

EUROPEAN SHOTOKAN KARATE-DO ASSOCIATION



PRZEPISY ZAWODÓW*

Wersja 2.0 (listopad 2007)

*Uwaga: termin odnosi się zarówno do współzawodnictwa kobiet jak i mężczyzn

ROZDZIAŁ 1 : SŁOWNICTWO	4
Rozdział 2 : WPROWADZENIE.....	5
§ 1 : SPRAWY OGÓLNE	5
§ 2 : ZACHOWANIE	6
ROZDZIAŁ 3 : OGÓLNE PRZEPISY SĘDZIOWANIA.....	7
ROZDZIAŁ 4 : ZASADY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE	11
§ 1 : PRZEPISY OGÓLNE	11
§ 2 : MECZ KUMITE INDYWIDUALNEGO.....	11
§ 3 : MECZ KUMITE DRUŻYNOWEGO	13
ROZDZIAŁ 5 : PRZEPISY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE	14
§ 1 : KRYTERIA PODEJMOWANIA DECYZJI W WALKACH INDYWIDUALNYCH	14
§ 2 : KRYTERIA PODEJMOWANIA DECYZJI W KUMITE DRUŻYNOWYM	18
§ 3 : METODY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE.....	19
ROZDZIAŁ 6 : ZASADY SĘDZIOWANIA ROZGRYWEK KATA	22
§ 1 : PRZEPISY OGÓLNE	22
§ 2 : INDYWIDUALNE ROZGRYWKI KATA.....	22
§ 3 : ROZGRYWKI DRUŻYNOWE KATA.....	25
ROZDZIAŁ 7 : ZASADY SĘDZIOWANIA ROZGRYWEK KATA	27
§ 1 KRYTERIA DECYZJI W ROZGRYWKACH KATA	27
§ 2 : METODY SĘDZIOWANIA MECZU KATA.....	29
ROZDZIAŁ 8 : SPRAWY OGÓLNE	31
§ 1: PROTEST PRZECIW DECYZJI	31
§ 2: KONTUZJE I WYPADKI PODCZAS ROZGRYWEK.....	31
§ 3 : SPRAWY BEZPIECZEŃSTWA	32
§ 4 : WYCOFANIE SIĘ	33
§ 5: PROWADZENIE ZAWODNIKA PRZEZ TRENERA	33
§ 6 : UBIÓR I PREZENTACJA	33
§ 7: POLE WALKI I WYPOSAŻENIE.....	33
§ 8 : PERSONEL	34
ZAŁĄCZNIK 1 : OKREŚLENIA I ICH ZNACZENIE	36
ZAŁĄCZNIK 2 : SYGNAŁY UŻYWANE PRZEZ SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO	37
ZAŁĄCZNIK 3 : SYGNAŁY SĘDZIÓW NAROŻNIKOWYCH	38
ZAŁĄCZNIK 4 : TABELA SĘDZIOWSKA	39
ZAŁĄCZNIK 5 : PERSONEL TURNIEJU	40
ZAŁĄCZNIK 6 : WYPOSAŻENIE MECZU.....	42

ZAŁĄCZNIK 7 : SCHEMAT POLA WALKI	43
ZAŁĄCZNIK 8 : LISTA KATA NA ZAWODY ESKA	45
ZAŁĄCZNIK 9 : OFICJALNY KODEKS UBIORU	46
ZAŁĄCZNIK 10 : UCZESTNICTWO W MECZACH	48
ZAŁĄCZNIK 11 : OGÓLNE PRZEPISY MEDYCZNE	49



ROZDZIAŁ 1 : SŁOWNICTWO

Konkurencja: Ogół wszystkich walk do uzyskania jednego tytułu np. konkurencja „Indywidualne Kumite kobiet senierek ESKA 1994”.

Turniej : Ogół wszystkich konkurencji w ściśle określonym czasie i miejscu .

Gospodarz Turnieju : Organizator turnieju, zwykle narodowy związek karate.

Komisja Sędziowska: Komisja kierująca i nadzorująca przebieg imprez zgodnie z przepisami zawodów ESKA

Szef Planszy : Sędzia, który ma za zadanie zarządzać i kierować pracą sędziów na określonej planszy

Sędziowie: Sędzia Główny, Arbitrzy, Sędziowie Prowadzący i Sędziowie Narożnikowi.

Zespół Sędziowski: Arbiter, Sędzia Prowadzący i Sędziowie Narożnikowi przydzieleni do określonej planszy.

Skład sędziowski: Sędzia Prowadzący i Sędziowie Narożnikowi wybierani do sędziowania danej walki.

Zanshin : stan ciągłej świadomości

Shitei Kata : Obowiązkowe Kata (wybierane przez Sędziego Prowadzącego) z listy Kata

Sentei Kata : Dowolne Kata (wybierane przez zawodnika) z listy Kata

Sai Shiai : dodatkowa (nowa) walka; kary i ostrzeżenia nie przechodzą do tej walki.

Komitet zawodów: w skład komitetu ESKA wchodzi – Przewodniczący zarządu, Dyrektor Zawodów i Sędzia Główny Zawodów. Tylko Komitet ESKA rozpatruje trudne przypadki i kwestie nie uregulowane niniejszymi przepisami.

Zasady Dojo-kun :

- dążyć do doskonałości charakteru
- dążyć do prawdy
- wspierać ducha pilności
- przestrzegać zasad etykiety
- wystrzegać się porywczych przejawów odwagi

Rozdział 2 : WPROWADZENIE

§ 1 : SPRAWY OGÓLNE

Art. 2.1 : CEL

(odnośnik.: Art. 1.2 Statutu ESKA)

Celem ESKA jest:

- rozwijanie tradycyjnej formy Karate-do w Europie poprzez promowanie i wzmacnianie przyjaznych stosunków i współpracy pomiędzy jej członkami
- stawanie się punktem odniesienia tradycyjnych form Karate Shotokan w Europie
- utrzymywanie i rozwój standardów tradycyjnego Karate Shotokan w Europie

(definicja karate wg standardów oparta jest na książce „Best Karate” Masatoshi Nakayama)

Art. 2.2 : CEL PRZEPISÓW .

Niniejsze przepisy zostały ustanowione w celu :

- poszanowania i realizacji celu jakim jest Europejska Komisja Karate Shotokan;
- zapewnienia sprawiedliwości i ujednolicenia metod sędziowania karate;
- określania i wspierania autorytetu sędziów.
- zabezpieczania fizycznego i psychicznego komfortu zawodników.

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

Art. 2.3 : STANDARDY ZAWODÓW ESKA

° 1. Standardy ogólne

Ponieważ ESKA promuje tradycyjne Karate Shotokan, następujące standardy uznano za zasadnicze w Zawodach ESKA:

- **Postawa Walki** poprzez zastosowanie zasady Ippon i respektowanie wartości (dojokun)
- Zastosowanie **Kime**, czego dowodem jest zdolność przeniesienia maksymalnej energii (masy ciała, mocy, przyspieszenia) do celu, podczas całkowitego naprężenia ciała, w sposób całkowicie kontrolowany.
- Zastosowanie **Zanshin**, poprzez zachowanie ciągłej świadomości przed, podczas i po wykonaniu techniki, wynikiem czego jest całkowite zachowanie energii po wykonaniu

° 2. Standardy dla Kumite

- Tylko techniki ujęte w serii książek Best Karate są akceptowane

- Zawodnicy respektują bezpieczeństwo fizyczne i mentalne przeciwnika.
- Zachowania i techniki zawodników muszą mieć absolutną kontrolę.

° 3. Standardy dla Kata

- Wykonanie Kata musi jasno demonstrować jego naturę, mianowicie wykonanie sekwencji technik walki.
- Standardy Kata są ukazane w książkach Kata z serii książek Masatoshi Nakayamy 'Best Karate'

Art. 2.4 : Zmiana zasad sędziowania

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

Art. 2.5 : Inne kwestie

W przypadku zaistnienia sytuacji nie ujętej przez niniejsze przepisy lub w przypadku wystąpienia wątpliwości co do ich zastosowania w danej sytuacji . Komisja Sędziowska odbędzie naradę w celu znalezienia rozwiązania zaistniałego problemu.

O podjętej decyzji powinni zostać poinformowani wszyscy oficjalni przedstawiciele, a decyzja powinna zostać podana do publicznej wiadomości.

§ 2 : ZACHOWANIE.

Art. 2.6 : ZACHOWANIA UCZESTNIKÓW ZAWODÓW ESKA.

Zachowanie uczestnika zawodów ESKA, niezależnie od tego, czy jest zawodnikiem, trenerem, sędzią czy działaczem klubowym, powinno być w zgodności z wartościami Dojo Kun: prawości charakteru, szczerości, pilności, szacunku i samokontroli.

Jakiegokolwiek zachowanie niezgodne z przepisami lub zachowania mające na celu kompromitację sztuki (dotyczy to wszystkich, którzy są związani z drużyną lub indywidualnym zawodnikiem) może spowodować dyskwalifikację zawodnika i/lub drużyny.

ROZDZIAŁ 3 : OGÓLNE PRZEPISY SĘDZIOWANIA.

Art. 3.1 : SĘDZIOWANIE ROZGRYWEK.

- ° 1. Sędziowanie rozgrywek jest prowadzone przez Zespół Sędziowski.
- ° 2. Sędziowie powinni wykonywać swoje obowiązki zgodnie z Przepisami Sędziowania ESKA.
- ° 3. Uprawnienia sędziowskie mają moc tylko w ramach określonych przez niniejsze przepisy.
- ° 4. Decyzje sędziowskie są niepodważalne.

Art. 3.2 : Sędziowie.

- ° 1. Do sędziowania walk i zawodów w ESKA, wybierani są następujący sędziowie:
 - Sędzia Główny
 - Sędziowie Prowadzący
 - Arbitrzy
 - Sędziowie Narożnikowi
 - Szefowie Plansz (nieobowiązkowe).
- ° 2. Sędzia Główny (i ewentualnie Szefowie Plansz) są wyznaczani przez Zarząd Komisji Sędziowskiej.
- ° 3. Sędzia Prowadzący, Arbitr i Sędziowie Narożnikowi są wyznaczani przez Sędziego Głównego na każdą planszę przed rozpoczęciem lub też w czasie trwania zawodów.

Skład Zespołu Sędziowskiego nie może się zmieniać według uznania pojedynczych sędziów.

Art. 3.3 : OBOWIĄZKI SĘDZIÓW.

- ° 1. Sędziowie muszą być obiektywni.
- ° 2. Sędziowie muszą zachowywać się bezstronnie i uczciwie.
- ° 3. Sędziowie muszą zachowywać się z godnością i opanowaniem.
- ° 4. Właściwa postawa Sędziów, ich zachowanie oraz właściwe prowadzenie meczu i podejmowanie werdyktów jest podstawą, na której buduje się reputację i szacunek społeczny dla Karate – do. Postawa i ruchy sędziów powinny być energiczne, zwinne, precyzyjne i subtelne, albowiem mają one wielki wpływ na zainteresowanie zawodami i ich pomyślny przebieg.
- ° 5. Sędzia Prowadzący i Sędziowie Narożnikowi muszą koncentrować całą swoją uwagę na przebiegu walki, dokładnie obserwować każdego zawodnika i właściwie oceniać każdą akcję.
- ° 6. Sędzia Prowadzący i Sędziowie Narożnikowi w czasie walki nie mogą prowadzić rozmów z nikim poza Arbitrem, innymi sędziami oraz zawodnikami.

Art. 3.4 : PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIEGO GŁÓWNEGO

Sędzia Główny:

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

Art. 3.5 : PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO.

° 1. Sędzia Prowadzący jest upoważniony do:

- prowadzenia rozgrywki, włączając rozpoczęcie i zakończenie walki;
- ogłaszania decyzji Składu Sędziowskiego;
- uzasadniania podejmowanych decyzji, jeśli zajdzie taka potrzeba;
- ogłaszania fauli;
- udzielania ostrzeżeń (przed walką lub w czasie jej trwania);
- podejmowania innych działań dyscyplinarnych (dyskwalifikacja lub zawieszenia zawodników z walki);
- wzywania Sędziów Narożnikowych na konsultacje;
- ogłaszania zwycięzcy większością głosów na podstawie tablicy sędziowskiej (patrz Załączniki);
- przedłużania czasu walki.

° 2. Jeżeli zachodzi konieczność zastąpienia Arbitra lub Sędziego Narożnikowego z powodu wypadku podczas walki, Sędzia Prowadzący powinien natychmiast zatrzymać walkę i niezwłocznie wyznaczyć zastępców.

° 3. W przypadku jakichkolwiek trudności przy podejmowaniu decyzji skonsultuje się z Sędzią Głównym Zawodów.

Art. 3.6 : PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIÓW NAROŻNIKOWYCH.

° 1. Sędzia Narożnikowy jest upoważniony do:

- asystowania Sędziemu Prowadzącemu;
- wypowiedania swoich opinii dotyczących aktualnej sytuacji na planszy podczas walki;
- sygnalizowania własnych opinii odnośnie przebiegu walki przy pomocy chorągiewek i /lub gwizdka;
- udziału w głosowaniu odnośnie podejmowanych decyzji, dotyczących przebiegu i wyniku walki.

° 2. Sędzia Narożnikowy powinien starannie obserwować przebieg walki oraz akcje zawodników w polu widzenia.

° 3. Każdy Sędzia Narożnikowy powinien ciągle porównywać poziom doskonałości zawodników i sformułować własną opinię niezależnie.

- ° 4. W następujących przypadkach Sędzia Narożnikowy powinien natychmiast przy użyciu flagi lub gwizdka sygnalizować Sędziemu Prowadzącemu swoje spostrzeżenia:
 - w okolicznościach wymienionych w Art. 5.18 : "Prawa i obowiązki Sędziów Narożnikowych w Kumite i w Art. 7.11 : "Prawa i obowiązki Sędziów Narożnikowych w Kata ";
 - gdy zauważy kontuzję lub objawy choroby u zawodnika zanim zauważy to Sędzia Narożnikowy;
 - w każdym przypadku, kiedy uzna za konieczne zwrócić uwagę Sędziego Prowadzącego na istotne szczegóły przebiegu walki.
- ° 5. W przypadku rozbieżności opinii pomiędzy Sędzią Prowadzącym a Sędzią Narożnikowym, Sędzia Narożnikowy może w porozumieniu z innymi Sędziami Narożnikowymi przeciwstawić się opinii Sędziego Prowadzącego.
- ° 6. Na wezwanie Sędziego Prowadzącego "Hantei", Sędziowie Narożnikowi powinni zasygnalizować swój werdykt w określony sposób.

Art. 3.7 : PRAWA I OBOWIĄZKI ARBITRA (KANSA).

- ° 1. Arbiter powinien być wyznaczany na każde zawody w celu zapewnienia odpowiedniego zastosowania niniejszych przepisów.
- ° 2. Arbiter powinien nadzorować przebieg zawodów, śledzić decyzje podejmowane przez Sędziego Prowadzącego i przedstawiać swoją opinię na jego żądanie.
- ° 3. Kiedy decyzja wydana przez Sędziego Prowadzącego i/lub Sędziów Narożnikowych nie jest zgodna z przepisami, Arbiter może zażądać wyjaśnień od Sędziego Prowadzącego i/lub Sędziów Narożnikowych, a w wypadku gdy ich decyzja okaże się niewłaściwa może on zażądać od Składu Sędziowskiego zmiany ich decyzji.
- ° 4. Do uprawnień Arbitra należy nadzorowanie, kontrola oraz sprawowanie nadzoru wobec osób mierzących czas oraz protokolantów.
- ° 5. Protokoły są oficjalnymi dokumentami i podlegają zatwierdzeniu przez Arbitra.

Art. 3.8 : PRAWA I OBOWIĄZKI MENADŻERA PLANSZY.

Menadżer planszy powinien zarządzać Zespołem Sędziowskim na określonej planszy i udzielać mu instrukcji.

Art. 3.9 : TERMINOLOGIA I SYGNALIZACJA.

Terminologia i sygnały używane przez Sędziego Prowadzącego oraz Sędziów Narożnikowych podczas sędziowania zawodów powinny odpowiadać postanowieniom Załączników.

Art. 3.10 : SYGNALIZACJA.

Sygnały wykonywane przy pomocy chorągiewek i/ lub gwizdków przez Sędziów Narożnikowych podczas walki powinny być zgodne z Załącznikami.

Sygnaty wykonywane przez Sędziego Prowadzącego przy użyciu gwizdka mają następujące znaczenie:

- (długi/normalny)+(krótki/ostry) : "Hantei" (Werdykt).
- krótki/ostry) : "Yame" (Zatrzymanie akcji) lub komenda do opuszczenia chorągiewek lub numeratorów.

Art. 3.11 : DECYZJA.

Decyzja, którą podejmuje Sędzia Prowadzący walkę, na podstawie sygnalizacji Sędziów Naroznikowych, powinna odpowiadać postanowieniom załącznika "Tabela sędziowska".

Art. 3.12 : INNE KWESTIE

Sprawy nie ujęte w niniejszych przepisach będą przedyskutowane przez Skład Sędziowski, a podjęte decyzje będą przekazane do Arbitra meczu i Sędziego Głównego Zawodów w celu zatwierdzenia.

Wszystkie podjęte decyzje będą publicznie ogłoszone.

ROZDZIAŁ 4 : ZASADY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE

§ 1 : PRZEPISY OGÓLNE.

Art. 4.1 : KONKURENCJA KUMITE.

- ° 1. Konkurencja Kumite pomiędzy zawodnikami lub drużynami jest prowadzona w formie meczów Kumite.
- ° 2. Zawodnicy lub drużyny współzawodniczą ze sobą po wcześniejszym losowaniu. System wykorzystywany do losowania określa Komisja Techniczna ESKA
- ° 3. Metoda rozgrywania konkurencji Kumite opiera się na zasadzie "Knock-Out": tylko zwycięzca walki może kontynuować udział w konkurencji.

Art. 4.2 : TYPY ROZGRYWEK.

Wyróżnia się następujące typy rozgrywek:

- Mecz Kumite indywidualnego
- Mecz Kumite drużynowego

Art. 4.3 : PROWADZENIE WALK.

Walki Kumite powinny być prowadzone wyłącznie przez Sędziego Prowadzącego.

Art. 4.4 : UDZIAŁ W WALKACH KUMITE.

Udział w walkach Kumite powinien odpowiadać postanowieniom Załącznika „Uczestnictwo w meczach”.

§ 2 : MECZ KUMITE INDYWIDUALNEGO.

Art. 4.5 : METODY MECZU KUMITE INDYWIDUALNEGO

- ° 1. Mecz Kumite indywidualnego jest prowadzony pomiędzy dwoma zawodnikami.
- ° 2. Występują trzy typy meczu Kumite indywidualnego:
 - ° 2.1. 'Ippon shobu' ('do jednego pełnego punktu')
 - ° Czas trwania walki powinien wynosić dwie minuty (efektywnego czasu).
 - ° Zawodnik, który w wyznaczonym czasie zdobędzie jeden pełny punkt jest zwycięzcą.
 - ° 2.2. 'Sanbon shobu' ('do trzech punktów')
 - ° Czas trwania walki powinien wynosić trzy minuty (efektywnego czasu).
 - ° Zawodnik, który w wyznaczonym czasie zdobędzie dwa punkty jest zwycięzcą ('dwa z trzech').

- ° 2.3. 'Sakidori shobu'
 - ° Zawodnik, który pierwszy zdobędzie punkt wygrywa walkę.
 - ° Ta metoda występuje tylko w walce dodatkowej.
- ° 3. Wszystkie indywidualne mecze prowadzone są według 'Ippon shobu', za wyjątkiem finałowych indywidualnych walk w Kumite Seniorów i Senierek, które rozgrywane są według 'Sanbon shobu'.

Art. 4.6 : ROZPOCZĘCIE, ZATRZYMANIE I ZAKOŃCZENIE WALKI.

- ° 1. Rozpoczęcie.
 - Wywołani przez Spikera zawodnicy, natychmiast zajmują swoje pozycje wyjściowe poza polem walki (zobacz załącznik).
 - Sędzia Prowadzący zajmuje swoją pozycję.
 - Na sygnał Sędziego Prowadzącego zawodnicy kłaniają się w stronę pola walki i zajmują swoje pozycje wyjściowe (zobacz załącznik). Po wymianie ukłonów między zawodnikami w pozycji 'Yoi'- oczekują na rozpoczęcie walki.
 - Walka rozpoczyna się komendą Sędziego Prowadzącego "Shobu Ippon/Sanbon hajime".
- ° 2. Zatrzymanie i wznowienie walki.
 - Poprzez komendę "Yame", Sędzia Prowadzący zatrzymuje walkę i nakazuje zawodnikom zajęcie pozycji wyjściowych.
 - Zawodnicy powracają na swoje pozycje i oczekują werdyktu lub kolejnej komendy Sędziego Prowadzącego.
 - Wznawianie walki następuje na komendę "Tsuzukete hajime."
- ° 3. Zatrzymanie.
 - Po zatrzymaniu walki komendą "Yame", Sędzia Prowadzący kończy mecz komendą "Soremade".
 - Po ogłoszeniu werdyktu przez Sędziego Prowadzącego, zawodnicy kłaniają się sobie wzajemnie i opuszczają pole walki. Poza polem walki kłaniają się ponownie w stronę pola walki i walka zostaje zakończona.

Art. 4.7 : CZAS TRWANIA WALKI.

- ° 1. Efektywny czas walki powinien być mierzony od momentu wydania komendy "Shobu Ippon/Sanbon hajime" przez Sędziego Prowadzącego.
- ° 2. Możliwość zdobycia punktu kończy się w chwili sygnału gongu, jednak walka kończy się na polecenie Sędziego Prowadzącego 'Yame'.
- ° 3. Po zatrzymaniu walki komendą "Yame", efektywny czas powinien zostać zatrzymany do chwili, kiedy Sędzia Prowadzący ogłosi jej kontynuację komendą "Tsuzukete hajime".

- ° 4. Po wyjściu zawodników poza pole walki, nie zatrzymuje się czasu, aż do chwili przerwania walki przez Sędziego Prowadzącego komendą "Yame".
- ° 5. Czas , w którym udzielana jest pomoc zawodnikowi z powodu kontuzji bądź czas narady sędziowskiej nie jest uznawany za efektywny czas walki.

Art. 4.8 : DOGRYWKI.

- ° 1. W przypadku remisu w walce indywidualnej odbędzie się dogrywka (Encho Sen).
 - Czas dogrywki to jedna minuta (efektywnego czasu)
 - W dogrywce decyduje pierwsze punktowane trafienie (Sakidori shobu)
 - Ostrzeżenia i kary są przenoszone do dogrywki.
- ° 2. Na koniec dogrywki, każdy Sędzia musi pokazać zwycięzcę. Decyzja Sędziów jest podejmowana wyłącznie na podstawie dogrywki.

§ 3 : MECZ KUMITE DRUŻYNOWEGO.

Art. 4.9 : METODY PRZEPROWADZANIA KUMITE DRUŻYNOWEGO.

- ° 1. Mecz Kumite drużynowego jest prowadzony pomiędzy zawodnikami dwóch drużyn.
- ° 2. Każda drużyna powinna mieć listę kolejności startu członków drużyny.
- ° 3. Poszczególne walki pomiędzy członkami każdej drużyny powinny odbywać się według wcześniej ustalonego porządku.
- ° 4. Walki pomiędzy zawodnikami poszczególnych drużyn odbywają się wg zasad 'Ippon Shobu'.

Art. 4.10 : LICZBA ZAWODNIKÓW W MECZU KUMITE DRUŻYNOWEGO

- ° 1. Liczba zawodników wchodzących w skład drużyny powinna być nieparzysta (liczba zostanie określona w regulaminie zawodów i na formularzu zgłoszeniowym).
- ° 2. W pierwszej walce Kumite drużynowego muszą być obecni wszyscy członkowie drużyny (jeśli drużyna liczy 3 zawodników do pierwszej walki wychodzi 3 zawodników, jeśli drużyna liczy 5 zawodników do pierwszej walki wychodzi 5 zawodników). Wszyscy z nich muszą stawić się w pierwszej walce chyba, że drużyna otrzyma pozwolenie od Komitetu Zawodów.
- ° 3. Jeśli do pierwszej walki nie może stawić się pełen skład drużyny z powodu okoliczności wynikłych na zawodach, Komitet Zawodów podejmie decyzję.
- ° 4. Jeśli drużyna nie jest kompletna, wolne miejsce w pozycji startowej musi być wyraźnie zaznaczone na formularzu kolejności walk.
- ° 5. Drużyna, która zmieni kolejność startu poszczególnych zawodników – na inną niż podana w formularzu walk – zostanie zdyskwalifikowana.

ROZDZIAŁ 5 : PRZEPISY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE.

§ 1 : KRYTERIA PODEJMOWANIA DECYZJI W WALKACH INDYWIDUALNYCH.

Art. 5.1 : KRYTERIA WYGRANEJ.

Zwycięstwo w walkach indywidualnych przyznawane są zawodnikowi:

- ° 1. w przypadku 'Ippon Shobu', na podstawie zdobycia jednego Ippon.
- ° 2. w przypadku 'Sanbon Shobu', na podstawie zdobycia dwóch Ippon-ów.
- ° 3. w przypadku 'Sakidori Shobu', na podstawie zdobycia pierwszej punktowanej techniki.
- ° 4. we wszystkich innych przypadkach, decyzją Składu Sędziowskiego

Art. 5.2 : KRYTERIA PRYZNAWANIA IPPON

Ippon powinien być przyznany zawodnikowi, który zdobył 'Pełny Ippon' lub 'Awasete Ippon'.

- ° 1. Pełny Ippon
 - ° 1.1. Pełny Ippon jest przyznawany zawodnikowi, kiedy technika punktująca jest uznana przez Skład Sędziowski na Ippon.
 - ° 1.2. Pełny Ippon jest przyznawany zawodnikowi, którego przeciwnik przegrywa walkę z powodu faulu, dyskwalifikacji lub odsunięcia zawodnika.
- ° 2. Awasete Ippon
 - ° Jeśli zawodnik zdobywa dwa Waza-ari podczas walki, to te dwa Waza-ari uznaje się za 'Awasete Ippon'.
- ° 3. W przypadku, kiedy zawodnik najpierw punktuje Waza-ari a potem Ippon, to uzyska 'Pełny Ippon'.

Art. 5.3 : KRYTERIA WYGRANEJ PRZEZ DECYZJĘ.

W przypadku jeśli nie został przyznany Ippon, wygrana przez decyzję może być przyznana na podstawie poniższych kryteriów:

- czy zostało przyznane Waza-ari,
- czy zawodnik otrzymał ostrzeżenie za faul,
- ilość ucieczek poza pole walki,
- perfekcyjna postawa walki,
- predyspozycje do walki obu zawodników,
- poziom energii i ducha walki,
- liczba technik atakujących,
- taktyka walki.

Art. 5.4 : STREFY PUNKTOWANIA .

Strefy punktowania są ograniczone do następujących obszarów:

- głowa
- szyja
- klatka piersiowa
- brzuch
- plecy.

Art. 5.5 : KRYTERIA PRZYZNAWANIA PUNKTOWANYCH TECHNIK

° 1. Punktowana technika jest to mocna technika wykonana z kontrolą na punktowaną strefę i spełniająca poniższe warunki :

- dobra forma
- dobra postawa
- duża energia
- "zanshin"
- właściwy moment
- właściwy dystans

° 2. Technika może być punktowana jeśli jest :

- zadana z pełnym zaangażowaniem ciała (Kime)
- zadana jest bezpośrednio na strefę punktowaną
- skierowana jest na oś ciała.

Art. 5.6 : OCENA TECHNIKI PUNKTOWANEJ.

° 1. Przy ocenie techniki sędziowie powinni rozważyć efekt, jaki mógłby nastąpić, gdyby technika nie została zatrzymana we właściwy sposób. Kontakt nie jest wymagany do otrzymania punktu.

° 2. Przy ocenie techniki sędziowie nie powinni rozważać tylko potencjalnej skuteczności techniki, ale również postawę atakującego.

° 3. Punktowana technika zadana w momencie komendy "Yame" powinna być zaliczona.

Art. 5.7 : KRYTERIA PRZYZNAWANIA WAZA-ARI .

Kiedy punktowana technika jest uznana za efektywną przyznaje się Waza-ari.

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

Art. 5.8 : KRYTERIA PRZYZNAWANIA IPPON.

Kiedy technika jest uznana za decydującą przyznaje się Ippon.

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

Art. 5.9 : DODATKOWE KRYTERIA PUNKTOWANIA NA IPPON.

Efektywna technika powinna zostać rozważona na Ippon jeśli spełnia poniższe warunki:

- atak został wykonany w doskonałym momencie, gdy przeciwnik zaczął poruszać się w kierunku atakującego,
- atak został wykonany natychmiast po wytrąceniu atakowanego z równowagi,
- została wykonana kombinacja efektywnych technik,
- została wykonana kombinacja rzutów i efektywnych technik,
- gdy przeciwnik utracił ducha walki,
- atak został wykonany bez próby obrony,
- gdy nie ma szans obrony przy zadawanym ataku.

Art. 5.10 : TECHNIKI NIEAKCEPTOWANE.

- ° 1. Techniki wykonane w niżej opisanych warunkach nie powinny być zaliczane, nawet jeśli zostały wykonane z wystarczającą siłą:
 - gdy zawodnik nie zdołał zadać ciosu w momencie gdy uchwycił przeciwnika
 - gdy zawodnik nie zdołał zadać efektywnego ciosu w momencie wytrącenia przeciwnika z równowagi.
- ° 2. Technika wykonana po komendzie "Yame" nie może być zaliczona, ani nie może być podstawą przy decyzji "Hantei".
- ° 3. Technika wykonana poza wyznaczonym obszarem walki nie będzie zaliczona. Jeżeli jednak zawodnik, który wykonał efektywną technikę znajdował się w obrębie pola walki w momencie zadania ciosu, to technika powinna zostać zaliczona
- ° 4. W przypadku zadania punktowanej techniki połączonej z działaniem lub techniką zabronioną, punktowana technika nie będzie zaliczona i Skład Sędziowski podejmie decyzję co do zabronionej techniki lub działania.
- ° 5. Punktowane techniki o tej samej wartości wykonane jednocześnie przez obu zawodników nie zostaną zaliczone (Aiuchi).

Art. 5.11 : DZIAŁANIA I TECHNIKI ZABRONIONE.

Poniżej wymienione działania i techniki są zabronione:

- ° 1. Niebezpieczne działania: działania lub techniki, które wywołują ryzyko kontuzji lub ograniczają zdolność przeciwnika do kontynuowania walki, a mianowicie:
 - ° 1.1. niekontrolowane ataki lub techniki
 - ° 1.2. techniki z nadmiernym kontaktem,
 - ° 1.3. ataki na górne i dolne kończyny,

- ° 1.4. ataki otwartej dłoni na twarz
- ° 1.5. ataki w krocze
- ° 1.6. ataki na staw biodrowy, staw kolanowy, podbicie i goleń,
- ° 1.7. chwytanie, chyba że natychmiast po tym nastąpi technika,
- ° 1.8. klinczowanie lub niepotrzebne uderzanie ciałem w przeciwnika,
- ° 1.9. niebezpieczne rzuty,
- ° 1.10. brak dbałości na własne bezpieczeństwo (Mubobi).
- ° 2. Niewłaściwe zachowanie (Taido) : działania, które wykazują niewłaściwe zachowania, a mianowicie:
 - ° 2.1. niesłuchanie poleceń Sędziego,
 - ° 2.2. nadmierne pobudzenie zawodnika stanowiące zagrożenie dla przeciwnika,
 - ° 2.3. jakiegokolwiek złośliwe działania zawodnika mające na celu świadome naruszenie przepisów,
 - ° 2.4. wszelkie niesportowe zachowania takie jak: nadużycia słowne, prowokowanie lub zbędne wypowiedzi,
 - ° 2.5. wszelkie zachowania mogące przyczynić się do złej reputacji karate (włączając w to trenerów, kierowników, lub kogokolwiek związanego z zawodnikiem),
 - ° 2.6. nieprzepisowe karate-gi, (patrz załącznik „Oficjalny kodeks ubioru”),
 - ° 2.7. wszystkie działania, naruszające przepisy.
- ° 3. Unikanie walki (Jogai) : działania lub techniki, które wykazują celowe lub niecelowe unikanie walki a mianowicie:
 - ° 3.1. Ruchy powodujące utratę czasu,
 - ° 3.2. Ruchy unikające walki
 - ° 3.3. Wyjścia poza pole walki.

Art. 5.12 : OSTRZEŻENIA , KARY I DYSKWALIFIKACJE.

- ° 1. Kiedy zawodnik dopuścił się zabronionego działania lub techniki (patrz Art. 5.11) Sędzia Prowadzący w porozumieniu z Sędziami Narożnikowymi ogłosi karę (Hansoku). Ogłoszenie kary automatycznie oznacza dyskwalifikację (Hansoku) zawodnika.
- ° 2. Kiedy zawodnik ma zamiar popełnić zabronione działanie lub technikę (patrz Art. 5.11) Sędzia Prowadzący w porozumieniu z Sędziami Narożnikowymi przyzna ostrzeżenie, zależnie od powagi przewinienia przyzna oficjalną reprimendę (Keikoku) lub ostrzeżenie dyskwalifikacji (Hansoku-Chui).
- ° 3. W przypadku , kiedy zawodnik otrzymał już jedno ostrzeżenie i powtarza podobne działania lub techniki naruszające przepisy, Sędzia Prowadzący może ogłosić jego przegraną z powodu faulu.
- ° 4. Jeśli zawodnik ciągle ucieka poza pole walki :

- Przy pierwszym wyjściu, zawodnik otrzyma oficjalną reprimendę ('Jogai Keikoku')
 - Przy drugim wyjściu, zawodnik otrzyma ostrzeżenie przed dyskwalifikacją ('Jogai Chui').
 - Przy trzecim wyjściu, zawodnik będzie zdyskwalifikowany i otrzyma ('Jogai Hansoku').
- ° 5. Wszystkie ostrzeżenia stanowią dwie odrębne kategorie. Pierwsza kategoria odnosi się do 'Unikania walki (Jogai)', druga kategoria odnosi się do wszystkich innych niedozwolonych działań.
- ° 6. O stopniu surowości kar decyduje Skład Sędziowski, jednak gradacja kar rozpoczyna się od Keikoku przez Hansoku-Chui do Hansoku.

Art. 5.13 : KWESTIA BEZPIECZEŃSTWA

- ° 1. Jeżeli zawodnik przegrywa dwie walki przez Hansoku z powodu 'Niebezpiecznych działań' (Art. 5.11 °1), wtedy zawodnik nie będzie dopuszczony do dalszych rozgrywek Kumite,
- ° 2. Jeżeli zawodnik wygrywa dwie walki poprzez dyskwalifikację przeciwnika spowodowaną nadmiernym kontaktem, wtedy zawodnik nie będzie dopuszczony do dalszych rozgrywek Kumite,
- ° 3. Zawodnik ma prawo do jednej minuty odpoczynku pomiędzy dwoma walkami następującymi jedna po drugiej oraz pomiędzy przedłużeniem walki (Encho Sen) i natychmiastowo następującą walką.

§ 2 : KRYTERIA PODEJMOWANIA DECYZJI W KUMITE DRUŻYNOWYM.

Art. 5.14 : KRYTERIA PODEJMOWANIA DECYZJI W KUMITE DRUŻYNOWYM.

- ° 1. Zwycięzca meczu Kumite drużynowego ustalany jest na podstawie indywidualnych walk.
- ° 2. Kryteria decydujące o zwycięstwie w Kumite drużynowym na podstawie liczby wygranych poszczególnych walk są następujące :
- Liczba zwycięstw.
 - Liczba zwycięstw przez Ippon, włączając zwycięstwa "Awasewaza".
 - Liczba zwycięstw przez pełny Ippon.
- ° 3. W przypadku równej liczby punktów biorąc pod uwagę powyższe kryteria decyzja zostanie podjęta na podstawie dodatkowej walki pomiędzy wybranym reprezentantem każdej z drużyn.
- ° 4. W przypadku jeśli dodatkowa walka zakończy się remisem nastąpi przedłużenie dodatkowej walki (Encho Sen).
- Przedłużenie walki trwa jedną minutę (efektywnego czasu).
 - O wyniku Encho Sen decyduje pierwsze punktowane trafienie (Sakidori shobu).
 - Ostrzeżenia i kary przenoszone są do Encho Sen.

- ° 5. Po Encho Sen, każdy sędzia musi wskazać zwycięzcę. Decyzja podejmowana jest wyłącznie na podstawie Encho Sen.

§ 3 : METODY SĘDZIOWANIA WALK KUMITE.

Art. 5.15 : SĘDZIOWANIE WALK KUMITE.

Walki Kumite powinny być sędziowane przez Skład Sędziowski.

Art. 5.16 : SKŁAD SĘDZIOWSKI DO WALK KUMITE.

Skład Sędziowski składa się z jednego Sędziego Prowadzącego oraz czterech Sędziów Narożnikowych. Ich usytuowanie przedstawione jest na schemacie w dodatku „Schemat pola walki”.

Art. 5.17 : PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO WALKI KUMITE.

- ° 1. Tylko Sędzia Prowadzący jest uprawniony do prowadzenia, przerywania lub zakończenia walki. Nikt inny niż Sędzia Prowadzący nie zatrzymuje walki w dowolnym momencie.
- ° 2. Uprawnienia Sędziego Prowadzącego określone są w Art. 3.5 : "Prawa i obowiązki Sędziego Prowadzącego".
- ° 3. Biorąc pod uwagę poniższe okoliczności, Sędzia Prowadzący przerwie walkę komendą „Yame” i nakaże zawodnikom zająć ich pozycje wyjściowe:
 - ° 3.1. Po sygnale gongu, sygnalizującym koniec możliwości zdobycia punktu.
 - ° 3.2. Kiedy dwóch lub więcej Sędziów Narożnikowych sygnalizuje swój werdykt chorągiewkami i gwizdkami (Uwaga: W przypadku, kiedy jeden Sędzia Narożnikowy sygnalizuje swój werdykt chorągiewką i gwizdkiem, Sędzia Prowadzący może to zignorować i dalej kontynuować walkę.)
 - ° 3.3. Kiedy zauważy punktowaną technikę.
 - ° 3.4. W przypadku kontuzji jednego lub obydwu zawodników.
 - ° 3.5. Kiedy zaobserwuje u zawodnika popełnienie zabronionego działania.
 - ° 3.6. Kiedy zaobserwuje u zawodnika zamiar popełnienia zabronionego działania.
 - ° 3.7. Kiedy zauważy unikanie walki przez zawodnika.
 - ° 3.8. Kiedy zauważy, że jeden lub dwóch zawodników nie może kontynuować walki z powodu kontuzji, choroby bądź innych przyczyn.
 - ° 3.9. Kiedy walka przekształca się w wymianę technik w krótkim dystansie i żaden z zawodników nie potrafi zadać punktowanej techniki, wtedy Sędzia Prowadzący podejmuje niezbędne środki ostrożności w celu uniknięcia zamieszania i urazów.
 - ° 3.10. Gdy uzna za konieczne dla normalnego przebiegu meczu, na przykład:
 - ° Żeby zawodnik poprawił swój ubiór,

- Kiedy w walce dochodzi do zastoju bez wymiany skutecznych technik pomiędzy zawodnikami,
 - Kiedy zawodnik chwytą przeciwnika i nie kontynuuje akcji poprzez zadanie techniki.
- 4. Po zatrzymaniu walki Sędzia Prowadzący wykonuje następujące czynności:
- 4.1. Kiedy sygnał gongu skończył możliwość zdobycia punktu,
 - Sędzia Prowadzący wróci na swoją pozycję wyjściową i ogłosi 'Soremade',
 - potem wychodzi poza obszar walki, po sprawdzeniu z Kansa pokazuje stan punktów oraz kar,
 - następnie pozwala Sędziom Narożnikowych na rozważenie ich decyzji i wzywa Sędziów Narożnikowych do pokazania werdyktu,
 - następnie podejmuje decyzję większością głosów na podstawie tabeli oceny sędziowskiej (patrz Załącznik),
 - wtedy wraca na swoją pozycję i wskazuje wygranego podnosząc rękę po stronie zwycięzcy ('Kachi') lub ogłasza remis ('Hikiwake').
 - 4.2. Kiedy dwóch lub więcej Sędziów Narożnikowych sygnalizuje flagami i gwizdkiem swoją opinię, Sędzia Prowadzący słucha ich opinii i ogłasza decyzję.
 - 4.3. Kiedy zauważa punktowaną technikę, w porozumieniu z Sędziami Narożnikowymi ogłasza decyzję.
 - Jeśli nie ma decyzji, Sędzia Prowadzący zarządza wznowienie walki.
 - Jeśli przyznane jest 'Waza-ari', Sędzia Prowadzący poleca wznowienie walki lub jeśli jest to drugie 'Waza-ari' zawodnika, ogłasza zwycięzcę poprzez Awasete Ippon i kończy walkę.
 - Jeśli przyznany jest 'Ippon', ogłasza zwycięzcę i kończy walkę.
(Uwaga: W przypadku 'Sanbon shobu', walka kończy się, jeżeli zawodnik zdobędzie dwa Ippony. W przypadku 'Sakidori shobu', walka zakończy się pierwszą punktowaną techniką.)
 - 4.4. W przypadku wystąpienia kontuzji, Sędzia Prowadzący od razu zatrzymuje walkę w celu szybkiego i właściwego udzielenia pomocy poszkodowanemu.
 - 4.5. Kiedy Sędzia Prowadzący zauważa, iż zawodnik dopuścił się lub zamierza dopuścić się zabronionego działania, Sędzia powinien wezwać Sędziów Narożnikowych w celu ustalenia czy zostały naruszone przepisy czy nie i ogłosić decyzję.
 - 4.6. Kiedy uznaje, że jeden lub obaj zawodnicy nie mogą kontynuować walki z powodu kontuzji, choroby lub innych przyczyn. Po konsultacji z Lekarzem Zawodów, powinien zwołać Sędziów Narożnikowych, aby zdecydować czy walka powinna być kontynuowana.
- 5. Przy wznowieniu walki Sędzia Prowadzący ogłasza "Tsuzukete hajime".

Art. 5.18 : TERMINOLOGIA I SYGNALIZACJA UŻYWANA PRZEZ SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO W KONKURENCJI WALK KUMITE.

- ° 1. Do prowadzenia, zatrzymania lub zakończenia walki Sędzia Prowadzący stosuje odpowiednią terminologię i sygnalizację.
- ° 2. Kiedy ogłaszana jest decyzja, Sędzia Prowadzący wyraźnie wskazuje zawodnika, technikę lub działanie zawodnika i ogłasza decyzję.

Art. 5.19 : PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIÓW NAROŹNIKOWYCH W KONKURENCJI WALK KUMITE.

- ° 1. Sędziowie Naroźnikowi mają prawa i obowiązki nadane im przez Art. 3.6 : "Prawa i obowiązki Sędziów Naroźnikowych".
- ° 2. Do obserwacji walki Sędziowie Naroźnikowi mają wyznaczone miejsca (patrz dodatek: "Schemat obszaru walki") , oraz posiadają czerwoną i białą flagę oraz gwizdek.
- ° 3. Sędzia Naroźnikowy powinien uważnie obserwować działania zawodników podczas walki w zasięgu jego wzroku a w następujących przypadkach, od razu sygnalizuje Sędziemu Prowadzącemu za pomocą gwizdka i/lub chorągiewki, dając swoją opinię:
 - kiedy zauważy Ippon lub Waza-ari.
 - Kiedy zauważy, że zawodnik zamierza lub popełnił zabronione działanie.
 - Kiedy zauważy unikanie walki przez zawodnika.
 - Kiedy uzna, że jeden lub obaj zawodnicy nie mogą kontynuować walki z powodu Kontuzji, choroby lub innych przyczyn.
 - We wszystkich przypadkach, kiedy uzna za konieczne zwrócić uwagę Sędziego Prowadzącego.

Art. 5.20 : TERMINOLOGIA I SYGNALIZACJA UŻYWANA PRZEZ SĘDZIÓW NAROŹNIKOWYCH W KONKURENCJI WALK KUMITE.

Do wyrażania swoich opinii Sędziowie Naroźnikowi używają odpowiednich sygnałów za pomocą flagi i/lub gwizdka.

ROZDZIAŁ 6 : ZASADY SĘDZIOWANIA ROZGRYWEK KATA

§ 1 : PRZEPISY OGÓLNE

Art. 6.1 : KONKURENCJA KATA.

- ° 1. Rozgrywki Kata pomiędzy poszczególnymi zawodnikami lub drużynami dla wyłonienia zwycięzcy są przeprowadzane w formie meczów Kata.
- ° 2. Zawodnicy lub drużyny przeciwne są ustalane w losowaniu. System losowania określa Komisja Techniczna ESKA.
 - W systemie chorągiewkowym , dwóch zawodników rywalizuje ze sobą.
 - w systemie punktowym, zawodnicy rywalizują ze sobą indywidualnie.
- ° 3. Metoda konkurencji Kata opiera się na zasadzie 'Knock Out':
 - W systemie chorągiewkowym, tylko zwycięzca danej walki kontynuuje konkurencję Kata.
 - W systemie punktowym, tylko zawodnicy lub drużyny z najwyższą punktacją mogą kontynuować konkurencję Kata.

Art. 6.2 : TYPY ROZGRYWEK KATA.

Wyróżniamy następujące typy rozgrywek Kata :

- rozgrywki Kata indywidualnego
- rozgrywki Kata drużynowego.

Art. 6.3 : PROWADZENIE ROZGRYWEK KATA.

Mecze Kata będą prowadzone wyłącznie wg poleceń Sędziego Prowadzącego.

Art. 6.4 : UDZIAŁ W MECZU KATA .

Udział w walkach Kata powinien odpowiadać postanowieniom Załącznika "Uczestnictwo w meczach".

§ 2 : INDYWIDUALNE ROZGRYWKI KATA

Art. 6.5 : METODY INDYWIDUALNYCH ROZGRYWEK KATA.

- ° 1. Indywidualne mecze Kata prowadzone są pomiędzy dwoma zawodnikami.
- ° 2. Występują dwa typy indywidualnych rozgrywek Kata:
 - System chorągiewkowy: dwóch zawodników wykonuje jednocześnie to samo Kata określone przez sędziego. Za pomocą chorągiewek Skład Sędziowski wyłania zwycięzcę.

- System punktowy: każdy zawodnik lub drużyna wykonuje Kata oddzielnie. Punkty przyznawane są przez Skład Sędziowski i zwycięzcą zostaje zawodnik z najwyższą punktacją.

Art. 6.6 : TYPY KATA W INDYWIDUALNYCH ROZGRYWKACH KATA

- ° 1. Eliminacje: do wyłonienia 4 zawodników.
 - ° 1.1. Pierwsza runda: do wyłonienia 16 zawodników.
 - ° Shitei Kata : Kata jest losowane przez Sędziego Prowadzącego z obowiązkowej listy Kata nr 1 (patrz załącznik)
 - ° Ocenianie prowadzone jest systemem chorągiewkowym.
 - ° 1.2. Druga runda : od 16 do 8 zawodników.
 - ° Shitei Kata : Kata jest losowane przez Sędziego Prowadzącego z obowiązkowej listy Kata nr 2 (patrz załącznik)
 - ° Ocenianie prowadzone jest systemem chorągiewkowym.
 - ° 1.3. Trzecia runda: od 8 do 4 zawodników.
 - ° Sentei Kata : zawodnik wybiera Kata do prezentacji z obowiązkowej listy Kata nr 3 (patrz załącznik)
 - ° Ocenianie prowadzone jest systemem punktowym.
- ° 2. Finał : ostatnich 4 zawodników.
 - ° Sentei Kata : zawodnik wykona Kata, które wybierze z listy Kata grupy 3 lub 4 (patrz dodatki).
 - ° Kata wykonywane w finale musi być różne od Kata wykonywanego w trzeciej rundzie.
 - ° Ocenianie prowadzone jest systemem punktowym.

Art. 6.7 : ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE WALKI KATA INDYWIDUALNEGO – SYSTEM CHORAĞIEWKOWY.

- ° 1. Rozpoczęcie i wykonanie.
 - Wywołani przez spikera zawodnicy, zajmują od razu pozycję wyjściową poza obszarem walki.
 - Na sygnał Sędziego Prowadzącego zawodnicy wykonują ukłon w kierunku pola walki, przechodzą na pozycje startowe na polu walki. Następnie wykonują ukłon do siebie i czekają w pozycji 'Yoi'- na zapowiedź Sędziego Prowadzącego.
 - Sędzia Prowadzący wyraźnie zapowiada wyraźnie zawodnikom i Sędziom Narożnikowym nazwę wybranego Kata do wykonania.
 - Zawodnicy powtarzają nazwę wybranego Kata do Sędziego Prowadzącego.
 - Zawodnicy rozpoczynają wykonanie Kata na komendę Sędziego Prowadzącego "Hajime".

° 2. Zakończenie.

- Po wykonaniu Kata, zawodnicy wracają na swoje pozycje startowe na komendę Sędziego Prowadzącego "Yame" i czekają na decyzję sędziów.
- Po zakończeniu Kata, Sędzia Prowadzący wzywa Sędziów Narożnikowych do pokazania decyzji komendą 'Hantei' i sygnałem gwizdka.
- Kiedy Sędziowie Narożnikowi pokażą swoje decyzje, Sędzia Prowadzący daje sygnał gwizdkiem do opuszczenia chorągiewek.
- Sędzia Prowadzący ogłasza wynik walki poprzez podniesienie odpowiedniej flagi.
- Po ogłoszeniu zwycięzcy, obaj zawodnicy kłaniają się do siebie i opuszczają pole walki. Na zewnątrz pola walki kłaniają się w kierunku obszaru walki i walka jest w tym momencie zakończona.

Art. 6.8 : ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE WALKI KATA INDYWIDUALNEGO – SYSTEM PUNKTOWY.

° 1. Rozpoczęcie i wykonanie.

- Wywołani przez spikera zawodnicy, zajmują od razu pozycję wyjściową poza obszarem walki.
- Na sygnał Sędziego Prowadzącego zawodnik wykonuje ukłon w kierunku pola walki, przechodzi na pozycję startową na polu walki, zapowiada wyraźnie nazwę wykonywanego Kata.
- Sędzia Prowadzący wyraźnie powtarza nazwę Kata.
- Zawodnik następnie rozpoczyna wykonywanie Kata.
- Po zakończeniu Kata, zawodnik powraca na pozycję startową i czeka na decyzję sędziów.

° 2. Zakończenie

- Po zakończeniu Kata, Sędzia Prowadzący wzywa Sędziów Narożnikowych do podniesienia tablic punktowych komendą 'Hantei' i sygnałem gwizdka.
- Sędzia Prowadzący i Sędziowie Narożnikowi natychmiast podnoszą tablice punktowe.
- Spiker ogłasza wyniki punktacji Sędziego Prowadzącego oraz Sędziów Narożnikowych podając punktację zapisującemu wyniki.
- Zapisujący wyniki na odpowiednich formularzach zlicza punktację skreślając notę najwyższą i najniższą dając notę końcową.
- Spiker wyraźnie ogłasza końcową notę
- Po ogłoszeniu noty, Sędzia Prowadzący gwizdkiem poleca Składowi Sędziowskiemu opuszczenie tablic punktowych.
- Zawodnik następnie opuszcza pole walki. Poza polem walki wykonuje on ukłon do pola walki i mecz jest zakończony.

Art. 6.9 DODATKOWE WALKI W ROZGRYWKACH KATA

- ° 1. W przypadku remisu w systemie chorągiewkowym odbywa się dodatkowy mecz.
 - Zostaje wyznaczone Kata z tej samej listy, ale inne od wykonywanego w poprzedzającym meczu.
 - Decyzja musi być podjęta przez Skład Sędziowski w oparciu o końcowy mecz
- ° 2. W przypadku remisu w systemie punktowym:
 - ° 2.1. Wszystkie noty zostają zliczone (włączając najwyższą i najniższą notę, które początkowo były odrzucone)
 - ° 2.2. Jeśli nadal jest remis:
 - ° Jeśli jest remis między dwoma zawodnikami odbywa się dodatkowy mecz pomiędzy nimi. W tym dodatkowym meczu pierwszy zawodnik otrzyma taką samą notę od wszystkich sędziów (np. 7.0) a drugi zawodnik powinien otrzymać notę albo o 0.1 punktu wyższą albo o 0.1 punktu niższą
 - ° W przypadku remisu pomiędzy więcej niż dwoma zawodnikami odbywa się dodatkowy mecz pomiędzy nimi wszystkimi.
 - ° 2.3. Kata wykonywane w dodatkowych meczach (eliminacjach lub finale) może być takie samo, ale musi pochodzić z określonej grupy Kata.
 - ° 2.4. Na koniec dodatkowego meczu każdy sędzia musi wskazać zwycięzcę. Decyzja jest oparta tylko na meczu dodatkowym.
(Uwaga: w przypadku remisu w eliminacjach, mecz dodatkowy będzie przeprowadzony tylko wtedy, gdy rezultat meczu ma wpływ na dalszy przebieg konkurencji)

§ 3 : ROZGRYWKI DRUŻYNOWE KATA.

Art. 6.10 METODY ROZGRYWEK KATA DRUŻYNOWEGO

Rozgrywki Kata drużynowego są prowadzone w systemie punktowym

Art. 6.11 LICZBA ZAWODNIKÓW W MECZU KATA DRUŻYNOWEGO

Liczba osób stanowiących skład drużyny wynosi trzy.

Art. 6.12 TYPY KATA W ROZGRYWKACH KATA DRUŻYNOWEGO

- ° 1. Eliminacje: do wyłonienia 4 drużyn
 - Sentei Kata: drużyna może wybrać Kata do wykonania z grupy nr 3 lub 4 (patrz Załączniki)
 - Ocena jest prowadzona systemem punktowym
- ° 2. Finał: ostatnie 4 drużyny

- Sentei Kata: drużyna może wybrać Kata do wykonania z listy obowiązkowej nr 3 lub 4 (patrz Załączniki)
- Kata wykonywane w Finale musi być inne od Kata wykonywanego w Eliminacjach
- Ocena jest prowadzona systemem punktowym

Art. 6.13 ROZPOCZĘCIE I ZAKOŃCZENIE MECZU DRUŻYNOWEGO KATA

° 1. Rozpoczęcie i wykonanie.

- Po wywołaniu przez spikera, członkowie drużyny zajmują natychmiast pozycje na zewnątrz pola walki
- Na sygnał Sędziego Prowadzącego drużyna wykonuje ukłon do pola walki, wchodzi na pozycje startowe na polu walki. Troje zawodników musi być ustawionych twarzą do Sędziego Prowadzącego, w formie trójkąta z wierzchołkiem najbliższym do Sędziego Prowadzącego
- Drużyna zapowiada wyraźnie nazwę Kata do wykonania
- Sędzia Prowadzący wyraźnie powtarza nazwę tego Kata
- Drużyna rozpoczyna następnie wykonanie Kata. Każdy zawodnik musi wykonywać Kata w tym samym kierunku, aby rozpocząć i zakończyć twarzą w kierunku Sędziego Prowadzącego.
- Po zakończeniu drużyna powraca na swoją inicjalną pozycję i oczekuje na decyzję Sędziów.

° 2. Zakończenie

- Po zakończeniu Kata, Sędzia Prowadzący wzywa Skład Sędziowski do wskazania not wołając „Hantei” i za pomocą gwizdka
- Natychmiast Sędzia Prowadzący i Sędziowie Narożnikowi podnoszą tablice punktowe ze swoją decyzją
- Spiker ogłasza wyniki punktacji Sędziego Prowadzącego oraz Sędziów Narożnikowych podając punktację zapisującemu wyniki.
- Zapisujący wyniki na odpowiednich formularzach zlicza punktację skreślając notę najwyższą i najniższą dając notę końcową.
- Spiker wyraźnie ogłasza notę końcową
- Po ogłoszeniu noty, Sędzia Prowadzący gwizdkiem poleca Składowi Sędziowskiemu opuszczenie tablic punktowych.
- Drużyna następnie opuszcza pole walki. Poza polem walki wykonuje ona ukłon do pola walki i mecz jest zakończony.

Art. 6.14 : MECZE DODATKOWE W KATA DRUŻYNOWYM

W przypadku remisu w Kata drużynowym procedura postępowania jest taka sama jak w Kata indywidualnym – system punktowy (Art. 6.9 °2)

ROZDZIAŁ 7 : ZASADY SĘDZIOWANIA ROZGRYWEK KATA

§ 1 KRYTERIA DECYZJI W ROZGRYWKACH KATA

Art. 7.1 KRYTERIA DECYZJI W ROZGRYWKACH KATA

Ocena Kata jest oparta na trzech różnych kryteriach

° 1. Wykonanie podstawowe

Spełnienie kryteriów podstawowego wykonania jest kluczowe, aby jakość wykonania Kata była akceptowalna. Pozwala ono sędziom ocenić wykonanie z inicjalną ogólną oceną

° 2. Wykonanie zaawansowane

Spełnienie kryteriów zaawansowanego wykonania polepsza jakość wykonania Kata. Pozwala ono sędziom doprecyzować pierwszą ocenę

° 3. Wystąpienie błędów lub źle wykonanych technik

Wystąpienie błędów lub źle wykonanych technik obniża ocenę wykonania Kata przez sędziów. Obniżenie jest proporcjonalne do wagi i liczby błędów lub źle wykonanych błędów.

Art. 7.2 : KRYTERIA PODSTAWOWEGO WYKONANIA KATA

Następujące punkty podstawowe muszą wystąpić w każdym wykonaniu Kata:

° 1. Przepisowa sekwencja technik Kata

Kata jest wykonaniem spójnej sekwencji technik karate. Dla każdego Kata te techniki i ich sekwencja są dobrze zdefiniowane. Prezentacja Kata powinna wyraźnie zademonstrować wymaganą sekwencję jak również każdą przypisaną technikę.

° 2. Prezentacja odpowiedniego zrozumienia sekwencji Kata i technik

° 3. Trzy zasadnicze kryteria dla właściwego wykonania technik Karate, mianowicie:

- Kontrola Kime
- Kontrola fazy wyprostowania i fazy skurczu technik
- Kontrola szybkości

Art. 7.3 KRYTERIA ZAAWANSOWANEGO WYKONANIA KATA

Sędziowie zwracają uwagę na szczególne punkty i stopień trudności prezentowanego Kata.

Ocena będzie oparta na następujących kryteriach:

° 1. Opanowanie technik przez zawodnika

- Kierunki ruchów
- Pozycje
- Koordynacja
- Stabilność

- ° 2. Stopień trudności i ryzyka jakie wkłada on/ona w wykonanie
 - Obracanie głowy
 - Perfekcja
 - Harmonia
 - Oddychanie
 - Embusen
- ° 3. Postawa wojownika u zawodnika
 - Zatrzymania
 - Kiai
 - Duch
 - Skupienie wzroku (Chakugan)
- ° 4. Wartość artystyczna i stylistyczna prezentacji
 - Rytm
 - Ceremoniał

Art. 7.4 WYSTĘPOWANIE BŁĘDÓW LUB ŹLE WYKONANYCH TECHNIK

Jako trzecie kryterium dla decyzji Sędziowie rozważają występowanie błędów lub źle wykonanych technik

- ° 1. Błędem jest:
 - Niewłaściwa sekwencja technik
 - Niewykonanie przypisanej techniki
 - Wykonanie nieprzypisanej technikiWystąpienie błędu musi być potwierdzone przez Skład Sędziowski
- ° 2. Źłe wykonanie: techniki które są źle wykonane nie będą liczone jako błędy, ale będą odpowiednio ocenione
- ° 3. Zawodnicy wykonujący Kata inne niż zapowiedziane przez Sędziego Prowadzącego będą zdyskwalifikowani.

Art. 7.5 DECYZJA NA WYPADEK ZATRZYMANIA W SYSTEMIE CHORAĞIEWKOWYM

- ° 1. Kiedy zawodnik zatrzymuje się i nie kończy Kata a drugi kończy swoje wykonanie bez znacznych pomyłek i błędów, to drugi zostaje zwycięzcą meczu
- ° 2. W przypadku gdy obaj zawodnicy zatrzymują się i nie kończą Kata – to oboje zostają zdyskwalifikowani.

§ 2 : METODY SĘDZIOWANIA MECZU KATA

Art. 7.6 SĘDZIOWANIE MECZU KATA

Sędziowanie meczu Kata jest prowadzone przez Skład Sędziowski

Art. 7.7 SKŁAD SĘDZIOWSKI DLA MECZU KATA

- ° 1. Skład Sędziowski meczu Kata w systemie chorągiewkowym zawiera jednego Sędziego Prowadzącego i czterech Sędziów Narożnikowych
- ° 2. Skład Sędziowski meczu Kata w systemie punktowym zawiera jednego Sędziego Prowadzącego i sześciu Sędziów Narożnikowych
- ° 3. Ich pozycja powinna być taka jak na diagramie w Załącznikach

Art. 7.8 : METODY DECYZJI – SYSTEM CHORĄGIEWKOWY

- Po zakończeniu Kata, Sędzia prowadzący wzywa Sędziów Narożnikowych do decyzji. Wtedy natychmiast Sędziowie Narożnikowi pokazują swoje decyzje podnosząc flagi w stosowny sposób (patrz Załączniki)
- Wtedy Sędzia Prowadzący decyduje przez większość w oparciu o tabelę ocen (patrz Załączniki)
- Sędzia Prowadzący wskazuje zwycięzcę poprzez podniesienie flagi z kolorem zwycięzcy. Kiedy decyzją jest remis Sędzia Prowadzący wskazuje to flagami.

Art. 7.9 METODY DECYZJI – SYSTEM PUNKTOWY

- Po ukończeniu Kata, Sędzia Prowadzący wzywa do pokazania decyzji Sędziów Narożnikowych. Wtedy natychmiast Sędzia Prowadzący i Sędziowie Narożnikowi podnoszą tablice punktowe ze swoją decyzją
- Zapisujący oblicza notę końcową jak następuje: z siedmiu not otrzymanych, najniższa i najwyższa nota jest pomijana i pozostałe pięć zostaje zsumowanych

Art. 7.10 PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO W ROZGRYWKACH KATA

- ° 1. Tylko Sędzia Prowadzący ma prawo przeprowadzić mecz Kata
- ° 2. Sędzia Prowadzący ma prawa i obowiązki dane mu przez Art. 3.5 : „Prawa i obowiązki Sędziego Prowadzącego”
- ° 3. Na rozpoczęcie meczu Sędzia Prowadzący zajmuje pozycję w przypisanej lokalizacji naprzeciw pola walki
- ° 4. Podczas meczu, Sędzia Prowadzący ocenia wykonanie Kata wg kryteriów dla decyzji meczu Kata (Rozdział 7, §1)
- ° 5. Kiedy Kata jest ukończone, Sędzia Prowadzący daje Sędziom Narożnikowym czas wystarczający do podjęcia decyzji

- ° 6. Sędzia Prowadzący przeprowadza ogłoszenie werdyktu jak opisane w Art. 6.7 :
„Rozpoczęcie i zakończenie indywidualnego meczu Kata – System Chorągiewkowy” lub
w Art. 6.8 „Rozpoczęcie i zakończenie indywidualnego meczu Kata – System Punktowy”

Art. 7.11 PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIEGO NAROŻNIKOWEGO W ROZGRYWKACH KATA

- ° 1. Sędzia Narożnikowy ma prawa i obowiązki dane mu artykułem 3.6 „Prawa i obowiązki Sędziego Narożnikowego”
- ° 2. Na rozpoczęcie meczu Sędzia Narożnikowy zajmuje pozycję w przypisanej lokalizacji naprzeciw pola walki
- ° 3. Podczas meczu, Sędzia Narożnikowy ocenia wykonanie Kata wg kryteriów dla decyzji meczu Kata (Rozdział 7, §1)
- ° 4. Gdy Sędzia Prowadzący wzywa do decyzji, wszyscy Sędziowie Narożnikowi jednocześnie podnoszą swoje flagi lub swoje tablice punktowe

ROZDZIAŁ 8 : SPRAWY OGÓLNE

§ 1: PROTEST PRZECIW DECYZJI

Art. 8.1 METODY PROTESTU PRZECIW DECYZJI

- ° 1. Zawodnicy nie mogą osobiście protestować przeciw decyzji Sędziów
- ° 2. Tylko jeśli decyzja wydana przez Sędziego Prowadzącego i Sędziów Narożnikowych jest uznana za pogwałcającą Przepisy Zawodów lub Przepisy Sędziowania, to odpowiedzialny przedstawiciel drużyny, której to dotyczy (zwykle, kierownik ekipy) może protestować do Arbitra przeciw decyzji, natychmiast gdy zostało to wykryte.

Art. 8.2 POSTĘPOWANIE Z PROTESTEM PRZECIW DECYZJI

- ° 1. Kiedy Arbiter otrzyma protest przeciw decyzji od kierownika ekipy, do której należy zawodnik, to Arbiter sam rozważa skargę, może zażądać wyjaśnienia od Sędziego Prowadzącego i/lub Sędziów Narożnikowych, i w przypadku gdy uzna decyzję za niezasadną w sposób oczywisty, to może zażądać od Składu Sędziowskiego zmiany decyzji.
- ° 2. Kiedy protest jest składany do Arbitra, Sędzia Prowadzący w imieniu Sędziów Narożnikowych i własnym, udziela wyjaśnień Arbitrowi odnośnie okoliczności i podstaw na których decyzja była podjęta. Jeśli Arbiter zażąda zmiany decyzji, to zmiana lub potwierdzenie decyzji musi być podjęte przy jednomyślnej zgodzie wszystkich Sędziów Narożnikowych i Sędziego Prowadzącego.

§ 2: KONTUZJE I WYPADKI PODCZAS ROZGRYWEK

Art. 8.3 WYSTĄPIENIE KONTUZJI LUB WYPADKU

W przypadku kontuzji zawodnika, Sędzia Prowadzący od razu zatrzymuje mecz, pomaga kontuzjowanemu zawodnikowi i jednocześnie wzywa Lekarza Zawodów.

Udzielenie pomocy nie może znacznie opóźnić meczu.

Art. 8.4 KOMPETENCJE PRZY KONTUZJI LUB WYPADKU

Tylko Lekarz Zawodów może podejmować decyzje dotyczące wszystkich spraw związanych z kontuzjami, wypadkami lub stanem fizycznym zawodników.

Art. 8.5 DECYZJE PRZY KONTUZJACH LUB WYPADKACH

- ° 1. W przypadku gdy zawodnik jest uznawany za niezdolnego do kontynuacji meczu z racji kontuzji lub jakichkolwiek innych przyczyn fizycznych na podstawie opinii Lekarza Zawodów, Sędzia Prowadzący kończy mecz i zawiesza dalszy udział kontuzjowanego w meczu.

- ° 1.1. Jeśli kontuzja jest spowodowana przez przeciwnika, to zawodnik zostaje ogłoszony zwycięzcą
- ° 1.2. Jeśli kontuzja nie jest spowodowana przez przeciwnika, to zawodnik zostaje ogłoszony przegranym
- ° 2. Zawodnik, który wygrywa mecz przez dyskwalifikację przeciwnika za spowodowanie kontuzji, nie może walczyć ponownie w tych zawodach bez zgody Lekarza Zawodów
- ° 3. Dla własnego bezpieczeństwa zawodnika: jeśli zawodnik wygrywa dwa mecze poprzez Hansoku swoich przeciwników, spowodowanych kontuzjami przez niekontrolowane techniki, to nie może on kontynuować udziału w Zawodach.

Art. 8.6 DECYZJA W PRZYPADKU PORZUCENIA MECZU

- ° 1. W przypadku, gdy zawodnik, który odniósł mniejszą kontuzję, niewystarczającą poważną aby go obezwładnić, odmawia kontynuowania meczu lub prosi o pozwolenie wycofania się z meczu, zostaje ogłoszony przegranym
- ° 2. W przypadku gdy obaj zawodnicy rezygnują z meczu i przyczyny powodujące kontuzje nie leżą po stronie przeciwnika, to mecz zostaje ogłoszony remisowym

§ 3 : SPRAWY BEZPIECZEŃSTWA

Art. 8.7 OGÓLNE SPRAWY BEZPIECZEŃSTWA

- ° 1. Zawodnicy nie mogą używać sprzętu ochronnego. Jednakże, sprzęt ochronny może być dozwolony jeśli zostanie zaaprobowany przez Komitet Techniczny, aby zapobiec zagrożeniom
- ° 2. Zawodnik nie może nosić bandaży ani opatrunków, chyba że za zgodą Lekarza Zawodów
- ° 3. Zawodnik powinien posiadać krótkie paznokcie i nie może nosić na swoim ciele metalowych lub podobnych przedmiotów, które mogą powodować kontuzje.

Art. 8.8 SPECYFICZNE SPRAWY BEZPIECZEŃSTWA

- ° 1. W meczu Kumite zawodnicy muszą nosić zatwierdzone przez ESKA napiętniki
- ° 2. Ochraniacze na zęby są obowiązkowe w Kumite
- ° 3. Ochraniacze na pachwinę są dozwolone w Kumite
- ° 4. Ochraniacze na biust są dozwolone w Kumite Kobiet
- ° 5. Okulary nie są dozwolone w Kumite

§ 4 : WYCOFANIE SIĘ

Art. 8.9 WYCOFANIE SIĘ

Zawodnik który jest niezdolny do walki lub uczestnictwa z przyczyn innych niż kontuzja lub który prosi o pozwolenie wycofania się z meczu z takich przyczyn zostaje ogłoszony przegrany.

§ 5: PROWADZENIE ZAWODNIKA PRZEZ TRENERA

Art. 8.10 PROWADZENIE ZAWODNIKA PRZEZ TRENERA

Podczas meczu Kumite udzielanie instrukcji zawodnikowi przez trenera jest tylko dopuszczalne, kiedy mecz jest zawieszony przez komendę „Yame” Sędziego Prowadzącego do momentu gdy Sędzia Prowadzący wznowi mecz ogłoszeniem „Tsuzukete hajime”.

§ 6 : UBIÓR I PREZENTACJA

Art. 8.11 : OFICJALNY STRÓJ

Oficjalny strój dla zawodników, sędziów i trenerów jest taki jak opisany w Załączniku “Oficjalny kodeks ubioru”

Art. 8.12 : ZAWODNICY

- ° 1. Zawodnicy powinni mieć czyste, białe i nieoznakowane Karate-gi
- ° 2. W meczu Kumite i w systemie chorągiewkowym Kata, dla celów identyfikacji, jeden z zawodników zawiązuje czerwony pas wokół talii a drugi – biały pas. Zawodnicy nie muszą zdejmować swoich własnych pasów.

Art. 8.13 : NIEPRZEPISOWY UBIÓR I PREZENTACJA

Przedstawiciele ESKA, Dyrektor Turnieju lub Zespół Sędziowski mogą wycofać z rozgrywek każdego sędziego, trenera lub zawodnika, którego ubiór nie spełnia tych przepisów.

§ 7: POLE WALKI I WYPOSAŻENIE

Art. 8.14 : POLE WALKI

- ° 1. Pole walki powinno mieć płaską powierzchnię z koniecznymi środkami podjętymi dla zabezpieczenia przed zagrożeniami
- ° 2. Preferowane są podłoża drewniane. Jednakże, plansze lub tatami mogą być używane.
- ° 3. Wielkość pola walki:
 - ° 3.1. Wielkość pola walki do Kumite, zasadniczo, jest kwadratem o boku ośmiu metrów

- ° 3.2. Wielkość pola walki do Kata powinna być wystarczająco duża, aby zawodnicy byli zdolni do wykonania Kata bez przeszkód
- ° 4. Pole walki powinno być otoczone linią graniczną
- ° 5. Szczegóły dotyczące pola walki są opisane w Załączniku „Schemat pola walki”
- ° 6. Dodatkowe linie:
 - ° 6.1. Na polu walki Kumite: dwie linie równoległe, każda o długości jednego metra, powinny być zaznaczone w odległości 1,5 metra od środka pola walki, po obu jego stronach, pod kątem prostym do linii, na której staje Sędzia Prowadzący na początku meczu. Są to linie dla ustawienia zawodników w meczu Kumite
 - ° 6.2. Na polu walki Kata – System chorągiewkowy : dwie linie, każda pół metra długości, powinny być zaznaczone w odległości około 3 metrów od siebie i 2 metrów od linii granicznej, naprzeciwległej do miejsca gdzie siedzi Sędzia Prowadzący na początku meczu. Są to linie ustawienia zawodników w systemie chorągiewkowym.

Art. 8.15 : WYPOSAŻENIE MECZU

Typy, ilość i parametry wyposażenia przygotowywanego przez Gospodarza Turnieju są określone w Załączniku „Wyposażenie meczu”

§ 8 : PERSONEL

Art. 8.16 : DYREKTOR TURNIEJU

- ° 1. Dyrektor Turnieju zostaje wyznaczony przez Zarząd ESKA¹
- ° 2. Zarządza on prowadzeniem i postępowaniem meczów, tak dalece jak to nie wchodzi w zakres przepisów sędziowania
- ° 3. Jest on wspierany przez zespół personelu zawodów

Art. 8.17 : LEKARZ ZAWODÓW

- ° 1. Lekarz zawodów jest wyznaczany przez Zarząd ESKA²
- ° 2. Zarządza on wszystkimi sprawami medycznymi podczas zawodów
- ° 3. Jest on wspierany przez ekipę pierwszej pomocy

Art. 8.18 : PERSONEL ZAWODÓW

- ° 4. W celu wykonania pewnych zadań i w celu ułatwienia przebiegu meczy, pewna liczba personelu powinna zostać powołana przez Gospodarza Turnieju. Powinni oni postępować wg zasad określonych w Załączniku „Personel Zawodów”.

¹ Na zawodach PZK: przez Zarząd PZK

² Na zawodach PZK – przez organizatora zawodów

EUROPEAN SHOTOKAN KARATE-DO ASSOCIATION



PRZEPISY ZAWODÓW

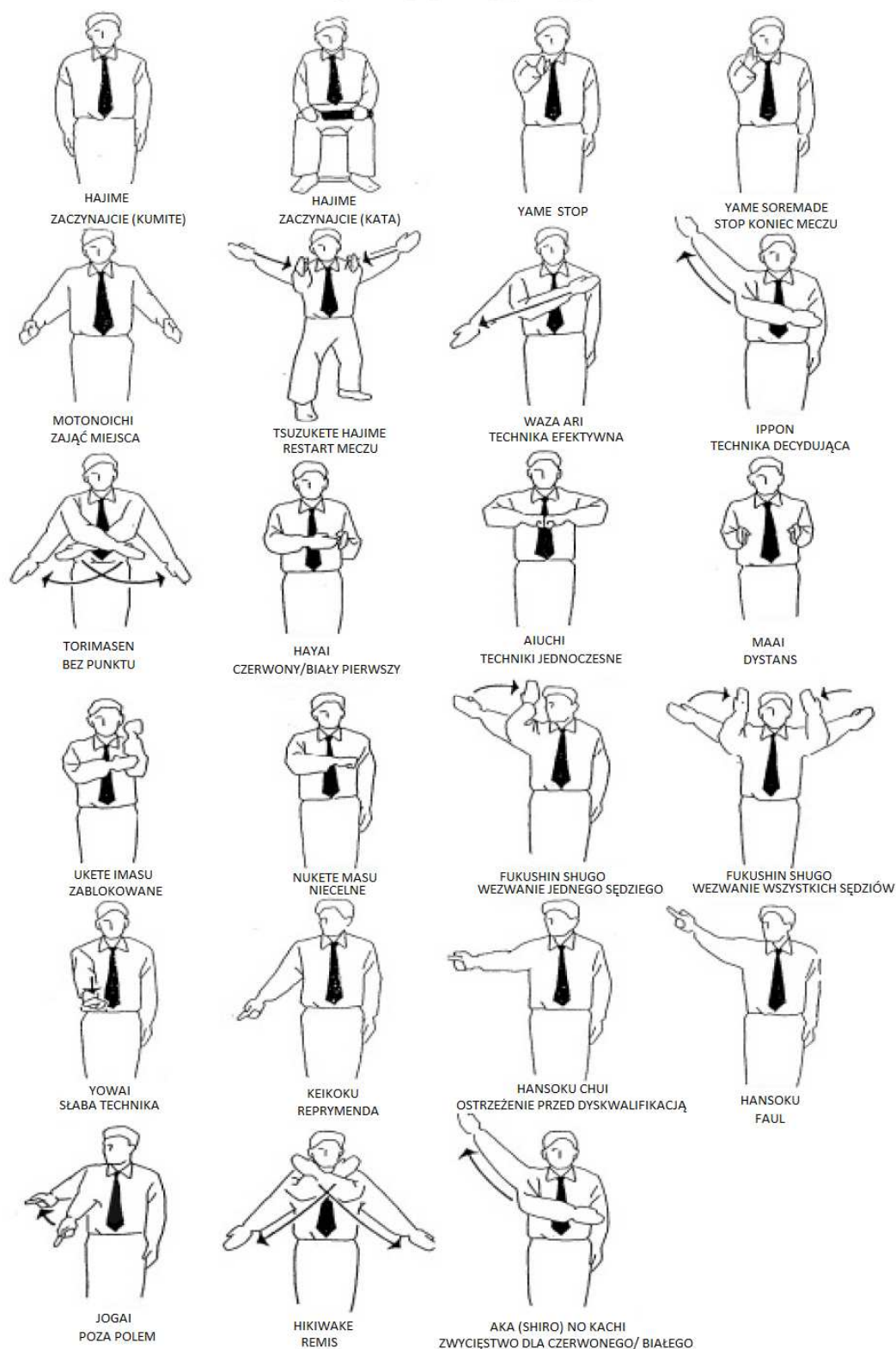
ZAŁĄCZNIKI

Wersja 2.0 (listopad 2007)

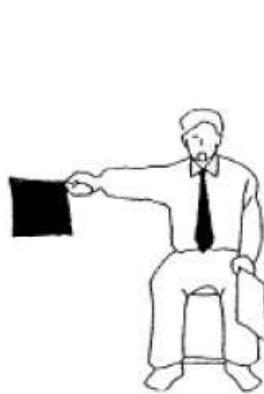
ZAŁĄCZNIK 1 : OKREŚLENIA I ICH ZNACZENIE

Shobu ippon hajime	Rozpocznijcie walkę
Yame	Stop
Tsuzukete hajime	Kontynuujcie (po Yame)
Tsuzukete	Kontynuujcie
Atoshibaraku	30 sekund do końca meczu
Soremade	Koniec meczu
Motonoichi	Na miejsca wyjściowe
Jogai, nakae	Jesteście na zewnątrz, wróćcie na pole walki
Ippon	Technika decydująca
Waza-ari	Technika efektywna
Awasete Ippon	Dwa waza ari uznane za jeden ippon
Aiuchi	Ten sam czas (potencjalne techniki wykonane w tym samym czasie)
Fukushin shugo	Zwołanie sędziów razem
Hantei	Decyzja
Aka (Shiro) no kachi	Zwycięstwo czerwonego (białego)
Hikiwake	Remis
Hansoku chui	Ostrzeżenie przed dyskwalifikacją
Hansoku	Faul
Hansoku make	Dyskwalifikacja z powodu faulu
Shiro (Aka) hansoku, aka (shiro) no kachi	Faul przez białego (czerwonego) – zwycięstwo czerwonego (białego)
Shiro (Aka) no kiken niyori, aka (shiro) no kachi	Zwycięstwo czerwonego (białego) z powodu poddania się białego (czerwonego)
Encho sen	Przedłużenie czasu meczu
Uke te imasu	Technika zablokowana
Nukete imasu	Technika minęła cel
Haiyai	Szybszy
Yowai	Słaby
Ma-ai	Dystans
Fujubun	Nie dość dobre
Torimasen	Nie do zaliczenia
Atenai	Uwaga, nie możesz dotykać
Mubobi	Brak ochrony własnej
Shikaku	Dyskwalifikacja z turnieju
Mienai	Nic nie widziano
Keikoku	Oficjalna reprimenda

ZAŁĄCZNIK 2 : SYGNAŁY UŻYWANE PRZEZ SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO



ZAŁĄCZNIK 3 : SYGNAŁY SĘDZIÓW NAROŻNIKOWYCH



WAZA ARI
TECHNIKA EFEKTYWNA



IPPON
TECHNIKA DECYDUJĄCA



AUJCHI
TECHNIKI RÓWNOCZESNE



UKETE MASU
ZABLOKOWANE



NUKETE MASU
NIETRAFIONE



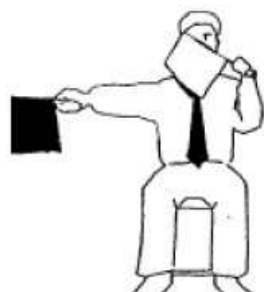
NUKETE MASU
NIETRAFIONE



MAAI
DYSTANS



TORIMASEN
BEZ PUNKTU



AKA WAZARI, SHIRO MIENAI
AKA WAZARI, SHIRO NIE WIDZIAŁEM



MIENAI
NIC NIE WIDZIAŁEM



KEIKOKU
REPRYMENDA



HANSOKU CHUI
OSTRZEŻENIE DYSKWALIFIKACJI



HANSOKU
DYSKWALIFIKACJA



JOGAI
POZA POLEM



YOWAI
SŁABA TECHNIKA



HIKIWAKE
REMIS



HAYA
CZERWONY/BIAŁY PIERWSZY



AKA (Shiro) no kachi
ZWYCIĘSTWO AKA/SHIRO

ZAŁĄCZNIK 4 : TABELA SĘDZIOWSKA

Sędziowanie przez czterech sędziów narożnikowych
(Znaki S, A, R oznaczają odpowiednio: Shiro, Aka, Remis)

	Oceny sędziów narożnikowych				Decyzja
1	S	S	S	S	Zwycięstwo SHIRO
2	S	S	S	A	Zwycięstwo SHIRO
3	S	S	S	R	Zwycięstwo SHIRO
4	S	S	R	R	Zwycięstwo SHIRO lub remis zależnie od oceny SP
5	S	S	A	R	Zwycięstwo SHIRO lub remis zależnie od oceny SP
6	A	A	A	A	Zwycięstwo AKA
7	A	A	A	S	Zwycięstwo AKA
8	A	A	A	R	Zwycięstwo AKA
9	A	A	R	R	Zwycięstwo AKA lub remis zależnie od oceny SP
10	A	A	S	R	Zwycięstwo AKA lub remis zależnie od oceny SP
11	R	R	R	R	Remis
12	R	R	R	A	Remis
13	R	R	R	S	Remis
14	R	R	A	S	Remis
15	A	A	S	S	Remis, zwycięstwo AKA lub SHIRO zależnie od SP

ZAŁĄCZNIK 5 : PERSONEL TURNIEJU

W celu wykonania pewnych zadań dla ułatwienia przebiegu meczów, powinien zostać powołany przez Gospodarza Zawodów skład personelu i usytuowany w odpowiednich miejscach.

Jego obowiązki są określone szczegółów w Przepisach Organizacyjnych Turnieju ESKA

° 2. Protokolant

- Protokolant jest odpowiedzialny za zabezpieczenie dokładnego zapisu głównych faktów meczu
- Tymi faktami są
 - Nazwisko uczestnika (-ów)
 - Nazwa wykonywanego Kata
 - Nazwisko zwycięzcy meczu
 - Punkty, kary i decyzje podejmowane przez Sędziego Prowadzącego
 - Noty dawane przez Sędziów w Systemie Punktowym Kata
 - Wszystkie zasadnicze uwagi dotyczące meczu

° 3. Sędzia mierzący czas

- Sędzia mierzący czas jest odpowiedzialny za zapewnienie, że czas trwania meczu będzie regulaminowy (normalnie dwie minuty)
- Sędzia mierzący czas zatrzymuje zegar, gdy mecz zostaje zatrzymany i uruchamia go gdy mecz zostaje wznowiony (czas efektywny)
- Sędzia mierzący czas daje sygnały gongiem lub brzęczykiem wskazujące „pozostało 30 sekund” lub „Koniec czasu”.

° 4. Spiker

- Spiker jest odpowiedzialny za zapewnienie że zawodnicy lub uczestnicy będą wezwani na obszar walki we właściwym czasie i że rezultaty i decyzje Składu Sędziowskiego są wyraźnie ogłoszone wszystkim zainteresowanym.
- Suma końcowa musi być podana natychmiast po wykonaniu Kata

° 5. Obsługa stolika

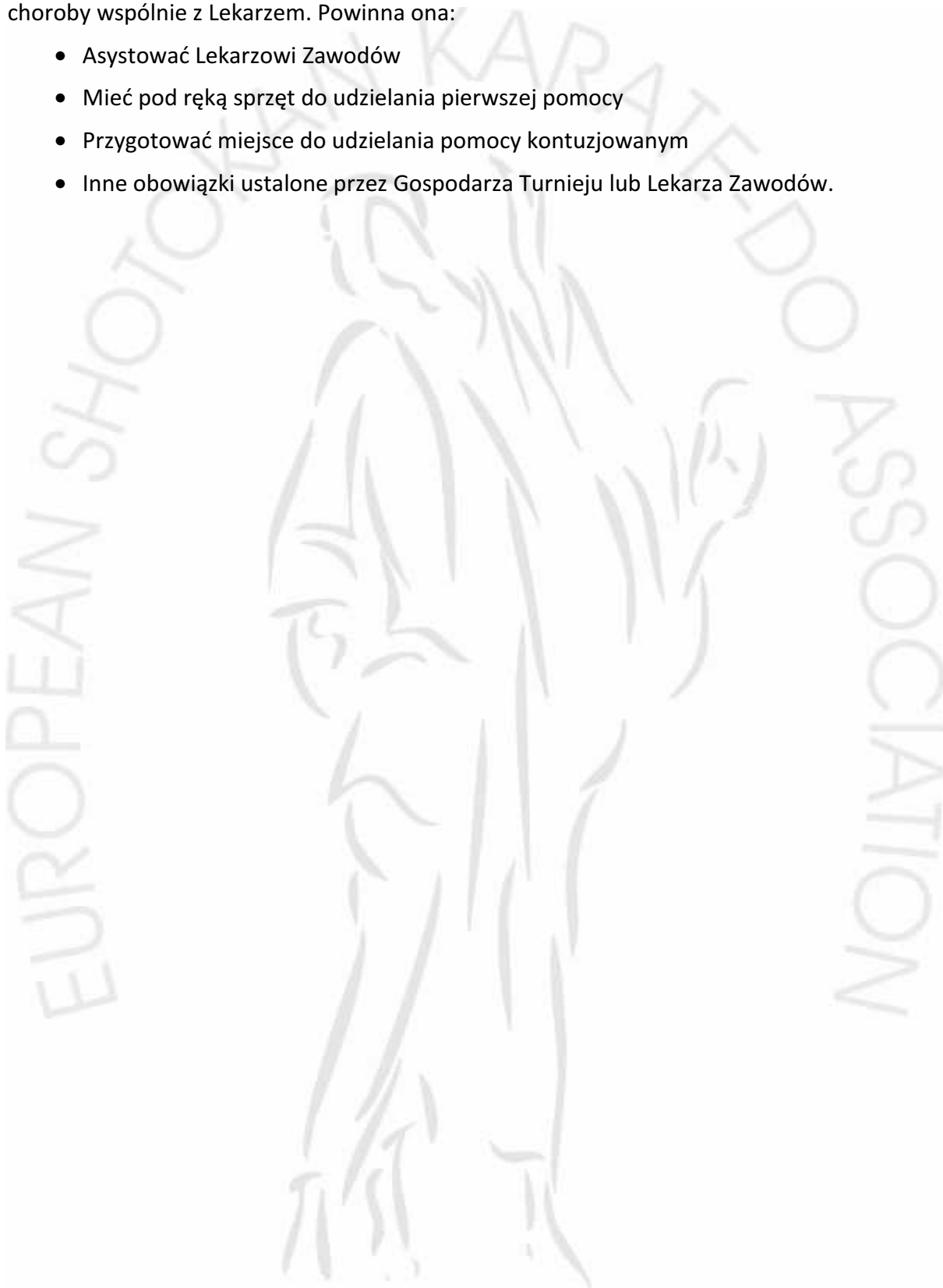
Dla zapewnienia płynnego przebiegu meczu obsługa stolika ma następujące obowiązki:

- Śledzenie postępów meczu
- Komunikacja z uczestnikami
- Komunikacja z Sędziami
- Przygotowanie planszy
- Inne obowiązki ustalone przez Gospodarza Turnieju

° 6. Ekipa Pierwszej Pomocy

Ekipa Pierwszej Pomocy powinna być przygotowana do działania w sytuacji wypadku lub choroby wspólnie z Lekarzem. Powinna ona:

- Asystować Lekarzowi Zawodów
- Mieć pod ręką sprzęt do udzielania pierwszej pomocy
- Przygotować miejsce do udzielania pomocy kontuzjowanym
- Inne obowiązki ustalone przez Gospodarza Turnieju lub Lekarza Zawodów.



ZAŁĄCZNIK 6 : WYPOSAŻENIE MECZU

Typy, ilość i użycie sprzętu przygotowanego przez Gospodarza Turnieju powinno być jak następuje:

° 7. Chorągiewki (po 5 czerwonych i białych na każdą planszę)

Sędzia Prowadzący i Sędziowie Narożnikowi otrzymują po jednej parze chorągiewek i używają ich do oznaczania zwycięzcy oraz do dawania sygnałów.

° 8. Tablice punktowe (7 zestawów na planszę)

Każdy zestaw powinien mieć cyfry punktowe od 5 do 9 i cyfry dziesiętne od 1 do 9 na kartach, tworząc zbiór 14 kart w zestawie. Pomiedzy cyframi punktowymi i dziesiętymi powinna występować znaczna różnica w kolorze. Sędzia Prowadzący i Sędziowie Narożnikowi otrzymują po jednym zestawie tablicowym i używają go aby prezentować noty.

° 9. Wyposażenie do rejestracji

Wyposażenie rejestracji powinno się składać z formularzy, kart obliczeniowych, długopisów, itp., które będą używane przez Protokolanta.

° 10. Karty do Kata

Na kartach powinny zostać zapisane nazwy Kata.

Sędzia Prowadzący powinien używać tych kart do selekcji Kata do wykonania przez zawodników w systemie „nakazanego Kata”.

° 11. Czerwone wstążki

Powinny być one noszone przez zawodników, tak by sędziowie mogli ich łatwo odróżnić. Wielkość wstążki powinna taka by nie przeszkadzała zawodnikom w prezentacji, ale na tyle duża by była wyraźnie widziana przez Sędziów.

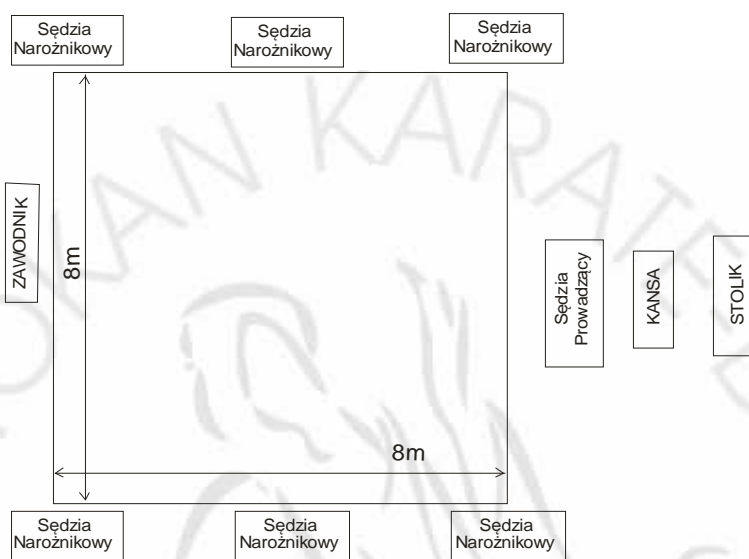
° 12. Zegar i sygnał czasu

Sędzia odpowiedzialny za czas otrzymuje zegar z funkcjami chronometru oraz sygnał dźwiękowy, aby mierzyć regulaminowy czas meczu Kumite.

° 13. Inne sprawy

Wymagany materiał dla utrzymania powierzchni mat czystych i zdezynfekowanych.

KATA – SYSTEM PUNKTOWY



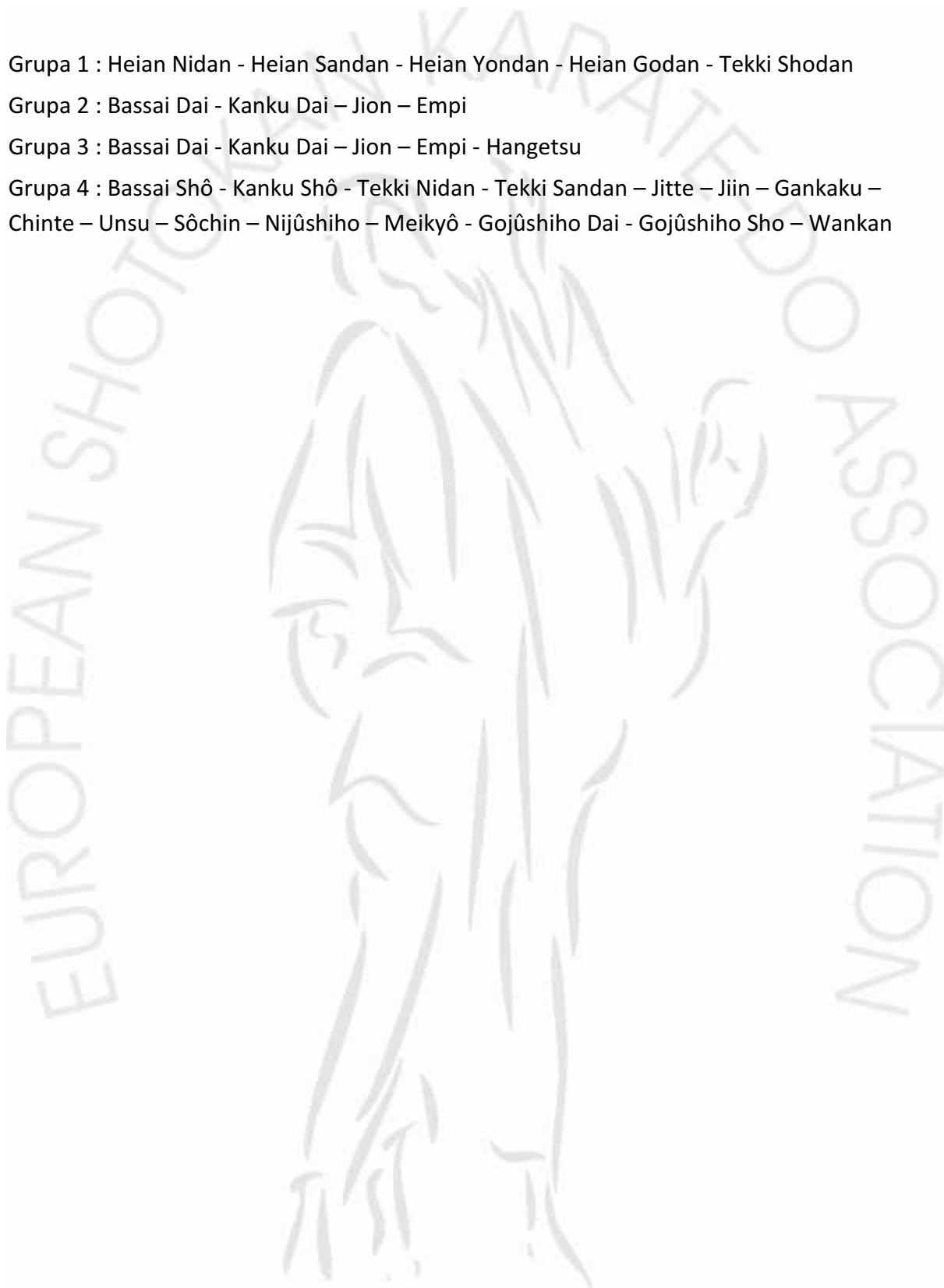
ZAŁĄCZNIK 8 : LISTA KATA NA ZAWODY ESKA

Grupa 1 : Heian Nidan - Heian Sandan - Heian Yondan - Heian Godan - Tekki Shodan

Grupa 2 : Bassai Dai - Kanku Dai – Jion – Empi

Grupa 3 : Bassai Dai - Kanku Dai – Jion – Empi - Hangetsu

Grupa 4 : Bassai Shô - Kanku Shô - Tekki Nidan - Tekki Sandan – Jitte – Jiin – Gankaku –
Chinte – Unsu – Sôchin – Nijûshiho – Meikyô - Gojûshiho Dai - Gojûshiho Sho – Wankan



ZAŁĄCZNIK 9 : OFICJALNY KODEKS UBIORU

° 14. Sędziowie

- Sędziowie muszą nosić oficjalny uniform zaprojektowany przez Kongres ESKA. Ten Uniform musi być noszony na wszystkich turniejach, kursach i egzaminach
- Oficjalny uniform powinien wyglądać, jak następuje:
 - Jednorzędowa granatowa marynarka z dwoma srebrnymi guzikami
 - Biała koszula z długimi rękawami
 - Bordowy krawat
 - Gładkie, jasnoszare spodnie
 - Granatowe lub czarne skarpety i czarne buty do użycia na zewnątrz pola walki
 - Buty i skarpety nie są dozwolone podczas sędziowania meczu jako Sędzia Prowadzący lub Sędzia Narożnikowy

° 15. Zawodnicy

° 15.1. Karate-gi

- ° Zawodnicy będą nosić czyste, białe karate-gi bez wzorów. Zaklejanie taśmą reklam, nie jest dozwolone.
- ° Bluza, po zawiązaniu w talii pasem, powinna być takiej długości, aby przykrywała biodra.
- ° Rękawy bluzy muszą zakrywać przynajmniej połowę przedramienia i nie mogą być zrolowane na zewnątrz. Rękawy nie mogą zakrywać nadgarstka.
- ° Spodnie muszą być na tyle długie by przykryć przynajmniej dwie trzecie podudzia. Nie mogą przykrywać kostki.
- ° Pas musi być takiej długości, że po zawiązaniu pozostaje po obu końcach około 15 cm. Powinien mieć również około 5 cm szerokości
- ° Może być noszone narodowe godło. Maksymalna wielkość godła to 10 cm na 10 cm. Pozycja godła karate-gi jest na lewej piersi.

° 15.2. Inne sprawy

- ° Każdy zawodnik musi utrzymywać swoje włosy czyste i przycięte do takiej długości, która nie przeszkadza w płynnym przebiegu meczu
- ° Hachimaki (opaska na głowę) nie jest dopuszczalna
- ° Jeśli Sędzia Prowadzący uzna włosy zawodnika za zbyt długie lub/i brudne, może on ze zgodą Sędziego Głównego, odsunąć zawodnika od meczu.
- ° Metalowe wsuwki są zabronione, podobnie jak metalowe uchwyty do włosów.
- ° Zawodnicy muszą mieć krótkie paznokcie i nie mogą nosić metalowych ani innych przedmiotów

- Miękkie soczewki kontaktowe mogą być noszone na własne ryzyko zawodnika
- Noszenie nieautoryzowanego ubioru lub sprzętu jest zabronione.
- W przypadku kobiet, gładki biały T-shirt może być noszony pod bluzą karate-gi
- Kobiety mogą nosić autoryzowane dodatkowe wyposażenie ochronne zatwierdzone przez Komitet Techniczny.
- Każdy zawodnik musi nosić numer identyfikacyjny na piersi lub na plecach.
- W meczu Kumite i w Kata w systemie chorągiewkowym, jeden z zawodników dla celów identyfikacji powinien zawiązać czerwony pas wokół talii. Zawodnicy nie muszą zdejmować swojego własnego pasa.

◦ 16. Trenerzy

Trener powinien cały czas podczas zawodów nosić dres z identyfikatorem na nim.

ZAŁĄCZNIK 10 : UCZESTNICTWO W MECZACH

° 17. Sprawy ogólne

- Po rozpoczęciu oficjalnego losowania, żaden zawodnik nie może być zastąpiony innym w meczu o tytuł indywidualny (za wyjątkiem przypadku uzyskania zgody Komitetu Zawodów).
- Indywidualni zawodnicy lub drużyny którzy nie przybędą na miejsce rozgrywek, zanim się nie rozpocznie turniej, mogą być zdyskwalifikowani z uczestnictwa w tym turnieju.
- Jeśli indywidualni zawodnicy lub drużyny które zgłosiły swoje uczestnictwo, albo nie wezmą udziału w meczu bez odpowiedniego powodu, lub bez powiadomienia zawczasu władz prowadzących mecze opuszczą mecz i wyjadą, to będą zastosowane środki dyscyplinarne, o których zadecyduje Komitet Techniczny
- Jeśli przez błąd w administracji przez personel zawodów, walczą niewłaściwi zawodnicy, to niezależnie od wyniku, mecz zostanie uznany za nieważny.

° 18. Mecz Kumite drużynowego

- W meczu drużynowym, za wyjątkiem pierwszego meczu (patrz Przepisy Zawodów ESKA – 'Przepisy Kumite – Mecz Kumite Drużynowego), startująca drużyna może być dopuszczona do uczestnictwa tylko jeśli w jej składzie jest więcej niż połowa regulaminowej liczby zawodników.
- Przed każdym meczem drużynowym, przedstawiciel drużyny musi wręczyć do stolika, oficjalny formularz określający nazwiska i kolejność walczących członków drużyny.
- Kolejność walczących może być zmieniona przed każdą rundą, ale po powiadomieniu stolika nie może być już zmieniona.

° 19. Wycofanie

- Zawodnik który jest niezdolny do walki z przyczyn innych niż kontuzja lub który prosi o pozwolenie wycofania się z meczu z takich przyczyn zostaje ogłoszony przegranym.

ZAŁĄCZNIK 11 : OGÓLNE PRZEPISY MEDYCZNE

° 20. Sprawy ogólne

- Zasadniczą częścią Przepisów Zawodów ESKA jest troska o ochronę zdrowia zawodnika (-ów) i ograniczenie możliwości wypadków. Opieka medyczna jest wyłącznie dla leczenia doznanych kontuzji.
- Lekarz Zawodów może, jeśli zostanie poproszony, udzielić porady co do zdolności zawodnika do kontynuacji walki
- Jest zalecane, aby wszyscy zawodnicy poddawali się raz do roku kompleksowemu badaniu medycznemu przez lekarza, który jest doświadczony w medycynie sportowej. To jest odpowiedzialnością organizacji narodowej.
- Na żądanie Lekarza Zawodów i w oparciu o uzasadnioną wątpliwość, każdy zawodnik musi poddać się badaniu medycznemu.
- Przed zawodami, należy poinformować Lekarza Zawodów o istniejących chorobach lub kontuzjach
- Użycie jakichkolwiek substancji dopingujących jest zabronione

° 21. Przepisy medyczne dla meczu Kumite

- Jeśli podczas walki, zawodnik straci przytomność, choćby na chwilę, musi zostać zbadany przez Lekarza Zawodów
- Jeśli podczas walki, zawodnik straci przytomność na 10 sekund lub więcej, zostanie on wycofany z dalszego współzawodnictwa podczas całego turnieju.