujące:

- Punktacja za kryterium Atletyczne, porównując najwyższą ocenę spośród najniższych odrzuconych.

- Najwyższa wygrywa

Krok 12:

Kiedy kryteria rozważane w poprzednim kroku są takie same, musimy rozważyć następujące:

- Punktacja za kryterium Atletyczne, porównując najniższą ocenę spośród najwyższych odrzuconych.

- Najwyższa wygrywa

Krok 13:

Kiedy kryteria rozważane w poprzednim kroku są takie same, musimy rozważyć następujące:

- Punktacja za kryterium Atletyczne, porównując najniższą ocenę spośród najniższych odrzuconych.

- Najwyższa wygrywa

Krok 14:

Kiedy kryteria rozważane w poprzednim kroku są takie same, musimy rozważyć następujące:

- Punktacja za kryterium Techniczne, porównując najwyższą ocenę spośród najwyższych odrzuconych.

- Najwyższa wygrywa

Krok 15:

Kiedy kryteria rozważane w poprzednim kroku są takie same, musimy rozważyć następujące:

- Punktacja za kryterium Atletyczne, porównując najwyższą ocenę spośród najwyższych odrzuconych.

- Najwyższa wygrywa

Krok 16:

Kiedy kryteria rozważane w poprzednim kroku są takie same, remis zostanie rozstrzygnięty przez rzut monetą.

ZAŁĄCZNIK 16: KONKURENCJA KATA NA PREMIER LEAGUE

