

MIĘDZYNARODOWA FEDERACJA SZTUK WALKI – IMAF POLSKA

INTERNATIONAL MARTIAL ARTS FEDERATION EUROPE – BRANCH POLAND



PRZEPISY ZAWODÓW SPORTOWYCH W SYSTEMIE IMAF

KARATE, JU JITSU, KENJUTSU, KOBUDO, KICKBOXING

INOWROCŁAW 2025.02.03, tekst jednolity

Opracowano na podstawie materiałów IMAF EUROPE oraz prac stylowych Komisji Sędziowskich IMAF POLSKA.

SPIIS TREŚCI

Wstęp	3
 CZĘŚĆ A. PRZEPISY OGÓLNE	4
CZĘŚĆ B. PRZEPISY SĘDZIOWANIA KATA, KATA Z BRONIĄ	16
CZĘŚĆ C. PRZEPISY SĘDZIOWANIA KATA JU JITSU PARAMI	22
CZĘŚĆ D. PRZEPISY SĘDZIOWANIA KARATE KUMITE	25
CZĘŚĆ E. PRZEPISY SĘDZIOWANIA SEMI KONTAKT	34
CZĘŚĆ F. PRZEPISY SĘDZIOWANIA FIGHTING JU JITSU	42
CZĘŚĆ G: PRZEPISY SĘDZIOWANIA JU JITSU MIXED KUMITE	50
CZĘŚĆ H: PRZEPISY SĘDZIOWANIA GRAPPLING	54
CZĘŚĆ I: PRZEPISY SĘDZIOWANIA SPORT KENJUTSU	57
 DODATEK 1-4: SCHEMATY POLA WALKI	60
DODATEK 5: OGÓLNE ZALECENIA MEDYCZNE	64
DODATEK 6: GESTYKULACJA I KOMENDY SĘDZIOWSKIE – KARATE KUMITE	65
DODATEK 7: WERDYKTY - SYSTEM CHORAĞIEWKOWY	70
DODATEK 8: GESTYKULACJA I KOMENDY SĘDZIOWSKIE – FIGHTING JU JITSU ..	71

WSTĘP

Przepisy dostosowane są do zasad szerszego współzawodnictwa, na każdym poziomie wyszkolenia, z troską o zachowanie szerokiej gamy zasad bezpieczeństwa, uwzględniając również udział w zawodach trenujących różne systemy sztuk walki. Charakter tych przepisów przekazuje ideę współpracy i współzawodnictwa organizacji **International Martial Arts Federation – Europe**. Przepisy te są narzędziem wzmacniającym autorytet sędziów, są również krokiem w kierunku ujednolicenia zasad sędziowania w poszczególnych krajach należących do tej organizacji, z uwzględnieniem specyficznych warunków i przepisów obowiązujących na szczeblu krajowym. Przepisy te mają zastosowanie w odniesieniu do zawodów rozgrywanych pod auspicjami **IMAF Polska**.

CZĘŚĆ A. PRZEPISY OGÓLNE

Artykuł 1: SPOSÓB ORGANIZACJI ZAWODÓW

1. W przypadku zawodów w konkurencjach kata i walk bezpośrednich zaleca się organizatorowi przeprowadzenie w pierwszej kolejności wszystkich konkurencji kata, a następnie walk bezpośrednich.
2. Rozgrywki indywidualne Kata mogą być przeprowadzone systemem chorągiewkowym lub punktowym, a rozgrywki drużynowe systemem punktowym.
3. Rozgrywki indywidualne kumite - karate można przeprowadzać w systemie ippon kumite i sanbon kumite.
4. Rozgrywki drużynowe kumite - karate zaleca się prowadzić systemem ippon kumite. W rozgrywkach drużynowych w walkach bezpośrednich organizator ustala nieparzystą liczbę osób w drużynie męskiej i żeńskiej, dopuszczalne jest również regulaminowe określenie drużyny mieszanej z tym, że liczba kobiet i mężczyzn musi być wyraźnie ustalona; w przypadku drużyn mieszanych przeciwko sobie walczą osoby tej samej płci.
5. Zaleca się stosowanie następującego podziału w konkurencjach:
 - a) Podział według płci / w kata drużynowym dopuszczalne drużyny mieszane; w walkach bezpośrednich drużynowych dopuszczalne drużyny mieszane tylko jeśli organizator tak postanowi (patrz pkt 4) /
 - b) Podział według wieku:
6-9, 10-12, 13-15, 16-18, 19+, 35+ lat / zaleca się stosowanie dolnych kategorii wiekowych w konkurencji kata ju jitsu parami od kategorii 10-12, w semi kontakt i Fighting Ju Jitsu od kategorii 13-15 lat. W przypadku rozgrywania konkurencji w niższych przedziałach wiekowych organizator musi stosować się do przepisu art. 1 ust. 6 /
 - c) Podział według stopni zaawansowania: pasy białe, żółte/pomarańczowe, zielone/niebieskie, brązowe/czarne / dotyczy wyłącznie karate /
 - d) Podział według wagi:
 - o w konkurencji semi kontakt:
chłopcy i dziewczęta: -45kg, -50kg, -55kg, -60kg, +60kg
kobiety (16 lat+): -50kg, -55kg, -60kg, -65kg, +65kg
mężczyźni (16 lat+): -60kg, -65kg, -70kg, -75kg, -80kg, -85kg, -90kg, +90kg
 - o w konkurencji fighting ju jitsu:
10 – 12 lat chłopcy i dziewczęta: -30 kg, -35kg, - 40kg, - 45kg, - 50kg, +50kg

13 - 15 lat dziewczęta: -40kg, -44kg, -48kg, -52kg, -57kg, -63kg, -70kg, +70kg

13 - 15 lat chłopcy: - 46kg, -50kg, -55kg, -60kg, -66kg, -73kg, -81kg, +81kg

16 -18 lat dziewczęta: -49kg, -55kg, -62kg, -70kg, +70kg

16 - 18 lat chłopcy: -56kg, - 62kg, -69kg, -77kg, -85g, -94kg, +94kg

19 lat+ kobiety: -55kg, -62kg, -70kg, +70 kg;

19 lat+ mężczyźni -62kg, -69kg, -77kg, -85kg, -94kg, +94kg

e) Podział według wieku i wzrostu w Sport Kenjutsu:

dzieci do 12 lat: - 120cm, - 130cm, - 140cm, -150cm, + 150cm

młodzież do 16 lat: - 150cm, - 160cm, - 170cm, + 170cm

seniorzy powyżej 16 lat: - 160cm, - 170cm, - 180cm, - 190cm, + 190cm

6. W konkurencjach, w których dochodzi do fizycznego kontaktu pomiędzy zawodnikami, w niższych kategoriach wiekowych zaleca się uwzględnienie następujących ograniczeń:

a) w ippon i sanbon kumite uderzenia nie mogą być kontaktowe (bezwzględnie w kategorii 13 – 15 i poniżej),

b) w kata ju jitsu parami wyłącza się ataki narzędziami; obrony przez rzut można zastąpić obaleniami (w kategorii 6 – 9 lat),

c) w semi kontakt wprowadza się obowiązkowe kaski na głowę (w kategorii 13-15 lat)

d) w fighting ju jitsu ogranicza się walkę do technik rzutów, obaleń i trzymań w parterze (w kategorii 10 -12 lat)

e) w sport kenjutsu w kategoriach dzieci do -140cm włącznie używa się krótkiego miecza (kodachi). We wszystkich kategoriach Sport Kenjutsu do kategorii 13-15 lat włącznie stosuje się obowiązkowe kaski z kratą lub osłoną na oczy.

7. Organizator zawodów może oprócz rozgrywania tradycyjnych form kata zorganizować rozgrywki kata w „stylu wolnym” (według własnych opracowań zawodnika), jednak powinna to być konkurencja odrębna, sędziowana według niniejszych zasad.

8. Organizator zawodów w porozumieniu z Sędzią Głównym zawodów, w przypadku zgłoszenia mniej niż trzech zawodników w danej kategorii przy podziale na stopień, wiek, wagę lub wzrost ma prawo łączenia najbliższych kategorii w danej konkurencji. O podjętej decyzji Sędzia Główny powiadamia przed rozpoczęciem zawodów zainteresowanych trenerów poszczególnych zawodników.

Artykuł 2: UDZIAŁ W ROZGRYWKACH

Postanowienia ogólne.

1. Po oficjalnym rozpoczęciu losowania żaden zawodnik nie może zostać zastąpiony przez innego zawodnika w rozgrywkach indywidualnych.
2. Zawodnicy lub drużyny, którzy/które nie stawili się na zawody przed ogłoszeniem ich za otwarte, mogą zostać zdyskwalifikowani – decyzję podejmuje Sędzia Główny zawodów.
3. Jeżeli zawodnik lub drużyna wycofuje się z turnieju bez ważnych powodów lub bez poinformowania właściwych władz opuszcza zawody, wówczas Komisja Sędziowska zobowiązana jest do podjęcia działań dyscyplinarnych wobec takiego zawodnika lub drużyny.
4. Jeżeli z powodu błędu administracyjnego do zawodów przystępuje niewłaściwy zawodnik, wówczas bez względu na wynik, walka zostanie uznana za nieważną.
5. W przypadku połączenia dwóch kategorii (z uwagi na małą liczbę zgłoszonych zawodników) trener ma prawo do wycofania zawodnika z konkurencji przed jej rozpoczęciem, w uzasadnionym przypadku (np. duża różnica wiekowa, wagowa itp. odbierająca szansę na wyrównaną rywalizację). Decyzja musi zostać podjęta przed rozpoczęciem zawodów i zgłoszona Sędziemu Głównemu przez trenera danego zawodnika. Zawodnik ma prawo do zwrotu opłaty startowej za tą konkurencję.

Kumite drużynowe i Semi Kontakt drużynowe

1. Do rozgrywek drużynowych może zostać dopuszczona tylko taka drużyna, której skład obejmuje więcej niż połowę ilości zawodników, określonej przez przepisy.
2. Przed rozpoczęciem rozgrywek przedstawiciel drużyny powinien dostarczyć Sędziemu Prowadzącemu oficjalną listę z nazwiskami zawodników z ustaloną kolejnością startów. Porządek startów może zostać zmieniony przed każdą rundą rozgrywek, ale raz przedłożony nie może ulegać zmianom.
3. Drużyna może zostać zdyskwalifikowana jeżeli jej przedstawiciel zmieni skład drużyny bez przedłożenia na piśmie porządku startów.
4. Wprowadzenie zawodnika rezerwowego oznacza zmianę porządku startów.

Artykuł 3: POLE WALKI

1. Pole walki powinno mieć płaską powierzchnię o takich wymiarach, aby zabezpieczyć zawodników przed ewentualnymi kontuzjami.
2. Zaleca się stosowanie specjalistycznej tatami, dopuszcza się również podłogi drewniane, lub powierzchnie o pokryciu z elastycznego tworzywa. Do przeprowadzenia konkurencji Kata Ju Jitsu Parami i Fighting Ju Jitsu niezbędne jest specjalistyczne Tatami.
3. Wymiary pola walki:

- a) Kata - wymiary tego pola powinny być takie, aby zawodnicy mogli wykonać Kata bez żadnych przeszkód.
 - b) Kumite, Semi Kontakt, Fighting Ju Jitsu, Kata Ju Jitsu Parami, Sport Kenjutsu - wymiary pola walki powinny z reguły odpowiadać kwadratowi o boku 8 m, dla dzieci 6 m, linia ograniczająca pole walki należy do tego pola.
 - c) Organizator ma prawo zmiany wymiaru pola walki/maty ze względów technicznych po konsultacji z Sędzią Głównym zawodów.
4. Pole walki powinno być oznakowane:
- a) Kata - na polu do prezentacji Kata należy wyznaczyć dwie linie o długości 0,5 m każda. Linie te, powinny być umieszczone w odległości 3 m, jedna od drugiej i w odległości 1 m od linii granicznej (linia ograniczająca jest częścią pola), umieszczonej naprzeciw miejsca zajmowanego przez Sędziego Prowadzącego oraz linii trzeciej, która będzie znajdowała się pomiędzy tymi dwoma ale w odległości od linii końcowej 2 m (**Załącznik nr 1 i 2**).
 - b) walki bezpośrednie - dla oznaczenia linii wyjściowych zawodników plansza powinna być zaopatrzona w dwie równoległe linie o długości 1 m każda usytuowane prostopadle do linii sędziowskich, w odległości 2 m od siebie na środku planszy. Dla oznaczenia pozycji sędziów planszowego i pomocniczego plansza powinna być zaopatrzona w dwie równoległe linie o długości 0,5 m wykreślone w odległości 1,5 m od środka planszy. Arbiter oraz zapisujący punkty powinni siedzieć za sędzią prowadzącym walkę (**Załącznik nr 3**). Trener / sekundant może zająć miejsce poza linią boczną.
 - c) Sport Kenjutsu – oznaczenie jak w punkcie b., z wyłączeniem oznaczenia pozycji zawodników. Wyznacza się linię środkową planszy o długości 1m, natomiast zawodnicy ustawiają się w równej odległości od niej tak, aby miecze w pozycji chudan no kamae krzyżowały się nad tą linią.
 - d) kata ju jitsu parami - stosuje się oznaczenie jak w punkcie b., z wyłączeniem oznaczenia pozycji sędziowskich (**Załącznik nr 4**).
 - e) Przy konkurencjach z wykorzystaniem tatami linie wyjściowe można określić zróżnicowanymi kolorami tatami z zachowaniem odległości 2 metrów od siebie linii wyjściowych dla zawodników.

Artykuł 4: SĘDZIOWIE

- 1. Sędzia Główny Zawodów:
 - a) Kieruje pracą całego zespołu sędziowskiego: przeprowadza odprawę początkową, wyznacza składy sędziowskie na poszczególne plansze, rozdziela kolejność prowadzenia konkurencji, prowadzi ceremonię przywitania podczas

otwarcia zawodów, dba o płynność przebiegu zawodów, rozstrzyga oficjalne protesty, współpracuje z organizatorem zawodów – koordynatorem, nadzoruje pracę sekretarza zawodów.

- b) Sędzia Główny zawodów może zmienić decyzję sędziego prowadzącego w przypadku gdy pomyłka ma charakter:
 - o nieprawidłowe sumowanie punktów w kartach,
 - o jeśli sędzia przyznał punkt zawodnikowi, który upadł lub zadał cios poza linią pola walki,
 - o jeśli sędzia prowadzący przyznał punkt sam bez wskazania któregoś z pozostałych sędziów,
 - o jeśli nastąpił błąd sędziowski.
- 2. Sędzia Prowadzący - kieruje pracą zespołu sędziowskiego i personelu przydzielonego do obsługi konkurencji na danej planszy – zadania wykonywane w zależności od specyfiki konkurencji zawarto w częściach szczegółowych, dotyczących poszczególnych konkurencji.
- 3. Sędzia Arbiter - w konkurencjach walk bezpośrednich spełnia rolę obserwatora z głosem doradczym, a w sprawach spornych decyzyjnym.
- 4. Sędzia Pomocniczy („Lustro”, „Liniowy” „Boczny”) - zadania wykonywane w zależności od specyfiki konkurencji zawarto w częściach szczegółowych, dotyczących poszczególnych konkurencji.

Artykuł 5: UBIORY ZAWODNIKÓW, SĘDZIÓW I ICH WYPOSAŻENIE

1. Zawodnicy powinni nosić Gi odpowiednie dla danego stylu / sztuki walki, dbając również o jego czystość.
2. W zależności od reprezentowanego stylu zawodnik może być ubrany w inny strój niż Gi jednak musi on być zgodny ze standardem tego stylu. W konkurencji semi kontakt górną częścią stroju może być koszulka typu *T-shirt*, która powinna wskazywać nazwę Klubu, może mieć umieszczone reklamy sponsorów. Obowiązują długie spodnie do kostek.
3. Podczas rozgrywek jeden z zawodników powinien zawiązać wokół talii czerwony pas, a drugi niebieski. Zawodnicy nie muszą zdejmować swoich pasów, za wyjątkiem konkurencji Fighting Ju Jitsu.
4. W konkurencjach walk bezpośrednich, zawodnik któremu przydzielono pas czerwony powinien być wyposażony w czerwone ochraniacze na pięści a zawodnik z przydzielonym niebieskim pasem w ochraniacze na pięści koloru niebieskiego, jeżeli

zawodnik używa ochraniaczy na stopy lub kasku ochronnego to powinny być one dobrane kolorystycznie jw.

5. Zezwala się zawodnikowi na noszenie ochraniaczy. Dopuszczalne jest stosowanie tylko tych ochraniaczy, które zostaną dopuszczone przez Komisję Sędziowską (typ, model, ciężar musi być odpowiedni do konkurencji) w celu zapobieżenia wypadkom.
6. Obowiązkowe ochraniacze w ippon i sanbon kumite: ochraniacze na zęby i pięści.
7. Obowiązkowe ochraniacze w Semi Kontakt: ochraniacze na zęby, na pięści rękawice o gramaturze 10 Oz, suspensoria , nagolenniki i ochraniacze stóp, dla zawodniczek ochraniacze na piersi, kask ochrony do kategorii 13-15 lat / kask musi być elastyczny, nie może posiadać szorstkiej powierzchni, ani żadnych twardych elementów takich jak np. metal, twardy plastik, zamki błyskawiczne, czy sznurowadła /.
8. Obowiązkowe ochraniacze w konkurencji Fighting Ju Jitsu: ochraniacze na ręce z miękkiego materiału 1-2 cm grubości, umożliwiające swobodne chwytanie przeciwnika, ochraniacze na golenie i stopy.
9. Obowiązkowy kask w konkurencji Sport Kenjutsu w kategoriach wiekowych do 16 lat. Kask z miękkiego tworzywa z przednią kratą lub przezroczystą osłoną chroniącą oczy. Ponadto pozostawia się zawodnikowi możliwość założenia tradycyjnej Hakamy.
10. Zawodnik powinien mieć krótko obcięte paznokcie. Nie powinien mieć przy sobie żadnych metalowych przedmiotów, ani niczego, co mogłoby spowodować kontuzję przeciwnika.
11. Każdy zawodnik/zawodniczka powinien mieć czyste włosy i tak przystryżone, aby nie przeszkadzały w walce lub w wykonaniu Kata.
12. W konkurencjach walk bezpośrednich nie zezwala się na zakładanie opasek na głowę (Hachimaki).
13. Jeżeli Sędzia Prowadzący uzna, że zawodnik nosi włosy za długie i/lub są one brudne - może za zgodą Sędziego Głównego nie dopuścić zawodnika do udziału w zawodach.
14. Zabrania się używania metalowych spinek do włosów.
15. Zabrania się zawodnikowi noszenia bandaży lub opasek ochronnych za wyjątkiem tych, które zostaną zalecone przez Lekarza Zawodów.
16. Zabrania się stosowania maści o intensywnym zapachu.
17. Nie dopuszcza się do rozgrywek w walkach bezpośrednich zawodników w okularach.
18. Zawodnik może na własną odpowiedzialność nosić miękkie szkła kontaktowe.
19. Strój oficjalny - strój oficjalny sędziów, zawodników i trenerów powinien odpowiadać następującym wymogom:

a) Sędziowie - powinni nosić oficjalny strój określony przez Komisję Sędziowską IMAF Polska. Oficjalny strój powinien być noszony podczas wszystkich zawodów, kursów i egzaminów. Oficjalny strój sędziowski składa się z:

- granatowej marynarki,
- białej koszuli z długimi lub krótkimi rękawami,
- krawatu w kolorze granatowym, z emblematem IMAF EUROPE lub IMAF POLSKA,
- gładkich szarych lub popielatych spodni, □ granatowych lub czarnych skarpetek bez haftu □ czarnego miękkiego obuwia.
- na wyposażeniu własny gwizdek

W konkurencjach Ju Jitsu, Kata Kobudo oraz Sport Kenjutsu sędziowie mogą nosić tradycyjny strój (Gi) w komplecie z hakamą.

b) Zawodnicy powinni nosić jak wyżej - patrz art. 5 pkt. 1-3, a Gi powinno odpowiadać wymogom:

- długość górnej części Gi powinna być taka, aby po owinięciu pasem zakrywała biodra,
- kobiety mogą zakładać pod Gi białe, jednolite koszulki typu T-shirt,
- rękawy Gi powinny sięgać przynajmniej do połowy przedramienia i nie mogą być zawijane, a rękawy Gi w Ju Jitsu powinny sięgać do połowy nadgarstka,
- spodnie powinny być na tyle długie, aby zakrywały przynajmniej 2/3 goleni,
- długość pasa powinna być taka, aby po właściwym jego zawiązaniu swobodne końce nie przekraczały długości do połowy uda. Szerokość pasa powinna wynosić ok. 5 cm.
- w konkurencji Fighting Ju Jitsu pas musi obwijać dwa razy talię zawodnika tak, aby bluza nie była zbyt luźna i musi być na tyle długi, aby po zawiązaniu kwadratowym węzłem opuszczone końce pasa miały po około 15 cm z każdej strony węzła.

c) Trenerzy - powinni podczas całego turnieju nosić dres reprezentacyjny, zaopatrzony w oznakę identyfikacyjną.

Sędzia Główny i/lub Przewodniczący Komisji Technicznej mogą dopuścić do udziału w turnieju działacza lub zawodnika, który nie spełnia wymogów tego przepisu.

Artykuł 6: PERSONEL

1. Przewodniczący Komisji Technicznej - powinien zostać wyznaczony przez organizatora zawodów – koordynatora. Powinien on nadzorować przebieg zawodów w takim zakresie, w jakim nie dotyczy to sędziowania. Ma on do pomocy personel obsługujący zawody.
2. Sekretarz zawodów
 - Podlega bezpośrednio sędziemu głównemu.
 - Dbą o prawidłowość i rzetelność wypełniania dokumentacji.
 - Kompletuje dokumentację zawodów.
 - Ma bezpośredni kontakt z mediami - jest rzecznikiem medialnym konkurencji - udziela wywiadów, organizuje stałe konferencje z dziennikarzami i reporterami radia, TV i prasy.
 - Wykonuje inne polecenia koordynatora i sędziego głównego zawodów.
3. Protokolant - odpowiada za zapis najważniejszych punktów przebiegu rozgrywek. Należą do nich:
 - nazwiska zawodników,
 - nazwa wykonywanego Kata,
 - werdykty i kary nałożone przez Sędziego Prowadzącego,
 - punkty przyznane przez sędziów przy punktowym systemie sędziowania,
 - nazwiska zwycięzców,
 - inne istotne uwagi dotyczące przebiegu turnieju.
4. Pomiar czasu - osoba mierząca czas odpowiada za przebieg rozgrywek w oznaczonym czasie (standardowo 2 minuty). Osoba mierząca czas powinna zatrzymać stoper w momencie przerwania walki tak, aby był mierzony efektywny czas walki.
5. Spiker - odpowiada za wywołanie zawodnika na planszę w odpowiednim czasie oraz za wyraźne podawanie ocen sędziowskich.
6. Służba porządkowa - dla zapewnienia właściwego przebiegu rozgrywek służba porządkowa powinna wykonywać następujące prace:
 - być zaangażowana w przebieg rozgrywek,
 - zapewnić komunikację z uczestnikami turnieju,
 - zapewniać komunikację pomiędzy sędziami,
 - przygotowywać pole walki,
 - wykonywać inne prace zlecone przez Organizatora zawodów.
7. Wykwalifikowana kadra medyczna - zostaje wyznaczona przez Organizatora Zawodów. Nadzoruje przebieg turnieju od strony medycznej i ma do pomocy personel medyczny. Uwaga: Ogólne zalecenia lekarskie w **Załączniku nr 5**.

8. Personel medyczny - powinien być przygotowany do udzielania pierwszej pomocy zawodnikowi, który uległ wypadkowi lub zachorował w czasie turnieju. Do zadań personelu medycznego należy:
 - o utrzymywanie sprzętu do udzielania pierwszej pomocy w stałej gotowości do użycia,
 - o przygotowanie miejsca do udzielania pomocy poszkodowanemu zawodnikowi,
 - o wykonywanie innych obowiązków, które określi Organizator.

Artykuł 7: WYPOSAŻENIE

Dopuszcza się następujące rodzaje, ilości oraz sposób posługiwania się wyposażeniem, którego przygotowanie leży w gestii Organizatora turnieju:

- o Chorągiewki (czerwone i niebieskie) po 3 lub 5 par na każdą planszę. Sędziowie Naróżnikowi oraz Sędziowie Prowadzący otrzymują parę chorągiewek, przy pomocy których powinni wskazywać zwycięzcę oraz sygnalizować wszystkie swoje spostrzeżenia.
 - o Numeratory (5 zestawów na każdą planszę). Każdy zestaw zawiera pełne punkty od 5 do 9 oraz dziesiąte od 0 do 9, (wymiary ok. 40 x 42 cm). Pomiędzy pełnymi punktami i ich dziesiętnymi powinna być wyraźna różnica, zarówno koloru, jak i wymiaru. Każdy z sędziów otrzymuje jeden zestaw, przy pomocy którego przyznaje zawodnikom punkty.
 - o Tabliczki dla sędziów - 5 kompletów zawierających punktację 0 - 10 pkt, numery startowe do losowania, narzędzia - broń (dot. konkurencji kata ju jitsu parami): kij krótki, kij długi, pałka typu Tonfa, atrapa noża, atrapa pistoletu.
 - o Tablica do punktowania ippon i sanbon kumite.
 - o Tablica do punktowania semi kontakt.
 - o Tablica do punktowania fighting Ju Jitsu. □ Tablica do punktowania Sport Kenjutsu. □ Wyposażenie do zapisu przebiegu rozgrywek. Sprzęt służący do tego celu składa się z formularzy list startowych lub arkuszy protokółów walk, odpowiednich „drabinek”, przyborów do pisania itd., których używa protokolant.
- Czerwone i niebieskie pasy. Używane przez zawodników w celu ułatwienia ich identyfikacji przez sędziów. Wymiary pasów powinny być takie, aby nie przeszkadzały zawodnikowi w walce lub wykonaniu Kata, ale aby były wystarczająco widoczne dla sędziego. Organizator może również przenieść obowiązek posiadania pasów na zawodników po uprzednim określeniu obowiązku w regulaminie dotyczącym konkretnych zawodów.
- o Pomiar czasu. Osoba mierząca czas otrzymuje stoper oraz gong lub woreczek sygnalizacyjny w celu kontrolowania przebiegu rozgrywek.

- o Organizator nie zabezpiecza zawodnikowi sprzętu osobistego, ochraniaczy, broni (używanej w konkurencjach Kenjutsu, Kata własnym, Kata Ju Jitsu i Kobudo).

Artykuł 8: PROTESTY PRZECIWKO DECYZJOM SĘDZIOWSKIM ORAZ REWIZJE TYCH DECYZJI

1. Zawodnicy nie mogą osobiście zgłaszać protestów przeciwko decyzjom sędziowskim.
2. Tylko w przypadku, jeśli decyzja sędziowska w sposób ewidentny narusza postanowienia Przepisów Sędziowania, protest do Arbitra może zgłosić właściwy działacz (zwykle kierownik drużyny), natychmiast po wykryciu nieprawidłowości.
3. Arbiter powinien po otrzymaniu protestu od kierownika drużyny, do której należy zawodnik, osobiście rozpatrzyć jego treść. Następnie może on zażądać wyjaśnień od Sędziego Prowadzącego i/lub Sędziego Pomocniczego i jeśli uzna, że decyzja sędziów była błędna, może zażądać jej rewizji.
4. Jeśli protest zostaje zgłoszony przez Arbitra, Sędzia Prowadzący powinien w imieniu Zespołu Sędziowskiego i swoim własnym wyjaśnić Arbitrowi okoliczności i podstawę podjęcia takiej, a nie innej decyzji. W przypadku, jeśli Arbiter zażąda rewizji werdyktu, rewizja lub podtrzymanie decyzji musi nastąpić przy jednomyślności Zespołu Sędziowskiego.
5. Jeżeli na miejscu zdarzenia nie ma arbitra protest musi być złożony do Sędziego Głównego.

Protest ten jest rozpatrywany w trybie jak wyżej.

Artykuł 9: KONTUZJE I WYPADKI PODCZAS ZAWODÓW

1. W przypadku wystąpienia kontuzji u zawodnika, Sędzia Prowadzący powinien natychmiast przerwać walkę, udzielić pomocy poszkodowanemu, wzywając jednocześnie służbę medyczną. Udzielenie pomocy zawodnikowi nie może w sposób znaczący opóźnić przebiegu walki.
2. Jeśli zawodnik, którego kontuzja nie okazała się na tyle poważna, aby wyłączyć go z walki - odmawia jej kontynuowania lub prosi o zgodę na przerwanie walki - powinien zostać uznany za przegrywającego.
3. W przypadku zaistnienia kontuzji podczas walki, która to kontuzja została spowodowana przez poszkodowanego lub jeśli obaj zawodnicy jednocześnie odnieśli obrażenia, za które obaj są odpowiedzialni - zawodnik wycofujący się z walki zostaje uznany za przegrywającego. W przypadku, jeśli obaj zawodnicy wycofują się z walki, a ewidentnej winy za kontuzję nie da się ustalić, walka zostaje uznana za remisową, a zawodnicy zostają odsunięci od dalszych rozgrywek.

4. W przypadku, jeśli zawodnik zostanie uznany przez służbę medyczną za niezdolnego do kontynuowania walki z powodu odniesionej kontuzji lub z jakichkolwiek innych przyczyn (np. powodów natury psychicznej), sędzia powinien przerwać walkę i zawiesić zawodnika (wycofać go z zawodów). Jeśli kontuzja została spowodowana przez przeciwnika - zawodnik zostaje uznany za zwycięzcę. W innym przypadku zawodnik zostaje uznany za przegrywającego.
5. Zawodnik, który wygrywa walkę poprzez dyskwalifikację przeciwnika, który spowodował jego kontuzję - nie może kontynuować walki bez zgody służby medycznej.
6. We wszelkich kwestiach dotyczących kontuzji, wypadków oraz predyspozycji psychicznych zawodników decyzję podejmuje jedynie służba medyczna.
7. Łączny czas pomocy medycznej nie powinien przekroczyć 2 minuty.

Artykuł 10: REZYGNACJA Z WALKI

Zawodnik, który odmawia kontynuowania walki z powodów innych niż kontuzje lub który z podobnych powodów prosi o wycofanie go z udziału w turnieju, zostaje uznany za przegrywającego.

Artykuł 11: INNE KWESTIE

1. W przypadku zaistnienia sytuacji nie ujętej przez niniejsze przepisy lub w przypadku wystąpienia wątpliwości co do ich zastosowania w danej sytuacji - Sędziowie Pomocniczy, Sędzia Prowadzący i Sędzia Główny powinni odbyć między sobą naradę w celu znalezienia rozwiązania zaistniałego problemu. O podjętej decyzji powinni zostać poinformowani wszyscy oficjalni przedstawiciele, a decyzja powinna zostać podana do publicznej wiadomości.
2. Każdy uczestnik zawodów, niezależnie od tego, czy jest zawodnikiem, czy działaczem klubowym, powinien przestrzegać zasad prawości charakteru, szczerości, pilności, szanować etykietę i przestrzegać zasady samokontroli.
3. Jakiegolwiek zachowanie mające na celu kompromitację sztuk walki (dotyczy to wszystkich, którzy są związani z drużyną lub indywidualnym zawodnikiem) może spowodować dyskwalifikację zawodnika i/lub drużyny.
4. Stosowanie środków dopingujących pod każdą postacią jest zabronione. Zawodnicy, trenerzy, sędziowie, obsługa zawodów, zażywający środki dopingujące, będą dyskwalifikowani lub usunięci z zawodów.
5. Sędzia Główny po zakończeniu zawodów sporządza komunikat końcowy zawodów.

Artykuł 12: ZMIANY PRZEPISÓW

Zmiany niniejszych przepisów w całości lub w części, mogą nastąpić po wyrażeniu zgody przez przynajmniej dwie trzecie liczby obecnych na zebraniu członków Komisji Sędziowskiej IMAF o/ Polska.

CZĘŚĆ B: PRZEPISY SĘDZIOWANIA KATA, KATA Z BRONIĄ

ROZDZIAŁ I: ZASADY ROZGRYWEK KATA, KATA Z BRONIĄ

Artykuł 1: METODY ROZGRYWEK

1. Rozróżnia się następujące rodzaje rozgrywek:

- o rozgrywki indywidualne
- o rozgrywki drużynowe

2. Rozgrywki indywidualne.

Rozróżnia się następujące rodzaje rozgrywek indywidualnych:

- o System chorągiewkowy.

Zalecany w niższych kategoriach wiekowych. Dwóch zawodników, z których jeden nosi czerwony pas, a drugi niebieski wykonuje jednocześnie to samo Kata, określone przez sędziego, który uwzględni poziom zaawansowania niższego stopniem zawodnika w przypadku startu w konkurencji zawodników jednego stylu. W przypadku gdy w konkurencji startują zawodnicy z różnych stylów to wykonują po kolei zapowiedziane przez siebie kata, można prezentować jedno kata podczas rozgrywek, następnie zapada werdykt.

- o System punktowy

Punkty są przyznawane każdemu zawodnikowi oddzielnie. Zwycięzcą zostaje zawodnik, który zgromadził największą liczbę punktów.

3. Rozgrywki drużynowe.

Przyjmuje się punktowy system sędziowania rozgrywek drużynowych. Punkty są przyznawane każdej drużynie oddzielnie, a za zwycięską drużynę uznaje się tę, która zgromadzi największą liczbę punktów. W skład drużyny wchodzi 3 osoby, dopuszczone są drużyny męsko-żeńskie.

4. Wybór systemu.

O wyborze systemu decyduje Komisja Sędziowska IMAF o/ Polska lub Organizator.

Artykuł 2: SĘDZIOWANIE ROZGRYWEK

1. Rozgrywki sędziuje komplet sędziowski, w składzie określonym w części B, Rozdziale II, według ustawienia załączonego na schemacie **Załącznik nr 1 lub 2**.
2. Ustawienie „liniowe” sędziów dopuszczalne jest kiedy w konkurencji startują zawodnicy z różnych stylów.

Artykuł 3: PROWADZENIE ROZGRYWEK

Prowadzenie rozgrywek leży wyłącznie w gestii Sędziego Prowadzącego, którego polecenia są dla zawodników wiążące.

Artykuł 4: ROZPOCZYNANIE I ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

1. Rozpoczęcie

a) System chorągiewkowy

- Zawodnicy wywołani przez spikera powinni niezwłocznie stanąć na linii wyjściowej i złożyć ukłon Sędziemu Prowadzącemu.
- Sędzia Prowadzący powinien wyraźnie i głośno oznajmić Sędziom Pomocniczym /Narożnikowym/ i zawodnikom nazwę Kata, które będzie wykonywane jednocześnie przez obu zawodników.
- Zawodnicy powinni rozpocząć wykonywanie Kata po komendzie Sędziego Prowadzącego - „Hajime” („rozpocznij”), podanej ustnie lub gwizdkiem. Po komendzie „Yame”, zawodnicy powinni powrócić na pozycje wyjściowe (komenda może być podana ustnie lub przy pomocy gwizdka) i oczekiwać na werdykt.

b) System punktowy

- Zawodnik wywołany przez spikera powinien niezwłocznie stanąć na planszy, złożyć ukłon Sędziemu Prowadzącemu oraz wyraźnie wymienić nazwę Kata, które zamierza wykonać.
- Sędzia Prowadzący powinien głośno powtórzyć nazwę Kata. Zawodnik rozpoczyna wykonywanie Kata.
- Po zakończeniu Kata zawodnik powinien powrócić na pozycję wyjściową i oczekiwać na werdykt.

2. Ogłoszenie werdyktu:

a) System chorągiewkowy

- Po zakończeniu Kata Sędzia Prowadzący powinien odczekać wystarczająco długo, aby Sędziowie Narożnikowi mogli podjąć decyzję oraz wezwać ich do ogłoszenia werdyktu komendą „Hantei” („Werdykt”) podaną ustnie lub gwizdkiem.
- Sędzia Prowadzący wskazuje zwycięzcę, zgodnie z zasadami podejmowania decyzji wg załączonej tabeli sędziowskiej i wskazuje go unosząc chorągiewkę jego koloru.
- Jeżeli rezultatem rozgrywki jest remis, sędzia powinien to wskazać przy pomocy chorągiewek.

b) System punktowy

- Po zakończeniu wykonywania Kata przez zawodnika/drużynę, Sędzia Prowadzący powinien odczekać pewną ilość czasu, wystarczającą aby Sędziowie Narożnikowi lub Pomocniczy mogli podjąć decyzję, a następnie poprosić ich o werdykt komendą „Hantei” lub przy pomocy gwizdka wezwać do jednoczesnego uniesienia numeratorów z oceną.
- Po zapisaniu punktacji przez osoby obsługujące sekretariat zawodów, Sędzia Prowadzący powinien przy pomocy gwizdka wezwać Sędziów Narożnikowych / Pomocniczych do opuszczenia numeratorów. Spiker powinien głośno i wyraźnie odczytać punktację w celu umożliwienia pisania.
- Osoba zapisująca punktację powinna nanieść ją na właściwy formularz obliczeń wg schematu: z pięciu wyników należy odrzucić największą i najmniejszą ilość punktów, pozostałe 3 wartości należy zsumować.
- Spiker powinien wyraźnie ogłosić wynik końcowy.
- Po ogłoszeniu wyniku zawodnik powinien złożyć ukłon Sędziemu Prowadzącemu i opuścić miejsce rozgrywek.
- Przy jednakowej ilości punktów dwóch lub więcej zawodników Sędzia Prowadzący ogłasza dogrywkę lub werdykt przez głosowanie.

Artykuł 5: ETAPY ROZGRYWEK KATA

1. Rozgrywki indywidualne:

a) sędziowanie systemem chorągiewkowym

- Pierwsza runda: do dalszych rozgrywek przechodzi 16 zawodników
- Druga runda: do dalszych rozgrywek przechodzi 16-8 zawodników
- Trzecia runda: od 8 - 4 zawodników
- Finały: ostatnich 4 zawodników / można przejść na sędziowanie punktowe. Kata wykonane w finale może być inne od tego, które zawodnik wykonuje w rundach eliminacyjnych.

b) sędziowanie systemem punktowym

- Pierwsza runda wyłania szóstkę
- Druga runda wyłania czwórkę
- Trzecia runda wyłania zwycięzcę

Zawodnik, który w rundzie pierwszej był pierwszy na liście startowej ma prawo powtórzyć swoje kata jako ostatni, uwzględnia się wynik lepszy. Przy remisowych wynikach decydujących o przejściu do kolejnej rundy lub kolejności miejsc w finale decyzję podejmuje się po dogrywce lub przez wskazanie.

2. Rozgrywki drużynowe:

- Eliminacje: trwają do momentu wyłonienia 4 drużyn
- Finał: 4 drużyny

Kata wykonane w finale może być inne niż wykonane w eliminacjach.

Sędziowanie systemem punktowym.

Artykuł 6: KRYTERIA PODEJMOWANIA DECYZJI

W rozgrywkach Kata nie ocenia się wykonania Kata na zasadzie „dobrze-źle”. W sytuacji kiedy w zawodach startują zawodnicy z różnych stylów może się zdarzyć, że sędzia nie zna prezentowanego kata, jednak musi go ocenić biorąc pod uwagę następujące kryteria:

1. Wykonanie podstawowe - podczas wykonywania każdego Kata ocenia się następujące elementy, stanowiące o wartości tego wykonania:
 - Wykonujący Kata musi prezentować dobre i jasne zrozumienie zasad, które ono zawiera,
 - Wykonujący Kata musi pokazać pełną uwagę (Chakugan), poprawne techniki, użycie siły, dobrą równowagę, jak również poprawne oddychanie, kontrolę prędkości oraz rytm, Kime i Kiai ,
 - Poprawna prezentacja technik do zademonstrowanego Kata,
 - Techniki wskazujące na kierunek stylu,
 - Płynne przejścia między pojedynczymi pozycjami,
 - Poprawne napięcie ciała przy pozycjach,
 - Podeszwy stopy mocno na ziemi,
 - Dokładność technik / elementy stylu,
 - Poprawne napięcie, poprawne centrum ciała, Kime,
 - Dokładne zrozumienie Kata (także Bunkai),
 - Ciągła koncentracja,
 - Napięcia i rozluźnienia ciała, oddychanie i Kiai,
 - Zrozumienie pokazanych technik,
 - Realistyczna, nie "teatralna" demonstracja Kata.
2. Wykonanie zaawansowane - sędziowie powinni brać pod uwagę specyficzne cechy i stopień trudności wykonywanego Kata. Szczególnie powinni zwrócić uwagę na:
 - Mistrzostwo i technikę zawodnika
 - Stopień trudności i ryzyka jakie zawodnik demonstruje podczas prezentacji
 - Ekspresję wyrażoną przez zawodnika

3. Błędy w wykonaniu Kata / np. złe techniki, potknięcia, nieplanowane zatrzymania /

W systemie chorągiewkowym:

- o Kiedy zawodnik popełnia błąd i zatrzymuje się, a drugi wykonuje swoje Kata bezbłędnie, wówczas ten drugi powinien zostać zwycięzcą. W takim wypadku decyzja Sędziów Narożnikowych nie jest wymagana.
- o W przypadku, gdy obaj zawodnicy popełniają błąd i/lub zatrzymują się w czasie swojej prezentacji, nie wolno im powtórzyć Kata / odstępstwem może być powtórzenie przez dzieci z najmłodszej grupy wiekowej / i obaj zostają zdyskwalifikowani.

Artykuł 7: DOGRYWKI

1. W przypadku remisu w konkurencjach Kata rozgrywanych systemem chorągiewkowym, powinna być zarządzona dogrywka. Zawodnik może wykonać to samo Kata, które wykonał w poprzedniej rozgrywce. Jeśli zwycięzca w dalszym ciągu nie zostanie wyłoniony, rozstrzygająca decyzja powinna być podjęta na podstawie ostatniej rozgrywki przez Hantei.
2. W wypadku remisu w rozgrywkach Kata w systemie punktowym i w wypadku jeśli wynik rozgrywki mógłby mieć wpływ na dalszy przebieg zawodów, powinna być rozegrana dodatkowa walka pomiędzy zawodnikami/drużynami, w tej samej skali punktowej. Jeśli nie zostanie wyłoniony zwycięzca, decyzja powinna zostać podjęta na podstawie ostatniej rozgrywki przez wskazanie. Dopuszczalna jest decyzja o werdykcie bez prowadzenia dogrywki po zarządzeniu głosowania Sędziego Prowadzącego i Sędziów Pomocniczych przez wskazanie.
3. W przypadku remisu w konkurencjach Kata rozgrywanych punktowo, pierwszy zawodnik powinien być oceniony na np. 7,0 pkt., a drugi 0,1 pkt. więcej lub mniej. W przypadku jeśli remis wystąpił między 3 zawodnikami, a wynik jest istotny w dalszym przebiegu konkurencji to zostanie rozegrana dogrywka, w skali punktowej zgodnej z ostatnią rundą.

ROZDZIAŁ II: ZASADY SĘDZIOWANIA ROZGRYWEK KATA

Artykuł 8: SĘDZIOWIE

Skład sędziowski ustala się następująco:

- o System chorągiewkowy: jeden Sędzia Prowadzący i czterech Sędziów Pomocniczych/Narożnikowych lub jeden Sędzia Prowadzący i dwóch sędziów Pomocniczych/ Narożnikowych.
- o System punktowy: jeden Sędzia Prowadzący i czterech Sędziów Pomocniczych/ Narożnikowych, lub Sędzia Prowadzący i czterech Sędziów Pomocniczych/ Liniowych

Usytuowanie sędziów na planszy powinno odpowiadać schematowi (**Załącznik nr 1-2**)

Artykuł 9: PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO

1. Przed rozpoczęciem rozgrywki Sędzia Prowadzący powinien zająć pozycję wyjściową na planszy.
2. Sędzia Prowadzący powinien przewodzić rozgrywkom i nadzorować ich przebieg
3. Przed rozpoczęciem konkurencji kątą z bronią, Sędzia Prowadzący lub wyznaczony przez niego sędzia pomocniczy dokonuje sprawdzenia czy elementy broni nie stanowią zagrożenia dla zdrowia i bezpieczeństwa zawodnika.
4. Ogłasza wynik na podstawie rozgrywki, dogrywki lub głosowania.

Artykuł 10: PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIÓW POMOCNICZYCH LUB NAROŻNIKOWYCH/ LINIOWYCH

1. Sędziowie Pomocniczy/ Narożnikowi/ Liniowi powinni przed rozpoczęciem rozgrywek zająć właściwe dla siebie pozycje poza planszą.
2. Podczas rozgrywki Sędziowie Pomocniczy / Narożnikowi / Liniowi powinni oceniać wykonywanie Kątą wg w/w zasad.
3. Na żądanie Sędziego Prowadzącego Sędziowie Pomocniczy / Narożnikowi / Liniowi powinni jednocześnie unieść chorągiewki lub numeratory.

CZĘŚĆ C: PRZEPISY SĘDZIOWANIA KONKURENCJI KATA JU JITSU PARAMI

ROZDZIAŁ I: ZASADY ROZGRYWEK KATA JU JITSU PARAMI

Artykuł 1. PRZEBIEG KONKURENCJI

1. Każda para (ekipa - zespół) składa się z dwóch zawodników.
2. Po ogłoszeniu przez sędziego prowadzącego kolejnego numeru startowego pary, zawodnik danej ekipy przez podniesienie prawej ręki w górę, sygnalizuje sędziom gotowość do startu prezentacji technik - kombinacji.
3. Zestawy technik – kombinacji obowiązkowe:
 - a) CHWYTY, TRZYMANIA – po jednej technice każdy zawodnik,
 - b) CIOSY, PCHNIĘCIA, KOPNIĘCIA – po jednej technice każdy zawodnik
 - c) NARZĘDZIA (BROŃ) – po jednej technice każdy zawodnik, (dopuszcza się: kij krótki, długi, atrapa pistoletu, atrapa noża, pałka Tonfa - do obrony przez Uke).
4. Każdy zawodnik wykonuje po jednym ataku z ww. grup. Realizacja prezentacji wg schematu:
 - a) CHWYTY / TRZYMANIA:
 - o pierwszy atak - kombinacja technik obrony, zawodnik 1
 - o drugi atak - kombinacja technik obrony, zawodnik 2
 - b) CIOSY / PCHNIĘCIA / KOPNIĘCIA:
 - o pierwszy atak - kombinacja technik obronny, zawodnik 1
 - o drugi atak - kombinacja technik obrony, zawodnik 2
 - c) NARZĘDZIA (BROŃ):
 - o pierwszy atak - kombinacja technik obrony, zawodnik 1
 - o drugi atak - kombinacja technik obrony, zawodnik 2
5. W przypadku rozgrywania konkurencji w kategorii wiekowej 6-9 lat zawodnik wykonuje techniki – kombinacje z zestawów a) i b);
6. Para zajmuje miejsce na macie (tatami). 1szy zawodnik unosi rękę do góry, co jest sygnałem dla Sędziego Prowadzącego o gotowości ekipy. Na sygnał urządzenia akustycznego para rozpoczyna układ wg zasady i przyjętych norm zachowania: UKŁONY - POSTAWA - TECHNIKA ZASADNICZA - OBEZWŁADNIENIE - POSTAWA - UKŁONY - sygnał akustyczny, ocena.

ROZDZIAŁ II: PRZEPISY ROZGRYWANIA KATA JU JITSU PARAMI

Artykuł 2: SĘDZIOWANIE

1. Przewodniczącym składu sędziowskiego jest Sędzia Prowadzący (Planszowy).
2. Każde zawody oceniane są przez pięciu (5) sędziów - Sędziego Prowadzącego i Sędziów Pomocniczych.
3. Dopuszcza się do oceny trzech (3) sędziów, w wyjątkowych sytuacjach.
4. Sędziowie Pomocniczy zmieniają się miejscami na polecenie Sędziego Prowadzącego lub na własną prośbę. Czynność ta jest zabroniona w trakcie trwania konkurencji.
5. Decyzja sędziów oceniających jest niepodważalna chyba, że Sędzia Prowadzący wstrzyma werdykt. Sędzia Prowadzący zwołuje każdorazowo Sędziów Pomocniczych w celu wyjaśnienia wszystkich wątpliwości a następnie ogłasza publicznie werdykt końcowy, werdykt ten jest niepodważalny.
6. Sędziowie oceniający ogłaszają werdykt końcowy danej techniki - kombinacji za pomocą tabliczek z numerami (0-10 punktów). Po zakończeniu „pokazu” pary unoszą w górę odpowiednią tabliczkę z punktami, kierując ją w stronę widowni oraz w kierunku stolika sędziowskiego.
7. Z pięciu ocen sędziów oceniających brane są trzy do oceny „pokazu” danej pary zawodników, natomiast dwie skrajne noty są odrzucane.
8. W przypadku 3 - osobowego składu sędziowskiego, żadna nota nie jest odrzucana.
9. Rozpoczęcie i zakończenie konkurencji odbywa się za pomocą urządzenia akustycznego (np.: gongu, gwizdka, itp.).

Artykuł 3: KRYTERIA OCENIANIA

Oceniając prezentację technik sędzia kieruje się następującymi kryteriami:

1. Skuteczność techniki (ogólny sposób wykonania),
2. Dynamika technik (szybkość, siła, poruszanie się - w tym tai sabaki),
3. Stopień trudności, różnorodność technik i zakończeń,
4. Realizm prezentowanych technik (również atak musi być wyprowadzony w taki sposób, by stanowił zagrożenie dla broniącego się),
5. Zachowanie ustalonego schematu prezentacji technik - art. 1 ust. 6

6. Ogólna prezencja zawodników (prawidłowe postawy i ukłony przed rozpoczęciem i po zakończeniu prezentacji, ukłony pomiędzy zawodnikami w trakcie prezentacji, sposób zachowania, skupienie, ekspresja - dotyczy również Tori / atakującego),
7. Zachowanie zasad bezpieczeństwa
8. Ewentualne błędy – błąd ataku, brak obrony lub obrona nieskuteczna, zastanawianie się zawodnika nad sposobem obrony, niekończenie technik (brak obezwładnienia), potknięcia, zachwiania i upadki etc.

Artykuł 4: OBOWIĄZKI SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO

1. Odpowiada za prawidłowość przeprowadzenia konkurencji i podlega sędziemu głównemu zawodów.
2. Wspólnie decyduje z sędziami oceniającymi o werdykcie końcowym, ogłaszając go publicznie.
3. Dokonuje zmiany sędziów pomocniczych.
4. Prowadzi losowanie kolejności startów ekip - par.
5. Rozpoczyna i kończy konkurencję.
6. Rozstrzyga spory, przyjmuje protesty i odpowiada na nie.
7. Nadzoruje prace całego składu sędziowskiego, dba o prawidłowe wypełnianie protokołów oraz innych dokumentów dotyczących zawodów.

Artykuł 5: OBOWIĄZKI SĘDZIEGO POMOCNICZEGO

1. Podlega bezpośrednio sędziemu prowadzącemu konkurencję.
2. Ocenia „pokaz” techniki - kombinacji pary, zgodnie z własnym uznaniem, sprawiedliwie i sumiennie oraz właściwie.
3. W czasie startu „własnej” ekipy - pary zgłasza ten fakt sędziemu prowadzącemu z prośbą o wykluczenie go z sędziowania.
4. Wykonuje inne polecenia sędziego prowadzącego i głównego zawodów.

Artykuł 6: OBOWIĄZKI PROTOKOLANTA

1. Podlega bezpośrednio sekretarzowi zawodów a pośrednio sędziemu prowadzącemu.
2. Wypełnia wszystkie niezbędne dokumenty dotyczące zawodów.
3. Przekazuje dokumenty właściwym osobom funkcyjnym w celu ich podpisania a następnie je kompletuje.
4. Wykonuje inne zlecenia sekretarza i sędziego prowadzącego.

CZĘŚĆ D: PRZEPISY SĘDZIOWANIA KARATE KUMITE

ROZDZIAŁ I: ZASADY ROZGRYWEK KARATE KUMITE

Artykuł 1: METODY ROZGRYWEK

1. Wyróżnia się następujące typy rozgrywek:

- a) Walki indywidualne
- b) Rozgrywki drużynowe

2. Metoda rozgrywek:

- a) Walki indywidualne prowadzi się według „Sanbon Shobu”
- b) Walki drużynowe prowadzi się według „Ippon Shobu”

Organizator w porozumieniu z Komisją Sędziowską Karate może zdecydować o rozegraniu tych konkurencji odmiennie od powyższego wskazania – decyzja podejmowana jest na etapie ustalania regulaminu danych zawodów.

3. Rozgrywki drużynowe:

- o Liczba osób wchodzących w skład drużyny powinna być nieparzysta / zwykle trzech zawodników i jeden rezerwowy lub trzy zawodniczki i jedna rezerwowa /.
- o Walki między zawodnikami z poszczególnych drużyn powinny odbywać się systemem Ippon Shobu według wcześniej ustalonego porządku.
- o Drużyna zwycięska zostaje wyłoniona na podstawie rezultatów poszczególnych walk według kryterium: ilość zwycięstw, ilość zwycięstw przez Ippon.
- o Jeżeli po uwzględnieniu w/w kryterium następuje remis, drużynę zwycięską wyłania się na podstawie dodatkowej walki, którą stoczą dwaj wytypowani zawodnicy, po jednym z każdej drużyny. W wypadku remisu zostanie rozegrana walka dodatkowa (Sai Shiai). Jeżeli nadal będzie remis, wówczas rozegrana zostanie dogrywka (Encho-Sen), której zwycięzcą zostaje zawodnik, który uzyskał pierwszy punkt. Jeżeli nadal będzie remis walkę tą rozstrzyga werdykt sędziowski przez wskazanie.
- o Zwycięstwa uzyskane przez faule, dyskwalifikacje przeciwnika lub oddanie zostają uznane jako zwycięstwa przez pełny ippon .

Artykuł 2: PROWADZENIE ROZGRYWEK

1. Walki powinny być prowadzone wyłącznie przez Sędziego Prowadzącego i tylko jego polecenia są dla zawodników wiążące.

2. Zaleca się stosowanie przez zespół sędziowski rotacyjnego sposobu sędziowania konkurencji.

Artykuł 3: ROZPOCZĘCIE, ZATRZYMANIE I ZAKOŃCZENIE WALKI

1. Rozpoczęcie: Sędzia Prowadzący daje sygnał do zajęcia pozycji przez Sędziego Pomocniczego oraz zawodników. Po wymianie ukłonów między zawodnikami sędzia rozpoczyna walkę komendą „Shobu Ippon Hajime” lub „Shobu Sanbon Hajime”.
2. Prowadzenie walki: Jednoczesna obserwacja obydwu zawodników i wydawanie opinii w związku z przebiegiem walki. Sędzia Pomocniczy sygnalizuje opinie dyskretnymi gestami.
3. Zatrzymanie walki: Chwilowe zatrzymanie walki następuje po komendzie „Yame”, którą wydaje Sędzia Prowadzący. Zawodnicy powracają na pozycje wyjściowe i oczekują werdyktu lub kolejnej komendy sędziego. Kontynuacja walki następuje po komendzie „Tsuzukete Hajime”.
4. Zakończenie walki: Po zatrzymaniu walki Sędzia Prowadzący ogłasza jej koniec komendą „Soremade” - walka skończona.
5. Sędzia Mierzący Czas powinien sygnalizować:
 - o przy pomocy gongu lub głośnym okrzykiem „Atoshi Baraku” - „30 sekund do zakończenia walki”
 - o gongiem (dwa sygnały) lub woreczkiem sygnalizacyjnym, który wrzuca na planszę „Czas minął”

Artykuł 4: CZAS TRWANIA WALKI

1. Efektywny czas walki powinien wynosić 2 minuty.
2. Efektywny czas walki powinien być mierzony od momentu jej rozpoczęcia właściwą komendą Sędziego Prowadzącego.
3. Po zatrzymaniu walki komendą „Yame” czas powinien zostać zatrzymany aż do chwili, kiedy Sędzia Prowadzący ogłosi jej kontynuację komendą „Tsuzukete Hajime”.
4. Po wyjściu zawodników poza pole walki nie zatrzymuje się czasu aż do chwili przerwania walki przez Sędziego Prowadzącego.
5. Czas, w którym udziela się pomocy poszkodowanemu zawodnikowi oraz czas narady sędziowskiej nie jest uznawany za efektywny czas walki.

Artykuł 5: DOGRYWKI

1. W przypadku remisu w czasie efektywnego czasu walki Sędzia Prowadzący ogłasza dogrywkę Echo-Sen, która trwa jedną minutę, do zdobycia ippon lub zadania efektywnej techniki.
2. Jeżeli rezultat w dalszym ciągu jest remisowy zwycięzca musi zostać wyłoniony decyzją sędziów.
3. Ani przyznane wcześniej punkty, ani nałożone na zawodnika kary nie zostają przeniesione na dogrywkę.

Artykuł 6. ZWYCIĘSTWO LUB PORAŻKA

Zwycięstwo lub porażka zostają ogłoszone na podstawie przyznanych Ippon, wygranej przez wskazanie, przegranej przez faul, dyskwalifikację lub odsunięcie zawodnika od udziału w zawodach.

Artykuł 7: PUNKTACJA

1. Przyznaje się punkty za trafienia w następujące strefy:
 - głowa - twarz
 - szyja (bez krtani)
 - klatka piersiowa
 - brzuch
 - plecy bez łopatek i ramion
2. Efektywna technika wykonana równocześnie z komendą Sędziego Prowadzącego „Yame” powinna zostać zaliczona. Atak, nawet jeśli punktowany, ale wykonany po komendzie „Yame”, nie może być zaliczony, ani nie może być podstawą przy decyzji „Hantei”.
3. Nie zalicza się technik wykonanych poza wyznaczonym polem walki. Jeżeli jednak zawodnik, który wykonał efektywną technikę znajdował się w obrębie pola walki w momencie zadania ciosu, taka technika powinna zostać zaliczona.
4. Punktowane techniki o tej samej wartości wykonane jednocześnie przez obu zawodników nie zostają zaliczone.

Artykuł 8: KRYTERIA PRYZNAWANIA IPPON

1. Przyznając Ippon sędziowie powinni kierować się następującymi kryteriami: jeśli precyzyjna i silna technika uznana za rozstrzygającą zostanie skierowana w którąś z

punktowanych stref, Ippon może zostać przyznany z zastrzeżeniem spełnienia następujących warunków:

- dobra forma
- dobra postawa
- siła
- Zanshin
- właściwy czas
- właściwy dystans

Jeśli zawodnik zdobył dwa Waza Ari (techniki zostały wykonane w sposób efektywny) w trakcie walki, dwa Waza-Ari uznaje się za Ippon (Awasete Ippon).

Efektywne techniki skierowane w strefę punktowaną powinny zostać zaliczone jako Ippon z zastrzeżeniem spełnienia następujących warunków:

- atak został wykonany we właściwym czasie, gdy przeciwnik zaczął poruszać się w kierunku zawodnika,
- atak został wykonany natychmiast po wytrąceniu atakowanego z równowagi,
- została wykonana kombinacja efektywnych technik tzn.: kombinacja Tsuki i Keri, kombinacja rzutu i Tsuki,
- gdy przeciwnik utracił ducha walki i odwrócił się tyłem do atakującego, □ atak został wykonany na odsonięte części ciała przeciwnika.

2. Techniki wykonane w niżej opisanych warunkach nie powinny być uznane jako Ippon, nawet jeśli zostały wykonane z wystarczającą siłą:
 - gdy zawodnik nie zdołał zadać ciosu w momencie, gdy uchwycił przeciwnika,
 - gdy zawodnik nie zdołał zadać efektywnego ciosu w momencie wytrącenia przeciwnika z równowagi.
3. Technika może być punktowana tylko w takim przypadku, jeśli została zadana bezpośrednio na obszar punktowany i skierowana na oś ciała.
4. Techniki mogą być punktowane wtedy, jeśli zostały zadane z pełnym zaangażowaniem (Kime).
5. Przy ocenie techniki sędziowie powinni rozważyć jej efekt, jaki mógłby nastąpić, gdyby technika nie została zatrzymana we właściwy sposób.
6. Przy ocenie techniki sędziowie nie powinni rozważać tylko techniki i celu ataku, ale również postawę atakującego.
7. Interpretacje przepisów.
 - Kontakt z gardłem jest zabroniony.

8. Atak, nawet jeśli efektywny, lecz wykonany po sygnale końca walki, nie będzie zaliczony.

Artykuł 9: KRYTERIA PODEJMOWANIA DECYZJI

W przypadku jeśli nie został przyznany Ippon, nie było faulu, dyskwalifikacji, czy odsunięcia zawodnika w czasie walki, sędziowie powinni przyjąć następujące kryteria podejmowania decyzji:

- czy zostało przyznane Waza Ari
- czy zawodnik otrzymał ostrzeżenie za faul,
- ilość ucieczek poza pole walki,
- porównanie postawy obu zawodników,
- -predyspozycje do walki u obu zawodników,
- energia i duch walki, □ ilość akcji zaczepnych, □ taktyki walki.

Artykuł 10: DZIAŁANIA I TECHNIKI ZABRONIONE

Do działań i technik zabronionych należą:

- ataki niekontrolowane,
- techniki o zbyt silnym kontakcie, skierowane na strefy punktowane,
- ataki na górne i dolne kończyny,
- techniki otwartą dłoń na twarz,
- ataki na krocze,
- ataki na staw biodrowy, stawy kolanowe, śródstopie i golenie,
- chwytanie, klinczowanie, zranienia przeciwnika,
- niebezpieczne rzuty,
- nadmierna ilość ucieczek poza pole walki lub działania mające na celu zyskanie na czasie,
- wszelkie nie sportowe zachowania, jak używanie obelżywych słów, prowokowanie
- jakiegokolwiek zachowania kompromitujące sztukę Karate (dotyczy to trenerów, kierowników ekip i każdego, kogo działania są związane z udziałem zawodnika w turnieju),
- nie dbanie o własne bezpieczeństwo.

Artykuł 11: FAULE I DYSKWALIFIKACJE

Jeżeli zawodnik zachowuje się w sposób zabroniony lub też jego postępowanie wskazuje, iż zamierza się on zachować w taki sposób, Sędzia Prowadzący powinien dać mu ostrzeżenie lub ogłosić faul.

1. Jeśli zawodnik unika walki, Sędzia Prowadzący powinien dać mu ostrzeżenie lub ogłosić faul.
2. Jeśli zawodnik wykazuje brak troski o własne bezpieczeństwo, Sędzia Prowadzący powinien udzielić mu ostrzeżenia lub ogłosić Mubobi.
3. W przypadku, jeśli zawodnik po udzielonym już raz ostrzeżeniu powtarza zabronioną akcję lub zachowuje się w sposób naruszający przepisy, Sędzia Prowadzący może ogłosić faul lub przegraną.
4. Jeśli zawodnik dopuszcza się któregoś z niżej opisanych zachowań, Sędzia Prowadzący powinien ogłosić przegraną przez odsunięcie:
 - o jeśli zawodnik nie podporządkowuje się poleceniom Sędziego Prowadzącego,
 - o jeśli poziom emocji zawodnika rośnie tak, że Sędzia uznaje go za niebezpiecznego dla przeciwnika,
 - o jeśli działania zawodnika zostają uznane jako umyślne i złośliwe naruszanie przepisów,
 - o inne zachowania, które zakłócają przebieg walki.
5. Jeżeli zawodnik systematycznie wychodzi poza pole walki, to:
 - o po pierwszym wyjściu, Sędzia Prowadzący udziela zawodnikowi oficjalne ostrzeżenie Jogai Keikoku,
 - o po drugim wyjściu Sędzia ogłasza oficjalne ostrzeżenie Jogai Chui,
 - o po trzecim wyjściu zawodnik zostaje zdyskwalifikowany Jogai Hansoku.
6. Jakiegolwiek nieprzepisowe zachowanie ze strony osób, których obecność wiąże się z udziałem zawodnika w turnieju (dot. to kierowników ekip, sponsorów itp.) mogą spowodować dyskwalifikację zawodnika i/lub drużyny.
7. Jeśli zawodnik po raz drugi otrzymuje Hansoku Chui, za to samo przewinienie, tj. powoduje silną kontuzję przeciwnika, to zostaje wówczas zdyskwalifikowany z reszty zawodów.

Artykuł 12: PUNKTACJA DLA PRZECIWNIKA

1. W Shobu Ippon i Shobu Sanbon przy karze keikoku oraz chui nie dodajemy punktu przeciwnikowi.
2. Przy karze Hansoku przeciwnik zwycięża.

ROZDZIAŁ II: PRZEPISY SĘDZIOWANIA ROZGRYWEK KARATE KUMITE

Artykuł 13: SĘDZIOWIE

Komplet sędziowski składa się z Sędziego Prowadzącego, Sędziego Pomocniczego i Arbitra. Jeden z nich wcześniej zostaje wyznaczony Kierownikiem Planszy. Sędziowie powinni zajmować pozycje wg schematu: **Załącznik nr 3**.

Artykuł 14: PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO

1. Sędzia Prowadzący jest upoważniony do:
 - o prowadzenia walk (rozpoczynania i zakończenia),
 - o przyznawania Ippon za precyzyjne i silne techniki lub Waza Ari za techniki porównywalne, lecz nie kwalifikujące się na Ippon,
 - o wyjaśniania w miarę potrzeby motywów podejmowanych decyzji,
2. Sędzia Prowadzący postępuje wg n/w przepisów:
 - a) Jeżeli Sędzia zauważy technikę, wykonaną na Ippon, powinien zatrzymać walkę komendą „Yame ” i odesłać zawodników na pozycje wyjściowe. Sędzia powinien również powrócić na swoją pozycję wyjściową i unosząc rękę w kierunku zawodnika, który zdobył punkt - określić jaką technikę wykonał zawodnik i przyznać ippon. Jeżeli jest to walka w systemie ippon kumite to sędzia ogłasza zwycięzcę i walka powinna w tym momencie zostać zakończona. Jeżeli walka toczy się w systemie sanbon i nie jest to ostatni punkt to walka toczy się dalej.
 - b) Jeżeli Sędzia Prowadzący zauważy technikę, która nie odpowiada w pełni warunkom przyznania Ippon, ale wystarczająco efektywną powinien zatrzymać walkę komendą „Yame" i odesłać zawodników na pozycje wyjściowe. Sędzia powinien powrócić na swoje miejsce i przyznać „Waza Ari, określając technikę wykonaną i nakazać kontynuowanie walki.
 - c) Jeśli zawodnik zdobędzie dwa Waza Ari w systemie ippon kumite, Sędzia Prowadzący powinien ogłosić zdobycie przez niego Ippon i zakończyć walkę.
 - d) Po upływie przepisowego czasu walki Sędzia Prowadzący zatrzymuje akcję komendą „Yame" i odsyła zawodników na pozycje wyjściowe. Sędzia powraca również na swoje miejsce i ogłasza koniec walki komendą „Soremade". Wskazuje zwycięzcę przez uniesienie ręki w jego kierunku lub ogłasza remis.
 - e) W opisanych niżej sytuacjach Sędzia Prowadzący powinien zatrzymać walkę komendą „Yame" oraz odesłać zawodników na pozycje wyjściowe:

- Jeśli jeden z zawodników lub obaj znajdują się poza polem walki (nawet jeśli w sposób nieznaczny wysuną się poza linię ograniczającą pole walki) lub gdy Sędzia Pomocniczy zasygnalizuje ten fakt. Sędzia Prowadzący powinien wówczas komendą „Jogai Nakae” odesłać zawodników na pozycje wyjściowe.
- Gdy sędzia uzna za stosowne wydać zawodnikom polecenie, aby poprawili Karate Gi.
- Gdy Sędzia Prowadzący zauważy, że zawodnik zamierza dopuścić się zabronionego zachowania lub gdy Sędzia Pomocniczy zasygnalizuje mu to.
- f) Sędzia Prowadzący powinien niezwłocznie udzielić ostrzeżenia zawodnikowi, który zdradza opisane zamiary.
 - Jeśli zawodnik dopuścił się zabronionego działania lub jeśli Sędzia Pomocniczy zasygnalizował ten fakt.
- g) Sędzia Prowadzący powinien naradzić się z Sędzią Pomocniczym w celu ustalenia, czy przepisy zostały istotnie naruszone.
- h) W przypadku faulu Sędzia Prowadzący powinien uznać zawodnika winnego przekroczenia przepisów za przegrywającego.
- i) Gdy Sędzia Prowadzący uzna, że jeden lub obaj zawodnicy nie mogą kontynuować walki z powodu kontuzji, choroby, lub innych okoliczności.
 - W tej sytuacji Sędzia Prowadzący powinien wezwać Sędziego Pomocniczego na naradę w celu ustalenia, czy walka może być kontynuowana.
- j) Jeśli dochodzi do chaotycznej wymiany ciosów, podczas której żaden z zawodników nie wykonał efektywnej techniki.
 - W tej sytuacji Sędzia prowadzący powinien podjąć niezbędne środki ostrożności dla przeciwdziałania zamieszaniu lub kontuzjom.
- k) Sędzia wydaje polecenie kontynuowania walki komendą „Tsuzukete Hajime”.
 - Jeżeli walka dochodzi do martwego punktu - bez wymiany efektywnych technik między zawodnikami, Sędzia Prowadzący powinien zatrzymać walkę, odesłać zawodników na pozycje wyjściowe, a następnie wznowić walkę.
 - W przypadku, jeśli zawodnik dozna kontuzji podczas walki, Sędzia Prowadzący powinien natychmiast zatrzymać walkę i niezwłocznie wezwać lekarza do poszkodowanego.
 - Jeżeli zawodnik chwycił przeciwnika za rękę i nie zadaje efektywnego ciosu, Sędzia Prowadzący powinien natychmiast rozdzielić obu zawodników.

- Jeżeli Sędzia Pomocniczy zasignalizował wykonanie efektywnej techniki przez jednego z zawodników, Sędzia Prowadzący powinien zatrzymać walkę, wysłuchać jego opinii oraz podjąć właściwą decyzję.
- Tylko Sędzia Prowadzący ma prawo do zatrzymania, wznowienia lub zakończenia walki. Nikt inny poza nim nie może arbitralnie wykonać tych czynności.

Artykuł 15: PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIEGO POMOCNICZEGO

Sędzia Pomocniczy powinien:

- przed rozpoczęciem walki zająć swoją pozycję wyjściową poza polem walki a na komendę Sędziego Prowadzącego zająć wyznaczoną pozycję na planszy. Po ceremonii powitania i rozpoczęciu walki przemieszcza się i obserwuje pojedynek w odpowiedniej odległości ze strony przeciwnej niż Sędzia Prowadzący.
- sygnalizować swoje spostrzeżenia odnośnie Ippon, Waza Ari, opuszczenia pola walki oraz fauli przy pomocy gestów ramionami. Ruchy te powinny być mniej obszerne niż sygnalizacja Sędziego Prowadzącego.

Artykuł 16 : PRAWA I OBOWIĄZKI ARBITRA

Arbiter:

- zajmuje miejsce siedzące poza planszą, obserwuje i nadzoruje przebieg walki i werdykty Sędziego Prowadzącego.
- sygnalizuje przy pomocy gwizdka wszelkie nieprawidłowości.
- przyjmuje ewentualne oficjalne protesty, przewodniczy w ich wyjaśnieniu

CZĘŚĆ E: PRZEPISY SĘDZIOWANIA SEMI KONTAKT

ROZDZIAŁ I: ZASADY ROZGRYWEK SEMI KONTAKT

Artykuł 1. CHARAKTERYSTYKA KONKURENCJI

Semi kontakt kickboxing jest formą walki, gdzie dwaj zawodnicy walczą ze sobą w celu zdobycia większej ilości punktów używając prawidłowych, lekkich i dobrze kontrolowanych technik ręcznych i nożnych. Jest to konkurencja techniczna kładąca równy nacisk na szybkość i poprawność technik a ich punktowanie oparte jest na zasadzie kontrolowanych akcji. Jest to walka przerywana, po każdej udanej akcji następuje bezpośrednio przyznanie punktów.

Artykuł 2: METODY ROZGRYWEK

1. Walki indywidualne - prowadzone systemem pucharowym
2. Rozgrywki drużynowe - bez podziału na wagi, zwycięzcy poszczególnych walk otrzymują 2 punkty, przegrani 0 punktów. W przypadku remisu w poszczególnych walkach nie przeprowadza się dogrywki, a każdy z zawodników otrzymuje po 1 punkcie. Po zakończeniu wszystkich walk w drużynie podsumowuje się zdobyte przez poszczególnych zawodników punkty i wskazuje zwycięską drużynę. W przypadku remisu przeprowadza się dogrywkę w taki sposób, że trener każdej z drużyn wyznacza po 1 zawodniku. Walka rozstrzygająca przeprowadzana jest według zasad walki indywidualnej.

Artykuł 3: PROWADZENIE ROZGRYWEK

1. Walki powinny być prowadzone wyłącznie przez Sędziego Prowadzącego i tylko jego polecenia są dla zawodników wiążące. Komendy wydawane są w języku polski lub angielskim.
2. Zaleca się stosowanie przez zespół sędziowski rotacyjnego sposobu sędziowania konkurencji.

Artykuł 4: ROZPOCZĘCIE, PROWADZENIE, ZATRZYMANIE I ZAKOŃCZENIE WALKI

1. Rozpoczęcie: Sędzia Prowadzący gestem dłoni daje sygnał do zajęcia pozycji przez Sędziego Pomocniczego oraz zawodników na wyznaczonych liniach wewnątrz planszy. Następnie wydaje komendę „Uściśnijcie ręce” (*Shake hands*) - zawodnicy

dotykają się rękawicami i wracają na linie. Sędzia rozpoczyna walkę komendą „Walcz” (*Fight*). Każde wznowienie walki po przerwanej akcji zaczyna tą samą komendą.

2. Prowadzenie walki: Jednoczesna obserwacja obydwu zawodników i wydawanie opinii w związku z przebiegiem walki. Sędzia Pomocniczy sygnalizuje opinie dyskretnymi gestami rąk.
3. Zatrzymanie:
 - o „Stop” (*Stop*) - walka jest przerywana w celu przyznania punktu, upomnienia lub nałożenia kary oraz zakończenia walki. Zawodnicy wracają na pozycje startowe (jeżeli nie jest to koniec walki to mierzony czas nie jest zatrzymywany)
 - o „Czas stop” (*Time*) - której towarzyszy ułożenie rąk w kształt dużej litery "T" kiedy sędzia prowadzący zatrzyma czas (musi zaistnieć powód zatrzymania czasu) np. upadek, kontuzja zawodnika , udzielenie pouczenia za uchybienia regulaminowe, lub zawodnik prosi o przerwę podnosząc prawą rękę, kiedy sędzia zauważy potrzebę poprawienia stroju zawodnika, kiedy sędzia zauważy możliwą kontuzję zawodnika (co najwyżej 2 minuty przerwy na interwencję lekarza). Komenda ta wymaga krótkiego wyjaśnienia powodu wstrzymania walki.
4. Zakończenie:
 - o Osoba Mierząca czas powinna sygnalizować: - gongiem (dwa sygnały) lub woreczkiem sygnalizacyjnym, który wrzuca na planszę „Czas minął”
 - o Sędzia prowadzący wydaje komendę „Stop” (*Stop*) i po sprawdzeniu punktacji ogłasza werdykt przez uniesienie ręki zwycięzcy.

Artykuł 5: CZAS TRWANIA WALKI

1. Efektywny czas walki powinien wynosić 2 minuty.
2. Efektywny czas walki powinien być mierzony od momentu jej rozpoczęcia właściwą komendą Sędziego Prowadzącego
3. Po zatrzymaniu walki komendą „Stop” czas powinien zostać zatrzymany aż do chwili, kiedy Sędzia Prowadzący ogłosi jej kontynuację komendą „Walcz”.
4. Po wyjściu zawodników poza pole walki nie zatrzymuje się czasu aż do chwili przerwania walki przez Sędziego Prowadzącego.
5. Czas, w którym udziela się pomocy poszkodowanemu zawodnikowi oraz czas narady sędziowskiej nie jest uznawany za efektywny czas walki.

Artykuł 6: DOGRYWKI

1. W przypadku remisu w czasie efektywnego czasu walki Sędzia Prowadzący ogłasza dogrywkę która trwa jedną minutę.
2. W przypadku ponownego zakończenia dogrywki remisem, walka zostaje kontynuowana do momentu pierwszego punktowego trafienia przez jednego z zawodników.
3. Ani przyznane wcześniej punkty, ani nałożone na zawodnika kary nie zostają przeniesione na dogrywkę.

Artykuł 7. ZWYCIĘSTWO LUB PORAŻKA

Zwycięstwo lub porażka zostają ogłoszone na podstawie przyznanych punktów, przed upływem czasu efektywnego przez przewagę techniczną (5 punktów), przegranej przez faul, dyskwalifikację lub odsunięcie zawodnika od udziału w zawodach.

Artykuł 8: PUNKTACJA

- cios pięścią w dozwoloną strefę: 1 punkt
- kopnięcie w tułów: 1 punkt
- podcięcie (zmuszające przeciwnika do dotknięcia podłoża inną częścią ciała niż stopy): 1 punkt
- kopnięcie w głowę: 2 punkty
- kopnięcie z wyskoku w tułów: 2 punkty
- kopnięcie z wyskoku w głowę: 3 punkty

Artykuł 9: CIOSY I AKCJE DOZWOLONE

1. Dozwolone są ciosy i kopnięcia w strefy:
 - Głowa – przednią i boczną część
 - Tułów - w przód i boki
 - Dopuszcza się podcięcia poniżej połowy łydki. Wolno atakować upadającego o ile nie było komendy "stop".

Uwaga! : W przypadku, gdy organizator nie może zapewnić tatami w celu ograniczenia upadków i zwiększenia bezpieczeństwa zawodników wyklucza się możliwość stosowania podcięć.

2. Dozwolone rodzaje ciosów:
 - o bokerskie / proste, hakowe i sierpowe / również grzbietem pięści i wewnętrzną krawędzią dłoni bez obrotów
3. Dozwolone rodzaje kopnięć:
 - o frontalne, boczne, do tyłu, okrężne, hakowe – podeszwą stopy i odwrotne, z wyskoku, obrotowe

Artykuł 10: CIOSY I AKCJE NIEDOZWOLONE

1. Uderzenia i kopnięcia nie mogą być zadawane z pełną siłą.
2. Zabronione jest atakowanie z niekontrolowaną siłą oraz zadawanie tak zwanych techniki na oślepy.
3. Unikanie walki, celowe opóźnianie walki, chwytanie.
4. Upadanie bez wyraźnej przyczyny
5. Opuszczanie pola walki (wyjście za linię) : bez popchnięcia, kopnięcia, uderzenia, zawodnik otrzymuje wtedy ostrzeżenie. Przy trzecim wyjściu zawodnik otrzymuje punkt ujemny, a przy czwartym jest dyskwalifikowany.
6. Niesportowe zachowanie, szarpanie i popychanie, w tym wypadku zawodnik otrzymuje upomnienie słowne. W kolejnym i następnym przypadku podlega procedurze kar.
7. W przypadku rażącego niesportowego zachowania zawodnik może być zdyskwalifikowany po pierwszym przewinieniu.
8. Atakowanie, łżenie sędziów, oficjalnych przedstawicieli, trenerów przez zawodnika lub jego sekundantów w trakcie i po zakończeniu walki. Stosuje się wtedy system kar z dyskwalifikacją włącznie.

Artykuł 11: ZDOBYWANIE PUNKTÓW

1. Zawodnik zdobywa punkt / punkty, jeżeli zadany przez niego cios był wykonany dozwoloną techniką w dozwolony obszar trafień z kontrolowaną siłą.
2. Jeśli zawodnik wykonuje technikę z wyskoku, to musi zakończyć ją wewnątrz pola walki i nie może wpadać ciałem na przeciwnika.
3. Zawodnik przekraczający pole walki przynajmniej jedną stopą nie zdobywa punktu pomimo zadanego trafienia.
4. Jeśli zawodnik trafił czystą techniką przeciwnika, to sędzia podaje komendę "stop" i przyznaje punkt/punkty.
5. Przyznanie punktu sygnalizuje się wyciągniętą ręką ze stosowną liczbą uniesionych palców.

6. Sędzia prowadzący walkę może przyznać punkt, jeżeli sędzia pomocniczy wskazał na tego samego zawodnika.
7. W przypadku gdy zawodnicy nie mają zdobytych punktów a jeden z nich po raz trzeci opuści pole walki lub otrzyma drugie ostrzeżenie , jego przeciwnik otrzymuje 1 punkt.
8. Przy jednoczesnym trafieniu sędzia przyznaje punkt temu zawodnikowi który jest w polu walki, zawodnik stojący poza nim nie jest karany "wyjściem poza linię".
9. Jeśli ocena sędziów nie jest jednomyślna po zatrzymaniu walki sędzia planszowy zwołuje naradę prosi również o opinię arbitra w celu ustalenia jaką technikę widzieli wszyscy sędziowie, rozstrzygnięcie i werdykt zapada większością głosów.
10. Technika zadana po komendzie stop nie jest uznawana.
11. Jeżeli jeden z zawodników uzyska przewagę 5 punktów - sędzia ogłasza zwycięzcę przez przewagę techniczną.
12. Zawodnik nie może otrzymać kary i punktu za akcję jednocześnie.

Artykuł 12: SYSTEM KAR

1. Za nieprzestrzeganie reguł walki zawodnik może otrzymać upomnienie, ostrzeżenie, minus punkt lub może zostać zdyskwalifikowany.
2. Kary oznacza się w dwóch kategoriach stosując kryteria:
 - a) Złamanie regulaminu i faule są zaznaczane oddzielnie i sumowane w ciągu całej walki.
 - b) Wyjścia poza pole walki są zaznaczane oddzielnie i sumowane w ciągu całej walki.
 - c) Za wyjście poza pole walki uważa się takie wyjście w którym jeden z zawodników przekroczy linię pola walki chociaż jedną stopą.
 - d) Nie zalicza się wyjścia poza pole walki gdy:
 - o jeden z zawodników został wypchnięty za linię
 - o gdy znalazł się poza linią na skutek otrzymanego ciosu ręcznego lub nożnego
 - o gdy porusza się po linii nie przekraczając jej
3. Stosuje się stopniowanie kar:
 - a) Upomnienie - w przypadkach pierwszego złamania regulaminu /oznak niesportowego zachowania, popychania, szarpania itp. oraz pierwszego wyjścia poza pole walki.
 - b) Ostrzeżenie - drugie złamanie regulaminu lub drugie wyjście poza pole walki ,otrzymuje je po uprzednim upomnieniu. Można udzielić ostrzeżenia bez upomnienia w przypadku przewinień grożących zdrowiu przeciwnika, względnie wpływających na przebieg i wynik walki. Dotyczy to szczególnie:

- o pochylania głowy w ataku, atakowania głową, odwracania się
 - o zadawania ciosów w kark, nerki, poniżej pasa, w tył głowy
 - o nieczystą walkę i niedozwolone techniki (pchanie, klinczowanie, itp.)
 - o zadawanie ciosów z niekontrolowaną siłą
 - o niesportowe zachowanie zawodnika lub sekundanta
 - o głośne rozkazy, polecenia sekundanta (trenera)
 - o wchodzenie trenera w pole walki w przypadku kontuzji zawodnika
 - o opuszczenia przez zawodnika pola walki
- c) Ostrzeżenie i minus punkt - trzecie złamanie regulaminu lub trzecie wyjście poza pole walki
- d) Dyskwalifikacja – czwarte złamanie regulaminu lub czwarte wyjście poza pole walki. Dyskwalifikacja zawodnika następuje po wykorzystaniu limitu trzech kar (tzn. czwarta kara jest dyskwalifikacją) lub bez ostrzeżenia, gdy zawodnik popełnił niżej wymienione przewinienie:
- o skutek niedozwolonej akcji spowodował kontuzję przeciwnika
 - o jeśli przeciwnik po otrzymaniu nieprawidłowego lub silnego ciosu nie jest zdolny do podjęcia walki przez 10 sekund (sędzia konsultuje decyzję z lekarzem)
 - o jeśli sfaulowany zawodnik jest gotów walczyć przed upływem 10 sekund, a sędzia stwierdzi, że kontynuowanie walki może zagrażać jego zdrowiu (sędzia konsultuje decyzję z lekarzem), zawodnik nie może uczestniczyć w dalszej części tych zawodów .
 - o jeśli zawodnik uderzył po komendzie "stop"
 - o kiedy sędzia nie zauważył nieprawidłowego ciosu (akcji) lecz zachowanie zawodnika wskazuje, że taki cios mógł być zadany; po konsultacji z sędzią pomocniczymi może być udzielona dyskwalifikacja
 - o szczególnie niesportowe zachowanie zawodnika lub sekundanta (np. lżenie, przepychanie, wulgarne odzywanie)
 - o gdy zawodnik wykazuje w walce brak umiejętności technicznych.
4. Jeżeli sędzia prowadzący uzna dyskwalifikację za konieczną z powodu ciężaru przewinienia i pomija stopniowanie kar, konsultuje decyzję z sędzią pomocniczym i arbitrem - decyzja powinna być jednomyślna.

ROZDZIAŁ II: SĘDZIOWANIE ROZGRYWEK SEMI KONTAKT

Artykuł 13: SĘDZIOWIE

Walkę sędziują sędzia prowadzący (planszowy), sędzia pomocniczy (lustro), arbiter oraz personel pomocniczy - osoba mierząca czas i protokolant.

Artykuł 14: GESTY SĘDZIÓW

- ostrzeżenie : poprzez wskazanie palcem wskazującym, wyciągniętą ręką nad głowę;
- punkt ujemny : ruch dłonią po skosie w dół;
- dyskwalifikacja : skrzyżowanie dłoni przed zawodnikiem;
- nic nie było : ręce skrzyżowane na dole (jeśli sędzia nie uzna techniki)
- nic nie widziałem : ręce - dłonie zatrzymane na wysokości oczu
- wyjście za linię : ruch dłonią na dole w poziomie

Artykuł 15: KOMENDY SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO

- Przywitanie - zawodnicy dotykają się rękawicami
- Walczyć - wznowienie walki po każdej przerwanej akcji
- Stop - walka jest przerywana w celu udzielenia punktu, końca walki.
- Czas stop - kiedy sędzia prowadzący zatrzyma czas

Artykuł 16: ZADANIA SĘDZIÓW

1. Sędzia prowadzący kontroluje stan planszy, jest odpowiedzialny za przestrzeganie reguł i przepisów, wydaje komendy głośno i zrozumiale w języku polskim lub angielskim, wskazuje zwycięzcę przez uniesienie jego ręki.
2. Sędzia pomocniczy kontroluje sprzęt i ubiór zawodników, sygnalizuje prowadzącemu wszelkie nieprawidłowości, obserwuje walkę i sygnalizuje gestami zauważone akcje.
3. Arbiter zajmuje miejsce siedzące poza planszą, obserwuje i nadzoruje przebieg walki i werdykty Sędziego Prowadzącego, sygnalizuje przy pomocy gwizdka wszelkie nieprawidłowości, przyjmuje ewentualne oficjalne protesty, przewodniczy w ich wyjaśnieniu.
4. Osoba mierząca czas sygnalizuje początek i koniec rundy, każdorazowo zatrzymuje czas na polecenie sędziego prowadzącego.
5. Protokolant notuje punkty, przewinienia, sygnalizuje przewagę techniczną oraz wyczerpanie limitu kar.
6. Sędzia Główny zawodów może zmienić decyzję sędziego prowadzącego w przypadku gdy pomyłka ma charakter :
 - nieprawidłowe sumowanie punktów w kartach.

- o jeśli sędzia dał punkt zawodnikowi który upadł lub zadał cios poza linią pola walki
- o jeśli sędzia prowadzący przyznał punkt sam bez wskazania któregoś z pozostałych sędziów
- o jeśli nastąpił błąd sędziowski.

Artykuł 17: POSTĘPOWANIE SĘDZIEGO PO SILNYM CIOSIE

Jeżeli zawodnik pozostaje w stanie utraty świadomości powyżej 10 sekund należy:

- o zakończyć walkę
- o wezwać lekarza by natychmiast zbadał go i zalecił dalsze postępowanie
- o wpisać ten fakt do protokołu walk

CZĘŚĆ F: PRZEPISY SĘDZIOWANIA KONKURENCJI FIGHTING JU JITSU

ROZDZIAŁ I. ZASADY ROZGRYWEK FIGHTING JU JITSU

Artykuł 1: CHARAKTERYSTYKA KONKURENCJI

1. W systemie fighting dwóch zawodników konkuruje między sobą w godny prawdziwego sportowca sposób, przy użyciu technik ju-jitsu.
2. System fighting składa się z 3 części:
 - o Część 1 Uderzenia i kopnięcia
 - o Część 2 Rzuty, sprowadzenia do parteru, dźwignie i duszenia
 - o Część 3 Trzymania, dźwignie i duszenia

Zawodnicy muszą być technicznie aktywni przed przejściem do następnej części. Akcja jest technicznie ważna, kiedy zawodnik wykona technikę w pełnej równowadze i pod kontrolą.
3. Aтаки w części 1 ograniczone są do następujących obszarów: głowa, twarz, kark, brzuch, pierś, plecy i boki.
4. Wszystkie duszenia są dozwolone oprócz duszenia przy użyciu palców.
5. W części 3 zabronione jest podniesienie i ponowne „twarde” zrzucenie leżącego przeciwnika z powrotem na matę.
6. Walka trwa 3 min. Sędzia Prowadzący i Sędzia „Lustro” decydują po konsultacji z Sędzią Arbitrem, czy ostatnia akcja wykonana została przed czy po upływie 3 min.
7. Pomiędzy dwoma walkami czas odpoczynku wynosi max. 3 min.
8. Przy rozgrywaniu konkurencji fighting ju jitsu w kategorii wiekowej 10-12 lat zawęża się rodzaje dopuszczalnych technik do technik rzutów, obaleń i trzymań w parterze. Przy stosowaniu innych technik walka powinna zostać natychmiastowo przerwana a zawodnik upomniany lub ukarany. Sędziowie najwyższą uwagę powinni poświęcić bezpieczeństwu dzieci startujących w tej kategorii wiekowej.

Artykuł 2: PRZEBIEG WALKI

1. Na początku walki zawodnicy stoją naprzeciwko siebie w odległości 2 m w środku obszaru walki. Zawodnik z czerwonym pasem zajmuje pozycję po prawej stronie Sędziego Prowadzącego. Na sygnał Sędziego Prowadzącego zawodnicy kłaniają się najpierw sędziom a następnie sobie nawzajem.
2. Po ogłoszonej przez Sędziego komendzie „Hajime” walka rozpoczyna się w części pierwszej.

3. W momencie kiedy następuje kontakt między zawodnikami (poprzez uchwycenie przeciwnika), rozpoczyna się część 2. Uderzenia i kopnięcia są zabronione.
4. Jeżeli obydwa kolana obu zawodników dotykają maty, lub jeden z zawodników siedzi lub leży na macie, walka trwa w części 3.
5. Zawodnicy mogą przechodzić z jednej części do drugiej, ale muszą wykazywać aktywność we wszystkich częściach.
6. Jeżeli w części 1 zawodnik tylko podąża w stronę przeciwnika bez wykonywania jakiegokolwiek techniki, lub jeżeli jego działanie jest niebezpieczne dla niego lub przeciwnika, następuje kara techniczna („Mubobi”), a walka będzie kontynuowana w części 1.
7. Przebywanie na pasie ostrzegawczym dozwolone jest tylko przez 5 s.
8. Rzuty muszą się rozpoczynać w obszarze walki. Przeciwnik może być rzucony na pas ostrzegawczy lub pas bezpieczeństwa pod warunkiem, że prezentowany rzut nie stanowi ryzyka zranienia przeciwnika.
9. Po zakończeniu walki Sędzia Prowadzący ogłasza zwycięzcę i sygnalizuje zawodnikom, aby ukłonili się sobie nawzajem a następnie sędziom oceniającym walkę.

Artykuł 3: ZASTOSOWANIE „HAJIME”, „MATTE”, „SONOMAMA”, „YOSHI”

1. Sędzia Prowadzący ogłasza komendę „Hajime” aby rozpocząć lub kontynuować walkę po komendzie „Matte”.
2. Sędzia Prowadzący ogłasza komendę „Matte” aby zatrzymać tymczasowo walkę w następujących przypadkach:
 - o Jeżeli jeden lub obaj zawodnicy opuszczą obszar walki.
 - o Aby ogłosić karę dla jednego lub obu zawodników w części 1.
 - o Jeżeli jeden lub obaj zawodnicy doznali obrażeń albo zachorowali.
 - o Jeżeli jeden z zawodników nie jest w stanie odklepać podczas duszenia lub dźwigni.
 - o Kiedy upłynął czas Osae-komi (20 sek.).
 - o Jeżeli kontakt w części 2 i 3 został przerwany, a zawodnicy nie kontynuują walki w części 1.
 - o W każdym innym przypadku, kiedy SP uzna to za konieczne (np. aby poprawić Gi lub wydać orzeczenie).
 - o W przypadku, kiedy Sędzia „Lustro” uzna to za konieczne i klaszcze w dłonie.
 - o Aby zakończyć walkę.

3. Komenda „Sonomama” używana jest przez Sędziego Prowadzącego, aby tymczasowo zatrzymać walczących. W tym przypadku zawodnicy pozostają w bezruchu. „Sonomama” jest ogłaszana:
 - o Aby udzielić jednemu lub obu zawodnikom ostrzeżenia za pasywność w części 2 lub 3.
 - o Aby ogłosić dla jednego lub obu zawodników karę w części 2 lub 3.
 - o W każdym innym czasie jeżeli SP uzna to za konieczne.
4. Po komendzie „Sonomama” zawodnicy pozostają w tej samej pozycji w jakiej byli podczas ogłaszania komendy. Aby przywrócić akcję walki Sędzia Prowadzący ogłasza „Yoshi”.

Artykuł 4: PUNKTY

1. O przyznaniu punktów decyduje Sędzia Prowadzący. Jeżeli Sędzia Prowadzący i Sędzia „Lustro” dają różne wskazania, ostateczna decyzja należy do Sędziego Prowadzącego. Wskazania Sędziego „Lustra” mają jedynie charakter pomocniczy.
2. Następujące punkty mogą być przyznawane w części 1 (Uderzenia i kopnięcia muszą być wykonywane z Hikite/Hikiashi, w pełnej równowadze i pod kontrolą):
 - o Niezablokowane uderzenie lub kopnięcie na jodan (Ippon, 2 pkt)
 - o Podcięcie / zagarnięcie w wyraźny sposób wytrącające przeciwnika z równowagi lub powodujące jego upadek na matę, kontynuowane uderzeniem na chudan lub jodan (bez trzymania za Gi) (Ippon, 2 pkt)
 - o Niezablokowane uderzenie lub kopnięcie na chudan (Ippon, 1 pkt)
3. Następujące punkty mogą być przyznawane w części 2 (Rzuty, sprowadzenia do parteru, dźwignie i duszenia):
 - o Duszenia i dźwignie w przypadku gdy zawodnik nie może odklepać; Sędzia Prowadzący przerywa walkę ogłaszając „Matte” (koniec walki)
 - o Duszenia lub dźwignie z odklepaniem (koniec walki)
 - o Doskonały rzut (obie nogi przeciwnika oderwane od ziemi) (Ippon, 2 pkt).
 - o Niedoskonały rzut lub sprowadzenie do parteru (jedna lub obie nogi przeciwnika pozostają na ziemi) (Ippon, 1 pkt)
4. Następujące punkty mogą być przyznawane w części 3 (Trzymania, dźwignie i duszenia):
 - o Duszenia lub dźwignie w przypadku gdy zawodnik nie może odklepać; Sędzia Prowadzący przerywa walkę ogłaszając „Matte” (koniec walki)
 - o Osae-komi, duszenia i dźwignie z odklepaniem (koniec walki)
 - o W pełni kontrolowane trzymanie ogłoszone komendą Osae-komi, trwające 20 sek. (Ippon, 2 pkt)

- W pełni kontrolowane trzymanie ogłoszone komendą Osae-komi, trwające 10 sek. (Ippon, 1 pkt)
- 5. W pełni kontrolowane trzymanie, rozpoczęte w trakcie czasu walki jest kontynuowane aż do zakończenia (nawet jeśli czas walki wygaś).
- 6. Jeżeli kontrola trzymania została przerwana przed upływem 10 lub 20 sek. Sędzia Prowadzący ogłasza komendę „Toketa”.
- 7. Po upływie 20 sek. efektywnego trzymania walka jest przerywana i po przyznaniu punktów wznawiana w części 1.
- 8. „Osae-komi” zostaje ogłoszone w sytuacji takiego trzymania przeciwnika, gdzie jego plecy leżą płasko na macie, a drugi zawodnik ma nad nim kontrolę. Trzymanie nie jest efektywne, jeśli przeciwnik ma zaplecione nogi na trzymającym go zawodniku.

Artykuł 5: KARY

1. Kary są orzekane przez Sędziego Prowadzącego lub w porozumieniu z Sędzią „Lustrem”.
2. Nieznaczne przewinienia karane są ostrzeżeniem „Keikoku” i mają zapobiegać dalszemu ich popełnianiu przez zawodnika. Trzecie „Keikoku”, niezależnie od powodu jego przyznania jest równoznaczne z karą „Shido” a przeciwnik otrzymuje „Ippon” (1 pkt).
3. Lekkie przewinienie jest karane karą „Shido”, a przeciwnik otrzymuje „Ippon” (1 pkt).
Następujące akcje zaliczane są do lekkich przewinień:
 - Zbyt mocne uderzenia lub kopnięcia na chudan.
 - Jeżeli jeden lub obaj zawodnicy wykazują pasywność lub popełniają lekkie przewinienia techniczne.
 - „Mubobi”.
 - Celowe przekraczanie pasa ostrzegawczego obiema stopami.
 - Celowe wypychanie przeciwnika poza pas ostrzegawczy.
 - Zadawanie kopnięcia lub uderzenia po rozpoczęciu części 2.
 - Kontynuowanie akcji po komendzie „Matte”.
 - Zadawanie uderzeń lub kopnięć na nogi.
 - Wykonywanie dźwigni na palce rąk lub nóg.
 - Zaciskanie zaplecionych nóg wokół nerek przeciwnika.
 - Wykonywanie duszenia za pomocą palców u rąk.
 - Jeżeli zawodnik stawia się do walki nieprzygotowany i opóźnia rozpoczęcie walki.
 - Jeżeli zawodnik celowo trwoni czas walki (poprawia Gi, rozwiązuje pas, zrzuca ochraniacze itp.)
4. Przewinienie jest karane karą „Chui”, a przeciwnik otrzymuje Ippon (2 pkt).

- Zadawanie mocnych i niekontrolowanych technik na jodan.
 - Celowe rzucenie przeciwnika z pasa ostrzegawczego na pas ochronny (albo na zewnątrz pasa ochronnego).
 - Rzucenie przeciwnika z pola walki poza pas ochronny.
 - Lekceważenie poleceń Sędziego Prowadzącego.
 - Czynienie niepotrzebnych uwag lub gestów do przeciwnika, sędziów, sekretariatu lub widzów.
 - Wykonywanie niekontrolowanych akcji takich jak zamasyście uderzenia lub kopnięcia, które nie są zatrzymane, nawet jeśli nie trafiają przeciwnika, techniki rzutów, po których przeciwnik nie jest zdolny niezwłocznie kontynuować walki.
5. W przypadku dwóch przewinień karanych karą „Chui” walka będzie zakończona przez „Hansoku-make”.
 6. Następujące akcje zaliczane są jako ciężkie przewinienia:
 - Rzucenie lub próba rzutu przeciwnika z jakiegokolwiek dźwigni lub duszeniem.
 - Zakładanie jakiegokolwiek dźwigni na kark lub kręgosłup.
 - Zakładanie jakiegokolwiek skrętnej dźwigni na kolano lub stopę.
 - Techniki nokautujące.
 7. Jeżeli zawodnik dopuścił się ciężkiego przewinienia, sędzia przerywa walkę i ogłasza „Hansoku-make”. Zawodnik otrzymuje 0 pkt, jego przeciwnik otrzymuje 14 pkt lub liczbę punktów zdobytych w walce, jeżeli wyższa niż 14.
 8. Jeżeli obaj zawodnicy zostali ukarani „Hansoku-make” walka zostaje powtórzona.
 9. Jeżeli zawodnik przegrał po raz drugi walkę przez „Hansoku-make”, zostaje wydalony z turnieju.
 10. Jeżeli zawodnik okazuje niesportowe zachowanie po walce, zespół sędziowski na macie jednogłośnie decyduje o wydaleniu zawodnika z turnieju. O swojej decyzji informują sędziego głównego zawodów, a spiker ogłasza decyzję oficjalnym komunikatem. Wydalony zawodnik przegrywa wszystkie walki, które wcześniej wygrał, włącznie z odebraniem medali.

Artykuł 6: ROZSTRZYGNIECIE WALKI

1. Odklepanie przez zawodnika lub poddanie zawodnika przez Sędziego Prowadzącego (jeśli zawodnik ma założoną dźwignię lub duszenie i nie może odklepać) natychmiast kończy walkę, a przeciwnik wygrywa.
2. Zawodnik może wygrać walkę przed czasem, jeżeli uzyska przewagę 8 punktów.
3. Po zakończeniu czasu walki zwycięzcą zostaje zawodnik, który uzyskał więcej punktów.

4. Jeżeli po zakończeniu czasu walki zawodnicy mają jednakową ilość punktów, zwycięża zawodnik z większą ilością Nippon w walce.
5. Jeżeli ilość punktów i ilość Ippon jest jednakowa, po 1-minutowej przerwie następuje 2minutowa dogrywka do tzw. pierwszego punktu (encho sen). Jeżeli walka dodatkowa nie przyniosła rozstrzygnięcia o zwycięstwie decydują sędziowie przez wskazanie zawodnika zwycięzcy.

Artykuł 7: WALKOWER I WYCOFANIE

1. Decyzja „Fusen-gachi” (zwycięstwo przez Walkower) jest przyznawana przez Sędziego Prowadzącego dla zawodnika, którego przeciwnik nie stawiał się do walki. Zwycięzca otrzymuje 14 pkt, po tym jak przeciwnik zostanie 3 razy wywołany w czasie co najmniej 3 min.
2. Decyzja „Kiken-gachi” (zwycięstwo przez wycofanie), jest przyznawana przez Sędziego Prowadzącego dla zawodnika, którego przeciwnik wycofał się z zawodów podczas trwania walki. Zawodnik wycofujący się otrzymuje 0 pkt, natomiast przeciwnik 14 pkt lub liczbę punktów zdobytą w walce, jeśli jest wyższa niż 14.

Artykuł 8: KONTUZJA, CHOROBA LUB NIEZDOLNOŚĆ DO WALKI

1. W każdym przypadku, jeżeli walka została przerwana z powodu kontuzji jednego lub obu zawodników, Sędzia Prowadzący może zezwolić na odpoczynek max. 2 min. Całkowity czas na odpoczynek w walce wynosi 2 min. dla każdego zawodnika.
2. Czas Kontuzji rozpoczyna komenda Sędziego Prowadzącego w momencie, gdy lekarz wejdzie na tatami.
3. Jeżeli jeden z zawodników jest niezdolny do kontynuowania walki, Sędzia Prowadzący oraz Sędzia „Lustro” podejmują decyzję według następujących zasad:
 - o W przypadku gdy kontuzja wystąpiła z winy kontuzjowanego, zawodnik ten przegrywa walkę otrzymując 0 pkt, natomiast przeciwnik otrzymuje 14 pkt lub liczbę punktów zdobytą w walce, jeśli jest wyższa niż 14.
 - o W przypadku gdy kontuzja wystąpiła z winy przeciwnika zawodnika kontuzjowanego, przegrywa on walkę i otrzymuje 0 pkt, natomiast zawodnik kontuzjowany otrzymuje 14 pkt lub liczbę punktów zdobytą w walce, jeśli jest wyższa niż 14.
 - o Jeżeli nie jest możliwe rozstrzygnięcie, który z zawodników spowodował kontuzję, zwycięża zawodnik zdolny do walki i otrzymuje 14 pkt lub liczbę punktów zdobytą w walce, jeśli jest wyższa niż 14. Przegrywający, kontuzjowany zawodnik otrzymuje 0 pkt.

4. Jeżeli jeden z zawodników został znokautowany, jego przeciwnik przegrywa walkę przez „Hansoku-make” i otrzymuje 0 pkt. Zawodnik znokautowany otrzymuje 14 pkt lub liczbę punktów zdobytą w walce, jeśli jest wyższa niż 14. Przyznanie punktów jest niezależne od możliwości kontynuowania walki przez znokautowanego przeciwnika. W przypadku nokautu o możliwości dalszych walk decyduje lekarz zawodów.
5. Jeżeli jeden z zawodników zachoruje podczas walki i nie jest zdolny do jej kontynuowania, przegrywa i otrzymuje 0 pkt. Przeciwnik otrzymuje 14 pkt lub liczbę punktów zdobytą w walce, jeśli jest wyższa niż 14.
6. Lekarz zawodów decyduje, czy kontuzjowany zawodnik może lub nie kontynuować walkę.
7. Jeżeli zawodnik utracił przytomność lub zemdlał, walka musi być zatrzymana a zawodnik zostaje wycofany z całego turnieju. Zawodnik otrzymuje 0 pkt a przeciwnik 14 pkt lub liczbę punktów zdobytą w walce, jeśli jest wyższa niż 14.

Artykuł 9. ZAWODY DRUŻYNOWE

1. Można rozgrywać zawody drużynowe według tych samych przepisów co zawody indywidualne.
2. Zawodnicy rezerwowi w zawodach drużynowych:
 - o Zawodnicy rezerwowi mogą zastąpić zawodników, którzy zostali kontuzjowani lub zachorowali.
 - o Zawodnik rezerwowy musi być tej samej kategorii wagowej lub niższej niż zawodnik zastępowany.
 - o Zawodnicy rezerwowi nie mogą zastąpić zawodników zdyskwalifikowanych.
 - o Zawodnicy rezerwowi muszą być zgłaszani i ważeni w tym samym czasie co zawodnicy podstawowi.

Artykuł 10: REGULACJE KOŃCOWE

Jakakolwiek sytuacja, która wystąpiła i nie jest ujęta w tym regulaminie musi być rozstrzygnięta przez sędziów maty walki, której sytuacja dotyczy, sędzia stołu nie ma prawa głosu.

ROZDZIAŁ II: SĘDZIOWIE ROZGRYWEK FIGHTING JU JITSU

Artykuł 11: GESTY SĘDZIOWSKIE

Gesty sędziowskie zawarte zostały w załączniku nr 8

Artykuł 12: PRACA SĘDZIÓW

1. Sędzia Prowadzący porusza się wewnątrz obszaru konkurencji (Maty) i prowadzi walkę.
2. Sędzia „Lustro” asystuje Sędziemu Prowadzącemu, poruszając się wewnątrz obszaru konkurencji (Maty), naprzeciwko Sędziego Prowadzącego.
3. Sędzia Arbiter jest odpowiedzialny za prowadzenie prac przy stoliku sędziowskim. Dyktuje punkty i kary protokolantowi i informuje Sędziego Prowadzącego o zakończeniu czasu walki, czasu Osae-komi oraz czasu na pomoc medyczną. Zawody niższej rangi (np. klubowe) może prowadzić tylko Sędzia Prowadzący.

Artykuł 13: STOLIK SĘDZIOWSKI

1. Stolik sędziowski jest umiejscowiony za plecami Sędziego Prowadzącego tak, aby Sędzia Prowadzący i personel przy stoliku sędziowskim miały zawodników aka i shiro po tych samych stronach.
2. Stolik sędziowski obsługuje personel w składzie protokolant, osoba obsługująca tablicę punktową oraz osoba mierząca czas.
3. Jeżeli wynik na tablicy jest niezgodny z wynikiem w protokole decyduje głos arbitra, który powinien skorygować wynik do stanu faktycznego.

CZĘŚĆ G: PRZEPISY SĘDZIOWANIA JU JITSU MIXED KUMITE

Artykuł 1. Ogólna charakterystyka

System jest przeznaczony dla dzieci i dorosłych. Mecz składa się z 3 rund, po jednej minucie efektywnego czasu walki z 30 sekundami odpoczynku pomiędzy rundami.

- 1. runda: kopnięcia i uderzenia, do 3 ippon. Każda skuteczna technika punktowana jest na ippon. Walka zatrzymywana jest po każdej punktowanej technice. Obowiązuje lekki kontakt. Za zbyt mocne techniki odbierany jest punkt (-1). W tej rundzie obowiązują ochraniacze, zdejmowane w przerwie między rundami 1 i 2.
- 2. runda: rzuty i obalenia, do 1 ippon. Techniki punktowane są na wazaari i ippon. 2 wazaari = 1 ippon.
- 3. runda: trzymanie, dźwignie i duszenia. Walka rozpoczyna się z przyklęku na jedno kolano. Runda może zostać zakończona przed czasem poddaniem się zawodnika lub 15 sekundowym trzymaniem na plecach, zaliczanym na 1 ippon.

Artykuł 2: Pole walki

Powierzchnią konkurencji jest kwadratowy obszar walki w zasięgu 6 x 6 m do 8 x 8 m, wyłożony Judo / Ju-Jitsu tatami. Strefa bezpieczeństwa wokół maty obejmuje 1 m. Obszar konkurencji musi być tak zaprojektowany, aby jakiegokolwiek ryzyko zranienia zawodników było wykluczone.

Artykuł 3: Zasady rozgrywania meczu

Za wygraną rundę zawodnik otrzymuje jeden punkt. Punkty są sumowane ze wszystkich rund i zwycięzcą meczu jest zawodnik, który uzyskał większą liczbę punktów. Jeżeli runda kończy się remisem to nie jest nikomu za nią przyznawany punkt. Jeśli zawodnik wygrywa pierwsze dwie rundy, to 3 runda nie jest rozgrywana.

W przypadku remisu na koniec trzech rund, przeprowadza się dogrywkę. Dogrywka rozpoczyna się w tej rundzie, w której podczas meczu był remis. W przypadku braku rozstrzygnięcia dogrywkę prowadzi się w pozostałych rundach. Maksymalnie przeprowadza się 3 jednominutowe dogrywki, po jednej w każdej rundzie.

W przypadku remisu w każdej z trzech rund, dogrywkę zaczyna się w rundzie 1., a w sytuacji braku rozstrzygnięcia prowadzi dalej kolejno w rundzie 2 i 3.

W czasie dogrywki obowiązują zasady jak w normalnej walce (czas, punktacja, dopuszczalne techniki i ich ocena, kary). Dogrywka nie jest kończona w momencie zdobycia pierwszego ippon w rundzie 1. lub pierwszego wazaari w rundzie 2.

W przypadku braku rozstrzygnięcia po przeprowadzeniu dogrywek, zwycięża zawodnik wskazany przez sędziego prowadzącego.

Przykład 1: AO zwycięża 1., AKA zwycięża 2., remis w 3. -> dogrywka w rundzie 3. -> brak rozstrzygnięcia i dogrywka w rundzie 1. -> brak rozstrzygnięcia i dogrywka w rundzie 2. -> brak rozstrzygnięcia i wskazanie sędziego.

Przykład 2: remis w każdej rundzie -> dogrywka w rundzie 1. -> brak rozstrzygnięcia i dogrywka w rundzie 2. -> brak rozstrzygnięcia i dogrywka w rundzie 3. -> brak rozstrzygnięcia i wskazanie sędziego.

Artykuł 4: Ocena

- o 1. runda: kopnięcia i uderzenia zadawane z kontrolą, z lekkim kontaktem. Aby uzyskać 1 ippon każda technika na głowę musi tylko lekko dotknąć a na tułów musi być to czyste trafienie bez bloku ze strony drugiego zawodnika. W przypadku chaotycznych i/lub niekontrolowanych technik walka powinna być przerwana a zawodnicy ukarani.
- o 2. runda: 1 ippon przyznaje się, jeżeli zawodnik w wyniku rzutu zostanie doprowadzony do kontaktu z podłożem pośladkami lub plecami. 1 wazaari przyznaje się, jeżeli zawodnik w wyniku obalenia zostanie doprowadzony do kontaktu z podłożem pośladkami lub plecami. 1 ippon lub 2 wazaari kończą rundę.
- o 3. runda: 1 ippon przyznaje się, jeżeli zawodnik przytrzyma rękoma przeciwnika na plecach, bez względu na technikę trzymania, przez 15 sekund (osaekomi jest głośno sygnalizowane i odliczane przez sędziego prowadzącego). Rundę kończy również poddanie (dźwignia, duszenie).

Artykuł 5: Techniki dozwolone i zabronione

- o 1. runda: dopuszczalne są kontrolowane i wykonywane na lekki kontakt uderzenia pięścią (w tym uraken uchi) i kopnięcia, na strefy chudan i jodan. Zabronione są: ataki na strefę gedan, kopnięcia proste na twarz, zagarnięcia stopą w celu przewrócenia lub wytrącenia przeciwnika z równowagi (ashi barai).

- 2. runda: dopuszczalne są techniki rzutów i obaleń. Zabronione jest rzucanie przeciwnika poza obszar tatami.
- 3. runda: dopuszczalne są dowolne techniki trzymań na plecach, duszenia kołnierzem, duszenie trójkątne nogami (sankaku jime) oraz dźwignie: proste na staw skokowy i kolanowy, na łokieć (juji gatame) oraz bark i łokieć (ude garami). Zabronione jest duszeniem łokciem, przedramieniem, palcami, oraz dźwignie: skrótnie na staw skokowy i kolanowy, na kręgosłup, na stawy palców i nadgarstkowy.

Artykuł 6: Kategorie wagowe

- seniorzy (18+) – 75 kg, - 85 kg, + 85 kg
- seniorki (18+) – 60 kg, - 70 kg, + 70 kg
- juniorzy (16-18) – 60 kg, - 70 kg, + 70 kg
- juniorki (16-18) – 55 kg, -65kg, + 65 kg

Klasyfikacja kategorii opiera się na wieku, płci i masie ciała uczestników. Może ulegać modyfikacjom według uznania organizatora, biorąc pod uwagę wagę najbliższego i najcięższego uczestnika. W przypadku zmian niedopuszczalne są zbyt duże różnice wagowe między zawodnikami jednej kategorii, wpływające na ich szanse w bezpośredniej walce.

Artykuł 7: Odzież / sprzęt

- Uczestnicy noszą tradycyjne judogi i są boso.
- Wyposażenie obowiązkowe: ochraniacze stopy i golenia, napiętniki karate, szczeka, do 15 roku życia włącznie hogo (ochraniacz tułowia)
- Wyposażenie obowiązkowe w kategorii junior: jw. + kask.
- Wyposażenie dodatkowe wg uznania: suspensoria, hogo (ochraniacz tułowia), ochraniacz na piersi dla kobiet, kask w kategorii senior.
- Uczestnicy z długimi włosami muszą związać je odpowiednio.
- Czas na przygotowanie/uporządkowanie - jedna minuta.
- Twarde soczewki kontaktowe i szkła nie są dozwolone.
- Bandaże itp. przyjmowane są wyłącznie po decyzji lekarza zawodów, który powiadomi z wyprzedzeniem sekretariat sędziowski lub sędziego.

Artykuł 8: Sędziowie

1. Tatami:
 - 1 Sędzia prowadzący
 - 1 Sędzia pomocniczy („lustro”)

2. Stolik sędziowski:

- Sędzia czasowy
- Sędzia punktowy
- Protokolant

W przypadku rozbieżności ocen pomiędzy sędziami prowadzącym i pomocniczym, decyduje ocena sędziego prowadzącego. Sędzia pomocniczy sygnalizuje punkty, kary i inne zdarzenia „oszczędnymi”, mniej obszernymi ruchami.

Artykuł 9: Ostrzeżenia i kary

- Zbyt mocny kontakt (ODEBRANIE PUNKTU A NASTĘPNIE DYSKWALIFIKACJA)
- Aтаки na szyję, kręgosłup, stawy, poniżej linii pasa, kopnięcia proste na twarz (ODEBRANIE PUNKTU A NASTĘPNIE DYSKWALIFIKACJA)
- Stosowanie technik zabronionych (ODEBRANIE PUNKTU A NASTĘPNIE DYSKWALIFIKACJA)
- Wyjście poza pole walki (ostrzeżenie a następnie odebranie punktu)
- Narażanie własnego bezpieczeństwa (ostrzeżenie a następnie odebranie punktu)
- Niezastosowanie się do poleceń sędziów (ostrzeżenie a następnie odebranie punktu)
- Prowokacja przez sekundantów lub opiekunów (ostrzeżenie a następnie odebranie punktu)
- Głośny coaching (ostrzeżenie a następnie odebranie punktu)
- Niesportowe zachowanie (dyskwalifikacja)

W przypadku drobnych naruszeń stosuje się ostrzeżenie (chui), za poważniejsze lub powtarzające się odebranie punktu a w konsekwencji przeciwnik zostaje ogłoszony zwycięzcą rundy. W przypadku nadal występujących naruszeń sędzia może orzec dyskwalifikację.

Artykuł 10: Metody rozgrywania konkurencji

- Do czterech zawodników w kategorii walki każdy z każdym.
- Do sześciu zawodników w kategorii dwie grupy po 3 zawodników, walki każdy z każdym. Zwycięzcy grup walczą o 1sze miejsce; osoby, które zajęły w swojej grupie drugie miejsca, walczą ze sobą o miejsce trzecie.
- Od siedmiu zawodników system pucharowy.

CZĘŚĆ H: PRZEPISY SĘDZIOWANIA GRAPPLING

Artykuł 1: Postanowienia ogólne

1. Zawody zostaną rozegrane na polu walki 8x8 m, które stanowi obszar rozgrywanych konkurencji. Przed każdymi pojedynkami sędzia maty zobowiązany jest sprawdzić stan techniczny maty.
2. W centralnej części pola walki, dwa pasy materacy barwy czerwonej oznaczają miejsca dla zawodników rozpoczynających i kończących walkę.
3. Zawodnik, pierwszy wyczytany, zakłada czerwony pas i zajmuje pozycję po prawej stronie sędziego maty.
4. Zawodnik uznawany jest za znajdującego się poza polem walki, gdy obydwie jego stopy (w pozycji stojącej) lub wyżej niż połowa ciała (w parterze) znalazły się poza pasem rozgraniczającym.
5. Zawodnikom może asystować tylko 1 trener, który podczas walki stoi na granicy obszaru konkurencji.
6. W przypadku kontuzji zawodnika sędzia arbiter powinien przerwać walkę i wezwać lekarza. Przerwa w walce powoduje wstrzymanie odliczania czasu walki. Interwencja lekarza nie powinna trwać dłużej niż do 3 minut. Gdy zawodnik nie jest w stanie w sposób bezpieczny kontynuować pojedynku, sędzia ogłasza niezdolność do walki.
7. Zawodnik może w trakcie walki poprosić z uzasadnionych powodów o jej chwilowe wstrzymanie na okres nie dłuższy jednak niż 1 minuta. Robi to poprzez podniesienie ręki i zwrócenie się twarzą w kierunku sędziego arbitra. Prośba taka nie może nastąpić w trakcie wykonywania techniki przez przeciwnika.
8. Walczący mają obowiązek znać regulamin walki w jakiej biorą udział.

Artykuł 2: Czas walki

1. Czas walki w konkurencjach Dzieci, Młodzik i Kadet: 2 minuty (czas przerywany) + golden score („złoty punkt” czyli który zawodnik pierwszy zdobywa punkt, ten wygrywa; maksymalna dogrywka - jedna minuta) + hantei (gdy w pojedynku nie zaliczono żadnego punktu lub gdy zawodnicy zdobyli identyczną ilość punktów) lub waga (w przypadku niewskazania zwycięzcy przez sędziego zawodnicy są ważeni - wygrywa lżejszy).
2. Czas walki w konkurencji Junior i Senior: 4 minuty (czas przerywany) + golden score („złoty punkt” czyli który zawodnik pierwszy zdobywa punkt, ten wygrywa; maksymalna dogrywka - dwie minuty) + hantei (gdy w pojedynku nie zaliczono

żadnego punktu lub gdy zawodnicy zdobyli identyczną ilość punktów) lub waga (w przypadku niewskazania zwycięzcy przez sędziego zawodnicy są ważeni-wygrywa lżejszy).

Artykuł 3: System rozgrywania walk

1. 3 zawodników – każdy z każdym, od 4 zawodników – system pucharowy.
2. Kategorie wagowe (w zależności od ilości uczestników w danej kategorii):
 - Dzieci i Młodzicy do 3kg,
 - Kadet i Junior do 5 kg,
 - Senior do 8kg - z podziałem na płeć.
3. Możliwość łączenia kategorii wagowych i wiekowych dziewczynek i chłopców w przypadku małej ilości zawodników w danej kategorii po konsultacji z trenerem/opiekunem.
4. Dzieci do 8 roku życia walczą w parterze (techniki ne-waza). W pozostałych grupach wiekowych walka rozpoczynana ze stójki. (techniki tachi-waza).
5. Dzieci obowiązują zakaz stosowania technik poświęcenia (tomoe-nage itp.) oraz technik wykonywanych z kolan (seoi-otoshi itp.). We wszystkich kategoriach obowiązuje zakaz rzutów z trzymaniem za głowę.
6. W kategorii Dzieci i Młodzik zakaz rzutów z trzymaniem za nogi. U kadetów, Juniorów i Seniorów możliwy po wykonaniu wcześniejszej akcji górnej.
7. W kategorii Dzieci, Młodzik, Kadet i Junior dźwignie i duszenia są zabronione.
8. W kategorii Senior dozwolone techniki dźwigni i duszenia.
9. Wszystkie akcje są ważne i mogą być kontynuowane tak długo, jak co najmniej jeden z zawodników dotyka jakiegokolwiek części ciała pola walki.
10. Zwycięstwo przed czasem można wywalczyć zmuszając przeciwnika do poddania się stosując techniki dźwigni i duszenia (dotyczy kat. Senior).

Artykuł 4: Punktacja

- Ippon (10 pkt),
- Waza-ari (7 pkt),
- Yuko (5 pkt),
- Hantei lub waga (1 pkt)

Artykuł 5: Czas trzymania (osaekomi waza)

- 20 sekund – Ippon
- 15 sek.- waza-ari

- o 10 sek. – yuko

W przypadku niemożności jednoznacznego wskazania (hantei) przez sędziego dopuszcza się ważenie komisyjne zawodników. Wygrywa lepszy (1 pkt).

Artykuł 6: Kary i dyskwalifikacje

1. Kary shido za: pasywność (2 ataki Uke bez reakcji zawodnika), zwieszanie, prostowanie rąk, pozorowane ataki (celem walki na czas lub unikania realnej walki) przełożenie głowy, wyjście za matę, wypychanie za matę, stosowanie techniki zabronionej, uchwyt jednostronny bez ataku itp.
2. 3 kary = hansoku make (dyskwalifikacja)
3. Zachowanie niesportowe – hansoku make oraz dyskwalifikacja z zawodów.

CZĘŚĆ I: PRZEPISY SĘDZIOWANIA KONKURENCJI SPORT KENJUTSU

ROZDZIAŁ I ZASADY ROZGRYWEK SPORT KENJUTSU

Artykuł 1: CHARAKTERYSTYKA KONKURENCJI

1. Podczas rozpoczęcia konkurencji zawodnicy stają naprzeciwko siebie i po wykonaniu ceremonii przywitania (ukłony, rei) krzyżują trzymane oburącz miecze na wysokości końca klingi (ok 10-15 cm), w pozycji chudan no kamae. Walka rozpoczyna się na komendę „Hajime” i jest przerywana przez Sędziego Prowadzącego komendą „Matte”, w celu przyznania punktu, kary lub w innych sytuacjach, kiedy Sędzia uzna to za konieczne. Walka wznawiana jest z pozycji jw., na komendę „Hajime”.
2. Techniki cięć lub pchnięć zadawane są na dowolną strefę ciała (za wyjątkiem pchnięcia mieczem w twarz, krtań, krocze).
3. Technika musi być „czysta” i odpowiadać technikom właściwym dla Kenjutsu i mistrzostwa dawnych samurajów. Technika musi być zadana mieczem trzymany oburącz.
4. Walka jest zatrzymywana po każdym skutecznym ataku.
5. Za udany atak zawodnik otrzymuje ippon, 1 pkt. Przy jednoczesnym skutecznym ataku obu zawodników („aiuchi”), żaden z zawodników nie otrzymuje punktu.
6. Czas efektywnej walki wynosi 2 minuty. Wygrana przed czasem ma miejsce przy zdobyciu przez zawodnika 3 pkt.; walkę można wygrać również przez dyskwalifikację lub wycofanie przeciwnika.
7. Stosuje się pucharowy system rozgrywania konkurencji. Rozgrywki mogą być indywidualne lub drużynowe (drużynowe - po ustaleniu kryterium doboru kategorii w celu wyrównania szans rywalizacji).
8. Do walki używa się długich (103cm, choken) i krótkich (68cm, kodachi) mieczy z miękkiego tworzywa, przy czym krótkie miecze stosuje się w rywalizacji dzieci przy wzroście do 140cm.
9. Miecze powinny posiadać certyfikat bezpieczeństwa, ich stan techniczny przed walką podlega sprawdzeniu i ocenie sędziowskiej.
10. Kaski ochronne w kategoriach wiekowych do 16 lat są obowiązkowe, zawodnicy mogą również używać suspensoriów. Dodatkowym elementem ubioru Gi może być hakama.

Artykuł 2: ZACHOWANIA ZABRONIONE

1. Pchnięcie (cios) w twarz, krtań, krocze.

2. Rozmowa na macie.
3. Nie stosowanie się do komend i poleceń Sędziego.
4. Techniki wykonane rękoma lub stopami podczas walki.
5. Formy zachowania uznane za społecznie nieakceptowane (opluwanie, przeklinanie).

Artykuł 3: KARY

1. Za naruszenie reguł uznaje się odstępstwa od wszystkich wyżej wymienionych zasad zachowania. W przypadku stwierdzenia naruszenia zasad przyjmuje się następującą procedurę:
 - a) Upomnienie
 - b) Ostrzeżenie
 - c) Punkt ujemny (utrata punktu)
 - d) Dyskwalifikacja
2. W przypadku ciężkiego naruszenia zasad, kolejność stosowania kar może zostać pominięta – ocena sytuacji należy do Sędziego Prowadzącego konkurencję.

ROZDZIAŁ II: SĘDZIOWANIE ROZGRYWEK SPORT KENJUTSU

Artykuł 4: SĘDZIOWIE

1. Walkę prowadzą: Sędzia Prowadzący i Pomocniczy („lustro”).
2. Przy stoliku konkurencję obsługują Sędzia Punktowy (protokolant) i Sędzia Czasowy, obsługujący stoper i tablicę punktową.

Artykuł 5: PRAWA I OBOWIĄZKI SĘDZIEGO PROWADZĄCEGO

1. Sędzia Prowadzący jest odpowiedzialny za przestrzeganie zasad Przepisów zawodów w systemie IMAF. Ewentualne odstępstwa powinny być natychmiast wyjaśniane, a w razie potrzeby notowane w formie pisemnej.
2. Do obowiązków Sędziego Prowadzącego należy upewnienie się czy zostały spełnione wszystkie konieczne wymogi (przepisy regulaminu, wymogi bezpieczeństwa itp.).
3. Sędzia Prowadzący prowadzi ceremonię powitania i zakończenia konkurencji, kontroluje przebieg walki, reaguje na wszystkie zdarzenia, przerywa walkę, wydaje komendy, przyznaje punkty, nakłada kary i ogłasza werdykty.

4. Zachowanie Sędziego nie może wpływać na przebieg walki. Sędzia Prowadzący IMAF ma na sobie oficjalny strój sędziowski przyjęty przez IMAF Polska.

Artykuł 6: UPRAWNIENIA I OBOWIĄZKI SĘDZIEGO POMOCNICZEGO

1. Przed rozpoczęciem walki zajmuje pozycję wyjściową poza polem walki a na komendę Sędziego Prowadzącego zajmuje wyznaczoną pozycję na planszy. Po ceremonii powitania i rozpoczęciu walki przemieszcza się i obserwuje pojedynek w odpowiedniej odległości ze strony przeciwnej niż Sędzia Prowadzący.
2. Sygnalizuje swoje spostrzeżenia odnośnie lppon, opuszczenia pola walki oraz fauli przy pomocy gestów ramionami. Ruchy te powinny być mniej obszerne niż sygnalizacja Sędziego Prowadzącego.

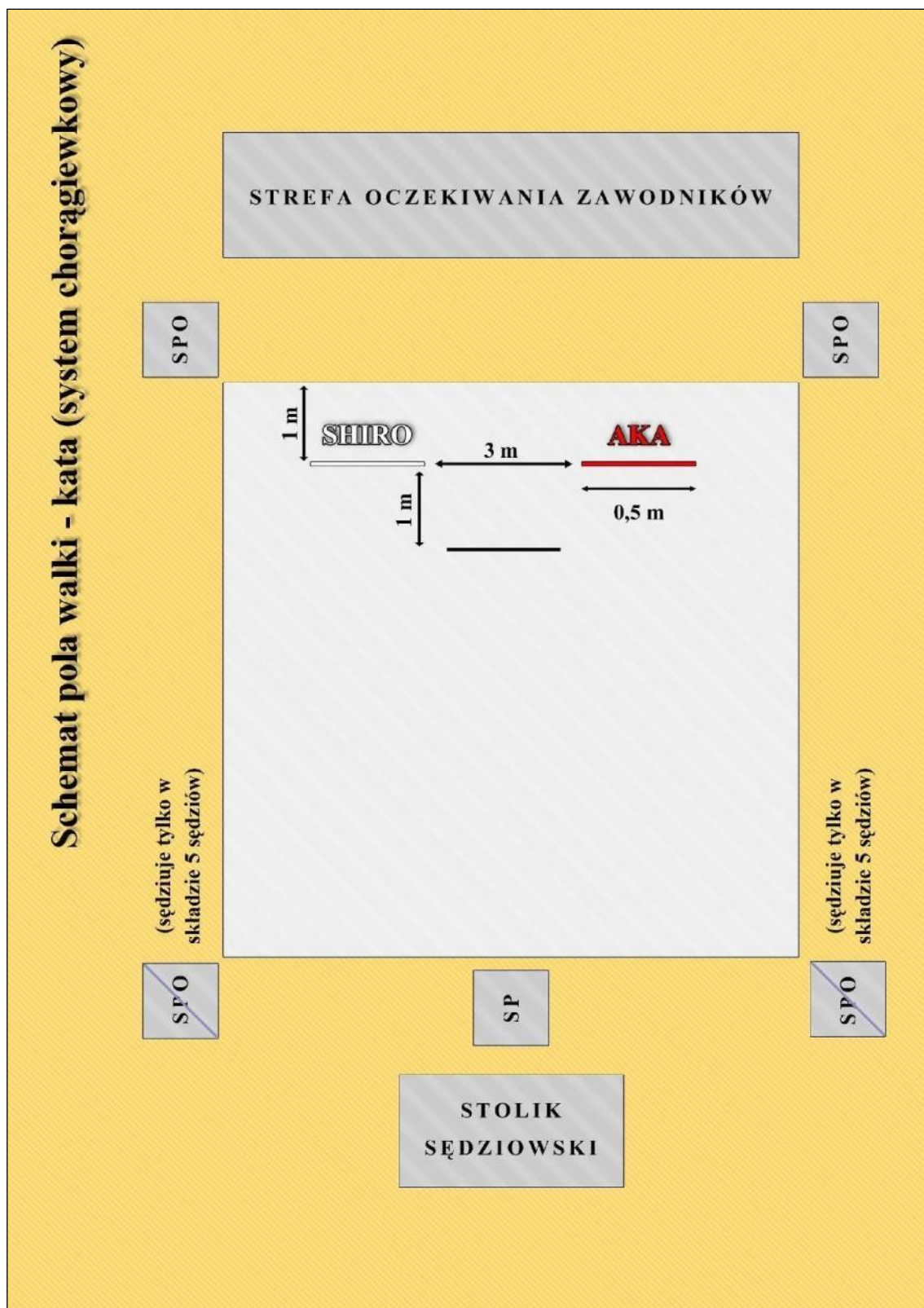
Artykuł 7: OBOWIĄZKI SĘDZIEGO PUNKTOWEGO

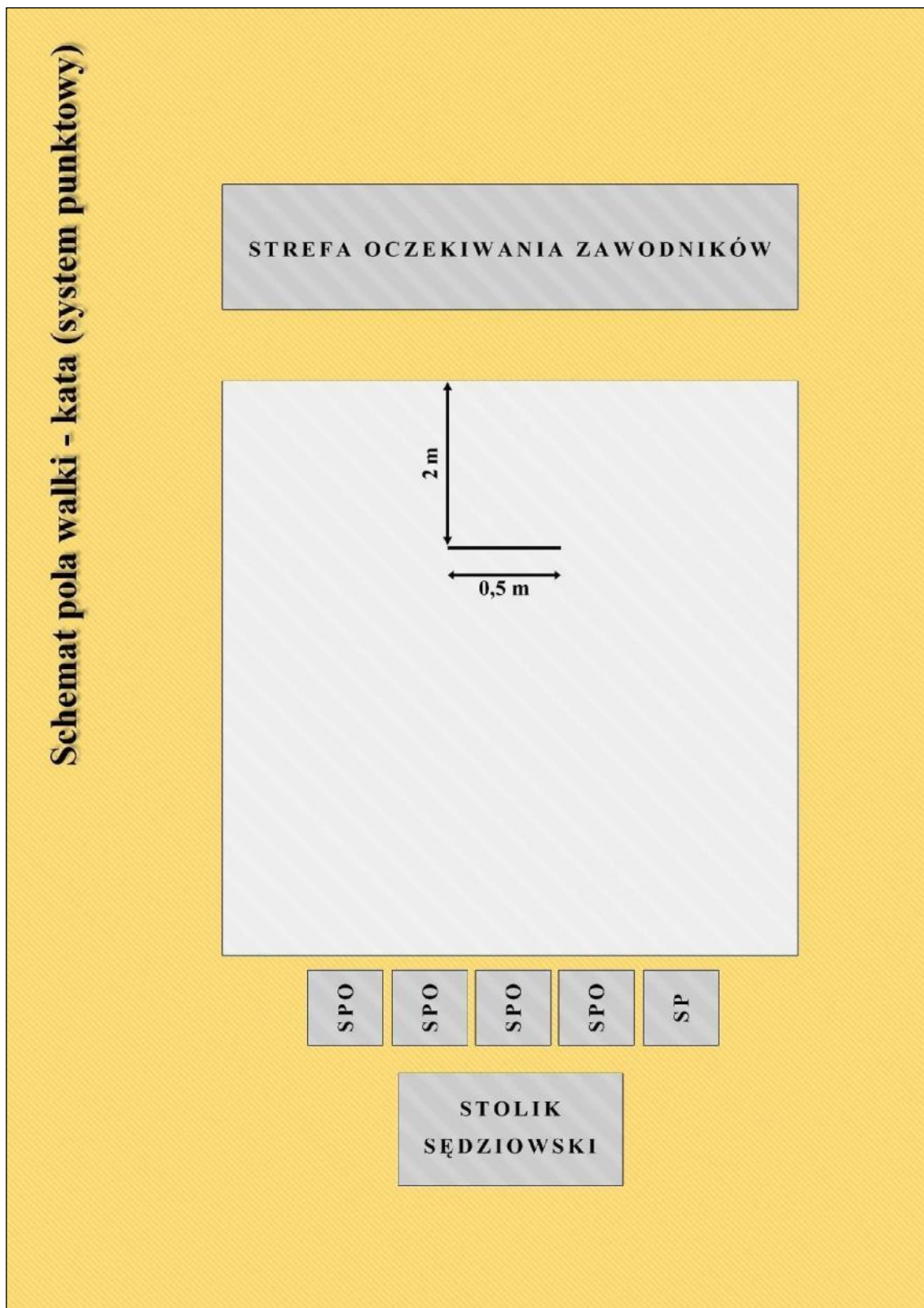
Sędzia Punktowy ma za zadanie prowadzenie listy zestawień par zawodników. Nanosi na listę wynik walk, ogłoszone przez Sędziego Prowadzącego, a następnie wpisuje nazwisko zwycięzcy, który przechodzi do kolejnej rundy.

Artykuł 8: OBOWIĄZKI SĘDZIEGO CZASOWEGO

Uruchamia i zatrzymuje stoper po komendach Sędziego Prowadzącego. Sygnalizuje gongiem lub wrzuceniem woreczka zakończenie czasu a także obsługuje tablicę punktową - odnotowuje na koncie danego zawodnika wszystkie punkty, a także upomnienia, ostrzeżenia i punkty ujemne przyznane przez Sędziego Prowadzącego. Tablica jest wizualną pomocą dla sędziego, zawodników i publiczności.

DODATEK 1. POLE WALKI KATA / KATA Z BRONIĄ - SĘDZIOWIE NAROŻNIKOWI



DODATEK 2. POLE WALKI KATA / KATA Z BRONIĄ - SĘDZIOWIE LINIOWI

DODATEK 3. POLE WALKI KUMITE / SEMI KONTAKT

Powierzchnia walki jest kwadratem:

8 m x 8 m – dorośli

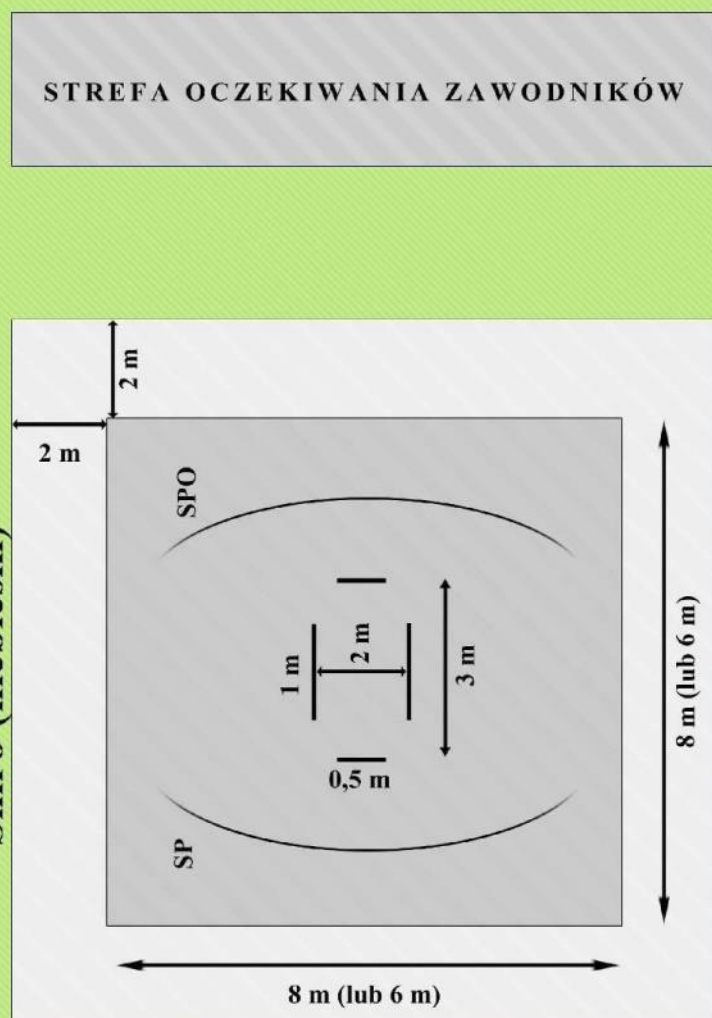
6 m x 6 m – dzieci

W jednym miejscu mogą być wyznaczone linie dla konkurencji dzieci oraz dorosłych.

W Kata Ju Jitsu Parami nie wyznacza się linii dla sędziów.

Schemat pola walki - walki bezpośrednie

Shiro (niebieski)

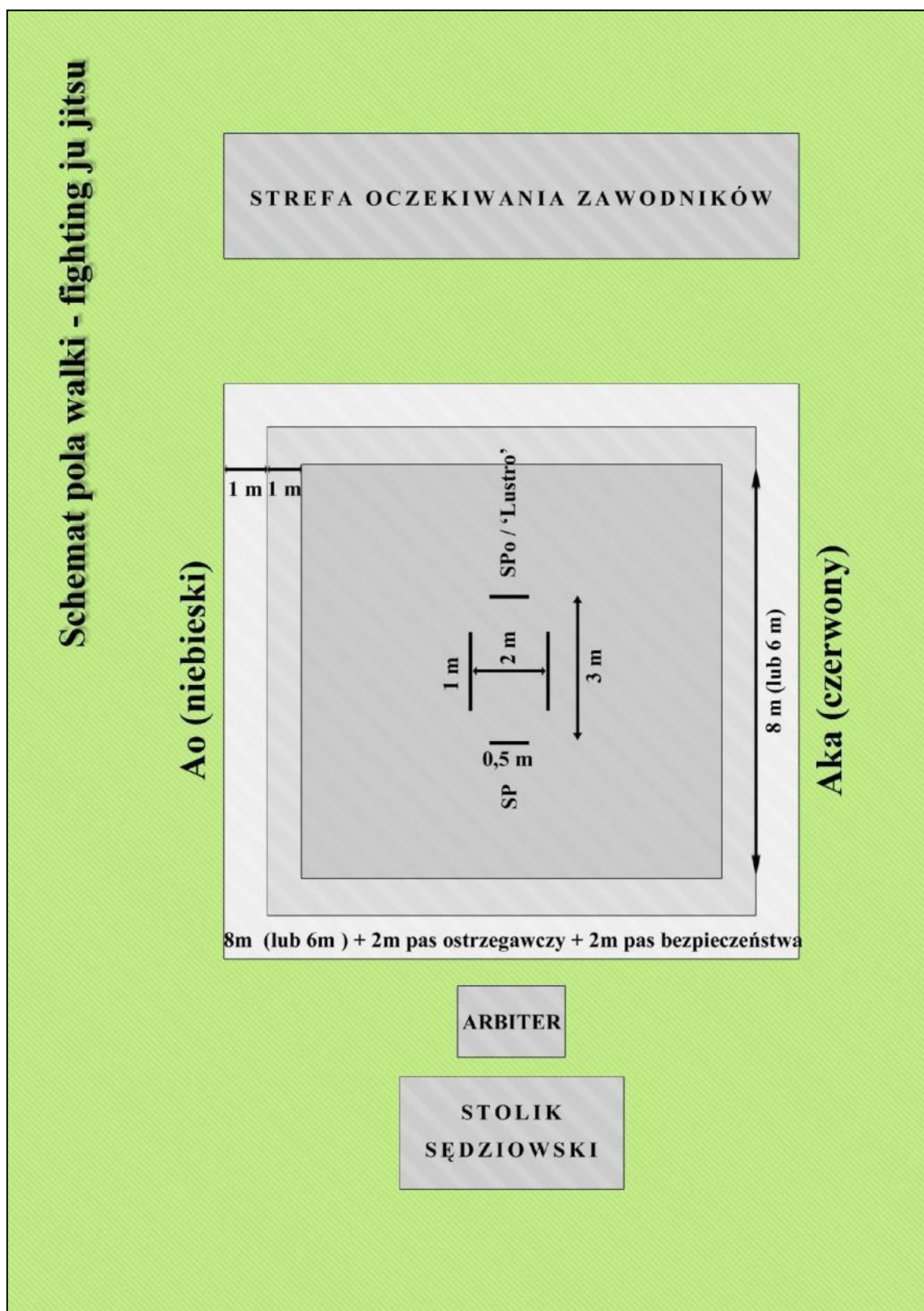


Aka (czerwony)

ARBITER

STOLIK
SĘDZIOWSKI

DODATEK 4. POLE WALKI FIGHTING JU JITSU



DODATEK 5: OGÓLNE ZALECENIA MEDYCZNE

1. Sprawy ogólne:

- a) Fundamentalną zasadą Przepisów Zawodów jest troska o ochronę zdrowia zawodników i obniżenie możliwości urazu. Opieka medyczna ma na celu uniknięcie uszkodzenia ciała oraz udzielanie pierwszej pomocy, a nie sprawdzanie zdolności zawodnika do walki.
- b) Lekarz Zawodów może na prośbę Sędziego Prowadzącego wyrazić opinię o możliwości kontynuowania walki przez zawodnika.
- c) Wszyscy zawodnicy powinni być systematycznie poddawani badaniom w Przychodni Sportowo-Lekarskiej.
- d) Na żądanie Lekarza Zawodów i bazując na uzasadnionych wątpliwościach, każdy zawodnik jest zobowiązany poddać się badaniu lekarskiemu.
- e) Przed walką, wszystkie urazy i choroby muszą być odnotowane przez Lekarza Zawodów.
- f) Bandaże i opaski: jeśli zawodnik nie jest fizycznie zdrowy nie może walczyć.
- g) Bandaże lub opaski mogą być używane jedynie na polecenie Lekarza Zawodów.
- h) Doping jest zabroniony. Przez to pojęcie rozumie się stosowanie środków dopingowych podanych w rejestrze Międzynarodowego Komitetu Olimpijskiego.

2. Zalecenia medyczne w walkach Kumite:

- a) Aby brać udział w walkach kumite, zawodnicy nie mogą mieć mniej niż 12 i więcej niż 40 lat. Rywalizacja może odbywać się dzięki podziałowi na kategorie wiekowe.
- b) Jeśli w czasie walki zawodnik straci przytomność, nawet na krótki czas, musi być zbadany przez Lekarza Zawodów.
- c) Jeśli, w czasie walki zawodnik straci przytomność na minimum 10 sekund, to zostanie on odsunięty od dalszego udziału w całym turnieju.
- d) Po otrzymanym silnym ciosie, kiedy zawodnik stracił świadomość powyżej 10 sekund, ma uraz głowy nie może walczyć przez okres minimum jednego miesiąca a przed powrotem do rywalizacji musi ponowić badania lekarskie, w tym EEG.

DODATEK 6: GESTYKULACJA I KOMENDY SĄDZIOWSKIE – KARATE KUMITE

1. SYGNAŁY RĘCZNE DLA SĄDZIEGO PROWADZĄCEGO



Point Match begin
Shobu Ippon Hajime
Rozgrywka do jednego punktu



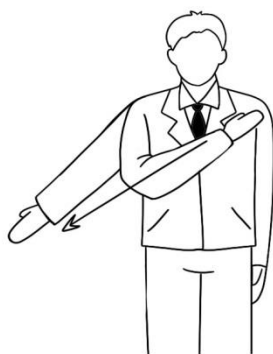
Stop
Yame
Stop



Take your positions
Moto No Ichi
Ustawić się na pozycjach
wyjściowych



Resume the match
Tsuzukete Hajime
Podjąć walkę



Half point
Waza-Ari
Pół punktu



1 Point
Ippon
Punkt



No point
Torimasen
Bez punktu



Faster attack
Hayai
Szybszy atak



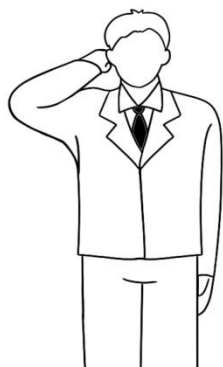
Attacks at same time
Aiuchi
Trafienie równoczesne



Distance not sufficient
Maai
Nieodpowiedni dystans



Blocked attack
Ukete-Vasu
Atak zablokowany



Off target attack
Nukete-masu
Atak niecelny



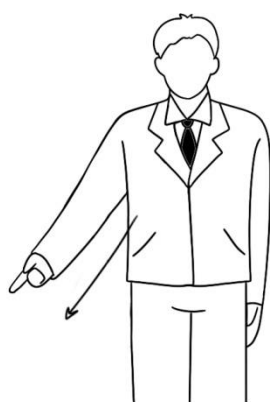
Off target attack
Nukete-masu
Atak niecelny



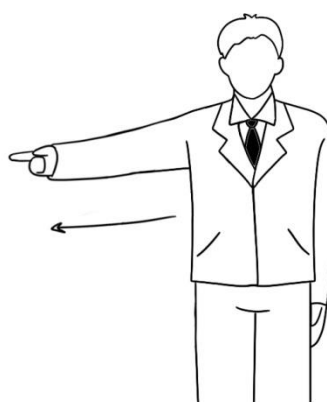
Off target attack
Nukete-masu
Atak niecelny



Weak attack
Yowai
Słaby atak



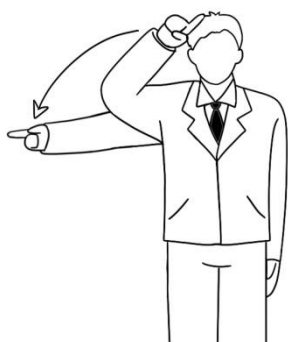
Caution
Keikoku
Upomnienie



Warning
Chui
Ostrzeżenie



Disqualification
Hansoku
Dyskwalifikacja



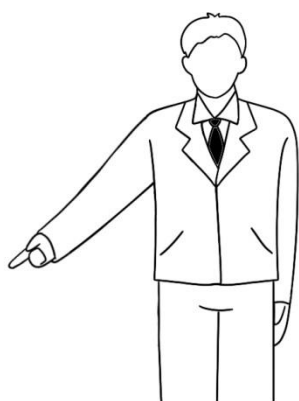
Out of bounds
Jogai
Poza planszą



Draw
Hikiwake
Remis



Calling Judges to consult decision
Shugo
Wezwane sędziów na konsultację decyzji



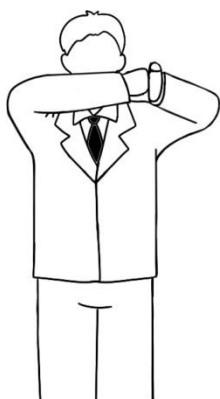
Withdrawal of a competitor
Kiken
Wycofanie zawodnika



Absolute disqualification
Shikkaku
Absolutna dyskwalifikacja



Didn't see the action
MIENAI
Nie widziałem akcji



Za mocny kontakt



Chwytnie



Odpychanie



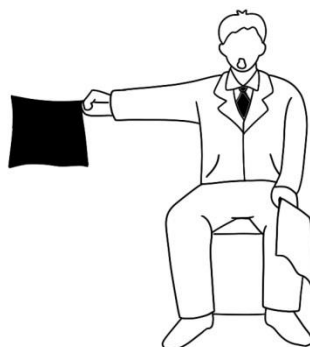
Muboubi
Unikanie walki

2. SYGNAŁY CHORĄGIEWKOWE DLA SĘDZIÓW

(ciemna chorągiewka oznacza chorągiewkę czerwoną, jasna oznacza chorągiewkę niebieską)



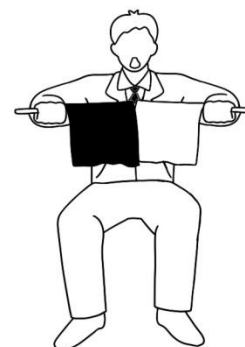
Ready, begin
Yoi, Hajime
Gotów, Start



Half point
Waza-Ari
Pół punktu



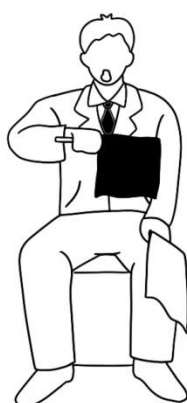
1 Point
Ippon
Punkt



Attack at same time
Aiuchi
Ataki równoczesne



Blocked attack
Ukete-Masu
Atak zablokowany



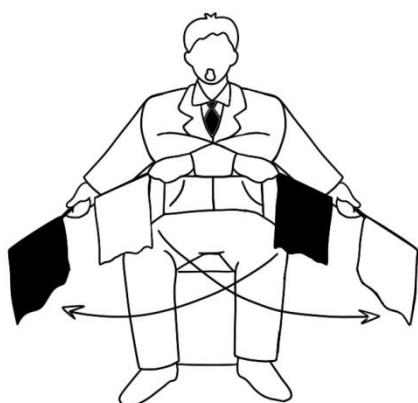
Off target attack
Nukete-Masu
Atak niecelny



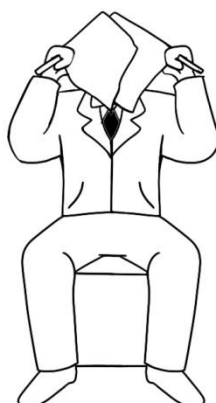
Off target attack
Nukete-Masu
Atak niecelny



Off target attack
Nukete-Masu
Atak niecelny



No point
Torimasen
Bez punktu



Didn't see the action
Mienai
Nie widziałem akcji



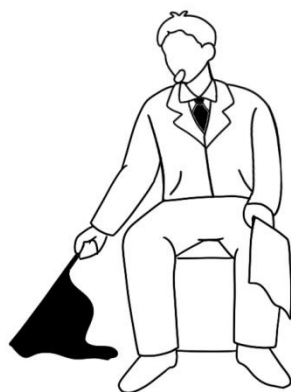
Caution
Keikoku
Upomnienie



Warning leading to disqualification
Hansoku Chui
Ostrzeżenie (w konsekwencji dyskwalifikujące)



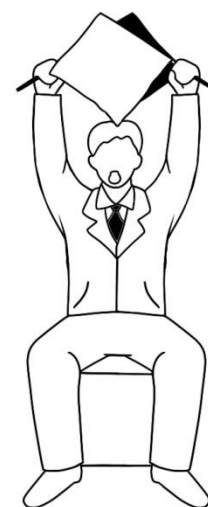
Disqualification
Hansoku
Dyskwalifikacja



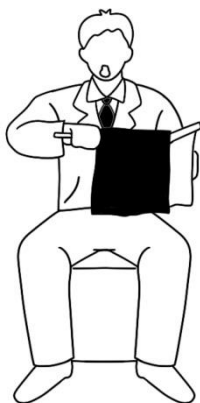
Out of bounds
Jogai
Poza planszą



Weak attack
Yowai
Słaby atak



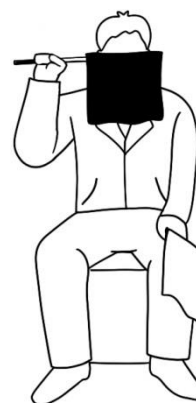
Draw
Hikiwake
Remis



Faster attack
Hayai
Szybszy atak



Distance not sufficient
Maai
Niewystarczająca odległość



Competitor not defending
Muboubi
Brak obrony

DODATEK 7: WERDYKTY, SYSTEM CHORAĞIEWKOWY, 4 SĘDZIÓW NAROŻNIKOWYCH

○	Shiro
●	Aka
×	Remis

1.	○	○	○	○	Zwycięstwo Shiro
2.	○	○	○	●	Zwycięstwo Shiro
3.	○	○	○	×	Zwycięstwo Shiro
4.	○	○	×	×	Zwycięstwo Shiro lub remis , zależy od decyzji Sędziego Prowadzącego
5.	○	○	●	×	Zwycięstwo Shiro lub remis , zależy od decyzji Sędziego Prowadzącego
6.	●	●	●	●	Zwycięstwo Aka
7.	●	●	●	○	Zwycięstwo Aka
8.	●	●	●	×	Zwycięstwo Aka
9.	●	●	×	×	Zwycięstwo Aka lub remis , zależy od decyzji Sędziego Prowadzącego
10.	●	●	○	×	Zwycięstwo Aka lub remis , zależy od decyzji Sędziego Prowadzącego
11.	×	×	×	×	remis
12.	×	×	×	●	remis
13.	×	×	×	○	remis
14.	×	×	●	○	remis
15.	●	●	○	○	Remis , zwycięstwo Shiro lub zwycięstwo Aka , zależy od decyzji Sędziego Prowadzącego

DODATEK 8: GESTYKULACJA I KOMENDY SĘDZIOWSKIE – FIGHTING JU JITSU

Hajime



Rozpoczęcie walki:
Sędzia stoi pomiędzy zawodnikami
i przy pomocy obu rąk ogłasza
„Hajime”
Głos musi być mocny i władczy.

Matte



Zatrzymanie walki:
Sędzia podnosi jedną z rąk do
wysokości barku równoległe do tatami
i kieruje spód dłoni z palcami
uniesionymi ku górze w stronę
Sekretariatu. Głos musi być mocny
i władczy.

Ippon



Sędzia podnosi lewe lub prawe ramię
(w zależności czy przyznaje punkty
zawodnikowi czerwonemu czy
niebieskiemu), wysoko nad głowę,
z dłonią skierowaną do przodu.

Waza ari



Jeden punkt:
Sędzia podnosi lewe lub prawe ramię
(w zależności czy przyznaje punkty
zawodnikowi czerwonemu czy
niebieskiemu), z dłonią skierowaną
ku dołowi. Sygnalizacja musi być
czytelna dla Sekretariatu.

Cancel

Odwołanie decyzji:
Sędzia macha kilka razy
wyprostowaną ręką nad głową, aby
odwołać poprzednio pokazaną
decyzję.

Pasywność

Sygnalizacja pasywności:
Sędzia obraca poziomo przed sobą obiema
rękami od łokcia do nadgarstka tworząc
tzw. młynek.

Niekontrolowana technika

Sędzia unosi poziomo lewą lub prawą
rękę z zaciśniętą pięścią i wykonuje
skrętny ruch do przodu. (Opisana
sygnalizacja musi być pokazana przed
udzieleniem kary).

Mubobi

Nieprzygotowana , niebezpieczna akcja:
Sędzia przez krótki czas trzyma
wyprostowane ręce z zaciśniętymi
pięściami poziomo przed sobą. Po tym
geście głośno ogłasza „Mubobi”.

Zbyt mocny kontakt

Sędzia pokazuje uderzenie pięścią
w otwartą dłoń.

Uderzenie po przechwycie



Sędzia pokazuje przed sobą jedną ręką złapanie Gi, a drugą ręką symuluje uderzenie.

Wyjście poza pas ostrzegawczy



Sędzia wskazuje dłonią na miejsce opuszczenia obszaru walki.

Wypchnięcie poza pas ostrzegawczy



Sędzia sygnalizuje obiema rękami wypchnięcie z pasa ostrzegawczego na pas bezpieczeństwa.

Rzut na zewnątrz pasa bezpieczeństwa lub obszaru konkurencji (Maty)



Sędzia sygnalizuje lewą lub prawą ręką (w zależności czy akcja była stosowana przez czerwonego czy niebieskiego zawodnika), ruch z pasa ostrzegawczego na zewnątrz.

Niepotrzebne gesty, uwagi



Sędzia tworzy między palcami dłoni a kciukiem symbol (kwa-kwa), ręką skierowaną w stronę czerwonego lub niebieskiego zawodnika.

Osae-komi

Kontrolowanie w parterze:
Sędzia wskazuje lewą lub prawą wyprostowaną ręką i dłonią w stronę zawodników i wyraźnym głosem ogłasza „Osae-komi”. Ręka musi wskazywać przez cały czas trwania Osae-komi.

Toketa

Przerwanie kontroli w parterze:
Sędzia macha prawą lub lewą ręką (w zależności, który zawodnik kontrolował trzymanie), ponad zawodnikami ogłaszając „Toketa”. Dłoń jest w pozycji pionowej.

Jednoczesna akcja

Sędzia łączy poziomo przed sobą ramiona tak, aby pięści stykały się ze sobą.

Kary

(Shido, Chui, Hansoku-make):
Sędzia wskazuje w stronę zawodnika karanego palcem wskazującym i ogłasza odpowiednią karę.

Sygnalizacja „Nie widziałem”

Sędzia zakrywa oczy otwartymi dłońmi przez krótki czas.

Poprawianie Gi

Sędzia krzyżuje ręce przed sobą z wyprostowanymi dłońmi, następnie wskazuje zawodnika, który ma poprawić Gi.

Hikiwake



Remis:
Sędzia krzyżuje ramiona przed sobą na piersi, dłonie otwarte. Sędzia musi ogłosić „Hikiwake”.

Ogłoszenie zwycięzcy



Sędzia wskazuje zwycięzcę, podnosząc wyprostowaną rękę z otwartą dłonią pod kątem 45° i ogłasza wyraźnym głosem „zwycięża...” i odpowiedni kolor.

Sonomama

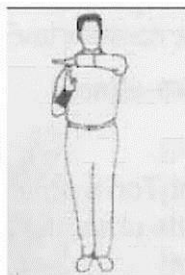


Unieruchomienie:
SM musi mocno klepnąć obiema rękami obu zawodników w okolice pleców podczas walki i ogłosić wyraźnie mocnym głosem „Sonomama”.

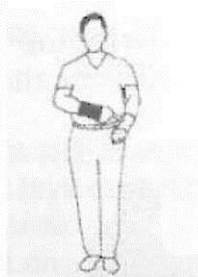
Yoshi



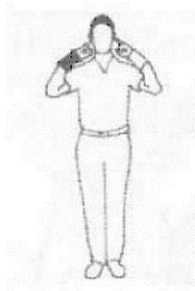
Po unieruchomieniu zawodników SM wznawia walkę jeszcze raz klepiąc zawodników w okolice pleców, wyraźnie i mocno ogłaszając „Yoshi”.

Czas dla lekarza

Sędzia tworzy literę „T” za pomocą obu dłoni.

Celowe trwonienie czasu

Sędzia przykłada palec wskazujący w okolice nadgarstka.

Lekceważenie poleceń SM

Sędzia przykłada palce wskazujące do swoich uszu.