

# International Karate Organization

## PRZEPISY SĘDZIOWSKIE

obowiązują od października 2016

### Zasady sędziowania

Panel sędziowski oraz Panel Organizacyjny mają równe prawo do podejmowania decyzji, ale ostateczna decyzja należy do Głównego Sędziego. Czas walki jest ograniczony do 3 minut (walki eliminacyjne 2 minuty), dogrywki (jeśli są konieczne) trwają po 2 minuty. Jeśli zajdzie taka konieczność, Sędzia Główny może wydłużyć czas walki. Sędzia Główny, po konsultacji z Sędzią Wykonawczym ma możliwość zmiany lub wydłużenia czasu trwania turnieju. Sędzia Główny może zwołać zebranie z Panelem Organizacyjnym, o ile zajdzie taka konieczność.

#### I. Wolna walka (Kumite)

##### A. Podstawowe zasady

- 1) Jedna runda trwa 3 minuty (runda eliminacyjna trwa 2 minuty) dogrywki (jeśli są konieczne) trwają 2 minuty.
- 2) Zwycięstwo jest przyznawane zawodnikowi, który:
  - Zdobył cały punkt. (Ippon)
  - Zdobył dwa razy pół punktu, czyli cały punkt (2x Waza-ari = Awase Ippon)
  - Wygrał decyzją sędziów. (Hantei-Gachi)
  - Którego przeciwnik został zdyskwalifikowany (Shikkaku) lub nie stawił się do walki bez ważnego powodu. (Kiken)

##### B. Pełny punkt (Ippon)

3) Wyłączając techniki uznawane za faule, cios (tsuki), kopnięcie (keri), uderzenie łokciem (hiji uchi) itd, które wyeliminują przeciwnika na dłużej niż 3 sekundy lub skutkują utratą przez przeciwnika woli walki powodują przyznaniem pełnego punktu.

4) Jeśli przeciwnik zostanie wyeliminowany (obalony) techniką, włączając w to na przykład podcięcie stopą (ashi-kake) lub kontrę do kopnięcia jodan-mawashi-geri i przeciwnik upadnie na ziemię, po czym otrzyma celne, zaakcentowane lekkim kontaktem uderzenie w dół (gedan tsuki i Zanshin z Kiai), wymierzone w brzuch przeciwnika jako niezwłoczne następstwo kombinacji, może zostać nagrodzone Ippon na podstawie timingu i innych kryteriów.

### C. Pół punktu (Waza-ari)

5) Wyłączając techniki uznawane za faule, cios (tsuki), kopnięcie (keri), uderzenie łokciem (hiji uchi) itd, które powalą przeciwnika na krócej niż 3 sekundy, po których przeciwnik może kontynuować walkę nagradzane jest połową punktu. Podobnie, jeśli przeciwnik straci równowagę, ale nie upadnie po ataku ciosem (tsuki), kopnięciem (keri) lub łokciem (hiji uchi), przyznawane jest pół punktu.

6) Jeśli kopnięcie jodan-geri trafi czysto w głowę przeciwnika (jodan-mawashi-geri, jodan-mae-geri, jodan-ushiro-geri, jodan-ushiro-mawashi-geri, and jodan-hiza-geri, itp) ale przeciwnik nie upadnie ani nie straci równowagi, dobrze wymierzone, bezkontaktowe uderzenie z dobrą kontrolą dystansu (Tsuki i Zanshin z Kiai) które nastąpi niezwłocznie jako następstwo kombinacji, może zostać nagrodzone Waza-ari na podstawie timingu i innych kryteriów.

7) Jeśli zawodnik zostanie wyeliminowany jedną z technik chudan-geri (chudan-mae-geri, chudan-ushiro-geri, itp), dobrze wymierzone, bezkontaktowe uderzenie z dobrą kontrolą dystansu (Tsuki i Zanshin z Kiai) które nastąpi niezwłocznie jako następstwo kombinacji, może zostać nagrodzone Waza-ari na podstawie timingu i innych kryteriów.

8) Jeśli przeciwnik zostanie obalony techniką, włączając w to na przykład podcięcie stopą (ashi-kake) lub kontrę do kopnięcia jodan-mawashi-geri i przeciwnik upadnie na ziemię, po czym otrzyma celne, zaakcentowane bezkontaktowym uderzeniem w dół (gedan tsuki i Zanshin z Kiai), wymierzone w brzuch przeciwnika jako niezwłoczne następstwo kombinacji, może zostać nagrodzone Waza-ari na podstawie timingu i innych kryteriów.

9) Po uniknięciu ataku przeciwnika, włączając w to kaiten-domawashi, kiedy przeciwnik jest na ziemi, po czym otrzyma celne, zaakcentowane lekkim kontaktem uderzenie w dół (gedan tsuki i Zanshin z Kiai), wymierzone w brzuch jako niezwłoczne następstwo kombinacji, może to zostać nagrodzone Waza-ari na podstawie timingu i innych kryteriów.

10) Obalony przeciwnik może atakować keri-age (kopnięcie wznoszące) leżąc na ziemi, tuż po zostaniu powalonym. Taka technika keri-age może zostać nagrodzona Waza-ari lub Ippon zgodnie z artykułem 3 lub 5.

11) Jeśli zawodnik dozna kontuzji poprzez dozwolone ataki przeciwnika (włączając w to skaleczenia na twarzy, które wymagają przerwania pojedynku), pojedynek może toczyć się po przerwie i pomocy medycznej oraz możliwe jest nagrodzenie Waza-ari, poprzez decyzję Przewodniczącego Zawodów.

12) Dwie decyzje o przyznaniu połowy punktu dają w efekcie cały punkt i w efekcie zwycięstwo (2 Waza-ari=Awase Ippon).

\*\*\* Definicja Obalenia Przeciwnika: Kiedy fragment dłoni lub ciała, poza spodem stóp, dotknie podłoża, jako następstwo techniki i przeciwnik znajduje się w pozycji w której nie może reagować (Shini-tai).

13) Jeśli żaden z zawodników nie zdobył pełnego punktu, zwycięstwo następuje przez decyzję sędziów.

14) Decyzja jest prawomocna, jeśli co najmniej 3 z 5 członków zespołu sędziowskiego ją podejmie.

15) Kryteriami oceniania zawodnika są kolejno:

[A] Przewaga fizyczna

[B] Efektywność użytych technik (Yukoda)

[C] Ilość użytych technik (Tekazu) / Agresywność (Kosei)

16) Jeśli jeden z przeciwników ma punkt karny (Genten Ichi) i zdobył pół punktu (Wazari), wtedy te pół punktu jest niwelowane przez punkt karny. Jeśli przeciwnik w tym przypadku nie ma żadnego punktu kary ani pół punktu, zwycięzcę wyłaniają sędziowie

Genten Ichi = Wazaari

17) Zwycięstwo przez dyskwalifikację lub niestawienie się przeciwnika.

#### D. Dogrywka (Enchosen)

18) Kiedy decyzja nie zostaje osiągnięta przez wynik 3 z 5 sędziów, ogłaszany jest remis i zarządzane są dogrywki.

19) Jeśli nie została podjęta decyzja po dwóch dogrywkach, zwycięża zawodnik 10 kilogramów lżejszy (kobiety 5 kg). Jeśli zwycięzca nie może być wyłoniony przez różnicę wagi, ilość złamanych desek w tameshiwari jest kryterium przyznawania zwycięstwa. Dla rund eliminacyjnych, jeśli nie podjęto decyzji po pierwszej dogrywce i waga przeciwników wynosi mniej niż 10kg, ogłaszana jest dodatkowa dogrywka „złotego punktu”.

20) Jeśli zwycięzca nie może być wyłoniony nawet poprzez wagę czy ilość złamanych desek, zwycięstwo jest przyznawane przez Głównego Sędziego Zawodów oraz Przewodniczącego na podstawie technik zawodników, ducha walki i ilości punktów karnych. W tym przypadku może zostać zarządzona trzecia dogrywka.

21) Artykuł 19 i 20 są obowiązujące, jednakże Sędzia Główny Zawodów oraz Przewodniczący Sędziów mogą wносить zmiany, jeśli uznają że jest to niezbędne.

#### E. Faule (Hansoku)

22) Następujące zachowania są uznawane za faule:

1) Dotykание twarzy przeciwnika dłońią lub łokciem (Ganmen Ouda). Jednakże, markowanie ciosów jest dozwolone.

2) Kopnięcia w krocze (Kin-geri lub Kinteki eno kogeki)

3) Pchnięcia głową (Zu-tsuki)

4) Atakowanie leżącego przeciwnika (Taoreta aite eno kougeki) - z wyłączeniem lekkiego kontaktu gęda tsuki w Art 4 i 9

- 5) Atakowanie kręgosłupa - Sebone-eno-kogeki
- 6) Zahaczanie szyi przeciwnika, lub innych części ciała - (Kake)
- 7) Chwytnie i trzymanie ubioru (dogi) przeciwnika, rąk i nóg (Tsukami)
- 8) Przytrzymywanie części ciała przeciwnika, np. nogi (Kakae-komi)
- 9) Popychanie przeciwnika obiema rękami (Ryote-deno-Oshi)
- 10) Wielokrotne popychanie (Renzoku-shiteno-Oshi)
- 11) Przytrzymywanie ramion przeciwnika dłońmi (Osae)
- 12 Chwytnie się dłońmi z przeciwnikiem lub bliski klincz (Mune-wo-awase-teno-kogeki/ Te-wo-awase-teno-kogeki)
- 13) Powtarzające się upadanie lub odskakiwanie po ciosie (Kakenige)
- 14) Opuszczanie maty (Jogai)
- 15) Atakowanie spoza maty (Jogai-karano-kogeki)
- 16) Atakowanie po "yame" (zaprzestaniu walki)
- 17) Atakowanie kolana bezpośrednio od frontu poprzez chusoku, sokuto lub kakato (Kansetsu-eno-kogeki)
- 18) Wszystkie inne zachowania, które sędziowie mogą uznać za faul.

\*\*\* Oshi: Chwilowe odepchnięcie jedną ręką za pomocą seiken, shotei, shuto, kote lub hiji jest dopuszczalne. Jednakże, popychanie szyi lub twarzy, popychanie ramieniem (barkiem) lub całym ciałem jest uznawane za faul.

\*\*\* Tsuki-Hanashi: Chwilowe jednokrotne odepchnięcie przeciwnika obiema rękami (Seiken) jest dopuszczalne. Odepchnięcie obiema rękami inną powierzchnią niż Seiken lub wielokrotne popychanie jest faulem.

\*\*\* Sabaki: obrona przed atakami rąk i nóg trwająca nie dłużej niż sekundę jest dozwolona

\*\*\* Połączenie Oshi, Sabaki i Ashi-kake w ciągu sekundy jest dozwolone.

23) Wyłączając celowe akcje, faule skutkują ostrzeżeniem (Chui ichi). Drugi faul skutkuje drugim ostrzeżeniem (Chui Ni). Trzeci faul skutkuje punktem karnym (Genten Ichi). Czwarty faul daje dwa punkty karne (Genten Ni) i dyskwalifikację (Shikkaku).

[Genten san jest zniesione].

## F. Kary (Genten)

24) Następujące akcje dają jeden punkt karny:

- a) Celowy faul
- b) Inne zachowania uznane przez sędziego za niewłaściwe dla ducha zawodów.

\*\*\* Kiedy zawodnik przez niedozwoloną technikę przeciwnika dozna kontuzji wymagającej interwencji medycznej, walka może być wznowiona po przerwie potrzebnej do opatrzenia kontuzji i odpoczynku. Zawodnikowi, który spowodował kontuzję mogą zostać przyznane dwa ostrzeżenia (dwa Chui) jeśli traka decyzję podejmie Sędzia Główny mistrzostw.

## G. Dyskwalifikacja (Shikkaku)

25) Następujące akcje skutkują dyskwalifikacją:

- a) Dwa punkty karne (Genten Ni=Shikkaku)
- b) Niestosowanie się do zaleceń sędziego w trakcie walki
- c) Okazywanie czystej przemocy, seryjne faule i złe nastawienie. Zawodnik może zostać zdyskwalifikowany decyzją Sędziego Głównego.
- d) Nie podejmowanie walki przez obu zawodników przez minutę. Zostaje to uznane za brak woli walki i obaj zawodnicy zostają zdyskwalifikowani.
- e) Spóźnienie się na pojedynek lub nie stawienie się do walki.
- f) Niewłaściwy ubiór lub zastosowane ochraniacze
- g) Różnica co najmniej 10 kg pomiędzy zgłoszeniem na zawody, a stanem faktycznym

26) Shiai Hoki: Każdy, kto bez wyraźnego powodu nie stawia się do pojedynku zostanie obciążony grzywną. Poniższe sytuacje są wyjątkami od powyższej reguły:

- a) Brak możliwości kontynuowania zawodów poprzez decyzję lekarza mistrzostw po oględzinach
- b) Zdarzenia losowe mające wpływ na osoby bliskie zawodnikowi (członkowie rodziny itd), które miały miejsce tuż przed lub w trakcie zawodów. Pozwolenie na opuszczenie zawodów może zostać nadane przez Sędziego Mistrzostw oraz Panel Organizacyjny.

### Rozpoczęcie pojedynku

- 1) Zawodników wywołuje osoba za to odpowiedzialna. Zawodnicy wchodzą na pole walki z przeciwnych stron.
- 2) Sędzia maty stoi na środku maty, 3 metry od linii środkowej. Sędzia daje komendę ukłonu "Shomen ni Rei", "Shushin ni Rei" i "Otagi ni Rei". Walka zaczyna się po komendzie sędziego maty: „Hajime!”
- 3) Jeśli karategi zawodników będą wymagały poprawienia, sędzia może wstrzymać pojedynek, ustawić zawodników na startowych miejscach w pozycji siedzącej plecami do siebie. Zawodnicy mogą w tym czasie poprawić swój strój.

### W trakcie pojedynku

- 1) Jeśli podczas walki zawodnik zdobędzie punkt, pół punktu, sfauluje przeciwnika lub jeden z zawodników opuści matę itd. sędziowie narożni używają gwizdka i w tym samym momencie sygnalizują flagą. Sędzia maty podaje komendę „Yame!” (stop) i ustawia zawodników na pozycjach startowych.
- 2) Znaczenie sygnałów flagą:
  - a. Cały punkt (Ippon) – sędzia unosi flagę z kolorem zwycięzcy (czerwona lub biała) pionowo do góry z głośnym gwizdem.
  - b. Pół punktu (Wazaari) – sędzia trzyma flagę z kolorem zwycięzcy poziomo w bok. Krótki, głośny gwizd razem z uniesieniem flagi.
  - c. Faul (Hansoku) – sędzia używa gwizdka i porusza flagą z kolorem zawodnika, który sfaulował - do góry i w dół
  - d. Opuszczenie pola walki (Jogai) – sędziowie siedzący przy przekroczonej linii używają krótkich gwizdów i uderzają flagą dowolnego koloru o matę.
  - e. Mitomezu (nie uznane lub bez punktu) - Sędzia krzyżuje flagi przed sobą i macha nimi. Gwizd długi, średnio głośno.
  - f. Miezū (akcja nieczytelna) - Sędzia krzyżuje obie flagi na piersi, bez zakrywania oczu. Bez gwizdka.
  - g. Hantei (decyzja)  
Hikiwake, Cyuritsu) – Sędzia krzyżuje flagi przed sobą, aby były ukośnie skierowane w dół  
Aka (czerwony) wygrywa - sędzia podnosi czerwoną flagę pionowo do góry i głośno gwizdże  
Shiro (biały) wygrywa - sędzia podnosi białą flagę pionowo do góry i głośno gwizdże.

3) W przypadku Ippon, Waza-ari lub faulu, sędzia maty prosi o decyzję pozostałych sędziów. Aby ogłosić ostateczną decyzję, co najmniej 3 sędziów (włączając sędziego maty) muszą opowiedzieć się po jednej stronie.

Zwycięstwo przez zdobycie pełnego punktu (Ippon)

- 1) Kiedy ma miejsce Ippon (art. 3 lub 4), sędzia prowadzi zawodników na środek maty, gdzie zajmują swoją startową pozycję i wtedy ogłasza werdykt.
- 2) Prowadzący pojedynek ogłasza zwycięstwo na podstawie decyzji co najmniej 3 sędziów (włączając w to sędziego maty).

Zwycięstwo przez decyzję (Hantei)

- 1) Aby zatrzymać akcję sędzia używa zwrotu „Yame!” i każe zawodnikom zająć pozycje startowe.
- 2) Sędzia każe zawodnikom zwrócić się twarzą w kierunku stolika sędziowskiego „Shomen” po czym wywołuje decyzję sędziów. Każdy sędzia unosi pionowo do góry flagę w kolorze zawodnika, który jego zdaniem wygrał. W przypadku remisu, krzyżuje flagi przed sobą. Ostateczna decyzja musi być poparta trzema lub więcej głosami sędziowskimi (włączając sędziego maty). Jeśli nie zostanie spełniony ten warunek, ogłaszany jest remis.

Faule

- 1) W przypadku faulu sędzia rozdziela zawodników i wstrzymuje walkę.
- 2) Do ogłoszenia faulu konieczna jest decyzja 3 lub więcej sędziów włącznie z prowadzącym pojedynek.
- 3) W przypadku faulu, jeśli nie był on celowy, zawodnik może otrzymać ostrzeżenie (Chui Ichi). Drugi faul skutkuje drugim ostrzeżeniem (Chui Ni). Trzeci faul skutkuje pierwszym punktem karnym (Genten Ichi). Czwarty faul to drugi punkt karny (Genten Ni) i dyskwalifikacja.
- 4) Przykłady fauli: Art. 22 (Hansoku)

Dyskwalifikacja (Shikkaku)

- 1) Zawodnik, który otrzymał dwa punkty karne (Genten Ni) zostaje zdyskwalifikowany.
- 2) Inne dyskwalifikacje: Art. 25 (Shikkaku)

## Zakończenie pojedynku

- 1) W przypadku pełnego punktu lub dyskwalifikacji, sędzia maty musi niezwłocznie zatrzymać walkę, zwrócić zawodników w kierunku „Shomen”, ogłosić werdykt, nakazać ukłon w kierunku „Shomen”, „Shushin”, "Otagai" i pozwala uścisnąć dłonie. Następnie zezwala zawodnikom na opuszczenie maty.
- 2) W przypadku braku całego punktu lub dyskwalifikacji, po zakończeniu pojedynku sędzia przerywa walkę, zwraca przeciwników w kierunku „Shomen”, prosi o decyzję sędziów narożnych i po wskazaniu zwycięzcy postępuje jak w poprzednim przypadku.

Osu !