

**Przepisy Przeprowadzania Oficjalnych Zawodów PZK
(Przepisy PZK)**



Szczecin 2025

Rozdział 1

Regulamin zawodów

Podrozdział 1

Struktura Zawodów

Pkt. 1.1.1. Zawody zostaną rozegrane według następujących nurtów karate:

1. Karate Generalne
2. Karate Tradycyjne
3. Karate Kontaktowe
4. Kobudo

Pkt. 1.1.2. W Karate Generalnym mogą zostać rozegrane następujące konkurencje:

1. Kata Indywidualne
2. Kata Indywidualne Osób z Niepełnosprawnością
3. Kata Drużynowe
4. Kumite Indywidualne Shobu Nihon
5. Kumite Indywidualne Shobu Sanbon
6. Kumite Drużynowe Rotation

Pkt. 1.1.3. W Karate Tradycyjnym mogą zostać rozegrane następujące konkurencje:

1. Kata Indywidualne
2. Kumite Indywidualne Shobu Ippon

Pkt. 1.1.4. W Karate Kontaktowym mogą zostać rozegrane następujące konkurencje:

1. Kumite Indywidualne

Pkt. 1.1.5. W kobudo mogą zostać rozegrane następujące konkurencje:

1. Kata Indywidualne

Pkt. 1.1.6. Szczegółowy podział zawodników w konkurencjach, będzie następował według przepisów odnoszących się do poszczególnych nurtów.

Pkt. 1.1.7. Każdy zawodnik w konkurencjach indywidualnych będzie musiał dokonać wyboru w jakim nurcie karate startuje, Generalnym czy Tradycyjnym, nie ma możliwości aby zawodnik startował np. w kata indywidualnym Karate Generalnego oraz w kata indywidualnym Karate Tradycyjnego. Zawodnik startujący np. w kumite indywidualnym Karate Generalnego ma możliwość startu w kata indywidualnym Karate Tradycyjnego. Zawodnik niezależnie od wyboru nurtu wiodącego ma możliwość dodatkowo startu w każdej z konkurencji Karate Kontaktowego oraz Kobudo. Zawodnik startujący w konkurencji Kobudo musi dokonać wyboru czy startuje w konkurencji broni długiej czy krótkiej, nie ma możliwości startu w obu konkurencjach.

Pkt. 1.1.8. Zawodnik startujący indywidualnie w wybranym nurcie Karate Generalnego lub Karate Tradycyjnego, może być członkiem drużyny odmiennego nurtu.

Pkt. 1.1.9. Każdy klub może zgłosić w konkurencjach dowolną ilość zawodników i drużyn.

Pkt. 1.1.10. Jeżeli w danej konkurencji zgłoszonych jest mniej niż trzech zawodników, konkurencja może zostać połączona z najbliższą konkurencją pod względem wieku jak również płci odmiennych. W przypadku konkurencji kumite, konkurencje od 14 roku życia w wzwyż nie mogą być łączone w odmiennych płciach.

Pkt. 1.1.11. Przed każdymi Oficjalnymi Zawodami PZK, Zarząd PZK może dokonać zmiany listy konkurencji obowiązujących w poszczególnych nurtach karate.

Podrozdział 2

Sędziowie

Pkt. 1.2.1. Zespół sędziowski na Oficjalne Zawody PZK powoływany jest przez komisję sędziowską zgodnie z Regulaminem Zespołu Sędziowskiego PZK.

Pkt. 1.2.2. Pracą zespołu sędziowskiego kieruje Sędzia Główny Zawodów.

Pkt. 1.2.3. Uprawnienia i obowiązki Sędziego Głównego Zawodów:

- wyznaczenie Panelu Sędziowskiego Tatami
- odpowiada za prawidłową pracę Paneli Sędziowskich Tatami
- zmiany w Panelu Sędziowskim Tatami
- wyznaczenie kolejności odbywanych konkurencji
- przydzielenie konkurencji do odpowiednich tatami
- ustalenie sposobu wywoływania konkurencji i prawidłowe jego wykonanie
- prawidłowy i sprawny przebieg konkurencji
- wyjaśnienie nieprawidłowości w listach startowych i wprowadzenie korekt
- rozstrzyganie protestów zgodnie z procedurą
- przekazywanie wyników poszczególnych konkurencji menagerowi zawodów

Pkt. 1.2.4. Panel Sędziowski Tatami składa się z:

- Sędziego Głównego Tatami (Kansa)
- Sędziego Centralnego (Sushin)
- Sędziów Narożnych (Fukushin)
- Sędziów Stolikowych

Pkt. 1.2.5. Uprawnienia i obowiązki sędziego Kansa:

- z pośród Panelu Sędziowskiego Tatami wyznacza Zespół Sędziowski Tatami składający się z sędziego Sushin oraz sędziów Fukushin

- może pełnić rolę sędziego Sushin oraz sędziego Fukushin
- kieruje i nadzoruje pracą Sędziów Stolikowych
- organizuje i nadzoruje całą działalność na tatami i wokół niego
- odpowiada za kontakt z trenerami w celu utrzymania porządku, udzielania pomocy informacji, aby rozwiązać problemy i/lub protesty
- musi podjąć wszelkie decyzje i/lub niezbędne działania, aby umożliwić płynny i prawidłowy rozwój zawodów na swoim obszarze
- jest to sędzia, który bezpośrednio zwraca się do Sędziego Głównego Zawodów w przypadkach przewidzianych regulaminem zawodów
- odpowiada za porządek w obszarze swojego tatami
- doradza i prowadzi sędziów
- nie może ingerować w ocenę wyniku sędziowskiego ani osąd sędziów co do danej sytuacji, natomiast na prośbę Sędziego Centralnego Sushin może wyrazić swoją opinię co do danej sytuacji lub pomóc w podjęciu decyzji co do wyniku
- dba o prawidłowe rozgrywanie konkurencji pod względem przepisów. W razie naruszenia przepisów ma możliwość podjęcia interwencji w celu skorygowania wyników niezgodnych z przepisami.

Pkt. 1.2.6. Uprawnienia i obowiązki sędziego Sushin:

- prowadzi ceremonię rozpoczęcia oraz zakończenia konkurencji
- prowadzenia walki, włączając w to rozpoczęcie i zatrzymanie
- ogłoszenia decyzji Zespołu Sędziowskiego Tatami
- wyjaśnić, jeśli to konieczne, powód podjęcia decyzji
- ogłaszanie fauli i udzielania ostrzeżeń (przed, w trakcie i po meczu)
- podjęcie innych działań dyscyplinarnych
- uzyskiwania porad i informacji od sędziów narożnych
- przedłużenia czasu trwania meczu
- konsultowania się z sędzią Kansa, gdy ma on trudności z podjęciem decyzji
- w momencie „Yame” może wyrazić swoją opinię odpowiednim gestem
- ogłasza dodatkową rywalizację pomiędzy zawodnikami w przypadku stwierdzenia remisu w zawodach kata oraz kumite
- po zakończeniu konkurencji ogłasza imiona oraz nazwiska zawodników, którzy zajęli trzecie, drugie oraz pierwsze miejsce

Pkt. 1.2.7. Uprawnienia i obowiązki sędziów Fukushin:

- informować sędziego Sushin, o zauważonych błędach formalnych startujących zawodników przed startem konkurencji jak również w trakcie jej trwania
- powinni uważnie obserwować działania zawodników w ich polu widzenia

- w przypadku zauważenia działania zawodnika skutkującego przyznaniem punktu lub kary, powinni natychmiast dać sygnał sędziemu Sushin za pomocą flagi, gwizdka i/lub odręcznie prawidłowo wyrażając swoją opinię
- w przypadku skierowanego zapytania do sędziów Fukushin przez sędziego Sushin, powinni oni wyrazić swoją opinię za pomocą stosownych gestów lub za zgodą sędziego Sushin bezpośrednio słownie
- w momencie „Yame” mogą wyrazić swoją opinię odpowiednim gestem
- wyrazić osąd co do wyniku odpowiednim gestem lub za pomocą tabliczki punktowej

Pkt. 1.2.8. Uprawnienia i obowiązki sędziów stolikowych (bądź obsługi technicznej jeżeli regulamin zawodów nie przewiduje sędziów stolikowych):

- sprawdzenia listy obecności zawodników z listą startową
- wywoływania poszczególnych zawodników do startu, upewniając się, że na tatami znajduje się odpowiedni zawodnik
- podczas zawodów kata, rejestrują na kartach oceny poszczególne wyniki oraz nazwy kata zapowiedziane przez zawodników przed wykonaniem
- w konkurencji kata na podstawie kart oceny zawodników, ustalają końcową klasyfikację zawodników, podając sędziemu Sushin, imiona i nazwiska zawodników, którzy zajęli pierwsze, drugie oraz trzecie miejsce
- w konkurencji kata po stwierdzeniu remisu i konieczności przeprowadzenia dodatkowej rywalizacji pomiędzy zawodnikami, informują o tym sędziego Sushin
- w konkurencji kata obsługują system informatyczny i odpowiadają za wyświetlanie wyników na monitorach
- w konkurencjach kumite rejestrują punkty oraz kary przypisane poszczególnym zawodnikom/drużynom, wpisując je na stosowne arkusze
- w konkurencjach kumite odpowiadają za prawidłową kontrolę czasu
- informują sędziego Sushin o kończącym się czasie konkurencji
- informują sędziego Sushin o zakończeniu się czasu konkurencji
- w konkurencji kumite odpowiadają za wprowadzanie informacji o punktach oraz karach do systemu informatycznego oraz prawidłowym wyświetlaniu tych informacji na monitorach
- w konkurencjach w których stosuje się tzw. drabinkę, dbają o prawidłową identyfikację zawodników, którzy wygrali poszczególne rundy i wpisują ich dane w poszczególne rubryki tzw. drabinki
- w konkurencjach w których stosuje się tzw. drabinkę, po zakończeniu rywalizacji podają sędziemu Sushin imiona oraz nazwiska zawodników, którzy zajęli pierwsze, drugie oraz trzecie miejsce

Pkt. 1.2.9. Oficjalny strój sędziego:

- granatowa marynarka
- biała koszula
- niebieski krawat

- jasnoszare spodnie
- czarne lub brązowe skarpetki
- brązowe lub czarne buty

Pkt. 1.2.10. Sędziom nie wolno nosić zegarków, bransoletek, telefonów komórkowych, szpilek do krawata lub innych przedmiotów mogące spowodować kontuzję u uczestników.

Pkt. 1.2.11. Każdy z sędziów podczas zawodów powinien posiadać:

- notatnik
- długopis
- gwizdek
- egzemplarz Przepisów PZK

Podrozdział 3

Zawodnicy

Pkt. 1.3.1. Zawodnicy muszą startować w czystym białym karte-gi.

Pkt. 1.3.2. Bluza od karate-gi musi zasłaniać biodra i nie może sięgać kolan. Rękawy powinny być od połowy przedramienia i nie mogą sięgać nadgarstka. W konkurencjach kumite dopuszcza się aby rękawy sięgały nadgarstka. Rękawy nie mogą być podwinięte.

Pkt. 1.3.3. Spodnie od karate-gi powinny mieć nogawki wystarczająco długie by zakrywać dwie trzecie goleni i nie mogą sięgać do kostek. W konkurencjach kumite dopuszcza się by nogawki sięgały kostek. Nogawki nie mogą być podwinięte.

Pkt. 1.3.4. Na bluzie karate-gi po lewej stronie klatki piersiowej może znajdować się logo klubu. Dopuszcza się w tym miejscu posiadania naszywki lub haftu symbolizującego Godło Narodowe Polski. Logo klubowe lub logo sponsora dopuszczone jest również na prawym lub lewym ramieniu oraz na plecach tuż pod kołnierzem.

Pkt. 1.3.5. Pas powinien posiadać taką długość aby po zawiązaniu jego końce miały min. 20 cm długości ale nie mogą sięgać kolan. Kolor pasa powinien być stosowny do rozgrywanej konkurencji.

Pkt. 1.3.6. Kobiety pod bluzą karate-gi muszą nosić białą koszulkę, biały top lub biały stanik sportowy, mężczyźni pod bluzą karate-gi nie mogą nosić żadnej odzieży.

Pkt. 1.3.7. Zawodnicy podczas startów nie mogą nosić biżuterii (kolczyki, zegarki, bransoletki, obrączki, pierścionki, łańcuszki itp.) W przypadku startu zawodnika/zawodniczki w biżuterii nastąpi dyskwalifikacja (Hansoku).

Pkt. 1.3.8. Nie można stosować do spinania włosów żadnych twardych elementów typu wsuwka do włosów czy wszelkiego rodzaju klamr, nie zależnie od tego czy są metalowe czy z innego materiału. Nie dopuszcza się stosowania żadnego typu opasek na głowę nie zależnie od ich szerokości i koloru. Dopuszcza się spinanie włosów miękkimi gumkami w stonowanych kolorach. Dopuszcza się stosowanie nakryć głowy wynikające ze względu na przekonania kulturowe, tradycyjne lub religijne.

Pkt. 1.3.9. Zawodnicy nie powinni stosować wyzywających, mocnych makijaży twarzy. Paznokcie powinny być krótkie.

Pkt. 1.3.10. Zawodnicy nie mogą nosić żadnych przedmiotów na jakiegokolwiek części ciała/stroju jak również pod karate-gi.

Pkt. 1.3.11. Zawodnicy nie mogą nosić żadnego typu bandaży, stabilizatorów, opasek ani żadnego tego typu wyrobów medycznych. Zawodnik posiadający zaświadczenie lekarskie o konieczności stosowania tego typu wyrobów medycznych, musi uzyskać pisemne potwierdzenie zespołu medycznego zawodów o możliwości startu, dopiero w takiej sytuacji może zostać dopuszczony do udziału w swojej konkurencji.

Pkt. 1.3.12 Podczas konkurencji kata dopuszcza się start zawodnika w okularach korekcyjnych, od chwili wejścia zawodnika na tatami do ogłoszenia wyniku przez sędziów okulary nie mogą spaść ani zawodnik nie może ich poprawiać w przeciwnym razie nastąpi dyskwalifikacja (Hansoku). W konkurencjach kumite zabroniony jest start zawodnika w okularach.

Pkt. 1.3.13. Zawodnicy zobligowani są do stawienia się na swoją konkurencję w regulaminowym stroju, oraz posiadanie niezbędnego sprzętu, który na czas trwania konkurencji pozostawiają w wyznaczonym do tego celu obszarze zawodów.

Pkt. 1.3.14. Jeżeli zawodnik jest ubrany nieodpowiednio do konkurencji, sędzia da mu 90 sekund na zmianę stroju w celu dostosowania się do przepisów PZK. Jeżeli po tym czasie (90 sekund) zawodnik nie będzie gotowy do startu, decyzją sędziego będzie dyskwalifikacja (Hansoku). W wyjątkowych sytuacjach sędzia może wydłużyć czas na przygotowanie zawodnika o dodatkowe 90 sekund. Trener zawodnika jest odpowiedzialny za dopilnowanie, aby zawodnik był odpowiednio ubrany do zawodów.

Pkt. 1.3.15. Jeżeli zawodnik wystartuje w konkurencji w nieregulaminowym stroju/sprzęcie lub z zabronionymi przedmiotami nastąpi dyskwalifikacja (Hansoku).

Pkt. 1.3.16. Dla konkurencji Karate Kontaktowego w kwestii stroju i dopuszczonych jego elementów obowiązują przepisy Karate Kontaktowego.

Podrozdział 4

Trenerzy

Pkt. 1.4.1 Trenerami podczas zawodów mogą być tylko osoby zgłoszone podczas rejestracji zawodników na zawody lub wyznaczonym do tego celu czasie. Trenerzy zobligowani są do noszenia identyfikatorów określających ich funkcję, które powinien zapewnić organizator zawodów.

Pkt. 1.4.2. Przy każdym tatami dozwolony będzie tylko jeden trener z każdego klubu.

Pkt. 1.4.3. Tylko trener może zwracać się do sędziego Kansa oraz sędziów stolikowych w celu zgłoszenia oraz wyjaśnienia wszelkiego rodzaju wątpliwości.

Pkt. 1.4.4. Trenerzy mogą składać protesty zgodnie z przewidzianą do tego celu procedurą.

Pkt. 1.4.5. Podczas startu zawodnika w konkurencji, trener powinien przebywać w wyznaczonym miejscu przy tatami, jeżeli zostało zapewnione miejsce siedzące powinien

siedzieć. Jeżeli trener podczas startu zawodnika nie znajduje się w wyznaczonym miejscu, a próbuje pełnić swoją rolę z innego obszaru tatami, oznacza iż nie pełni on funkcji trenera a zatem traci wszelkie uprawnienia w tym możliwość składania protestów. Trener ma możliwość w dowolnym momencie startu swojego zawodnika, zająć wyznaczone dla niego miejsce i pełnić funkcję trenera.

Pkt. 1.4.6. Zabrania się trenerom wnoszenia butelek, ubrań, pasków, rękawiczek, toreb i innych przedmiotów na wyznaczone miejsce, podczas startu zawodnika.

Pkt. 1.4.7. Podczas startu zawodnika trener znajdujący się w wyznaczonej strefie nie może dokonywać wideo rejestracji, robić notatek, używać urządzeń elektronicznych.

Pkt. 1.4.8. Oficjalny strój trenera:

- spodnie sportowe lub klubowe
- koszulka klubowa lub sportowa
- bluza klubowa (nieobowiązkowa)

Pkt. 1.4.9. Jeżeli trener nie jest ubrany w oficjalny strój zgodny z regulaminem musi opuścić obszar zawodów.

Pkt. 1.4.10. Trenerzy powinni zawsze zachowywać się zgodnie z zasadami rywalizacji sportowej, zachowując się z szacunkiem i fair play. Jeżeli trener nie spełnia tych wymagań lub jego zachowanie uniemożliwia prawidłowy przebieg zawodów, Sędzia Główny Zawodów może go, pozbawić roli oficjalnego trenera i nakazać opuszczenie obszaru zawodów.

W przypadku zachowania trenera uwłaczającego zasadom ogólnie przyjętym za akceptowalne podczas trwania pojedynku jego zawodnika sędzia prowadzący walkę może nałożyć karę na zawodnika z jego klubu.

Pkt. 1.4.11. Trenerzy odpowiadają za prawidłowe przygotowanie, strój oraz wyposażenie zawodnika do startu w konkurencji.

Pkt. 1.4.12. Trenerzy odpowiadają za stawienie się zawodnika do konkurencji. Jeżeli zawodnik po wywołaniu jego konkurencji nie stawia się, zostanie wezwany po raz drugi otrzymując 90 sek. na stawienie się. Po trzecim wezwaniu zawodnik otrzyma 60 sek. na przybycie, jeżeli w tym czasie nie będzie gotowy do startu nastąpi dyskwalifikacja (Hansoku). Rolą trenera jest poinformowanie sędziów o niemożności stawiennictwa zawodnika np. z powodu startu w tym czasie w innej konkurencji. W przypadku uzasadnionego braku obecności, zawodnik nie może zostać zdyskwalifikowany, a sędziowie muszą na niego zaczekać.

Podrozdział 5

Obszar zawodów i sprzęt zawodów

Pkt. 1.5.1 W skład obszaru zawodów wchodzi:

- ponumerowane obszary tatami
- stół sędziego głównego
- miejsce wyznaczone dla zespołu medycznego

- stół dla działaczy i zaproszonych gości
- podium
- miejsce rozgrzewkowe dla zawodników (opcjonalnie)
- inne strefy wyznaczone przez organizatora

Pkt. 1.5.2. W obszarze zawodów mogą przebywać tylko osoby do tego upoważnione (zawodnicy, trenerzy, sędziowie, zespół medyczny, działacze, inne osoby upoważnione przez organizatora)

Pkt. 1.5.3. Obszar zawodów musi być strefą wydzieloną, do której dostęp będą miały osoby upoważnione, dostępu do strefy zawodów powinien pilnować zespół bezpieczeństwa.

Pkt. 1.5.4. Obszar Tatami składa się z:

- tatami, które dla konkurencji indywidualnych kata oraz konkurencji indywidualnych i drużynowych kumite ma wymiar pola walki 8x8 plus pas bezpieczeństwa o szerokości ok. 1m, dla konkurencji drużynowych kata o wymiarze 10x10, gdzie pas bezpieczeństwa z konkurencji indywidualnych może stanowić pole walki
- stołu sędziowskiego
- strefy dla zawodników i trenerów biorących udział w konkurencji (niedopuszczona jest obecność zawodników i trenerów, którzy nie biorą udziału w odbywającej się konkurencji)
- wyznaczonej strefy dla trenerów zawodników aktualnie startujących
- wyposażenia technicznego niezbędnego do przeprowadzenia konkurencji
- numeru tatami umieszczonego w widocznym miejscu

Podrozdział 6

Protesty

Pkt. 1.6.1. Aby uniknąć błędów oraz uniknąć protestów, każdy zwycięzca w rywalizacji bezpośredniej, powinien potwierdzić swój wynik przy stoliku sędziowskim oraz ustalić w jakim kolorze będzie startował w następnej rundzie.

Pkt. 1.6.2. Trener może powiadomić Sędziego Głównego Tatami o każdym błędzie administracyjnym i formalnym natychmiast po jego wykryciu. Trenerom nie wolno jednak przerywać pracy stołu sędziowskiego w celu sprawdzenia list uczestników lub innych dokumentów, prosić o wyjaśnienia itp.

Pkt. 1.6.3. Protest przeciwko decyzji może złożyć wyłącznie trener zawodnika lub drużyny, której to dotyczy, gdy uzna, że decyzja podjęta przez sędziego lub sędziów narusza zasady zawodów lub sędziowania. W takim przypadku trener musi powiadomić o błędzie i/lub naruszeniu Sędziego Głównego Tatami (Kansa) lub sędziego centralnego (Sushin), gdy tylko zostanie on wykryty. Sędzia Główny Tatami powinien przerwać rozgrywaną konkurencję i wyjaśnić zaistniałą sytuację zgodnie z procedurą. Jeżeli trener zwleka ze złożeniem wniosku i nastąpi zakończenie konkurencji taki protest nie może zostać rozpatrzony.

Pkt. 1.6.4. W przypadku startu zawodnika z klubu, który nie ma zgłoszonych trenerów, zawodnik może samodzielnie złożyć protest, ale może on dotyczyć tylko błędów administracyjnych, a nie związanych z decyzją sędziów co do konkretnej sytuacji czy wyniku.

Pkt. 1.6.5. Czas składania protestów wyjaśnienie szczegółowe:

- W konkurencji kata indywidualnej jak i drużynowej, trener może złożyć protest po zakończeniu startu swojego zawodnika jak również po zakończeniu całej rundy. Po rozpoczęciu kolejnej rundy, trener nie ma możliwości złożenia protestu co do wcześniejszej sytuacji. Po zakończeniu konkurencji to jest wykonaniu ceremoniału kończącego konkurencje, protesty nie będą przyjmowane ani rozpatrywane. Trener protest powinien złożyć do Sędziego Głównego Tatami (Kansa) lub Sędziego Centralnego (Sushin). Trenerzy w konkurencjach kata nie mogą składać protestów odnośnie oceny wykonania kata przez ich zawodników.

- W konkurencji kumite indywidualnego jaki i drużynowego, trener może złożyć protest co do błędów administracyjnych i formalnych po starcie swojego zawodnika, ale przed rozpoczęciem rywalizacji kolejnej pary zawodników. W przypadku, gdy trener uważa, że technika lub ostrzeżenie nie zostało przyznane, lub zostały przyznane błędnie, będzie musiał przeprowadzić procedurę protestową bezpośrednio po tej akcji. Spokojnie stanie przed swoim krzesłem i z wysoko wyciągniętą ręką wypowie jasnym i mocnym głosem: „PROTEST!”. Jeżeli procedura nie zostanie przeprowadzona prawidłowo, sędzia centralny nie uwzględni prośby.

Pkt. 1.6.6 Ilość protestów co do zasady jest nie ograniczona. Natomiast jeżeli trener podczas pojedynczej rywalizacji swojego zawodnika w konkurencji, złoży dwukrotnie niezasadny protest, traci on możliwość składania protestów podczas całej konkurencji, również podczas startów pozostały swoich zawodników w tej konkurencji.

Pkt. 1.6.7. Procedura rozpatrywania protestów:

- Protesty związane z błędami administracyjnymi i formalnymi rozpatruje Sędzia Główny Tatami lub Sędzia Centralny Tatami wraz z pozostały Zespołem Sędziowskim Tatami. W przypadku braku możliwości rozpatrzenia protestu przez Zespół Sędziowski Tatami, Sędzia Główny Tatami zwróci się o rozstrzygnięcie do Sędziego Głównego Zawodów.

- Protesty związane z tym iż trener uważa, że technika lub ostrzeżenie nie zostało przyznane, lub zostały przyznane błędnie, rozstrzyga Sędzia Centralny Tatami wraz z Sędzią Głównym Zawodów, przy czym ostateczny osąd sytuacji pozostaje w gestii Sędziego Głównego Zawodów.

Pkt. 1.6.8. W przypadku gdy Sędzia Główny Zawodów jest bezpośrednio powiązany z zawodnikiem, którego protest dotyczy, ostateczny osąd powierzy obecnemu na zawodach członkowi Komisji Sędziowskiej PZK, który będzie wstanie zachować zasadę bezstronności. Jeżeli członek Komisji Sędziowskiej nie będzie wstanie zachować zasady bezstronności, ostateczny osąd zostanie powierzony Prezesowi PZK.

Pkt. 1.6.9. Ciężar dostarczenia dowodów nieprawidłowości, których dotyczy protest spoczywa na Trenerze. Jeżeli protest dotyczy błędów administracyjnych czy niezgodności formalnych z Przepisami PZK nie są wymagane żadne dodatkowe dowody. W przypadku zgłoszenia protestu dotyczącego, iż technika lub ostrzeżenie nie zostało przyznane, lub zostały przyznane błędnie, jedynym dopuszczonym dowodem jest nagranie wideo.

Pkt. 1.6.10. Powodem zgłoszenia protestu nigdy nie powinno być subiektywne odczucie trenera, a poparte przepisami naruszenia i błędy.

Pkt. 1.6.11. W przypadku sytuacji nieprzewidzianej w niniejszym regulaminie lub w przypadku wątpliwości co do zastosowania niniejszego regulaminu do konkretnej sytuacji, zespół sędziowski konsultuje się między sobą w celu znalezienia rozwiązania. Podjęta decyzja musi zostać zatwierdzona przez Komisję Sędziowską PZK i ogłoszona publicznie.

Rozdział 2

Zasady Ogólne

Podrozdział 1

Sprawy ogólne

Pkt. 2.1.1. Wszystkie czynności sędziowskie będą prowadzone zgodnie z Przepisami PZK i koordynowane przez Sędziego Głównego Zawodów.

Pkt. 2.1.2. Sędziowie nie mogą sędziować zawodników, z którymi mają jakiegokolwiek powiązania rodzinne. Muszą natychmiast poinformować o tej sprawie Sędziego Głównego Tatami. Sędzia Główny Tatami zastępuje sędziego neutralnym. Jeżeli wymiana nie będzie możliwa, Sędzia Główny Tatami poinformuje Sędziego Głównego Zawodów, który przystąpi do wymiany na sędziego z innego obszaru zawodów lub wyjątkowo zezwoli na kontynuowanie zawodów bez wymiany.

Pkt. 2.1.3. Wszyscy uczestnicy zawodów, włączając w to zawodników, trenerów, menadżerów i wszystkie osoby powiązane z zawodnikami, sędziami i innymi działaczami, muszą przestrzegać ideałów Karate-Do, takich jak dobry charakter, szczerłość, wysiłek, etykieta i samokontrola.

Pkt. 2.1.4. Jakiegokolwiek zachowanie trenerów, menadżerów lub kogokolwiek powiązanego z zawodnikami, które może zniesławić karate, może skutkować karą lub dyskwalifikacją zawodnika i/lub drużyny.

Podrozdział 2

Terminologia-gesty

Pkt. 2.2.1. Znaczenie używanych terminów i gestów (komend, kar, zapowiedzi) jest następujące:

SHOBU (Sanbon / Nihon/Ippon) HAJIME - Rozpoczęcie rywalizacji. Sędzia stoi na oficjalnej linii.

SHOBU HAJIME - Rozpoczęcie przedłużonej rywalizacji. Sędzia stoi na oficjalnej linii.

SENSHU - „Przewaga za pierwszy punkt”. Sędzia centralny po wyznaczeniu pierwszego punktu w meczu zwróci się w stronę zawodnika, który go zdobył i ogłosi: „Senshu”. Gest zostanie wykonany poprzez zgięcie ramienia i skierowanie dłoni pod kątem 45° w stronę zawodnika.

MUTAI YOWAI - Brak ruchu masy ciała w kierunku celu. Sędzia wykonuje przy swoim boku, ruch ręką pokazujący cios po stronie w kierunku zawodnika, który wykonał akcję.

ATOSHI BARAKU – Zostało końcówka czasu. Sygnał dźwiękowy zostanie podany przez mierzącego czas na 30 sekund przed faktycznym zakończeniem meczu.

YAME - Tymczasowe zatrzymanie walki. Sędzia wykonuje gest w dół jedną ręką przypominający rozdzielenie zawodników.

TSUZUKETE – Walczcie dalej. Wznowienie walki po zatrzymaniu zawodników bez komendy sędziego. Sędzia rozłożone ręce z otwartymi dłońmi zbliża do siebie.

TSUZUKETE HAJIME - Wznowienie walki. Sędzia stoi na oficjalnej linii, cofa się do zenkutsudachi i rozłożone ręce z otwartymi dłońmi zbliża do siebie.

SOREMADE - Koniec walki. Sędzia kieruje rękę przed siebie pomiędzy zawodników/ w stronę zawodnika

MOTONOICHI - Oryginalna pozycja. Zawodnicy, sędziowie i uczestnicy wracają na swoje miejsca.

FUKUSHIN SHUGO – Wezwanie sędziów. Sędzia wykonuje ruch ręką zbliżając wyciągniętą dłoń w swoim kierunku.

HANTEI – Osąd/werdykt. Sędzia centralny wydaje sygnał gwizdkiem, a sędziowie narożni pokazują swoją decyzję za pomocą chorągiewek.

IPPON – Jeden punkt. Sędzia wykonuje ruch ręką z otwartą dłonią wyżej niż swoje ramiona, w kierunku odpowiedniego zawodnika.

WAZA-ARI - Połowa punktu. Sędzia wykonuje ruch ręką z otwartą dłonią w dół w stronę odpowiedniego zawodnika.

AIUCHI - Jednoczesne technika. Nie przyznano żadnego punktu. Sędzia zbliża pięści przed klatką piersiową.

HIKIWAKE - Remis. Sędzia krzyżuje ręce przed własną twarzą następnie kieruje obie ręce na bok i lekko w dół, z dłońmi skierowanymi do góry.

AKA, (SHIRO), (AO) NO KACHI – Zwycięstwo Aka, Shiro lub Ao. Sędzia unosi rękę z otwartą dłonią skośnie po stronie zwycięzcy.

ENCHO-SEN – Przedłużona walka w przypadku remisu. Sędzia wznawia mecz komendą „Shobu Hajime”.

TORIMASEN – Nic nie było. Sędzia krzyżuje ręce z otwartymi dłońmi skierowanymi do dołu a następnie wykonuje ruch rozłożenia rąk na boki.

ATENAI – Kara kategorii C1 w Shobu Snabon/Nihon Kumite. Sędzia krzyżuje otwarte dłonie, umieszczając krawędź jednego nadgarstka na krawędzi drugiego na wysokości klatki piersiowej (następnie ogłasza ATENAI, lub KEIKOKU, lub HANSOKU CHUI, lub HANSOKU).

ATENAI – Kara kategorii C1 w Shobu Ippon kumite za nadmierny kontakt, niedozwolone techniki. Sędzia krzyżuje otwarte dłonie, umieszczając krawędź jednego nadgarstka na krawędzi drugiego na wysokości klatki piersiowej (następnie ogłasza ATENAI, lub ATENAI CHUI, lub ATENAI HANSOKU).

CHUKOKU – Kara kategorii C2 w Shobu Snabon/Nihon Kumite. Sędzia trzyma rękę zgiętą w łokciu skierowaną w górę z wyciągniętym palcem wskazujący od strony zawodnika, którego dotyczy kara (następnie ogłasza CHUKOKU, lub KEIKOKU, lub HANSOKU CHUI, lub HANSOKU).

KEIKOKU - Drugie ostrzeżenie dla kategorii C1 i C2 w Shobu Snabon/Nihon Kumite. Sędzia wskazuje palcem wskazującym na stopy zawodnika, który dopuścił się wykroczenia pod kątem 45 stopni.

HANSOKU CHUI - Trzecie ostrzeżenie dla kategorii C1 i C2 w Shobu Snabon/Nihon Kumite. Sędzia wskazuje palcem wskazującym na klatkę piersiową zawodnika, który dopuścił się wykroczenia.

HANSOKU - Dyskwalifikacja w kategoriach C1 i C2 w Shobu Snabon/Nihon Kumite. Sędzia wskazuje palcem wskazującym twarz zawodnika, który dopuścił się wykroczenia i ogłasza zwycięstwo przeciwnika.

ATENAI CHUI – Drugie ostrzeżenie dla kategorii C1 w Shobu Ippon Kumite. Sędzia wskazuje palcem wskazującym na klatkę piersiową zawodnika, który dopuścił się wykroczenia.

ATENAI HANSOKU – Dyskwalifikacja w kategorii C1 w Shobu Ippon Kumite. Sędzia wskazuje palcem wskazującym twarz zawodnika, który dopuścił się wykroczenia i ogłasza zwycięstwo przeciwnika.

JOGAI - Wyjście z pola walki. Ostrzeżenie/kara w zależności od rodzaju kumite. Sędzia wskazuje wyjście, wskazując palcem wskazującym na granicę pola walki po stronie sprawcy.

JOGAI CHUI - Drugie ostrzeżenie dla kategorii C3 w Shobu Ippon Kumite. Sędzia wskazuje palcem wskazującym na klatkę piersiową zawodnika, który dopuścił się wykroczenia.

JOGAI HANSOKU - Dyskwalifikacja w kategorii C3 w Shobu Ippon Kumite. Sędzia wskazuje palcem wskazującym twarz zawodnika, który dopuścił się wykroczenia i ogłasza zwycięstwo przeciwnika.

MUBOBI - Ostrzeżenie/kara w zależności od rodzaju kumite. Sędzia wskazuje jeden palec wskazujący w powietrze pod kątem 60 stopni po stronie sprawcy.

MUBOBI CHUI – Drugie ostrzeżenie dla kategorii C2 w Shobu Ippon Kumite. Sędzia wskazuje palcem wskazującym na klatkę piersiową zawodnika, który dopuścił się wykroczenia.

MUBOBI HANSOKU - Dyskwalifikacja w kategorii C2 w Shobu Ippon Kumite. Sędzia wskazuje palcem wskazującym twarz zawodnika, który dopuścił się wykroczenia i ogłasza zwycięstwo przeciwnika.

SYMULACJA lub PRZESADZENIE - Sędzia zasłania twarz obiema rękami.

UNIKANIE WALKI – Sędzia skierowaną ręką w dół z wyprostowanym palcem wskazującym zatacza okrąg

CHWYTANIE - Sędzia ściąga ręce do ramion, zamykając dłonie.

PCHANIE - Sędzia wypycha ręce z ramion do przodu, otwierając dłonie

NIEKONTROLOWANE ATAKI – Sędzia wykonuje cios z boku swojej głowy do tyłu

UKE IMASU - Technika zablokowana. Sędzia otwartą dłońią dotyka łokcia przeciwnej ręki.

NUKETE IMASU – Technika chybiona. Sędzia wykonuje cios w bok przed własną klatką piersiową.

YOWAI - Technika zbyt słaba. Sędzia otwartą dłońią wykonuje przed sobą ruch w górę i w dół.

HAYAI – Szybsza, pierwsza technika. Sędzia otwartą dłońią dotyka palcami dłoni drugiej ręki.

MAAI – Zły dystans, technika nie sięgnęła celu. Sędzia trzyma obie ręce przed sobą z otwartymi dłońmi zwróconymi do siebie.

KIKEN – Wycofanie się ze startu. Sędzia wskazuje palcem wskazującym stopy zawodnika.

SHIKAKKU – Dyskwalifikacja z całych zawodów. Sędzia wskazuje palcem wskazującym na twarz zawodnika następnie wskazuje po za obszar rozgrywania zawodów.

MIENAI – Nie widziałem. Sędzia zasłania oczy otwartymi dłońmi pod kontem 45 stopni.

Pkt. 2.2.2. Sędziowie Narożni swoje decyzje wyrażają za pomocą flag, lub tablic punktowych.

Pkt. 2.2.3. Sędziowie Narożni do sygnalizowania Sędziemu Centralnemu Tatami podjętej decyzji, zgłoszenie uwag, i innych istotnych kwestii powinni używać gwizdka.

Podrozdział 3

Decyzyjność

Pkt. 2.3.1. W konkurencja kata z wykorzystaniem systemu flag, decyzja sędziów podejmowana jest większością.

Pkt. 2.3.2. W konkurencjach kumite, decyzje podejmowane przez sędziego centralnego powinny opierać się na następujących zasadach:

- jeżeli obydwaj sędziowie narożni wskażą punkt, karę lub torimasen dla tego samego zawodnika sędzia centralny musi wskazać decyzję podjętą przez większość

- jeżeli jednak sędzia narożny wskaże odmienną decyzję do drugiego sędziego narożnego w zakresie punkt, kara lub torimasen, sędzia centralny może według własnego osądu sytuacji wskazać decyzję zbieżną z jednym z sędziów lub wskazać torimasen.

- jeżeli jeden z sędziów narożnych wskaże mienai, a drugi sędzia narożny wskaże punkt, karę lub torimasen, sędzia centralny może według własnego osądu sytuacji wskazać punkt, karę lub torimasen

- jeżeli obydwaj sędziowie narożni wskażą mienai, sędzia centralny może według własnego osądu sytuacji wskazać punkt, karę lub torimasen

Pkt. 2.3.3. W przypadku urazu zawodnika, sędzia natychmiast przerywa walkę, oraz wzywa zespół medyczny.

Pkt. 2.3.4. Sędzia pyta osobę z zespołu medycznego tylko o to, gdzie zawodnik został uderzony, a nie o to, jak silne było uderzenie.

Pkt. 2.3.5. Sędziowie nie mogą dotykać zawodnika w żadnym wypadku, nawet jeśli przypuszcza się, że został kontuzjowany.

Pkt. 2.3.6. W przypadku gdy zespół medyczny nie może udzielić natychmiastowej pomocy kontuzjowanemu zawodnikowi, sędzia może udzielić pozwolenia trenerowi lub innej osobie związanej z zawodnikiem na udzielenie mu pomocy, przy czym taka osoba musi wyrazić wzięcie pełnej odpowiedzialności na siebie za wykonywane czynności.

Pkt. 2.3.7. Osoba z zespołu medycznego może podejmować tylko decyzje w następujących kwestiach:

- czy doszło do urazu, czy nie
- czy zawodnik jest w stanie kontynuować walkę, czy nie

Pkt. 2.3.8. W przypadku gdy po przerwie, w której zawodnik jest kontuzjowany, osoba z zespołu medycznego oświadczy, że sportowiec nie może już walczyć z powodu swojego stanu, zespół sędziowski, po wysłuchaniu Sędziego Głównego Tatami, musi zakończyć walkę w następujący sposób:

- jeśli kontuzja jest całkowicie przypisywana przeciwnikowi, ten ostatni zostanie zdyskwalifikowany (HANSOKU), a kontuzjowany zawodnik zostanie ogłoszony zwycięzcą
- jeśli kontuzja nie jest przypisywana przeciwnikowi, kontuzjowany zawodnik zostanie zdyskwalifikowany przez KIKEN, a przeciwnik zostanie ogłoszony zwycięzcą
- jeśli kontuzja jest tylko częściowo przypisywana przeciwnikowi, ten ostatni zostanie ukarany Keikoku lub Hansoku-Chui lub Hansoku (jeżeli miał wcześniej jakieś kary za kontakt); kontuzjowany sportowiec, który według opinii lekarza nie może już walczyć, zostanie ukarany przez Kiken, przyznając zwycięstwo przeciwnikowi (oprócz przypadku otrzymania kary Hansoku opisanej powyżej)

Pkt. 2.3.9. Gdy osoba z zespołu medycznego, poproszona przez sędziego o interwencję, uzna, że zawodnik jest w stanie kontynuować walkę, ten może ją kontynuować. W przypadku, gdy Sędzia Centralny, obserwując zawodnika i analizując jego zachowanie przed i po kontuzji, uzna, że kontynuowanie walki mogłoby zagrozić jego bezpieczeństwu lub bezpieczeństwu przeciwnika, powinien zgłosić sprawę do Sędziego Głównego Zawodów i w porozumieniu z nim może przyznać Kiken danemu zawodnikowi.

Pkt. 2.3.10. Jeżeli osoba z zespołu medycznego stwierdzi, że zawodnik nie jest w stanie kontynuować walki z powodu kontuzji spowodowanej przez przeciwnika (patrz pkt. 2.3.9), zawodnik ten zostaje ogłoszony zwycięzcą, ale nie może walczyć dalej w tej konkurencji.

Pkt. 2.3.11. Shikakku jest dyskwalifikacją z całego turnieju i jest przyznawana w następujących przypadkach:

- gdy którykolwiek z zawodników nie podporządkuje się poleceniom Sędziego
- gdy którykolwiek z zawodników dopuści się czynu, który szkodzi prestiżowi i zasadom Karate-Do, lub gdy inne działania zostaną uznane za naruszające zasady i ducha karate
- gdy którykolwiek z zawodników wykonuje obsceniczne lub obraźliwe gesty
- gdy sędzia uzna, że zawodnik działał złośliwie, nie myśląc o dobru drugiego zawodnika

Pkt. 2.3.12. Zanim Shikakku zostanie nałożone, Sędzia musi skonsultować się z Sędzią Głównym Tatami, a następnie z Sędzią Głównym Zawodów. Zawodnik, który otrzyma

Shikakku, straci wszystkie pozycje, które zdobył w turnieju oraz nie będzie mógł startować w dalszej jego części.

Rozdział 3

Zasady Kumite

Podrozdział 1

Ogólne zasady Kumite Shobu Sanbon/Nihon/Rotation

Pkt. 3.1.1. We wszystkich kategoriach wiekowych zawody zostaną rozegrane bez repasaży i zostanie przyznane tylko jedno trzecie miejsce.

Pkt. 3.1.2. Podział na kategorie wiekowe i płeć znajdują się w szczegółowych zasadach Shobu Sanbon/Nihon/Rotation Kumite

Pkt. 3.1.3. Start-przerwa-koniec konkurencji:

- zawodnicy/drużyny muszą ustawić się w szeregu na początku rundy na skraju maty. W przypadku nieobecności jednego/jednej z nich zostanie zastosowana procedura wezwania zawodnika. Jeśli nie przyjdzie, zostanie ogłoszone HANSOKU.

- na początku konkurencji kumite Zespół Sędziowski Tatami stanie na krawędzi pola walki przed stołem sędziowskim

- po formalnej wymianie ukłonów pomiędzy zawodnikami, osobami funkcyjnymi/publicznością a Zespołem Sędziowskim (Shomen ni Rei – Otagai ni Rei), Sędzia Centralny robi krok do tyłu, dwóch Sędziów odwraca się do wewnątrz i wszyscy kłaniają się razem.

- po ukłonach Sędzia Centralny zaprasza 2 Sędziów Narożnych, aby usiedli na swoich miejscach, a on sam ustawia się po przeciwnej stronie tatami przed stołem sędziowskim.

- zawodnicy powołani do walki staną poza obszarem tatami pośrodku krawędzi, Aka po lewej stronie Sędziego Centralnego i Ao po prawej stronie, przed wejściem na teren meczu wykonają ukłon

- na komendę „Nakae” sędzia i zawodnicy wchodzą na miejsce rozpoczęcia walki

- sędzia poprosi zawodników, aby ponownie wykonali ukłon, mówiąc: „Rei!” a mecz rozpoczyna się ogłoszeniem przez sędziego „Shobu Sanbon/Nihon/Rotation Hajime”.

- ogłaszając „Yame”, sędzia tymczasowo zatrzyma mecz, zawodnicy wrócą na swoje miejsce.

- po wznowieniu walki sędzia ogłasza „Tsuzukete Hajime”.

- ATOSHI BARAKU: sędzia mierzący czas daje jeden sygnał gongiem, brzęczykiem lub gwizdkiem wskazując „Atoshi Baraku”, jeszcze 30 sekund

- po upływie czasu sędzia mierzący czas powinien dać dwa sygnały gongiem, brzęczykiem lub gwizdkiem.

- po zatrzymaniu walki (Yame) sędzia kończy walkę komendą „Soremade”. Następnie sprawdza wyniki i kary z Sędzią Stolikowym i ogłasza decyzję
- następnie sędzia ogłosi: „Rei!” i obaj zawodnicy opuszczą tatami, ponownie wykonując ukłon przy krawędzi tatami
- zawodnicy, którzy będą musieli walczyć przez dwie kolejne rundy, otrzymają czas odpoczynku równy regulaminowemu czasowi przewidzianemu dla ich kategorii
- na koniec kategorii (lub na koniec finału) sędziowie i zawodnicy powtarzają ceremonię ukłonu. Zawodnicy stoją na krawędzi tatami przed panelem sędziowskim, sędzia ogłasza: „Otagai ni rei”, a następnie „Shomen ni rei”.

Pkt. 3.1.4. Zgodnie z regulaminem zawodów, zawodnik, który przejmuje inicjatywę, podejmuje akcję, podejmuje ryzyko, innymi słowy atakujący, będzie miał pierwszeństwo w przyznawaniu punktów (wazari lub ippon).

Na przykład: jeśli zawodnik jest bierny i czeka na drugiego, który konstruuje akcję ataku i jednocześnie z nim wykonuje prawidłową technikę, punkt musi zostać przyznany atakującemu, a nie czekającemu.

Pkt. 3.1.5. Ippon zostaje przyznany, gdy dokładna i mocna technika, uznana za decydującą, zostanie wykonana w uznanych obszarach punktowanych, pod następującymi warunkami:

- dobra forma: (technika, synchronizacja, pozycja i równowaga),
- kime: czyli maksymalna energia kinetyczna, czyli przyspieszenie masy ciała w celu uzyskania maksymalnej efektywności wykonywanej techniki zaakcentowanej kiai
- dobra postawa: prawidłowa koordynacja działań generowanych aby wykonać skuteczny atak
- zanshin: świadomość swoich działań i reakcji przeciwnika, utrzymanie koncentracji
- właściwy moment: właściwy czas na akcję i technikę
- właściwy dystans: dobry dystans to taki, na którym wykonywana technika będzie najskuteczniejsza, technika wykonywana w odległości większej lub mniejszej od prawidłowej będzie skutkować brakiem mocy i dobrej formy

Pkt. 3.1.6. Skuteczne techniki stosowane w następujących warunkach będą zawsze uważane za ippon:

- gdy atak jest przeprowadzany w idealnym momencie i przeciwnik zaczyna się poruszać w kierunku atakującego
- gdy atak jest przeprowadzany natychmiast, po tym jak przeciwnik został wytrącony z równowagi przez atakującego
- dla kombinacji kolejnych i skutecznych ataków prowadzących do łącznego ataku
- dla łącznego stosowania technik tsuki i geri
- dla łącznego stosowania technik tsuki, geri i nage
- gdy przeciwnik traci ducha walki i odwraca się plecami do atakującego
- dla skutecznych ataków na niebronioną część przeciwnika

- dla ważnych technik jodan geri

- dla szczególnie precyzyjnego i energicznego chudan geri

Pkt. 3.1.7. Waza-ari przyznaje się za technikę niemal porównywalną z tą, która jest potrzebna do uzyskania ippon. Przypisuje się ją wszystkim technikom wykonanym poprawnie, ale nie spełniającym w pełni kryteriów przyznania ippon (nieznaczna utrata skuteczności), z wyłączeniem technik jodan geri, które zawsze będą oceniane jako ippon.

Pkt. 3.1.8. Sędzia ogłasza wynik w następujący sposób: kto zdobył punkty, w jakiej strefie, jaką techniką i jaki wynik przyznano (np.: Aka/ Ao ... Jodan/Chudan ...Tsuki / Geri / Uchi ...Waza-ari / Ippon).

Pkt. 3.1.9. Aby uniknąć ryzyka wysokiej subiektywności interpretacji skuteczności techniki na strefę jodan, uważa się za właściwe przyjęcie koncepcji SKIN-TOUCH w karate sportowym. Jeśli prawidłowa technika, czy to nogą czy ręką, precyzyjna i kontrolowana, lekko dotyka dozwolonego celu bez powodowania żadnych obrażeń, zawsze musi być oceniana jako punkt (waza-ari lub ippon). Dlatego też, jeśli zawodnik uderzony (na przykład w twarz) tsuki lub geri dozna krwiaka lub rany, jego przeciwnik musi zostać ukarany karą C1. Jeśli jednak lekarz nie stwierdzi obrażeń, sędziowie muszą przyznać ippon (nie torimasen, nie waza-ari) zawodnikowi, który wykonał technikę, a także karę (C2) zawodnikowi, który wyolbrzymił obrażenia.

Pkt. 3.1.10. Dozwolone obszary, za które można uzyskać punkty to: głowa, twarz, szyja (nie dopuszcza się kontaktu z gardłem), klatka piersiowa, brzuch, boki i plecy.

Pkt. 3.1.11. Techniki uderzeń (tsuki i uchi) wykonywane poprzez ruch do tyłu nie będą uznane za skuteczne. Tylko techniki uderzeń (tsuki i uchi), w których występuje i jest widoczne przesunięcie masy ciała w kierunku celu, będą uważane za ważne.

Pkt. 3.1.12. Techniki wykonywane ręką z przodu, takie jak uraken, kizami tsuki, haito uchi, będą uważane za ważne tylko wtedy, gdy przemieszczenie masy ciała w kierunku celu jest obecne i widoczne.

Pkt. 3.1.13. Jeżeli Sędzia Centralny Tatami stwierdzi, że zawodnik zdobył technikę poprzez cofnięcie się lub bez ruchu ciała w kierunku celu, lub bez wyraźnego przemieszczenia ciała, jak w przypadku technik ręką z przodu, nawet w przypadku obecności ważnego punktu pokazanego przez jednego z sędziów narożnych, nie może przerywać akcji, lecz wskazać nieważność techniki poprzez przewidziany gest.

Pkt. 3.1.14. Techniki uchi z otwartą dłonią, takie jak shuto uchi, haito uchi itp. są dozwolone, z wyjątkiem uderzeń w twarz i gardło, w którym to przypadku będą karane (C1 lub C2).

Pkt. 3.1.15. Absolutnie zabronione jest stosowanie technik z otwartą dłonią w twarz (oczy, nos, usta, kości policzkowe).

Pkt. 3.1.16. Skuteczna technika wykonana równocześnie z sygnałem dzwonka oznaczającym koniec czasu, zostanie zaliczona do punktacji.

Pkt. 3.1.17. Atak, nawet skuteczny, przeprowadzony po sygnale kończącym czas, nie będzie uznany za taki, ani nie będzie stanowił podstawy do podjęcia decyzji.

Pkt. 3.1.18. Techniki wykonane poza wyznaczonym obszarem walki są nieważne.

Pkt. 3.1.19. Jeśli jednak zawodnik wykonujący taką technikę znajdował się w granicach pola walki w momencie jej wykonania, technika ta zostanie uznana za ważną.

Pkt. 3.1.20. Techniki punktowe o tej samej wartości, wykonywane jednocześnie przez obu zawodników, nie będą punktowane (aiuchi).

Pkt. 3.1.21. Gdy obaj zawodnicy wykonają dwie prawidłowe techniki, panel sędziowski musi przyznać przewagę zawodnikowi, który zbudował akcję, podjął ryzyko i który znajduje się w wyraźnej fazie ataku.

Pkt. 3.1.22. Aby zwiększyć stosowanie chudan geri (maegeri, mawashigeri, ushirogeri, yokogeri), zespół sędziowski przyzna ippon lub waza-ari, również w przypadku, gdy technika nie spełnia w pełni kryteriów punktacji.

Pkt. 3.1.23. W przypadku, gdy prawidłowe kopnięcie lub cios uderzy w mięśnie brzucha bez uszkodzenia narządów wewnętrznych lub żeber, a zawodnik pozostanie bez tchu, należy przyznać IPPON (a nie wazari ani atenai), zgodnie z zasadą braku aktywnej obrony (rozluźnione mięśnie).

Pkt. 3.1.24. Zwycięstwo lub porażka będą ogłaszane na podstawie:

- zwycięstwo przez punktację Nihon/Sanbon/Rotation
- zwycięstwo przez przewagę punktową
- zwycięstwo przez pierwszy ważny wynik (Encho-sen)
- zwycięstwo Senshu
- zwycięstwo przez decyzję (Hantei)
- porażka z powodu dyskwalifikacji (Hansoku i Shikkaku)
- porażka z powodu wycofania (Kiken)

Pkt. 3.1.25. Encho-sen zostaje zarządzone w przypadku remisu w podstawowym czasie walki. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który zdobędzie pierwszy punkt, w przypadku zakończenia remisem zwycięzca zostaje ogłoszony na podstawie Senshu lub Hantei.

Pkt. 3.1.26. Senshu wyznaczone jest dla zawodnika, który zdobył jako pierwszy punkt w podstawowym czasie walki. Senshu stosuje się wyłącznie w przypadku konkurencji indywidualnych. W konkurencjach drużynowych w przypadku utrzymywania się remisu rozegrana zostanie dodatkowa walka zgodnie z szczegółowymi przepisami rozgrywania konkurencji Kumite Rotation.

Pkt. 3.1.27. Zwycięstwo przez Hantei zostanie ogłoszone w przypadku braku rozstrzygnięcia w przedłużonym czasie walki Encho-sen.

Pkt. 3.1.28. Kryteria dla Hantei:

- czy pojawiły się kary Atenai, Chukoku
- zdolności i umiejętności
- postawa, duch walki
- ilość przeprowadzonych ataków (aktywność zawodnika rozpoczynającego akcję)
- porównanie zastosowanej strategii
- stosowanie zasad fair play

Pkt. 3.1.29. Procedura Ogłoszenia Hantei:

Sędzia Centralny zawoła „Hantei”, po czym zabrzmi pierwszy gwizdek trwający około sekundy, po którym nastąpi drugi głośny i krótki gwizdek. W tym momencie wszyscy sędziowie zgodnie ze swoją decyzją podniosą flagi. Po około dwóch sekundach sędzia centralny wyda trzeci gwizdek, głośno i krótko, po czym sędziowie opuszczą flagi. W tym momencie sędzia centralny przyzna zwycięstwo.

Pkt. 3.1.30. W przypadku gdy zawodnik został ukarany Hansoku lub Shikkaku, zwycięzcą zostaje uznany jego przeciwnik.

Pkt. 3.1.31. W przypadku wycofania się zawodnika Kiken, zwycięzcą zostaje uznany jego przeciwnik.

Pkt. 3.1.32. W konkurencjach Kumite Rotation w przypadku porażki przez hansoku, kikken lub shikkaku, przeciwna drużyna otrzyma 3 ippon.

Pkt. 3.1.33. Kary kategorii C1 będą nakładane za:

- techniki powodujące nadmierny kontakt, biorąc pod uwagę atakowany obszar punktowany
- uderzenie w kończyny górne i dolne, staw biodrowy, stawy kolanowe, podbicie i golenie
- uderzenie w pachwinę
- jakikolwiek kontakt z gardłem, nawet bardzo lekki
- niebezpieczne rzuty (bez pewności, że przeciwnik bezpiecznie wyląduje)

Pkt. 3.1.33.1 Kary kategorii C1 mogą zostać nałożone także po sygnale upływu czasu.

Pkt. 3.1.34. Kary kategorii C2 będą nakładane za:

- potencjalnie niebezpieczne techniki i niedozwolone techniki
- mubobi
- jogai
- nieuczciwe zachowanie

Pkt. 3.1.35. Potencjalnie niebezpieczne techniki i niedozwolone techniki:

- niekontrolowane ataki (które przekraczają lub przechodzą nad celem)
- dozwolone techniki na niedozwolone cele.
- niedozwolone techniki, na przykład techniki skoków, tobi yokogeri, tobi urakenuchi, hiza geri, empi lub atama uchi, kaiten uraken, nukite tsuki itp.
- chwytanie, pchanie (chyba że zaraz po nim następuje technika).
- niebezpieczne techniki podcinania nogami (ashi barai bez kontynuacji techniki, podcinania stopami, które lądują zbyt wysoko na nodze i mogą spowodować kontuzję kolana).

Pkt. 3.1.36. Mubobi oznacza „Brak szacunku dla własnego bezpieczeństwa lub integralności uczestnika”, wyrażone przez:

- ataki z nieosłoniętą głową z przodu, zatrzymanie w trakcie meczu bez żadnej gardy
- ataki bez podążania wzrokiem za celem.

- odwrócenie się po ataku (jako ruch taktyczny lub teatralny), aby zwrócić uwagę Sędziego na technikę lub ucieczka przed kontratakami przeciwnika

Pkt. 3.1.37. Jogai oznacza „Dotknięcie podłogi poza polem walki dowolną częścią ciała”. W przypadku Jogai sędziowie MUSZĄ ZAWSZE nałożyć karę, z wyjątkiem przypadków:

- jeśli zawodnik opuści pole walki po ogłoszeniu Yame, Jogai nie zostanie nałożone
- jeśli zawodnik opuści pole walki po upływie czasu, Jogai nie zostanie nałożone, niezależnie od momentu gdy zostanie wywołane „Yame”.
- gdy zawodnik zostanie fizycznie złapany przez przeciwnika i wypchnięty jedną lub obiema rękami lub nogą gestem nietechnicznym poza pole walki, w tym przypadku nie zostanie nałożony żaden jogai, ale kara dla przeciwnika
- jeśli Aka/Ao wykona prawidłową technikę kopnięcia, a następnie natychmiast opuści obszar zawodów, punkt zostanie przyznany

Pkt. 3.1.38. Zawodnik, który ma wyższy wynik i opuszcza pole walki po Atoshi baraku, otrzyma minimalną karę Hansoku Chui.

Pkt. 3.1.39. Przez nieuczciwe zachowanie rozumie się:

- marnowanie czasu. Obejmuje to odmowę walki, ucieczkę od przeciwnika i wielokrotne przerywanie meczu przez klinczowanie lub niepotrzebny kontakt fizyczny z przeciwnikiem
- brak inicjatywy i waleczności przedłużający się w czasie, brak konkretnych działań w pierwszych 30” meczu, automatycznie nałoży karę C2 na jednego lub obu zawodników
- niesportowe zachowanie, obsceniczne lub obraźliwe gesty, obelgi słowne, prowokacje lub niepotrzebne wypowiedzi itp
- przesadne reakcje i okazywanie bólu po otrzymaniu techniki. Tak jak sędziowie muszą bronić bezpieczeństwa zawodników, tak samo muszą bronić godności walki. Dlatego muszą natychmiast ukarać każde zachowanie odnoszące się do przesadnych reakcji, a także wszelkie nieodpowiednie narzekanie i okazywanie bólu po otrzymaniu techniki. Za każdym razem, gdy technika jest uznawana za ważną, a zawodnik, który ją otrzymał, wyolbrzymia swoją reakcję, sędziowie muszą przyznać zarówno punkt jednemu, jak i karę drugiemu.
- jakiegokolwiek zachowanie, które może narazić karate na utratę dobrego imienia (dotyczy to trenerów, menedżerów i wszystkich osób związanych z zawodnikiem).
- wszelkie niegrzeczne i niepotrzebne działania są surowo zabronione (rzucanie rękawic na podłogę, odmowa udziału w ostatnim ukłonie w meczu itp.).
- unikanie walki
- opuszczanie pola walki bez powodu.

Podrozdział 2

Szczegółowe zasady Shobu Sanbon Kumite

Pkt. 3.2.1. O zwycięstwie decyduje „Shobu Sanbon”. Zawodnicy starają się zdobyć trzy punkty (6 waza-ari, 3 ippon lub kombinację obu) przed swoimi przeciwnikami w wyznaczonym czasie.

Pkt. 3.2.2. Czas trwania walki dla wynosi 3 min. efektywnego czasu. Na każdą komendę „Yame” sędzia kontrolujący czas musi zatrzymać zegar, a na każdą komendę „Tsuzukete hajime” ponownie uruchomić zegar.

Pkt. 3.2.3. W przypadku remisu (równej liczby punktów) po upływie czasu podstawowego, sędzia automatycznie ogłosi Hikiwake i 1-minutowe przedłużenie (Encho-sen). Wszystkie wyniki i kary są zachowane.

Pkt. 3.2.4. Obowiązkowy sprzęt zawodników:

- napiętniki: niebieskie dla AO, czerwone dla AKA
- pasy: niebieskie dla AO, czerwone dla AKA
- ochraniacz na zęby koloru białego lub transparentny (jeżeli zawodnik nie może stosować ochraniacza musi przedstawić zaświadczenie lekarskie)
- kobiety ochraniacz klatki piersiowej koloru białego założony pod karate-gi
- mężczyźni supensor założony pod karate-gi

Pkt. 3.2.5. Dozwolony sprzęt zawodników:

- ochraniacze голeni oraz stóp: niebieskie dla AO, czerwone dla AKA, ochraniacz голeni musi znajdować się po nogawkami spodni karate-gi
- ochraniacz tułowia koloru białego noszony pod karate-gi

Pkt. 3.2.6. Podział zawodników nastąpi ze względu na wiek i płeć:

Nazwa kategorii	Wiek
Kadeci	14-15
Juniorzy	16-17
Seniorzy	18-40

Pkt. 3.2.7. O wieku zawodnika decyduje data urodzenia

Podrozdział 3

Szczegółowe zasady Shobu Nihon Kumite

Pkt. 3.3.1. O zwycięstwie decyduje „Shobu Nihon”. Zawodnicy starają się zdobyć dwa punkty (4 waza-ari, 2 ippon lub kombinację obu) przed swoimi przeciwnikami w wyznaczonym czasie.

Pkt. 3.3.2. Czas trwania walki wynosi:

- dla konkurencji dzieci grupy A, B - 1 minuta, grupa C, 1,5 min. efektywnego czasu. Na każdą komendę „Yame” sędzia kontrolujący czas musi zatrzymać zegar, a na każdą komendę „Tsuzukete hajime” ponownie uruchomić zegar.
- dla konkurencji młodzików 2 min. efektywnego czasu. Na każdą komendę „Yame” sędzia kontrolujący czas musi zatrzymać zegar, a na każdą komendę „Tsuzukete hajime” ponownie uruchomić zegar.

Pkt. 3.3.3. W przypadku remisu (równej liczby punktów) po upływie czasu podstawowego, sędzia automatycznie ogłosi Hikiwake i 1-minutowe przedłużenie (Encho-sen). Wszystkie wyniki i kary są zachowane.

Pkt. 3.3.4. Obowiązkowy sprzęt zawodników:

- napiętniki: niebieskie dla AO, czerwone dla AKA
- pasy: niebieskie dla AO, czerwone dla AKA (w przypadku stosowania ochraniacza tułowia założonego na karate-gi w kolorze niebieskie dla AO, czerwone dla AKA, może być używany pas w kolorze przypisanym do stopnia zawodnika)
- kask biały (dopuszcza się kolory: niebieskie dla AO, czerwone dla AKA) musi zakrywać całą głowę i mieć maskę z pleksi na twarzy. W konkurencjach młodzików dopuszcza się zamiennie stosowanie ochraniacz na zęby koloru białego lub transparentny.
- ochraniacz tułowia koloru białego noszony pod karate-gi (w konkurencjach dzieci A,B,C dopuszcza się zakładanie ochraniacza na wierzch karate-gi, w kolorach: biały, niebieskie dla AO, czerwone dla AKA)
- mężczyźni supensor założony pod karate-gi

Pkt. 3.3.5. Dozwolony sprzęt zawodników:

- ochraniacze голeni oraz stóp: niebieskie dla AO, czerwone dla AKA (w konkurencjach dzieci A,B,C dozwolone jest aby ochraniacz голeni był innego koloru), ochraniacz голeni musi znajdować się pod nogawkami spodni karate-gi

Pkt. 3.3.6. Podział zawodników nastąpi ze względu na wiek i płeć:

Nazwa kategorii	Wiek
Dzieci A	7 lat i młodsze
Dzieci B	8-9
Dzieci C	10-11
Młodzicy	12-13

Pkt. 3.3.7. O wieku zawodnika decyduje data urodzenia

Podrozdział 4

Szczegółowe zasady Kumite Drużynowe Rotation

Pkt. 3.4.1. Czas trwania każdej walki Kumite Drużynowe Rotatio biegnie nie przerwaniu i zostanie zatrzymany tylko wtedy, gdy Sędzia poprosi o „Czas”. Czas walki dla poszczególnych konkurencji został zamieszczony w tabeli kategorii wiekowych.

Pkt. 3.4.2. Każda drużyna może zdobyć tyle punktów, ile jej zawodnicy są w stanie zdobyć w ciągu czasu wyznaczonego dla kategorii.

Pkt. 3.4.3. Zwycięzcą zostanie drużyna, która zdobędzie więcej punktów (łączy wynik) niż drużyna przeciwna, w ciągu czasu wyznaczonego dla kategorii.

Pkt. 3.4.4. Jeśli jedna z drużyn osiągnie przewagę „6 punktów” (3 ippon, lub 6 waza-ari, lub kombinacja ippon i waza-ari), zostanie ogłoszona zwycięzcą.

Pkt. 2.7.5. Jeśli po upływie czasu nastąpi remis, drużyna, która ma więcej ippon, zostanie ogłoszona zwycięzcą.

Pkt. 3.4.6. Jeśli remis się utrzyma, nastąpi 2-minutowe przedłużenie (Encho-Sen), a drużyna, która zdobędzie pierwszy punkt, zostanie ogłoszona zwycięzcą. Każdy trener wybierze 1 zawodnika ze swojej drużyny, który rozpocznie przedłużenie. Zawodnik ten może zostać zmieniony po rozpoczęciu przedłużenia. Wszystkie wyniki i kary są zachowane.

Pkt. 3.4.7. Każdy zawodnik z drużyny musi walczyć przynajmniej raz i przez przynajmniej 15 sekund w wyznaczonym czasie walki. Jeśli po upływie regulaminowego czasu jeden z zawodników nie walczył, drużyna, której to dotyczy, zostanie zdyskwalifikowana (Hansoku).

Pkt. 3.4.8. Drużyna składa się z 3 zawodników i 1 rezerwowego. Zawodnik rezerwowego może zastąpić kontuzjowanego zawodnika lub decyzją trenera. Jednakże taka zmiana może nastąpić dopiero w następnej rundzie.

Pkt. 3.4.9. Podczas regulaminowego czasu, trenerzy mogą dokonać tylu zmian między 3 zawodnikami, którzy wchodzi w skład drużyny, ile chcą w dowolnym momencie. Zawodnik, który został już zastąpiony, może wrócić do walki ponownie w tej samej rundzie.

Pkt. 3.4.10. Procedura zmian:

- podczas gdy jeden zawodnik drużyny walczy na tatami, pozostali dwaj członkowie drużyny zawsze muszą być wyposażeni i gotowi do wejścia na tatami

- kiedy trener zamierza dokonać zmiany, musi poprosić o „ZMIANĘ”. Sędzia czasu musi zatwierdzić prośbę i upewnić się, że między zmianami jest co najmniej 15 sekund

- sędzia czasu, za pomocą gwizdka i komendy „Zmiana”, wskaże sędziemu, że musi przerwać mecz, aby zezwolić na zmianę

- kiedy sędzia zdecyduje się przerwać mecz i zezwolić na zmianę, zmiana musi zostać dokonana w ciągu maksymalnie 3 sekund. Jeśli zmiana przekroczy 3 sekundy, sędzia wznowi mecz, odmawiając zmiany. Może również ukarać zaangażowaną drużynę za marnowanie czasu.

- gdy nastąpi zmiana, przeciwnik będzie musiał walczyć przez co najmniej kolejne 15 sekund, zanim on również będzie mógł zostać zmieniony

- obaj zawodnicy nie mogą zostać zmienieni w tym samym czasie. Sędzia Czasu musi być bardzo uważny, aby wiedzieć, która drużyna poprosiła o zmianę jako pierwsza.

Pkt. 3.4.11. Kary nakładane na walczącego zawodnika są traktowane jako kary drużyny.

Pkt. 3.4.12. W meczu drużynowym, jeśli zawodnik zostanie ukarany karą HANSOKU, cała drużyna zostanie zdyskwalifikowana.

Pkt. 3.4.13. Podział zawodników nastąpi ze względu na wiek i płeć:

Nazwa kategorii	Wiek	Czas trwania
Dzieci	11 la i młodsze	4 min.
Młodzicy	12-13	4 min.
Juniorzy	14-17	6 min.
Seniorzy	18 lat i starsi	6 min.

Pkt. 3.4.14. O wieku zawodnika decyduje data urodzenia

Pkt. 3.4.15 Zawodnik z młodszej kategorii wiekowej ma możliwość startu w kategorii wiekowej wyższej o 1.

Pkt. 3.4.16. W kategoriach Dzieci oraz Młodzicy obowiązują zasady Shobu Nihon Kumite, natomiast w kategoriach Juniorzy Seniorzy obowiązują zasady Shobu Sanbon Kumite, przy czym zasady te nie dotyczą czasu rozgrywania konkurencji oraz ilości punktów, dla których zastosowanie mają zasady Kumite Drużynowe Rotation.

Podrozdział 5

Zasady Shobu Ippon Kumite

Art. 3.5.1. We wszystkich kategoriach wiekowych zawody zostaną rozegrane bez repasaży i zostanie przyznane tylko jedno trzecie miejsce.

Art. 3.5.2. Start-przerwa-koniec konkurencji

- zawodnicy muszą ustawić się w szeregu na początku rundy na skraju maty. W przypadku nieobecności jednego z nich zostanie zastosowana procedura wezwania zawodnika. Jeśli nie przyjdzie, zostanie ogłoszone hansoku.

- na początku konkurencji kumite Zespół Sędziowski Tatami stanie na krawędzi pola walki przed stołem sędziowskim

- po formalnej wymianie ukłonów pomiędzy zawodnikami, osobami funkcyjnymi/publicznością a Panelem Sędziowskim (Shomen ni Rei – Otagai ni Rei), Sędzia Centralny robi krok do tyłu, czterech Sędziów odwraca się do wewnątrz i wszyscy kłaniają się razem

- po ukłonach Sędzia Centralny zaprasza Sędziów Narożnych, aby usiedli na swoich miejscach, a on sam ustawia się po przeciwnej stronie tatami przed stołem sędziowskim

- zawodnicy powołani do walki staną poza obszarem tatami pośrodku krawędzi, Aka po lewej stronie Sędziego Centralnego i Shiro po prawej stronie. Przed wejściem na teren meczu wykonają ukłon.

- na komendę „Nakae” sędzia i zawodnicy wchodzą na miejsce rozpoczęcia walki.

- sędzia poprosi zawodników, aby ponownie wykonali ukłon, mówiąc: „Rei!” a mecz rozpoczyna się ogłoszeniem przez sędziego „Shobu Ippon Hajime”.

- ogłaszając „Yame”, sędzia tymczasowo zatrzyma mecz, zawodnicy wrócą na swoje miejsce.
- po wznowieniu walki sędzia ogłasza „Tzukete Hajime”.
- ATOSHI BARAKU: sędzia mierzący czas daje jeden sygnał gongiem, brzęczykiem lub gwizdkiem wskazując „Atoshi Baraku”, jeszcze 30 sekund.
- po upływie czasu Sędzia mierzący czas powinien dać dwa sygnały gongiem, brzęczykiem lub gwizdkiem.
- po zatrzymaniu walki (Yame) sędzia kończy walkę komendą „Soremade”. Następnie sprawdza wyniki i kary z Sędzią Stołowym i ogłasza decyzję.
- następnie sędzia ogłosi: „Rei!” i obaj sportowcy opuszczą tatami, ponownie wykonując ukłon przy krawędzi tatami.
- zawodnicy, którzy będą musieli walczyć przez dwie kolejne rundy, otrzymają czas odpoczynku równy regulaminowemu czasowi przewidzianemu dla ich kategorii.
- na koniec kategorii (lub na koniec finału) sędziowie i zawodnicy powtarzają ceremonię ukłonu. Zawodnicy stoją na krawędzi tatami przed panelem sędziowskim. Sędzia ogłasza: „Otagai ni rei”, a następnie „Shomen ni rei”.

Art. 3.5.3. Zgodnie z regulaminem zawodów, zawodnik, który przejmuje inicjatywę, podejmuje akcję, podejmuje ryzyko, innymi słowy atakujący, będzie miał pierwszeństwo w przyznawaniu punktów (wazaari lub ippon).

Na przykład: jeśli zawodnik jest bierny i czeka na drugiego, który konstruuje akcję ataku i jednocześnie z nim wykonuje prawidłową technikę, punkt musi zostać przyznany atakującemu, a nie czekającemu.

Art. 3.5.4. Ippon zostaje przyznany, gdy dokładna i mocna technika, uznana za decydującą, zostanie wykonana w uznanych obszarach punktowanych, pod następującymi warunkami:

- dobra forma: (technika, synchronizacja, pozycja i równowaga),
- skupienie maksymalnej energii na celu zaakcentowanej kiai,
- zanshin: świadomość swoich działań i reakcji przeciwnika, utrzymanie koncentracja
- właściwy moment: właściwy czas na akcję i technikę
- właściwy dystans: dobry dystans to taki, na którym wykonywana technika będzie najskuteczniejsza. Technika wykonywana w odległości większej lub mniejszej od prawidłowej będzie skutkować brakiem mocy i dobrej formy.
- podparcie i równowaga muszą być dobre, techniki wykonane bez co najmniej jednej stopy na podłodze nie będą uznawane za ważne.

Art. 3.5.5. Skuteczne techniki stosowane w następujących warunkach będą zawsze uważane za ippon:

- gdy atak jest przeprowadzany w idealnym momencie i przeciwnik zaczyna się poruszać w kierunku atakującego
- gdy atak jest przeprowadzany natychmiast, po tym jak przeciwnik został wytrącony z równowagi przez atakującego

- gdy technika zostanie zastosowana na bezbronnym celu
- jodan geri (technika kopnięcia mawashi lub uramawashi musi być dobrze zdefiniowana i wykonana, zawodnicy muszą znajdować się w odległości co najmniej 50 cm od siebie - nie będzie uznana, jeśli obaj zawodnicy będą w kontakcie ciałami)
- gdy przeciwnik traci ducha walki i odwraca się plecami do atakującego
- rzuty „zakończone” prawidłową i skuteczną techniką
- jeżeli w wyniku energicznej techniki chudan przeciwnik upadnie

Pkt. 3.5.6. Waza-ari przyznaje się za technikę niemal porównywalną z tą, która jest potrzebna do uzyskania ippon. Przypisuje się ją wszystkim technikom wykonanym poprawnie, ale nie spełniającym w pełni kryteriów przyznania ippon (nieznaczna utrata skuteczności), z wyłączeniem technik jodan geri, które zawsze będą oceniane jako ippon.

Pkt. 3.5.7. Sędzia ogłasza wynik w następujący sposób: kto zdobył punkty, w jakiej strefie, jaką techniką i jaki wynik przyznano (np.: Aka/ Shiro ... Jodan/Chudan ...Tsuki / Geri / Uchi ...Waza-ari / Ippon).

Pkt. 3.5.8. Aby uniknąć ryzyka wysokiej subiektywności interpretacji skuteczności techniki na strefę jodan, przyjmuje się, że technika zawsze musi zakończyć się kontaktem z głową przeciwnika. Jeśli prawidłowa technika, czy to nogą czy ręką, precyzyjna i kontrolowana, dotyka dozwolonego celu bez powodowania żadnych obrażeń, zawsze musi być oceniana jako punkt (waza-ari lub ippon).

Pkt. 3.5.9. Dozwolone obszary, za które można uzyskać punkty to: głowa, twarz, szyja (nie dopuszcza się kontaktu z gardłem), klatka piersiowa, brzuch, boki i plecy.

Pkt. 3.5.10. Techniki uderzeń (tsuki i uchi) wykonywane w miejscu lub poprzez ruch do tyłu nie będą uznane za skuteczne. Tylko techniki uderzeń (tsuki i uchi), w których występuje i jest widoczne przesunięcie masy ciała w kierunku celu, będą uważane za ważne.

Pkt. 3.5.11. Jeżeli sędzia centralny tatami stwierdzi, że zawodnik zdobył technikę poprzez cofnięcie się lub bez ruchu ciała w kierunku celu, lub bez wyraźnego przemieszczenia ciała, jak w przypadku technik ręką z przodu, nawet w przypadku obecności ważnego punktu pokazanego przez jednego z sędziów narożnych, nie może przerywać akcji, lecz wskazać nieważność techniki poprzez przewidziany gest.

Pkt. 3.5.12. Techniki uchi z otwartą dłonią, takie jak shuto uchi, haito uchi itp. są dozwolone, z wyjątkiem uderzeń w twarz i gardło, w którym to przypadku będą karane (C1).

Pkt. 3.5.13. Absolutnie zabronione jest stosowanie technik z otwartą dłonią w twarz (oczy, nos, usta, kości policzkowe).

Pkt. 3.5.14. Skuteczna technika wykonana równocześnie z sygnałem dzwonka oznaczającym koniec czasu, zostanie zaliczona do punktacji.

Pkt. 3.5.15. Atak, nawet skuteczny, przeprowadzony po sygnale kończącym czas, nie będzie uznany za taki, ani nie będzie stanowił podstawy do podjęcia decyzji.

Pkt. 3.5.16. Techniki wykonane poza wyznaczonym obszarem walki są nieważne.

Pkt. 3.5.17. Jeśli jednak zawodnik wykonujący taką technikę znajdował się w granicach pola walki w momencie jej wykonania, technika ta zostanie uznana za ważną.

Pkt. 3.5.18. Techniki punktowe o tej samej wartości, wykonywane jednocześnie przez obu zawodników, nie będą punktowane (aiuchi).

Pkt. 3.5.19. Gdy obaj zawodnicy wykonają dwie prawidłowe techniki, panel sędziowski musi przyznać przewagę zawodnikowi, który zbudował akcję, podjął ryzyko i który znajduje się w wyraźnej fazie ataku.

Pkt. 3.5.20. W przypadku, gdy prawidłowe kopnięcie lub cios uderzy w mięśnie brzucha bez uszkodzenia narządów wewnętrznych lub żeber, a zawodnik pozostanie bez tchu, należy przyznać IPPON (a nie wazari ani atenai), zgodnie z zasadą braku aktywnej obrony (rozluźnione mięśnie).

Pkt. 3.5.21. Zwycięstwo lub porażka będą ogłaszane na podstawie:

- zwycięstwo przez punktację Ippon.
- zwycięstwo przez przewagę punktową po zakończonym czasie.
- zwycięstwo przez decyzję (Hantei).
- porażka z powodu dyskwalifikacji (Hansoku i Shikkaku).
- porażka z powodu wycofania (Kiken).

Pkt. 3.5.22. Zwycięstwo przez Hantei zostanie ogłoszone w przypadku braku rozstrzygnięcia w dodatkowej walce (Sai Shiai).

Pkt. 3.5.23. Kryteria dla Hantei:

- czy pojawiły się kary Atenai, Chukoku
- zdolności i umiejętności
- postawa, duch walki
- ilość przeprowadzonych ataków (aktywność zawodnika rozpoczynającego akcję)
- porównanie zastosowanej strategii
- stosowanie zasad fair play

Pkt. 3.5.24. Procedura Ogłoszenia Hantei:

Sędzia Centralny zawoła „Hantei”, po czym zabrzmi pierwszy gwizdek trwający około sekundy, po którym nastąpi drugi głośny i krótki gwizdek. W tym momencie wszyscy sędziowie zgodnie ze swoją decyzją podniosą flagi. Po około dwóch sekundach sędzia centralny wyda trzeci gwizdek, głośno i krótko, po czym sędziowie opuszczą flagi. W tym momencie sędzia centralny przyzna zwycięstwo.

Pkt. 3.5.25. W przypadku gdy zawodnik został ukarany Hansoku lub Shikkaku, zwycięzcą zostaje uznany jego przeciwnik.

Pkt. 3.5.26. W przypadku wycofania się zawodnika Kiken, zwycięzcą zostaje uznany jego przeciwnik

Pkt. 3.5.27. Kary kategorii C1 Atenai będą nakładane za:

- techniki powodujące nadmierny kontakt, biorąc pod uwagę atakowany obszar punktowany
- uderzenie w kończyny górne i dolne, staw biodrowy, stawy kolanowe, podbicie i golenie

- uderzenie w pachwinę
- jakikolwiek kontakt z gardłem, nawet bardzo lekki
- niebezpieczne rzuty (bez pewności, że przeciwnik bezpiecznie wyląduje)
- potencjalnie niebezpieczne techniki i niedozwolone techniki
- niekontrolowane ataki (które przekraczają lub przechodzą nad celem)
- dozwolone techniki na niedozwolone cele.
- niedozwolone techniki, na przykład techniki skoków, tobi yokogeri, tobi urakenuchi, hiza geri, empi lub atama uchi, kaiten uraken, nukite tsuki itp.
- chwytnie, pchanie (chyba że zaraz po nim następuje technika).
- niebezpieczne techniki podcinania nogami (ashi barai bez kontynuacji techniki, podcinania stopami, które lądują zbyt wysoko na nodze i mogą spowodować kontuzję kolana).

Pkt. 3.5.28 Kary kategorii C1 mogą zostać nałożone także po sygnale upływu czasu.

Pkt. 3.5.29. Kary kategorii C1 Mubobi będą nakładane za:

- ataki z nieosłoniętą głową z przodu, zatrzymanie w trakcie meczu bez żadnej gardy.
- ataki bez podążania wzrokiem za celem.
- odwrócenie się po ataku (jako ruch taktyczny lub teatralny), aby zwrócić uwagę Sędziego na technikę lub ucieczka przed kontratakami przeciwnika.
- marnowanie czasu. Obejmuje to odmowę walki, ucieczkę od przeciwnika i wielokrotne przerywanie meczu przez klinczowanie lub niepotrzebny kontakt fizyczny z przeciwnikiem.
- brak inicjatywy i waleczności przedłużający się w czasie, brak konkretnych działań w pierwszych 30" meczu, automatycznie nałoży karę C2 na jednego lub obu zawodników.
- niesportowe zachowanie, obsceniczne lub obraźliwe gesty, obelgi słowne, prowokacje lub niepotrzebne wypowiedzi itp.
- przesadne reakcje i okazywanie bólu po otrzymaniu techniki. Tak jak sędziowie muszą bronić bezpieczeństwa zawodników, tak samo muszą bronić godności walki. Dlatego muszą natychmiast ukarać każde zachowanie odnoszące się do przesadnych reakcji, a także wszelkie nieodpowiednie narzekanie i okazywanie bólu po otrzymaniu techniki. Za każdym razem, gdy technika jest uznawana za ważną, a zawodnik, który ją otrzymał, wyolbrzymia swoją reakcją, sędziowie muszą przyznać zarówno punkt jednemu, jak i karę drugiemu.
- jakiegokolwiek zachowanie, które może narazić karate na utratę dobrego imienia (dotyczy to trenerów, menedżerów i wszystkich osób związanych z zawodnikiem).
- wszelkie niegrzeczne i niepotrzebne działania są surowo zabronione (rzucanie rękawic na podłogę, odmowa udziału w ostatnim ukłonie w meczu itp.).
- unikanie walki.
- opuszczanie pola walki bez powodu.

Pkt. 3.5.30. Kara kategorii C3 Jogai. Jogai oznacza „Dotknięcie podłogi poza polem walki dowolną częścią ciała”. W przypadku Jogai sędziowie MUSZĄ ZAWSZE nałożyć karę, z wyjątkiem przypadków:

- jeśli zawodnik opuści pole walki po ogłoszeniu Yame, Jogai nie zostanie nałożone.
- jeśli zawodnik opuści pole walki po upływie czasu, Jogai nie zostanie nałożone, niezależnie od momentu, gdy zostanie wywołane „Yame”.
- gdy zawodnik zostanie fizycznie złapany przez przeciwnika i wypchnięty jedną lub obiema rękami lub nogą gestem nietechnicznym poza pole walki. W tym przypadku nie zostanie nałożony żaden jogai, ale kara dla przeciwnika.
- jeśli Aka lub Shiro wykona prawidłową technikę kopnięcia, a następnie natychmiast opuści obszar zawodów. Punkt zostanie przyznany.

Pkt. 3.5.31. O zwycięstwie decyduje „Shobu Ippon”. Zawodnicy starają się zdobyć jeden punkty (2 waza-ari, 1 ippon) przed swoimi przeciwnikami w wyznaczonym czasie.

Pkt. 3.5.32. Czas trwania walki wynosi 2 min. efektywnego czasu. Na każdą komendę „Yame” sędzieja kontrolujący czas musi zatrzymać zegar, a na każdą komendę „Tsuzukete hajime” ponownie uruchomić zegar.

Pkt. 3.5.33. W przypadku remisu (równej liczby punktów) po upływie czasu podstawowego, odbędzie się kolejny pełna walka (Sai Shiai).

Pkt. 3.5.34. Wszystkie wyniki i ostrzeżenia nie są uwzględniane w Sai Shiai, ponieważ należy je uznać za nową walkę.

Pkt. 3.5.35. Obowiązkowy sprzęt zawodników:

- napiętniki: białe dla SHIRO, czerwone dla AKA
- pasy: biały dla SHIRO, czerwone dla AKA
- ochraniacz na zęby koloru białego lub transparentny (jeżeli zawodnik nie może stosować ochraniacza musi przedstawić zaświadczenie lekarskie)
- kobiety ochraniacz klatki piersiowej koloru białego założony pod karate-gi
- mężczyźni supensor założony pod karate-gi

Pkt. 3.5.36. Podział zawodników nastąpi ze względu na wiek i płeć:

Nazwa kategorii	Wiek
Kadeci	14-15
Juniorzy	16-17
Seniorzy	18-40
Oldboye	41 lat i więcej

Pkt. 3.5.37. O wieku zawodnika decyduje data urodzenia

Podrozdział 6

Zasady Karate Kontaktowego

Pkt. 3.6.1. Konkurencje Karate Kontaktowego zostaną rozegrane według przepisów zamieszczonych na stronie internetowej <https://unitedworldkarate.pl/przepisy/> dla tego nurtu.

Pkt. 3.6.2. Podział zawodników nastąpi ze względu na wiek, płeć i wagę:

Nazwa Kategorii	Wiek	Waga Kobiety	Waga Mężczyźni
Kadeci	16-17	-55kg, -60kg, -65kg, -70kg, +70kg, open	-60kg, -70kg, - 80kg -90kg, +90kg, open
Juniorzy	18-20	-55kg, -60kg, -65kg, -70kg, +70kg, open	--60kg, -70kg, - 80kg -90kg, +90kg, open
Seniorzy	21-34	-55kg, -60kg, -65kg, -70kg, +70kg, open	--60kg, -70kg, - 80kg -90kg, +90kg, open
Oldboye	35 lat. I starsi	-55kg, -60kg, -65kg, -70kg, +70kg, open	-60kg, -70kg, - 80kg -90kg, +90kg, open

Pkt. 3.6.3. O wieku zawodnika decyduje data urodzenia

Rozdział 4

Zasady Kata

Podrozdział 1

Zasady Kata Karate Generalne, Kobudo

Pkt. 4.1.1. W kategoriach Dzieci A, B, C, Młodzików konkurencje Kata oraz w konkurencjach Kata Kobudo we wszystkich kategoriach wiekowych rozegrane zostaną w formie dwóch rund, ocenianych systemem punktowym.

Pkt. 4.1.2. W konkurencjach Kadetów, Juniorów, Seniorów oraz Weteranów, konkurencje Kata rozegrane zostaną systemem mieszanym, pierwsza runda oceniana systemie punktowym, pozostałe dwie rundy ocena nastąpi przy użyciu flag.

Pkt. 4.1.3. W wszystkich kategoriach zespół sędziowski może składać się z 3 lub 5 sędziów.

Pkt. 4.1.4. We wszystkich kategoriach wiekowych zostanie przyznane tylko jedno trzecie miejsce.

Pkt. 4.1.5. Przed rozpoczęciem rundy wszyscy zawodnicy muszą zadeklarować swoje kata sędziemu stolikowemu, który odnotuje to na oficjalnym arkuszu zawodów.

Pkt. 4.1.6. Zawodnikom nie wolno powtarzać tego samego kata wykonanego w poprzednich rundach, za wyjątkiem zawodników do pomarańczowego pasa włącznie, w każdym wieku.

Pkt. 4.1.7. Zawodnicy mogą wykonać dowolne kata z listy kata zamieszczonej w niniejszych przepisach.

Pkt. 4.1.8. Start-koniec konkurencji

- zawodnicy/drużyny muszą ustawić się w szeregu na początku rundy na skraju maty. W przypadku nieobecności jednego/jednej z nich zostanie zastosowana procedura wezwania zawodnika. Jeśli nie przyjdzie, zostanie ogłoszone HANSOKU.

- na początku konkurencji Kata Zespół Sędziowski Tatami stanie na krawędzi pola walki przed stołem sędziowskim

- po formalnej wymianie ukłonów pomiędzy zawodnikami, osobami funkcyjnymi/publicznością a Panelem Sędziowskim (Shomen ni Rei – Otagai ni Rei), Sędzia Centralny robi krok do tyłu, pozostali Sędziowie odwraca się do wewnątrz i wszyscy kłaniają się razem.

- po ukłonach Sędzia Centralny zaprasza Sędziów Narożnych, aby usiedli na swoich miejscach.

- po zakończeniu startów zawodników, zespół sędziowski ogłosi wyniki dla 1, 2, oraz 3 miejsca.

- po ogłoszeniu wyników nastąpi formalna wymianie ukłonów pomiędzy zawodnikami, osobami funkcyjnymi/publicznością a Zespołem Sędziowskim (Otagai ni– Shomen ni Rei Rei), następnie Sędzia Centralny robi krok do tyłu, pozostali Sędziowie odwracają się do wewnątrz i wszyscy kłaniają się razem.

Pkt. 4.1.9. W konkurencji lub rundzie ocenianej za pomocą tablic punktowych obowiązuje następująca procedura: na wezwanie zawodnik lub drużyna wykona pierwszy ukłon przy krawędzi tatami, następnie wejdzie na tatami, wykona drugi ukłon przed Sędzią Centralnym i wyraźnie ogłosi nazwę kata, które będzie wykonywał. W przypadku drużyny kata, lider zespołu znajdujący się najbliżej Sędziego Centralnego ogłosi nazwę kata. Następnie zawodnik lub drużyna rozpocznie wykonanie kata, a kiedy skończy, powróci na swoje pierwotne pozycje w oczekiwaniu na decyzję sędziów. Po decyzji sędziów zawodnik lub drużyna schodząc z tatami wykona odwrotną sekwencję ruchów do wejścia.

Pkt. 4.1.10. W konkurencji lub rundzie ocenianej za pomocą systemu flag obowiązuje następująca procedura: na początku startu zawodnicy i drużyny, ustawieni w punktach na skraju tatami, wykonają SHOMEN NI REI w kierunku sędziego centralnego, a następnie OTAGAI NI REI między nimi. Po ukłonach zawodnik lub drużyna AKA przejdzie bezpośrednio do środka krawędzi tatami, a następnie przejdzie w kierunku punktu z którego rozpocznie prezentację kata, zawodnik lub drużyna AO zajmie swoje miejsce na wskazanej pozycji oczekiwania. Na koniec występu zawodnik lub drużyna AKA zajmie swoją pozycję oczekiwania bez żadnego ukłonu, a zawodnik lub drużyna AO wejdzie bezpośrednio na tatami. Po zakończeniu prezentacji kata przez zawodnika lub drużynę AO obie drużyny zajmą swoje pierwotne miejsca przy skraju tatami i będą oczekiwały na decyzję sędziów. Po decyzji sędziów zawodnik lub drużyna wykonają SHOMEN NI REI w kierunku Sędziego Centralnego, a następnie OTAGAI NI REI między nimi.

Pkt. 4.1.10.1 Oczekujący zawodnicy będą musieli zachować opanowaną pozycję ze skupionym i pełnym szacunku podejściem do przeciwnika, nie będzie im wolno wykonywać technik, rozmawiać, pić, odsuwać się ani nic innego.

Pkt. 4.1.11. Wszystkie drużyny kata muszą przyjąć układ „trójkąta”

Pkt. 4.1.12. W przypadku konkurencji lub rund, których wynik zostaje ustalony na podstawie tablic punktowych, Sędzia Centralny wzywa Hantei w celu podjęcia decyzji przez sędziów narożnych poprzez gwizdanie, najpierw długi gwizdek, a potem krótki, mocniejszy. Natychmiast i jednocześnie sędzia centralny i sędziowie narożni podnoszą swoje tablice wyników, wyrażając swoje decyzje. Następnie Sędzia Centralny ponownie zagwiżdże, aby sędziowie mogli opuścić swoje tablice.

Pkt. 4.1.13. W przypadku konkurencji lub rund, których wynik zostanie ustalony na podstawie flag, Sędzia Centralny wezwie Hantei do decyzji Sędziów Narożnych poprzez gwizdanie, najpierw długi gwizdek, a potem krótki, mocniejszy. Natychmiast i jednocześnie Sędzia Centralny i Sędziowie Narożni podniosą swoje flagi, pokazując swoje decyzje. Następnie Sędzia Centralny ponownie zagwiżdże, aby sędziowie mogli opuścić flagi. Następnie Sędzia Centralny ponownie podniesie flagę AKA lub AO, aby ogłosić zwycięzcę.

Pkt. 4.1.14. Sędzia Stolikowy zapisuje ogłoszone wyniki na odpowiednim formularzu i oblicza wynik końcowy w następujący sposób: z pięciu otrzymanych wyników, najwyższy i najniższy zostaną usunięte, a pozostałe trzy wyniki zostaną zsumowane. W przypadku gdy panel sędziowski składa się z trzech sędziów, najwyższa i najniższa nota zostaną usunięte, a pozostała zostanie ogłoszona.

Pkt. 4.1.15. Konkurencje w systemie dwóch rund ocenianych za pomocą punktów zostaną rozegrane w następujący sposób:

- Runda 1 (punktacja 6.0-8.0): 8 zawodników z najwyższą punktacją przejdzie do następnej rundy. W przypadku kategorii z mniejszą liczbą zawodników niż 8, runda ta zostanie pominięta.

- Runda 2 (punktacja 7,0-9,0): Kolejność wywoływania zawodników będzie taka sama jak w pierwszej rundzie.

- Punkty z pierwszej i drugiej rundy (wynikające z sumy ważnych punktów) zostaną zsumowane w celu ustalenia ostatecznej klasyfikacji.

- Na podstawie trzech najlepszych wyników zostanie ustalona i ogłoszona kolejność miejsc 1, 2, 3. Dalsza kolejność miejsc nie będzie ustalana ani ogłaszana.

Pkt. 4.1.16. Konkurencje w systemie mieszanym, ocenianych za pomocą punktów oraz flag rozegrane zostaną w następujący sposób:

- Pierwsza runda (wynik: 6.0-8.0): 4 zawodników z najwyższą punktacją przejdzie do następnej rundy (półfinałów). Ta runda zostanie przeprowadzona w każdym przypadku jeżeli w konkurencji będzie więcej zawodników niż 2, w celu ustalenia klasyfikacji w półfinałach i finałach.

- Druga runda (półfinały): oceniana systemem flag. Ta runda zostanie podzielona na 2 walki, a zawodnicy będą nosić pas: czerwony AKA lub niebieski AO. Pierwsza walka: (3 kontra 2 zawodnik po pierwszej rundzie). Zawodnik 3 będzie AKA, przeciwko 2 który będzie AO. Druga walka: (4 kontra 1 zawodnik po pierwszej rundzie) - Zawodnik 4 będzie AKA przeciwko 1, który będzie AO.

- Trzecia runda (finał): oceniana według systemu flagowego. Ta runda zostanie podzielona na 2 walki. Pierwsza walka odbędzie się o trzecie miejsce, przegrany pierwszego półfinału będzie nosił pas AKA (czerwony), a przegrany drugiego półfinału będzie nosił pas AO (niebieski). Druga walka odbędzie się o pierwsze miejsce, zwycięzca pierwszego półfinału będzie nosił pas AKA (czerwony), a zwycięzca drugiego półfinału będzie nosił pas AO (niebieski).

Pkt. 4.1.17. W przypadku wystąpienia remisu w konkurencjach lub rundach rozgrywanych systemem oceny punktowej, będzie miała miejsce następująca procedura:

- Najniższa ocena z drugiej a następnie jeżeli zajdzie tak konieczność z pierwszej rundy zostanie dodana do wyniku. Jeśli po tym remis będzie się dalej utrzymywał, najwyższa ocena z drugiej a następnie jeżeli zajdzie tak konieczność z pierwszej rundy zostanie dodana do wyniku.

- W przypadku dalszego remisu, zawodnicy muszą wykonać dodatkowe i inne kata, które zostanie ocenione za pomocą tablic punktowych. Jeśli nadal nie ma zwycięzcy, decyzja (Hantei) musi zostać podjęta przez Zespół Sędziowski na podstawie ostatniego wykonanego kata. Sędzia Centralny i wszyscy Sędziowie użyją flag, aby wybrać zwycięzcę.

- Zawodnicy w przypadku dodatkowej rundy rozstrzygającej remis muszą zaprezentować inne kata niż dotychczas, zawodnicy do pomarańczowego pasa włącznie mogą powtórzyć kata.

Podrozdział 2

Zasady Oceny Kata Karate Generalne, Kobudo

Pkt. 4.2.1. W zawodach kata wykonanie kata oceniane jest według obiektywnych kryteriów, biorąc pod uwagę, że:

- kata nie jest teatralną reprezentacją walki
- musi być realistyczne i pokazywać skuteczność technik
- zawodnik musi wykazać się mistrzostwem w technice, sile, rytmie, kime, równowadze, ekspresji.

Pkt. 4.2.2. Następujące podstawowe punkty muszą pojawić się w każdym wykonaniu kata:

- prawidłowa sekwencja
- kontrola siły
- kontrola napięcia i skurczu
- kontrola szybkości i rytmu
- kierunek ruchów
- zrozumienie techniki kata
- wykazanie się właściwym zrozumieniem bunkai
- koordynacja
- stabilność i równowaga

- pauzy
- kiai
- oddech
- koncentracja
- duch

Pkt. 4.2.3. Ocena powinna uwzględniać:

- prezentacja zawodnika, etykieta
- technikę (prawidłowa sekwencja, kontrola siły, kierunek ruchów, zrozumienie technik, zrozumienie bunkai)
- kime (kontrola napięcia i skurczu, kiai, oddech)
- rytm (kontrola szybkości, rytmu, pauz)
- równowagę (koordynacja, stabilność, równowaga)
- ekspresję (koncentracja, duch)

Pkt. 4.2.4. Sędziowie zwrócą uwagę na konkretne ważne punkty i stopień trudności wykonywanego kata. Ocena będzie oparty na:

- opanowaniu technik przez zawodnika (doskonale opanowanie i świadomość techniki).
- stopniu trudności i ryzyka w wykonywaniu kata (fazy akrobatyczne, obroty, translacje, trudne sekwencje).
- postawie Budo zawodnika.

Pkt. 4.2.5. W następujących przypadkach punkty zostaną odjęte:

- za chwilowe wahanie w płynnym wykonaniu kata, szybko naprawione, 0,1 należy odjąć od wyniku końcowego.
- za chwilową, ale zauważalną przerwę, należy odjąć 0,2 punktu.
- za chwilową, niewielką nierównowagę i szybką jej naprawę, należy odjąć 0,1-0,2 punktu.
- podczas wykonywania zawodów kata, niezależnie od specyfiki różnych „szkół”, wymagane są 2 kiai. gdzie i kiedy wykonać te 2 kiai, pozostawia się zasadom różnych szkół. W przypadku, gdy zawodnik wykona więcej niż 2 kiai, nie będzie to uznawane za błąd. Za brak kiai, należy odjąć 0,1 punktu.
- za brak ukłonu na początku lub na końcu kata należy odjąć 0,1 punktu.
- w zawodach drużynowych kata za ruch asynchroniczny należy odjąć 0,1 punktu.

Pkt. 4.2.6. Dyskwalifikacja:

- jeśli zawodnik wykona inne kata niż zadeklarował.
- jeśli wykona w kata inny ruch niż powinien mieć miejsce (technika, ruch itp.).
- jeśli zawodnik zatrzyma kata na dłużej niż 5 sekund.
- jeśli zawodnik całkowicie straci równowagę i/lub upadnie.

- jeśli zawodnik nie wykona kata w swoim stylu.
- jeśli zawodnik przeszkadza sędziom, np. wchodzi w kontakt z sędzią.
- w zawodach indywidualnych, jeśli zawodnik opuści obszar tatami 8x8, nawet częścią swojej stopy. W zawodach drużynowych, jeśli członek zespołu opuści obszar tatami 10x10, nawet częścią swojej stopy, drużyna zostanie zdyskwalifikowana. Jeśli nie będzie możliwe przeprowadzenie zawodów drużynowych na tatami 10x10 m. i jeden członek opuszcza matę, nie będzie dyskwalifikacji dla zespołu.
- jeśli zawodnik straci pas (kontakt z podłogą).
- jeżeli zawodnikowi spadnie jakikolwiek przedmiot na tatami (okulary, gumka do włosów, itp.)
- w przypadku dyskwalifikacji wynik wyniesie 0,0 w kategoriach Młodzieżowych, Kadeci, Juniorzy, Seniorzy, Weterani. Tylko sędzia centralny podniesie tablicę wyników.
- w kategoriach Dzieci A, B, C, w przypadku dyskwalifikacji wszyscy sędziowie przyznają najniższy punkt.

Pkt. 4.2.7. Podział zawodników w kata indywidualnym nastąpi ze względu na wiek i płeć:

Nazwa Kategorii	Wiek w latach
Dzieci A	7 lat i młodsze
Dzieci B	8-9
Dzieci C	10-11
Młodzicy	12-13
Kadeci	14-15
Juniorzy	16-17
Seniorzy	18-40
Weterani	41 lat i więcej

Pkt. 4.2.8. Podział zawodników w kata drużynowym nastąpi ze względu na wiek i płeć:

Nazwa kategorii	Wiek
Dzieci	11 lat i młodsze
Młodzicy	12-13
Kadeci&Juniorzy	14-17
Seniorzy	18 lat i starsze

Pkt. 4.2.9. Podział zawodników w Kata Osób z Niepełnosprawnością nastąpi wg stopnia niepełnosprawności:

Osoby z niepełnosprawnością fizyczną
Osoby z niepełnosprawnością intelektualną stopnia lekkiego
Osoby z niepełnosprawnością intelektualną stopnia średniego

Pkt. 4.2.10. Podział zawodników w kata indywidualnym Kobudo nastąpi ze względu na wiek i płeć i rodzaju broni:

Nazwa kategorii	Wiek
Dzieci	11 lat i młodsze
Młodzicy	12-13
Kadeci&Juniorzy	14-17
Seniorzy	18 lat i starsze

Pkt. 4.2.11. O wieku zawodnika decyduje data urodzenia.

Pkt. 4.2.12. W konkurencji kata drużynowego zawodnik z młodszej kategorii wiekowej ma możliwość startu w kategorii wiekowej wyższej o 1.

Podrozdział 3

Zasady Kata Tradycyjnego

Pkt. 4.3.1. W wszystkich kategoriach konkurencje zostaną rozegrane systemem pucharowym. Zawodnicy będą startowali w bezpośredniej rywalizacji między sobą a ocena będzie dokonywana za pomocą flag sędziowskich.

Pkt. 4.3.2. W wszystkich kategoriach zespół sędziowski może składać się z 3 lub 5 sędziów.

Pkt. 4.3.4. We wszystkich kategoriach wiekowych zostanie przyznane tylko jedno trzecie miejsce.

Pkt. 4.3.5. Zawodnicy w poszczególnych rundach mogą wykonywać naprzemiennie to samo kata. W rundzie finałowej (walko o pierwsze oraz trzecie miejsce), zawodnicy muszą wykonać inne kata niż w eliminacjach. Zawodnicy do pomarańczowego pasa włącznie w każdej rundzie mogą wykonać to samo kata.

Pkt. 4.3.6. Zawodnicy mogą wykonać dowolne kata z listy kata zamieszczonej w niniejszych przepisach.

Pkt. 4.3.7. Start-koniec konkurencji

- zawodnicy/drużyny muszą ustawić się w szeregu na początku rundy na skraju maty. W przypadku nieobecności jednego/jednej z nich zostanie zastosowana procedura wezwania zawodnika. Jeśli nie przyjdzie, zostanie ogłoszone HANSOKU.

- na początku konkurencji Kata Zespół Sędziowski Tatami stanie na krawędzi pola walki przed stołem sędziowskim

- po formalnej wymianie ukłonów pomiędzy zawodnikami, osobami funkcyjnymi/publicznością a Panelem Sędziowskim (Shomen ni Rei – Otagai ni Rei), Sędzia Centralny robi krok do tyłu, pozostali Sędziowie odwraca się do wewnątrz i wszyscy kłaniają się razem

- po ukłonach Sędzia Centralny zaprasza Sędziów Narożnych, aby usiedli na swoich miejscach

- po zakończeniu startów zawodników, zespół sędziowski ogłosi wyniki dla 1, 2, oraz 3 miejsca

- po ogłoszeniu wyników nastąpi formalna wymianie ukłonów pomiędzy zawodnikami, osobami funkcyjnymi/publicznością a Panelem Sędziowskim (Otagai ni– Shomen ni Rei Rei), następnie Sędzia Centralny robi krok do tyłu, pozostali Sędziowie odwraca się do wewnątrz i wszyscy kłaniają się razem

Pkt. 4.3.8. W konkurencjach Dzieci A, B, C, obowiązuje następująca procedura: na początku startu zawodnicy stoją na skraju tatami, AKA po lewej stronie Sędziego Centralnego, SHIRO po prawej. Przed wejściem na tatami wykonują ukłon, następnie po zajęciu miejsca startu na tatami, wykonają SHOMEN NI REI w kierunku sędziego centralnego, a następnie OTAGAI NI REI między nimi. Zapowiadają nazwę kata w kolejności pierwszy AKA drugi SHIRO, sędzia powtarza głośno nazwę kata po każdym zawodniku. Po komendzie hajime Sędziego Centralnego zawodnicy wykonują jednocześnie zapowiedziane kata. Po zakończeniu prezentacji kata przez zawodników zajmą swoje pierwotne miejsca na tatami i będą oczekiwali na decyzję sędziów. Po decyzji sędziów zawodnicy wykonają SHOMEN NI REI w kierunku sędziego centralnego, a następnie OTAGAI NI REI między nimi. Zwycięski zawodnik potwierdza swoje dane u Sędziego Stolikowego.

Pkt. 4.3.9. W konkurencjach Młodzików, Kadetów, Juniorów, Seniorów, Weteranów obowiązuje następująca procedura: na początku startu zawodnicy, ustawieni w punktach na skraju tatami, wykonają SHOMEN NI REI w kierunku sędziego centralnego, a następnie OTAGAI NI REI między nimi. Po ukłonach zawodnik AKA przejdzie bezpośrednio do środka krawędzi tatami, a następnie przejdzie w kierunku punktu z którego rozpocznie prezentację kata, SHIRO zajmie swoje miejsce na wskazanej pozycji oczekiwania. Na koniec występu zawodnik AKA zajmie swoją pozycję oczekiwania bez żadnego ukłonu, a zawodnik SHIRO wejdzie bezpośrednio na tatami. Po zakończeniu prezentacji kata przez zawodnika SHIRO obaj zawodnicy zajmą swoje pierwotne miejsca przy skraju tatami i będą oczekiwali na decyzję sędziów. Po decyzji sędziów zawodnicy wykonają SHOMEN NI REI w kierunku sędziego centralnego, a następnie OTAGAI NI REI między nimi. Zwycięski zawodnik potwierdza swoje dane u Sędziego Stolikowego.

Pkt. 4.3.9.1 Oczekujący zawodnicy będą musieli zachować opanowaną pozycję ze skupionym i pełnym szacunku podejściem do przeciwnika, nie będzie im wolno wykonywać technik, rozmawiać, pić, odsuwać się ani nic innego.

Pkt. 4.3.10. Sędzia Centralny wezwie Hantei do decyzji Sędziów Narożnych poprzez gwizdanie, najpierw długi gwizdek, a potem krótki, mocniejszy. Natychmiast i jednocześnie Sędzia Centralny i Sędziowie Narożni podniosą swoje flagi, pokazując swoje decyzje. Następnie Sędzia Centralny ponownie zagwizdże, aby sędziowie mogli opuścić flagi. Następnie Sędzia Centralny ponownie podniesie flagę AKA lub SHIRO, aby ogłosić zwycięzcę.

Podrozdział 4

Zasady Oceny Kata Tradycyjnego

Pkt. 4.4.1. W zawodach kata wykonanie kata oceniane jest według obiektywnych kryteriów, biorąc pod uwagę, że:

- kata nie jest teatralną reprezentacją walki
- musi być realistyczne i pokazywać skuteczność technik
- zawodnik musi wykazać się mistrzostwem w technice, sile, rytmie, kime, równowadze, ekspresji.

Pkt. 4.4.2. Następujące podstawowe punkty muszą pojawić się w każdym wykonaniu kata:

- prawidłowa sekwencja
- kontrola siły
- kontrola napięcia i skurczu
- kontrola szybkości i rytmu
- kierunek ruchów
- zrozumienie techniki kata
- wykazanie się właściwym zrozumieniem bunkai
- koordynacja
- stabilność i równowaga
- pauzy
- kiai dwukrotnie
- oddech
- koncentracja
- duch

Pkt. 4.4.3. Ocena powinna uwzględniać:

- prezentacja zawodnika, etykieta
- technikę (prawidłowa sekwencja, kontrola siły, kierunek ruchów, zrozumienie technik, zrozumienie bunkai)
- kime (kontrola napięcia i skurczu, kiai, oddech)
- rytm (kontrola szybkości, rytmu, pauz)
- równowagę (koordynacja, stabilność, równowaga)
- ekspresję (koncentracja, duch)
- powrót w miejsce startu wykonywanego Kata (Embusen)
- zachowanie linii ruchów wykonywanego kata

Pkt. 4.4.4. Ocenie nie podlega długość pozycji w wykonywanym kata

Pkt. 4.4.5. Sędziowie zwrócą uwagę na konkretne ważne punkty i stopień trudności wykonywanego kata. Ocena będzie oparta na:

- prawidłowym wykonaniu techniki (pozycja zawodnika, zakres wykonywanej techniki, cel zadawanej techniki, skracanie technik, itp.) .
- stopniu trudności i ryzyka w wykonywaniu kata (fazy akrobatyczne, obroty, translacje, trudne sekwencje).
- postawie Budo zawodnika.
- umiejętność przejść między technikami

Pkt. 4.4.6. Dyskwalifikacja:

- jeśli zawodnik wykona inne kata niż zadeklarował.
- jeśli wykona w kata inny ruch niż powinien mieć miejsce (technika, ruch itp.).
- jeśli zawodnik zatrzyma kata na dłużej niż 5 sekund.
- jeśli zawodnik całkowicie straci równowagę i/lub upadnie.
- jeśli zawodnik nie wykona kata w swoim stylu.
- jeśli zawodnik przeszkadza sędziom, np. wchodzi w kontakt z sędzią.
- w zawodach indywidualnych, jeśli zawodnik opuści obszar tatami 8x8, nawet częścią swojej stopy.
- jeśli zawodnik straci pas (kontakt z podłogą).
- jeżeli zawodnikowi spadnie jakiegokolwiek przedmiot na tatami (okulary, gumka do włosów, itp.)
- w przypadku podjęcia decyzji o dyskwalifikacji zawodnika, sędziowie zobligowani są do podjęcia jednogłośnej decyzji w Hantei ogłaszającej zwycięstwo przeciwnika.

Pkt. 4.4.7. Podział zawodników nastąpi ze względu na wiek i płeć:

Nazwa Kategorii	Wiek w latach
Dzieci A	7 lat i młodsze
Dzieci B	8-9
Dzieci C	10-11
Młodzicy	12-13
Kadeci	14-15
Juniorzy	16-17
Seniorzy	18-40
Oldboye	41 lat i starsi

Pkt. 4.4.8. O wieku zawodnika decyduje data urodzenia.

Lista oficjalnych kata:

GOJU RYU	SHITO RYU	SHOTOKAN RYU	WADO RYU
SHITEI	SHITEI	SHITEI	SHITEI
Taikyoku	Ju No Kata	Taikyoku 1.2.3	Kihon Kata
Gekisai Dai Ichi	Ju Ni No Kata	Heian Shodan	Pinan Nidan
Gekisai Dai Ni	Pinan 1.2.3.4.5	Heian Nidan	Pinan Shodan
Saifa	Naihanchin Shodan	Heian Sandan	Pinan Sandan
	Saifa	Heian Yondan	Pinan Yondan
	Aoyagi	Heian Godan	Pinan Godan
	Miojio	Tekki Shodan	
	Juroku		
SENTEI	SENTEI	SENTEI	SENTEI
Seisan	Rohai/Matsumora noRohai	Bassai Dai	Kushanku
Sanseru	Bassai Dai	Kanku Dai	Niseishi
Seiunchin	Kosokun Dai	Enpi	Jion
Shisochin	Tomari no Wanshu	Jion	Passai
	Seienchin	Hangetsu	Jitte
	Paiku		
	Niseishi		
	Jion		
	Chinto		
TOKUI	TOKUI	TOKUI	TOKUI
Kururunfa	Kosokun Sho	Tekki Nidan	Chinto
Suparimpei	Sochin	Tekki Sandan	Naihanchi
Seipai	Oyadomari no Bassai	Jitte	Rohai
<i>*Chatan Yara no Kushanku</i>	Matsumura no Bassai	Gankaku	Wanshu
<i>*Nipaipo</i>	Tomari no Bassai	Bassai Sho	Seishan
<i>*Hanan</i>	Tomari no Chinto	Kanku Sho	
<i>*Paiku</i>	Ohan	Nijushiho	
<i>*Papuren</i>	Ohan Dai	Sochin	
	Nipaipo	Unsu	
<i>* only in case of categories with merged styles</i>	Nepai	Gojushiho Dai	
	Papuren	Gojushiho Sho	
	Kururunfa	Meikyo	
	Seipai	Chinte	
	Seisan	Wankan	
	Gojushiho	Jiin	
	Unshu		
	Suparimpei		
	Hanan		
	Hanan Dai		
	Pachu		
	Heiku		
	Chatan Yara no Kushanku		
	Chibana no Kushanku		

GOJU USA	SHORIN RYU KYUDOKAN	SHORIN RYU	UECHI RYU
SHITEI	SHITEI	SHITEI	SHITEI
Taikyoku Jodan	Fukiu Gata Ichi	Fugyu Shodan	Kanshiva
Taikyoku Chiudan	Fukiu Gata Ni	Fugyu Nidan	Kanshu
Taikyoku Gedan	Pinan Nidan	Pinan Nidan	Sechin
Taikyoku Consolidale Ichi	Pinan Shodan	Pinan Shodan	Seryu
Taikyoku Consolidale Ni	Pinan Sandan	Pinan Sandan	SENTEI
Taikyoku Consolidale San	Pinan Yondan	Pinan Yondan	Sesan
Taikyoku Consolidale Shi	Pinan Godan	Pinan Godan	Kanchin
Taikyoku Consolidale Go	Naihanchi Shodan	Naihanchi Shodan	Sanseryu
Taikyoku Consolidale		Naihanchi Nidan	TOKUI
Soft Kata	SENTEI	Naihanchi Sandan	Kanshiva
Geki Sei	Naihanchi Nidan	Ananku	Kanshu
Geki Sei Dai Ichi	Naihanchi Sandan	Saifa (Zuo-Fa)	Sechin
Geki Sei Dai Ni	Unsu	SENTEI	Seryu
Saifa	Jion	Wankan	Sesan
Enpi Ha	Jitte	Rohai	Kanchin
Gesaku Dai	Passai Sho	Jion	Sanseryu
Hakutsuru Ichi (Gesaku Sho)	Kushanku Sho	Jitte	
Geki Ha		Seienchin (Saipa)	
Taikyoku Kake Uke	TOKUI	Seipai	
SENTEI	Passai Dai	TOKUI	
Seyenchin	Kushanku Dai	Kusanku	
Seysan	Chinti	Chatanyara Kusanku	
Seipai	Seisan	Passai	
Shisochin	Chinto	Tomari No Passai	
Hangetsu	Sochin	Gojushiho	
Sanchin	Gojushiho	Wanchu	
Tensho		Chinto (Kyan no Chinto)	
TOKUI		Suparimpei (Pechurin)	
Sanseroo		Annan	
Kururunfa		Nipaipo	
Urban Kururunfa		Unshu	
Suparimpei		Paiku	
Hanan		Heiku	
Genkaku		Happoren no Kata	
Gankaku		Hakutsuru no Kata	
Chikaku			

Lista oficjalnych kata Kobudo:

Bo (Ku/Kon) / Nunti Bo	Ekku/Eku	Nunchaku	Sai	Kama	Tonfa	Tinbe	Katana or bokken	JO	TSUYE (walking cane)
Arakaki no Kon	Akahachi no Ekubo	Akamine no Nunchaku	Agena no Sai	Irei no Nichogama	Chikina no Tonfa	Daijo (Kama) no Tinbe	San Kaku Giri	Keibo Jitsu	Tsuye No Kata
Bo Oru	Anchu no Eku	Chinen No Kankaku	Ananku no Sai	Kanegawa no Nicho Gama	Hama Higa no Tonfa	Kanegawa no Tinbe	Atemi No Kata	Ken Shin Ryu	Mawashi No Kata
Chatanyara no Kon	Chi no Kata	Denko Nunchaku	Arakaki no Sai	Kawa no Kama	Ishimine no Tonfa	Kuniyoshi no Tinbe	Kubo Giri	Shindo Muso Ryu Jojutsu	
Chikin (Tsuken) Bo (1,2,3)	Chikin Sunakake	Irei no Nunchaku	Chatanyara no Sai	Kihon Kata Ichi	Kina no Tonfa	Matayoshi no Tinbe	Giyaku Giri		
Chikinsunakake (Tsukensunakake) no Kon	Eku Ni no Kata	Kihon No Nanchaku	Chihara no Sai	Kihon Kata Ni	Kuniba no Tonfa	Tokushin No Tinbe	Toshin		
Chinenshiyana no Kon	Eku Sho No Kata	Kihon No Nunchaku Dai Ichi	Chiken on Sai	Kina no Nichogama	Kuzushi Sho/Dai no Tonfa		Iaido No Kata 1,2,3		
Choun no Kon	Fu Ten No Kata	Kihon No Nunchaku Dai Ni	Chikinshitaku (Tsukenshitaku) no Sai	Kingawa (Kanegawa) no Nicho Gama Sho/Dai	Matayoshi no Tonfa 1,2				
Choun No Kon Dai	Hato no Ekubo	Kina no Nunchaku	Chotoku Kyan no Sai	Kishaba No Kama Sho	Matsuhiga no Tonfa				
Choun no Kon Sho	Irei no Ekubo	Kuniyoshi no Nunchaku 1, 2	Hamahiga no Sai	Kishaba no Nichogama	Nakazato no Tonfa				
Donyu No Kun Ichi	Kai Bo Chi No Kata	Maezato (Miyazato/Taira) no Nunchaku	Hantagua (Hakutagawa Kouragua) no Sai	Kishaba no Nichogama	Shikina No Tonfa Dai				
Ginowan no Kon	Kai Bo Ten no Kata	Miyazato no Nunchaku	Hantagwa no Sai	Kishbaba no Kama Dai	Shikina no Tonfa Sho				
Hantugua no Kon	Matsumura no Ekubo	Nakazano Nunchako Sho	Ishikawaqua no Sai	Kuniyoshi no Nichogama	Shugoro no Tonfa				
Kashin no Kon (Kashinbo)	Nakazato No Eaku	Nichonunchaku	Jigen no Manji Sai	Kuzushi Sho/ Dai no Nichogama	Tonfa Keneirin Sho				
Katin no Kun	Nakazato no Kai	Ogusuku (Uhugushiku/Kihon) no Nunchaku	Jigen no Manjisai	Matayoshi (Gushikawa Tairagua no Nichogama) no Nichogama 1,2	Tozan No Nichogama				
Kochinda no Kon	Tsukensunakake No Ekubo	Sakagami no Nunchaku	Kaminari no Sai	Moha Gama (Kama no Ti)	Tunfa Dai Ni				
Kongo no Kon	Shima Jidi (jin) no Eku	San bon Nunchaku	Kihon No Sai	Nakaima no Kama	Tunfa Dai Ni				
Kubo no Kun	Shima Jidi (jin) no Eku Dai	Shihohai no Nunchaku	Kina no Sai	Nakama no Kama	Ufuchiku no Tonfa				
Kudaka no Kon	Shima Jidi (jin) no Eku Sho	Shinzato no Nunchaku	Kishaba No Sai	Nakazato No Kama	Yabiku No Tonfa				
Mahara No Kun	Shima Jidi (Jiri) No Eku Dai	Shorinkan No Nunchaku Ichi	Kishaba no Sai Dai/Sho	Ogusuku (Uhugushiku) no Nichogama	Yakaa no Tonfa				
Matayoshi no Nuntibo (1,2)	Shima Jidi (Jiri) No Eku Sho	Sosetsu no Kon	Kiyan No Sai	Shugaro no Kama	Yara Gua no Tonfa				
Matayoshi San No Kon	Shima Jidi (Jirii) No Eku	Tomoyaho No Nunchaku Dai	Kugusuku (Kojo) no Sai	Soken no Nichogama	Yogina No Tonfa Ni				
Matayoshi Shi No Kon	Shorinkan No Eaku	Tomoyoshi no Nunchaku Sho	Kuniyoshi no Sai	Toyama (Tozan) no Nicho Gama	Yogino No Tonga Ichi				
Matsuhiga no	Shugoro No	Tonaki No	Kusanku no		Washi No				

Kon Sho/Dai	Kai	Nunchaku	Sai		Kata				
Matsukaze no Kon	Tokushin no eku	Matayoshi no Nunchaku	Kyan no Sai (Chomo Hanashiro no Sai)		Jiuji Uke				
Matsumura no Kon	Tsukenakachu no Ekubo	Matayoshi Nunchaku Kihon Kata	Kyan no Sai (Ryuku Kenpo)		Matayoshi Tonfa Kihon Kata				
Miyazato no Kon	Ufuchiku no Ekubo	Matayoshi No Nunchaku Dai Ichi	Manji no Sai (Jigen)						
Naikama no Bo Kubo no Kon	Yabiko-nago no Ekubo		Matsuhiga no Sai						
Oshiro (Ogusuku) no Kon	Chikin Eku Di		Matsumura no Sai						
Rohai no Kon			Naikama Kenku Sensei No Sai Dai-ichi-no kata						
Ruru no kun			Naikama Kenku Sensei No Sai Dai-Ni-no kata						
Ryubi no Kon			Nakaima Kenhou Sensei No Sai Dai Ichi						
Ryusen No Kun			Nakandakari No Sai						
Sakagawa Dai Ni			Nakazato No Sai						
Sakiyama no Kon			Nakaima Kenkou Sensei No Sai Dai Ni						
Sakugawa no Kon			Nicho Sai Kata						
Sakugawa no Kon Sho/Dai			Ogusuku/Uhugushiku no Manjisai						
San Dan no Kun			Rohai No Sai						
Sesoko no Kon			Sai Ichi No Dan						
Shihonuki no Kon			Sai Ni No Dan						
Shimajiri no Kon Sho/Dai			Sai San						
Shinakachi No Bo			Sai San No Dan						
Shirataru No Kun Dai			Sai Sho						
Shirotaru no Kon			Shihohai no Sai						
Shirotaru no Kon Sho			Shimabuku no Sai Ichi						
Shuguro no Shakugawa no Kon			Shimabuku no Sai Ni						
Shushi (Suji) No Kon			Shinbaru no Sai						
Shushi no Kon Sho/Dai			Shiro Hai No Sai						
Soeishi (Shishi) no Kon			Shishiryu (Kudaka) no Sai						
Sueyoshi(Shishi) no Kon			Shorinkan No Sai Dai Ichi						
Suji No Kun			Shorinkan No Sai Dai Ni						
Sunakake no			Shuguro No						

