



Всемирная Федерация Каратэ

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ПО КАРАТЭ

СОДЕРЖАНИЕ

НАЗВАНИЕ	СТР.
СТАТЬЯ 1: ПЛОЩАДКА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КУМИТЭ	5
СТАТЬЯ 2: ОФИЦИАЛЬНАЯ ФОРМА ОДЕЖДЫ	7
СТАТЬЯ 3: ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КУМИТЭ	11
СТАТЬЯ 4: СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА	14
СТАТЬЯ 5: ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПОЕДИНКА	16
СТАТЬЯ 6: ОЦЕНКИ	17
СТАТЬЯ 7: КРИТЕРИИ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЯ	21
СТАТЬЯ 8: ЗАПРЕЩЕННОЕ ПОВЕДЕНИЕ	24
СТАТЬЯ 9: ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И НАКАЗАНИЯ	28
СТАТЬЯ 10: ТРАВМЫ И НЕСЧАСТНЫЕ СЛУЧАИ НА СОРЕВНОВАНИЯХ	30
СТАТЬЯ 11: ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОТЕСТ	32
СТАТЬЯ 12: ПРАВА И ОБЯЗАННОСТИ ОФИЦИАЛЬНЫХ ЛИЦ	36
СТАТЬЯ 13: НАЧАЛО, ОСТАНОВКА И ОКОНЧАНИЕ ПОЕДИНКОВ	42
СТАТЬЯ 1: ПЛОЩАДКА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КАТА	45
СТАТЬЯ 2: ОФИЦИАЛЬНАЯ ФОРМА ОДЕЖДЫ	46
СТАТЬЯ 3: ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КАТА	49
СТАТЬЯ 4: СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА	53
СТАТЬЯ 5: КРИТЕРИИ ДЛЯ ОЦЕНИВАНИЯ	55
СТАТЬЯ 6: ПРОВЕДЕНИЕ ПОЕДИНКОВ	60
СТАТЬЯ 7: ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОТЕСТ	62

ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ТЕРМИНОЛОГИЯ	66
ПРИЛОЖЕНИЕ 2: ЖЕСТЫ РЕФЕРИ И СИГНАЛЫ СУДЕЙ ФЛАЖКАМИ	69
ОБЪЯВЛЕНИЯ И ЖЕСТЫ РЕФЕРИ	69
СИГНАЛЫ СУДЕЙ ФЛАЖКАМИ	80
ПРИЛОЖЕНИЕ 3: ПРАКТИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО ДЛЯ РЕФЕРИ И СУДЕЙ	83
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ВЕДЕНИЕ СЧЕТА (УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ ДЛЯ СЕКРЕТАРЯ)	88
ПРИЛОЖЕНИЕ 5: ПЛАН-СХЕМА ПЛОЩАДКИ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КУМИТЭ	89
ПРИЛОЖЕНИЕ 6: ПЛАН-СХЕМА ПЛОЩАДКИ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КАТА	90
ПРИЛОЖЕНИЕ 7: КАРАТЭ-ГИ	91
ПРИЛОЖЕНИЕ 8: ЧЕМПИОНАТЫ МИРА: УСЛОВИЯ И КАТЕГОРИИ	92
ПРИЛОЖЕНИЕ 9: ДОПУСТИМЫЕ ОТТЕНКИ ЦВЕТА БРЮК ДЛЯ РЕФЕРИ И СУДЕЙ	93
ПРИЛОЖЕНИЕ 10: СОРЕВНОВАНИЯ ДЛЯ СПОРТСМЕНОВ МОЛОЖЕ 14 ЛЕТ	94
ПРИЛОЖЕНИЕ 11: ВИДЕО ПОВТОР	96
ПРИЛОЖЕНИЕ 12: ФОРМА ОФИЦИАЛЬНОГО ПРОТЕСТА	102
ПРИЛОЖЕНИЕ 13: ПРОЦЕДУРА ВЗВЕШИВАНИЯ	104
ПРИЛОЖЕНИЕ 14: КРУГОВАЯ СИСТЕМА ПОЕДИНКОВ (КУМИТЭ)	107
ПРИЛОЖЕНИЕ 15: ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КАТА НА ОЛИМПИЙСКИХ ИГРАХ	111
ПРИЛОЖЕНИЕ 16: ПРЕМЬЕР – ЛИГА: СОРЕВНОВАНИЯ ПО КАТА	123

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ПО КУМИТЭ

СТАТЬЯ 1: ПЛОЩАДКА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КУМИТЭ

1. Площадка для проведения соревнований представляет собой квадрат, покрытый матами установленного образца (одобренного/утвержденного WKF). Длина внешней стороны площадки составляет 8 м, дополнительно по периметру площадки укладывают модули/маты шириной 1 м для зоны безопасности. С каждой стороны площадки должна быть свободная зона шириной два метра. Если татами приподнято над уровнем пола, то к зоне безопасности добавляется 1 метр с каждой стороны.
2. Два мата укладывают красной стороной вверх, каждый на расстоянии 1 метра от центра татами, чтобы обозначить границу между Спортсменами (Competitors). В момент начала или возобновления боя Спортсмены (Competitors) стоят в центре (красного) мата лицом друг к другу.
3. Рефери (Referee) стоит в центре между двумя матами лицом к Спортсменам (Competitors) на расстоянии двух метров от границы зоны безопасности.
4. Каждый Судья (Judge) сидит по углам татами в зоне безопасности. Рефери (Referee) может передвигаться по всей площадке/ по всему татами, включая зону безопасности, где сидят Судьи (Judges). Каждый Судья (Judge) должен иметь красный и синий флажки.
5. Контролер поединка (Match Supervisor) сидит прямо за зоной безопасности, сзади слева или справа от Рефери (Referee). Он/она должен иметь красный флажок или знак и свисток.
6. Контролер протокола (Score Supervisor) сидит за официальным столом между Секретарем (Scorekeeper), ведущим протокол, и Судьей-хронометристом (Timekeeper).
7. Тренеры (Coaches) находятся за пределами зоны безопасности с соответствующих сторон по краю татами лицом к официальному столу. Если татами приподняты над уровнем пола, то тренеры находятся за пределами приподнятой площадки.
8. Зона безопасности шириной 1 метр должна отличаться по цвету от основной площадки.

ПРИМЕЧАНИЕ: см. ПРИЛОЖЕНИЕ 5: ПЛАН-СХЕМА ПЛОЩАДКИ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КУМИТЭ

ПОЯСНЕНИЯ:

I. Не допускается размещение рекламных щитов, панелей, тумб и т.д. на расстоянии одного метра от внешнего периметра зоны безопасности.

II. Используемые маты не должны быть скользкими - они должны хорошо прилегать к полу и иметь низкий коэффициент трения на верхней поверхности. Перед началом боя Рефери (Referee) обязан проверить и убедиться, что во время соревнований модули не разойдутся, так как щели между матами могут привести к травмам. Маты должны быть установленного образца, одобренного/утвержденного WKF.

1. Спортсмены (Competitors) и их Тренеры (Coaches) должны быть одеты в официальную униформу, описанную ниже.
2. Судейский комитет (Referee Commission) может лишить права участия в соревнованиях любого официального представителя или Спортсменов (Competitors), которые не соблюдают эти правила.

СУДЬИ (JUDGES)

1. Судейская Бригада (Рефери (Referees) и Судьи (Judges)) должны быть одеты в официальную униформу, определенную Судейским комитетом (Referee Commission). Ношение униформы обязательно на всех турнирах, брифингах и семинарах.
2. Официальная униформа должна быть следующей:
 - однобортный темно-синий пиджак (цветовая система Пантон (Pantone) 19- 4023 TPX);
 - белая рубашка с короткими рукавами;
 - официальный галстук (без булавки для галстука);
 - черный свисток;
 - простой шнурок белого цвета для свистка;
 - однотонные светло-серые брюки без манжет (отворотов) (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 9);
 - однотонные темно-синие или черные носки и черные туфли без шнуровки для ношения на соревновательной площадке.

Рефери (Referees)-женщины и Судьи (Judges)-женщины могут носить заколку для волос и простые серьги. По религиозным соображениям допускается ношение одобренного WKF головного убора, закрывающего волосы (хеджаб).

Рефери (Referees) и Судьи (Judges) могут надеть простое обручальное кольцо (без камней).

3. Для Олимпийских игр, Молодежных Олимпийских игр, Континентальных игр и других соревнований мультиспорта униформа, отражающая данное спортивное событие, предоставляется Рефери (Referees) за счет Местного Олимпийского Комитета. При условии, что организаторы спортивного события предоставят письменный запрос во Всемирную федерацию каратэ, официальная униформа для Рефери (Referees) может быть заменена на униформу, отражающую данное спортивное событие, одобренную WKF.

СПОРТСМЕНЫ

1. Спортсмены (Competitors) должны быть одеты в белые каратэ-ги, на которых не допускаются полосы, отделки кантом или вышивки с фамилиями, кроме тех, которые разрешены Исполнительным Комитетом (ИК) (Executive Committee) WKF. Национальную эмблему или флаг страны следует размещать на левой стороне груди куртки, размеры сторон эмблемы не должны превышать 12 на 8 сантиметров (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 7). На каратэ-ги допускаются только лейблы фирмы-производителя. Идентификационный номер, выданный Организационным Комитетом (Organizing Committee), должен находиться на спине. Один из Спортсменов (Competitor) должен носить красный пояс, другой – синий пояс. Ширина поясов должна быть около 5 см, а длина достаточной для того, чтобы в завязанном состоянии оставалось по 15 см с каждой стороны узла, но не длиннее $\frac{3}{4}$ бедра. Пояса должны быть однотонного красного и синего цвета без вышивок с фамилиями, рекламы или товарных знаков, кроме лейблов фирмы-производителя.
2. Несмотря на п. 1, приведенный выше, Исполнительный Комитет (Executive Committee) оставляет за собой право разрешить ношение специальных лейблов или торговых марок официальных спонсоров.
3. Куртка, затянутая на талии поясом, должна прикрывать бедро, но ее длина не должна превышать $\frac{3}{4}$ длины бедра. Спортсменам (Competitors)-женщинам разрешается надевать под куртку каратэ-ги однотонную белую футболку. Завязки куртки должны быть завязаны. Куртки без завязок запрещены.
4. Максимальная длина рукавов куртки должна быть не ниже запястья, но не короче середины предплечья. Закатывать рукава не разрешается. Завязки куртки должны быть завязаны перед началом боя. Если они будут оторваны во время боя, Спортсмен (Competitor) не должен менять куртку.
5. Брюки должны закрывать как минимум $\frac{2}{3}$ голени, но не должны быть ниже щиколотки. Штанины нельзя закатывать/ подворачивать.
6. Каждый Спортсмен (Competitor) должен иметь чистые волосы, подстриженные так, чтобы они не препятствовали нормальному ведению боя. Хачимаки (повязки на голову) не допускаются. В случае если Рефери (Referee) сочтет волосы кого-либо из Спортсменов (Competitors) слишком длинными и/или недостаточно чистыми, он/ она имеет право отстранить Спортсмена (Competitor) от боя. Зажимы для волос, такие как металлические заколки/ невидимки, запрещены. Ленты, бусы и другие украшения

запрещены. Допускаются одна или две неброские резинки для фиксации «конского хвоста».

7. Для Спортсменов (Competitors)-женщин по религиозным соображениям допускается ношение одобренного WKF головного убора. Тканевый однотонный черный головной убор должен покрывать волосы, но оставлять свободной зону шеи/горла.
8. Спортсмены (Competitors) должны иметь коротко подстриженные ногти, запрещено ношение металлических или других предметов, которые могут травмировать соперника. Ношение металлических ортодонтических скобок во время боя допускается лишь с разрешения Рефери (Referee) с консультацией Официального Врача (Tournament Doctor) соревнований. При этом Спортсмен (Competitor) несет полную ответственность за любую травму.
9. Следующая защитная экипировка является обязательной:
 - 9.1. Кистевые накладки (утвержденные/ одобренные WKF) – красные для одного Спортсмена (Competitor) и синие для другого.
 - 9.2. Капа.
 - 9.3. Утвержденный/ одобренный WKF протектор тела (для всех Спортсменов (Competitors) и протектор груди для Спортсменов (Competitors)-женщин.
 - 9.4. Накладки на голень (утвержденные/ одобренные WKF) – красные для одного Спортсмена (Competitor) и синие для другого.
 - 9.5. Защита стопы («футы») (утвержденная/ одобренная WKF), красные «футы» для одного Спортсмена (Competitor) и синие «футы» для другого.

Защита паха («раковина») не является обязательной, но в случае ношения должна быть утвержденного/ одобренного WKF типа.
10. Очки запрещены. Мягкие контактные линзы допускаются под личную ответственность Спортсмена (Competitor).
11. Ношение официально неутвержденных аксессуаров, одежды или экипировки запрещается.
12. Вся защитная экипировка должна быть утверждена/ одобрена WKF.

13. Перед началом каждого боя или матча Контролер поединка (Match Supervisor) обязан проверить у Спортсменов (Competitors) наличие экипировки, утвержденной WKF. (На Континентальных, Международных или Национальных чемпионатах утвержденная/ одобренная WKF экипировка должна быть признана и не может быть отвергнута).
14. Использование бинтов, бандажей или стягивающих повязок в связи с травмами допускается только с разрешения Рефери (Referee) с консультацией Официального Врача (Tournament Doctor).

ТРЕНЕРЫ

1. На протяжении всего турнира Тренер (Coach) должен носить спортивный костюм Национальной федерации и предъявлять личную карточку аккредитации. Однако во время боёв за медали на официальных соревнованиях WKF Тренеры (Coaches)-мужчины обязаны надеть темный костюм, рубашку и галстук. Тренеры (Coaches)-женщины могут выбрать платье, брючный костюм или жакет с юбкой в темных тонах. По религиозным соображениям Тренеры (Coach)-женщины могут носить одобренный WKF головной убор, такой же, как для Рефери (Referees) и Судей (Judges).

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. Спортсмен (Competitor) должен надевать только один пояс (красный пояс для АКА и синий пояс для АО). Квалификационные пояса во время боя не допускаются.*
- II. Капа должна правильно подходить по размеру.*
- III. Если форма Спортсмена (Competitor) при выходе на площадку не соответствует Правилам, то он/она не подлежит немедленной дисквалификации; Спортсмену (Competitor) дается одна минута для приведения своей экипировки в соответствие с Правилами.*
- IV. Только с согласия Судейского Комитета (Referee Commission) Судьи (Judges) и Рефери (Referees) могут снять пиджаки.*

1. Турнир по каратэ может включать соревнования по Кумитэ и/или соревнования по КАТА. Соревнования по Кумитэ подразделяются на командные и индивидуальные встречи. Индивидуальные встречи делятся на возрастные и весовые категории; поединки (бои) проводятся в весовых категориях. Термин «поединок» («бой») также обозначает индивидуальную встречу в командных соревнованиях между парой Спортсменов соревнующихся команд.
2. 4 медалиста (золотой, серебряный и два бронзовых призера) предыдущего чемпионата автоматически становятся участниками чемпионата Мира и Континентального чемпионата WKF. В Премьер-лиге Каратэ 1 участвуют Спортсмены, которые за день до проведения назначенного события занимают в Мировом рейтинге WKF 8 верхних строк. В случае отсутствия Спортсменов, прошедших отбор, Спортсмены, занимающие следующие за ними строки, не получают право на участие в Соревнованиях.
3. На соревнованиях применяется система на выбывание с утешительными боями, если не определены иные условия для данных соревнований. В случае использования круговой системы необходимо следовать структуре, описанной в ПРИЛОЖЕНИИ 14: СОРЕВНОВАНИЯ ПО КРУГОВОЙ СИСТЕМЕ (КУМИТЭ).
4. Процедура взвешивания описана в ПРИЛОЖЕНИИ 13: ПРОЦЕДУРА ВЗВЕШИВАНИЯ.
5. В индивидуальных встречах после официальной жеребьевки замена одного Спортсмена (Competitor) другим не допускается.
6. Участники (Competitors) индивидуальных соревнований или команды, не явившиеся по вызову на площадку, будут дисквалифицированы (KIKEN) в данной категории. В командных встречах победа за несостоявшийся бой со счетом 8-0 присуждается другой команде. Дисквалификация по KIKEN означает, что Спортсмен (Competitor) отстранен от участия в данной категории. Но это решение не влияет на участие данного Спортсмена (Competitor) в другой категории.
7. Мужские команды состоят из семи участников, пятеро из которых участвуют в круге соревнований. Женские команды состоят из четырех участниц, трое из которых участвуют в круге соревнований.

8. Все Участники (Competitors) являются членами команды. Фиксированного резерва нет.
9. Перед каждой командной встречей представитель команды должен предоставить на Судейский стол официальную заявку, содержащую имена и порядок выступлений участников команды. В заявке представлены любые из семи или четырех членов полной команды и их порядок выступлений. Порядок выступлений может изменяться в каждом круге, при этом новый порядок выступлений должен быть представлен до начала очередного круга, но заявленный порядок не может быть изменен до завершения круга. Команда будет дисквалифицирована (SHIKKAKU), если любой из ее членов или Тренер (Coach) меняет состав команды или порядок выступления Спортсменов (Competitors) без письменного уведомления до начала круга. Если в командных встречах Спортсмен (Competitor) дисквалифицирован по HANSOKU или SHIKKAKU, его баллы аннулируются, и победа со счетом 8 – 0 присуждается Спортсмену (Competitor) команды соперников.

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. *Круг – это отдельный этап соревнований, ведущий к окончательному определению финалистов. В соревнованиях по Кумитэ с выбыванием после завершения круга остается 50 процентов Спортсменов (Competitors), включая Спортсменов (Competitors) из приведения. В данном контексте понятие «круг» эквивалентно «этапу» первичного отбора или утешительных поединков. В соревнованиях по матричной или круговой системе "круг" позволяет всем Спортсменам (Competitors) группы/пула провести один бой.*
- II. *Обратите внимание, что понятие «бой» обозначает индивидуальную встречу между двумя Спортсменами (Competitors), а понятие «матч» - общее количество поединков между членами двух команд.*
- III. *Использование имен Спортсменов (Competitors) обычно вызывает трудности в произношении и идентификации. Следует раздать и использовать WKF ID номера.*
- IV. *При построении в линию перед командной встречей команда должна представлять только заявленных Спортсменов (Competitors). Тренер (Coach) и Спортсмены (Competitors), которые не участвуют в командной встрече, не принимают участие в построении и должны находиться в отведенной для них зоне.*
- V. *Для участия в соревнованиях мужские команды должны представить как минимум трех Спортсменов (Competitors), женские команды должны представить как минимум двух Спортсменок (Competitors). Команда, в составе которой количество Спортсменов (Competitors) меньше требуемого, будет снята с поединка (KIKEN).*
- VI. *Когда объявляется дисквалификация по KIKEN, Рефери (Referee) указывает пальцем в сторону отсутствующего Спортсмена (Competitor) или команды и объявляет «АКА/АО KIKEN», затем объявляет «КАСНІ» (Победа) оппоненту.*

- VII. Заявку с порядком выступлений Спортсменов (Competitors) подаёт Тренер (Coach) или уполномоченный член команды. Если ее подает Тренер (Coach), он/она должен быть идентифицирован как Тренер (Coach), в противном случае заявка может быть отклонена. Заявка должна включать название страны или клуба, цвет пояса, определенный для команды на данный матч, и порядок выступлений членов команды. Должны быть указаны имена Спортсменов (Competitors) и их турнирные номера. Заявка должна быть подписана Тренером (Coach) или уполномоченным членом команды.*
- VIII. Тренеры (Coaches) должны представить на официальный Судейский стол свою аккредитацию вместе с карточкой своего Спортсмена (Competitor) или команды. Тренер (Coach) должен сидеть на стуле (место для Тренера (Coach) должно быть обеспечено) и не должен влиять на ход поединка (вербально или действиями/ «словом или делом»).*
- IX. Если из-за ошибки в протоколе в поединке участвовали несоответствующие Спортсмены (Competitors), то, независимо от результата, данный поединок / командная встреча объявляется недействительным. Чтобы сократить число подобных ошибок, победитель каждого боя / командной встречи должен подтвердить свою победу на Судейском столе, прежде чем покинуть соревновательную площадку.*

СТАТЬЯ 4: СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА (REFEREE PANEL)

1. Судейская Бригада (Referee Panel) для каждой встречи должна состоять из одного Рефери (SHUSHIN), четырех Судей (FUKUSHIN) и одного Контролера поединка (KANSA).
2. Рефери (Referees), Судьи (Judges) и Контролер поединка (KANSA), обслуживающие поединок Кумитэ, не должны быть представителями одной страны (или Национальной Федерации) с любым из участников.
3. Размещение и распределение Судейской Бригады (Refereeing Panel)
 - Для отборочных кругов Секретарь (Secretary) Судейского Комитета (Referee Commission) (СК) помогает специалисту по программному обеспечению (технику) вводить в систему электронной жеребьевки список с именами Рефери (Referees) и Судей (Judges) для каждого татами. Секретарь (Secretary) составляет данный список после завершения жеребьевки Спортсменов (Competitors) в конце брифинга для Рефери (Referees). Список включают данные только тех Рефери (Referees), которые присутствуют на брифинге, и должен соответствовать вышеупомянутым критериям. Затем для жеребьевки Рефери (Referees) техник вводит список в систему. Система в случайном порядке определяет для каждого татами Судейскую Бригаду (Referee Panel) из 4 Судей (Judges), 1 Рефери (Referee) и 1 Контролера поединка (KANSA) на каждый бой.
 - Для поединков за медали после завершения последнего боя отборочных раундов/кругов Татами Менеджеры (Tatami Managers) должны предоставить Главному Судье (Chairman) и Секретарю (Secretary) СК (Referee Commission) список, состоящий из 8 официальных Судей (Judges) со своего татами. Как только Главный Судья (Chairman) Судейского Комитета (Referee Commission) одобрит список, его передают специалисту по программному обеспечению для ввода в систему. Затем система случайным образом определяет Судейскую Бригаду (Referee Panel), в которую включают только 5 из 8 официальных судей с каждого татами.
4. Кроме того, для облегчения ведения боев / матчей назначаются 2 Татами Менеджера (Tatami Managers), 1 помощник Татами Менеджера (Tatami Manager Assisatnt), 1 Контролер протокола (Score Supervisor) и 1 Секретарь, ведущий протокол (Score Keeper). Исключением являются Олимпийские игры, где будет только 1 Татами Менеджер (Tatami Manager).

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. *В начале встречи по Кумитэ Рефери (Referee) становится за внешним краем соревновательной площадки. Слева от Рефери (Referee) стоят Судьи (Judges) номер 1 и 2, справа стоят Судьи (Judges) номер 3 и 4.*
- II. *После официального обмена поклонами между Спортсменами (Competitors) и Судейской Бригадой (Referee Panel), Рефери (Referee) делает шаг назад, Судьи (Judges) поворачиваются лицом к Рефери (Referee), и все кланяются друг другу. После чего все занимают свои позиции.*
- III. *При смене Судейской Бригады (Referee Panel), Судьи (Judges), покидающие соревновательную площадку, за исключением Контролера Поединка (Match Supervisor), занимают исходные позиции, как в начале боя, кланяются друг другу и затем вместе покидают площадку соревнований.*
- IV. *При индивидуальной замене Судей (Judges), Судья (Judge), приходящий на замену, подходит к Судье (Judge), покидающему соревновательную площадку, они обмениваются поклонами и меняются местами.*
- V. *В командных встречах Рефери (Referees) и Судьи (Judges) могут меняться позициями после каждого боя при условии, что вся Судейская Бригада (Referee Panel) обладает требуемой квалификацией.*

СТАТЬЯ 5: ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ПОЕДИНКА

1. Продолжительность боя в Кумитэ у взрослых мужчин и женщин составляет три минуты (командное и индивидуальное Кумитэ). Для участников моложе 21 года (U21) – три минуты для мужской и женской категорий. Продолжительность боя для Кадетов и Юниоров – две минуты как для мужской, так и женской категорий.
2. Отсчет времени боя начинается по сигналу Рефери (Referee) начать бой и останавливается каждый раз, когда Рефери (Referee) даёт команду "YAME".
3. Хронометрист (Timekeeper) должен подавать сигналы с помощью четко слышимого звукового сигнала или зуммера, обозначающие "осталось 15 секунд" и "время закончилось". Сигнал "время закончилось" означает окончание боя.
4. Участники имеют право на отдых между боями, равный стандартному времени продолжительности боя. В случае изменения цвета экипировки это время продлено до пяти минут.

1. **Применяется следующая система оценок:**
 - а) **IPPON** – три балла
 - б) **WAZA-ARI** – два балла
 - в) **YUKO**– один балл

2. **Оценка присуждается, когда техника проведена в зачетную зону и выполнена в соответствии со следующими критериями:**
 - а) хорошая форма (GOOD FORM);
 - б) спортивное поведение (SPORTING ATTITUDE);
 - в) концентрация (мощное, акцентированное выполнение) (VIGOROUS APPLICATION);
 - г) готовность к продолжению боя (ZANSHIN);
 - д) правильное время (GOOD TIMING);
 - е) правильная дистанция (CORRECT DISTANCE).

3. **IPPON** присуждается за следующую технику:
 - а) удары ногами в голову (JODAN);
 - б) любая оцениваемая техника добивания брошенного или упавшего соперника.

4. **WAZA-ARI** присуждается за следующую технику:
 - а) удары ногами в корпус (CHUDAN).

5. **YUKO** присуждается за следующую технику:
 - а) прямые удары руками в корпус, в голову, лицо и шею (CHUDAN или JODAN TSUKI)
 - б) круговые удары руками в корпус, в голову, лицо и шею (JODAN или CHUDAN UCHI)

6. **Атаки разрешены в следующие зачетные зоны:**
 - а) голова; б) лицо; в) шея; г) живот; д) грудь; е) спина; ж) бок

7. Эффективная техника, выполненная одновременно с сигналом об окончании боя, засчитывается. Техника, даже эффективная, но выполненная после сигнала "остановить бой" или "закончить бой", не должна оцениваться, и может привести к получению наказания атакующим Спортсменом.

8. Никакая техника, даже технически правильная, не оценивается, если два Спортсмена (Competitors) находятся в этот момент за пределами соревновательной площадки. Однако если один из Спортсменов (Competitors) выполнил эффективную технику, находясь в пределах соревновательной площадки и до команды Рефери "YAME", техника будет оценена.

ПОЯСНЕНИЯ:

Для получения оценки техника должна быть выполнена в зачетную зону, как указано выше в п.б. Техника должна выполняться с соответствующим контролем зоны атаки и удовлетворять всем шести критериям, приведенным выше в п.2 настоящей Статьи.

ВИДЫ ОЦЕНОК	ТЕХНИЧЕСКИЙ КРИТЕРИЙ
IPPON (3балла) присуждается за:	1. Удары ногами уровня JODAN – в лицо, голову, шею. 2. Любая оцениваемая техника, выполненная после броска или против самостоятельно упавшего соперника, а также против соперника, каким бы то ни было образом, оказавшегося на полу.
WAZA-ARI (2 балла) присуждается за:	Удары ногами уровня CHUDAN – в живот, грудь, спину, бок.
YUKO (1 балл) присуждается за:	1. Любой удар рукой (TSUKI), проведенный в любую из семи зачетных зон. 2. Любой круговой удар рукой (UCHI), проведенный в любую из семи зачетных зон.

- I. Для обеспечения безопасности запрещены и влекут за собой предупреждение и наказание следующие виды бросков: броски с захватом соперника ниже талии, броски без страховки соперника, опасные броски, броски, когда ось вращения находится выше уровня бедра. Исключение делается для принятой в каратэ техники подсечек, не требующей захвата соперника при выполнении подсечек, таких как DE ASHI-BARAI, KO UCHI GARI, KANI WAZA и т.п. После того, как бросок выполнен, Спортсмен (Competitor) должен сразу же выполнить оцениваемую технику, чтобы оценка была присуждена.
- II. Если против Спортсмена (Competitor) проведен бросок согласно Правилам, либо Спортсмен (Competitor) поскользнулся, упал, или по какой-либо другой причине его торс (туловище) касается татами, и при этом против него проведена оцениваемая техника, то должна быть вынесена оценка IPPON.
- III. **ХОРОШАЯ ФОРМА (GOOD FORM)** – это техника с характеристиками, обеспечивающими эффективность с точки зрения концепций традиционного каратэ.
- IV. **СПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ (SPORTING ATTITUDE)** является компонентом хорошей формы и характеризуется отсутствием злобы и агрессии по отношению к сопернику.
- V. **КОНЦЕНТРАЦИЯ (VIGOROUS APPLICATION)** определяется мощностью и скоростью техники, осязаемой волей к достижению успеха.

- VI. ГОТОВНОСТЬ К ПРОДОЛЖЕНИЮ БОЯ (ZANSHIN)** - критерий, наиболее часто не учитываемый при присуждении оценок. Это состояние продолжающейся готовности, при котором Спортсмен (Competitor) сохраняет полную концентрацию внимания после выполнения техники, готовность к возможной контратаке соперника. Спортсмен (Competitor) не должен отворачиваться как во время выполнения техники, так и после ее завершения, оставаясь лицом к сопернику после атаки.
- VII. ПРАВИЛЬНОЕ ВРЕМЯ (GOOD TIMING)** означает выполнение техники в тот момент времени, когда она будет иметь больший потенциальный эффект.
- VIII. ПРАВИЛЬНАЯ ДИСТАНЦИЯ (CORRECT DISTANCE)** означает выполнение техники на точной дистанции, когда она будет иметь наибольший потенциальный эффект. Таким образом, если техника выполнена в отношении противника, который быстро разрывает дистанцию, потенциальный эффект такого удара снижен.
- IX. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ДИСТАНЦИИ (DISTANCING)** также относится к точке, в которой завершенная техника попадает в цель или рядом с ней. Можно сказать, что удар рукой или ногой с точкой приложения удара где-то между касанием кожи и 5 сантиметрами от лица, головы или шеи имеет корректную/ правильную дистанцию. При этом удары уровня JODAN, проведенные на дистанции 5 сантиметров от цели при отсутствии попытки со стороны противника заблокировать или избежать их, оцениваются при условии, что техника отвечает всем остальным критериям. В соревнованиях Кадетов и Юниоров контакт в голову, лицо или шею не допускается, за исключением очень легкого касания (ранее известного, как «касание кожи» («SKIN TOUCH») при ударах ногой уровня JODAN, при этом оцениваемая дистанция увеличена до 10 сантиметров.
- X. Ничего не стоящая техника есть ничего не стоящая техника, как бы и где бы она ни была проведена. Техника, выполненная с плохой формой или недостаточно мощно, не оценивается.**
- XI. Техника, проведенная ниже пояса может оцениваться, если точка приложения удара находится выше лобковой кости. Шея, а также горло, являются зачетной зоной атаки. Однако контакт в горло не разрешен, но оценка может быть присуждена за правильно контролируруемую технику без касания.**
- XII. Техника, выполненная в зону лопатки может быть оценена. Незачетной зоной является та часть плеча, где верхняя плечевая кость соединяется с лопаткой и ключицей.**
- XIII. Сигнал об окончании времени означает окончание возможностей получить оценки в данном бою, даже если, не услышав сигнала, Рефери (Referee) немедленно не остановил бой. Сигнал об окончании боя, однако, не означает, что наказания не могут быть вынесены после него. Судейская Бригада (Referee Panel) может назначить наказание вплоть до того момента, пока участники не покинут соревновательную площадку после завершения боя. Наказания могут быть вынесены и после этого, но только Дисциплинарной Комиссией (Disciplinary and Legal Commission).**
- XIV. Если два Спортсмена (Competitors) нанесли удары друг другу одновременно, то критерий оценки «Правильное время» (“GOOD TIMING”) по определению не выполнен, в данном случае корректным судейским решением является не присуждать оценки Спортсменам (Competitors). Однако оба Спортсмена (Competitors) могут получить баллы за соответствующую оцениваемую технику, если каждый из них получает два флажка в свою пользу и оба оцениваемых действия выполнены до команды «YAME» и сигнала об окончании времени.**

XV. Если Спортсмен (Competitor) выполнил последовательно более одной оцениваемой техники до остановки боя, то Спортсмену (Competitor) должна быть присуждена оценка за успешно выполненную технику с большим количеством баллов вне зависимости от последовательности выполнения оцениваемых технических действий.

Пример: если удар ногой следует за успешным ударом рукой, то оценка присуждается за удар ногой несмотря на то, что оцениваемый удар рукой проведен первым, так как оценка за удар ногой выше.

СТАТЬЯ 7: КРИТЕРИИ ПРИНЯТИЯ РЕШЕНИЯ

1. Результат встречи определен по достижению Спортсменом (Competitor) чистого преимущества в восемь баллов; по окончании времени боя, когда один из участников имеет большее количество баллов или «преимущество первого балла» (SENSHU); по решению Судей (HANTEI); по HANSOKU, SHIKKAKU, KIKEN, вынесенных против Спортсмена (Competitor).
2. В индивидуальных боях объявление ничьей НЕ допускается. Только в командных соревнованиях, или на соревнованиях по круговой системе, когда бой заканчивается с равными баллами или при отсутствии баллов, и ни один из Спортсменов (Competitors) не получил SENSHU, Рефери (Referee) должен объявить ничью (HIKIWAKE).
3. В любом бою, если по истечении всего времени Спортсмены (Competitors) набрали одинаковое количество баллов, но один Спортсмен (Competitor) получил SENSHU («преимущество первого балла»), этот Спортсмен (Competitor) объявляется победителем. Если в индивидуальном бою после окончания времени Спортсмены (Competitors) не получили оценки или набрали равные баллы, но ни один из Спортсменов (Competitors) не получил SENSHU («преимущество первого балла»), то решение принимается финальным голосованием (HANTEI) четырех Судей (Judges) и Рефери (Referees), где каждый отдает свой голос.

Решение в пользу одного или другого Спортсмена (Competitor) является обязательным и принимается на основании следующих критериев:

- а) отношение, боевой дух и сила, продемонстрированные Спортсменами (Competitors);
 - б) преимущество в тактике и технике;
 - в) кто из Спортсменов (Competitors) инициировал большее количество технических действий.
4. Если Спортсмен (Competitor), которому дали SENSHU, получает предупреждение Категории 2 за уклонение от боя в следующих ситуациях: JOGAI, убежание, вход в клинч, захват, борьба, толкание или стояние грудь в грудь, когда осталось меньше 15 секунд до окончания времени боя, то он/она автоматически теряет это преимущество (SENSHU). Рефери (Referee) сначала показывает знак, соответствующий нарушению, совершенному Спортсменом (Competitor), чтобы запросить

поддержку Судей (Judges).

Как только Рефери (Referee) получит поддержку минимум двух Судей (Judges), он/она показывает знак для соответствующего предупреждения Категории 2, далее следует знак SENSHU и, наконец, знак аннулирования (TORIMASEN). Рефери (Referee) одновременно произносит АКА/АО SENSHU TORIMASEN.

Если SENSHU аннулируется, когда осталось менее 15 секунд до окончания времени боя, то далее SENSHU не присуждается ни одному из Спортсменов (Competitors).

Если SENSHU уже присуждено, но после положительного результата видео протеста соперник также получает балл, то для аннулирования SENSHU используется та же процедура.

5. Побеждает команда, имеющая большее количество побед, включая бои, которые выиграны по SENSHU. Если две команды имеют одинаковое количество побед, выигрывает та команда, Спортсмены (Competitors) которой набрали большее число баллов, учитывая как выигранные, так и проигранные бои. Бой останавливают, как только разница в баллах становится 8 или более.
6. Если две команды имеют одинаковое количество побед и баллов, то необходимо провести решающий бой. Каждая команда может назначить одного из Спортсменов (Competitors) команды для участия в дополнительном бою несмотря на то, что данный Спортсмен (Competitor) участвовал в предыдущем бою между двумя командами. Если в результате дополнительного боя победитель не будет выявлен по преимуществу баллов, и ни один из Спортсменов (Competitors) не получил SENSHU, то результат дополнительного боя будет определен по HANTEI (также как и для индивидуальных поединков). Результат HANTEI для дополнительного боя будет также определять результат командной встречи.
7. В командных встречах, если команда выиграла достаточное количество боев или набрала достаточное количество баллов для определения победителя, встреча объявляется завершенной, и дальнейшие бои не проводят.
8. В случаях, когда оба Спортсмена (Competitors) АКА и АО дисквалифицированы в одном и том же поединке по HANSOKU, соперники, заявленные по протоколу на следующий бой, автоматически переходят в следующий круг. Если двойная дисквалификация случается в боях за медали, то победитель будет объявлен по результату общего голосования (HANTEI), если только один из Спортсменов (Competitors) не имеет SENSHU.

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. Решая исход боя при помощи голосования (HANTEI) в конце безрезультатного поединка, Рефери (Referee) должен отступить назад на линию периметра соревновательной площадки и объявить "HANTEI", после чего дать два сигнала свистком. Судьи (Judges) должны выразить свое мнение при помощи флажков, а Рефери (Referee) должен одновременно с ними показать свое собственное решение поднятием руки в сторону победителя. Затем Рефери (Referee) дает один короткий сигнал свистком, возвращается на свое место и объявляет решение большинства обычным способом (поднятием руки в сторону победителя).

- II. «Преимущество первого балла» (SENSHU) означает, что один из Спортсменов (Competitors) первым получил балл (преимущество), в то время как его соперник не получил балла до сигнала. В случае если оба Спортсмена (Competitors) одновременно выполняют оцениваемую технику до сигнала, SENSHU не присуждают, и оба Спортсмена (Competitors) сохраняют шанс получить «преимущество первого балла» (SENSHU) в этом бою.

СТАТЬЯ 8: ЗАПРЕЩЁННОЕ ПОВЕДЕНИЕ

Запрещенное поведение подразделяется на две категории: Категория 1 и Категория 2.

КАТЕГОРИЯ 1.

1. Техника с превышением контакта, наносимая в оцениваемые зоны, а также техника, приводящая к контакту с горлом.
2. Атаки по рукам или ногам, в пах, суставы или подъем (свод стопы).
3. Атаки в лицо с применением техник открытой руки.
4. Опасная или запрещенная бросковая техника.

КАТЕГОРИЯ 2.

1. Симуляция несуществующей травмы или преувеличение последствий существующей травмы.
2. Выход за пределы соревновательной площадки (JOGAI), не вызванный соперником.
3. Пренебрежение защитой или опасное поведение, провоцирующее Спортсмена (Competitor) на нанесение травмы оппоненту, или же отсутствие адекватных действий для самозащиты (MUBOVI).
4. Уклонение от боя, лишаящее соперника возможности провести оцениваемую технику.
5. Пассивность – отсутствие попыток ведения боя. (Предупреждение или наказание за пассивность не выносятся, когда до конца боя остается менее 15 секунд).
6. Клинчи, борьба, толчки, захваты или стояние грудь в грудь без попытки выполнить бросок или другую технику на оценку.
7. Захват соперника обеими руками по любой причине, кроме вывода из равновесия при подхвате атакующей ноги противника.
8. Захват рукой руки или каратэ-ги соперника без попытки немедленно провести оцениваемую технику или бросок.
9. Техника, которую по своей природе невозможно контролировать с точки зрения безопасности соперника, опасные и неконтролируемые атаки.
10. Имитация атак головой, коленями или локтями.
11. Разговоры или подстрекания в адрес соперника, неподчинение указаниям Рефери (Referee), некорректное поведение по отношению к Судьям (Judges) или другие нарушения этикета.

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. Соревнования по каратэ – это спорт, поэтому некоторые наиболее опасные виды техники запрещены, а вся выполняемая техника должна выполняться с контролем. Тренированные взрослые Спортсмены (Competitors) способны выдержать относительно мощные удары в защищенные мышцами области тела, такие как живот, но голова, лицо, шея, пах и суставы не защищены и особенно подвержены травмам. Таким образом, любая техника, повлекшая травму, должна быть наказана, если только ситуация не вызвана действиями самого потерпевшего. Спортсмены (Competitors) должны выполнять всю технику с контролем и хорошей формой. В противном случае, независимо от типа неконтролируемой техники, должно быть вынесено предупреждение или наказание. Соревнования Кадетов и Юниоров должны проводиться под особым вниманием и контролем.
- II. **КОНТАКТ В ЛИЦО – ВЗРОСЛЫЕ:** для взрослых Спортсменов (Competitors) разрешается легкий, не приводящий к травме, контролируемый контакт - касание при ударах в лицо, голову и шею (исключая горло). Если, по мнению Рефери (Referee), допустимая степень контакта превышена, но при этом шансы Спортсмена (Competitor) на достижение победы не уменьшаются, то может последовать предупреждение (CHUKOKU). Второй контакт при подобных обстоятельствах должен быть наказан KEIKOKU. Следующее нарушение повлечет за собой HANSOKU CHUI. Любой следующий контакт, даже не столь значительный, чтобы повлиять на шансы соперника на победу, должен быть наказан дисквалификацией HANSOKU.
- III. **КОНТАКТ В ЛИЦО – КАДЕТЫ И ЮНИОРЫ:** для Кадетов и Юниоров контакт руками в голову, лицо или шею не допускается. Любой контакт, даже очень легкий, должен быть наказан в соответствии с пунктом II, приведенным выше, за исключением ситуации, вызванной самим Спортсменом (Competitor), получившим удар (MUBOVI). Удары ногами уровня JODAN с легким касанием кожи (“SKIN TOUCH”) заслуживают оценки. Любая техника с контактом большим, чем касание кожи (“SKIN TOUCH”), должна повлечь предупреждение или наказание, если только ситуация не была вызвана самим Спортсменом (Competitor), получившим удар (MUBOVI). Ограничения для Спортсменов (Competitors) младше 14 лет (U14) см. в ПРИЛОЖЕНИИ 10.
- IV. Рефери (Referee) обязан до окончания боя непрерывно наблюдать за травмированным Спортсменом (Competitor). Даже самое небольшое промедление в вынесении Судейского решения способствует развитию симптомов травмы, например, носовое кровотечение. Осмотр также позволяет обнаружить любые попытки преувеличения Спортсменом (Competitor) легкой травмы для получения тактического преимущества. Примерами являются нарочито усиленное дыхание поврежденным носом или сильное растирание лица.
- V. Уже имевшая место травма может вызвать симптомы, не соответствующие степени совершенного контакта, поэтому Рефери (Referees) должны принимать этот факт в расчет при рассмотрении наказаний за кажущееся превышение контакта. Например, при внешне относительно легком контакте может возникнуть ситуация, когда Спортсмен (Competitor) не может продолжать бой в результате кумулятивного эффекта от травмы, полученной в предыдущем бою. Перед началом матча или боя Татами Менеджер (Tatami Manager) должен проверить медицинские карты и убедиться, что у Спортсмена (Competitor) нет медицинских противопоказаний к ведению поединка. Необходимо проинформировать Рефери (Referee) о том, что Спортсмену (Competitor) уже оказывалась медицинская помощь.
- VI. Спортсмены (Competitors), которые чрезмерно реагируют на легкий контакт и пытаются повлиять на Рефери (Referee) с целью наказания соперника, (например, прижимают руки к лицу, шатаются или падают без реальной причины), сами должны быть немедленно наказаны.

- VII. *Симуляция несуществующей травмы является серьезным нарушением Правил. Спортсмену (Competitor), симулирующему травму, должно быть вынесено наказание SHIKKAKU, если такие ситуации, как падение, КАТАние по полу и т.д., не подтверждены наличием очевидной травмы во Врачебном отчете.*
- VIII. *Преувеличение эффекта существующей травмы является менее серьезным нарушением, но также рассматривается как неприемлемое поведение, и поэтому в первом случае преувеличения эффекта травмы Спортсмен (Competitor) предупреждается как минимум HANSOKU CHUI. Более серьезные преувеличения, такие как пошатывание, падение на пол, вставание и вновь падение на пол и т.п., в зависимости от степени нарушения могут сразу повлечь за собой HANSOKU.*
- IX. *Спортсмены (Competitors), получившие наказание SHIKKAKU за симуляцию травмы, должны быть удалены с соревновательной площадки и переданы непосредственно Медицинской Комиссии WKF (WKF Medical Commission) для немедленного медицинского освидетельствования/ осмотра. Медицинская Комиссия (Medical Commission) должна передать отчет о данном случае на рассмотрение в Судейский Комитет (Referee Commission) до окончания соревнований. Судейский Комитет (Referee Commission) предоставит свой отчет Исполнительному Комитету (Executive Committee), если посчитает, что дальнейшая санкция оправдана. Строжайшие наказания (вплоть до пожизненной дисквалификации за повторные подобные нарушения) должны быть вынесены Спортсменам (Competitors), симулирующим травмы*
- X. *Горло – это особенно уязвимая область, и даже легкий контакт должен повлечь за собой предупреждение или наказание, если только ситуация возникла не по вине самого пострадавшего.*
- XI. *Бросковая техника разделена на два типа. В каратэ принята традиционная техника подсечек, таких как DE ASHI BARAI, KO UCHI GARI и т.п., когда соперника выводят из равновесия подсечкой, или бросают без предварительного захвата. Но во время выполнения таких бросков необходимо произвести захват или удержание соперника одной рукой для обеспечения безопасного падения. Единственным броском, который проводится удержанием соперника обеими руками, является бросок после захвата атакующей ноги соперника. Точка опоры (центр оси вращения) при броске не должна быть выше уровня пояса Спортсмена (Competitor), выполняющего бросок. Бросок должен выполняться со страховкой соперника для обеспечения его безопасного падения. Высокие броски выше уровня плеч, такие как SEOI NAGE, KATA GURUMA и т.п., категорически запрещены, также как и «смертельные» броски (TOMOE NAGE, SUMI GAESHI и т.п.). Запрещено захватывать соперника ниже талии, поднимать и бросать или выдергивать ноги снизу. Если Спортсмен (Competitor) травмирован в результате применения соперником бросковой техники, Судьи (Judges) должны решить, выносить ли предупреждение или наказание нарушителю. Спортсмен (Competitor) может схватить руку или каратэ-ги соперника одной рукой с целью немедленного выполнения броска или оцениваемой техники, но не может длительно удерживать соперника для проведения технического действия. Удержание одной рукой должно сопровождаться немедленным проведением техники на оценку, броска или обеспечением безопасного падения. Удержание обеими руками разрешается только при захвате атакующей ноги противника для немедленного выполнения бросковой техники.*
- XII. *Техника открытой руки в лицо запрещена ввиду опасности для зрения Спортсмена (Competitor).*
- XIII. *JOGAI относится к ситуации, когда нога Спортсмена (Competitor) или любая часть его/её тела касается пола за пределами соревновательной площадки. Исключением является ситуация, когда Спортсмен (Competitor) физически вытолкнул или бросил соперника за пределы площадки. Необходимо отметить, что предупреждение выносится сразу за первый случай JOGAI.*

Определение JOGAI больше не рассматривается как «повторяющиеся выходы», а всего лишь как «выход, не вызванный действиями соперника». Однако если остается менее 15 секунд до конца боя, Рефери (Referee), как минимум, должен вынести нарушителю HANSOKU CHUI.

- XIV. Спортсмену (Competitor), который выполняет оцениваемую технику и выходит за пределы соревновательной площадки до команды Рефери (Referee) «YAME», должна быть присуждена оценка без JOGAI. Если попытка Спортсмена (Competitor) выполнить оцениваемую технику не удалась, то объявляют JOGAI.
- XV. Если АО выходит за пределы соревновательной площадки после проведения АКА успешной атаки с выполнением оцениваемой техники, то команда " YAME " звучит для оценивания техники АКА, и выход АО не будет засчитан. Если АО выходит или вышел за площадку в момент проведения оцениваемой атаки АКА (при этом АКА остается в пределах соревновательной площадки), то АКА должен получить оценку, а АО - наказание JOGAI.
- XVI. Важно понимать, что «уклонение от боя» относится к ситуации, когда Спортсмен (Competitor) пытается лишить соперника возможности выполнить оцениваемую технику, используя затягивание времени. Если Спортсмен (Competitor) постоянно отступает без эффективных контратак, удерживает соперника, входит в клинч без необходимости, или сознательно выходит за площадку, лишая соперника возможности провести оцениваемую технику, то он должен быть предупрежден или наказан. Такие ситуации часто происходят на последних секундах боя. Если нарушение происходит за 15 и более секунд до окончания времени боя, при этом Спортсмен (Competitor) не имеет предшествующего предупреждения по Категории 2, то Рефери (Referee) должен предупредить нарушителя, объявив CHUKOKU. Если уже было предшествующее нарушение или нарушения Категории 2, то выносится KEIKOKU. Если же до конца боя осталось менее 15 секунд, Рефери (Referee) должен сразу наказать нарушителя HANSOKU CHUI (независимо от того, было у него KEIKOKU Категории 2 или нет). Если же до этого уже было наказание HANSOKU CHUI Категории 2, Рефери (Referee) должен вынести нарушителю HANSOKU и присудить победу сопернику. Однако Рефери (Referee) должен быть уверен, что поведение Спортсмена (Competitor) не является защитными действиями от безрассудных или опасных действий соперника. В таком случае атакующий должен быть предупрежден или наказан.
- XVII. ПАССИВНОСТЬ относится к ситуациям, когда оба Спортсмена (Competitors) не пытаются обмениваться техническими действиями в течение продолжительного периода времени.
- XVIII. Пример MUBOBI – ситуация, когда Спортсмен (Competitor) проводит решительную атаку, не заботясь о личной безопасности. Некоторые Спортсмены (Competitors) проводят длинный реверсный удар рукой, при этом они не способны заблокировать контратаку. Подобные открытые атаки рассматриваются как действие MUBOBI и не могут оцениваться. В качестве тактического театрального хода некоторые Спортсмены (Competitors) немедленно отворачиваются, чтобы показать мнимое превосходство, продемонстрировать заработанный балл, тем самым ослабляя собственную защиту и упуская из виду соперника. Цель отворачивания - привлечь внимание Рефери (Referee) к технике. Это явный случай MUBOBI. Если нарушивший Правила Спортсмен (Competitor) получил удар с превышением контакта и/или травму в результате своих ошибочных действий, Рефери (Referee) должен вынести ему/ей предупреждение Категории 2. Сопернику наказание не выносится.
- XIX. Любое грубое некорректное поведение члена официальной делегации может повлечь дисквалификацию Спортсмена (Competitor) команды или всей делегации.

СТАТЬЯ 9: ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ И НАКАЗАНИЯ

CHUKOKU: выносится за первый случай незначительного нарушения Правил по соответствующей категории.

KEIKOKU: налагается за второй случай небольшого нарушения по соответствующей категории или за нарушения, которые не столь серьезные, чтобы вынести HANSOKU CHUI.

HANSOKU-CHUI: это предупреждение, предшествующее дисквалификации, обычно выносится в случае нарушений, за которые в данном бою уже было вынесено KEIKOKU, при этом HANSOKU CHUI может быть назначено сразу, без предварительных предупреждений, за серьезные, но не заслуживающие HANSOKU, нарушения Правил.

HANSOKU: дисквалификация; это наказание выносится за очень серьезные нарушения, либо если до этого уже было вынесено предупреждение HANSOKU CHUI. В командных встречах очки Спортсмена (Competitor), нарушившего Правила и получившего HANSOKU обнуляются, а соперник получает восемь баллов.

SHIKKAKU: означает дисквалификацию и удаление с данного турнира, включая любую последующую категорию, на которую нарушитель мог быть зарегистрирован. SHIKKAKU может быть вынесено, если Спортсмен (Competitor) не подчиняется указаниям Рефери (Referee), действует злобно или совершает действие, наносящее ущерб престижу и чести Каратэ-до, грубо нарушает Правила соревнований и наносит ущерб духу турнира. В командных встречах очки Спортсмена (Competitor), нарушившего Правила и получившего SHIKKAKU обнуляются, а соперник получает восемь баллов (8:0).

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. *Существуют три степени предупреждений: CHUKOKU, KEIKOKU и HANSOKU CHUI. Предупреждение – это замечание, призванное ясно указать на факт нарушения Спортсменом (Competitor) Правил соревнований, но без вынесения немедленного наказания.*
- II. *Существуют два вида наказаний: HANSOKU и SHIKKAKU. Оба наказания выносятся за нарушения Правил и влекут за собой дисквалификацию либо в данном бою (HANSOKU), либо с турнира в целом (SHIKKAKU). В случае SHIKKAKU дальнейшие санкции могут налагаться Дисциплинарной комиссией (Disciplinary and Legal Commission) на основании рапорта с описанием нарушения.*
- III. *Предупреждения Категории 1 и Категории 2 не аккумулируются.*

- IV. Предупреждение может быть вынесено непосредственно за нарушение Правил, но в случае, если оно уже однажды было дано, повторение нарушений данной категории должно идти с повышением уровня вынесенного предупреждения, или объявляется дисквалификация, уместная в данном случае. Например, невозможно дать предупреждение за превышение контакта, а затем вынести еще одно предупреждение того же уровня за второй случай превышения контакта.
- V. *CHUKOKU* выносятся за первый случай нарушения Правил, которое не уменьшило шансы соперника на победу.
- VI. *KEIKOKU*, как правило, дается в том случае, если нарушение правил Спортсменом (*Competitor*) (по мнению Судей (*Judges*)) ведет к незначительному уменьшению возможности соперника на победу.
- VII. *HANSOKU CHUI* может быть вынесено сразу или после *KEIKOKU* и используется в случаях, когда нарушение Правил Спортсменом (*Competitor*) (по мнению Судей (*Judges*)) значительно снизило шансы противника на победу.
- VIII. *HANSOKU* выносятся за накопившиеся предупреждения, но может быть вынесено сразу за серьезное нарушение Правил. Оно используется, когда, по мнению Судей (*Judges*), в результате нарушения Правил соперником потенциал Спортсмена (*Competitor*) на победу фактически сведен к нулю.
- IX. В Судейский комитет (*Referee Commission*) необходимо предоставить информацию о каждом Спортсмене (*Competitor*), который получил *HANSOKU* за нанесение травмы сопернику и, по мнению Судей (*Judges*) и Татами Менеджера (*Tatami Manager*), действовал безрассудно и опасно, или Судьи (*Judges*) и Татами Менеджер (*Tatami Manager*) признали, что Спортсмен (*Competitor*) не имеет требуемых навыков/ опыта контроля ситуации для участия в соревнованиях по Правилам *WKF*). Судейский комитет (*Referee Commission*) выносит решение, должен ли указанный Спортсмен (*Competitor*) быть отстранен от оставшейся части текущих соревнований и / или от последующих соревнований.
- X. *SHIKKAKU* может быть объявлено сразу без какого-либо предупреждения. Если Рефери (*Referee*) уверен, что Спортсмен (*Competitor*) действовал злобно, то независимо от того, привело или не привело это к физической травме, *SHIKKAKU*, а не *HANSOKU* является правильным наказанием.
- XI. Если по мнению Рефери (*Referee*) Тренер (*Coach*) вмешивается в процесс боя, Рефери (*Referee*) должен остановить встречу командой *YAME*, подойти к Тренеру (*Coach*) и показать жестом о недостойном поведении, после этого возобновить бой (*TSUZUKETE NAJIME*). Если Тренер (*Coach*) продолжает вмешиваться в процесс боя, Рефери (*Referee*) снова останавливает бой, подходит к Тренеру (*Coach*) и просит его/ее удалиться. Рефери (*Referee*) не должен продолжать бой, пока Тренер (*Coach*) не покинет зону татами. Это не считается ситуацией *SHIKKAKU*, и удаление Тренера (*Coach*) относится только к текущему бою или матчу.
- XII. *SHIKKAKU* должно быть объявлено публично.

1. КИКЕН (или потеря способности/ возможности продолжать бой) – решение, которое принимается, если Спортсмен (Competitor) или Спортсмены (Competitors) не являются по вызову на соревновательную площадку, не в состоянии продолжить бой, прерывают его или сняты по распоряжению Рефери (Referee). Основанием для данного решения может послужить травма, не вызванная действиями соперника. Удаление по КИКЕН означает, что Спортсмены (Competitors) будут дисквалифицированы из этой категории соревнований, но это не влияет на их участие в других категориях данных соревнований.
2. Если два Спортсмена (Competitors) травмируют друг друга или страдают от последствий ранее полученных травм, и Официальный Врач соревнований (Tournament Doctor) объявляет их неспособными продолжать бой, то победа присуждается тому Спортсмену (Competitor), который набрал к этому времени больше баллов. В индивидуальных встречах при равных баллах результат боя определяется голосованием (HANTEI), если один из Спортсменов (Competitors) не имеет SENSHU. В командных встречах Рефери (Referee) должен объявить ничью (HIKIWAKE), если один из Спортсменов (Competitors) не имеет SENSHU. Если данная ситуация возникла в дополнительном бою командного матча, то результат боя определяется голосованием (HANTEI), если один из Спортсменов (Competitors) не имеет SENSHU.
3. Травмированный Спортсмен (Competitor), признанный Официальным Врачом соревнований (Tournament Doctor) неспособным продолжать бой, не может больше участвовать в боях данных соревнований.
4. Травмированный Спортсмен (Competitor), выигравший бой путем дисквалификации соперника в результате нанесения травмы, не допускается к дальнейшему участию в боях данных соревнований без разрешения Официального Врача соревнований (Tournament Doctor).
5. Если Спортсмен (Competitor) получил травму, Рефери (Referee) обязан сразу же остановить бой и позвать Официального Врача (Tournament Doctor). Врач (Tournament Doctor) уполномочен лишь поставить диагноз и оказать первую помощь.

6. Спортсмену (Competitor), получившему травму в ходе боя, медицинская помощь может быть оказана в течение трех минут. Если медицинская помощь не завершена в отведенное время, Рефери (Referee) принимает решение, следует ли признать данного Спортсмена (Competitor) неспособным продолжать бой (Статья 13, пункт 8г) или необходимо добавить время для оказания медицинской помощи.
7. Любой Спортсмен (Competitor), который упал, брошен, или сбит с ног и не может встать на ноги в течение десяти секунд, признается неспособным продолжать бой и автоматически снимается со всех боёв Кумите на данных соревнованиях. В случае если Спортсмен (Competitor) упал, брошен или сбит с ног и не может сразу же встать на ноги, Рефери (Referee) должен позвать Официального Врача (Tournament Doctor) и одновременно начать считать до десяти на английском языке, дублируя пальцами рук каждую секунду. Во всех случаях, когда начался отсчет времени до десяти секунд, необходимо вызвать Официального Врача (Tournament Doctor) для осмотра Спортсмена (Competitor), прежде чем возобновить поединок. Для случаев, попадающих под действие Правила 10 секунд, осмотр Спортсмена (Competitor) может быть проведен на татами.

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. Когда Официальный Врач (Tournament Doctor) объявляет Спортсмена (Competitor) неспособным продолжать бой, необходимо сделать соответствующую запись в карточке мониторинга Спортсмена (Competitor). Степень травмы должна быть зафиксирована таким образом, чтобы запись была понятна другим Судейским Бригадам (Referee Panels).
- II. Спортсмен (Competitor) может победить в результате дисквалификации соперника из-за накопившихся незначительных нарушений Категории I. При этом победитель не получил значительной травмы.
- III. Если Спортсмен (Competitor) травмирован и нуждается в медицинской помощи, Рефери (Referee) должен позвать Официального Врача (Tournament Doctor) поднятием руки и голосовой командой «Врач/ Доктор!».
- IV. Если физическое состояние травмированного Спортсмена (Competitor) позволяет, то Официальный Врач (Tournament Doctor) осматривает пострадавшего и оказывает медицинскую помощь за пределами татами.
- V. Официальный Врач (Tournament Doctor) обязан дать рекомендации, только если они касаются соответствующей медицинской помощи данному травмированному Спортсмену (Competitor).
- VI. Судейская Бригада (Referee Panel) определяет победителя на основании вынесения HANSOKU, KIKEN или SHIKKAKU, если данные нарушения имели место.
- VII. В командных матчах, если член команды получает KIKEN или дисквалифицирован по HANSOKU или SHIKKAKU, то его баллы в данном бою (если таковые есть) обнуляются, и соперник получает восемь баллов.

СТАТЬЯ 11: ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОТЕСТ

1. Никто не может подать протест членам Судейской Бригады (Judging Panel) по поводу судейства.
2. Если процедура судейства противоречит Правилам, то Тренер (Coach) или официальный представитель Спортсмена (Competitor) являются единственными лицами, которые могут подать протест.
3. Протест в форме письменного заявления подается на рассмотрение немедленно после боя, в ходе которого возникла причина протеста. (Единственным исключением из этого Правила является случай, когда протест касается административного нарушения. Необходимо незамедлительно известить Татами Менеджер (Tatami Manager) о случившемся административном нарушении.)
4. Протест подают представителю Апелляционного Жюри (Appeals Jury). В установленном порядке Жюри (Appeals Jury) рассматривает обстоятельства, повлекшие опротестование решения. Рассмотрев все имеющиеся факты, Жюри (Appeals Jury) составляет рапорт/ отчет и получает полномочия предпринять требуемые действия.
5. Любой протест относительно применения Правил должен быть заявлен Тренером (Coach) не позднее, чем через одну минуту после окончания боя. Тренер (Coach) должен запросить форму официального протеста у Татами Менеджера (Tatami Manager), у него будет четыре минуты, чтобы заполнить, подписать и отправить эту форму Татами Менеджеру (Tatami Manager) с соответствующей оплатой. Татами Менеджер (Tatami Manager) незамедлительно передаст заполненную форму протеста представителю Апелляционного Жюри (Appeals Jury). Апелляционному Жюри (Appeals Jury) отводится пять минут на принятие решения.
6. Протестующий должен депонировать установленную стоимость протеста, утвержденную Исполнительным Комитетом (ИК) (Executive Committee) WKF, после чего протест вместе с указанным депозитом подается представителю Апелляционного Жюри (Appeals Jury).

7. **Состав Апелляционного Жюри (Appeals Jury)**

Апелляционное Жюри (Appeals Jury) состоит из трех старших Рефери (Senior Referees), назначенных Судейским Комитетом (СК) (Referee Commission/RC). В Апелляционное Жюри (Appeals Jury) нельзя назначать более одного представителя от одной Национальной Федерации. Судейский Комитет (СК) (Referee Commission/RC) также должен назначить трех дополнительных членов Апелляционного Жюри (Appeals Jury) (им присваиваются номера от 1 до 3), которые автоматически должны заменить любого из первоначально назначенных членов Жюри (Appeals Jury) в ситуации конфликта интересов, когда член Жюри (Appeals Jury) является представителем одной страны (организации), либо связан семейными или родственными отношениями с любой из сторон, вовлеченной в протест, включая всех членов Судейской Бригады (Referee Panel), вовлеченных в данный инцидент (протест).

8. **Процесс рассмотрения Протеста**

Татами Менеджер (Tatami Manager), получивший протест, обязан созвать Апелляционное Жюри (Appeals Jury) и депонировать денежную сумму за протест Казначее (Treasurer). Как только Апелляционное Жюри (Appeals Jury) созвано, оно должно незамедлительно провести соответствующее расследование обоснованности причин протеста. Каждый из трех членов Жюри (Appeals Jury) обязан вынести свое решение относительно обоснованности протеста. Воздерживаться от участия в голосовании недопустимо.

9. **Отклоненные протесты**

Если протест признан необоснованным, Апелляционное Жюри (Appeals Jury) должно выбрать и назначить одного из своих членов для устного уведомления протестующей стороны о том, что протест отклонен. На заявление ставится штамп «ОТКЛОНЕН», каждый из членов Апелляционного Жюри (Appeals Jury) подписывает данный документ, после чего протест передается Казначее (Treasurer), который, в свою очередь, передает оформленный документ Главному Судье (Chief Referee).

10. **Протесты, признанные обоснованными**

Если протест признан обоснованным, Апелляционное Жюри (Appeals Jury), Организационный Комитет (Organizing Commission) и Судейский Комитет (Referee Commission) должны принять соответствующие практические меры для исправления ситуации, включая следующие возможные действия:

- пересмотр предыдущих судебных решений, противоречащих Правилам;
- отмена результатов встреч в группе/ пуле, проведенных с момента инцидента;
- повторное проведение встреч, отмененных в результате инцидента;
- рекомендации Судейскому Комитету (Referee Commission) по оценке Судей (Judges), вовлеченных в инцидент, для вынесения санкций.

На Апелляционном Жюри (Appeals Jury) лежит ответственность за проявление сдержанности и здравого смысла в принятии мер, которые могут значительно нарушить ход соревнований. Пересмотр процесса отборочных соревнований – это крайняя мера для достижения честного результата.

Если протест признан обоснованным, Апелляционное Жюри (Appeals Jury) должно выбрать и назначить одного из своих членов для устного уведомления протестующей стороны о том, что протест удовлетворен. На заявление ставится штамп «УДОВЛЕТВОРЕН», каждый из членов Апелляционного Жюри (Appeals Jury) подписывает данный документ, после чего протест передают Казначее, который, в свою очередь, возвращает депозит стороне, подавшей протест, затем передает оформленный документ Главному Судье (Chief Referee).

11. **Отчет об инциденте**

После рассмотрения инцидента вышеуказанным образом, члены Жюри (Jury Panel) должны собраться вновь и составить простой отчет о рассмотрении протеста. В отчете должны быть приведены результаты расследования, указаны причины удовлетворения или отклонения протеста. Отчет должен быть подписан всеми тремя членами Апелляционного Жюри (Appeals Jury) и передан Генеральному Секретарю (Secretary General).

12. **Полномочия и ограничения**

Решение Апелляционного Жюри (Appeals Jury) является окончательным и может быть отменено только решением Исполнительного Комитета (Executive Committee).

Апелляционное Жюри (Appeals Jury) не уполномочено налагать санкции или выносить наказания. Его функция – вынесение решения по существу протеста и инициирование необходимых действий со стороны Судейского Комитета (Referee Commission) и Организационного Комитета (Organizing Commission) для исправления любых судебных процедур, противоречащих Правилам.

13. Специальное положение для использования видеоповтора

ПРИМЕЧАНИЕ: это специальное положение следует толковать как самостоятельное и независимое от других положений настоящей Статьи 11 и соответствующее пояснение.

Видеоповтор боёв обязателен к использованию на Чемпионате мира WKF, Олимпийских играх, Молодежных Олимпийских играх, Континентальных играх, Всемирных играх и мультиспортивных играх. Использование видеоповтора также рекомендовано для других соревнований.

Процедура использования видеоповторов описана в ПРИЛОЖЕНИИ 11.

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. Протест должен содержать имена Спортсменов (Competitors), членов Судейской Бригады (Judges), и детали того, что именно опротестовывается. В качестве протеста не принимаются общие претензии по поводу общих стандартов. Бремя доказательства обоснованности протеста лежит на истце.*
- II. Апелляционное Жюри (Appeals Jury) должно рассмотреть протест, изучить обстоятельства, представленные для обоснования протеста. Жюри (Jury) также может изучить видеозаписи и опросить официальных лиц с целью объективно определить обоснованность протеста.*
- III. Если Апелляционное Жюри (Appeals Jury) признает протест обоснованным, необходимо предпринять соответствующие действия. В дополнение, необходимо принять все меры, чтобы избежать повторения подобного случая на последующих соревнованиях. Казначей (Treasurer) должен вернуть уплаченный депозит.*
- IV. Если Апелляционное Жюри (Appeals Jury) признало протест необоснованным, он будет отклонен, а депозит перейдет в казну WKF.*
- V. Даже если готовится официальный протест, последующие матчи или бои не должны быть приостановлены. Контролер поединка (Match Supervisor) отвечает за обеспечение проведения матчей или боев в соответствии с Правилами соревнований.*
- VI. В случае административного нарушения, возникшего в ходе встречи, Тренер (Coach) может напрямую уведомить об этом Татами Менеджера (Tatami Manager). В свою очередь, Татами Менеджер (Tatami Manager) должен уведомить об этом Рефери (Referee).*

СУДЕЙСКИЙ КОМИТЕТ (REFEREE COMMISSION)

Судейский Комитет (Referee Commission) имеет следующие права и обязанности:

1. Обеспечивать соответствующую подготовку каждого турнира, получая консультации Организационного Комитета (Organizing Commission): подготовка зоны соревнований, обеспечение и развертывание всего оборудования и необходимых приспособлений, проведение поединков/матчей и осуществление контроля за ними, принятие мер предосторожности для обеспечения безопасности и т.д.
2. Назначать и распределять Татами Менеджеров (Tatami Managers) и Помощников Татами Менеджера (Tatami Manager Assistants) на предназначенные для них площадки. Действовать в соответствии и принимать необходимые меры согласно отчетам Татами Менеджеров (Tatami Managers).
3. Контролировать и координировать выполнение Судьями (Refereeing officials) своих обязанностей.
4. Производить замены Судей, когда это необходимо.
5. Выносить окончательные решения в вопросах технического характера, которые могут возникнуть в ходе данного поединка или матча, и которые не оговорены Правилами.

ТАТАМИ МЕНЕДЖЕРЫ (TATAMI MANAGERS) И ПОМОЩНИКИ ТАТАМИ МЕНЕДЖЕРА (TATAMI MANAGER ASSISTANTS)

Татами Менеджеры (Tatami Managers) имеют следующие права и обязанности:

1. Делегировать и назначать Рефери (Referees) и Судей (Judges) на все бои и матчи, а также контролировать их работу на соревновательных площадках.
2. Наблюдать за исполнением обязанностей Рефери (Referees) и Судей (Judges) на соревновательных площадках и гарантировать выполнение назначенными официальными лицами поставленных перед ними задач.

3. Давать указание Рефери (Referees) остановить бой, когда Контролер поединка (Match Supervisor) сигнализирует о нарушении Правил соревнований.
4. Готовить ежедневный письменный отчет для Судейского Комитета (Referee Commission) о работе каждого подчиненного ему/ей официального лица, сопровождая отчет своими рекомендациями, если таковые имеются.
5. Назначать 2 Рефери-А (Referees-A -имеющих WKF квалификацию А) Контролерами видеоповтора (КВП) (Video Review Supervisors / VRS).

КОНТРОЛЕРЫ ТРЕНЕРОВ (COACH SUPERVISORS)

Обязанности **Контролеров тренеров** (Coach Supervisors) приведены в ПРИЛОЖЕНИИ 11: ВИДЕОПОВТОР.

РЕФЕРИ (REFEREES)

Рефери (Referee) имеет следующие права и обязанности:

1. Рефери (SHUSHIN) имеет право проводить поединки/матчи, объявлять начало, остановку и окончание встречи.
2. Присуждать баллы на основании решения Судей (Judges).
3. Остановить поединок, если Спортсмен (Competitor) травмирован, болен или по каким-то иным причинам неспособен продолжать бой.
4. Останавливать поединок, когда, по мнению Рефери (Referee), произошло нарушение Правил, либо если остановка необходима для обеспечения безопасности Спортсменов (Competitors).
5. Остановить поединок, когда двое или более Судей (Judges) показывают оценку или JOGAI.
6. Указать на замеченное им/ей нарушение правил (в том числе JOGAI), таким образом запросив поддержку Судей (Judges).
7. Запрашивать подтверждение решения, вынесенного Судьями (Judges) в случаях, когда, по мнению Рефери (Referee), у Судей (Judges) есть основания для пересмотра решения о предупреждении или наказании.
8. Созвать Судей (Judges) (SHUGO), чтобы обсудить ситуацию по рекомендации вынесения SHIKKAKU.
9. Объяснять Татами Менеджеру (Tatami Manager), Судейскому Комитету (Referee Commission) или Апелляционному Жюри (Appeals Jury), если необходимо, основания для принятия Судейского решения.
10. Выносить предупреждения и назначать наказания на основании решения Судей (Judges).

11. Объявлять и начинать дополнительный бой, когда это требуется в командных матчах.
12. Проводить голосование Судей (Judges) (HANTEI), с учетом своего собственного голоса, и объявлять результат.
13. Объявлять ничью.
14. Объявлять победителя.
15. Полномочия Рефери (Referee) не ограничены лишь соревновательной площадкой, они распространяются на всё, что находится вокруг ее непосредственного периметра, включая контроль над поведением Тренеров (Coaches), других Спортсменов (Competitors) или сопровождающих их лиц, присутствующих в соревновательной зоне.
16. Рефери (Referee) должен подавать все команды и делать все объявления.

СУДЬИ (JUDGES)

Судьи (FUKUSHIN) имеют следующие права и обязанности:

1. Самостоятельно показывать оценки и JOGAI.
2. Показывать свое решение о предупреждениях или наказаниях, предложенных Рефери (Referee).
3. Использовать право голоса для принятия любого решения.

Судьи (Judges) обязаны внимательно следить за действиями Спортсменов (Competitors) и показывать Рефери (Referee) свое мнение в следующих случаях:

- а) когда заметили оцениваемую технику;
- б) когда Спортсмен (Competitor) вышел за пределы соревновательной площадки (JOGAI);
- в) по запросу Рефери (Referee) вынести решение по любому другому нарушению.

КОНТРОЛЕРЫ ПОЕДИНКА (MATCH SUPERVISORS)

Контролер поединка (Match Supervisor / KANSA) должен помогать Татами Менеджеру (Tatami Manager) контролировать ход матча или боя. В случае если решения Рефери (Referee) и/или Судей (Judges) не соответствуют Правилам соревнований, Контролер поединка (Match Supervisor) должен немедленно поднять красный флажок и дать сигнал свистком. Татами Менеджер (Tatami Manager) должен дать команду Рефери (Referee) остановить матч или бой и исправить ошибку.

Протоколы поединков становятся официальным документом только после того, как они одобрены и подписаны Контролером поединка (Match Supervisor).

Перед началом каждого матча или боя Контролер поединка (Match Supervisor / KANSA) должен убедиться, что экипировка и карате-ги Спортсменов (Competitors) одобрены правилами соревнований WKF. Даже если организатор проверяет экипировку на построении Спортсменов (Competitors), именно KANSA обязан еще раз убедиться в соответствии экипировки Правилам соревнований WKF. Контролер поединка (Match Supervisor) не сменяется во время командных матчей.

Инструкция

Контролер поединка (KANSA) поднимает красный флжок и даёт сигнал свистком в следующих ситуациях:

- Рефери (Referee) забыл показать SENSHU;
- Рефери (Referee) забыл аннулировать SENSHU;
- Рефери (Referee) дал оценку не тому Спортсмену (Competitor);
- Рефери (Referee) вынес предупреждение или наказание не тому Спортсмену (Competitor);
- Рефери (Referee) дал оценку одному Спортсмену (Competitor) и вынес предупреждение Категории 2 (за преувеличение степени травмы) другому Спортсмену (Competitor);
- Рефери (Referee) дал оценку одному Спортсмену (Competitor) и предупреждение MUBOBI другому Спортсмену (Competitor);
- Рефери (Referee) дал оценку Спортсмену (Competitor) за технику, выполненную после команды YAME или после окончания времени боя;
- Рефери (Referee) дал оценку Спортсмену (Competitor), который выполнил технику, находясь за пределами татами;
- Рефери (Referee) вынес предупреждение/наказание за пассивность во время ATO SHI BARAKU;
- Рефери (Referee) дал неправильное предупреждение или наказание Категории 2 во время ATO SHI BARAKU;
- Рефери (Referee) не остановил бой, когда двое или более Судей (Judges) показывают оценку или JOGAI одному и тому же Спортсмену (Competitor);
- Рефери (Referee) не остановил бой, когда Тренер (Coach) запросил видеоповтор;
- Рефери (Referee) игнорирует сигналы большинства флажков;
- Рефери (Referee) не подозвал Официального Врача (Tournament Doctor) в ситуации «Правило 10 секунд»;

- Рефери (Referee) объявил HANTEI/ HIKIWKE, когда у одного Спортсмена (Competitor) есть преимущество SENSHU;
- Судья (Judge) держит флажки не в той руке (перепутал цвета);
- На табло отображается неверная информация;
- Техника, запрошенная Тренером (Coach), была выполнена после команды YAME или после окончания времени боя.

В следующих ситуациях Контролер поединка (KANSA) не должен участвовать в решении Судей (Referee Panel):

- Судьи (Judges) не сигнализируют оценку флажками;
- Судьи (Judges) не сигнализируют JOGAI флажками;
- Судьи (Judges) не поддерживают Рефери (Referee), когда он запрашивает подтверждение предупреждения/ наказания Категории 1 или Категории 2;
- Степень контакта Категории 1 по решению Судейской Бригады (Referee Panel);
- Уровень предупреждения/наказания Категории 2 по решению Судейской Бригады (Referee Panel);
- Контролер поединка (KANSA) не имеет права голоса или полномочий в вопросах Судейского решения: была ли оценка корректной или нет;
- В случае если Рефери (Referee) не услышал сигнал об окончании времени боя, Контролер поединка (KANSA) не должен давать звуковой сигнал свистком, это делает Контролер Протокола (Score Supervisor).

КОНТРОЛЕРЫ ПРОТОКОЛА (SCORE SUPERVISORS)

Контролер Протокола (Score Supervisor) должен вести отдельную запись баллов, которые присуждает Рефери (Referee), и в то же время контролировать действия назначенных Хронометриста (Timekeeper) и Секретаря (Score Keeper).

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. *Когда двое или более Судей (Judges) показывают оценку или JOGAI одному и тому же Спортсмену (Competitor), Рефери (Referee) должен остановить бой и вынести соответствующее решение. Если Рефери (Referee) не остановил бой, то Контролер поединка (Match Supervisor / KANSA) должен поднять красный флажок и дать сигнал свистком. Если Рефери (Referee) принимает решение остановить бой по любой другой причине, чем сигнал, который показали два или более Судей (Judges), он/она должен дать команду “YAME”, одновременно используя соответствующий жест рукой. После этого Судьи (Judges) должны показать свои решения, и Рефери (Referee) должен объявить решение, поддержанное двумя или более Судьями (Judges).*

- II. В случае, если оба Спортсмена (Competitors) получают оценку, предупреждение или наказание, показанные двумя или более Судьями (Judges), то оба Спортсмена (Competitors) должны получить соответствующие баллы, предупреждения или наказания.
- III. Если один Спортсмен (Competitor) получает оценку, предупреждение или наказание, показанные более, чем одним Судьей (Judges), причём Судьи (Judges) показывают разные оценки, предупреждения или наказания, то выносятся низшая оценка, предупреждение или наказание, при условии, что большинство голосов не показывают один уровень оценки, предупреждения или наказания.
- IV. При большинстве голосов, если мнения Судей (Judges) не совпадают по уровню оценки, предупреждения или наказания, мнение большинства должно преобладать над правилом низшей оценки, предупреждения или наказания.
- V. В ситуации HANTEI четыре Судьи (Judges) и Рефери (Referee) имеют по одному голосу.
- VI. Задача Контролера поединка (Match Supervisor) – обеспечить проведение матча или боя в соответствии с Правилами соревнований. Контролер поединка (Match Supervisor) не является дополнительным Судьей (Judge). У него нет права голоса, он не может влиять на вынесение Судейского решения, например, в ситуациях, когда нужно засчитать оценку или замечен JOGAI. Он/она несет персональную ответственность за соблюдение процедуры. Контролер поединка (Match Supervisor) не сменяется во время командных матчей.
- VII. В случае, если Рефери (Referee) не услышал сигнал об окончании боя, Контролер протокола (Match Supervisor) должен дать звуковой сигнал свистком.
- VI. При большинстве голосов, если мнения Судей (Judges) не совпадают по уровню оценки, предупреждения или наказания, мнение большинства должно преобладать над правилом низшей оценки, предупреждения или наказания.
- VII. В ситуации HANTEI четыре Судьи (Judges) и Рефери (Referee) имеют по одному голосу.
- VIII. После окончания боя или матча Судьи (Judges) имеют право объяснить свои основания для вынесения Судейского решения только Татами Менеджеру (Tatami Manager), Судейскому Комитету (Referee Commission) или Апелляционному Жюри (Appeals Jury). Никому более Судейская Бригада (Referee Commission) не должна давать объяснений.
- IX. Рефери (Referee) имеет право, исключительно по своему усмотрению, запретить находиться рядом с соревновательной площадкой любому Тренеру (Coach), который не проявляет надлежащего поведения или мешает ведению боя. Рефери (Referee) имеет право приостановить бой до тех пор, пока Тренер (Coach) не подчинится и не удовлетворит требования Рефери (Referee). Полномочие Рефери (Referee) также распространяется и на других представителей/сопровождающих лиц Спортсмена (Competitor), находящихся в соревновательной зоне.

СТАТЬЯ 13: НАЧАЛО, ОСТАНОВКА И ОКОНЧАНИЕ ПОЕДИНКОВ

1. Термины и жесты, используемые Рефери (Referees) и Судьями (Judges) при проведении боя/ матча, должны соответствовать терминам и жестам, которые определены в ПРИЛОЖЕНИЯХ 1 и 2.
2. Рефери (Referees) и Судьи (Judges) должны занять свои предписанные позиции. После обмена поклонами между Спортсменами (Competitors), которые находятся у передней линии предназначенных для них матов напротив друг друга, Рефери (Referee) объявляет "SHOBU NAJIME!", и бой начинается.
3. Рефери (Referee) останавливает поединок командой "YAME". Если необходимо, Рефери (Referee) приказывает Спортсменам (Competitors) занять исходные позиции (MOTO NO ICHI).
4. Когда Рефери (Referee) возвращается на свое место, Судьи (Judges) показывают свое мнение при помощи сигнала. В случае если присуждается оценка, Рефери (Referee) указывает на соответствующего Спортсмена (Competitor) (АКА или АО), область атаки и затем присуждает соответствующий балл, используя предписанный жест. Рефери (Referee) возобновляет бой командой «TSUZUKETE NAJIME».
5. Когда Спортсмен (Competitor) получил чистое преимущество в восемь баллов в ходе боя, Рефери (Referee) должен скомандовать "YAME" и заставить Спортсменов (Competitors) вернуться на исходные позиции. Рефери (Referee) возвращается на своё место и объявляет победителя, поднимая руку в сторону победителя и произнося: АО (АКА) NO KASHI. На этом бой окончен.
6. Если время боя истекло, Спортсмен (Competitor), набравший наибольшее количество баллов, объявляется победителем. Рефери (Referee) поднимает руку в сторону победителя и объявляет: АО (АКА) NO KASHI. На этом бой окончен.
7. В случае ничейного результата по завершении боя Судейская Бригада (Referee Panel) (Рефери (Referee) и четыре Судьи (Judges)) должна определить исход матча по HANTEI.

8. В следующих ситуациях Рефери (Referee) должен объявить: "YAME" и приостановить бой:
- а) когда оба или один из Спортсменов (Competitors) находятся за пределами соревновательной площадки;
 - б) когда Рефери (Referee) приказывает Спортсмену (Competitor) привести в порядок его каратэ-ги или защитную экипировку;
 - в) когда Спортсмен (Competitor) нарушил Правила;
 - г) когда Рефери (Referee) считает, что один или оба Спортсмена (Competitors) не могут продолжать бой из-за травмы, болезни или по другим причинам. Принимая во внимание мнение Официального Врача соревнований (Tournament Doctor), Рефери (Referee) должен решить, может ли Спортсмен (Competitor) продолжить поединок;
 - д) если Спортсмен (Competitor) захватывает соперника и не проводит немедленную технику или бросок;
 - е) если один или оба Спортсмена (Competitors) упали или брошены, и никто не проводит немедленную оцениваемую технику;
 - ж) когда оба Спортсмена (Competitors) вошли в захват или в клинч без попытки немедленного выполнения броска или оцениваемой техники;
 - з) когда оба Спортсмена (Competitors) стоят грудь в грудь без попытки немедленно выполнить бросок или оцениваемую технику;
 - и) если оба Спортсмена (Competitors) оказались на полу вследствие падения или попытки броска и начали бороться;
 - к) когда оценка или JOGAI показаны двумя или более Судьями (Judges) одному и тому же Спортсмену (Competitor);
 - л) когда, по мнению Рефери (Referee), было совершено нарушение Правил, либо произошла ситуация, когда необходимо остановить бой из соображений безопасности;
 - м) по требованию Татами Менеджера (Tatami Manager).

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. Перед началом боя Рефери (Referee) приглашает Спортсменов (Competitors) подойти к исходным линиям. Если Спортсмены (Competitors) занимают позицию до сигнала, они должны вернуться за стартовую линию. Спортсмены (Competitors) должны поклониться друг другу надлежащим образом - быстрый кивок считается невежливым и недостаточным. Рефери (Referee) может позвать Спортсменов (Competitors) на поклон жестом рук (как показано в ПРИЛОЖЕНИИ 2), если никто из них не желает кланяться первым.*
- II. Возобновляя бой, Рефери (Referee) должен проверить, что оба Спортсмена (Competitors) стоят на своих линиях в позиции готовности. Спортсменов (Competitors), которые прыгают вверх-вниз, совершают суетливые движения, необходимо успокоить прежде, чем возобновить бой. Рефери (Referee) должен возобновлять бой с минимальной задержкой.*
- III. Спортсмены должны поклониться друг другу в начале и в конце каждого боя.*

ПРАВИЛА СОРЕВНОВАНИЙ ПО КАТА

СТАТЬЯ 1: ПЛОЩАДКА ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КАТА

1. Площадка для проведения соревнований представляет собой квадрат, покрытый матами установленного образца (одобренного/утвержденного WKF). Длина внешней стороны площадки составляет 8 м, дополнительно по периметру площадки укладывают модули/ маты шириной 1 м для зоны безопасности. С каждой стороны площадки должна быть свободная зона шириной два метра. Если татами приподнято над уровнем пола, то к зоне безопасности добавляется 1 метр с каждой стороны.
2. Поверхность соревновательной площадки (8x8м) должна представлять ровную однотонную поверхность, по внешнему периметру укладывают модули/ маты другого цвета.
3. Судьи (Judges) и специалист ПО/техник (Software Technician) сидят за столом в конце соревновательной площадки лицом к Спортсменам (Competitors). Главный судья (Chief Judge) (Судья №1) сидит рядом со специалистом ПО/техником (Software Technician), который находится в конце стола.

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. *Не допускается размещение рекламных щитов, панелей, тумб и т.д. на расстоянии одного метра от внешнего периметра зоны безопасности.*
- II. *Используемые маты не должны быть скользкими - они должны хорошо прилегать к полу и иметь низкий коэффициент трения на верхней поверхности. Перед началом боя Татами Менеджер (Tatami Manager) обязан проверить и убедиться, что во время соревнований модули не разойдутся, так как щели между матами могут привести к травмам. Маты должны быть установленного образца, одобренного/ утвержденного WKF.*

СТАТЬЯ 2: ОФИЦИАЛЬНАЯ ФОРМА ОДЕЖДЫ

1. Спортсмены (Competitors) и их Тренеры (Coaches) должны быть одеты в официальную униформу, описанную ниже.
2. Судейский комитет (Referee Commission) может лишить права участия в соревнованиях любого официального представителя или Спортсменов (Competitors), которые не соблюдают эти правила.

СУДЬИ (JUDGES)

1. Судьи (Judges) должны быть одеты в официальную униформу, определенную Судейским комитетом (Referee Commission). Ношение униформы обязательно на всех турнирах, брифингах и семинарах.
2. Официальная униформа должна быть следующей:
 - однобортный темно-синий пиджак (цветовая система Пантон (Pantone) 19- 4023 TPX);
 - белая рубашка с короткими рукавами;
 - официальный галстук (без булавки для галстука);
 - черный свисток;
 - простой шнурок белого цвета для свистка;
 - однотонные светло-серые брюки без манжет (отворотов) (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 9);
 - однотонные темно-синие или черные носки и черные туфли без шнуровки для ношения на соревновательной площадке.

Судьи (Judges)-женщины могут носить заколку для волос и простые серьги. По религиозным соображениям допускается ношение одобренного WKF головного убора, закрывающего волосы (хеджаб).

Судьи (Judges) могут надеть простое обручальное кольцо (без камней).

3. Для Олимпийских игр, Молодежных Олимпийских игр, Континентальных игр и других соревнований мультиспорта униформа, отражающая данное спортивное событие, предоставляется Судьям (Judges) за счет Местного Олимпийского Комитета. При условии, что организаторы спортивного события предоставят письменный запрос во Всемирную федерацию каратэ, официальная униформа для Судей (Judges) может быть заменена на униформу, отражающую данное спортивное событие, одобренную WKF.

СПОРТСМЕНЫ

1. Спортсмены (Competitors) должны быть одеты в белые каратэ-ги, на которых не допускаются полосы, отделки кантом или вышивки с фамилиями, кроме тех, которые разрешены Исполнительным Комитетом (ИК) (Executive Committee) WKF. Национальную эмблему или флаг страны следует размещать на левой стороне груди куртки, размеры сторон эмблемы не должны превышать 12 на 8 сантиметров (см. ПРИЛОЖЕНИЕ 7).
На каратэ-ги допускаются только лейблы фирмы-производителя. Идентификационный номер, выданный Организационным Комитетом (Organizing Committee), должен находиться на спине. Пояс Спортсменов (Competitors) должен быть однотонного черного цвета или соответствовать цвету квалификации Спортсменов (Competitors). Ширина поясов должна быть около 5 см, а длина достаточной для того, чтобы в завязанном состоянии оставалось по 15 см с каждой стороны узла, но не длиннее $\frac{3}{4}$ бедра. Пояса должны быть без вышивок с фамилиями, рекламы или товарных знаков, кроме лейблов фирмы-производителя.
2. Несмотря на п. 1, приведенный выше, Исполнительный Комитет (Executive Committee) оставляет за собой право разрешить ношение специальных лейблов или торговых марок официальных спонсоров.
3. Куртка, затянутая на талии поясом, должна прикрывать бедро, но ее длина не должна превышать $\frac{3}{4}$ длины бедра. Спортсменам (Competitors)-женщинам разрешается надевать под куртку каратэ-ги однотонную белую футболку. Завязки куртки должны быть завязаны. Куртки без завязок запрещены.
4. Максимальная длина рукавов куртки должна быть не ниже запястья, но не короче середины предплечья. Закатывать рукава не разрешается.
5. Брюки должны закрывать как минимум $\frac{2}{3}$ голени, но не должны быть ниже щиколотки. Штанины нельзя закатывать/ подворачивать.
6. Каждый Спортсмен (Competitor) должен иметь чистые волосы, подстриженные так, чтобы они не препятствовали выполнению КАТА. Хачимаки (повязки на голову) не допускаются. В случае если Рефери (Referee) сочтет волосы кого-либо из Спортсменов (Competitors) слишком длинными и/или недостаточно чистыми, он/ она имеет право отстранить Спортсмена (Competitor) от боя. Зажимы для волос, такие как металлические заколки/ невидимки, запрещены. Ленты, бусы и другие украшения запрещены. Допускаются одна или две неброские резинки для фиксации «конского хвоста».

7. Для Спортсменов (Competitors)-женщин по религиозным соображениям допускается ношение одобренного WKF головного убора. Тканевый однотонный черный головной убор должен покрывать волосы, но оставлять свободной зону шеи/горла.
8. Запрещено ношение металлических или других предметов.
9. Очки запрещены. Мягкие контактные линзы допускаются под личную ответственность Спортсмена (Competitor).
10. Ношение официально неутвержденных аксессуаров, одежды или экипировки запрещается.
11. Перед началом каждого поединка Контролер поединка (Match Supervisor) обязан проверить, что каратэ-ги Спортсменов (Competitors) соответствует образцу, утвержденному WKF. (На Континентальных, Международных или Национальных чемпионатах утвержденная/ одобренная WKF форма) должна быть признана и не может быть отвергнута).
12. Использование бинтов, бандажей или стягивающих повязок в связи с травмами допускается только с разрешения Главного судьи (Chief Judge) с консультацией Официального Врача (Tournament Doctor).

ТРЕНЕРЫ

1. На протяжении всего турнира Тренеры (Coaches) должны носить спортивный костюм Национальной федерации и предъявлять личную карточку аккредитации. Однако во время боёв за медали на официальных соревнованиях WKF Тренеры (Coaches)-мужчины обязаны надеть темный костюм, рубашку и галстук. Тренеры (Coaches)-женщины могут выбрать платье, брючный костюм или жакет с юбкой в темных тонах. По религиозным соображениям Тренеры (Coach)-женщины могут носить одобренный WKF головной убор, такой же, как для Рефери (Referees) и Судей (Judges).

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. Если каратэ-ги Спортсмена (Competitor) при выходе на соревновательную площадку не соответствует Правилам, то он/ она **не** подлежит немедленной дисквалификации; Спортсмену (Competitor) дается одна минута для приведения своей формы в соответствие с Правилами.
- II. Только с согласия Судейского Комитета (Referee Commission) Судьи (Judges) могут снять пиджаки.
- III. Во время выполнения КАТА снятие куртки каратэ-ги не допускается.

ПРИМЕЧАНИЕ: Организация соревнований по КАТА на Олимпийских играх отличается от Статьи 3 и проводится согласно процедуре, описанной в ПРИЛОЖЕНИИ 15.

1. Соревнования по КАТА делятся на командные и индивидуальные встречи. Командные матчи – это соревнования между командами. Каждая команда может состоять исключительно из 3 мужчин или исключительно из 3 женщин. Индивидуальные соревнования по КАТА проводятся отдельно по мужской и женской категориям.
 2. 4 медалиста (золотой, серебряный и два бронзовых призера) предыдущего чемпионата автоматически становятся участниками чемпионата Мира и Континентального чемпионата WKF. В Премьер-лиге Каратэ 1 участвуют Спортсмены, которые за день до проведения назначенного события занимают в Мировом рейтинге WKF 8 верхних строк. В случае отсутствия Спортсменов, прошедших отбор, Спортсмены, занимающие следующие за ними строки, не получают право на участие в Соревнованиях.
 3. Количество групп/пулов для поединков на выбывание определяют по количеству Спортсменов (Competitors).
 4. Использование системы на выбывание на соревнованиях по КАТА позволяет разделить Спортсменов (Competitors) (как в личных, так командных встречах) на группы/пулы по 8 участников (за исключением ситуаций, когда участников меньше 11 или больше 96). В каждом круге 4 Спортсмена (Competitors), набравшие наивысшие баллы, проходят в следующий круг до тех пор, пока не останется 2 группы/пула (как в личных, так командных встречах). Спортсмены (Competitors), набравшие наивысшие баллы в каждой из двух групп, встречаются друг с другом в поединке за 1-е место, где проигравший занимает 2-е место соответственно. В поединках за бронзовые медали встречаются Спортсмены (Competitors), занявшие 2-е место в своих группах/пулах, со Спортсменами (Competitors) из других групп/пулов, занявшими 3-е место.
- Если заявлено 3 или менее Спортсменов (Competitors), они выполняют лишь 1 КАТА для определения 1-3 мест.

- Если заявлены 4 Спортсмена (Competitors), то для первого круга их делят на 2 группы/пула по 2 участника. Затем 2 победителя в группах/пулах встречаются в поединке за 1-е место (где проигравший занимает 2-е место соответственно), двое проигравших – за 3-е место.
 - Если заявлено 5-10 Спортсменов (Competitors), то их делят на 2 группы/пула. В каждой группе/пуле 3 Спортсмена (Competitors), набравшие наибольшее количество баллов, проходят в поединки за медали. Затем в группе/пуле поединки проводятся по обычной схеме: победители каждой группы/пула встречаются в поединках за 1-2 места; Спортсмен (Competitor), занявший 2-е место в одной группе/пуле встречается со Спортсменом (Competitor), занявшим 3-е место в другой группе/пуле, и наоборот. Так продолжается до тех пор, пока не останется 5 участников. В этом случае Спортсмен (Competitor), идущий на 3-м месте в группе/пуле с бОльшим количеством участников, автоматически становится бронзовым призером.
 - Если заявлено 11-24 Спортсмена (Competitors), то их делят на 2 группы/пула. После выполнения первого КАТА 4 лучших участника из каждой группы/пула образуют 2 группы/пула по 4 Спортсмена (Competitors). После выполнения второго КАТА определяют 6 лучших (по 3 из каждой группы/пула). Такой отсев поможет провести поединки за медали в 3-м круге по обычной схеме.
5. Обычно в каждой группе/пуле 8 участников, но если количество Спортсменов (Competitors) более 64, но меньше 97, то их делят на 8 групп/пулов, количество участников в каждой группе/пуле не больше 12.
 6. Если заявлено 97 или более Спортсменов (Competitors), количество групп/пулов удваивается до 16, при этом в группе/пуле может быть меньшее количество участников. После первого круга 4 лучших Спортсмена (Competitor) покидают каждую группу/пул, таким образом, в следующем круге участвуют 8 групп/пулов по 8 участников в каждой (общее количество Спортсменов (Competitors) - 64).
 7. Одна и та же Судейская Бригада (Panel of Judges) должна судить поединки всех Спортсменов (Competitors) в группе/пуле (т.е. смена Судейской Бригады в круге не допускается).
 8. Система с утешительными боями не предусмотрена, если не оговорены иные условия на данный турнир.

9. Участники (Competitors) индивидуальных соревнований или команды, не явившиеся по вызову на соревновательную площадку, будут дисквалифицированы (KIKEN) в данной категории.

Дисквалификация по KIKEN означает отстранение Спортсмена (Competitor) от участия только в данной категории, но он/она может участвовать в другой категории.

10. В командных соревнованиях по КАТА в поединках за медали две команды выполняют КАТА, выбранное из официального списка. Затем они должны выполнить BUNKAI, демонстрируя значение КАТА. На выполнение КАТА и BUNKAI отводится пять минут. Официальный хронометрист начинает отсчет времени в момент, когда члены команды выполняют поклон в начале выполнения КАТА и останавливает часы в момент заключительного поклона после выполнения BUNKAI. Команда, которая не выполняет поклон в начале и в конце выступления, а также превысившая отведенные пять минут времени, должна быть дисквалифицирована. Использование традиционного оружия, вспомогательного оборудования или дополнительной одежды не допускается.

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. В таблице представлена информация о количестве пулов и групп, которое определяется числом Спортсменов (Competitors):

КОЛИЧЕСТВО СПОРТСМЕНОВ	КОЛИЧЕСТВО ГРУПП/ ПУЛОВ	КОЛИЧЕСТВО КАТА, НЕОБХОДИМОЕ ДЛЯ ПОБЕДЫ	КОЛИЧЕСТВО СПОРТСМЕНОВ ВО ВТОРОМ КРУГЕ
2	1	1	0 (нет второго круга)
3	1	1	0 (нет второго круга)
4	2	2	поединки за медали (только за золотые медали)
5 – 10	2	2	поединки за медали
11 – 24	2	3	8 Спортсменов
25 – 48	4	4	16 Спортсменов
49 – 96	8	4	32 Спортсмена
97 и более	16	5	64 Спортсмена

РУЧНАЯ СИСТЕМА ОЦЕНИВАНИЯ (при помощи карт). Если на соревнованиях недоступна электронная система судейства, необходимо использовать систему выставления оценок при помощи карт. Главный Судья (Chief Judge) дает сигнал свистком, Судьи (Judges) поднимают карты с оценками. Как только диктор (Announcer) озвучит оценки, Главный Судья (Chief Judge) дает второй сигнал свистком, чтобы Судьи (Judges) убрали карты. Судейская Бригада (Judging Panel) состоит из 7 Судей (Judges), назначенный Татами Менеджером (Tatami Manager) или его/ ее помощником (Tatami Manager Assistant). Каждый Судья (Judge) показывает только одну оценку, которая отражает как техническое (70% оценки), так и атлетическое (30% оценки) выполнение.

В случае ничейного результата Спортсмены (Competitors) выполняют дополнительное КАТА – КАТА повторять НЕЛЬЗЯ! Судьи (Judges) должны выставить этим Спортсменам (Competitors) (или командам) новые оценки, чтобы разрешить ничейную ситуацию и выявить победителя. Для Национальных турниров система оценивания КАТА при помощи флажков по Правилам WKF от 01.01.2018 считается переходной до 31.12.2019.

1. На все официальные соревнования по каратэ WKF назначается Судейская Бригада (Judging Panel) из семи Судей (Judges), выбранных компьютерной программой путём случайной выборки.
2. На каждую соревновательную площадку один из семи Судей (Judges) назначается Главным Судьей (Chief Judge). Именно он/она уполномочен общаться со специалистом ПО/техником (Software technician) в случае необходимости, а также разрешать любые непредвиденные спорные вопросы среди Судей (Judges).
3. Размещение и распределение Судейской Бригады.
Для отборочных кругов Секретарь Судейского Комитета (RC Secretary) помогает специалисту ПО/технику (Software technician) вводить в систему электронной жеребьевки список с именами Судей (Judges) для каждого татами. Секретарь СК (RC Secretary) составляет данный список после завершения жеребьевки Спортсменов (Competitors) в конце судейского брифинга. Список включают данные только тех Судей (Judges), которые присутствуют на брифинге; список должен соответствовать вышеупомянутым критериям. Затем для жеребьевки Судей (Judges) специалист ПО/техник (Software technician) вводит список в систему. Система в случайном порядке определяет для каждого татами Судейскую Бригаду из 7 судей на каждый поединок.
Для поединков за медали после завершения последнего боя отборочных кругов Татами Менеджеры (Tatami Managers) должны предоставить Председателю (RC Chairman) и Секретарю СК (RC Secretary) список рекомендованных Судей (Judges) со своего татами. Как только список будет одобрен Председателем СК (RC Chairman), его передают специалисту ПО/технику для ввода в систему.
Система случайным образом определяет Судейскую Бригаду (Judging Panel), в которую включают только 7 Судей (Judges) на каждую соревновательную площадку.
4. В командных соревнованиях поединки за медали обслуживают специалист ПО/техник (Software Technician), диктор (Announcer), а также Судья – хронометрист (Time Keeper), контролирующий максимально отведенное время на выступление команды.
5. Считается целесообразным, чтобы специалист ПО/техник (Software Technician), управляющий электронной судейской системой, также выполнял функцию диктора (Announcer).

6. Более того, на каждую соревновательную площадку организаторы должны предоставить волонтеров, которые знакомы с официальным списком КАТА WKF. Их задача – записать КАТА, заявленное Спортсменами (Competitors), перед каждым кругом и предоставить записи специалисту ПО/технику (Software Technician). Татами Менеджер (Tatami Manager) несет ответственность за работу волонтеров.
7. На соревнования, которые не входят в список WKF, количество Судей (Judges) в Судейской Бригаде (Judging Panel) может быть уменьшено до 5. В такой ситуации при оценивании убирается только наивысшая и наименьшая оценки.

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. Все Судьи (Judges) и специалист ПО/техник (Software Technician) сидят за судьейским столом, желательно чтобы это был один стол.
- II. Главный судья (Chief Judge) сидит рядом со специалистом ПО/техником (Software Technician), который сидит на краю стола.

5.1. Официальный список КАТА

Спортсмены (Competitors) могут выполнять КАТА только из официального списка КАТА:

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Gekesai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Gekesai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakucho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Примечание: названия некоторых КАТА дублируются из-за привычного правописания латиницей. В ряде случаев одно и то же КАТА может быть известно под разными названиями в разных стилях, а в исключительных случаях КАТА, имеющие одинаковые названия, могут отличаться содержанием в разных стилях.

5.2. Оценивание

При оценивании выполнения индивидуального или командного КАТА Судьи (Judges) должны в равной мере учитывать два основных критерия – техническое выполнение и атлетическое выполнение.

Выполнение оценивается, начиная с поклона в начале КАТА и до поклона в конце КАТА. Исключение составляют поединки за медали в командном КАТА, где выполнение, как и отсчет времени, начинается с поклона участников в начале КАТА и заканчивается поклоном после завершения BUNKAI.

Допускается незначительное изменение в выполнении КАТА согласно стилю (Ryu-Ha), выбранному Спортсменом (Competitor).

В каждом круге Спортсмен (Competitor) должен выполнять разное КАТА. Не допускается повторение однажды выполненного КАТА, даже для разрешения ничейной ситуации (tie-breaker). Спортсмен (Competitor) обязан выполнять КАТА только из приведенного выше официального списка КАТА.

5.3. Система начисления очков

Техническое и атлетическое выполнение оценивается отдельно по шкале от 5,0 до 10,0 с шагом повышения на 0,2, где 5,0 – наименьшая оценка, равная «засчитанному выполнению», 10,0 – наивысшая оценка, равная «отличному выполнению». Дисквалификация оценивается как 0,0.

Система убирает 2 наивысшие и 2 наименьшие оценки как за техническое, так и за атлетическое выполнение соответственно, затем считает общую оценку, где 70% составляет техническое выполнение, а 30% - атлетическое выполнение.

BUNKAI также важен, как и КАТА.

5.4. Разрешение ничейной ситуации

В случае, если Спортсмены (Competitors) получили одинаковое количество баллов, назначается дополнительный поединок, где Спортсмены (Competitors) выполняют дополнительное КАТА для определения победителя.

Разрешение ничейной ситуации требуется только тогда, когда необходимо определить, кто из Спортсменов (Competitors) проходит в следующий круг, либо в случае поединков за медали.

Оценки выставляются лишь для определения победителя в ничейной ситуации, в протокол записывается оценка, полученная Спортсменом (Competitor) в основном поединке. Оценка, выставленная за дополнительно назначенное КАТА для разрешения ничейной ситуации, не влияет на порядок других Спортсменов (Competitors), квалифицированных в данном круге.

5.5. Критерии оценивания

Выполнение КАТА	Выполнение BUNKAI (для командных поединков за медали)
1. Техническое выполнение <ul style="list-style-type: none">• Стойки• Техника• Перемещения в стойках• Тайминг• Правильное дыхание• Концентрация (KIME)• Соответствие KIHON стилю (RYU-NA) в КАТА	1. Техническое выполнение <ul style="list-style-type: none">• Стойки• Техника• Перемещения в стойках• Тайминг• Правильное дыхание• Концентрация (KIME)• Соответствие KIHON стилю (RYU-NA) в КАТА
2. Атлетическое выполнение <ul style="list-style-type: none">• Сила/ мощь• Скорость• Баланс	2. Атлетическое выполнение <ul style="list-style-type: none">• Сила/ мощь• Скорость• Баланс

5.6. Дисквалификация

Спортсмен (Competitor) или команда могут быть дисквалифицированы по одной из следующих причин:

1. Выполнение КАТА, не заявленного в официальном списке, или неверно объявленное КАТА.
2. Отсутствие поклона в начале и в конце выполнения КАТА.
3. Явно затянутая пауза или остановка во время выполнения.
4. Помеха в работе Судей (Judges) (принуждение Судьи (Judge) подвинуться из соображений безопасности или физический контакт с Судьей (Judge)).
5. Потеря пояса во время выполнения КАТА.
6. Превышение общего 5-минутного лимита времени для выполнения КАТА и BUNKAI.
7. Выполнение броска с использованием техники «Ножницы» в область шеи во время выполнения BUNKAI (JODAN KANI BASAMI).
8. Нарушение инструкций Главного Судьи (Chief Judge) или другой проступок.

5.7. Нарушение правил (Fouls)

(foul – нарушение правил, не влекущее понижение оценки)

При оценивании необходимо учитывать следующие нарушения, если они явно имели место:

- а) незначительная потеря баланса;
- б) неправильное или неполное выполнение движения, например, неспособность в полной мере выполнить блок или нанесение удара мимо цели;
- в) несинхронные движения, например, выполнение техники до того, как выполнено перемещение корпуса, или в случае командного КАТА – отсутствие синхронного движения;
- г) использование звуковой информации (от любого другого лица, включая членов команды) или несоответствующих действий, привлекающих внимание – топание ногами, удары в область груди, рук или карате-ги, а также неправильный выдох –должны рассматриваться Судьями (Judges) при оценивании технического выполнения КАТА как очень серьезная ошибка, соответствующая наказанию за потерю баланса;
- д) ослабление пояса до такой степени, что он может упасть во время выступления;
- е) затягивание времени, включая долгий выход (марширование), чрезмерные поклоны или затянутые паузы перед началом выполнения;
- ж) нанесение травмы из-за недостаточно контролируемой техники во время выполнения BUNKAI.

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. *КАТА – это не танец или театральное представление. При выполнении КАТА необходимо придерживаться традиционных ценностей и принципов. КАТА должно быть реалистичным в боевом понимании и демонстрировать концентрацию, мощь, потенциал техники. Выполняя КАТА необходимо показать силу, мощь и скорость, а также изящество, ритм и баланс.*
- II. *Во время выполнения BUNKAI не допускается имитация потери сознания: как только Спортсмена (Competitor) уронили, он должен либо подняться на одно колено, либо полностью встать.*
- III. *В командных КАТА все три члена команды должны начинать выполнение КАТА, смотря в одном направлении в сторону Судей (Judges).*

- IV. Члены команды должны синхронно выполнить КАТА и продемонстрировать понимание всех аспектов выполняемого КАТА.
- V. Тренер (Coach) или Спортсмен (Competitor) в случае отсутствия Тренера (Coach) несут персональную ответственность за то, что КАТА, заявленное волонтеру, соответствует данному кругу соревнований.
- VI. Хотя выполнение броска с использованием техники «Ножницы» в область шеи (Kani Basami) во время выполнения BUNKAI запрещено, использование данной техники в область корпуса допускается.
- VII. При разрешении ничейной ситуации сохраняются баллы, изначально полученные Спортсменами (Competitors). Оценки, полученные в поединке для определения победителя среди Спортсменов (Competitors), набравших одинаковое количество баллов, не влияют на официальную оценку (official score), занесенную в протокол.
- VIII. Пример результата оценивания выступления:

	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4	JUDGE 5	JUDGE 6	JUDGE 7	TOTAL	FACTOR	RESULT
Technical performance	8.0	8.2	7.8	7.8	8.4	8.4	8.2	24.4	0.7	17.10
Athletic performance	7.8	8.2	7.8	8.2	8.2	8.4	8.4	24.6	0.3	7.38
									TOTAL:	24.48

- IX. На соревнованиях, не входящих в олимпийский или мировой рейтинг WKF, количество Судей (Judges) может уменьшиться до 5. В этом случае убирается по одной наивысшей и одной наименьшей оценки (вместо 2 наивысших и 2 наименьших).

1. На каждой соревновательной площадке выступает группа/пул из 8 Спортсменов (Competitors) или команд.
2. Перед началом каждого круга все Спортсмены (Competitors) или команды должны заявить КАТА волонтерам, которые передадут информацию специалисту ПО/технику (Software Technician) для внесения в электронную судейскую систему.
3. В начале каждой круга Спортсмены (Competitors) или команды выстраиваются на передней линии площадки лицом к Судьям (Judges). (Круг – выполнение Ката всеми участниками группы/пула). После выполнения поклонов (“SHOMEN NI REI” и “OTAGAI NI REI”) Спортсмены (Competitors) делают шаг за линию соревновательной площадки.
4. Вызванные Спортсмены (Competitors) или команды выходят на стартовую позицию для выполнения КАТА.
5. Стартовая позиция для выполнения КАТА находится внутри периметра соревновательной площадки.
6. После поклона Спортсмен (Competitor) громко объявляет заявленное КАТА и начинает выполнять КАТА.
7. Завершив выполнение КАТА финальным поклоном, Спортсмен (Competitor) должен дождаться объявления оценки, поклониться и покинуть татами.
8. Когда все выступления в группе/пуле закончены, Спортсмены (Competitors) выстраиваются в линию, и диктор (Announcer) объявляет 4 Спортсменов (Competitors), получивших наивысшие оценки. Эти 4 Спортсмена (Competitors) проходят в следующий круг; их фамилии появляются на мониторе. Затем все Спортсмены (Competitors) кланяются и покидают татами.
9. Перед началом поединков за медали диктор (Announcer) объявляет 3 Спортсменов (Competitors), получивших наивысшие оценки в каждой из 2 групп/пулов. Эти Спортсмены (Competitors) участвуют в поединках за медали.

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. *Стартовая позиция для выполнения КАТА находится внутри периметра площадки для соревнований.*
- II. *Схематичное изображение (сетка) позиций участников соревнований по КАТА согласно Правилам WKF представлено в ПРИЛОЖЕНИИ 16: ПРЕМЬЕР – ЛИГА: СОРЕВНОВАНИЯ ПО КАТА.*

СТАТЬЯ 7: ОФИЦИАЛЬНЫЙ ПРОТЕСТ

1. Никто не может подать протест членам Судейской Бригады (Judging Panel) по поводу судейства.
2. Если процедура судейства противоречит Правилам, то Тренер (Coach) или официальный представитель Спортсмена (Competitor) являются единственными лицами, которые могут подать протест.
3. Протест в форме письменного заявления подается на рассмотрение немедленно после выступления, в ходе которого возникла причина протеста. (Единственным исключением из этого Правила является случай, когда протест касается административного нарушения. Необходимо незамедлительно известить Татами Менеджер (Tatami Manager) о случившемся административном нарушении.)
4. Протест подают представителю Апелляционного Жюри (Appeals Jury). В установленном порядке Жюри (Appeals Jury) рассматривает обстоятельства, повлекшие опротестование решения. Рассмотрев все имеющиеся факты, Жюри (Appeals Jury) составляет рапорт/ отчет и получает полномочия предпринять требуемые действия.
5. Любой протест относительно применения Правил должен быть заявлен Тренером (Coach) не позднее, чем через одну минуту после окончания выступления. Тренер (Coach) должен запросить форму официального протеста у Татами Менеджера (Tatami Manager), у него будет четыре минуты, чтобы заполнить, подписать и отправить эту форму Татами Менеджеру (Tatami Manager) с соответствующей оплатой. Татами Менеджер (Tatami Manager) незамедлительно передаст заполненную форму протеста представителю Апелляционного Жюри (Appeals Jury). Апелляционному Жюри (Appeals Jury) отводится пять минут на принятие решения.
6. Протестующий должен депонировать установленную стоимость протеста, утвержденную Исполнительным Комитетом (ИК) (Executive Committee) WKF, после чего протест вместе с указанным депозитом подается представителю Апелляционного Жюри (Appeals Jury).
7. **Состав Апелляционного Жюри (Appeals Jury)**
Апелляционное Жюри (Appeals Jury) состоит из трех старших Рефери (Senior Referees), назначенных Судейским Комитетом (СК) (Referee Commission/RC). В Апелляционное Жюри (Appeals Jury) нельзя назначать более одного представителя от одной Национальной Федерации.

Судейский Комитет (СК) (Referee Commission/RC) также должен назначить трех дополнительных членов Апелляционного Жюри (Appeals Jury) (им присваиваются номера от 1 до 3), которые автоматически должны заменить любого из первоначально назначенных членов Жюри (Appeals Jury) в ситуации конфликта интересов, когда член Жюри (Appeals Jury) является представителем одной страны (организации), либо связан семейными или родственными отношениями с любой из сторон, вовлеченной в протест, включая всех членов Судейской Бригады (Referee Panel), вовлеченных в данный инцидент (протест).

8. Процесс рассмотрения Протеста

Татами Менеджер (Tatami Manager), получивший протест, обязан созвать Апелляционное Жюри (Appeals Jury) и депонировать денежную сумму за протест Казначее (Treasurer). Как только Апелляционное Жюри (Appeals Jury) создано, оно должно незамедлительно провести соответствующее расследование обоснованности причин протеста. Каждый из трех членов Жюри (Appeals Jury) обязан вынести свое решение относительно обоснованности протеста. Воздерживаться от участия в голосовании недопустимо.

9. Отклоненные протесты

Если протест признан необоснованным, Апелляционное Жюри (Appeals Jury) должно выбрать и назначить одного из своих членов для устного уведомления протестующей стороны о том, что протест отклонен. На заявление ставится штамп «ОТКЛОНЕН», каждый из членов Апелляционного Жюри (Appeals Jury) подписывает данный документ, после чего протест передается Казначее (Treasurer), который, в свою очередь, передает оформленный документ Главному Судье (Chief Referee).

10. Протесты, признанные обоснованными

Если протест признан обоснованным, Апелляционное Жюри (Appeals Jury), Организационный Комитет (Organizing Commission) и Судейский Комитет (Referee Commission) должны принять соответствующие практические меры для исправления ситуации, включая следующие возможные действия:

- пересмотр предыдущих судейских решений, противоречащих Правилам;
- рекомендации Судейскому Комитету (Referee Commission) по оценке Судей (Judges), вовлеченных в инцидент, для вынесения санкций.

На Апелляционном Жюри (Appeals Jury) лежит ответственность за проявление сдержанности и здравого смысла в принятии мер, которые могут значительно нарушить ход соревнований. Пересмотр процесса отборочных соревнований – это крайняя мера для достижения честного результата.

Если протест признан обоснованным, Апелляционное Жюри (Appeals Jury) должно выбрать и назначить одного из своих членов для устного уведомления протестующей стороны о том, что протест удовлетворен. На заявление ставится штамп «УДОВЛЕТВОРЕН», каждый из членов Апелляционного Жюри (Appeals Jury) подписывает данный документ, после чего протест передают Казначее, который, в свою очередь, возвращает депозит стороне, подавшей протест, затем передает оформленный документ Главному Судье (Chief Referee).

11. Отчет об инциденте

После рассмотрения инцидента вышеуказанным образом, члены Жюри (Jury Panel) должны собраться вновь и составить простой отчет о рассмотрении протеста. В отчете должны быть приведены результаты расследования, указаны причины удовлетворения или отклонения протеста. Отчет должен быть подписан всеми тремя членами Апелляционного Жюри (Appeals Jury) и передан Главному Судье (Chief Referee).

12. Полномочия и ограничения

Решение Апелляционного Жюри (Appeals Jury) является окончательным и может быть отменено только решением Исполнительного Комитета (Executive Committee).

13. Апелляционное Жюри (Appeals Jury) не уполномочено налагать санкции или выносить наказания. Его функция – вынесение решения по существу протеста и инициирование необходимых действий со стороны Судейского Комитета (Referee Commission) и Организационного Комитета (Organizing Commission) для исправления любых судейских процедур, противоречащих Правилам.

ПОЯСНЕНИЯ:

- I. Протест должен содержать имена Спортсменов (Competitors), членов Судейской Бригады (Judges), и детали того, что именно опротестовывается. В качестве протеста не принимаются общие претензии по поводу общих стандартов. Бремя доказательства обоснованности протеста лежит на истце.*
- II. Апелляционное Жюри (Appeals Jury) должно рассмотреть протест, изучить обстоятельства, представленные для обоснования протеста. Жюри (Jury) также может изучить видеозаписи и опросить официальных лиц с целью объективно определить обоснованность протеста.*
- III. Если Апелляционное Жюри (Appeals Jury) признает протест обоснованным, необходимо предпринять соответствующие действия. В дополнение, необходимо принять все меры, чтобы избежать повторения подобного случая на последующих соревнованиях. Казначей (Treasurer) должен вернуть уплаченный депозит.*
- IV. Если Апелляционное Жюри (Appeals Jury) признало протест необоснованным, он будет отклонен, а депозит перейдет в казну WKF.*

V. Даже если готовится официальный протест, последующие поединки не должны быть приостановлены. Главный Судья (*Chief Judge*) отвечает за обеспечение проведения матчей или боев в соответствии с Правилами соревнований.

VI. В случае административного нарушения, возникшего в ходе встречи, Тренер (*Coach*) может напрямую уведомить об этом Татами Менеджера (*Tatami Manager*). В свою очередь, Татами Менеджер (*Tatami Manager*) должен уведомить об этом Главного Судью (*Chief Judge*).




ПРИЛОЖЕНИЕ 1: ТЕРМИНОЛОГИЯ

1.	SHOBU HAJIME	Начало матча или боя	После объявления Рефери (Referee) делает шаг назад.
2.	ATO SHIBARAKU	Осталось менее 15 секунд до окончания боя	Хронометрист (Timekeeper) подает звуковой сигнал за 15 секунд до окончания боя, Рефери (Referee) командует "АТО SHIBARKU".
3.	YAME	Стоп	Остановка/ прерывание или конец боя. Рефери (Referee) произносит команду, одновременно, делая шаг вперед, производит рукой рубящее движение вниз.
4.	MOTO NO ICHI	Исходное положение/ стартовая позиция	Спортсмены (Competitors) и Рефери (Referee) возвращаются на свои стартовые позиции.
5.	TSUZUKETE	Продолжить бой	Возобновление боя после непредвиденной остановки без команды Рефери (Referee).
6.	TSUZUKETE HAJIME	Возобновить бой (продолжить бой после остановки)	Рефери (Referee) стоит в передней стойке, командуя "TSUZUKETE", разводит руки ладонями наружу в стороны Спортсменов (Competitors). Отдав команду "HAJIME", Рефери (Referee) резко сводит руки перед собой, одновременно делая шаг назад.
7.	SHUGO	Созвать/ подзвать Судей (Judges)	Рефери (Referee) подзывает Судей (Judges) в конце боя или матча, а также для рекомендации/ вынесения SHIKKAKU.
8.	HANTEI	Судейское решение по выявлению победителя	Рефери (Referee) командует вынести решение в конце безрезультатного боя. После короткого свистка Судьи (Judges) показывают свои решения флажками, Рефери (Referee) демонстрирует свое решение поднятием руки в сторону победителя.
9.	HIKIWAKE	Ничья	В случае ничейного результата Рефери (Referee) скрещивает руки, затем разводит их рубящим движением вниз ладонями наружу вверх.
10.	AKA (AO) NO KACHI	Красный (АКА)/ синий (АО) победил	Рефери (Referee) делает жест рукой вверх под углом 45° в сторону победителя.
11.	AKA (AO) IPPON	Красный (АКА)/ синий (АО) заработал 3 балла	Рефери (Referee) делает жест рукой вверх под углом 45° в сторону оцениваемого Спортсмена (Competitor).

12.	АКА (АО) WAZA-ARI	Красный (АКА)/ синий (АО) заработал 2 балла	Рефери (Referee) делает жест рукой горизонтально на уровне плеча в сторону оцениваемого Спортсмена (Competitor).
13.	АКА (АО) YUKO	Красный (АКА) синий (АО) заработал 1 балл	Рефери (Referee) делает жест рукой вниз под углом 45° в сторону оцениваемого Спортсмена (Competitor).
14.	CHUKOKU	Предупреждение за нарушения Категории 1, Категории 2	Рефери (Referee) показывает нарушение Категории 1 или Категории 2.
15.	KEIKOKU	Предупреждение за нарушения Категории 1, Категории 2	Рефери (Referee) показывает нарушение Категории 1 или Категории 2, затем делает жест указательным пальцем вниз под углом 45° в сторону Спортсмена (Competitor), нарушившего Правила.
16.	HANSOKU-CHUI	Предупреждение за нарушения Категории 1, Категории 2 (предупреждение о дисквалификации)	Рефери (Referee) показывает нарушение Категории 1 или Категории 2, затем делает жест указательным пальцем горизонтально в сторону Спортсмена (Competitor), нарушившего Правила.
17.	HANSOKU	Дисквалификация	Рефери (Referee) показывает нарушение Категории 1 или Категории 2, затем делает жест указательным пальцем вверх под углом 45° в сторону Спортсмена (Competitor), нарушившего Правила, и объявляет победу сопернику.
18.	JOGAI	Выход за периметр соревновательной площадки, не вызванный соперником	Рефери (Referee) делает жест указательным пальцем сверху вниз в сторону Спортсмена (Competitor), нарушившего Правила, чтобы показать Судьям (Judges), что Спортсмен (Competitor) вышел за пределы соревновательной площадки.
19.	SENSHU	Преимущество первого балла	После присуждения балла в обычном порядке Рефери (Referee) произносит “АКА (АО) SENSHU”, при этом поднимая согнутую руку ладонью, обращенной к своему лицу,
20.	SHIKKAKU	Дисквалификация – удаление с соревновательной площадки	Сначала Рефери (Referee) поворачивается на 45° в сторону Спортсмена (Competitor), нарушившего Правила, указывает на него, затем поворачивается назад, делает круговой жест и указывает рукой в направлении от площадки, объявляя “АКА (АО) SHIKKAKU!”. Затем Рефери (Referee) объявляет победу сопернику.

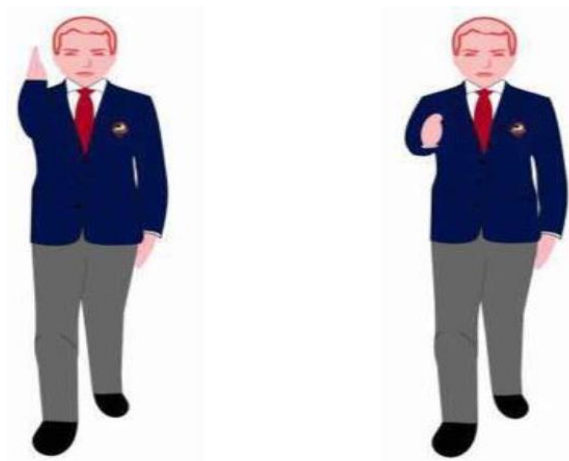
21.	TORIMASEN	Аннулирование	Балл или решение аннулируется. Рефери (Referee) по Кумитэ или Главный Судья (Chief Judge) по КАТА скрещивает руки, затем разводит их рубящим движением ладонями вниз.
22.	KIKEN	Отказ. Невозможность продолжать бой. Неявка на бой	Рефери (Referee) делает жест указательным пальцем вниз под углом 45° в сторону стартовой линии неявившегося Спортсмена (Competitor)/ команды.
23	MUBOVI	Пренебрежение собственной защитой	Рефери (Referee) прикасается к своему лицу, затем поворачивает ребро ладони вперед и двигает ей назад и вперед, чтобы показать Судьям (Judges), что Спортсмен (Competitor) пренебрег собственной защитой.

ОБЪЯВЛЕНИЯ И ЖЕСТЫ РЕФЕРИ

<p>SHOMEN-NI-REI</p> <p>Рефери (Referee) вытягивает руки ладонями вперед</p>	
<p>OTAGAI-NI-REI</p> <p>Рефери (Referee) приглашает Спортсменов (Competitors) поклониться друг другу</p>	
<p>SHOBU NAJIME (НАЧАТЬ БОЙ)</p> <p>После команды Рефери (Referee) делает шаг назад</p>	

YAME
(СТОП)

Остановка/ прерывание или конец боя.
Рефери (Referee) произносит команду,
одновременно, делая шаг вперед,
производит рукой рубящее движение сверху
вниз



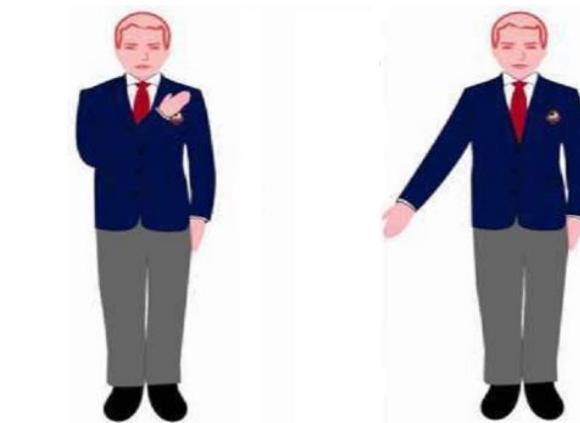
TSUZUKETE HAJIME
(ПРОДОЛЖИТЬ БОЙ)

Рефери (Referee) стоит в передней стойке,
командуя “TSUZUKETE”, разводит руки
ладонями наружу в стороны Спортсменов
(Competitors). Дав команду “HAJIME”,
Рефери (Referee) резко сводит руки перед
собой, разворачивая ладони друг к другу, и
одновременно делает шаг назад



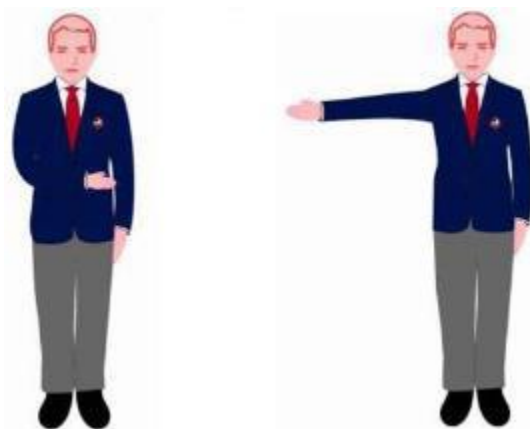
YUKO (1 балл)

Рефери (Referee) делает жест рукой вниз
под углом 45° в сторону оцениваемого
Спортсмена (Competitor)



WAZA-ARI (2 балла)

Рефери (Referee) делает жест рукой горизонтально на уровне плеча в сторону оцениваемого Спортсмена (Competitor)



IPPON (3 балла)

Рефери (Referee) делает жест рукой вверх под углом 45° в сторону оцениваемого Спортсмена (Competitor)



TORIMASEN / CANCEL DECISION (ОТМЕНА ПОСЛЕДНЕГО РЕШЕНИЯ)

Когда Спортсмену (Competitor) ошибочно присудили оценку или наказание, Рефери (Referee) поворачивается к нему/ ней, объявляет «АКА» или «АО», скрещивает руки, затем разводит их рубящим движением ладонями вниз, показывая, что последнее решение аннулируется



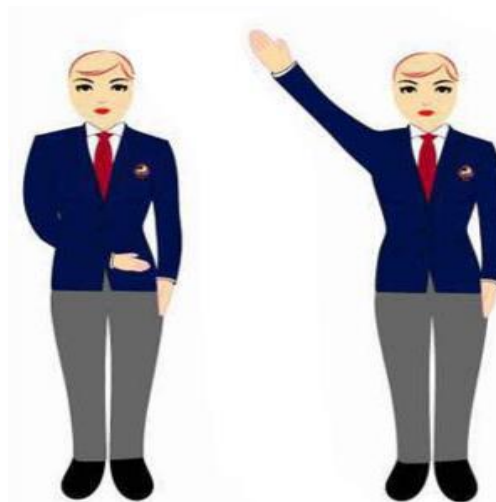
SENSHU
(ПРЕИМУЩЕСТВО ПЕРВОГО БАЛЛА)

Рефери (Referee) держит согнутую руку ладонью, обращенной к своему лицу, повернув голову в сторону Спортсмена (Competitor), указывая, что он/ она получил преимущество первого балла.



NO KASHI
(ПОБЕДА)

По окончании боя или матча Рефери (Referee) произносит “АКА (АО) NO KASHI” и делает жест рукой вверх под углом 45° в сторону победителя



KIKEN
(ОТКАЗ. НЕВОЗМОЖНОСТЬ
ПРОДОЛЖИТЬ БОЙ. НЕЯВКА НА БОЙ)

Рефери (Referee) делает жест указательным пальцем вниз под углом 45° в сторону стартовой линии неявившегося Спортсмена (Competitor), затем объявляет победу сопернику



SHIKKAKU

(ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ, УДАЛЕНИЕ С СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ПЛОЩАДКИ)

Сначала Рефери (Referee) делает жест рукой вверх под углом 45° в сторону Спортсмена (Competitor), нарушившего Правила, далее совершает круговое движение корпусом и указывает в сторону от площадки, объявляя “АКА (AO) SHIKKAKU!”. Затем Рефери (Referee) объявляет победу сопернику



HIKIWAKE

(НИЧЬЯ - применяется только в командных матчах)

Когда время поединка истекло, и очки участников равны, Рефери (Referee) скрещивает руки, затем разводит их рубящим движением вниз ладонями наружу/вверх



CATEGORY 1 OFFENCE
(НАРУШЕНИЯ КАТЕГОРИИ 1)
(используется без дальнейшей команды)

Рефери (Referee) скрещивает руки на уровне груди; запястья касаются друг друга



CATEGORY 2 OFFENCE
(НАРУШЕНИЯ КАТЕГОРИИ 2)

Рефери (Referee) указательным пальцем согнутой в локте руки на уровне лица делает жест в сторону Спортсмена (Competitor), нарушившего Правила



KEIKOKU
(ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ)

Рефери (Referee) показывает нарушение Категории 1 или Категории 2, затем делает жест указательным пальцем вниз под углом 45° в сторону ног Спортсмена (Competitor), нарушившего Правила



HANSOKU CHUI
(ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ ПЕРЕД
ДИСКВАЛИФИКАЦИЕЙ)

Рефери (Referee) показывает нарушение Категории 1 или Категории 2, затем делает жест указательным пальцем горизонтально в сторону корпуса Спортсмена (Competitor), нарушившего Правила



HANSOKU
(ДИСКВАЛИФИКАЦИЯ)

Рефери (Referee) показывает нарушение Категории 1 или Категории 2, затем делает жест указательным пальцем вверх под углом 45° в сторону лица Спортсмена (Competitor), нарушившего Правила, и объявляет победу сопернику



PASSIVITY
(ПАССИВНОСТЬ)

Рефери (Referee) делает круговые движения кулаками перед грудью, сигнализируя о нарушении по Категории 2



EXCESSIVE CONTACT
(ПРЕВЫШЕНИЕ КОНТАКТА)

Рефери (Referee) показывает Судьям (Judges), что имело место превышение допустимого контакта (нарушение Категории 1)



EXAGGERATING INJURY
(ПРЕУВЕЛИЧЕНИЕ ТРАВМЫ)

Рефери (Referee) держит обе руки перед лицом, сигнализируя наказание Категории 2



FEIGNING INJURY
(СИМУЛЯЦИЯ ТРАВМЫ)

Рефери (Referee) держит руки по обе стороны лица, сигнализируя наказание Категории 2



JOGAI
(ВЫХОД ЗА ПЕРИМЕТР
СОРЕВНОВАТЕЛЬНОЙ ПЛОЩАДКИ)

Рефери (Referee) делает жест указательным пальцем сверху вниз в сторону Спортсмена (Competitor), нарушившего Правила, чтобы показать Судьям (Judges), что Спортсмен (Competitor) вышел за пределы соревновательной площадки



МУВОБИ
(ПРЕНЕБРЕЖЕНИЕ СОБСТВЕННОЙ ЗАЩИТОЙ)

Рефери (Referee) прикасается к своему лицу, затем проводит ладонью вдоль лица справа налево, чтобы показать Судьям (Judges), что Спортсмен (Competitor) пренебрег собственной защитой



AVOIDING COMBAT
(УКЛОНЕНИЕ ОТ БОЯ)

Рефери (Referee) делает круговое движение указательным пальцем опущенной руки, чтобы указать Судьям (Judges) на нарушение Категории 2



PUSHING, GRABBING OR STANDING CHEST TO CHEST WITHOUT ATTEMPTING AN IMMEDIATE TECHNIQUE OR TAKEDOWN
(ВЫТАЛКИВАНИЕ, КЛИНЧИ, БОРЬБА, ЗАХВАТЫ ИЛИ ПОЛОЖЕНИЕ ГРУДЬ В ГРУДЬ БЕЗ ПОПЫТКИ НЕМЕДЛЕННОГО ПРОВЕДЕНИЯ ТЕХНИКИ)

Рефери (Referee) держит оба сжатых кулака на уровне плеча или совершает выталкивающее движение от себя обеими открытыми руками, чтобы указать Судьям (Judges) на нарушение Категории 2



**DANGEROUS AND UNCONTROLLED
ATTACKS**

(ОПАСНЫЕ И
НЕКОНТРОЛИРУЕМЫЕ АТАКИ)

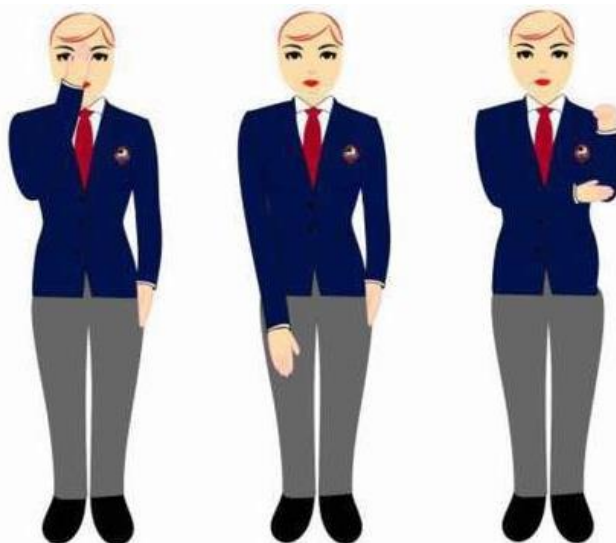
Рефери (Referee) проносит сжатый кулак мимо головы назад, чтобы указать Судьям (Judges) на нарушение Категории 2



**SIMULATED ATTACKS WITH THE
HEAD KNEES OR ELBOWS**

(ИМИТАЦИЯ АТАКИ ГОЛОВОЙ,
КОЛЕНЯМИ ИЛИ ЛОКТЯМИ)

Рефери (Referee) касается своего лба, колена, или локтя открытой рукой, чтобы указать Судьям (Judges) на нарушение Категории 2



TALKING TO OR GOADING THE OPPONENT AND DISCOURTEOUS BEHAVIOUR

(СЛОВЕСНЫЕ ОСКОРБЛЕНИЯ ИЛИ ПРОВОКАЦИИ В СТОРОНУ СОПЕРНИКА И НЕСПОРТИВНОЕ ПОВЕДЕНИЕ)

Рефери (Referee) подносит указательный палец к губам, чтобы указать Судьям (Judges) на нарушение Категории 2



SHUGO
(“ПОДОЗВАТЬ СУДЕЙ”)

Рефери (Referee) подзывает Судей (Judges) в конце боя/ матча или для рекомендации по вынесению SHIKKAKU



СИГНАЛЫ СУДЕЙ ФЛАЖКАМИ

Обратите внимание, что Судьи (Judges) № 1 и № 4 должны держать красный флажок в правой руке, а Судьи (Judges) № 2 и № 3 – в левой руке. Для КАТА Судьи (Judges) № 1, 2 и 5 должны держать красный флажок в правой руке, Судьи (Judges) № 3 и №4 – в левой руке.

YUKO



WAZA-ARI



IPPON



НАРУШЕНИЕ

Предупреждение наказания
Рефери (Referee) производит круговые движения соответствующим флажком над головой, затем показывает жест соответствующей Категории 1 или Категории 2



НАРУШЕНИЕ КАТЕГОРИИ 1

Флажки скрещиваются на вытянутых руках в сторону Спортсмена (Competitor) АКА или АО, нарушившего Правила



ПОЗА СУДЬИ



НАРУШЕНИЕ КАТЕГОРИИ 2

Судья (Judge) показывает флажок согнутой рукой в сторону нарушителя



JOGAI

Постукивание флажком по татами



KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU



Цель данного ПРИЛОЖЕНИЯ помочь Рефери (Referees) и Судьям (Judges) в ситуациях, относительно которых нет ясного указания в Правилах или Пояснениях.

ПРЕВЫШЕНИЕ КОНТАКТА

Если Спортсмен (Competitor) выполняет оцениваемую технику, за которой немедленно следует другая с превышением контакта, Судейская Бригада (Referee Panel) не присуждает оценку и выносит предупреждение или наказание Категории 1, если только это не собственная ошибка самого пострадавшего.

ПРЕВЫШЕНИЕ КОНТАКТА И ПРЕУВЕЛИЧЕНИЕ ПОСЛЕДСТВИЙ ТРАВМЫ

Каратэ – это боевое искусство, поэтому от Спортсменов (Competitors) ожидают высокого стандарта поведения. Недопустимо, чтобы Спортсмены (Competitors), получившие легкий удар с контактом, потирали лицо, ходили и пошатывались, наклонялись и нагибались, вытаскивали или выплевывали капу, а также иными действиями показывали, что контакт был серьезным/ жестким с целью убедить Рефери (Referee) повысить наказание сопернику. Такое поведение расценивается как обман, унижающий каратэ, и должно быть немедленно наказано.

Когда Спортсмен (Competitor) заявляет, что в отношении него совершено превышение контакта, а Судейская Бригада (Referee panel) решает, что в данной ситуации техника была контролируема и удовлетворяла всем шести критериям, необходимо присудить оценку и вынести наказание Категории 2 за симуляцию травмы. Правильным наказанием за симуляцию травмы, когда, по мнению Судейской Бригады (Referee Panel), техника заслуживает оценку, является как минимум HANSOKU CHUI, а в более серьезных случаях – HANSOKU или SHIKKAKU. Не следует наказывать Спортсмена (Competitor) за то, что он задыхается (сбой дыхания вследствие удара противника) или просто реагирует на серьезный контакт, даже если техническое действие противника заслуживает оценки. Спортсменам (Competitors), которые задыхаются в результате нанесения удара, необходимо дать время на восстановление дыхания, прежде чем возобновить бой.

Более сложные ситуации возникают, когда Спортсмен (Competitor) получает сильный удар с контактом и падает на пол, иногда встает (с целью остановить отсчет 10 секунд), а затем снова падает на пол.

Рефери (Referee) и Судьи (Judges) должны помнить, что удар ногой в голову оценивается в 3 балла, а так как значительное количество команд и Спортсменов (Competitors) получают денежное вознаграждение за выигранные медали, то искушение проявить неэтичное поведение становится сильнее. Важно осознавать это и применять соответствующие предупреждения или наказания.

MUBOBI

Предупреждение или наказание за MUBOBI выносится, когда Спортсмен (Competitor) **получил удар или травмирован в результате своей собственной ошибки или небрежности**. Причиной может служить поворот спиной к сопернику, атака длинным низким GYAKU TSUKI CHUDAN без внимания к контратаке соперника уровня JODAN, остановка боя до команды “YAME”, ослабление собственной защиты и концентрации и повторяющиеся ошибки или отказ блокировать атаки соперника.

Пункт XVIII Пояснений Статьи 8 определяет:

Если нарушивший Правила Спортсмен (Competitor) получил удар с превышением контакта и/или травму в результате своих ошибочных действий, Рефери (Referee) должен вынести предупреждение или наказание Категории 2 и отклонить вынесение предупреждения или наказания сопернику.

Если Спортсмен (Competitor), получивший удар в результате своей собственной ошибки, преувеличивает последствия удара, чтобы ввести в заблуждение Судей (Judges), то Судейская Бригада (Referee Panel) может назначить предупреждение или наказание за MUBOBI, а также вынести **дополнительное** наказание за преувеличение последствий травмы, так как имеют место два различных нарушения Правил. Необходимо отметить, что нет обстоятельств, при которых техника с превышением контакта может быть оценена.

ZANSHIN

ZANSHIN определяется как состояние продолжающейся бдительности, когда после атаки Спортсмен (Competitor) сохраняет полную концентрацию, обзор и готовность к потенциальной контратаке соперника.

Некоторые Спортсмены (Competitors) после выполнения техники частично отворачивают корпус от соперника, но продолжают концентрировать внимание на сопернике и готовы к продолжению атаки.

Судьи (Judges) должна отличить состояние продолжающейся готовности от ситуации, когда Спортсмен (Competitors) отворачивается, теряет способность к защите и концентрации и в результате теряет контроль над боем.

ЗАХВАТ УДАРА АТАКУЮЩЕЙ НОГИ В КОРПУС

Должны ли Судьи (Judges) присуждать оценку, когда Спортсмен (Competitor) проводит удар ногой в корпус, а соперник захватывает атаковую ногу прежде, чем нога возвращается?

Если атакующий Спортсмен (Competitor) сохраняет состояние ZANSHIN, то нет причин не оценить данную технику, если при этом она соответствует всем шести критериям оценки. Теоретически, в ситуации реального боя, мощный удар ногой с полной силой мог бы вывести соперника из строя, поэтому ногу невозможно захватить. Соответствующий контроль, попадание в зачетную зону и соответствие всем шести критериям являются решающими факторами для определения можно или нет оценить данную технику.

БРОСКИ И ТРАВМЫ

Так как захваты и броски соперника разрешены при определенных условиях, необходимо, чтобы все тренеры были уверены, что их Спортсмены (Competitors) достаточно натренированы и умеют применять технику страховки при бросках и падениях.

Спортсмен (Competitor), который пытается выполнить бросковую технику, должен делать это в соответствии с Пояснениями Статьи 6 и Статьи 8. Если Спортсмен (Competitor) бросает соперника в полном соответствии с установленными требованиями, а соперник получает травму в результате несоблюдения страховки, то в этом случае травмированный Спортсмен (Competitor) несет ответственность, а бросавший Спортсмен (Competitor) не наказывается. Травма, причиненная самому себе, может произойти в ситуациях, когда во время броска вместо безопасного приземления на отставленную руку или локоть падающий Спортсмен (Competitor) держит бросающего Спортсмена (Competitor) и тянет его на себя.

Потенциально опасная ситуация возникает, если Спортсмен (Competitor) захватывает обе ноги соперника, чтобы опрокинуть его на спину, или ныряет вниз под соперника и полностью поднимает его перед броском. В Статье 8 Пункте X Пояснений определено, что «бросок должен выполняться со страховкой соперника для обеспечения его безопасного падения».

Так как сложно обеспечить безопасное падение при таком броске, то он отнесен к категории запрещенной техники.

ОЦЕНИВАНИЕ ТЕХНИКИ ПО УПАВШЕМУ СОПЕРНИКУ

Когда Спортсмен (Competitor) брошен или сбит с ног подсечкой, его торс (верхняя часть тела, туловище) находится на татами и против него выполнена оцениваемая техника, то должна быть присуждена оценка IPPON.

Если Спортсмен (Competitor) был атакован в момент падения, то Судьи (Judges) должны принять во внимание направление падения, так как если Спортсмен (Competitor) падает в сторону от выполняемой техники, то данная техника считается неэффективной и не оценивается.

Если верхняя часть тела Спортсмена (Competitor) не находится на татами во время выполнения эффективной оцениваемой техники, то баллы присуждаются согласно Статье 6. Таким образом, баллы, присуждаемые за оцениваемую технику, выполненную против Спортсмена (Competitor), когда он падает, сидит на татами, стоит на коленях или стоит на ногах, либо подпрыгивает в воздух, а также в любых других ситуациях, когда его торс не находится на татами, должны быть следующими:

1. Удары ногами уровня JODAN – три балла (IPPON)
2. Удары ногами уровня CHUDAN – два балла (WAZA-ARI)
3. Прямые (TSUKI) или круговые (UCHI) удары руками (YUKO).

ПРОЦЕДУРЫ ГОЛОСОВАНИЯ

Когда Рефери (Referee) останавливает бой, он/ она даёт команду «YAME», одновременно используя соответствующий жест рукой. Когда Рефери (Referee) возвращается на свою исходную позицию, Судьи (Judges) должны показать оценку или JOGAI или мнение относительно другого запрещенного поведения по запросу Рефери (Referee). Рефери (Referee) выносит соответствующее решение. Только Рефери (Referee) может передвигаться по площадке в непосредственной близости от Спортсменов (Competitors), а также разговаривать с Официальным Врачом, Судьи (Judges) должны учитывать мнение Рефери (Referee) перед тем, как вынести свое окончательное решение, так как пересмотр решения не допускается.

В ситуации, когда существует более одной причины для остановки боя, Рефери (Referee) должен рассмотреть каждую ситуацию по очереди. Например, когда один Спортсмен (Competitor) выполнил оцениваемую технику, а другой Спортсмен (Competitor) нанес удар с превышением контакта, или когда имеет место ситуация MUBOVI и преувеличение последствий травмы тем же Спортсменом (Competitor).

В ситуациях с использованием видео повтора решение может быть изменено, если оба члена Бригады видеоповтора пришли к согласию. После видео просмотра они должны немедленно передать свое решение Рефери (Referee), который объявит о любых изменениях в первоначальное решение, если это применимо в данной ситуации.

JOGAI

Судьи (Judges) должны помнить, что, показывая JOGAI, они должны постучать по татами соответствующим флажком. Когда Рефери (Referee) останавливает поединок и возвращается на свою позицию, Судьи (Judges) должны показать нарушение Правил Категории 2.

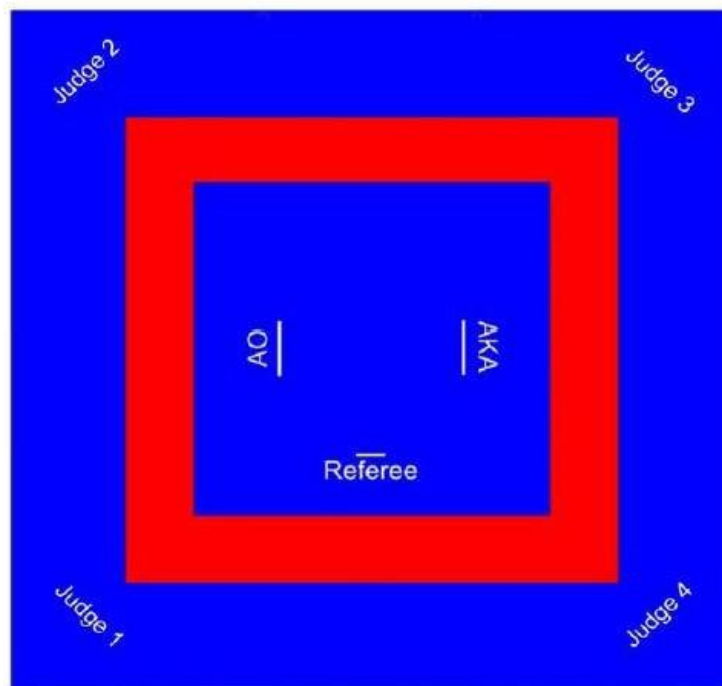
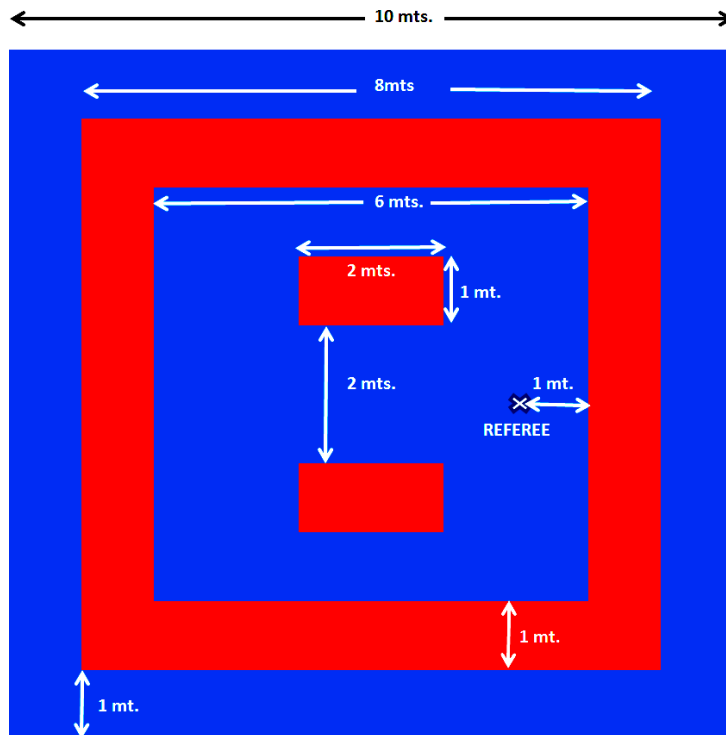
УКАЗАНИЕ НА НАРУШЕНИЯ ПРАВИЛ

Для нарушений Категории 1 Судьи (Judges) должны на вытянутых руках скрестить флажки в сторону АКА, держа красный флажок впереди, или в сторону АО, держа синий флажок впереди. Это позволяет Рефери (Referee) ясно видеть, кто из Спортсменов (Competitors) считается нарушившим Правила.

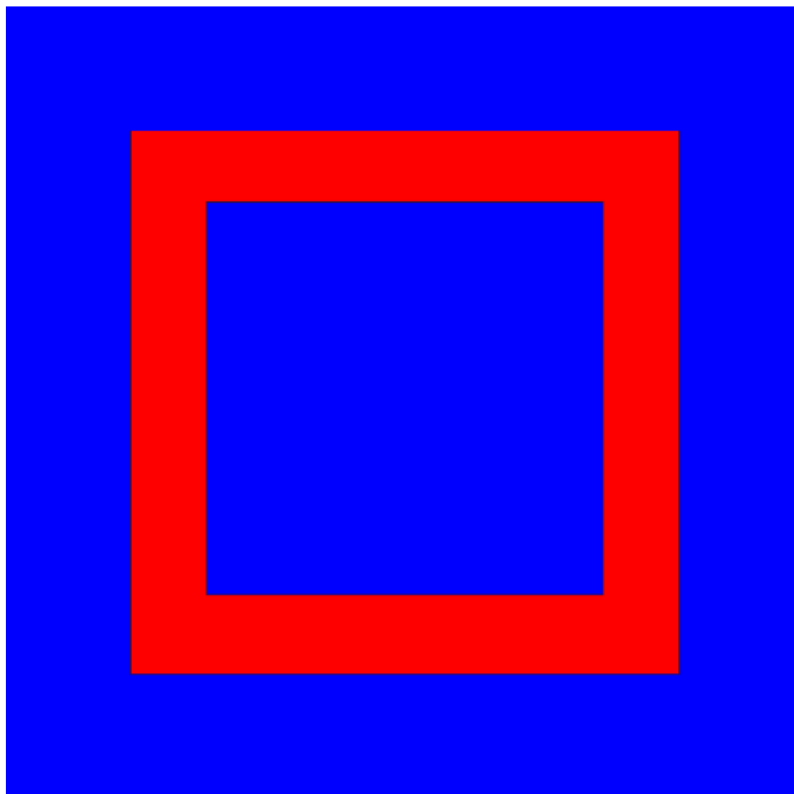
ПРИЛОЖЕНИЕ 4: ВЕДЕНИЕ СЧЕТА (УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ ДЛЯ СЕКРЕТАРЯ)

•----○	IPPON	Оценка три балла
○----○	WAZA-ARI	Оценка два балла
○	YUKO	Оценка один балл
V	SENSHU	Преимущество первого балла
□	KACHI	Победитель
X	MAKE	Проигравший
▲	HIKIWAKE	Ничья
C1C	Нарушение Категории 1 – CHUKOKU	Предупреждение
C1K	Нарушение Категории 1 — KEIKOKU	Предупреждение
C1HC	Нарушение Категории 1 — HANSOKU CHUI	Предупреждение о дисквалификации
C1H	Нарушение Категории 1 — HANSOKU	Дисквалификация
C2C	Нарушение Категории 2— CHUKOKU	Предупреждение
C2K	Нарушение Категории 2 — KEIKOKU	Предупреждение
C2HC	Нарушение Категории 2 — HANSOKU CHUI	Предупреждение о дисквалификации
C2H	Нарушение Категории 2— HANSOKU	Дисквалификация
KK	KIKEN	Невозможность продолжать бой Отказ от боя Неявка на бой
S	SHIKKAKU	Серьезное нарушение с последующей дисквалификацией

ПРИЛОЖЕНИЕ 5: ПЛАН-СХЕМА ПЛОЩАДКИ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КУМИТЭ

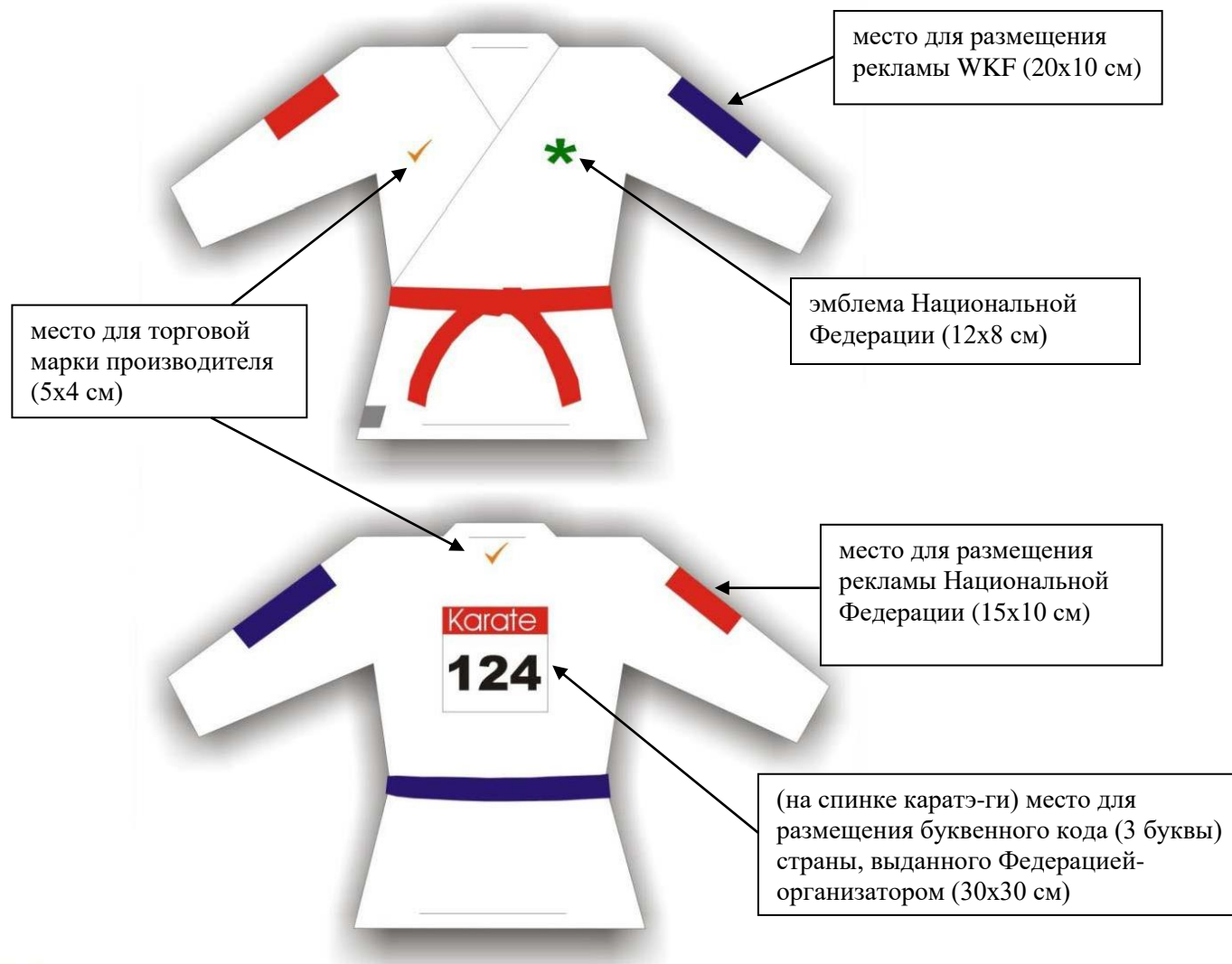


СПОРТСМЕНЫ



**СУДЬИ: 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1 Специалист ПО/
ТЕХНИК**

ПРИЛОЖЕНИЕ 7: КАРАТЭ-ГИ

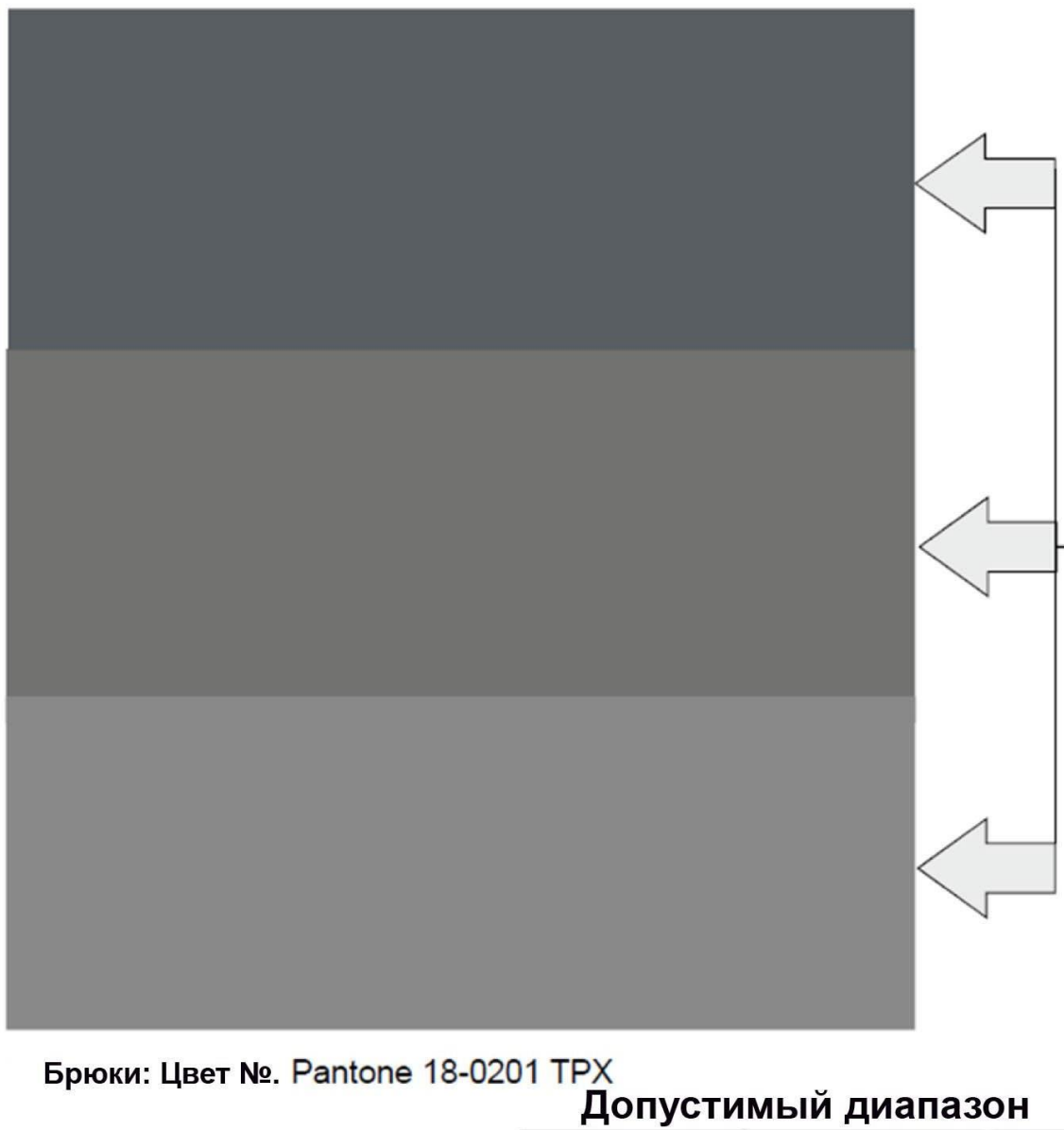


ПРИЛОЖЕНИЕ 8: ЧЕМПИОНАТЫ МИРА: УСЛОВИЯ И КАТЕГОРИИ

ЧМ: КАДЕТЫ, ЮНИОРЫ, СПОРТСМЕНЫ МОЛОЖЕ 21 (U21)				ЧМ: ВЗРОСЛЫЕ				
ОБЩИЕ УСЛОВИЯ	КАТЕГОРИИ			ОБЩИЕ УСЛОВИЯ	КАТЕГОРИИ			
	U21	КАДЕТЫ	ЮНИОРЫ					
<ul style="list-style-type: none"> ❖ Продолжительность соревнований 5 дней. ❖ Национальная Федерация имеет право зарегистрировать не более 1 Спортсмена (Competitor) в каждой категории. ❖ Во время жеребьевки 4 финалиста предыдущих чемпионатов должны быть максимально разведены. (Спортсмены (Competitors) в индивидуальных дисциплинах и Национальные Федерации в командных дисциплинах). ❖ Соревнования проводятся на 5 или 6 татами, в зависимости от возможности зала. ❖ Продолжительность боя по Кумитэ для Юниоров (Juniors) составляет 2 минуты, для категорий U21 и взрослых (Senior) – 3 минуты. ❖ Выполнение Bunkai в Командном КАТА (мужчины и женщины) обязательно в поединках за медали. 	Индивидуальное КАТА (возраст 18,19,20 лет)	Индивидуальное КАТА (возраст 14/15 лет)	Индивидуальное КАТА (возраст 16/17 лет)	<ul style="list-style-type: none"> ❖ Продолжительность соревнований 6 дней. ❖ Командные бои на выбывание проводятся после индивидуальных поединков. ❖ Национальная Федерация имеет право зарегистрировать не более 1 Спортсмена (Competitor) в каждой категории. ❖ Во время жеребьевки 4 финалиста предыдущих чемпионатов должны быть максимально разведены. (Спортсмены (Competitors) в индивидуальных дисциплинах и Национальные Федерации в командных дисциплинах). ❖ Соревнования проводятся 3 дня одновременно на 4 соревновательных площадках; бои за медали и финальные бои проводятся 2 дня на одной возвышенной площадке. ❖ Необходимо предоставить кейтеринговое обслуживание для Рефери (Referees) и официальных представителей, специальные помещения/ зоны и расписание. ❖ Продолжительность боя по Кумитэ составляет 3 минуты для всех категорий. ❖ В Командном КАТА (мужчины и женщины) Bunkai выполняется в финальных поединках и в боях, в которых определяются медалисты. 	Индивидуальное КАТА (возраст 16+)			
	Мужчины Женщины	Мужчины Женщины	Мужчины Женщины		Мужское индивидуальное Кумитэ (возраст 18,19,20 лет)	Мужское индивидуальное Кумитэ (возраст 14/15 лет)	Мужское индивидуальное Кумитэ (возраст 16/17 лет)	Мужчины Женщины
	- 60 кг - 67 кг - 75 кг - 84 кг + 84 кг	- 52 кг - 57 кг - 63 кг - 70 кг + 70 кг	- 55 кг - 61 кг - 68 кг - 76 кг + 76 кг		Женское индивидуальное Кумитэ (возраст 18,19,20 лет)	Женское индивидуальное Кумитэ (возраст 14/15 лет)	Женское индивидуальное Кумитэ (возраст 16/17 лет)	- 60 кг - 67 кг - 75 кг - 84 кг + 84 кг
	Женское индивидуальное Кумитэ (возраст 18,19,20 лет)	Женское индивидуальное Кумитэ (возраст 14/15 лет)	Женское индивидуальное Кумитэ (возраст 16/17 лет)		- 50 кг - 55 кг - 61 кг - 68 кг + 68 кг	- 47 кг - 54 кг + 54 кг	- 48 кг - 53 кг - 59 кг + 59 кг	Женское индивидуальное Кумитэ (возраст 18+)
	-	-	Командное КАТА (возраст 14/17 лет)		Командное КАТА (возраст 16+)	Мужчины Женщины	Командное КАТА (возраст 16+)	
	-	-	Мужчины Женщины		Командное Кумитэ (возраст 18+)	Мужчины Женщины	Командное Кумитэ (возраст 18+)	
	-	-	-		Мужчины Женщины	Мужчины Женщины	Мужчины Женщины	
	12	10	13		16	16	16	

Примечание: распределение по возрастным категориям определяется возрастом Спортсменов (Competitors) на первый день чемпионата.

* Данная версия Правил действует с 01.01.2018



Пиджак: Цвет темно синий №. 19-4023 TRX

Обязательно для молодежных тренировочных лагерей WKF и Молодежной Лиги WKF

Рекомендовано для Континентальных и Национальных Федераций WKF

Категории для Спортсменов младше 14 лет

U12 Кумитэ мужчины (10 и 11лет)	-30 кг, -35 кг, -40 кг, -45 кг, +45 кг
U12 Кумитэ женщины (10 и 11лет)	-30 кг, -35 кг, -40 кг, + 40 кг
U12 КАТА мужчины (10 и 11лет)	
U12 КАТА женщины (10 и 11лет)	
U14 Кумитэ мужчины (12 и 13лет)	-40 кг, -45 кг, -50 кг, -55 кг, +55 кг
U14 Кумитэ женщины (12 и 13лет)	-42 кг, -47кг, +47кг
U14 КАТА мужчины (12 и 13лет)	
U14 КАТА женщины (12 и 13лет)	

Изменения в правилах соревнований для Спортсменов младше 14 лет

Кумитэ для детей 12-14 лет (U14):

- Не допускается контакт при выполнении техники в голову и шею (область JODAN).
- Любой контакт в область JODAN, даже самый незначительный, должен быть наказан.
- Правильно выполненная техника в область шеи и головы на дистанции до 10см должна оцениваться.
- Продолжительность поединка составляет 1 минуту 30 секунд (90 секунд).
- Не допускается использование защитной экипировки, которая не одобрена WKF.
- Обязательно использование маски для лица и протектора для корпуса одобренного WKF типа.

Кумитэ для детей моложе 12 лет (U12):

- Техника в оцениваемые/зачетные зоны (JODAN и CHUDAN) должна быть контролируемой и без касания.
- Любой контакт в область JODAN, даже самый незначительный, должен быть наказан.

- Правильно выполненная техника в любую оцениваемую/, зачетную зону на дистанции до 10см должна оцениваться.
- Даже контролируемая техника в область CHUDAN не должна оцениваться в ситуации, если был контакт.
- Подсечка или другая бросковая техника не допускаются.
- Продолжительность поединка составляет 1 минуту 30 секунд (90 секунд).
- Площадка для боя может быть уменьшена с 8х8м до 6х6м по желанию организатора соревнований.
- Участники должны провести как минимум два боя в каждом виде соревнований.
- Не допускается использование защитной экипировки, которая не одобрена WKF.
- Обязательно использование маски для лица и протектора для корпуса одобренного WKF типа.

Для детей моложе 10 лет соревнования по кумитэ проводят как полутороминовый спарринг двух пар, где каждая пара объединяется для демонстрации техники. Выступления оцениваются по HANTEI (на основе обычных критериев для принятия решения по HANTEI в поединках по Кумитэ), но здесь оценивается эффективность одной пары против другой.

Соревнования по КАТА для детей моложе 14 лет (U14):

Нет особых отклонений от стандартных Правил, но может быть ограничен список КАТА до менее сложных КАТА.

Соревнования по КАТА для детей моложе 12 лет (U12):

Нет особых отклонений от стандартных Правил, но может быть ограничен список КАТА до менее сложных КАТА.

Участникам, не сумевшим закончить свои КАТА, должна быть предоставлена вторая попытка без снижения оценки.

Правила использования видео повтора на соревнования по Кумитэ WKF
(личные и командные)

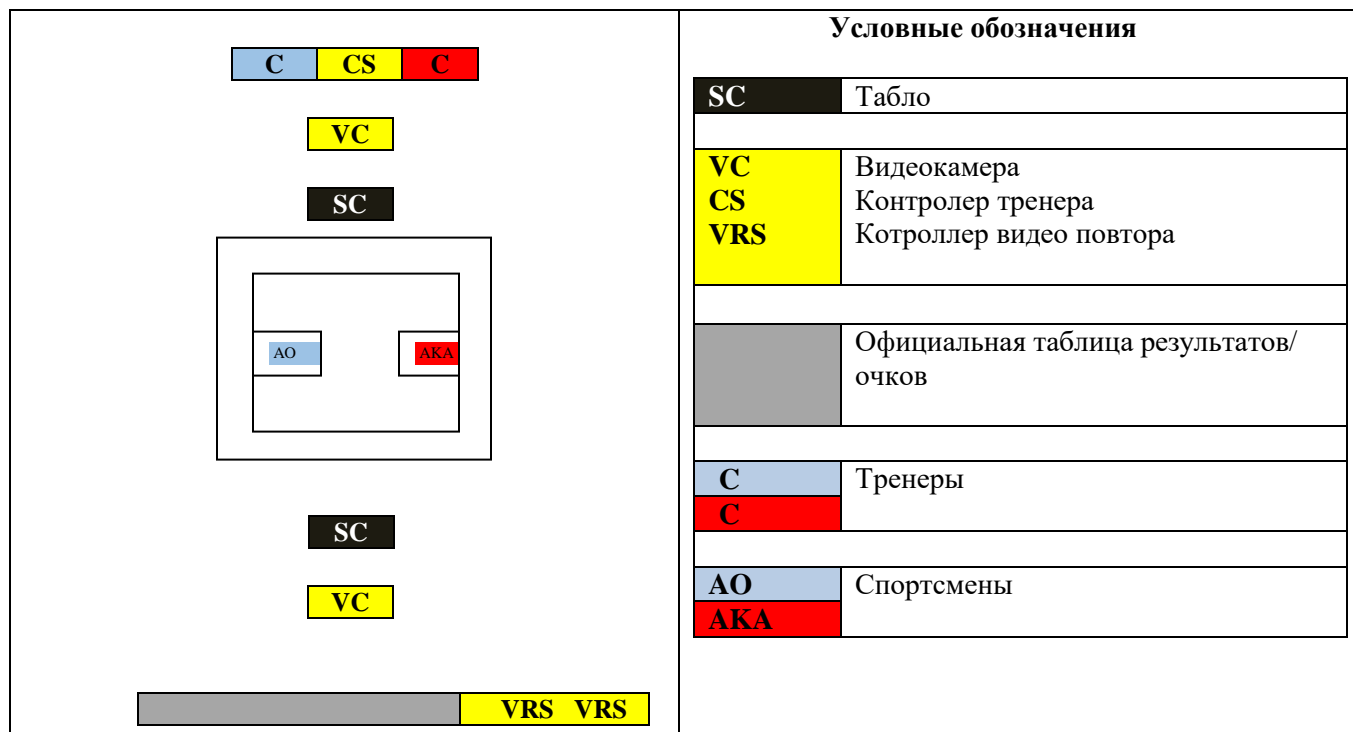
Бригада видео повтора

Определение	Аббревиатура	Бои на выбывание	Поединки за медали
Бригада видео повтора (Video Review Table)	VRT	2	2
Контролер видео повтора (Video Review Supervisor)	VRS	2	2
Контролер тренера (Coach Supervisor)	CS	1	2

1. **До начала соревнований** Татами Менеджер (Tatami Manager) должен выбрать 2 Рефери-А (Referees) и назначить их Контролерами видео повтора (VRS) на каждом татами. Оба Контролера (VRS) сидят за столом, им предоставлена система видео повтора (Video Review Operating System) и мониторы. У них также имеются красная (для отклонения) и зеленая (для одобрения) карты. За столом видео повтора могут находиться только два Контролера (VRS).
2. **До начала каждого поединка** Контролер тренера (Coach Supervisor/ CS) раздает каждому Тренеру (Coach) джойстик с одной кнопкой. Во время поединка Контролер тренера (Coach Supervisor/ CS) сидит между двумя Тренерами (Coaches). Во время финальных поединков число Контролеров тренера (Coach Supervisor/ CS) удваивается, один Контролер тренера (Coach Supervisor/ CS) находится рядом с каждым Тренером (Coach). Оранжевую электронную карту с буквами “VR” можно видеть на табло слева от баллов Спортсменов. У Контролера тренера (Coach Supervisor/ CS) и обоих Контролеров видео повтора (VRSs) есть приемопередающее радиоустройство для общения. В случае если не сработает кнопка на джойстике, Контролер тренера (Coach Supervisor/ CS) должен использовать традиционную систему красной (АКА) и синей (АО) карт во время протеста.
3. Процедура видео повтора используется в том случае, если Тренер (Coach) уверен, что его/ее Спортсмена (Competitor) не оценили. Чтобы не было напрасной остановки поединка, Контролер видео повтора (VRS) несет ответственность за оперативность обработки протеста.

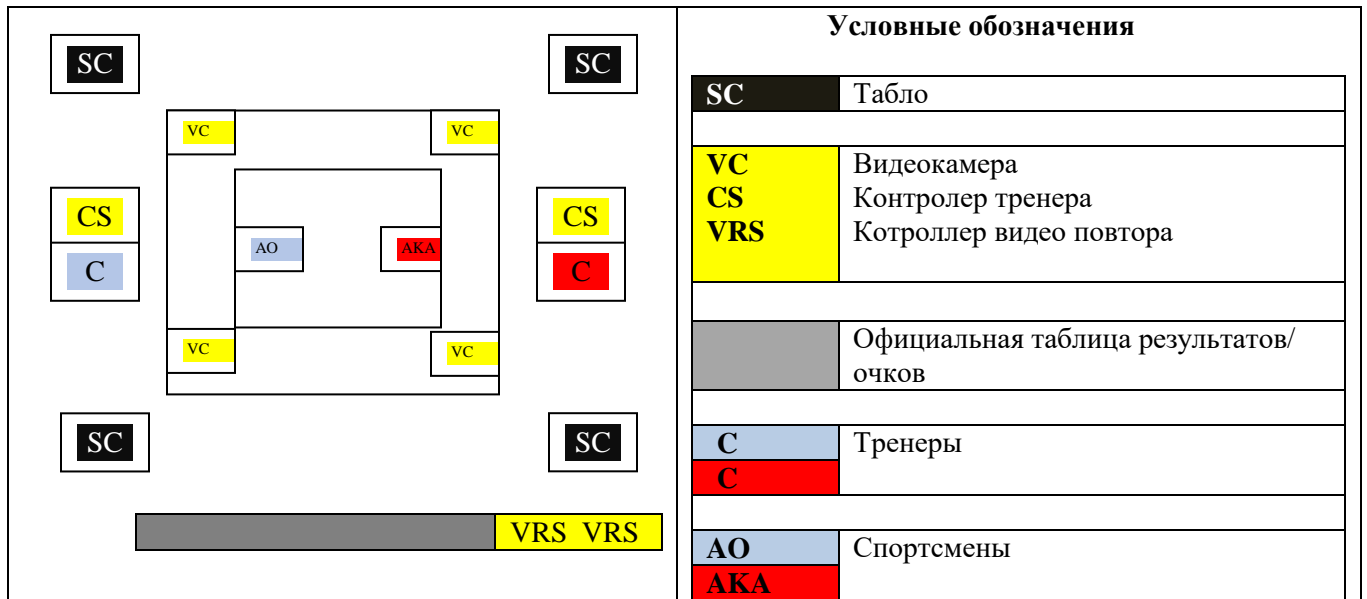
4. Балл(ы) присуждаются в том случае, если техника одного или обоих Спортсменов (Competitors) выполнена до того, как Рефери (Referee) остановил бой командой “YAME”.
5. Если видео повтор используется больше, чем на одном татами, на каждом татами должно быть только 2 камеры (см. схему расположения видеокамер).

Воспроизведение с нескольких татами



Если поединки проходят на одном татами (например, Олимпийские игры/ Молодежные Олимпийские игры), то на данной площадке необходимо установить 4 видеокамеры и соответствующее вспомогательное оборудование. Камеры устанавливаются по углам татами рядом с зоной безопасности. Оператор (VRO) управляет всем оборудованием.

Воспроизведение с одного татами



6. Последовательность запроса видео повтора

- Тренер, запрашивающий видео повтор, должен нажать кнопку на джойстике, одновременно на табло раздается звуковой сигнал, и начинает мигать электронная VR карта.



- Рефери (Referee) немедленно останавливает поединок, Оператор (Video Review Operator) останавливает запись на видеокамерах.
- Контролер тренера (Coach Supervisor/ CS) сразу по радиоустройству передает суть запроса Тренера (Coach) Контролерам (Video Review Supervisors). На табло высвечивается запрашиваемое действие рядом с соответствующим Спортсменом (Competitor). Если случается двойной запрос одновременно, на табло параллельно высвечиваются две карты.



- Контролеры (Video Review Supervisors) перематывают запись назад до спорного момента.
- Контролеры (Video Review Supervisors) должны изучить, проанализировать и принять решение за максимально короткое время.
- Решение о присуждении балла должно быть единодушным, иначе оно считается отклоненным. Один из Контролеров (Video Review Supervisor) встает и озвучивает решение, поднимая зеленую карту (ДА) или красную карту (НЕТ). Если показана зеленая карта, Контролер (Video Review Supervisor) другой рукой показывает балл, который Рефери (Referee) должен присудить. Одновременно решение высвечивается на табло: если запрос одобрен, на табло загорается зеленый знак (✓) и название одобренного технического действия. В случае отказа на экране загорается красный знак (+) и название технического действия.



- Если запрос отклонен, оранжевая электронная карта автоматически исчезает на табло. Тренер (Coach) больше не имеет права на запрос видео повтора на все оставшиеся поединки данного Спортсмена (Competitor) в заявленной категории, кроме полуфиналов и боёв за медали. Контролер тренера (Coach Supervisor/ CS) забирает джойстик и карты у Тренера (Coach).



- Если Спортсмен (Competitor) потерял право на видео повтор в боях на выбывание, но участвует в боях за медали, он получает дополнительную возможность на запрос видео повтора.
7. В случае Круговой системы (без утешительных боев за медали/ Round Robin system), если протест был отклонен, Тренер (Coach) не имеет права на запрос видео повтора на все оставшиеся поединки Спортсмена (Competitor) в данной группе/пуле. Но в боях за медали Тренер (Coach) вновь получает право на запрос видео повтора, если Спортсмен выходит в полуфинал или поединки за медали.
 8. В случае отклонения запроса на видео повтор Тренер (Coach) или руководитель команды имеют право подать письменный протест (Статья 11, Правила соревнований по КАТА и Кумитэ WKF).
 9. Если Спортсмен (Competitor) при помощи сигналов или словами предлагает Тренеру (Coach) запросить видео повтор, это расценивается как нарушение Категории 2, за которым обязательно должно последовать предупреждение или наказание. В данной ситуации, если Тренер (Coach) всё же запросил видео повтор, процедуру нельзя остановить, и Бригада просмотрит запись, даже если Спортсмен (Competitor) предупрежден или наказан по Категории 2.
 10. Если Спортсмен (Competitor) сигнализирует Тренеру (Coach) не запрашивать видео повтор, так как выполненная техника была недостаточно хорошей, это также расценивается как нарушение Категории 2 с последующим обязательным предупреждением или наказанием.
 11. Если Тренер (Coach) нажал кнопку на джойстике, но сразу же осознал свою ошибку, в любом случае процедура запущена, и Бригада видео повтора выполнит свои функции.
 12. Если Тренер (Coach) запрашивает видео повтор, но в то же самое время два или более Судей (Judges) показывают оценку этому Спортсмену (Competitor), оранжевая электронная карта остается на табло.



13. Если Тренер (Coach) запросил видео повтор, но, по мнению Судейской Бригады (Referee Panel), выполненная техника была бесконтрольной или с превышением контакта/ слишком жесткой, Спортсмену (Competitor) выносится предупреждение или наказание Категории1; оранжевая электронная карта остается на табло.
14. Если Бригада видео повтора (Video Review Team) в результате технических проблем (электричество, неисправности камеры или компьютера, и т.д.) не может проанализировать видео и принять решение, у Спортсмена (Competitor) остается право на следующий видео повтор. Необходимо использовать Вариант №2 (карты) в случае технических неисправностей джойстика.
15. Минимальный размер карты для видео запроса, которые показывает Контролер видео повтора (VRS), – формат А5, дизайн представлен ниже:



16. Минимальный размер карты для видео запроса, которые показывает Контролер тренера (CS), – формат А5, дизайн представлен ниже:



ФОРМА ОФИЦИАЛЬНОГО ПРОТЕСТА (Протест подается с предоплатой) Сумма депозита.....					
ДАТА		СОРЕВНОВАНИЯ	МЕСТО		
...../...../.....					
СТРАНЫ УЧАСТНИКОВ					
АО			АКА		
СУТЬ ПРОТЕСТА					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
.....					
Продолжение на обратной стороне					
ФИО			Вступает в силу с момента подачи		
ПОДПИСЬ					
Только для служебного пользования					
ТАТАМИ №			ТАТАМИ МЕНЕДЖЕР/КАНСА		
СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА	РЕФЕРИ	СУДЬЯ 1	СУДЬЯ 2	СУДЬЯ 3	СУДЬЯ 4
ФИО					
СТРАНА					

ФОРМА ОФИЦИАЛЬНОГО ПРОТЕСТА (КАТА)

(Протест подается с предоплатой)

Сумма депозита.....



ДАТА		СОРЕВНОВАНИЯ		МЕСТО			
...../...../.....							
СОПЕРНИК			СТРАНА				
СУТЬ ПРОТЕСТА							
.....							
Продолжение на обратной стороне							
ФИО					Вступает в силу с момента подачи		
ПОДПИСЬ							
Только для служебного пользования							
СУДЕЙСКАЯ БРИГАДА	ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ	СУДЬЯ 1	СУДЬЯ 2	СУДЬЯ 3	СУДЬЯ 4	СУДЬЯ 5	СУДЬЯ 6
ФИО							
СТРАНА							

Предварительное взвешивание

Спортсмены (Competitors) могут пройти предварительное взвешивание на весах, которые будут использованы на официальном взвешивании, за час до официальной процедуры. Количество попыток не ограничено.

Официальное взвешивание

Место:

Взвешивание проводится всегда в одном месте. По возможности следует проводить взвешивание на местах - место проведения соревнований, официальный отель или деревня (до начала соревнований). Организаторы должны предоставить отдельные комнаты для мужчин и женщин.

Весы:

Принимающая Национальная Федерация должна предоставить достаточное количество откалиброванных электронных весов (не менее 4-х единиц), которые показывают только одно десятизначное число, то есть 51,9кг, 154,6кг. Весы должны стоять на твердой поверхности без какого-либо покрытия.

Время:

Взвешивание должно проводиться не позднее, чем за день до соревнований, где участвуют заявленные категории, если не оговорены иные условия на определенные соревнования. Официальное время взвешивания на мероприятиях WKF должно быть прописано в регламенте. Для любых других событий эта информация должна распространяться заранее через каналы связи Организационного Комитета (Organizing Committee). Спортсмен (Competitor) должен владеть этой информацией. Спортсмен (Competitor), который не явился в назначенное время на взвешивание, или его вес не соответствует заявленной категории, будет дисквалифицирован (KIKEN).

Допустимое отклонение:

Допустимое отклонение для всех категорий 0,200кг.

Процедура:

На взвешивании для каждого пола должны присутствовать как минимум два официальных лица WKF. Один проверяет аккредитационную карту /паспорт, другой заносит точный вес Спортсмена (Competitor) в официальный список взвешивания.

Дополнительно шесть сотрудников (официальных/волонтеров), предоставленные НФ, должны контролировать поток Спортсменов (Competitors). Необходимо поставить двенадцать стульев.

Чтобы защитить неприкосновенность частной жизни Спортсменов (Competitors), должностные лица, а также сотрудники, контролирующие взвешивание, должны быть того же пола, что и Спортсмены (Competitors).

1. Официальное взвешивание должно проводиться в следующем порядке: категория за категорией, Спортсмен (Competitor) за Спортсменом (Competitor).
2. Все Тренеры (Coaches) и другие делегаты команды должны покинуть комнату взвешивания до начала официальной процедуры.
3. Спортсмену (Competitor) разрешено взвешиваться только один раз в течение официального периода взвешивания.
4. На взвешивание каждый Спортсмен (Competitor) должен иметь при себе аккредитационную карту, выданную на данное мероприятие, и представить ее официальному лицу, для подтверждения личности Спортсмена (Competitor).
5. Затем официальное лицо приглашает Спортсмена (Competitor) встать на весы.
6. Спортсмен (Competitor) должен проходить взвешивание только в нижнем белье (мужчины/ мальчики – трусы, женщины/ девочки – трусы и бюстгальтер). Любые носки, дополнительную одежда или аксессуары необходимо снять перед взвешиванием.
7. Спортсменам (Competitors) разрешено снимать нижнее белье, не сходя с весов, чтобы достичь минимального или максимального весового предела заявленной весовой категории.

8. Официальное лицо, контролирующее взвешивание, отмечает и записывает вес Спортсмена (Competitor) в килограммах (с точностью до одной десятой).
9. Затем Спортсмен (Competitor) сходит с весов.

ПРИМЕЧАНИЕ. В зоне взвешивания фото- или видео съемка запрещены, включая использование мобильных телефонов и других устройств.

1. Формат соревнований

Круговая система (Round-robin) используется на Олимпийских играх и на соревнованиях с ограниченным количеством участников. При таком формате все Спортсмены (Competitors) в группе/пуле встречаются друг с другом для выявления победителей.

Круговая система (Round-robin) позволяет завершить круг в каждой из двух групп/пулов независимо друг от друга.

Всемирная Федерация Каратэ (WKF) использует данный формат в поединках за медали, где победители каждой группы/пула встречаются в полуфинальных поединках со Спортсменами (Competitors), занявшими 2-е места в других группах/пулах

Если количество участников нечетное (Спортсмен (Competitor) лишен права участия в соревнованиях или травмирован), то «свободная позиция» рассматривается как выход Спортсменов (Competitors) - участников несостоявшихся боев в следующий круг соревнований. Если такая ситуация возникает непосредственно во время соревнований, то любые поединки, проведенные против Спортсмена (Competitor), который по тем или иным причинам удален из круговой системы, считаются для его соперников выходом в следующий круг.

Победитель и Спортсмен (Competitor), занявший второе место в каждой подгруппе/пуле определяются количеством выигранных поединков, где за победу начисляют 2 очка, за ничью – 1 очко, за проигрыш – 0 очков. Победители полуфиналов выходят в финал, где они будут бороться за золотую и бронзовую медали. Оба Спортсмена (Competitors), проигравших в полуфинальных поединках, награждаются бронзовыми медалями.

2. Жеребьевка Спортсменов (Competitors)

Требования к жеребьевке Спортсменов (Competitors) на соревнования по круговой системе следующие:

- на Олимпийских играх: согласно Олимпийскому рейтингу Спортсмены (Competitors) №1- №4 включаются в разные группы/пулы;
- на соревнованиях другого уровня (включая Континентальные игры, проходящие с использованием круговой системы (Round-robin)) два Спортсмена (Competitors), набравшие наибольшее количество рейтинговых очков за день до соревнований, включаются в разные группы/пулы.

3. Разрешение ничейной ситуации

В случае ничейных результатов между 2 или более Спортсменами (Competitors), имеющими одинаковое количество общих баллов, необходимо применить приведенные ниже критерии в указанном порядке. Если победитель выявляется по одному из критериев, следующие критерии не применяются:

1. Победитель/победители в личных встречах
2. Больше количество общих очков, полученных в свою пользу во всех поединках
3. Меньшее количество общих очков, пропущенных во всех поединках
4. Больше количество заработанных очков IPPON
5. Меньшее количество пропущенных очков IPPON
6. Больше количество заработанных очков WAZA-ARI
7. Меньшее количество пропущенных очков WAZA-ARI
8. Больше количество заработанных очков YUKO
9. Меньшее количество пропущенных очков YUKO
- 10а. На Олимпийских играх: наивысшая позиция в Рейтинге за день заявленного события
- 10б. На других соревнованиях (кроме Олимпийских игр): победитель в дополнительном поединке, который назначается для разрешения ничьей

Если 3 и более Спортсменов (Competitors) имеет одинаковые результаты, но в полуфиналы должны выйти только 2 Спортсмена, набравшие наибольшее количество баллов, разрешение ничейного результата начинается с самого первого пункта определенных выше критериев.

4. Спортсмены (Competitors), получившие травму во время отборочных поединков

Если Спортсмен (Competitor) получил травму во время отборочного поединка и не может продолжать соревнования, очки, набранные в завершенных или текущем бою не изменяются. Результаты всех поединков (завершенных, текущих и предстоящих) объявляются аннулированными, все очки аннулируются.

5. Дисквалификация Спортсмена (Competitor)

У Спортсмена (Competitor), дисквалифицированного в поединке, сохраняется возможность продолжить участие в соревнованиях. В этом случае его/ее соперник выигрывает поединок либо со счетом 4-0, либо количество набранных им/ей очков превышает 4 (т.е. 5-0, 6-0), другие результаты

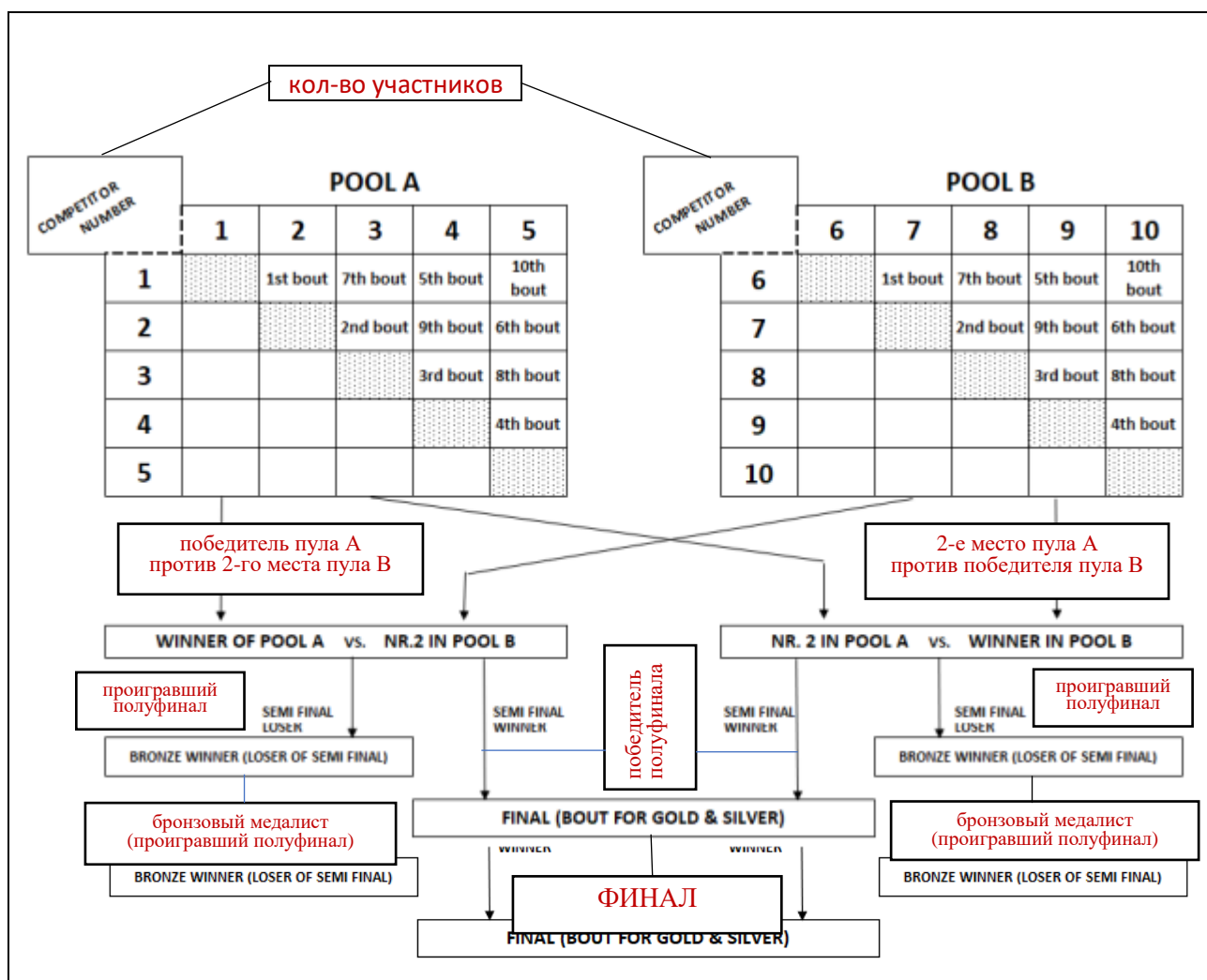
сохраняются. Спортсмена (Competitor) могут дисквалифицировать на весь турнир: очки, набранные в завершенных или текущем бою, не изменяются. Результаты всех поединков (завершенных, текущих и предстоящих) объявляются аннулированными, все очки аннулируются.

Если однажды дисквалифицированного Спортсмена (Competitor) дисквалифицируют за недостойное поведение в конце отборочного поединка/ (Shikkaku), то:

- соперник по полуфиналу автоматически попадает в финал;
- два других Спортсмена (Competitors) встречаются в другом полуфинальном поединке;
- остается только один бронзовый призер.

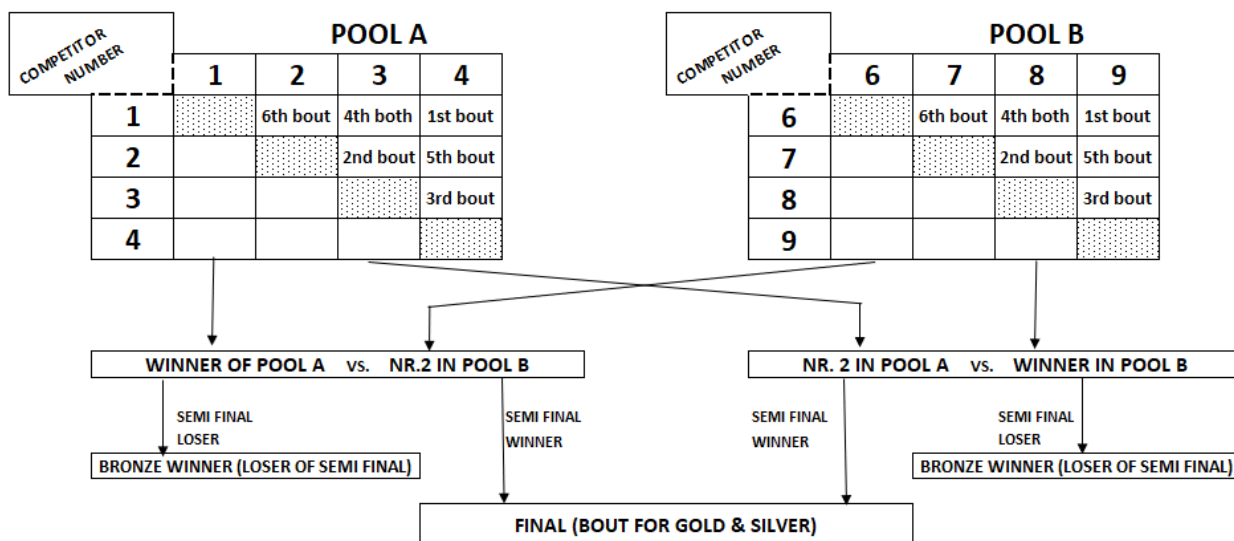
ПОЯСНЕНИЯ:

1. На рисунке представлен формат соревнований с 10 участниками:



* Данная версия Правил действует с 01.01.2019

II. На рисунке представлен формат соревнований с 8 участниками:



ПРИЛОЖЕНИЕ 15: ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КАТА НА ОЛИМПИЙСКИХ ИГРАХ

С целью проведения Олимпийских игр Данное Приложение заменяет Статью 3: ОРГАНИЗАЦИЯ СОРЕВНОВАНИЙ ПО КАТА.

На Олимпийские игры 2020 в Токио Международный Олимпийский Комитет определил квоту – 10 участников в каждой категории.

Соревнования по КАТА должны быть организованы следующим образом:

1. 10 Спортсменов (Competitors) в каждой категории делят на 2 группы/пула.
2. Каждый Спортсмен (Competitor) выполняет первое КАТА, 7 Судей (Judges) выставляют оценки.
3. Каждый Спортсмен (Competitor) выполняет второе КАТА, 7 Судей (Judges) выставляют оценки.
4. Каждый Спортсмен (Competitor) получает среднюю оценку по сумме оценок двух кругов.
5. Любая ничейная ситуация разрешается согласно процедуре, описанной в ПРИЛОЖЕНИИ 15. Оценки, полученные в поединках по разрешению ничьей, не влияют на оценку, занесенную в протокол.
6. 3 Спортсмена (Competitors) из каждой группы/пула, получившие наивысшие оценки, проходят в третий круг. Ранее полученные оценки не учитываются.
7. В третьем круге 3 Спортсмена (Competitors) в каждой группе/пуле выполняют третье ката, получают оценки, согласно которым занимают 1-3 места в своих группах/пулах.
8. В четвертом круге (медальных поединках) победители в группах/пулах встречаются в поединке за 1-2 места. Спортсмены (Competitors), занявшие 2-е место в своих группах/пулах, встречаются со Спортсменами (Competitors), занявшими 3-е место в другой группе/пуле в поединке за 3-е место.
9. Все другие правила, прописанные в данном ПРИЛОЖЕНИИ 15, исключают Статью 3.

ПОЯСНЕНИЯ:

Схема проведения соревнований по КАТА на Олимпийских играх:

ОТБОРОЧНЫЙ КРУГ	
Спортсмен	
Оценка за 1-й круг	
Оценка за 2-й круг	
Средняя оценка	
РЕЙТИНГОВЫЙ КРУГ	
Спортсмен	
Оценка за 3-й круг	
Место в группе/пуле	
ПОЕДИНКИ ЗА МЕДАЛИ	
Спортсмен	
Спортсмен	
Спортсмен	

ELIMINATION ROUND

Competitor :	1	2	3	4	5
Score 1st round:	21.20	24.00	18.80	24.00	27.40
Score 2nd round:	22.00	23.60	21.00	23.80	28.00
Average score:	21.60	23.80	19.90	23.90	27.70

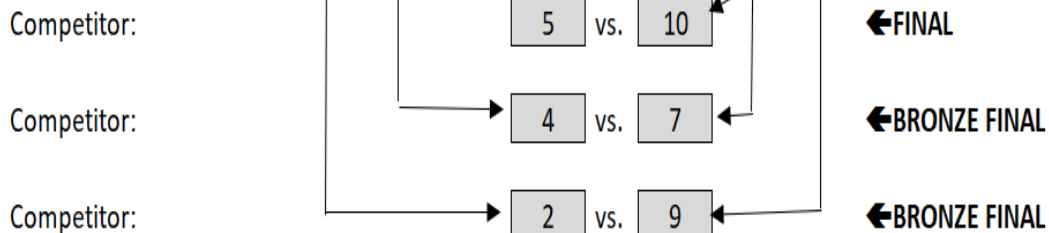
	6	7	8	9	10
	21.10	23.80	18.80	24.00	27.40
	22.60	23.80	21.00	23.80	28.00
	21.85	23.80	19.90	23.90	27.70

RANKING ROUND

Competitor:	2	4	5
Score 3rd round:	22.00	24.03	28.00
Ranking in group	3	2	1

	7	9	10
	23.20	24.60	26.00
	3	2	1

MEDAL BOUTS



Разрешение ничейной ситуации

Если 2 или более Спортсменов (Competitors) имеют одинаковые оценки, необходимо учитывать следующие критерии для определения позиций участников:

Шаг 1:

Спортсмен (Competitor), который во втором круге отборочного поединка получил оценку выше, становится победителем в спорной ситуации.

Если оценки за выполнение второго КАТА одинаковые, то выполняют следующие шаги:

Шаг 2:

При одинаковой ИТОГОВОЙ ОЦЕНКЕ (TOTAL SCORE) учитывают следующие критерии:

- **общая оценка за ТЕХНИЧЕСКОЕ выполнение (70%).**
- Выигрывает участник с наивысшим результатом.

ПОЯСНЕНИЕ:

Пример равных оценок

Общая оценка	1=25,82
	2=25,82

Оценка за **ТЕХНИЧЕСКОЕ** выполнение

1.	8.6	8.8	8.6	8.4	8.6	<u>8.6</u>	8.2	= 25.8 TOT	Лучшая позиция
2.	8.8	8.8	<u>8.0</u>	8.8	8.4	8.8	8.0	= 25.6 TOT	

В данной ситуации Спортсмен (Competitor) №1 имеет лучшую позицию, чем Спортсмен (Competitor) №2.

Шаг 3:

Если оценка за ТЕХНИЧЕСКОЕ выполнение одинаковая, то рассматривают

- **общую оценку за АТЛЕТИЧЕСКОЕ выполнение (30%).**
- Выигрывает участник с наивысшим результатом.

ПОЯСНЕНИЕ:

Пример равных оценок

Общая оценка	1=25,82
	2=25,82

Оценка за **АТЛЕТИЧЕСКОЕ** выполнение

1.	8.6	8.8	8.4	8.4	8.6	<u>8.6</u>	8.2	= 25.6 TOT	Лучшая позиция
2.	8.8	8.4	<u>8.2</u>	8.8	8.2	8.8	8.0	= 25.4 TOT	

В данной ситуации Спортсмен (Competitor) №1 имеет лучшую позицию, чем Спортсмен (Competitor) №2.

Шаг 4:

Если оценки за ТЕХНИЧЕСКОЕ и АТЛЕТИЧЕСКОЕ выполнение одинаковые, то рассматривают

- **оценку за ТЕХНИЧЕСКОЕ выполнение**, сравнивая наименьшие оценки из суммы

- Выигрывает участник с наивысшей оценкой.

ПОЯСНЕНИЕ:

Пример равных оценок

Общая	1=25,82
оценка	2=25,82

Оценка за **ТЕХНИЧЕСКОЕ** выполнение

1.	8.6	8.8	8.6	8.4	8.6	<u>8.4</u>	8.2	= 25.6 TOT	Лучшая позиция
2.	8.8	8.6	<u>8.2</u>	8.8	8.2	8.8	8.0	= 25.6 TOT	

В данной ситуации Спортсмен (Competitor) №1 имеет лучшую позицию, чем Спортсмен (Competitor) №2.

ПОЯСНЕНИЯ

8.8	=	наивысшая оценка
8.2	=	наименьшая оценка
<u>8.4</u>	=	наименьшая оценка, которая суммируется в общую оценку

Шаг 5:

Если критерии, описанные выше, одинаковые, то рассматривают

- **оценку за ТЕХНИЧЕСКОЕ выполнение**, сравнивая наивысшие оценки из суммы

- Выигрывает участник с наивысшей оценкой.

ПОЯСНЕНИЕ:

Пример равных оценок

Общая	1=25,82
Оценка	2=25,82

Оценка за **ТЕХНИЧЕСКОЕ** выполнение

1.	8.6	8.8	8.6	8.4	8.6	<u>8.4</u>	8.2	= 25.6 TOT	Лучшая позиция
2.	8.8	8.8	<u>8.4</u>	8.4	8.4	8.8	8.0	= 25.6 TOT	

В данной ситуации Спортсмен (Competitor) №2 имеет лучшую позицию, чем Спортсмен (Competitor) №1.

ПОЯСНЕНИЯ	
8.8	= наивысшая оценка
8.4	= наименьшая оценка
<u>8.4</u>	= наименьшая оценка, которая суммируется в общую оценку
8.8	= наивысшая оценка, которая суммируется в общую оценку

Шаг 6:

Если критерии, описанные выше, одинаковые, то рассматривают

- **оценку за АТЛЕТИЧЕСКОЕ выполнение**, сравнивая наименьшие оценки из суммы

- Выигрывает участник с наивысшей оценкой.

ПОЯСНЕНИЕ:

Пример равных оценок

Общая оценка	1=25,82
	2=25,82

Оценка за **АТЛЕТИЧЕСКОЕ** выполнение

1.	8.6	8.8	8.6	8.4	8.6	<u>8.4</u>	8.2	= 25.6 TOT	Лучшая позиция
2.	8.8	8.6	<u>8.2</u>	8.8	8.4	8.8	8.0	= 25.6 TOT	

В данной ситуации Спортсмен (Competitor) №1 имеет лучшую позицию, чем Спортсмен (Competitor) №2.

ПОЯСНЕНИЯ	
8.8	= наивысшая оценка
8.4	= наименьшая оценка
<u>8.4</u>	= наименьшая оценка, которая суммируется в общую оценку

Шаг 7:

Если критерии, описанные выше, одинаковые, то рассматривают

- **оценку за АТЛЕТИЧЕСКОЕ выполнение**, сравнивая наивысшие оценки из суммы
- Выигрывает участник с наивысшей оценкой.

ПОЯСНЕНИЕ:

Пример равных оценок

Общая оценка	1=25,82
	2=25,82

Оценка за **АТЛЕТИЧЕСКОЕ** выполнение

1.	8.6	8.8	8.6	8.4	8.6	<u>8.4</u>	8.2	= 25.6 TOT	Лучшая позиция
2.	8.8	8.8	<u>8.4</u>	8.4	8.4	8.8	8.0	= 25.6 TOT	

В данной ситуации Спортсмен (Competitor) №2 имеет лучшую позицию, чем Спортсмен (Competitor) №1.

ПОЯСНЕНИЯ

8.8	=	наивысшая оценка
8.2	=	наименьшая оценка
<u>8.4</u>	=	наименьшая оценка, которая суммируется в общую оценку
8.8	=	наивысшая оценка, которая суммируется в общую оценку

Шаг 8:

Если критерии, описанные выше, одинаковые, то рассматривают

- **оценку за ТЕХНИЧЕСКОЕ выполнение**, сравнивая наивысшие оценки среди наименьших исключенных оценок
- Выигрывает участник с наивысшей оценкой.

ПОЯСНЕНИЕ:

Пример равных оценок

Общая оценка	1=25,82
	2=25,82

Оценка за **ТЕХНИЧЕСКОЕ** выполнение

1.	8.8	8.8	8.8	8.4	8.4	<u>8.4</u>	8.2	= 25.6 TOT	Лучшая позиция
2.	8.8	8.8	<u>8.4</u>	8.4	8.2	8.8	8.0	= 25.6 TOT	

В данной ситуации Спортсмен (Competitor) №1 имеет лучшую позицию, чем Спортсмен (Competitor) №2.

ПОЯСНЕНИЯ	
8.8	= наивысшая оценка
8.2	= наименьшая оценка
<u>8.4</u>	= наименьшая оценка, которая суммируется в общую оценку
8.8	= наивысшая оценка, которая суммируется в общую оценку
8.4	= наивысшая оценка среди исключенных наименьших оценок

Шаг 9:

Если критерии, описанные выше, одинаковые, то рассматривают
 - **оценку за ТЕХНИЧЕСКОЕ выполнение**, сравнивая наименьшие оценки среди наивысших исключенных оценок
 - Выигрывает участник с наивысшей оценкой.

ПОЯСНЕНИЕ:





Пример равных оценок

Общая оценка	1=25,82
	2=25,82

Оценка за **ТЕХНИЧЕСКОЕ** выполнение

1.	8.8	8.8	8.6	8.4	8.4	<u>8.4</u>	8.2	= 25.4 TOT	Лучшая позиция
2.	8.6	8.6	<u>8.4</u>	8.4	8.4	8.8	8.2	= 25.4 TOT	

В данной ситуации Спортсмен (Competitor) №1 имеет лучшую позицию, чем Спортсмен (Competitor) №2.

ПОЯСНЕНИЯ	
	= наивысшая оценка
	= наименьшая оценка
<u>8.4</u>	= наименьшая оценка, которая суммируется в общую оценку
8.8	= наивысшая оценка, которая суммируется в общую оценку
	= наивысшая оценка среди исключенных наименьших оценок
	= оценка среди исключенных наивысших оценок

Шаг 10:

Если критерии, описанные выше, одинаковые, то рассматривают









- **оценку за ТЕХНИЧЕСКОЕ выполнение**, сравнивая наименьшие оценки среди наименьших исключенных оценок
- Выигрывает участник с наивысшей оценкой.

ПОЯСНЕНИЕ:






Пример равных оценок

Общая оценка	1=25,82
	2=25,82

Оценка за **ТЕХНИЧЕСКОЕ** выполнение

1.			8.6		8.4	<u>8.4</u>		= 25.4 TOT	Лучшая позиция
2.		8.6	<u>8.4</u>	8.4				= 25.4 TOT	

В данной ситуации Спортсмен (Competitor) №1 имеет лучшую позицию, чем Спортсмен (Competitor) №2.

ПОЯСНЕНИЯ	
	= наивысшая оценка
	= наименьшая оценка
<u>8.4</u>	= наименьшая оценка, которая суммируется в общую оценку
8.8	= наивысшая оценка, которая суммируется в общую оценку
	= наивысшая оценка среди исключенных наименьших оценок
	= оценка среди исключенных наивысших оценок
	= наименьшая оценка среди исключенных наименьших оценок

Шаг 11:

Если критерии, описанные выше, одинаковые, то рассматривают

- **оценку за АТЛЕТИЧЕСКОЕ выполнение**, сравнивая наивысшие оценки среди наименьших исключенных оценок
- Выигрывает участник с наивысшей оценкой.

ПОЯСНЕНИЕ:

Пример равных оценок

Общая оценка	1=25,82
	2=25,82

Оценка за АТЛЕТИЧЕСКОЕ выполнение

1.	8.8	8.8	8.8	8.4	8.4	<u>8.4</u>	8.2	= 25.6 TOT	Лучшая позиция
2.	8.8	8.8	<u>8.4</u>	8.4	8.2	8.8	8.0	= 25.6 TOT	

В данной ситуации Спортсмен (Competitor) №1 имеет лучшую позицию, чем Спортсмен (Competitor) №2.

ПОЯСНЕНИЯ	
8.8	= наивысшая оценка
8.2	= наименьшая оценка
<u>8.4</u>	= наименьшая оценка, которая суммируется в общую оценку
8.8	= наивысшая оценка, которая суммируется в общую оценку
8.4	= наивысшая оценка среди исключенных наименьших оценок

Шаг 12:

Если критерии, описанные выше, одинаковые, то рассматривают

- **оценку за АТЛЕТИЧЕСКОЕ выполнение**, сравнивая наименьшие оценки среди наивысших исключенных оценок
- Выигрывает участник с наивысшей оценкой.

ПОЯСНЕНИЕ:

Пример равных оценок

Общая оценка	1=25,82
	2=25,82

Оценка за АТЛЕТИЧЕСКОЕ выполнение

1.	8.8	8.8	8.6	8.4	8.4	<u>8.4</u>	8.2 = 25.4 TOT	Лучшая позиция
2.	8.6	8.6	<u>8.4</u>	8.4	8.4	8.8	8.2 = 25.4 TOT	

В данной ситуации Спортсмен (Competitor) №1 имеет лучшую позицию, чем Спортсмен (Competitor) №2.

ПОЯСНЕНИЯ	
8.8	= наивысшая оценка
8.2	= наименьшая оценка
<u>8.4</u>	= наименьшая оценка, которая суммируется в общую оценку
8.8	= наивысшая оценка, которая суммируется в общую оценку
8.4	= наивысшая оценка среди исключенных наименьших оценок
8.8	= наивысшая оценка среди исключенных наивысших оценок

Шаг 13:

Если критерии, описанные выше, одинаковые, то рассматривают

- **оценку за АТЛЕТИЧЕСКОЕ выполнение**, сравнивая наименьшие оценки среди наименьших исключенных оценок
- Выигрывает участник с наивысшей оценкой.

ПОЯСНЕНИЕ:

Пример равных оценок

Общая оценка	1=25,82
	2=25,82

Оценка за АТЛЕТИЧЕСКОЕ выполнение

1.	8.8	8.8	8.6	8.4	8.4	<u>8.4</u>	8.2 = 25.4 TOT	Лучшая позиция
2.	8.8	8.6	<u>8.4</u>	8.4	8.4	8.8	8.0 = 25.4 TOT	

В данной ситуации Спортсмен (Competitor) №1 имеет лучшую позицию, чем Спортсмен (Competitor) №2.

ПОЯСНЕНИЯ	
	= наивысшая оценка
	= наименьшая оценка
<u>8.4</u>	= наименьшая оценка, которая суммируется в общую оценку
8.8	= наивысшая оценка, которая суммируется в общую оценку
	= наивысшая оценка среди исключенных наименьших оценок
	= наивысшая оценка среди исключенных наивысших оценок
	= наименьшая оценка среди исключенных наименьших оценок

Шаг 14:

Если критерии, описанные выше, одинаковые, то рассматривают

- оценку за **ТЕХНИЧЕСКОЕ** выполнение, сравнивая наивысшие оценки среди наивысших исключенных оценок
- Выигрывает участник с наивысшей оценкой.

ПОЯСНЕНИЕ:

Пример равных оценок

Общая	1=25,82
Оценка	2=25,82

Оценка за **ТЕХНИЧЕСКОЕ** выполнение

1.			8.8		8.4	<u>8.4</u>		= 25.6 TOT	Лучшая позиция
2.		8.8	<u>8.4</u>	8.4				= 25.6 TOT	

В данной ситуации Спортсмен (Competitor) №1 имеет лучшую позицию, чем Спортсмен (Competitor) №2.

ПОЯСНЕНИЯ	
	= наивысшая оценка
	= наименьшая оценка
<u>8.4</u>	= наименьшая оценка, которая суммируется в общую оценку
8.8	= наивысшая оценка, которая суммируется в общую оценку
	= наивысшая оценка среди исключенных наименьших оценок
	= наивысшая оценка среди исключенных наивысших оценок
	= наименьшая оценка среди исключенных наименьших оценок
	= наивысшая оценка среди исключенных наивысших оценок

Шаг 15:

Если критерии, описанные выше, одинаковые, то рассматривают

- **оценку за АТЛЕТИЧЕСКОЕ выполнение**, сравнивая наивысшие оценки среди наивысших исключенных оценок
- Выигрывает участник с наивысшей оценкой.

ПОЯСНЕНИЕ:

Пример равных оценок

Общая оценка	1=25,82
	2=25,82

Оценка за АТЛЕТИЧЕСКОЕ выполнение

1.	9.0	8.8	8.8	8.4	8.4	<u>8.4</u>	8.2	= 25.6 TOT	Лучшая позиция
2.	8.8	8.8	<u>8.4</u>	8.4	8.2	8.8	8.2	= 25.6 TOT	

В данной ситуации Спортсмен (Competitor) №1 имеет лучшую позицию, чем Спортсмен (Competitor) №2.

ПОЯСНЕНИЯ	
9.0	= наивысшая оценка
8.2	= наименьшая оценка
<u>8.4</u>	= наименьшая оценка, которая суммируется в общую оценку
8.8	= наивысшая оценка, которая суммируется в общую оценку
8.4	= наивысшая оценка среди исключенных наименьших оценок
8.8	= наивысшая оценка среди исключенных наивысших оценок
8.2	= наименьшая оценка среди исключенных наименьших оценок
9.0	= наивысшая оценка среди исключенных наивысших оценок

Шаг 16:

Если критерии, описанные выше, одинаковые, то ничейная ситуация разрешается простым подбрасыванием монетки.

ПРИЛОЖЕНИЕ 16: ПРЕМЬЕР-ЛИГА: СОРЕВНОВАНИЯ ПО КАТА

