

Правила соревнований по каратэ Японской ассоциации сётокан каратэ (JSKA)

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ

ГЛАВА 1 - ОБЩИЕ ПРАВИЛА

1. Цели

Данные правила и условия проведения соревнований сформулированы для того, чтобы облегчить и урегулировать организацию и проведение соревнований.

2. Заинтересованные претенденты

Настоящие правила и условия проведения соревнований касаются следующих мероприятий JSKA:

a) Мировые и Всеяпонские чемпионаты

b) Региональные турниры/чемпионаты

c) Окружные турниры/чемпионаты

d) Местные турниры.

Все перечисленные соревнования JSKA проводятся в соответствии с данными правилами и условиями их проведения.

3. Правила поведения участников соревнований.

Участники соревнований должны приложить все усилия, чтобы показать простоту и открытость своих намерений, поддержать дух и философию *Каратэ*, оказать почтение и уважение к другим участникам соревнований.

4. Дополнительная информация

Если происходит ситуация, неопределенная существующим документом, решение

принимает Главный судья соревнований.

ГЛАВА 2 – ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Установка подготовки до события

1. Организация, взявшая на себя ответственность за проведение чемпионата или первенства, должна заранее предупредить всех участников соревнований о своих планах.

1. Кроме того, организация, взявшая на себя ответственность за проведение соревнований, должна обеспечить наличие следующего персонала:
   - секундометристов;
   - секретарей;
   - оргкомитета соревнований;
   - бригады скорой помощи (медиков).

2. Также, организаторы принимают:

   a) Арбитров

   b) Главного судью

   c) Судей и рефери

   d) Инспектора соревнований

Арбитры

1. Один Арбитр должен находится на каждой площадке для Кумитэ

2. Арбитр отвечает за следующее:

   a) то, что у рефери и судей есть соответствующие квалификации,

   b) то, что у спортсменов есть соответствующие квалификации,

   c) то, что они знакомы с правилами соревнований.

3. От арбитра требуется принятие соответствующих мер в случае возникновения следующих ситуаций, причиной которых стали:

- проблемы в судействе, контроле времени или записи в протоколе поединков;
- в случае, если имеет место нарушение правил, либо некорректное поведение участников, тренеров, представителей или судей;
- в случае возникновения сомнений в правильности принятия решений судьями или -
- в случае поступления протеста.

4. Арбитр имеет право требовать объяснения от судей или дирекции соревнований.

5. Арбитр назначается главным судьей из судей, имеющих соответствующую квалификацию.

Главный судья

1. Главный судья следит за общим ходом соревнований и прилагает усилия для их беспрепятственного проведения.

2. Главный судья дает инструкции и принимает решения в следующих случаях:

- если имело место нарушение правил или было замечено некорректное поведение;
- если один из судей обратился за советом;
- в случае, если речь идет о развлекательной программе или других аспектах, не указанных в правилах и инструкциях к проведению соревнований;
- если имел место какой-нибудь инцидент или несчастный случай.

3. Высокое положение главного судьи позволяет ему предпринимать по отношению к участникам соревнований, обслуживающему персоналу или зрителям следующие действия (после консультации с судейским корпусом):

- вынесение замечаний;
- удаление с территории проведения соревнований;
- дисквалификации.

4. Степень и период дисквалификации наказанного спортсмена определяется главным судьей только после консультации с судьями.

5. Главный судья должен иметь соответствующую квалификацию и назначается организацией, проводящей соревнования. Главный судья назначает своего заместителя.

6. Во всех соревнованиях на территории Японии и на чемпионатах мира пост главного судьи занимает шеф-инструктор JSKA.

Рефери и судьи соревнований

1. Рефери и судьи назначают выступления и оценивают их.

2. Юрисдикция судей распространяется на весь ход соревнований в целом.

3. Оценку выступлению дают только судьи; никто не имеет права ставить под сомнение или открыто опротестовывать решение судей, даже в тех случаях, когда своими полномочиями пользуется арбитр.

4. Главный судья площадки (рефери) отвечает за проведение выступления, вынесение решения и объявление победителя.

5. Боковые судьи ассистируют рефери, показывая свои решения и наблюдения при помощи жестов.

6. Судьи назначаются организаторами соревнований из лиц, имеющих судейскую лицензию в соответствии с положениями судейской квалификации.

Судья-инспектор/Старший арбитр

Судья-инспектор ответственен за обеспечение соответствующего руководства и поддержки

Арбитров, рефери и судей.

Спортсмены

1. Если спортсмены имеют соответствующую квалификацию, организация, проводящая соревнования, не может отказать им в участии в данном турнире.
2. Как правило, участники соревнований - действующие члены JSKA или члены филиалов JSKA, если не указано иное.

Главный тренер

1. Один Главный тренер может присутствовать при выступлении спортсмена.
2. Главный тренер должен предварительно зарегистрироваться у организаторов соревнований до турнира.
3. Если у Главного тренера есть вопрос или протест относительно матча или события, он должен быть адресован Арбитру.
4. Главный тренер, во время матча, может инструктировать своего спортсмена только со специально отведенного для этого места.
5. Главный тренер должен иметь техническую квалификацию инструктора.

Хронометристы

Хронометрист следит за временем проведения матча и сообщает об окончании времени рефери на площадке в соответствии с установленным порядком.

Секретари

Секретарь ведет запись счета выступления и оглашает результат поединка. В случае необходимости, должен информировать рефери на площадке.

Дирекция соревнований

Дирекция соревнований следит за беспрепятственным ходом выступлений, регулируя работу ответственных лиц.

Официальный доктор

Официальный доктор ответственен за все медицинские решения, которые будут приняты во время соревнований.

Медработники

Медработник ответственен за оказание помощь при получении спортсменом травмы или внезапном ухудшении его самочувствия с целью обеспечить безопасное проведение соревнований.

Дресс-код участников

1. Спортсмен должен иметь на себе белую униформу установленного образца и носить ее правильно. Для того, чтобы судьи могли различать спортсменов, они должны повязывать белый или красный пояс поверх униформы.

2. Спортсмен должен иметь пришитый на униформу предписанный ему номер, выданный заранее.

3. Спортсмен должен быть одет в форму установленного образца.

4. Спортсмен не должен иметь на себе ничего дополнительного, пока судьи или главный судья не сочтут это необходимым.

5. У Главного тренера должно быть написано слово «тренер» ([監督] - на японском языке), на левом плече.

6. Главный судья, рефери, судьи и арбитры должны носить официальную униформу JSKA, которая состоит из светло-серых брюк, белой рубашки JSKA с коротким рукавом с эмблемой JSKA, официального галстука JSKA и тёмно-синего пиджака JSKA с двумя серебряными пуговицами. Судейскую эмблему JSKA надлежит носить на левом кармане пиджака.

7. Участники и персонал соревнований должны носить снаряжение так, чтобы их было легко распознать на территории проведения соревнований.

Площадка для выступления спортсменов.

1. площадка имеет размеры в 8 м^2 и выделяется по периметру линией шириной 4-5 см. (Длина внешнего края площадки составляет 8 м. Если площадка выкладывается матами (*матами*), то внешние края площадки выкладывается матами другого цвета).

2. В вольных поединках позиции соперников расположены по центральной линии площадки и отмечены двумя параллельными линиями длиной в 1 метр, находящимися на расстоянии 3-х метров друг от друга. Обычно с позиции рефери левая линия наносится белым цветом, а правая – красным.

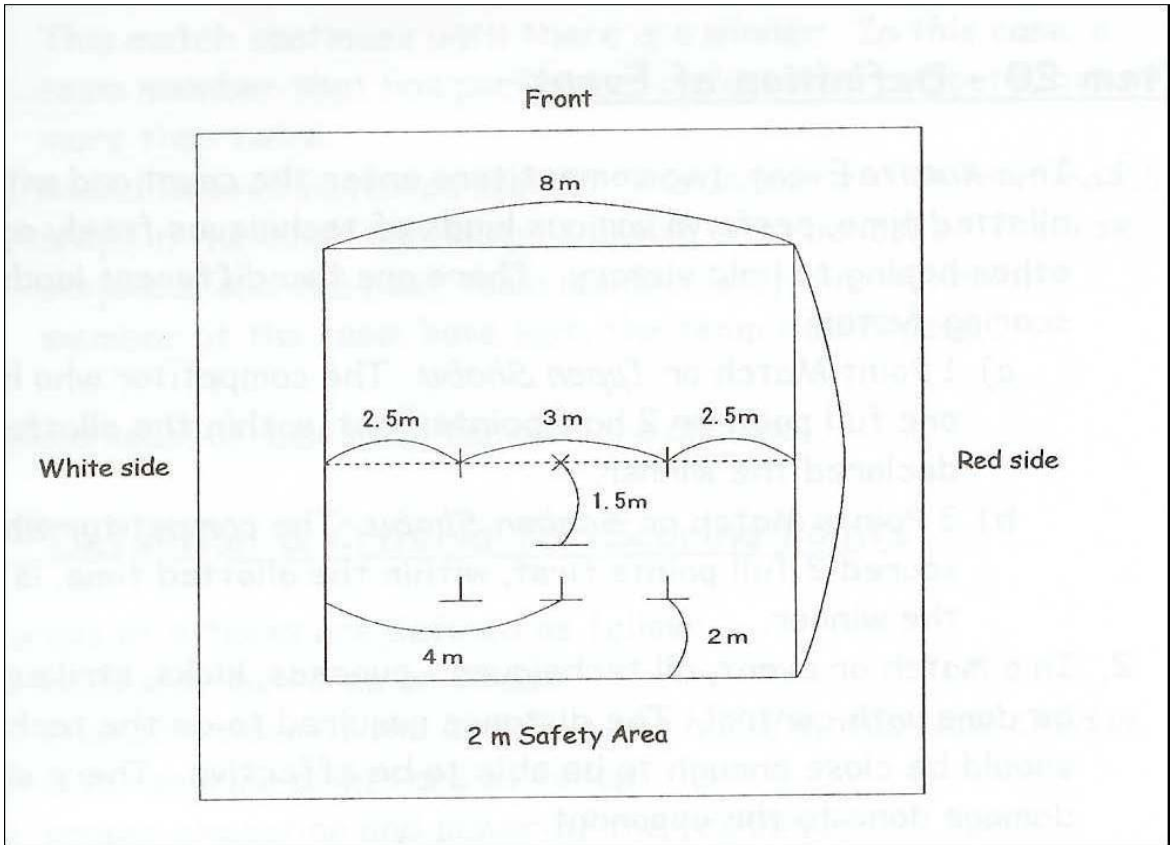
3. Что касается системы выполнения kata, попарно, то места исходного положения соревнующихся находятся на расстоянии 2-х метров от центра площадки и 3 метров друг от друга и изображаются знаком ⊥. Основная линия длиной 70 см, центральная – 35 см. Спортсмены смотрят вперед. Что касается бальной системы оценивания ката, то точка исходного положения и знак ⊥ располагаются на расстоянии 2-х метров от центра площадки.

4. Техника безопасности не позволяет поднимать площадку более чем на один метр над землей, а также подразумевает наличие свободной зоны вокруг площадки шириной в 2 метра.

5. Поверхность площадки должна быть плоской и гладкой. Поверхность может быть деревянной, резиновой, состоять из полиуретановых матов или матов *матами*.

6. Позиция рефери находится на расстоянии 1.5 метра от центра площадки.

Размеры:



Программа соревнований.

1. В соревнованиях существуют следующие программы:

Кумитэ- индивидуальное, командное.
Ката- индивидуальное, командное.
2. Возможно существование других программ. Организаторы соревнований могут менять, изменять или добавлять указанные программы.

ГЛАВА 3 - КУМИТЭ

1. Кумитэ индивидуальное

1. В соревнованиях по *kumite* 2 спортсмена, находясь на площадке, в течении определенного времени, свободного выполняют различного рода технику по отношению друг к другу и борятся за превосходство.

Существует два различных метода подсчета очков:

«*Иппон-сёбу*» - если один из спортсменов в тесении назначенного времени набрал полное очко или два раза по пол-очка, то он объявляется победителем.

«*Санбон-сёбу*» - если один из спортсменов набрал два полных очка или комбинацию полного очка с половиной очка, то он объявляется победителем.

2. В течении поединка все технические действия (удары руками и ногами) должны иметь контроль. Дистанция проведения техники должна быть достаточно близкой, чтобы эффективность технического действия была очевидной. Не должно быть причинено никакого ущерба противнику.

2. Командное кумитэ.

1. В командном разделе выступают команды, состоящие из нечетного числа участников.

2. Как правило, в первом кругу соревнований должны присутствовать все члены команды. Далее команда, в которой не хватает спортсмена(ов) имеет право продолжать участие, но поединки должны протекать в установленном порядке (сдвигая участников на позицию или две с целью заместить отсутствующих). Если в каком-то поединке заместить отсутствующего(их) не удалось, то команде засчитывается поражение в данном поединке(ах).

3. Порядок участия спортсменов команды в поединках необходимо зарегистрировать до начало соревнований по командному *kumite*. Каждый индивидуальный поединок будет проводиться в соответствии с данным (зарегистрированным) порядком, индивидуальные результаты будут суммироваться и по ним будет определяться команда-победитель.

4. Настоящие правила предусматривают две нижеследующие разновидности соревнований по командному *кумитэ:*

«Поединки на выбывание» - каждый участник команды проводит один поединок, результат которого прибавляется к общим, формирующим командный результат. Если в итоге ничья, то во внимание будет приниматься непосредственно счет поединка (в порядке ценности *иппон* – 1 полное очко, дает победу по решению судей). Если и в этом случае результатом остается ничья, то проводится «решающий поединок» (*Daihyo-ketteisen*), определяющий победителя.

В случае назначения «решающего поединка» каждая команда выдвигает своего представителя, который будет участвовать в поединке во второй раз. «Решающий поединок будет длиться до тех пор, пока не определится команда-победитель. В этом случае выступавший ранее спортсмен имеет право выступать еще, но не в третий раз.

«Круговые соревнования на вылет» - победитель 1-го поединка остается на площадке и продолжает бои, пока не потерпит поражение. Проигравший покидает площадку, его место занимает другой член команды. Если все члены команды проигрывают – команда терпит поражение.

Запрещается участие смешанных команд

3. Зоны для атаки и критерии Иппон

1. голова и шея: Джёдан
2. грудь, живот, спина и бока: Чудан

Критерии Иппон:

1. надлежащее выполнение и мощь техники
2. надлежащее расстояние и выбор времени
3. правильное положение тела и надлежащий настрой
4. концентрация сознания и духа
5. выполнение техники точно в цель

Если указанные выше критерии выполнены не полностью, то оценка «*Ippon*» может иметь место в следующих случаях:

«*Дэ-ай*» - когда оппонент при атаке другого оппонента успешно уходит от атаки и одновременно проводит контратакующее действие;

выведение противника из равновесия с целью проведения техники;

атака с броском;

последовательная серия атак, каждая из которых достигает цели;

оппонент оказывается беззащитным по причине потери равновесия или плохой позиции;

«*Ваза-ари*» - (пол-очка) засчитывается за проведение технического действия, близкой к «*Иппон*», но недостаточной для присуждения полного очка.

Два «*Ваза-ари*» дают один «*Иппон*»

«*Ай-учи*» (одновременная атака) – оба оппонента одновременно проводят атаки равносильные друг другу. В данном случае обе атаки не засчитываются.

4. Определение результата поединка

1. Если в течении времени, отведенного на поединок, ни один из спортсменов не наберет максимальное количество баллов, то каждый из судей вынесет свое решение, сумма решений судей и определит победителя.

2. Если оба спортсмена получили травмы, или не могут продолжить поединок по какой-либо другой причине, судьи определят победителя по оценкам, набранным ранее.

3. Оценка поединка производится по следующим факторам:

защитанные баллы;

«*hansoku-chui*» – предупреждения;

«*jogai-chui*» – выходы за край площадки;

превосходство в тактике и технике, показанное спортсменом;

мощность и мастерство показанной техники;

боевой дух, показанный спортсменом и количество предупреждений «*keikoku*»;

достоинство, показанное спортсменом в поединке;

количество удачных атак, проведенных тогда, когда оппоненты имели одинаковый потенциал к атаке.

4. Боковые судьи и рефери выносят свои решения отдельно. По превосходству голосов рефери определяет и объявляет победителя.

5. В случае, когда не удается определить победителя, объявляется «*hiki-wake*» - ничья.

«*Sai-shiai*» - дополнительный поединок и «*Sai-sai-shiai*» - второй дополнительный поединок.

1. В случае ничьей спортсменам назначается дополнительный поединок «*sai-shiai*». Если и «*sai-shiai*» заканчивается вничью, то назначается второй дополнительный поединок «*sai-sai-shiai*». Рефери имеет право провести «*sai-sai-shiai*» по принципу «до первого технического действия» - спортсмен, технику которого засчитали первой и считается победившим.

2. После «*sai-sai-shiai*» судьи обьявляют победителя.

5. Нарушение правил по линии Хансоку

следующие действия, строго запрещены:

1. чрезмерный контакт;
2. выполнение опасных бросков и заломы суставов;
3. напрасная тратя времени, бездействие;
4. использование слов и жестов для провокации противника
5. удары головой;
6. удары «рукой-копьем» (Nukite);
7. атака паховой области;
8. намеренно нападение после команды «Yame» или «Jogai».

В случае, если указанные выше ситуации будут иметь место, решение судей принимает следующий характер:

если было очевидное нарушение правил, спортсмен получает предупреждение «*Hansoku-chui*».
За второе нарушение правил уровня «*Hansoku-chui*», спортсмен дисквалифицируется «*Hansoku-make*» - поражение по причине нарушения правил - а его оппонент объявляется победителем.

Если нарушение правил только поверхностно и оппонент не получил травму, то спортсмен получает «*Keikoku*» - предупреждение.
«*Keikoku*» не влияет на решение судей, но второе «*Keikoku*», полученное в течение одного поединка, приводит к получению «*Hansoku-chui*» или «*Hansoku*».

Любой из участников, дважды получивший «*Hansoku*» на одних и тех же соревнованиях, отстраняется от участия в этих соревнованиях.

6. Выходы за пределы площадки (Jogai)

. Если участник соревнований, какой-либо частью тела касается пола за границей

площадки, ему объявляется предупреждение за выход за площадку («дзёгай

кейкоку»). При повторном выходе объявляется «дзёгай чуй», в третий раз

объявляется «дзёгай хансоку» и победа присуждается сопернику.

7. Отсутствие защиты (Muboubi)

1. Спортсмен получает замечание «*Mubobi-keikoku*» (первое предупреждение за отсутствие защиты), «*Mubobi-chui*» (второе предупреждение) и «*Mubobi-hansoku*» (проигрыш по причине отсутствия защиты) в следующих случаях:

если спортсмен получил удар по причине отсутствия защиты, он получает соответствующее предупреждение по линии «*Mubobi*», а его соперник – соответствующее предупреждение по линии «*Hansoku*».

если спортсмен не показывает боевой дух, это также наказывается.

2. Даже если спортсмен не получил удара, он все равно штрафуется «*Mubobi-keikoku*» или «*Mubobi-chui*», если судья считает, что ситуация была опасной.

Два «*Mubobi-chui*» составляют «*Mubobi-hansoku*» (поражение) и победа отдается оппоненту.

8. Абсолютная дисквалификация (Сиккаку)

1. Следующие ситуации влекут за собой дисквалификацию спортсмена и объявление его соперника победителем:

-отсутствие реакции на команды рефери;
-использование языка общения, противоречащего духу *karate-do*;
-поведение, порочащее дух *каратэ-до*.
2. Любой спортсмен, получивший «*Shikkaku*», не имеет права принимать дальнейшее участие в данных соревнованиях.

3. Если судьи выносят спортсмену «*Shikkaku*», то им необходимо обсудить меру наказания и сообщить об этом секретарю. Секретарь заполняет соответствующую форму и представит ее главному судье соревнований.

4. Если в командном зачете признаётся вина за нарушение правил всей командой, то команда дисквалифицируется, а победу присуждают их противникам.

9. Отказ от поединка (Kiken)

1. Если спортсмен не явился на поединок, то победителем автоматически становится его оппонент.

2. Если спортсмен специально не является на поединок, то он отстраняется от участия в последующих поединках

10. Травмы

1. Если спортсмен получил травму и не может продолжить поединок, судьи, обговорив свое решение, объявляют ему «*Kiken*». Его противник получает победу. Если оба спортсмена получают травмы, но не было нарушения правил, то судьи должны остановить поединок и определить победителя по очкам, заработанным ранее.

2. Если по мнению врача спортсмен не может продолжать поединок, то поединок остановливается, спортсмен получает «*Kiken*», победа отдается сопернику. Способен ли спортсмен принимать дальнейше участие в соревнованиях решает врач. Если врач решает, что спортсмен способен продолжать выступление, его решение доводится до главного судьи соревнований.

11. Необходимые должностные лица

Следующие должностные лица будут необходимы:

Один арбитр

Один рефери

Четыре судьи

12. Время поединка

1. Обычно время проведения поединка составляет 2, 3 или 5 минут.

2. Отсчет времени начинается, когда рефери подает команду «*Hajime*!», или «*Tsuzukete-hajime*!», или подает сигнал к началу поединка свистком. Отсчет времени останавливается после команды рефери «*Yame*!», или «*Jogai*!», или второго свистка. Если поединок прерван, то часы останавливаются.

Судья-секундометрист должен следить за временем по секундомеру и проинформировать рефери о промежутке в 30 секунд до конца поединка и об окончании времени поединка. Сигналы гонга выглядят следующим образом:

30 сек. до окончания поединка – 1 удар гонга;
окончание поединка – 2 удара в гонг.
Секретарь ведет запись о прохождении поединка, используя соответствующие протоколы записей и условные обозначения:

●	**Ippon**							
○	**Wazaari**	**Jk**	**=**	**Jogai keikoku**	**K**	**=**	**Keikoku**	**Mk = Mubobi keikoku**
□	**Kachi / победа**	**Jc**	**=**	**Jogai Chui**	**Hc**	**=**	**Hansoku Chui**	**Mc = Mubobi Chui**
Δ	**Hikiwake / ничья**	**JH**	**=**	**Jogai Hansoku**	**H**	**=**	**Hansoku**	**MH = Mubobi Hansoku**
X	**Make / поражение**				**Ki**	**=**	**Kiken**	**S = Sikkaku**

13. Проведение поединка.

1. Спортсмены становятся на обозначенные на площадке позиции исходного положения. Когда рефери дает команду «*Hajime*!» или подает сигнал к началу поединка свистком, они начинают поединок.

2. По команде «*Yame*!» или «*Jogai*!» спортсмены останавливаются и возвращаются в исходное положение в ожидании следующей команды рефери.

3. Рефери прерывает поединок в следующих случаях:

если была распознана техника «*Ippon*» или «*Waza-ari*»;
для приведения спортсменами формы в порядок, сделать ему устное замечание или дать совет;
если было нарушение правил;
при травме или несчастном случае;
если арбитр дал команду прервать поединок;
если угловой судья показывает свое мнение, а рефери считает, что оно заслуживает внимания;
если ситуация в поединке рассматривается как опасная;
если кто-либо, исключая спортсмена, касается площадки за ее краем;
по истечении времени поединка.
4. Если угловой судья заметил признаки одной из описанных выше ситуаций, он обязан сообщить об этом сигналом свистка или поднятием флага.

5. В случае необходимости рефери может подзывать угловых судей для обсуждения в любое время поединка. Совещание проводится на виду у арбитра поединка. Если мнения расходятся, то рефери принимает решение, исходя из принципа «большинства голосов».

6. Поединок продолжается после команды «*Tsuzukete-hajime*!».

7. Если спортсмен получил травму, или почувствовал недомогание и судьи этого не видят, он имеет право просить рефери о прерывании поединка. Поединок, тем не менее, будет продолжаться до команды «*Yame*!».

8. Когда рефери подает команду «*Hantei*!» все угловые судьи показывают свое мнение посредством флажков.

9. Рефери показывает решение судейской бригады спортсменам.

14. Необходимое оборудование

свистки (по одному на каждого судью и арбитра);

красные и белые флажки (по паре на каждого углового судью);
секундомер;

гонг;

протоколы для записи (включая рабочий протокол для арбитра);

белые и красные пояса или повязки для спортсменов. Повязки должны быть легкие в применении и не должны мешать спортсменам.

Защита для рук - обязательная

Защита груди для женщин - дополнительная

Капа- обязательная

Защита паха для мужчин - дополнительная

ГЛАВА 4 – СОРЕВНОВАНИЯ ПО КАТА

1. Указания к выступлению по *kata*.

1. *Kata* (форма) выполняется в пределах площадки. Судьи выносят свои решения и объявляют победителя. Существуют следующие типы выступлений по *kata*:

- по флажковой системе – два спортсмена выполняют один комплекс. Решение судьи показывают посредством белого или красного флажков.
- по бальной системе – каждый судья выносит оценку в количестве баллов, сумма судейских оценок составляет общий балл за выступление спортсмена.
- командное *kata* – три спортсмена одновременно выполняют один и тот же комплекс. В исходном положении они должны смотреть вперед в сторону рефери. Спортсмены вольны выбрать исходное положение внутри площадки. Команда оценивается общим баллом по бальной системе.

2. Спортсмен (команда) может выбирать *kata* из списка, утвержденном Советом мастеров «*Shihankai*» (см. список *kata* в Приложении).

3. Классификация выступлений по kata:

- выступление по системе «*Shitei-kata*» - назначенное *kata*. Рефери выбирает любое *kata* из списка, приведенного ниже. Выступление оценивается по системе флажков.
  Список «*Shitei-kata*»: *Heian-Shodan, Heian-Nidan, Heian-Sandan, Heian-Yondan, Heian-Godan, Tekki-Shodan.*

- выступление по «*Shitei-kata*» - *kata* по выбору. Рефери выбирает любое *kata* из списка, приведенного ниже. Система оценивания – по флажкам.
  Список «*Shitei-kata*»: *Bassai-Dai, kanku-Dai, Empi, Jion*.

- выступление по «*Sentei-kata*» - бальная система. Спортсмен выбирает одно из *kata*, указанную выше и выполняет ее.
- выступление по «*Tokui-kata*» - любимое *kata* – спортсмен выбирает самостоятельно одну из указанных выше *kata* и выполняет ее. Оценивание проводится по бальной системе.

2. Судьи.

Для обслуживания соревнований по *kata* требуется бригада из:

- рефери;
- угловые судьи: 2 или 4 при флажковой системе,
  4 или 6 при бальной системе.

3. Судейство.

1. Выступления по *kata* оцениваются по следующим критериям:

- правильная последовательность в *kata* (точность в последовательности и выполнении техники);
- основы выполнения – использования силы и расслабления, сокращения и растягивания тела, быстрого и медленного выполнения техник;
- правильность в направлении техники и мягкость в движении ног;
- понимание применения техники *kata*;
- общее выполнение и демонстрация технических свойств *kata*;
- правильное движение головы и глаз;
- мощь и правильность выполнения основных техник;
- боевой дух;
- должная демонстрация *kamae* (стоек) и *zanshin* (концентрации);
- отношение и поведение;
- возврат в исходное положение;
- правильное использование частей тела в атаке;
- точность и расчет в технике;
- ненаигранность и отсутствие преувеличения в движениях;
- ограниченная смена скорости техник;
- синхронность в выполнении командного *kata*.

2. Наивысшим баллом по бальной системе является 10, очки прибавляются по возрастающей по 0.1 балла. Самая высокая и самая низкая оценки упускаются, остальные суммируются в общий результат.

4. Снятие баллов и дисквалификация.

1. Очки снимаются в следующих случаях:

- спортсмен допускает ошибку, но продолжает выполнение *kata*;
- спортсмен делает паузу по непонятной причине, после чего продолжает выполнение *kata*;

2. Спортсмен дисквалифицируется в следующих случаях:

- соревнующийся не закончил выполнение *kata*;
- спортсмен выполняет не то *kata*, которое он объявил;
- спортсмен пользуется языком общения, противоречащим духу *karate-do*;
- как правило, спортсмен, получивший дисквалификацию в *kumite*, не допускается к исполнению *kata*.

5. «*Sai-shiai*» - дополнительное выступление в *kata*.

1. В случае ничьей при использовании флажковой системы рефери назначает обоим спортсменам другое *kata* для исполнения;

2. Ничья при использовании бальной системы подразумевает повторное выполнение той же *kata*. В случае повторения ничьей к общему счету спортсменов прибавляется минимальный балл. Если и в этом случае баллы равны – прибавляется максимальный балл. Повторение ничьей и в этом случае требует выполнения спортсменами другой *kata* и ее оценки.

6. Проведение состязаний.

1. В соревнованиях по *kata* «*Shitei-kata*» выступления проводятся по флажковой системе. Рефери наугад выбирает название *kata*, написанное на карточках и объявляет его спортсмену(ам). Спортсмен(ы) начинает(ют) выступление после команды «*Hajime*!» или сигнала свистком.

2. В соревнованиях по *kata* «*Sentei-kata*» выступления проводятся по бальной системе.Каждый спортсмен произвольно занимает позицию в пределах площадки и громко объявляет название *kata*, которое он он будет выполнять. Рефери повторяет название *kata* и спортсмен начинает его выполнение по своему усмотрению (никаких команд больше не производится).

3. В соревнованиях по *kata* «*Sentei-kata*» будет выбрана одна из двух систем оценок в зависимости от предпочтений организаторов соревнований.

4. После выполнения *kata* участник(и) занимают свои исходные положения и ожидают решения судейской бригады.

5. Рефери имеет право созвать судей для совещания в указанных ниже случаях. Если их мнения расходятся, рефери принимает решения по принципу большинства голосов:

спортсмен делает ошибку или производит действия, наказываемые «*Hansoku*»;
спортсмен получает травму и т.д.;
возникают вопросы, касающиеся оценки спортсмена;
угловой судья показывает рефери, что он заметил ошибку или хочет проконсультироваться с рефери,
6. Если угловой судья заметил что-либо, относящееся к вышеуказанным пунктам, он сигнализирует об этом рефери, используя свисток.

7. Секретарь записывает название *kata*, выполняемое спортсменом, в официальный протокол соревнований по *kata*.

8. При использовании флажковой системы все боковые судьи показывают свое решение по команде главного судьи «*Hantei*!» или по свистку.

9. По правилам проведения соревнований по бальной системе все боковые судьи показывают свое решение по команде главного судьи «*Hantei*!» или по свистку.

10. Один из секретарей должен громко объявлять баллы, выставляемые судьями, начиная с рефери и двигаясь от него по часовой стрелке. Второй секретарь должен записывать объявляемые баллы в специальный протокол и подсчитывать средний балл по оговоренной процедуре.

11. Секретарь должен громко объявить средний балл, после чего рефери должен повторить его.

12. После объявления среднего балла спортсмен(ы) покидает(ют) площадку.

Правила соревнований по ката могут быть изменены, согласно регламенту национальных представительств JSKA.

7.Оборудование места соревнований по *kata*.

свистки (по одному на каждого судью);
флажки (белый и красный) по паре на судей;
карточки с баллами (по набору каждому судье);
стол секретаря;
карточки с названиями *kata*;
белая и красная повязки (не должны стеснять движения спортсменов).

Критерии оценки

При вынесении решений и подсчете очков судьи должны учитывать следующее:

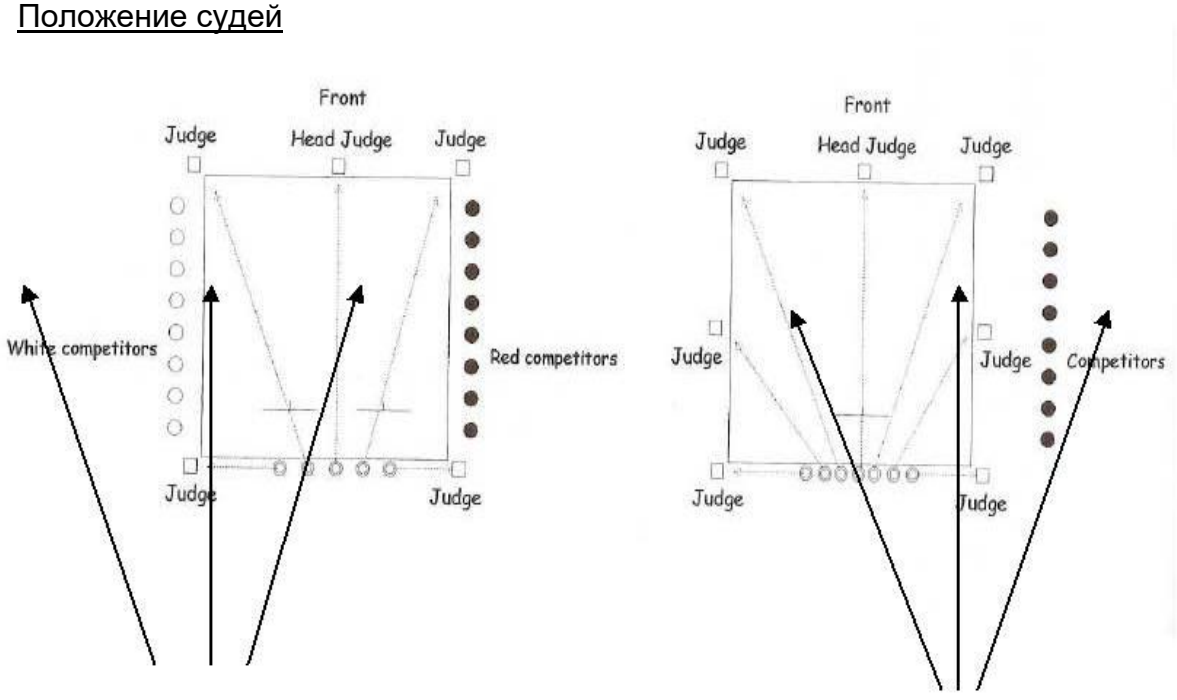
	Факторы оценки *kata*
1	Понимание, дух, взгляд
2	Общее впечатление
3	Напряжение и расслабление
4	Быстрое/медленное исполнение техники
5	Сокращение и движение тела
6	Правильность направления
7	Мягкость движения ног
8	Понимание исполняемой техники
9	Особенности *kata*
10	Мягкость всех движений

	Моменты, касающиеся последовательности *kata*	Вычитание баллов
1	Быстрое исправление ошибки, продолжение	0.1
2	Пропущено движение, выступление продолжено	0.5
3	Грубая ошибка, пропущено движение	1.0

4	Остановка посреди выступления	Дисквалификация
5	Остановка по требованию рефери	Дисквалификация
6	Не вернулся на исходную позицию	0.1 – 0.3

	Основные критерии судейства	**Вычитание баллов**
1	Позиция	0.1 или больше
2	Равновесие	0.1 или больше
3	Стойки 1. Длина, ширина	0.1 или больше
	2. Постановка стоп	0.1 или больше
	3. Положение бедер	0.1 или больше
	4. Вращение бедер	0.1 или больше
4	Основа 1. Использование частей тела	0.1 или больше
	2. Концентрация силы, «*kime*»	0.1 или больше
	3. Правильная область атаки	0.1 или больше
	4. Правильное направление техники	0.1 или больше

Положение судей



ПРАВИЛА СУДЕЙСТВА СОРЕВНОВАНИЙ (JSKA)

Глава 1. Общие положения.

Статья 1. Цели.

1. Настоящие правила судейства направлены на создание универсальной базы, которая бы позволяла судьям принимать справедливые и верные решения.

2. Настоящие правила судейства рассматриваются неотъемлемо вместе с правилами проведения соревнований. Вопросы, не охваченные данными правилами судейства, рассматриваются в правилах проведения соревнований.

Статья 2. Применение.

Все судьи любых официальных соревнований, проводимых под эгидой Японской

Ассоциации Сётокан Каратэ (JSKA) должны следовать положениям данных правил.

Статья 3. Принципы судейства.

1. Все судьи должны быть справедливы и беспристрастны.

2. Судейские решения должны быть независимы и соответствовать правилам судейства соревнований и здравому смыслу.

3. Выполняя свои обязанности, судьи должны проявлять достоинство и профессионализм.

4. Решения судей должны быть быстрыми и точными.

5. Судьям во время соревнований запрещается говорить с кем бы то ни было, кроме участников состязания.

Статья 4. Другое.

В случае возникновения необходимости организации развлекательной программы или в случае возникновения других вопросов, которые в достаточной степени не оговорены в правилах судейства, решение в данном случае принимает главный судья соревнований.

Глава 2. Процедура судейства.

Статья 5. Судейские команды.

1. Команды, используемые рефери:

(1) *Shobu-ippon (sanbon) – hajime*! Начало поединка до 1 (3) очков.
(2) *Yoi – hajime*! Начало выступления в *kata*.
(3) *Yame*! Стоп!
(4) *Moto-no-ichi*! Вернуться в исходное положение!
(5) *Tsuzukete – hajime*! Возобновить поединок!
(6) *Ato-shibaraku*! Осталось 30 секунд!
(7) *Waza-ari*! Пол-очка!
(8) *Ippon*! Очко!
(9) *Awasete-ippon*! Одно очко за два пол-очка!
(10) *Torimasen*! Техника не засчитывается!
(11) *Hayai*! Чья техника быстрее.
(12) *Ai-uchi*! Одновременные атаки.
(13) *Ma-ai*! Не соответствующая дистанция.
(14) *Ukete-masu*! Атака в блок.
(15) *Nukete-masu*! Атака мимо.
(16) *Yowai*! Слабая техника.
(17) *Keikoku*! Предупреждение.
(18) *Chui*! Второе предупреждение.
(19) *Hansoku*! Нарушение правил.
(20) *Mubobi*! Отсутствие защиты.
(21) *Jogai*! Выход за пределы площадки.
(22) *Hantei*! Вынесение решения боковыми судьями.
(23) *Aka-(shiro)-no-kachi*! Победил красный (белый).
(24) *Hiki-wake*! Ничья.
(25) *Sai-shiai*! Дополнительный поединок.
(26) *Sai-sai-shiai*! Новый дополнительный поединок.
(27) *Shugo*! Сбор боковых судей.
(28) *Kiken*! Удаление спортсмена.
(29) *Sikkaku*! Дисквалификация.

2. Судья должен четко дать понять, к кому из спортсменов (белому или красному) обращены следующие команды:

(1) *Kachi*! Победил
(2) *Ippon*! Очко.
(3) *Waza-ari*! Пол-очка.
(4) Keikoku! Предупреждение.
(5) *Chui*! Второе предупреждение.

(6) *Hansoku*! Нарушение правил.
(7) *Jogai*! Выход за край площадки.
(8) *Mubobi*! Отсутствие защиты.
(9) *Kiken*! Удаление спортсмена.
(10) *Sikkaku*! Дисквалификация.

3. Засчитывая *Ippon* или *Waza-ari*, судья должен четко объявить зону поражения и использованную технику:

(1) *Jodan* Уровень головы-лица.
(2) *Chudan* Грудь, живот, бока и спина.
(3) *Tsuki* Удар кулаком..
(4) *Keri* Удар ногой.
(5) *Uchi* Удар рукой.

4. Если спортсмен провел техническую комбинацию (*Renzoku-waza*), рефери должен объявить зону поражения, технику и дать оценку:

(1) *Renzoku-waza – waza-ari*! или
(2) *Renzoku-waza – ippon*!.

Статья 6. Сигналы, подаваемые свистком.

1. Сигналы свистком, подаваемые рефери:

- (_____ ____) «*Hajime*!» - начало поединка.
- (___ ___) «*Yame*!» - остановка поединка.
- (___ ___ ___) сбор угловых судей.
- (_____ ____) «*Hantei*!» - решение угловых судей.
- (___) просьба к угловым судьям опустить флажки или карточки.

2. Сигналы свистком, подаваемые арбитром:

- (___ ___ ___ ___ ___) остановить поединок.

3. Сигналы свистком, подаваемые угловым судьей:

- (_____) «*Ippon*!» - защитан один балл.
- (____) «*Waza-ari*!» - защитано пол-балла.
- (___ ___ ___ ___ ___) привлечение внимания рефери.

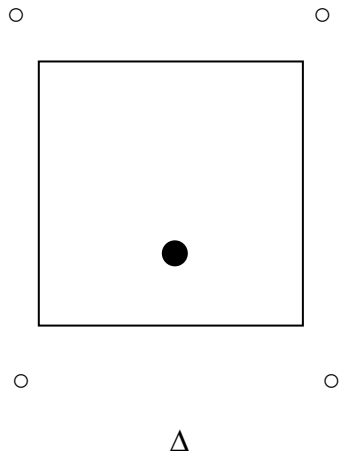
Статья 7. Жестикуляция судей.

Свои мнения и решения судьи выражают, прибегая к системе специальных жестов (см. Приложение).

Статья 8. Расположение судей.

1. Рефери должен находиться внутри площадки, формируя треугольник по отношению к спортсменам и двигаясь соответствующим образом во время поединка.

2. Боковые судьи располагаются по углам площадки, во рту каждого из них должен находиться свисток, а в руках – красный и белый флажки.



○ - позиция угловых судей

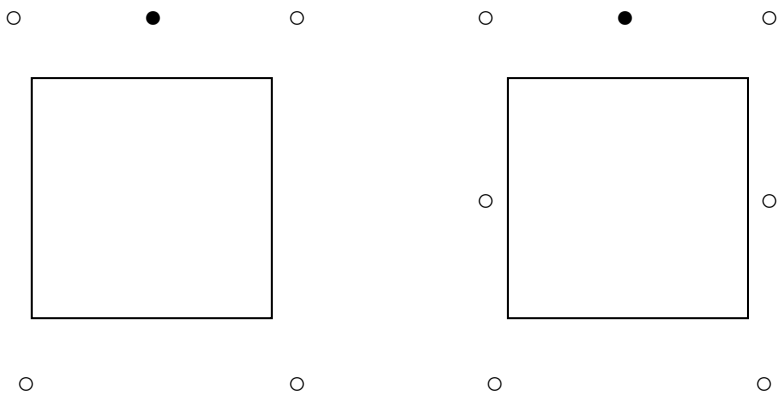
● - позиция рефери

∆ - позиция арбитра;

Глава 4. Судейство *kata*.

Статья 10. Расположение судей.

Судьи должны располагаться по одной из схем, указанных ниже.



● - позиция рефери ○ - позиция боковых судей

Статья 11. Основы судейства.

При вынесении решений и подсчете очков судьи должны обращаться к следующему списку.

	Факторы оценки *kata*	**Очки**
1	Понимание, дух, взгляд	1.0
2	Общее впечатление	1.0
3	Напряжение и расслабление	1.0
4	Быстрое/медленное исполнение техники	1.0
5	Сокращение и движение тела	1.0
6	Правильность направления	1.0
7	Мягкость движения ног	1.0
8	Понимание исполняемой техники	1.0
9	Особенности *kata*	1.0
10	Мягкость всех движений	1.0

	Моменты, касающиеся последовательности *kata*	**Вычитание очков**
1	Быстрое исправление ошибки, продолжение	0.1
2	Пропущено движение, выступление продолжено	0.5
3	Грубая ошибка, пропущено движение	1.0
4	Остановка посреди выступления	Дисквалификация
5	Остановка по требованию рефери	Дисквалификация
6	Не вернулся на исходную позицию	0.1 – 0.3

	Основные критерии судейства	**Вычитание баллов**
1	Позиция	0.1 или больше
2	Равновесие	0.1 или больше
3	Стойки 1. Длина, ширина	0.1 или больше
	2. Постановка стоп	0.1 или больше
	3. Положение бедер	0.1 или больше
	4. Вращение бедер	0.1 или больше
4	Основа 1. Использование частей тела	0.1 или больше
	2. Концентрация силы, «*kime*»	0.1 или больше
	3. Правильная область атаки	0.1 или больше
	4. Правильное направление техники	0.1 или больше

Глава. 3. Судейство *Кумитэ*

Расположение судей.

1. Рефери должен находиться внутри площадки, формируя треугольник по отношению к спортсменам и двигаясь соответствующим образом во время поединка.

2. Боковые судьи располагаются по углам площадки, во рту каждого из них должен находиться свисток, а в руках – красный и белый флажки.

Критерии оценки.

Принимая окончательное решение в соответствии с оценками боковых судей, рефери должен поступать следующим образом (варианты решения указаны в таблице, приведенной ниже. Последнее касается как *kata*, так и *kumite*, см. табл.)

	Решение угловых судей	**Возможное решение рефери**
1	○ ○ ○ ○	Победил белый
2	○ ○ ○ ●	
3	○ ○ ○ x	
4	○ ○ x ●	Ничья или победа белого
5	● ● ● ●	Победил красный
6	● ● ● ○	
7	● ● ● x	
8	● ● x ○	Ничья или победа красного
9	x x x x	Ничья
10	○ x x ●	
11	○ x x x	
12	x x x ●	
13	○ ○ ● ●	Ничья, победа красного или белого
14	○ ○ x x	Ничья или победа белого
15	x x ● ●	Ничья или победа красного

Обозначения: ● – красный; ○ – белый; x – ничья.

СОРЕВНОВАНИЯ ПО *KIHON-KUMITE*.

Начало поединка.

1. Спортсмены, вызываемые на площадку, делают шаг к исходной позиции, после чего выполняют поклон друг другу.

2. По команде рефери «*Hajime*» («Начало») или «*Aka kara hajime*» («Начинает красный!»), спортсмен с красным поясом начинает атаку в соответствии с предписанным порядком.

Примечание: Каждый спортсмен атакует один раз.

Техники атаки.

1. *Jodan-oi-zuki* - удар в лицо с шагом (прямой удар в середину подбородка).

2. *Chudan-oi-zuki* - удар с шагом в живот (прямой удар в солнечное сплетение).

3. *Chudan-mae-geri* - удар ногой вперед (прямой удар задней ногой в солнечное сплетение).

Примечание: Вышеуказанные техники выполняются правой рукой и правой ногой. Если результатом поединка стала ничья, та же техника выполняется левой рукой и левой ногой.

4. Атакующий должен находиться на соответствующей дистанции по отношению к оппоненту. С шагом назад он выполняет блок *gedan-barai* (нижний блок), не отрывая взгляда от соперника. Внятно объявляет технику, которую он/она собирается выполнить («*jodan*», «*chudan*» или «*mae-geri*»), после чего атакует.

5. После выполнения атаки из защиты, атакующий возвращает переднюю ногу назад в исходное положение, защищающийся возвращается в позицию «*shizen-tai*» («естественное положение»).

Примечание: Если спортсмены находятся на недостаточной для атаки дистанции, рефери должен поправить соревнующихся, установив соответствующую дистанцию. Это может сделать и боковой судья.

Техники защиты.

1. Защищающийся может использовать любую технику блокирования и перемещения корпуса.

2.Уровень и место контратаки также избираются произвольно. Контратака выполняется единичной техникой.

Другое.

Каждая атака и, соответственно, защита выполняются по одному разу. Ни один из соревнующихся не имеет права повторять атаку. Спортсмены имеют только по одному *kiai*, одновременно с выполнением техники.

Судейство.

1. Победитель определяется решением рефери и боковых судей.

2. Если исходом поединка стала ничья, та же техника выполняется левой рукой и левой ногой с целью определить победителя.

ЗАПРЕТЫ И ПОЛОЖЕНИЯ, ЗАСЛУЖИВАЮЩИЕ ОСОБОГО ВНИМАНИЯ.

Техники атаки:

1. Запрещается симулировать движения, провоцируя реакцию защищающегося, после чего проводить атаку.

2. Атаки, целью которых является поражение противника любой частью тела – запрещены. Атака задней ногой выполняется с дистанции вытянутой ноги. Атака с целью поражения противника останавливается судьями (данным правом обладает и боковой судья). Такие нарушения влияют на исход поединка.

3. Атака наносится четко в указанный уровень по отношению к оппоненту, находящемуся в позиции «*shizen-tai*» («естественное положение»). Атакующий не должен менять своего движения и не наносить атаки по направлению движения защищающегося. При выполнение техники с шагом вперед нога атакующего должна становиться изнутри между ног защищающегося как того требует *kihon* (базовая техника).

4. Удары с шагом вперед выполняются прямо в район головы или живота. Не

приветствуется выполнение нестандартной техники.

5. Рука атакующего остается после удара на месте.

Техники защиты:

1. Спортсмены не имеют право наносить удары в контакт, исключаются случаи блокирования.

2. Комбинационная техника, подсечки ног, броски и заломы суставов запрещены.

3. При блокировании ударов руками запрещается попадание в суставы. Блоки выполняются в районе запястья, как того требует *kihon* (базовая техника).

4. При выполнении блока *age-uke*, запрещается намеренно акцентировать движение, которое может привести к потере равновесия атакующего.

5. При выполнении блоков *soto-uke* и uchi-uke запрещается опускать руки атакующего вниз.

6. Рука защищающегося после проведения контратаки остается на месте.

«Hansoku» и наказания.

1. Судья должен сообщить о степени нарушения правил, используя следующие команды: *keikoku*, *chui*, *hansoku*.

2. Действия, приводящие к *hansoku*, перечислены в правилах и положениях о

проведении соревнований.

3. Оба спортсмена должны быть одеты в защитное снаряжение.

Положения, требующие особого внимания.

1. Спортсменам запрещается повторять одну и ту же технику атаки и защиты.

2. *Kiai* производится по одному разу за атаку каждым спортсменом.

3. Атакующий наносит удар, находясь на соответствующем расстоянии от защищающегося. Судьям следует обратить внимание на то, чтобы спортсмены не атаковали одновременно, несмотря на то, какова дистанция.

4. Защищающийся не должен удаляться от атакующего.

5. Запрещается имитировать удары.

ЗАПРЕТЫ.

Атакующий.

1. Запрещается атаковать с короткой дистанции и наносить удары в контакт.

2. Нельзя отдергивать руку, наносившую удар.

3. Запрещается бить оппонента («*Hansoku»*).

4. Запрещается блокировать или уклоняться от контратаки.

5. Запрещено захватывать и удерживать оппонента.

Защищающийся.

1. Запрещено заступать за край площадки (1-й выход - *keikoku*, 2-й выход - *chui*, 3-й выход – *hansoku*).

2. Запрещается передвигаться без блокировки (*de-ai*).

Примечание: Положения о нарушениях правил находятся в правилах проведения соревнований.

СОРЕВНОВАНИЯ ПО *JIYU-IPPON-KUMITE*.

Начало поединка.

1. Спортсмены, вызванные на площадку, делают шаг к исходной позиции, после чего выполняют поклон друг другу.

2. По команде рефери «*Hajime*» («Начало!»), или «*Aka-kara-hajime*!» («Красный начинает!»), оба спортсмена занимают боевые позиции, после чего спортсмен с красным поясом производит атакующее действие. После каждой атаки спортсмены сохраняют необходимую для следующей атаки дистанцию и позицию. После команды рефери «*Shiro – tsuzukete*!» или «*Aka – tsuzukete*!», каждый спортсмен соответственно атакует по разу.

3. Спортсмены занимают произвольные позиции, но в соревнованиях юниоровследует обратить внимание на то, чтобы они сохраняли положение рук перед собой.

4. После окончания атак спортсмены выполняют друг другу поклон и ждут решения судей.

5. Спортсмены должны иметь накладки на руках.

Техника атаки.

1. *Jodan-oi-zuki* - удар в лицо с шагом (прямой удар в середину подбородка).

2. *Chudan-oi-zuki* - удар с шагом в живот (прямой удар в солнечное сплетение).

3. *Chudan-mae-geri* - удар ногой вперед (прямой удар задней ногой в солнечное сплетение).

Примечание: Вышеуказанные техники выполняются правой рукой и правой ногой. Если результатом поединка стала ничья, та же техника выполняется левой рукой и левой ногой.

4. Атакующий должен находиться на соответствующей дистанции по отношению к оппоненту, внятно объявить о намерении атаковать («*jodan*», «*chudan*» или «*mae-geri*»), после чего проводить атаку.

Примечание: Если спортсмены находятся на дистанции, не подходящей для атаки, рефери поправляет их.

Техника защиты.

1. Защищающийся может использовать любую технику блокирования и перемещения корпуса.

2. Уровень и место контратаки также избираются произвольно. Контратака выполняется единичной техникой.

Другое.

Каждая атака и, соответственно, защита выполняются по одному разу. Ни один из соревнующихся не имеет права повторять атаку. Спортсмены имеют только по одному *kiai*, одновременно с выполнением техники.

СУДЕЙСТВО KIHON-IPPON-KUMITE И JIYU-IPPON-KUMITE.

1. Оценка спортсменов:

- хорошие манеры;
- боевой дух;
- внимание;
- концентрация.

2. Дистанция (*ma-ai*):

- соответствующая дистанция и угол атаки относительно цели;
- чувство времени в блокировании, правильная техника и траектория блока;
- реалистичность атаки и защиты.
- точности и скорость выполнения контратаки после блока;
- отсутствие у защищающегося и атакующего лишних движений ногами и телом;

3. Концентрация силы:

- какова концентрация силы спортсменов;

- положение оси вращения тела во время ударов;
- практичность в выборе направления движения тела;
- верно ли выбрана позиция при выполнении техники атаки и защиты;
- правильное использование *kiai*, концентрация духовных и физических сил.

ВОЛЬНЫЙ СПАРРИНГ (*JIYU-KUMITE*).

1. Соревнования в младшей возрастной группе оговариваются в правилах и положении о соревнованиях.

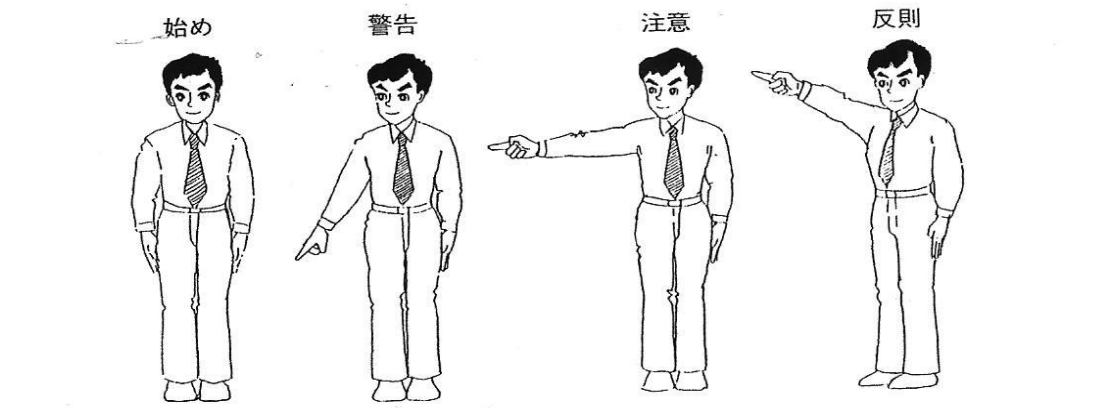
2. Возрастная группа 11-12 лет: 8 лучших спортсменов участвуют в вольных спаррингах. Спортсмены должны иметь каппы, накладки на руки и протекторы на тело.

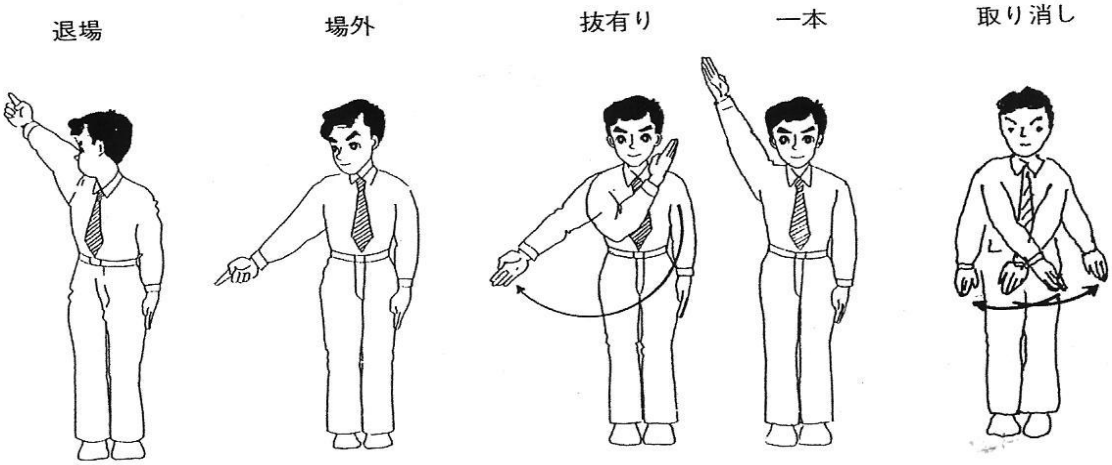
3. Возрастная группа 13-15 лет: спортсмены должны иметь каппы, накладки на руки и протекторы на тело.

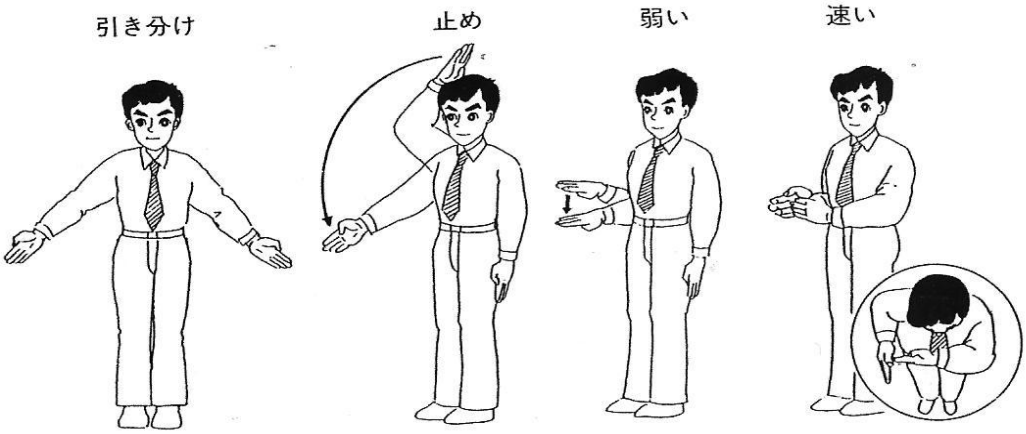
4. Возрастная группа 16-18 лет: спорстмены должны иметь каппы, накладки.

Приложение

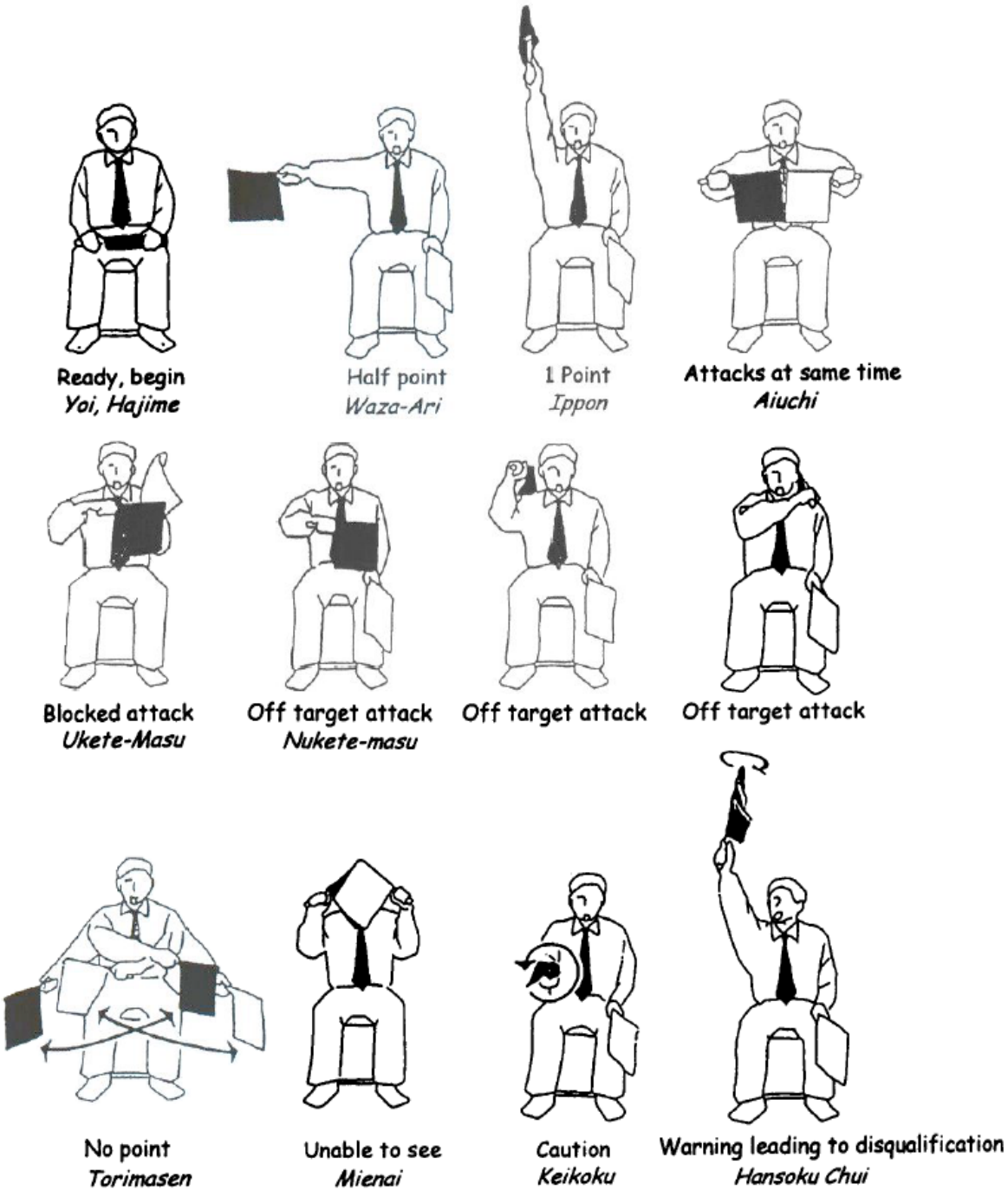
Жесты рефери







Жесты судьи


Ready, begin
Yoi, Hajime
Half point
Waza-Ari
1 Point
Ippon
Attacks at same time
Aiuchi
Blocked attack
Ukete-Masu
Off target attack
Nukete-masu
Off target attack
Off target attack
No point
Torimasen
Unable to see
Mienai
Caution
Keikoku
Warning leading to disqualification
Hansoku Chui



Disqualification
Hansoku



Out of bounds
Jogai



Weak attack
Yowai



Draw
Hikiwake



Faster attack
Hayai



Distance not sufficient
Maai



Volunteer non defending
Muboubi