# ВСЕМИРНАЯ ФЕДЕРАЦИЯ

# КАРАТЭ ДЖИТСУ

# ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

***Версия 5***

2020

# WKJF
# ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ
# ВСЕМИРНОЙ ФЕДЕРАЦИИ КАРАТЭ ДЖИТСУ

**1 ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА**…….. 6

СТАТЬЯ 1.1. ЦЕЛЬ ……..……..6

СТАТЬЯ 1.2. ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ……..……..……..6

СТАТЬЯ 1.3. ПРИНЦИПЫ СОРЕВНОВАНИЙ……..……..……..6

СТАТЬЯ 1.4 ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЙ……...……..6

СТАТЬЯ 1.5. РАЗНОЕ……..……..…..7

**2. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ**……..……..……..8

СТАТЬЯ 2.1. ВОЗРАСТ УЧАСТНИКОВ……..……8

СТАТЬЯ 2.2. ВЕСОВЫЕ КАТЕГОРИИ И ВЗВЕШИВАНИЕ УЧАСТНИКОВ……8

СТАТЬЯ 2.3. КОСТЮМ, ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ И ВНЕШНИЙ ВИД УЧАСТНИКА……..9

**3. ОРГАНИЗАТОРЫ И СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ СОРЕВНОВАНИЙ**……..…..…..11

СТАТЬЯ 3.1.ПОДГОТОВКА СОРЕВНОВАНИЙ……..……...……..11

СТАТЬЯ 3.2.ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ СОРЕВНОВАНИЙ……11

СТАТЬЯ 3.3.СОСТАВ СУДЕЙСКОГО АППАРАТА СОРЕВНОВАНИЙ ПО KUMITE ……..……12

СТАТЬЯ 3.4. СОСТАВ СУДЕЙСКОГО АППАРАТА СОРЕВНОВАНИЙ ПО КАТА, KOBUDO И GOSHIN JUTSU ..……..……12

СТАТЬЯ 3.5.СОСТАВ СУДЕЙСКИХ БРИГАД…….....……..…..……12

СТАТЬЯ 3.6. ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА ЧЛЕНОВ СУДЕЙСКОЙ БРИГАДЫ СОРЕВНОВАНИЙ ПО KUMITE ……..……13

СТАТЬЯ 3.7. ОБЯЗАННОСТИ И ПРАВА ЧЛЕНОВ СУДЕЙСКОЙ БРИГАДЫ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КАТА, KOBUDO И GOSHIN JUTSU ……..……..…..14

СТАТЬЯ 3.8. АППЕЛЛЯЦИОННОЕ ЖЮРИ…….……..15

СТАТЬЯ 3.9. ОФИЦИАЛЬНЫЙ КОСТЮМ СУДЕЙСКОГО АППАРАТА СОРЕВНОВАНИЙ…….……..15

**4. ПРАВИЛА СУДЕЙСТВА СОРЕВНОВАНИЙ KUMITE CONTACT-SHOBU (КОНТАКТНОЕ КАРАТЭ-ДЖИТСУ)** ……..16

СТАТЬЯ 4.1. КРИТЕРИИ ПОБЕДЫ В БОЮ……..……..16

СТАТЬЯ 4.2. КРИТЕРИИ ЭФФЕКТИВНОЙ АТАКИ……..16

СТАТЬЯ 4.3. КОНТАКТ ВО ВРЕМЯ УДАРОВ……..……..17

СТАТЬЯ 4.4. НОКДАУН И НОКАУТ……..……..17

СТАТЬЯ 4.5. ТРЕБОВАНИЯ К ВЫПОЛНЕНИЮ БРОСКОВ……...……18

СТАТЬЯ 4.6. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ТЕХНИЧЕСКИХ ПРИЕМОВ……..……...18

СТАТЬЯ 4.7.ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ……..……...19

СТАТЬЯ 4.8. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И НАКАЗАНИЯ ……..……..20

СТАТЬЯ 4.9. ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ УЧАСТНИКА - «SHIKAKU!»..……..……...21

СТАТЬЯ 4.10.ОТКАЗ ОТ ВЕДЕНИЯ БОЯ, НЕЯВКА, ИЛИ ОПОЗДАНИЕ НА БОЙ – «KIKEN!»……...…22

СТАТЬЯ 4.11. ЧИСТАЯ ПОБЕДА ……..…22

СТАТЬЯ 4.12. ПОБЕДА ПО ПРЕИМУЩЕСТВУ……..23

СТАТЬЯ 4.13. ПОБЕДА ПО РЕШЕНИЮ СУДЕЙ……..……..23

СТАТЬЯ 4.14. НИЧЬЯ……..……23

СТАТЬЯ 4.15. ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РАУНД И ПРОДЛЕНИЕ ВРЕМЯ ПОЕДИНКА…...23

СТАТЬЯ 4.16. ТРАВМЫ И НЕСЧАСТНЫЕ СЛУЧАИ……..……..24

СТАТЬЯ 4.17. ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ БОЯ……..……...25

СТАТЬЯ 4.18. НАЧАЛО, ХОД И ОКОНЧАНИЕ БОЯ……25

**5.ПРАВИЛА СУДЕЙСТВА СОРЕВНОВАНИЙ KUMITE SHOBU-IPPON (ТРАДИЦИОННОЕ КАРАТЭ)** ……..……...…27

СТАТЬЯ 5.1. КРИТЕРИИ ПОБЕДЫ В БОЮ……..……..…...27

СТАТЬЯ 5.2. КРИТЕРИИ ЭФФЕКТИВНОЙ АТАКИ..……..……..……...27

СТАТЬЯ 5.3. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ ТЕХНИЧЕСКИХ ПРИЕМОВ….……..……...28

СТАТЬЯ 5.4. КРИТЕРИИ ДЛЯ ОПРЕДЕЛЕНИЯ ПОБЕДИТЕЛЯ ПО HANTEI

(РЕШЕНИЕ СУДЕЙ) ……..……..……..28

СТАТЬЯ 5.5. НИЧЬЯ…….…… ……..29

СТАТЬЯ 5.6. “SAI SHIAI” И “SAI-SAI SHIAI”(НОВЫЙ БОЙ)..……..29

СТАТЬЯ 5.7. ЗАПРЕЩЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ……..29

СТАТЬЯ 5.8. НАРУШЕНИЯ И ШТРАФЫ……..30

СТАТЬЯ 5.9. ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ УЧАСТНИКА……..31

СТАТЬЯ 5.10. ОТКАЗ ОТ ВЕДЕНИЯ БОЯ, НЕЯВКА ИЛИ ОПОЗДАНИЕ НА БОЙ..…..32

СТАТЬЯ 5.11. ТРАВМЫ И НЕСЧАСТНЫЕ СЛУЧАИ……..……..…...33

СТАТЬЯ 5.12. ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ БОЯ…..……..……...34

СТАТЬЯ 5.13. КОМАНДНОЕ СОСТЯЗАНИЕ..…..……..……...34

СТАТЬЯ 5.14. НАЧАЛО, ПРИОСТАНОВКА И ОКОНЧАНИЕ ПОЕДИНКА..……..34

**6.ПРАВИЛА СУДЕЙСТВА СОРЕВНОВАНИЙ КАТА**

**(ФОРМАЛЬНЫЕ КОМПЛЕКСЫ)** ……..36

СТАТЬЯ 6.1. ТРЕБОВАНИЯ К СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫМ КАТА……..……..36

СТАТЬЯ 6.2. КЛАССИФИКАЦИЯ СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫХ КАТА……..36

СТАТЬЯ 6.3. РАЗДЕЛЫ СОРЕВНОВАНИЙ……..……..36

СТАТЬЯ 6.4. ХАРАКТЕРИСТИКА РАЗДЕЛОВ СОРЕВНОВАНИЙ……..……..36

СТАТЬЯ 6.5. ОБОРУДОВАНИЕ МЕСТ СОРЕВНОВАНИЙ……37

СТАТЬЯ 6.6. СПОСОБ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ……..37

СТАТЬЯ 6.7. КРИТЕРИЙ ПОБЕДЫ В СОРЕВНОВАНИЯХ……37

СТАТЬЯ 6.8. ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТА ВЫСТУПЛЕНИЯ ПО

«KOHAKU HOSHIKI» ……..……..38

СТАТЬЯ 6.9. ОПРЕДЕЛЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТА ВЫСТУПЛЕНИЯ ПО «TENSU HOSHIKI» ……..……..38

СТАТЬЯ 6.10. КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ ВЫСТУПЛЕНИЯ……..……..39

СТАТЬЯ 6.11. ОЦЕНКА ВЫСТУПЛЕНИЯ СПОРТСМЕНОВ …….39

СТАТЬЯ 6.12. ОШИБКИ И ШТРАФЫ……..…….…….39

СТАТЬЯ 6.13. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЛУЧШЕГО УЧАСТНИКА (КОМАНДЫ) ПРИ РАВЕНСТВЕ ИТОГОВЫХ ОЦЕНОК ВЫСТУПЛЕНИЯ…….……..40

СТАТЬЯ 6.14. СОСТАВ КОМАНДЫ……....41

СТАТЬЯ 6.15. НАЧАЛО, ХОД И ОКОНЧАНИЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ……41

**7.ПРАВИЛА СУДЕЙСТВА СОРЕВНОВАНИЙ GOSHIN JUTSU (САМОЗАЩИТА)** …….……....43

СТАТЬЯ 7.1. АТАКУЮЩИЕ И ЗАЩИТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ……...……..43

СТАТЬЯ 7.2. КРИТЕРИИ ОЦЕНИВАНИЯ……..……....43

СТАТЬЯ 7.3. ПОЯСНЕНИЯ……...44

СТАТЬЯ 7.4. ЦЕРЕМОНИЯ, НАЧАЛО И ОКОНЧАНИЕ ДЕМОНСТРАЦИИ ……...44

**8. ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА**……45

**9. ОБОРУДОВАНИЕ МЕСТ СОРЕВНОВАНИЙ** ……...47

СТАТЬЯ 9.1. ОБОРУДОВАНИЕ МЕСТ СОРЕВНОВАНИЙ ПО KUMITE И GOSHIN JUTSU……47

СТАТЬЯ 9.2. ОБОРУДОВАНИЕ МЕСТ СОРЕВНОВАНИЙ ПО ФОРМАЛЬНЫМ КОМПЛЕКСАМ КАТА……..……..……48

**ПРИЛОЖЕНИЯ К ПРАВИЛАМ СОРЕВНОВАНИЙ**……..…..……..……49

СХЕМА ОРГАНИЗАЦИИ ПЛОЩАДКИ ДЛЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КАТА И KUMITE……..……49

Правила под редакцией
технического директора WKJF
Анатолия Науменка

# 1. ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

## Статья 1.1. Цель

Целью этих Правил является проведение честных и равных соревнований для всех участников, независимо от их школы или стиля, а также возможности качественной проверки подготовки и прогресса спортсменов.

## Статья 1.2. Организация соревнований

1. Согласно данных Правил соревнования могут быть организованы одной из следующих групп:
1) Додзе или клубом;
2) районной/ городской организацией;
3) областной/ региональной организацией;
4) национальной WKJF;
5) Всемирной федерацией каратэ-джитсу.

2. Эти Правила должны быть применены ко всем соревнованиям, проходящим под эгидой WKJF.

## Статья 1.3. Принципы соревнований

Соревнования должны проводится, основываясь на духе и традициях каратэ, с участниками, которые должны действовать с высоким стандартом честного соперничества, а также с уважением относятся ко всем оппонентам и официальным лицам.

## Статья 1.4. Программа соревнований

1. Программа соревнований по kumite (поединки):
1) соревнования по kumite могут проводиться по правилам:
а) contact-shobu (контактный поединок каратэ-джитсу в защитном снаряжении для смешанных стилей боевых искусств);
б) shobu-ippon (поединок по традиционному каратэ);
в) shobu (поединок по спортивному каратэ).

2. Программа соревнований по kata (формальным комплексам):
1) соревнования по kata могут проводиться по правилам:
а) kata karate (формы для стилей каратэ);
б) kata kobudo с традиционным оружием (формы для стилей kobudo).
2) kata karate, должны входить в официальный перечень kata официально признанных стилей каратэ;
3) kata kobudo должны входить в официальный перечень kata официально признанных стилей кобудо.

3. Соревнования по goshin jutsu (демонстрация самообороны).

**Примечание:** Все условия соревнований по правилам спортивного каратэ – согласно дополнительного прилагаемых Правил по спортивному каратэ.

## Статья 1.5. Разное

1. Перед началом любых соревнований проводимых по правилам WKJF должен проходить судейский семинар с детальным рассмотрением всех разделов правил соревнований.

2. В случае возникновения вопросов, не освещенные в данных Правилах, решения принимаются Главным судьей соревнований.

## 2. УЧАСТНИКИ СОРЕВНОВАНИЙ

### Статья 2.1. Возраст участников

1. Личные соревнования отдельно для мужчин и женщин по kata, kobudo, gosnin jutsu, kumite contact-shobu и shobu-ippon проводят в следующих возрастных группах:
1) детской – мальчики и девочки 6-7; 8-9 лет;
2) младшей юношеской - мальчики и девочки 10-11 лет;
3) юношеской - мальчики и девочки 12-13 лет;
4) старшей юношеской - юноши и девушки 14-15 лет;
5) юниорской - юноши и девушки 16-17 лет;
6) взрослой - мужчины и женщины 18-39 лет;
7) ветеранской - мужчины и женщины старше 40 лет.

2. Командные соревнования по проводятся в следующих группах:
1) мужской;
2) женской;
3) смешанной.
В случае проведения командных разделов возрастные группы могут изменяться.

3. Подробное разделение на возрастные категории, будут определены положением о конкретном соревновании.

4. Возраст участников всех групп определяют по году и месяцу рождения на момент прохождения мандатной комиссии.

### Статья 2.2. Весовые категории и взвешивание участников

1. Соревнования по shobu-ippon, kata, kobudo и gosnin jutsu проводятся без весовых категорий.

2.Участники соревнований по contact-shobu делятся на такие весовые категории:
1) для детей 6-7 лет - абсолютная категория;
2) для мальчиков 8-9 лет /-35 кг, +35 кг/;
3) для девочек 8-9 лет /-30 кг, +30 кг/;
4) для младших юношей 10-11 лет /-40 кг, +40 кг/;
5) для девочек 10-11 лет /-35 кг, +35 кг/;
6) для юношей 12-13 лет /-45 кг, -55 кг,+55 кг /;
7) для девочек 12-13 лет /-40 кг, +40 кг/ ;
8) для старших юношей 14-15 лет /-50 кг,-60 кг, +60 кг/;
9) для девушек 14-15 лет /-45 кг, +45 кг/;
10) для юниоров 16-17 лет /-55 кг,-65 кг, +65 кг/;
11) для девушек 16-17 лет /-55 кг, +55 кг/;
12) у взрослых - мужчины /- 60 кг, - 70 кг, - 80 кг, +80 кг /;
- женщины /- 50 кг, - 60 кг, - 70 кг, +70 кг /;
13) у ветеранов - мужчины /- 65 кг, - 75 кг, - 80 кг, +80 кг /;
- женщины /- 55 кг, - 65 кг, - 70 кг, +70 кг /.

3. В личных соревнованиях участник должен выступать только в весовой категории, указанной в положении.

4. В абсолютной категории и командных соревнованиях принимают участие спортсмены всех весовых категорий определенной возрастной группы.

5. Взвешивание участников:
1) взвешивание участников проводится во время прохождения мандатной комиссии;
2) разрешается использовать для взвешивания несколько весов, при этом участники одной весовой категории должны взвешиваться на одних и тех же весах;
3) за 1 час до начала взвешивания участникам предоставляется право контрольных прикидок на весах, на которых будет проводиться официальное взвешивание;
4) взвешивание проводит бригада судей, назначенная главным судьей в которую, входят: заместитель главного судьи соревнований, главный секретарь, главный врач и два-три судьи. Результаты взвешивания заносятся в протокол взвешивания;
5) при взвешивании участник обязан предъявить документ с фотографией, удостоверяющий его личность;
6) спортсмен, опоздавший или не явившийся на взвешивание не допускается к участию в соревнованиях.

## Статья 2.3. Костюм, индивидуальные средства защиты и внешний вид участника

1. Костюм участника:
1) участник выступает босиком в костюме специального покроя (karate gi), изготовленном из плотной хлопчатобумажной ткани белого цвета или другого официально принятого в стиле karate/kobudo, состоящем из куртки, штанов и пояса;
2) длина куртки должна быть такой, чтобы ее нижний край прикрывал тазобедренные суставы. Полы куртки запахиваются и завязываются специальной тесьмой. Рукава куртки должны быть достаточно широкими и прикрывать не менее половины предплечья. Женщины могут надевать под куртку хлопчатобумажную майку без рукавов белого цвета;
3) штаны должны быть достаточно широкими и прикрывать не менее 2/3 голени. Штаны закрепляются на бедрах при помощи поясной тесьмы. Использование для этой цели резинок, подтяжек, пуговиц, кнопок и т.д. запрещается;
4) поверх куртки повязывается пояс. Пояс изготавливается из хлопчатобумажной ткани и имеет длину 2.5 - 3 метра, ширину 4 - 5 см. Он опоясывается вокруг туловища два раза и завязывается специальным узлом. Свободные концы пояса должны быть длиной не менее 15 см, но не ниже колен. Участник выступает в поясе, цвет которого соответствует его квалификации или в зависимости от жребия с красным или белым поясом;
5) на левой стороне куртки на уровне груди разрешается ношение эмблемы федерации или организации, членом которой является участник. Размер эмблемы не должен превышать 10 сантиметров в диаметре;
6) при необходимости участникам могут выдаваться номера установленного образца, которые крепятся на спине;
7) участнику запрещается подворачивать или закатывать рукава куртки или штанины;
8) участнику запрещается выступать в неопрятном костюме (рваном, грязном, мятом) или в костюме, не соответствующем стандарту, установленному правилами соревнований, а также в обуви.

2. Индивидуальные средства защиты:
1) в соревнованиях по contact-shobu участники выступают в защитном снаряжении (bogu) и надетых под брюки паховых раковинах;
2) защитное снаряжение (bogu) состоит из специального шлема-сферы с пластиковым забралом, закрывающим лицо и защитного жилета, закрывающим живот, грудь и боковую поверхность корпуса;

3) в соревнованиях по contact-shobu используются накладки на кисти рук (стандарт WKJF). Накладки представляют собой перчатки из специального материала с войлочной вставкой, с открытыми пальцами рук, прикрывающие проксимальные фаланги пальцев и не препятствующие проведению захватов. Также обязательное использование фут и защиты на голень (стандарт WKJF), которые одеваются под брюки;
4) в категориях мужчин с 18 лет и старше, поединки проводятся без накладок на кисти;
5) в соревнованиях по shobu-ippon участники выступают в karate gi белого цвета, пояс – красный или белый, капа (прозрачная или белая) и накладки на кисти рук белого цвета (не толще 1 см) с 6-13 лет – обязательно, с 14 лет и старше поединки проводятся без накладок на кисти. Дополнительно рекомендуется для мужчин - паховая раковина (надетая под брюки), для женщин – нагрудник. Защита на ноги запрещена;
6) с разрешения врача допускается использование мягких накладок на травмированные участки голени. Использование бинтов, а также щитков, закрывающих предплечье и стопу, не разрешается.

3. Внешний вид участника:
1) каждый участник должен иметь аккуратную прическу. Волосы должны быть чистыми и их длина не должна мешать нормальному ведению боя. Ношение головной повязки (hachimaki), заколок, гребней и т.д. из металла, пластмассы и других твердых материалов не разрешается;
2) ногти на руках и ногах участника должны быть коротко и аккуратно подстрижены;
3) в ходе соревнования (как в kumite, kata так и в goshin jutsu) запрещается ношение очков любой конструкции и жестких контактных линз. Разрешается использование мягких контактных линз;
4) в ходе соревнования участнику запрещается иметь на себе предметы из металла и других твердых материалов (часы, украшения и т.д.).

4. На приведение своего костюма или внешнего вида в соответствие требованиям правил соревнований участнику дается 1 мин. Если по истечении 1 мин спортсмен не привел свой внешний вид или костюм в порядок, он отстраняется от участия в соревнованиях.

## 3. ОРГАНИЗАТОРЫ И СУДЕЙСКАЯ КОЛЛЕГИЯ СОРЕВНОВАНИЙ.

### Статья 3.1. Подготовка соревнований

1. Представители организации, организующие соревнования должны публично объявить требования к предстоящим соревнованиям перед их началом и своевременно уведомить все заинтересованные стороны.

2. Место проведения соревнований должно быть выбрано с учетом удобства и безопасности участников.

3. Технический комитет обязан обеспечить подготовку соответствующих соревнований, консультируясь с организаторами, обращая внимание на подготовку площадок соревнований, обеспечение и подготовку оборудования и необходимых приспособлений, включая обеспечение безопасности участников и т.п.

4. Перед началом соревнований, должен быть в наличии следующий персонал:
1) измерители времени;
2) секретари;
3) координаторы;
4) первая медицинская помощь.

5. Перед проведением соревнований, должны быть назначены (выбраны) следующие должностные лица:
1) Главный судья /рефери/;
2) старшие площадки;
3) арбитры, рефери и судьи.

### Статья 3.2. Главный судья соревнований

1. Главный судья должен координировать соревнования честно, беспристрастно, что бы все участники имели равные условия.

2. Главный судья размещает старших площадок, арбитров, рефери и судей, относительно их квалификации.

3. Главный судья дает соответствующие указания или принимает решения в следующих случаях:
1) если он видит нарушение Правил или неуместное поведение;
2) если судьи просят его совета;
3) если возникает спорный вопрос, неучтенный в Правилах;
4) если во время поединка произошел несчастный случай.

4. Главный судья может предпринимать следующие решения, когда он считает что это необходимо:
1) дать указания;

2) отстранить участника;
3) дисквалифицировать участника.

5. Директор технического комитета соответствующей организации должен быть Главным судьей. Если нет – то лицо, назначенное им. Заместители главного судьи должны быть избраны ответственными за направления: спортивное kumite, традиционное kumite, контактное kumite, kata, kobudo и goshin jutsu, если в этом есть необходимость.

## Статья 3.3. Состав судейского аппарата соревнований по kumite

В судействе соревнований по kumite на одной площадке принимают участие: старший судья на площадке (руководитель площадки), судейская бригада, судья-секретарь, судья-хронометрист, судья при табло.

## Статья 3.4. Состав судейского аппарата соревнований по kata, kobudo и goshin jutsu

В судействе соревнований по kata (формальным комплексам), kobudo и goshin jutsu (самооборона) на одной площадке принимают участие: старший судья на площадке, судейская бригада, судья-секретарь.

## Статья 3.5. Состав судейских бригад

1. Соревнования по kumite, проводимые по правилам contact-shobu и shobu-ippon судят бригады судей в составе: арбитр, рефери и 4 боковых судей.

2. Соревнования по kata, kobudo и goshin jutsu судят бригады судей в составе: рефери и 4 боковых судей.

3. Судейские бригады формируются из судей, прошедших судейский семинар и успешно сдавших экзамены по теории и практике судейства.

4. Судейская бригада по kata должна состоять из судей высокой квалификации, с обязательным равноценным представительством судей из различных стилей и направлений каратэ.

5. При проведении соревнований в разделе kata из числа судей могут назначаться официальные эксперты по стилям и направлениям, в обязанности которых входит подтверждение принадлежности выполняемых комплексов к данному стилю, а также соблюдения контроля за правильным выполнением комплекса.

6. В ходе соревнований члены судейских бригад не могут использоваться в другом качестве.

7. Качество судейства оказывает серьезное влияние на результат боя, встречи или выступления. Поэтому члены судейской бригады должны точно и беспристрастно оценивать действия участников.

***8. Никто не имеет права отменить решение судейской бригады, принятого в соответствии с Правилами соревнований.***

## Статья 3.6. Обязанности и права членов судейской бригады соревнований по kumite

1. Старший татами:
старший татами назначается главным судьей соревнований и имеет следующие права и обязанности:

а) менять и контролировать арбитра, рефери и судей во время поединков на его площадке/площадках/;

б) наблюдать за исполнением обязанностей арбитра, рефери и судей и обеспечивать, чтобы члены судейской бригады надлежащим образом исполняли свои обязанности;

в) готовить письменный отчет главному судье о действиях каждого из официальных лиц находящихся под его контролем, вместе со своими рекомендациями.

2. Арбитр (Kansa):
1) арбитр назначается главным судьей соревнований и контролирует ход поединка;
2) в случае если решения рефери или судей не соответствуют Правилам соревнований, арбитр должен немедленно поднять красный флаг и подать сигнал, после чего рефери останавливает бой и исправляет ошибку;
3) запись боя становится официальным документом только после подписания арбитром;
4) перед каждым поединком арбитр должен проверить, чтобы одежда участников была одобрена требованиям WKJF.

3. Рефери (Sushin):
1) рефери назначается главным судьей и руководит ходом боя или выступлениями на площадке. Он оценивает действия участников и следит, чтобы бой или выступление проходили в строгом соответствии с правилами соревнований. Юрисдикция рефери распространяется на площадку и прилегающую к ней зону;
2) рефери имеет право:

а) подавать все команды и делать все объявления;

б) принимать решения согласно, мнения большинства;

в) принимать решения единолично при расхождении мнений с одним из боковых судей в случаях, когда другие судьи не смогли увидеть действий участников и не в состоянии дать им однозначную оценку;

г) не прерывать бой после сигнала бокового судьи, если он уверен, что сигнал не обоснован (о своем решении он информирует судью соответствующим жестом («Tori-masen!»), не прерывая боя);

д) вызывать врача для оказания помощи участнику;

е) подзывать боковых судей (при помощи жеста) для консультаций или объяснений.

3) рефери обязан:

а) прервать бой, если боковой судья подает сигнал о нарушении правил кем-либо из участников;

б) присоединиться к общему решению большинства боковых судей и объявить его, даже если он не согласен с ним;

в) при необходимости аргументировать свое решение, давая объяснения только арбитру, главному судье и членам апелляционного жюри.

4) рефери должен стараться не прерывать бой без необходимости и избегать длительных обсуждений.

4. Боковой судья (Fokusin):
1) боковой судья назначается главным судьей. Он ассистирует рефери, информируя его при помощи жестов;
2) боковой судья имеет право:

а) голоса при вынесении решения об исходе боя;

б) выражать свое мнение при помощи жестов перед объявлением оценок, наложением штрафов и дисквалификации.

3) боковой судья обязан в ходе боя постоянно информировать рефери, выражая свое мнение при помощи жестов в случаях, когда:

а) им замечено эффективно проведенное атакующее действие;

б) участник (участники) совершил (пытается совершить) запрещенное действие или прием;

в) атакующие действия участника (участников) не могут быть оценены по причине неэффективности, плохой формы или неустойчивой позиции, неправильно выбранной дистанции, неточности или одновременности их выполнения и т.д.;

г) участник (участники) не может продолжать бой в результате травмы, несчастного случая или болезни;

д) он находился в невыгодной для наблюдения позиции и не мог видеть действия участника (участников);

е) рефери просит его об этом;

е) необходимо привлечь внимание рефери по причинам, не указанным в данной статье.

4) боковой судья не имеет права выражать жестами, мимикой или вслух свое несогласие с решением рефери.

## Статья 3.7. Обязанности и права членов судейской бригады соревнований по kata, kobudo и goshin jutsu

1. Старший татами:

1) старший татами назначается главным судьей соревнований и имеет следующие права и обязанности:

а) менять и контролировать рефери и судей во время выступлений на его площадке /площадках/;

б) наблюдать за исполнением обязанностей рефери и судей и обеспечивать, чтобы члены судейской бригады надлежащим образом исполняли свои обязанности;

в) готовить письменный отчет главному судье о действиях каждого из официальных лиц находящихся под его контролем, вместе со своими рекомендациями.

2. Рефери (Sushin):

1) рефери назначается главным судьей и руководит процессом соревнований на площадке. Он следит, чтобы выступление проходили в строгом соответствии с правилами соревнований. Юрисдикция рефери распространяется на площадку и прилегающую к ней зону;

2) рефери имеет право:

а) подавать необходимые команды и делать объявления;

б) в случае соревнований ката по системе kohaku принимать решения, согласно мнения большинства;

в) вызывать врача для оказания помощи участнику;

г) подзывать боковых судей (при помощи жеста) для консультаций или объяснений.

3) рефери обязан:

а) оценивать выступления справедливо;

б) при необходимости аргументировать свое решение, давая объяснения только старшему татами, главному судье и членам апелляционного жюри.

3. Боковой судья (Fokusin):

1) боковой судья назначается главным судьей;

2) боковой судья должен дать объективную оценку соревнующимся;

3) боковой судья имеет право:

а) голоса при вынесении решения об исходе выступлений;

б) когда необходимо привлечь внимание рефери по причинам, не указанным в данной статье.

4) боковой судья не имеет права выражать жестами, мимикой или вслух свое несогласие с решением рефери.

## Статья 3.8. Апелляционное жури

1. Для рассмотрения протестов, полученных от представителей и вынесения решения по ним, на время проведения соревнований назначается апелляционное жюри, состав которого утверждается техническим комитетом проводящей организации.

2. В состав апелляционного жюри входят: главный судья, представитель технического комитета и один или несколько судей высшей квалификации.

3. Решение апелляционного жюри является заключительным и опротестованию не подлежит.

## Статья 3.9. Официальный костюм членов судейского аппарата соревнований

1. На национальных и международных соревнованиях, а также на совещаниях судейской коллегии, судейских семинарах и других мероприятиях, проводимых в рамках этих соревнований, все судьи обязаны быть в официальных судейских костюмах, соответствующих Правилам соревнований:

2. Костюм судьи состоит из:
1) однобортного пиджака темно-синего цвета с двумя пуговицами из белого металла;
2) рубашки белого цвета с длинным рукавом;
3) галстука темно-бордового цвета;
4) однотонных брюк светло-серого цвета;
5) однотонных носков темно-синего или черного цвета;
6) ботинок черного цвета и легкой сменной обуви черного цвета (для судейства на площадке);

3. Каждый судья обязан иметь именную эмблему коллегии судей, к которой он принадлежит.

4. При температуре воздуха в зале соревнований более 22 С° по решению главного судьи для рефери и судей на площадке допустимо судейство без пиджаков.

5. Во время судейства боя или командной встречи членам судейской бригады запрещено иметь на себе наручные часы, запонки и заколки для галстука.

6. У каждого члена судейской бригады должен быть личный свисток.

# 4. ПРАВИЛА СУДЕЙСТВА СОРЕВНОВАНИЙ KUMITE CONTACT-SHOBU (КОНТАКТНОЕ КАРАТЭ-ДЖИТСУ)

Матч по «Contact-Shobu» является традиционным методом поединка, когда участники наносят контактные удары, приводящие к поражению соперника, в пределах отведённого времени.

Поединки проводятся в специальной экипировке, с использованием практически всего арсенала боевой техники, включая удары руками, ногами, подсечки, подножки и броски.

Индивидуальные или командные состязания проводятся по олимпийской системе (выбывание после проигрыша) - если иначе не заявлено.

## Статья 4.1. Критерии победы в бою

1. Исходом боя может быть победа одного из участников или ничья.

2. Участник может выиграть бой в результате:
1) чистой победы, если:
а) противник получил нокаут или два нокдауна;
б) в течение времени, отведенного на бой, он добивается преимущества над соперником в 6 баллов;
в) в течение времени, отведенного на бой, он первым набирает 12 баллов;
г) его соперник проиграл в результате нарушения правил («Hansoku!» или «Shikaku!»);
д) его соперник не явился к началу боя, или по причине, не зависящей от участника, не смог продолжить бой, или отстранен врачом от дальнейшего участия в соревнованиях («Kiken!»);
2) победы по преимуществу, если по истечении времени боя количество набранных им баллов превышает количество баллов, набранных соперником.
3) победы по решению судей, если по истечении времени при равенстве баллов или их отсутствия у обоих соперников, судьи большинством голосов отдадут предпочтение одному из участников.
3. Чистая победа и победа по преимуществу достигается путем получения баллов:
1) за проведение эффективных атак;
2) в качестве компенсации за штрафы, налагаемые на соперника.

## Статья 4.2. Критерии эффективной атаки

1. Критериями эффективного атакующего действия являются:
1) хорошая форма, мощное выполнение и корректное отношение;
2) точность, правильный выбор времени и дистанции;
3) боевой дух и необходимый уровень психической мобилизации.

2. Критериями хорошей формы атакующего действия являются:
1) правильное выполнение техники приема;
2) устойчивая позиция.

3. Критериями мощного выполнения атакующего действия являются:
1) высокая скорость удара;
2) концентрация силы.

4. Корректное отношение является компонентом хорошей формы и означает мощное выполнение атакующих действий без злобной агрессивности.

5. Критериями точности атакующего действия являются:
1) проведение удара в зачетную зону тела соперника, которая включает в себя:
а) лицевую часть головы, защищенную шлемом-сферой (лицевая часть маски);

б) боковую часть головы, защищенную шлемом;
в) верхнюю часть головы, защищенную шлемом;
г) переднюю и боковую поверхности грудной клетки защищенную жилетом;
д) спину, защищенную жилетом, кроме позвоночника;
е) наружную часть бедра.

2) правильное направление удара по отношению к цели.

6. Критериями правильного выбора времени проведения атакующего действия являются:
1) точный выбор момента проведения атаки;
2) отсутствие реакции защиты у соперника.

7. Критериями правильного выбора дистанции при проведении атакующего действия являются: проведение удара с дистанции, которая в условиях реального боя, без защитной экипировки позволяет нанести удар, приводящий к поражению противника.

8. Критериями боевого духа, психической мобилизации атакующего действия являются:
1) решительность при проведении атакующего действия, стремление к победе в сочетании с уважением к сопернику;
2) продление состояния боевой готовности и соответствующего уровня психической мобилизации после проведения атакующего действия.

## Статья 4.3. Контакт во время ударов

1. Удары с полным контактом могут наноситься по:
1) переднему забралу шлема-сферы;
2) передней и боковой поверхности живота и грудной клетки, защищенной жилетом;
3) наружной поверхности бедра ударом mawashi geri gedan.

2. В другие области зачетной зоны удары обозначаются с контролем (без контакта или легкий контакт, не приводящий к нокдауну).

## Статья 4.4. Нокдаун и нокаут

1. Удары с контактом, которые приводят к нокдауну или нокауту могут быть оценены, если соблюдены все критерии для атаки или контратаки, и удар проведен в защищенную часть забрала шлема-сферы, жилет или наружную часть бедра.

2. Удары с контактом, которые приводят к нокдауну или нокауту наказываются, если проводятся на пронос или если удар проведен в не защищенную часть тела или в боковую, тыльную и верхнюю часть шлема.

3. Нокдаун – это кратковременная потеря боеспособности в результате пропущенных (в зачетные зоны тела) ударов. При нокдауне рефери должен открыть счет. Команда «Hajime!» не подается раньше счета «восемь». Если спортсмен после нокдауна до истечения 10 сек. готов продолжать поединок, он должен принять занять позицию готовности и если рефери считает спортсмена способным продолжать бой, поединок продолжается.

4. Нокаут – это потеря боеспособности в результате пропущенных (в зачетные зоны тела) ударов на время больше 10 секунд и как следствие не возможность продолжать бой, или если рефери считает бойца не способным продолжать бой. При нокауте рефери должен открыть счет

и вести его до 10, после чего бой заканчивается по команде «Стоп». При получении серьёзных травм рефери может, вызвав врача, засчитать «нокаут» без открытия счёта.

5. Нокаут запрещается для детей до 10 лет. Детские поединки проводятся с дозированным контактом.

## Статья 4.5. Требования к выполнению бросков

1. Броском считается прием, в результате которого соперник лишается опоры и, падая, касается площадки любой частью тела, кроме ступней. Броски выполняются без падения атакующего. Бросок может быть следствием соответствующего действия на попытку соперника провести техническое действие.

2. При проведении броска, прежде всего, принимается во внимание эффективность и безопасность его выполнения, независимо от того, выполнен бросок со стойки, или нет.

3. Броски выполняются с точкою вращения не выше бедра. Во время броска должна быть выполнена страховка опонента.

4. Запрещается выполнять броски, которые являются опасными для жизни соперника и могут вызвать переломы или тяжёлые травмы:
1) проводить броски, падая на соперника, локтем или коленом;
2) броски на голову и с захватом на болевой прием;
3) захватывать голову двумя руками;
4) броски с захватом ниже талии с последующим подниманием оппонента вверх;
5) захватывать за половые органы, выкручивать пальцы рук и ног, щипаться, кусаться.

5. Захват соперника без проведения приема не должен превышать 5 сек.

## Статья 4.6. Критерии оценивания технических приемов

1. За проведение эффективного атакующего действия присуждаются оценки: «Sanbon» - 3 балла, «Nihon»- 2 балла, «Ippon» - 1 балл.

2.Оценка «Sanbon» - 3 балла присуждается за:
1) удар ногой в голову, защищенную шлемом-сферой;
2) проведение подсечки или контролируемого броска с немедленным добиванием лежащего на полу соперника;
3) проведение комбинации с использований техники рук и ног, каждый удар из которой оценивается.
4) удар маваши гери гедан в бедро, в комбинации с зачетным ударом ногой в туловище.

3. Оценка «Nihon» - 2 балла присуждается за:
1) удар ногой в туловище, защищенное жилетом;
2) удар рукой по потерявшему равновесие сопернику;
3) удар рукой в заднюю часть головы или спину соперника, который развернулся;
4) комбинацию ударов руками, каждый из которых оценивается;
5) удар маваши гери гедан в бедро, в комбинации с зачетным ударом рукой.

4. Оценка «Ippon» - 1 балл присуждается за:
1) удар рукой в забрало шлема-сферы или другую часть шлема соперника;
2) удар рукой в жилет соперника.

5. В случае нанесения маваши гери гедан балл не добавляется, если оппонент поднял ногу для блока. Однако если в такой же ситуации удар привел к падению оппонента, тогда добавляется 1 балл.

6.При добивании противника лежащего на татами запрещается наносить контактный удар по забралу шлем-сферы, допускается только удар без контакта. В жилет разрешен легкий контакт.

7. Комбинация ударов, проведенная до команды «Yame!», приводит к суммированию баллов за каждое эффективное техническое действие, однако суммарная оценка не может превышать 3 баллов.

8. В случае проведения одновременных атакующих действий спортсменами, рефери должен определить, какой из участников был первым, и дать ему оценку.

9. Оценка эффективных атакующих действий, проведенных обоими соперниками одновременно, определяется как «Ayuchi!».

## Статья 4.7 Запрещенные действия

1.Запрещеные действия делятся на две категории: категорию 1 и категорию 2.

2. Категория 1 - запрещенные технические действия, опасные для здоровья соперника:
1) проведение любого удара с контактом (независимо от его легкости) в горло или основание черепа соперника;
2) проведение атак в промежность, суставы рук и ног, подъем стопы соперника;
3) проведение удара с превышением контакта в боковую или верхнюю часть шлема, спину или другие, не защищенные жилетом части тела соперника, кроме удара в наружную часть бедра - mawashi geri gedan;
4) добивание соперника, лежащего на татами контактным ударом в шлем-сферу или сильным проникающим ударом в жилет;
5) прямые удары по рукам и ногам, а также повторяющиеся сильные боковые удары по ногам, с целью вывести противника из равновесия, за исключением ashi barai и удара голенью в наружную часть бедра;
6) атаки, не гарантирующие безопасность соперника, независимо от того, обусловлено это технической неподготовленностью участника или двигательной структурой самого атакующего действия, включая проносные неконтролируемые удары;
7) удары локтями, коленями и головой;
8) выполнение опасных бросков с высоким подниманием и большой амплитудой, исключающие возможность безопасного приземления соперника, броски с захватом за шею или голову, броски без страховки соперника;
9) проведение атакующего действия после команды «Yame!» или за пределами площадки.

3. Категория 2 - запрещенные технические действия, опасные для здоровья соперника, для своего здоровья и пренебрежение своей безопасностью, пассивное ведение боя, бесцельные действия затягивающие бой, выходы за пределы площадки, действия наносящие урон престижу боевых искусств:
1) технические действия, опасные для здоровья соперника - это опасная техника, которая по своей природе не может быть контролируемая и безопасна для соперника:

а) имитация атак головой, локтями и коленями;

б) попытка выполнения опасных бросков с высоким подниманием и большой амплитудой, исключающие возможность безопасного приземления соперника, бросков с захватом за шею или голову, бросков без страховки соперника;

в) попытка проведения атакующего действия после команды «Yame!» или за пределами площадки.

2) к запрещенным действиям - «Mubobi!», опасным для своего здоровья и пренебрежение своей безопасностью относятся:

а) боязнь, отворачивание головы, разворачивание спиной к противнику;

б) выполняя свою атаку, пренебрегать атаками соперника (двигаться навстречу удара).

3) пассивное ведение боя, проявлениями которого являются:

а) постоянные отступления, не позволяющие сопернику провести атакующее действие;

б) отсутствие попыток проведения атакующих или контратакующих действий;

в) чрезмерное затягивание времени подготовки к проведению атаки;

г) прекращение боя без команды рефери.

4) бесцельные действия, затягивающие бой, к которым относятся:

а) сковывающие захваты за руки (рукава), ноги (штанины), отвороты, воротник или полы куртки, обхваты туловища, удержания соперника без попытки проведения опрокидывания;

б) толчки соперника;

в) другие действия участников, неоправданно затягивающие ход боя (медленный возврат на исходные позиции после остановки боя, неспешное приведение костюма в порядок, попытка без разрешения снять шлем и т.д.).

5) к запрещенным действиям - «Jogai!», относятся выходы за линию площадки:

а) выходом за пределы площадки считается положение участника, когда его стопа или любая другая часть его тела пересекает внешнюю границу ограничительной линии площадки, касаясь при этом пола;

б) выход за пределы площадки после команды «Yame!» не расценивается как нарушение;

в) эффективное атакующее действие, проведенное за пределами площадки, не оценивается;

г) выход атакующего за пределы площадки после проведения эффективной атаки и до команды «Yame!» как нарушение не расценивается, а атакующее действие оценивается;

д) выход атакующего за пределы площадки после проведения неэффективного атакующего действия и до команды «Yame!» расценивается как нарушение правил;

е) выход атакуемого за пределы площадки в результате попытки избежать атаки соперника расценивается как нарушение;

е) выход атакуемого за пределы площадки в результате инерции от удара соперника или толчка как нарушение не расценивается.

6) к действиям, наносящим урон престижу боевых искусств, относятся:

а) симуляция получения травмы (любым способом) или попытка преувеличения степени тяжести полученной травмы с целью получения преимущества над соперником;

б) попытка нанесения травмы сопернику;

в) грубое или недисциплинированное поведение;

г) использование провокационных высказываний, словесных насмешек или непристойных жестов.

## Статья 4.8. Предупреждения и наказания

1. Участник, совершивший или пытающийся совершить запрещенное действие, должен быть предупрежден или наказан определенной степенью, которая зависит от серьезности нарушения.

2. «Chukoku!»: это предупреждение, которое выносится за первый случай незначительного нарушения правил по соответствующей категории. Потенциал соперника для достижения победы не уменьшен.

3. «Keikoku!»: это предупреждение, которое выносится за второй случай незначительного нарушения правил по соответствующей категории или за совершение запрещенного действия, не столь серьезное, что бы наказать «Hansoku Chui!». Потенциал соперника для достижения победы слегка уменьшен.

4. «Hansoku Chui!»: это предупреждение, которое выносится участнику за очередное нарушение правил или за совершение запрещенного действия, которое серьезно уменьшает потенциальную возможность соперника выиграть бой. «Hansoku Chui!» - это предупреждение, предшествующее дисквалификации.

5. «Hansoku!»: это наказание, за которое участник дисквалифицируется. Выносится за накопившиеся предупреждения или очень серьезные нарушения правил, в результате которых потенциал потерпевшего участника, фактически сведен к нулю. Дисквалификация участника действует на данный поединок.

6. За повторение в ходе боя однотипных запрещенных действий определенной категории, категория штрафа увеличивается после каждого нарушения.

7. Предупреждения Категории 1 и категории 2 не аккумулируются перекрестным образом.

8. Участник дисквалифицируется за грубое нарушение правил или неоднократное совершение запрещенных действий, которые сводят к нулю потенциальную возможность соперника выиграть бой.

9. Категорию штрафа рефери определяет по решению судей, при необходимости проконсультировавшись у врача.

10. Рефери делая объявление о предупреждении или наложении наказания, сопровождает его соответствующим жестом, потом следует жест категории 1 или 2 и в конце жест предупреждения или наказания.

## Статья 4.9. Дисквалификация участника - «Shikaku!»

1. Участник, грубо нарушивший правила соревнований или совершивший недостойный поступок, наносящий урон престижу и чести боевых искусств, должен быть дисквалифицирован по «Shikaku».

2. В зависимости от серьезности нарушения или проступка участник может быть дисквалифицирован и отстранен от участия:
1) в данных соревнованиях на весь период их проведения;
2) во всех соревнованиях, на определенный промежуток времени;
3) во всех соревнованиях, пожизненно.

3. Участник может быть дисквалифицирован, если он:
1) или его тренер (представитель) или члены его команды пытаются оказать (любым способом) влияние на принятие судьями решения по оценке действия или результата боя (встречи);
2) или его тренер (представитель), или члены его команды оскорбляют своим поведением судей, участников, зрителей и др.;
3) или его тренер (представитель), или члены его команды вступают в пререкания с судьями, участниками и др., или угрожают им;
4) отказывается выполнить распоряжение рефери или другого официального лица;

5) симулирует получение травмы или пытается преувеличить степень тяжести полученной травмы;
6) намеренно наносит или пытается нанести травму сопернику;
7) приходит в состояние возбуждения, не позволяющее контролировать свои действия и создающее угрозу нормальному ходу боя;
8) вопреки рекомендации врача настаивает на продолжении боя;
9) прекращает бой и/или покидает площадку без разрешения рефери;
10) сознательно нарушает другие правила соревнований.

4. В зависимости от серьезности нарушения участник может быть дисквалифицирован сразу или после предварительного предупреждения.

5. Решение об уровне дисквалификации участника принимается после предварительных консультаций с врачом, членами судейской бригады и главным судьей соревнований и должно быть объявлено публично.

6. Рефери делает объявление о дисквалификации участника (даже если тот отсутствует на площадке), сопровождая его соответствующим жестом.

7. После дисквалификации участника его сопернику присуждается чистая победа.

8. Дисквалифицированному участнику место не определяется. Участник, дисквалифицированный в финале, медалью не награждается.

9. Факт дисквалификации участника заносится с указанием причин в протокол соревнований и отчет Главного судьи. Решение о применении дисциплинарных мер к дисквалифицированному участнику принимает Главная судейская коллегия соревнований (в рамках своих полномочий). Об этом также сообщается в дисциплинарную комиссию организации, проводящей соревнования, и в организацию, направившую участника на соревнования, которые, в свою очередь, могут наложить дополнительные дисциплинарные санкции на участника. Организация, направившая участника на соревнования, также может быть подвергнута денежному штрафу.

## Статья 4.10. Отказ от ведения боя, неявка, или опоздание на бой – «Kiken!»

1. Участник, по обстоятельствам, не зависящим от его соперника, может быть снят врачом или сам отказаться от дальнейшего участия в соревнованиях по причине заболевания или травмы, полученной в предыдущих боях, в результате собственных действий, или по другой причине.

2. В этом случае участник считается проигравшим. Его сопернику присуждается чистая победа.

3. Рефери объявляет: «Aka» («Shiro») – «Kiken!», указывая пальцем в ноги участника, а в его отсутствие – на соответствующую линию, и присуждает победу сопернику.

4. Участник (команда, член команды), не явившийся на бой (встречу) без уважительной причины или опоздавший к началу боя (встречи) более чем на 1 мин, считается проигравшим. Сопернику (каждому члену команды соперников) присуждается чистая победа.

5. Рефери вызывает спортсмена на площадку. В случае неявки спортсмена после 3-го вызова - судья-хронометрист фиксирует время опоздания, пуская секундомер только по сигналу рефери.

6. По истечении 1 мин рефери объявляет «Aka» («Shiro») – «Kiken!» и присуждает победу сопернику.

7. Факт неявки участника (команды) без уважительной причины заносится в протокол встречи и отчет главного судьи. Об этом также сообщается в дисциплинарную комиссию организации, проводящей соревнования, и организацию, направившую участника (команду) на соревнования.

## Статья 4.11. Чистая победа

1. Чистая победы присуждается, если:

а) противник получил нокаут или два нокдауна;

б) в течение времени, отведенного на бой, он добивается преимущества над соперником в 6 баллов;

в) в течение времени, отведенного на бой, он набирает 12 баллов;

г) его соперник проиграл в результате нарушения правил («Hansoku!» или «Shikaku!»);

д) его соперник не явился к началу боя; или по причине, не зависящей от участника, не смог продолжить бой; или отстранен врачом от дальнейшего участия в соревнованиях («Kiken!»).

2. В случае чистой победы поединок останавливается досрочно и объявляется победитель.

## Статья 4.12. Победа по преимуществу

Если по истечении времени боя ни один из участников не сделал разрыв в 6 балов или не набирает 12 баллов, то победа присуждается участнику, набравшему большее количество баллов.

## Статья 4.13. Победа по решению судей

1. Если по истечении времени боя оба участника набрали равное количество баллов или не набрали ни одного балла, то победитель может быть определен по решению членов судейской бригады.

2. При определении победителя судьи должны учитывать:
1) активность участников, в том числе количество реальных попыток проведения атакующих действий каждым участником;
2) уровень технико-тактической подготовки каждого участника, разнообразие их технического арсенала;
3) боевой дух участников и их волю к победе;
4) поведение и внешний фактор (рост, вес) участников.

3. При определении победителя по решению судей должна соблюдаться следующая процедура:
1) рефери объявляет «Hantei!» и дает свисток;
2) боковые судьи жестом (флажком) определяют победителя;
3) рефери должен вынести окончательное решение, исходя из большинства голосов.

## Статья 4.14. Ничья

1. Если в результате обсуждения судейская бригада не может определить победителя, то принимается решение о ничьей.

2. Решение о ничьей принимается, если:
1) большинство членов судейской бригады высказывают мнение в пользу ничьей;

2) при расхождении мнений судей относительно победителя рефери высказывается в пользу ничьей.

3. Рефери делает объявление о ничьей: «Hikiwake!», сопровождая его соответствующим жестом.

## Статья 4.15. Дополнительный раунд и продление времени поединка

1. При ничейном исходе боя в личных соревнованиях для определения победителя назначается дополнительный раунд.

2. В соревнованиях взрослых дополнительный раунд равен по времени основному раунду и проводится до его окончания. Это новый бой, поэтому все оценки и штрафы обнуляются.

3. В соревнованиях детей, юношей и юниоров продлевается время поединка, которое равно по времени основному раунду, но проводится до первого эффективного атакующего действия «Encho sen!». Все оценки и штрафы сохраняются.

4. Если дополнительный раунд закончился вничью, судьи должны определить победителя своим решением.

5. Во всех отборочных поединках может быть использован только один дополнительный бой.

6. В финале за 1 место может быть два дополнительных боя. Последний заключительный называется «Kittei sen!».

5. Перерыв между раундами длится 1 мин.

## Статья 4.16. Травмы и несчастные случаи

1. Если участник в ходе боя получает травму, рефери должен остановить бой и, при необходимости, отвести травмированного участника к врачу или вызвать врача на площадку для оказания экстренной помощи пострадавшему.

2. Только врач имеет право:
1) ставить диагноз и оказывать помощь пострадавшему;
2) рекомендовать отстранить спортсмена или давать разрешение на продолжение боя и участие в дальнейших соревнованиях;
3) давать заключение о симуляции;
4) давать рекомендации по защите травмированных участков от повторных повреждений.
Врач может давать рекомендации только в пределах медицинских аспектов.
Все сведения о случаях травматизма и отстранения спортсменов от участия в соревнованиях врач заносит в специальный журнал.

3. Если по заключению врача травмированный спортсмен не может продолжать бой, то он по решению рефери может быть отстранен от дальнейшего участия в соревнованиях.

4. Если участник, получивший травму или ряд травм, выигрывает бой в результате дисквалификации соперника, то он допускается к участию в следующих боях только с разрешения врача. Об этом делается пометка во всех протоколах соревнований и доводится до сведения членов судейских бригад.

5. Если участник снова получает травму и вторично выигрывает бой в результате дисквалификации соперника, он автоматически отстраняется от дальнейшего участия в соревнованиях.

6. Если участник получив удар, падает, и в течение 10 сек не в состоянии подняться на ноги, он автоматически отстраняется от дальнейшего участия в соревнованиях. По сигналу рефери: «Time!» судья-хронометрист фиксирует время.

7. Если оба участника одновременно получают травмы и отстраняются врачом от дальнейшего участия в соревнованиях, победа присуждается тому участнику, который к этому моменту набрал большее количество баллов. Если количество баллов равное, победитель определяется по решению судей.

8. Судьи должны стараться точно определить, по чьей вине произошел несчастный случай, и вынести решение, соответствующее обстоятельствам.

9. Если, по мнению судей, участник симулирует получение травмы, то он должен быть подвергнут немедленному медицинскому исследованию, по результатам которого принимается окончательное решение.

10. Участник может использовать мягкие накладки для предохранения травмированных участков голени, предплечья и др. от повторных ушибов, полученных в данных соревнованиях, только с разрешения врача.

## Статья 4.17. Продолжительность боя

1. Продолжительность боя в соревнованиях составляет:
1) в соревнованиях взрослых - 2 мин чистого времени, в финале мужчин за 1 место - 3 мин;
2) в соревнованиях юниоров и юношей - 2 мин чистого времени.
3) в соревнованиях детей - 1,5 мин чистого времени.

2. По решению руководящего органа организации, проводящей соревнования, продолжительность боя может быть увеличена до 5 мин в соревнованиях мужчин или уменьшена до 1,5 мин в соревнованиях юношей. Об этом делается соответствующая запись в Положении о данных соревнованиях.

## Статья 4.18. Начало, ход и окончание боя

1. До начала боя участники должны:
1) заблаговременно узнать номер площадки, на которой им предстоит выступать, и порядок очередности боев;
2) пройти контроль и надеть экипировку;
3) после вызова занять места на противоположных сторонах площадки;
4) их тренеры занимают специально отведенные места.

2. По приглашению рефери участники и члены судейской бригады занимают исходные позиции и по команде рефери «Otagai ni rei!» совершают официальные ритуалы соревнований. Участник в красном жилете находится справа от рефери.

3. Рефери подает команду о начале поединка: «Contact-shobu Hajime!».

4. Если участник (участники) проводит эффективную атаку или совершил запрещенное действие, или получает травму, рефери останавливает бой, подавая команду «Yame!», сопровождая ее соответствующим знаком. После команды «Yame!» рефери и участники возвращаются на исходные позиции и последние занимают неподвижное положение.

5. Если участник провел эффективную атаку, рефери присуждает ему оценку, делая объявления в следующем порядке: сначала называется участник «Aka, (Shiro)...», затем - оценка «Ippon /Nihon/ Sanbon)!», сопровождаемая соответствующим жестом.

6. Если участник совершил запрещенное действие, рефери дает предупреждение или налагает на него наказание. Рефери делает объявление в следующем порядке: сначала называется участник, подвергаемый штрафу «Aka, (Shiro)...», затем указывается нарушение «Ate, Mubobi, Jogai ...», категория штрафа и предупреждение или наказание («Keikoku!...»), сопровождаемые соответствующим жестом.

7. После объявления оценки или штрафа рефери возобновляет бой, подавая команду «Tsuzukite Hajime!», сопровождая ее соответствующим жестом. Если участник (участники) до команды рефери пытается возобновить бой, он возвращается на место и предупреждается.

8. Если участник набирает преимущество в 6 баллов, или набирает первым максимальное количество 12 балов, рефери останавливает бой, подавая команду «Yame!», и участники возвращаются на исходные места. Рефери при необходимости уточняет победу одного из участников поединка у арбитра и, вернувшись на свою исходную позицию, объявляет победителя «Aka, (Shiro) no Kachi..», сопровождая объявление соответствующим жестом. Участники совершают официальные ритуалы соревнований и покидают площадку.

9. За 30 сек. до конца боя, по сигналу судьи-хронометриста, рефери делает объявление участникам: «Ato shi baraku!», не прерывая хода боя.

10. По истечении времени боя, по сигналу судьи-хронометриста, рефери останавливает бой, подавая команду «Yame!». Эффективное атакующее действие, проведенное с командой рефери, закончить бой, или с сигналом судьи-хронометриста об окончании боя, засчитывается. Эффективное атакующее действие, проведенное в период между сигналом об окончании боя и командой рефери, завершающей бой, не засчитывается, но действия, нарушающие правила соревнований, наказываются. После команды «Yame!» участники возвращаются на исходные позиции, приводят в порядок свои костюмы и ожидают решения судей.

11. Рефери возвращается на свою исходную позицию и в случае победы одного из участников по преимуществу объявляет победителя. В случае ничейного исхода боя рефери, исходя из решения судейской бригады, объявляет победителя или ничью и продлевает бой.

12. После объявления победителя участники совершают официальные ритуалы соревнований, покидают площадку, а тренеры, обменявшись поклоном и рукопожатием, покидают отведенные для них места.

## 5. ПРАВИЛА СУДЕЙСТВА СОРЕВНОВАНИЙ KUMITE SHOBU-IPPON (ТРАДИЦИОНОЕ КАРАТЭ)

Индивидуальное состязание «Shobu Ippon» является традиционным состязанием, где участники стараются, нанести сопернику удар приводящий к его поражению, т.е. выиграть один балл «Ippon» прежде, чем их противник сделает это в пределах отведённого времени. При этом участники могут свободно использовать собственную технику в пределах площадки. В поединке во время выполнения ударной техники (тсуки, учи, кери, эмпи, хиза) в зачетные зоны, участники должны полностью контролировать свои удары, контактные удары приводящие к травмированию соперника запрещены. Разрешено легкое прикосновение к цели.

Индивидуальные или командные состязания проводятся по олимпийской системе (выбывание после проигрыша), в случае участия в индивидуальных соревнованиях 3 участников, возможно применение круговой системы.

### Статья 5.1. Критерии победы в бою

1. Исходом боя может быть победа одного из участников или ничья.

2. Участник может выиграть бой в результате:
1) чистой победы, если:
а) в течение времени, отведенного на бой, он получает «Ippon»;
б) его соперник проиграл в результате нарушения правил («Hansoku!»);
г) его соперник не явился к началу боя; или по причине, не зависящей от участника, не смог продолжить бой; или отстранен врачом от дальнейшего участия в соревнованиях («Kiken!»);
2) победы по преимуществу, если по истечении времени боя он имеет «Waza-ari» и судьи по «Hantei», отдают предпочтение ему;
3) победы по решению судей «Hantei», если по истечении времени при равенстве баллов или их отсутствия у обоих соперников судьи большинством голосов отдадут предпочтение одному из участников.

### Статья 5.2. Критерии эффективной атаки

1. Критериями эффективного атакующего действия являются:
1) хорошая форма, мощное выполнение и корректное отношение;
2) точность, правильный выбор времени и дистанции;
3) боевой дух и необходимый уровень психической мобилизации.

2. Критериями хорошей формы атакующего действия являются:
1) правильное выполнение техники приема;
2) устойчивая позиция.

3. Критериями мощного выполнения атакующего действия являются:
1) высокая скорость удара;
2) концентрация силы.

4. Корректное отношение является компонентом хорошей формы и означает мощное выполнение атакующих действий без злобной агрессивности.

5. Критериями точности атакующего действия являются:
1) проведение удара в зачетную зону тела соперника, которая включает в себя:
а) голову, шею - jodan;

б) живот, переднюю и боковую части грудной клетки, спину - chudan;
2) правильное направление удара по отношению к цели.

6. Критериями правильного выбора времени проведения атакующего действия являются:
1) точный выбор момента проведения атаки (до начала действия, между техниками и т.д);
2) отсутствие реакции защиты у соперника.

7. Критериями правильного выбора дистанции при проведении атакующего действия являются:
1) проведение удара с дистанции, которая в условиях реального боя, позволяет нанести удар, приводящий к поражению противника;
2) контроль дистанции (сан доме), т.е. остановка удара на расстоянии 3 - 10 см от цели. Разрешено легкое прикосновение к цели. Удары с умеренным контактом могут наноситься по передней и боковой поверхности живота и грудной клетки, при этом не должно быть никакого травмирования соперника.

8. Критериями боевого духа, психической мобилизации атакующего действия являются:
1) решительность при проведении атакующего действия, стремление к победе в сочетании с уважением к сопернику;
2) продление состояния боевой готовности и соответствующего уровня психической мобилизации после проведения атакующего действия.

## Статья 5.3 Критерии оценивания технических приемов

1. За проведение эффективного атакующего действия присуждаются оценки: «Ippon» - 1 балл, или «Waza-ari» - 0,5 балла.

2. Оценка «Ippon» - присуждается за выполнение всех вышеперечисленные критерии. Также «Ippon» может быть присвоен, при недостаточном выполнении одного из критериев, но при этом:
1) техника выполнена с отличным чувством времени на опережение;
2) техника выполнена, когда противник теряет баланс или находится в слабой стойке;
3) техника выполнена во время проведения подсечки или контролируемого броска (не поднимая соперника высоко над татами) с немедленным добиванием лежащего на полу соперника;
4) проведение комбинации, каждый удар из которой оценивается;
5) техника выполнена когда противник не среагировал на атаку и не защищался.

3. Оценка «Waza-ari» присуждается практически за технику на 90 % эквивалентную для «Ippon»:

4. В случае проведения одновременных атакующих действий спортсменами, рефери должен определить, какой из участников был первым, и дать ему оценку.

5. Оценка эффективных атакующих действий, проведенных обоими соперниками одновременно, определяется как «Ayuchi!».

## Статья 5.4. Критерии для определения победителя по Hantei (Решение судей)

1. Если по истечении времени боя никто из участников не получил иппон, или оба участника набрали равное количество баллов или не набрали ни одного балла, то победитель может быть определен по решению членов судейской бригады.

2. Победа по решению судей определяется:
1) за наличие оценки «Waza-ari»;

2) за количество предупреждений и штрафов «Hansoku» , «Jogai» и «Mubobi»;
3) за активность и проявленную инициативу;
4) за боевой дух и их волю к победе;
5) за сравнительное техническое и тактическое превосходство в поединке;
6) за количество атакующих действий;
7) поведение и внешний фактор (рост, вес) участников.

3. При определении победителя по решению судей должна соблюдаться следующая процедура:
1) рефери объявляет «Hantei!» и выполняет сигнал свистком;
2) боковые судьи жестом (флажком) определяют победителя;
3) рефери должен вынести окончательное решение, исходя из большинства голосов.

## Статья 5.5. Ничья

1. Если в результате обсуждения судейская бригада не может определить победителя, то принимается решение о ничьей.

2. Решение о ничьей принимается, если:
1) большинство членов судейской бригады высказывают мнение в пользу ничьей;
2) при расхождении мнений судей относительно победителя рефери высказывается в пользу ничьей.

3. Рефери делает объявление о ничьей: «Hikiwake!», сопровождая его соответствующим жестом.

## Статья 5.6. “Sai shiai” и “Sai-Sai shiai” (новый бой)

1. В случае если после основного времени объявляется «Hantei» выявляется ничья, то должен быть назначен новый поединок («Sai shiai»).

2. Если по истечении времени в «Sai shiai» соперниками не получены оценки, и судьи после голосования снова пришли к ничьей, тогда предлагается провести второй “Sai-Sai shiai”, после которого судьи обязаны определить победителя

3. Во втором поединке победителем считается спортсмен, который первым получил оценку.

4. В случае если по истечении времени соперниками не получены оценки, окончательное решение должно быть вынесено Рефери и четырьмя угловыми судьями.

## Статья 5.7 Запрещенные действия

1.Запрещены следующие действия:
1) запрещенные технические действия, опасные для здоровья соперника, пассивное ведение боя, бесцельные действия, затягивающие бой и действия, наносящие урон престижу боевых искусств;
2) выходы за линию площадки;
3) действия, опасные для своего здоровья и пренебрежение своей безопасностью;

2. К запрещенным техническим действиям, опасным для здоровья соперника, относятся:
1) проведение любого удара с контактом (независимо от его легкости) в горло соперника;
2) проведение удара с контактом в любые части тела соперника;
3) умеренное проведение атак в промежность, суставы рук и ног, подъем стопы соперника;

4) выполнение или попытка выполнить опасные броски с высоким подниманием и большой амплитудой, исключающие возможность безопасного приземления соперника; броски без страховки соперника.
5) удары головой;
6) удары пальцами в глаза, типа рука-копье;
7) атаки, не гарантирующие безопасность соперника, независимо от того, обусловлено это технической неподготовленностью участника или двигательной структурой самого атакующего действия, включая проносные неконтролируемые действия;
8) проведение или попытка проведения атакующего действия после команды «Yame!» или за пределами площадки.

3. Пассивное ведение боя, проявлениями которого являются:
1) постоянные отступления, не позволяющие сопернику провести атакующее действие;
2) отсутствие попыток проведения атакующих или контратакующих действий;
3) чрезмерное затягивание времени подготовки к проведению атаки;
4) прекращение боя без команды рефери.

4. Бесцельные действия, затягивающие бой, к которым относятся:
1) сковывающие захваты за руки (рукава), ноги (штанины), отвороты, воротник или полы куртки, обхваты туловища, удержания соперника без попытки проведения опрокидывания;
2) толчки соперника;
3) другие действия участников, неоправданно затягивающие ход боя (медленный возврат на исходные позиции после остановки боя, неспешное приведение костюма в порядок и т.д.).

5. К действиям, наносящим урон престижу боевых искусств, относятся:
1) симуляция получения травмы (любым способом) или попытка преувеличения степени тяжести полученной травмы с целью получения преимущества над соперником;
2) намеренное нанесение или попытка нанесения травмы сопернику;
3) грубое или недисциплинированное поведение;
4) использование провокационных высказываний, словесных насмешек или непристойных жестов.

6. К запрещенным действиям, относятся повторяющиеся выходы за пределы площадки - «Jogai!»:
1) выходом за пределы площадки считается положение участника, когда его стопа или любая другая часть его тела пересекает внешнюю границу ограничительной линии площадки, касаясь при этом пола;
2) выход за пределы площадки после команды «Yame!» не расценивается как нарушение;
3) эффективное атакующее действие, проведенное за пределами площадки, не оценивается;
4) выход атакующего за пределы площадки после проведения эффективной атаки и до команды «Yame!» как нарушение не расценивается, а атакующее действие оценивается;
5) выход атакующего за пределы площадки после проведения неэффективного атакующего действия и до команды «Yame!» расценивается как нарушение правил;
6) выход атакуемого за пределы площадки в результате попытки избежать атаки соперника расценивается как нарушение;
7) выход атакуемого за пределы площадки в результате инерции от удара соперника или толчка как нарушение не расценивается;

7. К действиям, опасным для своего здоровья и пренебрежение своей безопасностью относятся:
1) боязнь, отворачивание головы, разворачивание спиной к противнику;
2) выполняя свою атаку, пренебрегать атаками соперника (двигаться навстречу удара).

## Статья 5.8. Нарушения и штрафы

1. Участник, совершивший или пытающийся совершить запрещенное действие, должен быть предупрежден или подвергнут штрафу определенной степени, которая зависит от серьезности нарушения.

2. Участник может быть наказан за:
1) запрещенные технические действия, опасные для здоровья соперника, пассивное ведение боя. бесцельные действия, затягивающие бой и действия, наносящие урон престижу боевых искусств;
2) выходы за линию площадки;
3) действия, опасные для своего здоровья и пренебрежение своей безопасностью.

3. Участнику делается предупреждение за попытку совершить запрещенное действие.
К предупреждениям относится устное предупреждение, которое делается участнику за попытку совершить любое запрещенное действие.

4.Участник подвергается штрафу за нарушение правил или за совершение запрещенного действия, которое уменьшает потенциальную возможность соперника выиграть бой:
1) за первое запрещенное действие участник подвергается штрафу: «Keikoku!»;
2) за второе запрещенное действие участник подвергается штрафу: «Chui!»;
3) за третье запрещенное действие участник дисквалифицируется «Hansoku!», а его соперник одерживает чистую победу «Kachi!».

5. Категории штрафов делятся на три категории: «Hansoku», «Jogai», «Mubobi».

6. За повторение в ходе боя однотипных запрещенных действий одного вида, категория штрафа увеличивается после каждого нарушения.

7. Участник, совершивший несколько запрещенных действий одновременно, подвергается штрафу на порядок выше по каждой категории.

8. Участник дисквалифицируется за грубое нарушение правил или неоднократное совершение запрещенных действий, которые сводят к нулю потенциальную возможность соперника выиграть бой.

9. Категорию штрафа рефери определяет по решению судей, при необходимости проконсультировавшись у врача.

10. Рефери, делая объявление о предупреждении или наложении штрафа, сопровождает его соответствующим жестом.

## Статья 5.9. Дисквалификация участника

1. Участник, грубо нарушивший правила соревнований или совершивший недостойный поступок, наносящий урон престижу боевых искусств, должен быть дисквалифицирован по «Shikaku».

2. В зависимости от серьезности нарушения или проступка участник может быть дисквалифицирован или отстранен от участия:
1) в данных соревнованиях на весь период их проведения;
2) во всех соревнованиях, на определенный промежуток времени;
3) во всех соревнованиях, пожизненно.

3. Участник может быть дисквалифицирован, если он:
1) или его тренер (представитель) или члены его команды пытаются оказать (любым способом) влияние на принятие судьями решения по оценке действия или результата боя (встречи);
2) или его тренер (представитель), или члены его команды оскорбляют своим поведением судей, участников, зрителей и др.;
3) или его тренер (представитель), или члены его команды вступают в пререкания с судьями, участниками и др., или угрожают им;
4) отказывается выполнить распоряжение рефери или другого официального лица;
5) симулирует получение травмы или пытается преувеличить степень тяжести полученной травмы;
6) намеренно наносит или пытается нанести травму сопернику;
7) приходит в состояние возбуждения, не позволяющее контролировать свои действия и создающее угрозу нормальному ходу боя;
8) вопреки рекомендации врача настаивает на продолжении боя;
9) прекращает бой и/или покидает площадку без разрешения рефери;
10) сознательно нарушает другие правила соревнований.

4. В зависимости от серьезности нарушения участник может быть дисквалифицирован сразу или после предварительного предупреждения.

5. Решение об уровне дисквалификации участника принимается рефери после предварительных консультаций с врачом, членами судейской бригады и главным судьей соревнований.

6. Рефери делает объявление о дисквалификации участника (даже если тот отсутствует на площадке), сопровождая его соответствующим жестом.

7. После дисквалификации участника его сопернику присуждается чистая победа.

8. Дисквалифицированному участнику место не определяется. Участник, дисквалифицированный в финале, медалью не награждается.

9. Факт дисквалификации участника заносится с указанием причин в протокол личных соревнований и отчет главного судьи. Решение о применении дисциплинарных мер к дисквалифицированному участнику принимает главная судейская коллегия соревнований (в рамках своих полномочий). Об этом также сообщается в дисциплинарную комиссию организации, проводящей соревнования, и в организацию, направившую участника на соревнования, которые, в свою очередь, могут наложить дополнительные дисциплинарные санкции на участника. Организация, направившая участника на соревнования, также может быть подвергнута денежному штрафу.

## Статья 5.10. Отказ от ведения боя, неявка, или опоздание на бой

1. Участник, по обстоятельствам, не зависящим от его соперника, может быть снят врачом или сам отказаться от дальнейшего участия в соревнованиях по причине заболевания или травмы, полученной в предыдущих боях, в результате собственных действий, или по другой причине.

2. В этом случае участник считается проигравшим. Его сопернику присуждается чистая победа.

3. Рефери объявляет: «Aka (Shiro) – Kiken!», указывая пальцем в ноги участника, а в его отсутствие – соответствующую линию, и присуждает победу сопернику.

4. Участник (команда, член команды), не явившийся на бой (встречу) без уважительной причины или опоздавший к началу боя (встречи) более чем на 1 мин, считается проигравшим. Сопернику (каждому члену команды соперников) присуждается чистая победа.

5. Рефери вызывает спортсмена на площадку. В случае неявки спортсмена после 3-го вызова - судья-хронометрист фиксирует время опоздания, пуская секундомер только по сигналу рефери.

6. По истечении 1 мин рефери объявляет «Aka (Shiro) – Kiken!» и присуждает победу сопернику.

7. Факт неявки участника (команды) без уважительной причины заносится в протокол встречи и отчет главного судьи. Об этом также сообщается в дисциплинарную комиссию организации, проводящей соревнования, и организацию, направившую участника (команду) на соревнования.

## Статья 5.11. Травмы и несчастные случаи

1. Если участник в ходе боя получает травму, рефери должен остановить бой и, при необходимости, отвести травмированного участника к врачу или вызвать врача на площадку для оказания экстренной помощи пострадавшему.

2. Только врач имеет право:
1) ставить диагноз и оказывать помощь пострадавшему;
2) рекомендовать отстранить спортсмена или давать разрешение на продолжение боя и участие в дальнейших соревнованиях;
3) давать заключение о симуляции;
4) давать рекомендации по защите травмированных участков от повторных повреждений.
Врач может давать рекомендации только в пределах медицинских аспектов.
Все сведения о случаях травматизма и отстранения спортсменов от участия в соревнованиях врач заносит в специальный журнал.

3. Если по заключению врача травмированный спортсмен не может продолжать бой, то он по решению рефери может быть отстранен от дальнейшего участия в соревнованиях.

4. Если участник, получивший травму или ряд травм, выигрывает бой в результате дисквалификации соперника, то он допускается к участию в следующих боях только с разрешения врача. Об этом делается пометка во всех протоколах соревнований и доводится до сведения членов судейских бригад.

5. Если участник снова получает травму и вторично выигрывает бой в результате дисквалификации соперника, он автоматически отстраняется от дальнейшего участия в соревнованиях.

6. Если оба участника одновременно получают травмы и отстраняются врачом от дальнейшего участия в соревнованиях, победа присуждается тому участнику, который к этому моменту набрал большее количество баллов. Если количество баллов равное, победитель определяется по решению судей.

7. Судьи должны стараться точно определить, по чьей вине произошел несчастный случай, и вынести решение, соответствующее обстоятельствам.

8. Если, по мнению судей, участник симулирует получение травмы, то он должен быть подвергнут немедленному медицинскому исследованию, по результатам которого принимается окончательное решение.

9. Участник может использовать мягкие накладки для предохранения травмированных участков голени, предплечья и др. от повторных ушибов, полученных в данных соревнованиях, только с разрешения врача.

## Статья 5.12. Продолжительность боя

1. Продолжительность боя в соревнованиях составляет:
1) в соревнованиях взрослых - 2 мин чистого времени, в финале мужчин за 1 место - 3 мин;
2) в соревнованиях юниоров и юношей - 2 мин чистого времени.
3) в соревнованиях детей - 1,5 мин чистого времени.

2. По решению руководящего органа организации, проводящей соревнования, продолжительность боя может быть увеличена до 5 мин в соревнованиях мужчин или уменьшена до 1,5 мин в соревнованиях юношей. Об этом делается соответствующая запись в Положении о данных соревнованиях.

## Статья 5.13. Командное состязание

1. Число участников, включенных в команду (мужчины или женщины), должно быть 3 + 1 запасной. Для мужчин возможен вариант 5 + 2. Команде разрешено участвовать только тогда, когда в ее составе минимум два/три/ участника.

2. Перед каждым состязанием команды, представитель команды (тренер), должен вручить должностному лицу судейского стола официальную форму с указанием имен членов команды в порядке их выступления. Порядок выступления может быть изменен для каждого круга соревнований, но если список уже был подан, он не может быть исправлен.

3. Поединки между членами каждой команды должны быть проведены в порядке определенном официальной формой.

4. Победитель состязания команд должен быть объявлен по результатам индивидуальных поединков.

5. Критерии выявления победителя состязания команд на основе количества победителей в индивидуальных поединках следующие (в порядке рассмотрения):
1) количество побед;
2) оличество “Ippon”;
3) количества “Waza-ari”;

6. Победа в виду дисквалификации или отказа противника должна быть подсчитана как “Ippon” и в команде и в индивидуальных поединках.

7. Если победитель не определен проводится дополнительный поединок, результат которого будет решающим, называется «Ketteisen».

8. Счет проигравшего будет сохраняться в течение всего времени встречи.

## Статья 5.14. Начало, приостановка и окончание поединка

1. Начало:
В начале состязания Kumite, рефери стоит на внешнем краю татами. Слева и справа от него располагаются судьи. Рефери вызывает обе команды (только фактические участники, не запасные или тренер). Спортсмены выстраиваются в линию так чтобы, должным образом выполнить ритуал с соперниками и должностными лицами («Shomen ni Rei» - «Otagai ni Rei»). Затем Рефери делает шаг вперед и разворачивается, судьи поворачиваются к нему и все вместе выполняют поклон. Состязание должно начаться с объявления Рефери «Shobu Ippon Hajime».

2. Приостановка:
Рефери должен приостановить состязание, используя соответствующий жест, объявляя «Yame». При возобновлении состязания Рефери объявляет «Tsuzukete hajime».

3. Окончание:
Секундометрист должен дать сигналы гонгом или гудком, указывающим «Atoshibaraku» (осталось 30 секунд до окончания времени поединка), используя один короткий сигнал. Сигнал об окончании времени - два длинных сигнала сигнального оборудования. После остановки состязания для объявления победителя, Рефери должен закончить состязание, объявляя «Soremade». После формального обмена поклонами соперниками и судейской бригадой («Otagai ni Rei» - «Shomen ni Rei») состязание считается законченным.

# 6. ПРАВИЛА СУДЕЙСТВА СОРЕВНОВАНИЙ КАТА (ФОРМАЛЬНЫЕ КОМПЛЕКСЫ).

Соревнования в разделе Kata («Формальные комплексы») являют собой индивидуальное или групповое выполнение спортсменами атакующих и защитных действий из арсенала боевых искусств, которые объединены в комплекс, содержащий в себе идею реального боя с несколькими противниками.

## Статья 6.1. Требования к соревновательным kata

1. Технические действия, составляющие kata, должны отвечать следующим требованиям: правильная форма, динамика тела, сила, скорость, мощь, перемещение и ритм, которые должны отвечать критериям реального боевого действия.

2. Каждое движение должно иметь конкретное боевое применение.

3. Каждое ката должно входить в официально утвержденный перечень ката школы, стиля каратэ/кобудо.

## Статья 6.2. Классификация соревновательных kata

Соревновательные kata делятся:
1) на kata - формальные упражнения без оружия, практикуемые в традиционных школах каратэ
2) на kobudo - формальные упражнения с оружием, практикуемые в традиционных школах kobudo.

## Статья 6.3. Разделы соревнований

Соревнования по выполнению kata могут быть:
1) личными или командными
2) мужскими, женскими и смешанными (микс).

## Статья 6.4. Характеристика разделов соревнований

1. Личные соревнования по традиционным формам без оружия (kata):
1) традиционные формы, это исторически сложившиеся технические комплексы различных школ каратэ, представляющие собой стандартную комбинацию приемов, выполняемую по определенной траектории в строго установленной последовательности, с определенным ритмом и имеющие свое традиционное название;
2) выполнение форм должно отвечать стандартам, принятым в соответствующих стилях каратэ. Никакие изменения (в том числе пропуск или добавление или замена элементов) не допускаются. За соблюдением этого требования следят входящие в состав судейской коллегии эксперты по стилям;
3) участники соревнований выступают в традиционной одежде своего стиля.

2. Личные соревнования по формам с оружием (kobudo):
1) формы с оружием – соревнования в выполнении традиционных комплексов с использованием достоверно относящегося к боевым искусствам традиционного оружия. При этом спортсмен обязан продемонстрировать высокий контроль и степень владения оружием, а также подчеркнуть характерные особенности данного оружия;
2) выбор оружия производится участниками самостоятельно, однако оружие должно соответствовать избранному стилю выполнения;

3) участник обязан подготовить оружие с учетом безопасности, в том числе и собственной. Поломка или потеря оружия во время выступления ведет к немедленной дисквалификации. До начала соревнований оружие должно быть предъявлено старшему судье на площадке и промаркировано;
4) одежда и экипировка участников должна соответствовать п.2.3. данных Правил;
5) приоритеты в критериях оценки:
а) степень владения оружием и использования его особенностей;
б) синхронизация техники работы с оружием;
в) степень сложности;
г) равновесие, скорость, сила, концентрация.
6) в случае выполнения kata kobudo в несколько кругов, участники должны продемонстрировать с одним оружием два разных kata или выполнить формы с разным оружием.

3. Командные соревнования по формальным комплексам. Командные соревнования по kata – это групповое исполнение комплексов различных стилей каратэ, отличительной чертой которых является высокая степень взаимопонимания и синхронности действий всех членов команды:
1) командные соревнования проводятся отдельно без оружия и с оружием;
2) требования к содержанию комплекса, экипировке участников, условиям проведения соревнований такие же, как и соответствующем разделе индивидуальных соревнований;
3) в состав команды входит три участника;
4) организаторы соревнований могут допускать к участию команды со смешанным составом (мужчины и женщины, спортсмены разного возраста), что должно быть записано в Положении о соревнованиях.

## Статья 6.5. Оборудование мест соревнований

1. Размеры площадки для соревнований соответствуют размерам в площадки для kumite.

2. Порядок расположения судей: рефери располагается по центру одной из сторон площадки, судьи по углам площадки. Стол судьи-секретаря находится за спиной рефери.

3. Рабочие места всех судей и рефери должны быть снабжены комплектом перекидных табличек для демонстрации оценок (целые баллы от 5 до 9 и десятые балла от 0 до 9), также комплектом из белого и красного флажков. Рефери обязан иметь свисток.

## Статья 6.6. Способ проведения соревнованиях

1.Соревнования могут проводится по одному из приведенных ниже способов или комбинированному:
1) «Kohaku hoshiki» - когда два участника поочередно демонстрируют ката, и оцениваются по превосходству одного над другим. Применяется в личных соревнованиях.
2) «Tensu hoshiki» - судьи оценивают ката каждого участника, и результат зависит от количества набранных очков. Применяется как личных так и командных соревнованиях.
3) по смешанному способу – сначала в отборочных выступлениях судьи оценивают ката по способу «Kohaku hoshiki», и после того как участников осталось 8 человек проводится полуфинал и финал по «Tensu hoshiki». Применяется в личных соревнованиях.

## Статья 6.7. Критерий победы в соревнованиях

Участник (команда) побеждает в соревнованиях по kata, если он (она) набирает наибольшую сумму оценок, полученных за выступления или по решению судей.

## Статья 6.8. Определение результата выступления по «Kohaku hoshiki»

1. Соревнованиях по kata, которые проводятся по систему Kohaku имеют идею поединка между двумя участниками, которые поочередно выполняют свое ката. Участник, который лучше выполняет ката, побеждает и выходит в следующий круг.

2. Пары участников формируется по жребию перед началом соревнований.

3. Судейство осуществляет бригада в составе одного рефери и 4 боковых судей.

4. По результатам решения судей рефери выносит общее решение: победа одного, ничья или дисквалификация.

5. В случае ничьей, спортсмены должны выполнить новое ката, после чего судьи должны определить победителя (ничьи не может быть).

.

## Статья 6.9. Определение результата выступления по «Tensu hoshiki»

1. Выступление участника (команды) оценивается по десятибалльной шкале с точностью до 0.1 балла.

2. До начала соревнований решением главной судейской коллегии устанавливаются границы диапазона оценок в пределах которых оцениваются выступления участников (команд) в каждом круге соревнований, (например: от 5 до 7 баллов в 1-ом круге, от 6 до 8 баллов во 2-ом круге и от 7 до 9 баллов в 3-ем круге). Установленные границы диапазона оценок, заранее доводятся до сведения членов судейской бригады (бригад), участников и представителей (тренеров).

3. Для сохранения стабильности критериев оценки выступлений участников, соревнования по формальным комплексам, как правило, судит одна и та же судейская бригада во всех кругах соревнований.

4. Итоговая оценка выступления участника (команды) в данном круге соревнований определяется суммированием оценок членов судейской бригады, предварительно исключив наибольшую и наименьшую из них.

5. После окончания 1-го круга соревнований определяются 16 лучших участников (команд), получивших наибольшие итоговые оценки в данном круге.

6. После окончания 2-го круга соревнований определяются 8 лучших участников (команд), получивших наибольшие итоговые оценки в данном круге.

7. После окончания 3-го круга соревнований по сумме итоговых оценок, полученных участниками (командами), определяются победители, призеры и места остальных участников (команд).

8. На крупных соревнованиях с большим количеством участников (команд) целесообразно 1-ый круг соревнований проводить на двух площадках, используя две судейские бригады. В этом случае во 2-ой круг соревнований выходит по 8 лучших участников (команд) от каждой площадки. Решения о проведении 1-го круга соревнований на двух площадках принимает главный судья, основывая его на результатах работы мандатной комиссии, после консультации с организаторами соревнований.

## Статья 6.10. Критерии оценки выступления

При оценке выступления участника (команды) необходимо придерживаться следующих критериев:

1) участник (член команды) должен выполнить kata с надлежащим умением и продемонстрировать:

а) ясное понимание сущности техники ката и точное выполнение базовой техники;

б) необходимый уровень психической мобилизации (zanshin) и концентрации внимания на воображаемых противниках (tyakugan);

в) уровень мощности, которую генерирует динамика тела и работа мышц с правильным дыханием;

г) эффективность, правильное распределение сил и фокусирование энергии относительно цели, на которую направлена техника;

д) стабильное устойчивое равновесие;

е) правильные мощные стойки и точную общую траекторию направления комплекса (embusen);

е) правильное перемещение тела;

ж) пластический переход от одной техники к другой;

з) правильный темп и ритм ката;

и) отсутствие лишних движений;

й) проявление сильного духа и выполнение без сомнений;

к) выполнение этикета в начале и после выполнение ката;

л) четкое владение традиционным оружием, полный контроль над ним;

м) точное соблюдение всех остальных требований и правил соревнований.

2) члены команды должны также продемонстрировать полную синхронность движений, выполняя композицию "как одно целое".

## Статья 6.11. Оценка выступления спортсменов

Минимальная оценка 5,0 должна быть выставлена всеми судьями в следующих случаях:

1) явно низкий общий технический уровень;
2) явное отсутствие боевого духа;
3) падение спортсмена;
4) полное отсутствие синхронности в командном выступлении;
5) длительная пауза в исполнении, не предусмотренная содержанием комплекса, с последующим продолжением выступления;
6) использование в одежде и экипировке спортсменов элементов, нехарактерных для боевых искусств;
7) несоответствие выполняемого традиционного комплекса объявленному;
8) явное отсутствие синхронизации работы с оружием и техники без оружия;
9) потеря оружия.

## Статья 6.12. Ошибки и штрафы

1. Ошибки, ведущие к снижению оценки:

| | |
|---|---|
| 1) спортсмен допускает ошибку (пропуск элемента), но сразу его исправляет и продолжает выполнять ката | 0,2 (за каждый случай) |
| 2) спортсмен допускает ошибку (пропуск элемента), и продолжает выполнять ката | 0,5 (за каждый случай) |
| 3) спортсмен допускает несколько ошибок (пропуск нескольких элементов), и продолжает выполнять ката | 1 |

| | |
|---|---|
| 4) колебание, незначительная задержка в выполнении комплекса | 0,1 (за каждую сек) |
| 5) незначительная потеря равновесия | 0,1 (за каждый случай) |
| 6) заметная потеря равновесия | 0,3 (за каждый случай) |
| 7) значительная потеря равновесия | 0,5 (за каждый случай) |
| 8) нарушение этикета, не выполнен поклон | 0,1 (за каждый случай) |
| 9) незначительный сбой синхронизации работы с оружием | 0.1 – 0.2 |
| 10) заметный сбой синхронизации работы с оружием | 0.3 – 0.5 |
| 11) незначительное нарушение синхронности командного выступления | 0,1 (за каждый случай) |
| 12) заметное нарушение синхронности командного выступления | 0,3 (за каждый случай) |
| 13) значительное нарушение синхронности командного выступления | 0,5 (за каждый случай) |

2. Спортсмену может быть объявлена дисквалификация при следующих нарушениях:
1) грубое нарушение этики, поведение дискредитирующее боевые искусства;
2) использование в выступлении элементов, а также спецэффектов, содержащих угрозу безопасности окружающих;
3) остановка в выполнении комплекса;
4) поломка оружия;
5) потеря оружия без быстрого подбора и продолжения выступления.

## Статья 6.13. Определение лучшего участника (команды) при равенстве итоговых оценок выступления

1. В случае равенства итоговых оценок выступления в соревнований двух и более участников (команд) для определения лучшего из них используется следующий метод:
1) при равенстве итоговых оценок, полученных участниками (командами) в соревнованиях, между собой сравниваются наименьшие оценки, составляющие итоговые оценки участников (команд), полученные ими в данном круге. Участник (команда), имеющий большую из наименьших оценок, занимает более высокую позицию в протоколе соревнований;
2) если наименьшие оценки одинаковые, то между собой сравниваются наибольшие оценки, составляющие итоговые оценки участников (команд), полученные ими в данном круге. Участник (команда), имеющий большую среди наибольших оценок, занимает более высокую позицию в протоколе соревнований;
3) если наибольшие оценки тоже одинаковые, то эти участники (команды) проводят между собой дополнительный круг, выполняя любое другое kata по своему выбору;
4) участник (команда), получивший большую итоговую оценку за выполнение kata в дополнительном круге, занимает более высокую позицию в протоколе соревнований, чем его соперник, но в соответствии с итоговой оценкой, полученной им в основном круге;
5) если за выполнение kata в дополнительном круге участники (команды) получают равные итоговые оценки, то повторяется процедура, описанная в пп. 6.13.1) - 6.13.2);
6) если и в этом случае равенство итоговых оценок сохраняется, лучший участник (команда) определяется решением судейской бригады, большинством голосов ее членов.

2. В дополнительных кругах участники (команды) не могут повторно демонстрировать kata, выполненные ими в предшествующих основных кругах соревнований. Однако в последующих основных кругах соревнований участники (команды) могут повторно демонстрировать комплексы, выполненные ими в предшествующем дополнительном круге.

3. Последовательность выступления участников (команд) в следующем круге соревнований определяется их положением в протоколе предыдущего круга. Начинает выступление участник (команда), имеющая наименьшую оценку выступления в предыдущем круге.

## Статья 6.14. Состав команды

1. В командных соревнованиях по формальным комплексам команда состоит из 3-х человек.

2. В командных соревнованиях по формальным комплексам допускается участие смешанных команд, если это оговорено в Положении о соревнованиях

## Статья 6.15. Начало, ход и окончание выступления

1. Система Kohaku:
1) перед началом демонстрации участник, который идет первый по списку одевает поверх своего красный пояс, второй участник остается в своем поясе;
2) участники стают на линии перед площадкой лицом к рефери. Причем участник с красным поясом находится с правой стороны от рефери;
3) после завершения официального ритуала приветствия, участник с красным поясом заходит на площадку и становится лицом к рефери;
4) после объявления ката участник демонстрирует kata;
5) когда ката закончено участник выходит с площадки;
6) затем повторяется та же процедура другим участником;
7) перед решением судей участники стают на одну линию перед площадкой;
8) убедившись, что все судьи готовы к вынесению решения, рефери подает команду «Хантей» и дает сдвоенный сигнал свистком, все члены судейской бригады одновременно показывают свое решение поднятием красного или белого флага. В случае ничьей рефери;
скрещивает флаги над головой. Если один или оба участников дисквалифицируются, судьи скрещивают флажки внизу;
9) после вынесения решения спортсмены делаю необходимый ритуал и покидают зону выступления.

2. Система Tensu:
1) перед началом каждого круга соревнований и после его завершения совершаются официальные ритуалы соревнований;
2) после завершения официального ритуала приветствия члены судейской бригады занимают свои места на площадке, имея при себе таблички с оценками;
3) участник (команда), вызванный для выступления, выходит на исходную позицию на площадке, обозначаемую чертой, и приветствует судейскую бригаду поклоном. Затем участник (капитан команды) громко и отчетливо произносит название kata, которое он (команда) будет выполнять, и принимает соответствующее положение;
4) закончив демонстрацию, участник (член команды) возвращается на исходную позицию и ждет оценки своего выступления;
5) рефери призывает судей к оценке выступления участника (команды), подавая команду "Hantei!". Убедившись, что все судьи готовы к вынесению своих решений, рефери подает резкий сдвоенный сигнал свистком, и члены судейской бригады одновременно показывают свои таблички с оценками, поднимая их в правой руке так, чтобы они были хорошо видны старшему судье на площадке;
6) старший судья на площадке объявляет оценки, первой называя оценку рефери, а затем оценки судей по порядку;

7) судья-секретарь регистрирует оценки в протоколе хода соревнований и подсчитывает итоговую оценку выступления участника (команды);
8) убедившись, что все оценки объявлены правильно и внесены в протокол хода соревнований, рефери подает сигнал свистком и члены судейской бригады опускают таблички с оценками;
9) из пяти оценок - удаляют самую высокую и самую низкую и суммируют весь остаток;
10) старший судья объявляет итоговую оценку выступления участника (команды), после объявления итоговой оценки участник (член команды) покидает площадку, предварительно совершив необходимые ритуалы;
11) после окончания очередного круга соревнований все участники (команды) данного круга выстраиваются на площадке, и старший судья на площадке объявляет фамилии участников (названия команд), вышедших в следующий круг соревнований, и названия организаций, к которым они принадлежат. Первым называется участник (команда), занявшая нижнюю позицию в протоколе соревнований, затем участник, занявший предпоследнюю позицию и т.д.;
12) после окончания вышеупомянутой процедуры участники (команды) покидают площадку, предварительно совершив необходимые ритуалы;
13) в следующем круге участники выступают в порядке, соответствующем занятым ими позициям в предыдущем круге, начиная с участника, набравшего наименьшее количество баллов;
14) участники, до 8 кю могут выполнять одно kata во всех кругах, участники с 7 кю и выше должны выполнять разные kata. В соревнованиях kata kobudo участники с 7 кю и выше должны выполнять два разные kata или kata с различным оружием.

## 7. ПРАВИЛА СУДЕЙСТВА СОРЕВНОВАНИЙ GOSHIN JUTSU (САМОЗАЩИТА).

Соревнования в разделе goshin jutsu (самозащита) являют собой парное выполнение спортсменами атакующих и защитных действий из арсенала боевых искусств, которое заключает в себе идею реальных возможностей самозащиты от безоружного и вооруженного нападения. Команда из двух спортсменов (мужчина-мужчина, женщина-женщина, мужчина-женщина) поочередно демонстрирует нападение и защиту. Победителем является команда, которая в сумме набрала большее количество очков.

### Статья 7.1. Атакующие и защитные действия

1. Каждая пара участников должна поочередно продемонстрировать защитные действия от пяти видов нападений:
1) захват (удушение) спереди или сбоку;
2) захват (удушение) сзади;
3) удар рукой (локтём) с любой стороны;
4) удар ногой (коленом) с любой стороны;
5) вооружённая атака или угроза (нож, палка, пистолет и т.д.) с любой стороны, только для участников с 14 лет и старше.

2. Оружие должно быть одобрено судейской коллегией перед выступлением.

3. Вид атаки и способ защиты заранее оговаривается, выбирается и отрабатывается парой – участницей.

4. Допускается выполнение спортсменами одной и той же программы в каждом кругу, но участники, демонстрирующие разнообразную и стабильную технику, не допустившие повторов, могут поощряться дополнительными баллами.

5. Очерёдность и способ выполнения атакующих и защитных действий определяется участниками произвольно.

6. В качестве защитных действий может быть применена ударная, бросковая техника, удушающие захваты, болевые замки или произвольные комбинации всех вышеперечисленных действий.

7. Спортсмены должны показать правильное понимание и чёткое исполнение в демонстрируемых действиях основных технических принципов, исключив из своего арсенала технику, которая может привести к опасным травмам, таким как обозначение ударов пальцами по глазам, атака паха и позвоночника, броски скручиванием шеи и т.п.

8. Время, отведенное на демонстрацию не должно превышать 1,5 мин.

### Статья 7.2. Критерий оценивания

Спортсмены должны продемонстрировать хорошую техническую подготовленность, правильный тайминг и ма ай, будо аспект и хореографию.

1. Техника:
   1) необходимый уровень энергии и силы, которую генерирует тело, динамика и работа мышц;
   2) уровень баланса (стойка, позиция и перемещение);
   3) правильное выполнение атакующих захватов, направление ударов;
   4) надёжность блоков, уходов с линии атаки;

5) правильный вывод из равновесия (Kuzushi) перед броском и обязательная подстраховка (удержание) после броска;
6) правильная фиксация конечностей или шеи при болевых и удушающих удержаниях;
7) правильная форма удара в определенную зону поражения при добивающих и отвлекающих атаках (Atemi-waza).

2. Тайминг: хорошее чувство времени и момента для выполнения техники.

3. Ма ай: правильная дистанция для выполнения соответствующей техники.

4. Будо аспект - уровень боевого искусства и боевого духа, который включает в себя уровень эмоциональной стабильности и ментальной концентрации:
1) контроль взгляда (Metskei);
2) сильный характер (Kurai);
3) реальный настрой обоих спортсменов (Zanshin).

5. Хореография:
1) демонстрация принципов и техники традиционного каратэ;
2) реальность техники;
3) плавность перемещения.

## Статья 7.3. Ошибки и штрафы

Оценка снижается за:
1) пропуск обязательной техники;
2) нечётко проведённую атаку, удар мимо цели, имитация захвата;
3) отсутствие правильного taiming и ма ai;
4) выполнение техники с нанесением контакта или выполнение опасной техники (атака нукитэ в глаза и т.п.);
5) выход за линию площадки;
6) ошибки при защите: пропуск удара, порез ножом и т.п.;
7) потеря равновесия или падение во время броска (за исключением специальных бросков с падением – sutemi-waza);
8) отсутствие или нечеткое проведение контратакующего удара или нестабильная фиксация удушающего или болевого контроля над соперником, после исполнения приема;
9) неуверенность, пауза при демонстрации.

## Статья 7.4. Дисквалификация

Участники дисквалифицируются:
1) если во время выполнения их действия стали опасными для себя, других спортсменов или зрителей;
2) если во время выполнения был нанесен сильный контакт;
3) если во время проведения защитного приема против нападения с оружием, оружие осталось у противника;
4) если участник разговаривает во время демонстрации;
5) если во время выполнения была остановка и путаница более 5 сек;
6) если поведение участника невежливое и выходит за рамки принятых норм.

## Статья 7.5. Пояснения

1. Целью любого боевого искусства является победа над агрессором, используя его силу, а не грубое противоборство с ним. Исходя из этого, действия, в которых используется прямолинейное

лобовое столкновение, жёсткая защита «кость в кость», и одно лишь превосходство в физических параметрах, должны получать минимальную оценку, исключением является опережающая техника с хорошим чувством времени. И наоборот, технические приёмы, демонстрирующие сход с линии атаки, непротивление силе противника, а использование её в своих целях, своевременный выбор момента для контрдействий и т.п., должны влиять на получение максимальной оценки.

2. Принимая решение, судья должен помнить о том, что при реальном нападении, защищающийся не может угадать физические возможности атакующего, силу его ударов,
величину и параметры его оружия, поэтому защищающийся должен использовать в первую очередь хороший taiming, технику и скорость, точность и надёжность, а не силу или эмоции.

3. Следует также принимать во внимание и действия ассистента, который может подыгрывать амплитудными падениями, громкой страховкой, имитацией получения сильного удара и т.п. Если отсутствует чёткое обозначение удара, вывод из равновесия, надёжный контроль, то удачная имитация ассистента не должна вводить судей в заблуждение. В данных соревнованиях артистизм не должен оцениваться.

4. Нельзя поощрять и обратную картину – защита и единственный точный и мощный контрудар. Наивысшую оценку должны получать спортсмены, демонстрирующие комбинацию из ударов, бросков и болевых или удушающих захватов, выполненных на высокой скорости с правильным ритмом и сильным применением, сохраняющим предельную собранность (Zanshin) на протяжении всего выхода, от поклона до поклона.

### Статья 7.6. Начало и окончание демонстрации

1. Церемония:
В начале демонстрации, рефери стоит на внешнем краю татами. Слева и справа от него располагаются судьи. Спортсмены выстраиваются в линию так чтобы, должным образом выполнить ритуал с должностными лицами («Shomen ni Rei» - «Otagai ni Rei»). Затем Рефери делает шаг вперед и разворачивается, судьи поворачиваются к нему и все вместе выполняют поклон и занимают свои места.

2. Начало:
Рефери приглашает команду, после приветствия, участники произвольно начинают демонстрацию. Первым всю необходимую технику выполняет участник с красным поясом, после оценки, демонстрацию выполняет другой спортсмен, который также получает оценки.

3. Окончание:
После окончания демонстрации участники выполняют поклоны друг другу и рефери, и ожидают общий результат (определяется суммой балов обоих участников), затем делают поклон и выходят за линию площадки.

## 8. ПРОЦЕДУРА ПОДАЧИ ПРОТЕСТА.

1. Протест может быть подан представителем делегации в случаях, когда по решению тренера представителя судейская бригада допустила ошибку или неправильное толкование правил в ходе судейства боя, в котором принимал участие член данной делегации.

2. Протест подается в письменном виде по установленной форме на имя главного судьи до вынесения окончательного решения судейской бригадой и подписания протокола встречи. В

случае необходимости подать протест, представитель команды уведомляет об этом старшего судью на площадке или арбитра встречи и просит прервать поединок. Встреча приостанавливается до вынесения решения апелляционным жюри.

3. Протест должен содержать:
1) дату и место проведения соревнований;
2) вид соревнований и весовую категорию участников;
3) номера площадки и круга соревнований;
4) фамилии участников и членов судейской бригады с указанием их обязанностей;
5) точное описание деталей ситуации, повлекшей за собой подачу протеста со ссылкой на статьи и пункты Правил соревнований, и сути самого протеста. Протест подписывается руководителем делегации.

4. Протест подается после устного уведомления главного судьи. Просроченный протест принимается, но не рассматривается.

5. Протест подается представителем главному секретарю вместе с копией квитанции об уплате пошлины, взимаемой за подачу протеста. Пошлина уплачивается представителем бухгалтеру организации, проводившей соревнования, или другому уполномоченному лицу, который выдает представителю копию квитанции об уплате пошлины. Размер пошлины устанавливается решением президиума организации, проводящей соревнования, и указывается в Положении о соревнованиях в разделе "Финансовые условия проведения соревнований".

6. Протест рассматривается апелляционным жюри, возглавляемым главным судьей. Жюри тщательно и ответственно изучает все аспекты и детали ситуации, повлекшей за собой подачу протеста, опираясь по возможности на материалы видеозаписи соревнований, а также на свидетельства старшего судьи на площадке, судейской бригады и заинтересованных сторон, и выносит окончательное решение по протесту. Ответственность за доказательство правомерности протеста ложится на представителя делегации, подавшей протест. Никакие рассуждения общего характера по поводу соблюдения Правил и общепринятых норм в качестве доказательства правомерности протеста не принимаются.

7. Если апелляционное жюри признает правомерность протеста, предпринимаются необходимые меры дисциплинарного характера в отношении членов судейской бригады, допустившей ошибку, а также действия, направленные на исключение повторений подобных ошибок в будущем.
Решение судейской бригады, приведшее к нарушению Правил, отменяется. Пошлина, взимаемая за подачу протеста, возвращается представителю делегации, а главный судья от имени судейской коллегии соревнований приносит ему официальные извинения.

8. Если апелляционное жюри признает протест необоснованным, он отклоняется. Представителю делегации, подавшей протест, делается официальное предупреждение. Пошлина, взимаемая за подачу протеста, поступает на расчетный счет организации, проводящей соревнования. В случае вторичной подачи необоснованного протеста представитель может быть отстранен от руководства делегацией. Об этом сообщается в соответствующую организацию.

9. Жалобы и заявления на неудовлетворительную работу оргкомитета и других административных служб принимаются непосредственно главным судьей и подлежат немедленному рассмотрению.

# 9. ОБОРУДОВАНИЕ МЕСТ СОРЕВНОВАНИЙ

## Статья 9.1. Оборудование мест соревнований по Kumite и Goshin jutsu

1. Место соревнований (shiai-jo):
1) место соревнований по kumite представляет собой ровную и гладкую площадку, размеченную соответствующим образом;
2) площадка должна иметь ровное покрытие из дерева или другого материала, обладающего такими же характеристиками, на которое укладывают маты, изготовленные из специального материала, обычно зеленого или синего цвета;
3) по форме площадка представляет собой квадрат размером 8×8 м, ограниченный линиями белого цвета шириной 5 см, размеры сторон вместе с зоной безопасности должны составлять не менее 10 м (измеряется по внешним кромкам ограничительных линий). Площадка может быть поднята на 1 м по отношению к поверхности пола. В этом случае размеры сторон вместе с зоной безопасности должны составлять не менее 12 м;
4) внутри площадки на расстоянии 1 м от внешних кромок ограничительных линий проводится пунктирная линия белого цвета шириной 5 см, обозначающая границы опасной зоны, или поверхность площадки в границах опасной зоны окрашивается в красный цвет;
5) на расстоянии 1.5 м от центра площадки наносятся две параллельные линии белого цвета длиной 1 м и шириной 5 см, которые являются исходными рубежами для спортсменов;
6) исходное место для рефери обозначается на площадке линией белого цвета длиной 0.5 м и шириной 5 см на расстоянии 2 м от центра площадки. Линия, обозначающая исходное место для рефери, перпендикулярна линиям, обозначающим исходные места соперников.

2. Требования к месту соревнований:
1) маты, менее толстые, чем татами в дзюдо, изготавливаются из упругого пластичного материала. Внешняя поверхность мата должна обладать низким коэффициентом трения, а внутренняя поверхность - высоким коэффициентом трения;
2) температура воздуха во время проведения соревнований должна быть не ниже +16°С, но не выше +27°С; относительная влажность воздуха 50 - 80%. Вентиляция должна обеспечивать трехкратный обмен воздуха в час;
3) освещенность площадки должна быть равномерной и составлять не менее 600 люкс. Площадка освещается сверху светильниками отраженного или рассеянного света. Светильники рассеянного света имеют защитную сетку;
4) зрители должны находиться не ближе 5 м от границ площадки;
5) рекламные щиты размещаются по периметру площадки, но не ближе 3 м от ее границ. Размещение рекламы производится по решению президиума организации, проводящей соревнования, или исполкома организации, действующего от имени президиума, после достижения соответствующих соглашений с рекламодателем.

3. Вспомогательное оборудование, инвентарь, документация:
1) в месте проведения соревнований должно быть установлено следующее вспомогательное оборудование:
а) столы главной судейской коллегии, руководителей площадок, секретариата, врача;
б) электронные или щитовые информационные табло с комплектами табличек установленного образца, по одному на каждую площадку;
в) необходимое количество стульев для судей и лиц, обслуживающих соревнования;
г) весы для взвешивания участников должны быть исправны и точно выверены (количество весов для взвешивания участников определяет судейская коллегия).
2) организация, ответственная за проведение соревнований, должна предоставить в распоряжение судейской коллегии следующий инвентарь и документацию:

а) звуковые сигналы (гонги), по одному на каждую площадку; звуковой сигнал может быть любой системы, но с хорошим тембром звучания;

б) секундомеры, по два на каждую площадку; секундомеры должны иметь устройство для остановки или включения без сбрасывания показателей до окончания боя;

в) микрофоны, по одному на каждую площадку;

г) номера участников установленного образца в необходимом количестве;

д) синие и красные флажки для боковых судей;

е) официальную судейскую документацию, предусмотренную настоящими Правилами, в необходимом количестве, по возможности компьютеры.

## Статья 9.2. Оборудование места соревнований по формальным комплексам Kata

1. Место соревнований:

1) площадка для соревнований по формальным комплексам должна быть горизонтальной и ровной. Как правило, пол должен быть деревянным;

2) площадка для соревнований по формальным комплексам по размерам может быть 8×8м или может быть большей, чтобы обеспечить беспрепятственное выполнение комплекса;

3) в центре площадки наносится белая линия длиной 0.5 м и шириной 5 см, обозначающая исходное место для участников.

2. Требования к месту соревнований:

1) пол площадки для соревнований должен быть гладким, из дерева или другого материала, обладающего такими же характеристиками;

2) температура воздуха во время проведения соревнований должна быть не ниже +18°С, но не выше +26°С; относительная влажность воздуха 50 - 80%. Вентиляция должна обеспечивать трехкратный обмен воздуха в час;

3) освещенность площадки должна быть равномерной и составлять не менее 600 люкс. Площадка освещается сверху светильниками отраженного или рассеянного света. Светильники рассеянного света имеют защитную сетку;

4) рекламные щиты размещаются по периметру площадки, но не ближе 3 м от ее границ;

5) зрители должны находиться не ближе 5 м от границ площадки.

3. Вспомогательное оборудование, инвентарь, документация:

1) в месте проведения соревнований должно быть установлено следующее вспомогательное оборудование:

а) столы судейской коллегии, секретариата, врача;

б) необходимое количество стульев для судей и лиц, обеспечивающих соревнования;

в) информационные табло.

2) организация, ответственная за проведение соревнований, должна предоставить в распоряжение судейской коллегии следующий инвентарь и документацию:

а) комплект табличек с оценками, установленного образца;

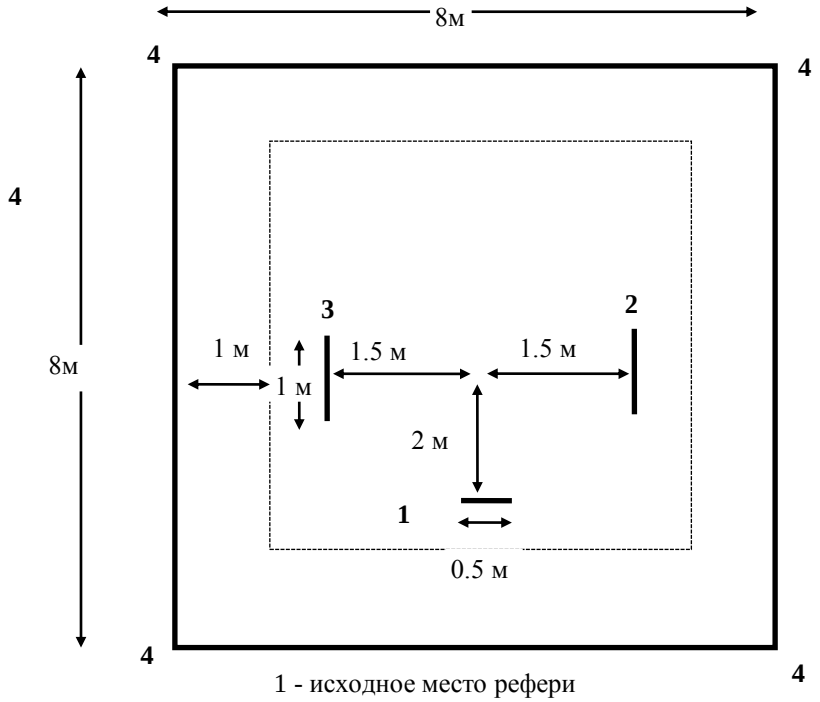
б) секундомеры, микрофоны в необходимом количестве;

в) номера участников установленного образца в необходимом количестве;

г) предусмотренную настоящими правилами официальную судейскую документацию в необходимом количестве, по возможности компьютеры.

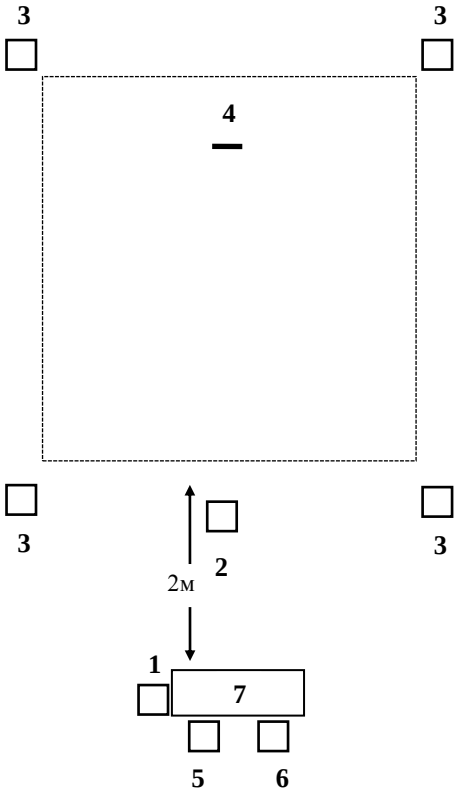
## ПРИЛОЖЕНИЯ К ПРАВИЛАМ СОРЕВНОВАНИЙ

Схема организации площадки для соревнований по kumite
(проводимых по правилам contact-shobu и shobu-ippon )




1 - исходное место рефери
2 - исходное место *aka*
3 - исходное место *shiro*
4 – позиции боковых судей

Схема организации места соревнований по kata - формальным комплексам




1 - место старшего площадки
2 - исходное место рефери
3 - места угловых судей
4 - исходное место участника
5 - место судьи-хронометриста
6 - место судьи-секретаря
7 - стол судейской бригады