

Часть I Правила соревнования

Часть II Детальные правила соревнования

Часть III Правила судейства

Часть IV Детальные правила судейства

(Термины и методы подачи сигналов во время матчей Кумитэ)

Правила соревнований по карате

Часть I Правила соревнования

Пункт 1 Цель

Данные правила утверждены с целью обеспечения строгой справедливости и единообразия в методах, как арбитража, так и судейства в матчах по карате. Данными правилами нужно руководствоваться во всех матчах по карате, проводимых под эгидой Всемирной Федерации Шотокан Каратэ-До (далее по тексту как W.S.K.F.)

Пункт 2 Официальные соревнования

Все соревнования организованные областными отделениями или более крупными подразделениями должны иметь организационный комитет.

Пункт 3 Официальные лица турнира

Должны быть назначены следующие официальные лица.

1. Руководитель и заместитель руководителя организационного комитета.
2. Главный судья и заместители главного судьи.
3. Судьи.
4. Главный арбитр и заместитель главного арбитра.
5. Арбитры.
6. Хронометрист, информатор, секретарь, старший площадки (арбитр), регистратор очков.
7. Врач/медсестра/медицинские работники

Пункт 4 Избрание руководителя и заместителя руководителя организационного комитета

Организационный комитет должен выбрать собственного руководителя и заместителя руководителя.

Пункт 5 Полномочия руководителя организационного комитета

Руководитель организационного комитета несет ответственность за турнир в целом.

Пункт 6 Полномочия заместителя руководителя организационного комитета

Заместитель руководителя организационного комитета должен помогать руководителю. Во время отсутствия руководителя заместитель должен исполнять обязанности руководителя.

- Пункт 7 Официальные лица оединка
Официальные лица на поединке Кумитэ:
 1. Арбитр
 2. Рефери
 3. Четыре судьи
- Официальные лица на поединке КАТА:
 1. Рефери
 2. Шесть судей
- Без вышеперечисленных официальных лиц поединки не будут признаны официальными, если только это не одобрено Главным судьей.
- Пункт 8 Полномочия Арбитра и Судей
- Арбитр и Судьи следуют правилам соревнований W.S.K.F.
- Пункт 9 Ассистенты
Кроме того, с целью облегчения проведения поединков, должны быть назначены несколько хронометристов, дикторов, секретарей, старших площадки (арбитров), регистраторов счета. На каждой должности должно быть минимум два человека.
- Пункт 10 Соревновательная площадка
- Принципиально, соревновательная площадка должна быть квадратом со стороной восемь метров. Должна иметь плоскую поверхность и обеспечена соответствующими мерами безопасности.
- Пункт 11 Классификация поединков
- Существует следующая классификация поединков. Для поединков Кумитэ и КАТА классификация следующая:
1. Иппон Кумитэ – индивидуальный поединок и командное соревнование.
 2. КАТА - индивидуальный поединок и командное соревнование.
 3. Дзю Кумитэ – индивидуальный поединок.
- Пункт 12 Метод судейства матча
1. Поединки Иппон Кумитэ должны судиться по системе Иппон Сёбу.
 2. Поединки КАТА должны оцениваться по бальной системе.
 3. Дзю Кумитэ. Двухминутный бой свободным стилем, 4 судьи выставляют очки, после подсчитываются очки судей и рефери, и выносятся решение.
- Пункт 13 Официальная форма
Участники соревнований должны носить чистые, белые, без рисунков Карате-ги. Форма официальных лиц устанавливается рабочим комитетом.
- Пункт 14 Защита участников
Тип защиты, используемый участниками, должен быть установлен рабочим комитетом. Защита должна быть как для головы, так и для тела.

Пункт 15

Время поединка

В принципе, поединки Кумитэ должны быть двухминутными. Тем не менее, комитет может выбрать другое время поединка. Финальный поединок на Иппон Себу должен быть пятиминутным Санбон Себу.

Поединки КАТА должны длиться на протяжении всего времени исполнения КАТА (без остановки).

Пункт 16

Зоны ударов

Разрешенные зоны поражения:

Верхняя часть торса, голова, лицо, шея, грудь, живот и спина.

Пункт 17

Запрещенная техника и приемы (фолы)

Если участник проводит любой из нижеследующих приемов, рефери может объявить поражение нарушителя. Если участник собирается провести запрещенный прием, или уже выполнил таковой, рефери может дать предупреждение или объявить фол. В случае если участник, после предупреждения повторяет запрещенный прием, то судья может присудить ему поражение после объявления фола.

- 1) Прямые неконтролируемые удары по телу.
- 2) Удар в лицо Нуките (выпрямленными пальцами).
- 3) Любые удары в пах.
- 4) Столкновения телом с противником.
- 5) Любые прямые удары по суставам (в Дзю Кумитэ это не запрещено).
- 6) Небезопасная бросковая техника.
- 7) Постоянные захваты или клинчи (в Дзю Кумитэ разрешено до 3-х секунд).
- 8) Любое неспортивное или грубое поведение.
- 9) Затягивание времени.
- 10) Любые провокации или неуместные высказывания

Пункт 18

Терминология начала и окончания матча

Начало поединка – ШОБУ ХАДЗИМЕ

Окончание поединка – ЯМЭ

Пункт 19

Определение ИППОН (полный балл)

Когда рефери признает прием выполненный участником как Иппон (полный балл) такой как чисто выполненный Тсуки, Учи, Атэ или Гери, он должен немедленно остановить поединок, произнося ЯМЭ и объявить ИППОН.

Пункт 20

Определение ВАЗАРИ

1. Когда рефери признает прием выполненный участником недостаточным для ИППОН, но в любом случае эффективным, он должен немедленно остановить поединок, произнося ЯМЭ и объявить ВАЗАРИ.
2. Когда рефери признает, что один из участников потерял бойцовский дух, он может остановить поединок, произнося ЯМЭ, и присудить ВАЗАРИ другому участнику.
3. Когда рефери признает, что у участника более эффективная техника (провел эффективный прием), он может остановить поединок, произнося ЯМЭ и объявить ВАЗАРИ.

- Пункт 21 Критерий фолы
Фол или фол, ведущий к дисквалификации, должен определяться по следующим критериям:
1. Если участник провел запрещенный прием дважды, судья должен дать ему предупреждение (ЧУЙ) или фол (ХАНСОКУ).
 2. Если участник признан судьей как грубо подвергающийся опасности своего оппонента, то ему должно быть дано предупреждение или фол.
- Пункт 22 Критерии для дисквалификации
- Если участник совершает любое из следующих действий, рефери должен объявить его поражение.
1. Если участник отказывается продолжать поединок или по другим причинам покидает схватку.
 2. В случае если врач не разрешает участнику продолжать поединок.
 3. В случае, когда участник жалуется непосредственно судьям.
 4. В случае если участник не подчиняется командам рефери.
 5. В случае если участника нет на поединке своевременно.
 6. В случае если участник был заменен на другого, или в случае командного соревнования, участник, который изменил порядок чередования после официальной регистрации.
 7. В случае если участник получил три «Дзэгай Чуй» (предупреждение за выход за пределы соревновательной площадки).
 8. В случае если участник не может продолжать бой после жеребьевки, в которой определяется очередность в соревновании.
 9. Поединок КАТА:
 - А. В случае неполного исполнения.
 - В. В случае неправильно исполненного КАТА.
 - С. В случае исполнения неправильного КАТА.
- Пункт 23 Критерии Дзэгай (за пределами)
В случае, когда участник умышленно и неоднократно выходит за пределы соревновательной площадки.
- Пункт 24 Критерии Мубоби (пренебрежение защитой)
В случае, когда участник преднамеренно становится беззащитным (не применяет адекватные меры самозащиты). Более того, происходит дисквалификация, если участник был предупрежден МУБОБИ дважды.
- Пункт 25 Критерии оценивания в поединке Кумитэ
1. Иппон против Нет-балов: Иппон побеждает.
 2. ВАЗАРИ против Нет-балов: Рефери созывает «Хантей» и проводит голосование большинством.
 3. ВАЗЗАРИ против ВАЗАРИ: так же как 2.
 4. Нет-балов против Нет-балов: так же как 2.
 5. Если участник получил ДЗЭГАЙ ЧУЙ дважды, его должны лишить ВАЗАРИ. (в Дзю Кумитэ должен быть дисквалифицирован).
 6. Если участник получил третий ДЗЭГАЙ ЧУЙ, то он проигрывает схватку по ИППОН. (в Дзю Кумитэ должен быть дисквалифицирован).
 7. Если участник получает ХАНСОКУ ЧУЙ, он должен быть лишен ВАЗАРИ (в Дзю Кумитэ теряет 1 бал). Если участники получают второй ХАНСОКУ ЧУЙ, они проигрывают матч по ИППОН. (в Дзю Кумитэ должны быть дисквалифицированы).
 8. Если участник получает МУБОБИ ЧУЙ, он лишается ВАЗАРИ (в Дзю

Кумитэ теряет 1 бал). Если участники получают второй МУБОБИ ЧУЙ, они проигрывают ИППОН. (в Дзю Кумитэ должны быть дисквалифицированы).

9. Если участник получает ШИККАКУ (отказ), то проигрывает ИППОН (ХАНСОКУ МАКЕ/ШИККАКУ МАКЕ).

- Пункт 26 Критерии оценивания в Командном Матче Кумитэ
1. Критериями определения победителя командного турнира должно быть количество победителей. В случае равного числа победителей, выигрывает команда с большим числом ИППОН-КАЧИ. Если счет все равно равный, то должны встретиться по одному представителю от команд, чтобы определить победителя.
 2. Матч представителей не должен продолжаться более двух раундов, после которых в случае необходимости вызывается другая пара.
- Пункт 27 Критерии оценивания в дополнительном индивидуальном матче Кумитэ – в соответствии с Пунктом 25. В случае Хикиваке «Энчэ-сэн» (дополнительный матч) должен проводиться Иппон-Себу. В противном случае должен проводиться дополнительный «Сай-шнай». В дополнительном «Сай-шиай» победитель определяется решением судей после первого ВАЗАРИ. В Дзю Кумитэ допускается только один Энче-сэн, после этого выносится решение.
- Пункт 28 Критерии оценивания поединка КАТА
1. Во время поединка КАТА должна применяться 10-ти бальная система.
 2. Высшая и низшая оценки не учитываются.
 3. В случае «ничья», решение выносится по итоговому количеству заработанных баллов.
 4. В случае если итоговое количество баллов равно, должен быть проведен дополнительный матч.
- Пункт 29 В случае Протеста
1. Участник не может лично протестовать против решения рефери и/или судей.
 2. Зарегистрированный представитель команды может поднять руку и апеллировать к арбитру по поводу решения судей, если он считает, что судьи действуют не в соответствии с правилами WSKF.
 3. В случае если ситуация не предусмотрена данными правилами, или есть сомнения в применении данных правил к данной ситуации, то судьи, рефери, арбитр и Главный судья должны посоветоваться и найти решение.
- Пункт 30 Прочие правила
1. Если участник выиграл с помощью ХАНСОКУ-КАЧИ дважды в один день, то ему запрещено соревноваться далее в этот день.
 2. Точно также, если участник выиграл с помощью ХАНСОКУ-МАКЕ дважды в один день, то ему запрещено соревноваться далее в этот день
- Пункт 31 Отмена данных правил
Отмена одного, нескольких или всех данных правил требует согласования с центральным техническим комитетом (Шиханкай).
- Пункт 32 Дополнительные правила

Под давлением обстоятельств, при прошении представителей дополнительные правила могут быть обсуждены и применены рабочим комитетом турнира, даже если они противоречат правилам WSKF.

Данные правила вступают в силу с 1-го октября 1990 года.

Данные правила должны применяться с 1-го ноября 1990 года.

Часть II

Детальные правила соревнования

Пункт 1

Соревновательная площадка

Размер соревновательной площадки должен быть, принципиально, квадратом со стороной восемь метров с полуметровой граничной зоной.

Пункт 2

Форма участников/официальных лиц

В соответствии с Пунктом 13 выше, форма участника описывается ниже:

1. Верхняя часть Джи после завязывания пояса должна прикрывать бедра.
2. Длина рукавов должна быть до середины предплечья. Рукава, закрывающие сустав руки, запрещены.
3. Нижняя часть брюк должна заканчиваться посередине между щиколоткой и коленом, закрывать щиколотку запрещено.
4. Длина пояса после завязывания должна быть умеренной длины.
5. Участник должен затянуть белую ленту на своем «оби», а другой участник – красную ленту. Лента после завязывания должна быть шириной 5 см и длиной 15 см.
6. Главный Судья может отклонить судей, если они одеты не по правилам.
7. Требуется разрешение от Главного Судьи, чтобы носить поддержку или бандаж.
8. Рабочий комитет должен решить, могут ли участники носить идентификационные знаки.

Пункт 3

Действия назначенных официальных лиц

1. Следящий за временем должен начинать после сигнала рефери «ХАДЖИМЕ».
2. Регистратор должен начинать после сигнала рефери «ХАДЖИМЕ».
3. Руководитель матча должен начинать после сигнала рефери «ХАДЖИМЕ».
4. Дикторы должны проверить результаты регистраторов и делать все объявления после сигнала рефери «ХАДЖИМЕ».
5. Ответственный за доску со счетом должен проверить результаты регистратора и делать изменения на доске после инструкций рефери.

Пункт 4

Местоположение назначенных официальных лиц

Стол и стулья назначенных официальных лиц должны располагаться непосредственно позади стула арбитра.

Пункт 5

Классификация поединков

Официальными считаются следующие поединки.

1. Индивидуальный поединок Кумитэ среди мужчин: абсолютный вес.
2. Индивидуальный поединок Кумитэ среди мальчиков: абсолютный вес.
3. Командный Кумитэ среди мужчин. абсолютный вес. 3,5 или 7 участников в команде.
4. Индивидуальный КАТА среди мужчин.
5. Индивидуальный КАТА среди женщин: абсолютный вес.
6. Командный КАТА среди мужчин.
7. Командный КАТА среди женщин.

8. Смешанные мужские и женские КАТА.
9. Индивидуальный матч Дзю-Кумитэ среди мужчин.

Пункт 6	Место предоставления медицинской помощи Около площадки для соревнований должен быть организован медицинский центр с необходимым оборудованием. Центр должен быть обеспечен персоналом на протяжении всего турнира.
Пункт 7	В случае протеста Протестовать может только зарегистрированный представитель команды. Протесты не принимаются после окончания соревнования.
Пункт 8	Отмена данных правил Отмена одного, нескольких или всех данных правил требует согласования с центральным техническим комитетом (Шиханкаи). Данные правила вступают в силу с 1-го октября 1990 года. Данные правила должны применяться с 1-го ноября 1990 года.
Часть III	Правила судейства
Пункт 1	Цель Данные правила утверждены с целью обеспечения строгой справедливости и единообразия в методах, как арбитража, так и судейства соревнований по карате. Данные правила должны применяться ко всем соревнованиям по карате, проводимым под эгидой Всемирной Федерации Шотокан Каратэ-До (далее по тексту как W.S.K.F.)
Пункт 2	Распределение баллов между Судьями <ol style="list-style-type: none">1. В поединках Иппон Кумитэ всем судьям дается по одному голосу соответственно.2. В дзю Кумитэ, к голосам 4 судей добавляется голос рефери.3. В поединках Ката всем судьям дается по 10 баллов соответственно.
Пункт 3	Предоставление баллов Арбитру По просьбе рефери арбитр может иметь один голос.
Пункт 4	Полномочия и обязанности Главного судьи Полномочия и обязанности Главного судьи должны быть в соответствии с правилами соревнований. <ol style="list-style-type: none">1. Проверить официальную форму судей.2. Определить распределение и назначение судей.3. Выносить окончательное решение по техническим вопросам, которые не описаны в Правилах Турнира.
Пункт 5	Полномочия и обязанности Заместителя Главного судьи Заместитель Главного судьи должен помогать Главному судье и если Главный судья не может исполнять свои обязанности, Заместитель должен действовать вместо него.
Пункт 6	Полномочия и обязанности рефери

Рефери имеет полномочия проводить поединки. А именно он имеет следующие полномочия:

1. Объявлять предупреждения
2. Начинать поединок
3. Останавливать поединок
4. Если рефери замечает, что участник собирается провести запрещенный прием, рефери должен немедленно остановить поединок вынести предупреждение участнику или попросить его покинуть соревновательную площадку.
5. Если рефери считает, что один или оба участника не могут продолжать поединок из-за ран, болезни или по другим причинам, он должен немедленно остановить схватку и вызвать врача.
6. Отметить удаление пострадавшего участника.
7. Созывать судей.
8. Объявлять Хантей.
9. Объявлять победителя.
10. Объявлять «Энчосен».
11. Голосовать в случае равного количества голосов судей.
12. Переназначать Хантей по требованию арбитра.
13. Объявлять окончание поединка.
14. Объявлять начало и окончание поединка.
15. Отклонить одного судью.
16. Прислушиваться к мнению судей.
17. Прислушиваться к мнению Арбитра.
18. Принимать все меры во избежание проблем во время поединка.
19. Объявлять баллы в Ката.

Пункт 7

Полномочия и обязанности судей

Судья должен внимательно следить за действиями участников со своего поля зрения, и в следующих случаях должен сразу же дать сигнал рефери с помощью свистка или флага, четко выражая свое мнение:

1. В матче Иппон Кумитэ сигналы судьи подаются с помощью красного и белого флагов, если рефери объявил Хантей (в Дзю Кумитэ – система балов – 4 судьи плюс балы рефери, высший бал выигрывает).
2. Если он заметил «Иппон» или «ВАЗАРИ», он должен немедленно подать сигнал рефери с помощью свистка или флага (в Дзю Кумите – система балов).
3. Если он заметил, что участник собирается провести запрещенный прием или уже провел, участник ранен или болен, если оба или один из участников вышли за пределы соревновательной площадки, или по другим причинам не могут продолжать матч, судья должен сразу же подать сигнал рефери с помощью свистка или флага.
4. Если рефери созывает судей, судьи должны собраться перед арбитром и вынести решение.
5. В случае поединка Ката, судья должен награждать баллами, когда указывает рефери.

Пункт 8

Полномочия и обязанности Главного арбитра

1. Главный арбитр должен организовать группу арбитров и проверить их официальную форму.
2. Главный арбитр должен определить расположение арбитров, менять их и осуществлять над ними общий контроль.

3. Если Главному арбитру менеджером (представителем команды) зарегистрированной команды подается апелляция, он должен определить её правомерность.
4. Если апелляция принимается, то Главный арбитр должен объявить повторное рассмотрение.
5. Должен проинструктировать рефери, если возникают какие-либо непредвиденные изменения в ходе соревнования.

Пункт 9

Полномочия и обязанности Заместителя Главного арбитра
Заместитель Главного арбитра должен оказывать помощь главному арбитру. Если главный арбитр не может исполнять свои обязанности, заместитель ответственно и с честью принимает их на себя.

Пункт 10

Полномочия и обязанности Арбитра

1. Принимать апелляцию.
2. Созывать повторное рассмотрение в случае апелляции.
3. Объявлять пересмотренное решение в случае апелляции.
4. Контролировать регистратора времени, следящего за временем и следить за регистрацией матча и заверять своей подписью.
5. Проинструктировать рефери для сбора судей в случае объявления.
6. Прислушиваться к мнению рефери.

Пункт 11

Процедура апелляции к арбитру

После получения апелляции к решению от менеджера команды, арбитр должен немедленно остановить матч и изучить жалобу. Он может вызвать для получения разъяснений рефери и судей и если он признает решение явно неверным, он может потребовать от судейской комиссии пересмотреть решение. Если Арбитр принимает участие в совещании или рефери просит арбитра вынести свое решение, то Арбитр может использовать право голоса. В других случаях Арбитр не уполномочен использовать право голоса.

Пункт 12

Другие вопросы

Судьи и арбитры должны действовать честно или рискуют потерять свои должности после изучения обстоятельств центральным техническим комитетом (Шиханкай).

Пункт 13

Изменение ли отмена данных правил

Отмена одного, нескольких или всех данных правил требует согласования с центральным техническим комитетом (Шиханкай).

Пункт 14

Дополнительные правила

Под давлением обстоятельств, по просьбе представителей дополнительные правила могут быть обсуждены и применены рабочим комитетом турнира, даже если они противоречат правилам WSKF.

Данные правила вступают в силу с 1-го октября 1990 года.

Данные правила должны применяться с 1-го ноября 1990 года.

Часть IV

Детальные правила судейства

Пункт 1

Термины и методы подачи сигналов во время матча Кумитэ

1. Официальные лица должны занять свои места до начала поединка.
2. Рефери и судьи должны занять свои позиции.
3. Участники должны занять свои позиции у ранее оговоренных линий.
4. Участники должны поклониться друг другу.

5. Рефери произносит «Шобу ХАДЖИМЕ» для начала поединка.
6. Если судья признает прием, выполненный участником как «Иппон» или недостаточный для «Иппон», но тем не менее эффективный, он должен объявить «Яме». В Дзю Кумитэ оба участника должны продолжать.
7. Рефери должен приказать участникам вернуться на первоначальные позиции.
8. Рефери поднимает руку со стороны победителя, он должен объявить победителя, обозначив решающий прием, использованный победителем.
9. После объявления рефери «ВАЗЗАРИ», он должен возобновить поединок, объявив «Тсузукете ХАДЖИМЕ».
10. Если рефери объявил, либо два «ВАЗЗАРИ» либо один «Иппон», рефери должен объявить «Яме».
11. Рефери должен объявить победителя, подняв руку в сторону победителя, когда красный (белый) участник получает два ВАЗАРИ или один Иппон.
12. После того как рефери объявляет поединок законченным, участники должны поклониться друг другу и покинуть соревновательную площадку.
13. Рефери должен объявить «Тсузукете», если участники прекращаются сражаться без соответствующей причины.
14. Если один или оба участника находятся за пределами соревновательной площадки, рефери должен произнести «Яме-Дзегай» и вернуть обоих участников на их первоначальные позиции и объявить «Дзегай» в ситуации, когда нога участника вне соревновательной площадки даже частично.
15. Рефери должен объявить «АТО Шибараку» если хронометрист показывает 30 секунд до окончания матча. Во время объявления матч продолжается.
16. Если после окончания матча ни один из участников не получил «Иппон», рефери должен объявить «Яме». Рефери и участники должны вернуться на предписанные позиции.
17. Для вынесения судьями своего решения, рефери должен произнести «Хантей» и подать знак свистком, победитель определяется количеством поднятых красных или белых флажков. В Дзю Кумитэ, судьи выносят решение количеством баллов, и победитель определяется по поднятым рукам – правым (красный) или левым (белый) или скрещенным рукам (хикиваке).
18. Если количество флажков равно, то рефери должен использовать свое право голоса, и затем объявить «Ака (Широ) но Качи» или «Хикиваке».
19. Судьи должны использовать красные или белые флажки для вынесения решения. В Дзю Кумите, судьи должны использовать систему баллов.
20. Если по окончании «Энчо-сен», счет недостаточный, рефери должен созвать судей, подав сигнал двумя высокоподнятыми руками. Судьи собираются перед арбитром. После консультации объявляется победитель или ничья.
21. Если рефери объявил «Яме» и в то же самое время участники проводят эффективный прием, то решение выносится после консультации рефери с судьями.
22. В следующих ситуациях рефери должен объявить «Яме» и временно приостановить матч, далее для продолжения матча он должен объявить «Тсузукете ХАДЖИМЕ»
 - А. Если рефери замечает, что участник проводит безрезультатный захват.

- В. Если судья требует участников поправить форму.
- С. Если участник падает.
- Д. Если рефери замечает, что участник собирается провести запрещенный прием.
- Е. В любое время по усмотрению рефери.

23. В следующих ситуациях, рефери должен объявить «Яме» и приказать участникам занять первоначальные позиции. В случае фола(нарушения), рефери должен провозгласить «Хансоку Чуи», «Дзегай Чуи» или «Шиккаку». Если у судей другое мнение, решение должно быть вынесено после консультации между рефери и судьями.
- А. Если судья замечает, что участник собирается провести запрещенный прием или уже провел запрещенный прием.
 - В. Если участник травмирован запрещенным приемом соперника.
 - С. Если участник недееспособен из-за болезни.
 - Д. Если доктор запрещает участнику продолжать поединок.
 - Е. Если один или оба участника покидают матч или рефери считает что один или оба участника не могут продолжать матч.
 - Ф. Если один или оба участника неоднократно выходят за пределы соревновательной площадки или рефери считает что один или оба участника не могут продолжать матч.
 - Г. Если участник не подчиняется приказам рефери.
 - Н. Если рефери замечает что участник в состоянии Мубоби (беззащитный) или рефери считает что один или оба участника не могут продолжать матч.
24. Приемы, проведенные за пределами оговоренной соревновательной площадки не должны засчитываться.

Пункт 2

Термины и методы подачи сигналов во время матча Ката

1. Официальные лица должны занять свои места до начала матча.
2. Рефери и судьи должны занять свои места.
3. Руководитель матча должен провести участников для занятия своих позиций.
4. Участники должны поклониться и произнести название Ката. Если матч Ката проводится в красном и белом стиле, в таком случае рефери должен объявить название Ката, исполняемого участниками.
5. После объявления рефери участники должны начать исполнение.
6. После исполнения Ката, участники должны отойти и занять первоначальные позиции.
7. После того как участники заняли свои позиции, рефери просит судей с помощью свистка присудить балы.
8. Рефери и судьи присуждают балы или поднимают красный или белый флажок, чтобы показать свое решение.
9. Секретарь-регистратор должен суммировать балы после вычитания высшего и низшего бала и проинформировать диктора.
10. Диктор должен объявить балы.

Пункт 3

Местоположение рефери

В матче Кумитэ, рефери должен находиться в двух метрах в стороне от центра.
В матче Ката, рефери должен находиться напротив секретаря-регистратора.

Пункт 4

Местоположение Судей

1. В матче Кумитэ, должны занимать позиции в оговоренных местах вне соревновательной площадки, иметь красный и белый флажки и свисток.

2. В матче Ката, должны занимать позиции в оговоренных местах вне соревновательной площадки по углам по двое слева и справа площадки. У каждого судьи должен быть стул и карточка с балами.
- Пункт 5
- Местоположение Арбитра
Арбитр должен располагаться более чем в двух метрах от передней линии соревновательной площадки.
- Пункт 6
- Местоположение участников
Участники Кумитэ должны занимать места на вышеупомянутых цветных линиях в 1,5 метре от центральной линии, так чтобы быть в 3-х метрах друг от друга. Участники Ката становятся лицом к рефери в центре соревновательной площадки.
- Пункт 7
- Местоположение хронометриста
Хронометристы должны находиться позади арбитра и начинать отсчет времени после объявления рефери «ХАДЖИМЕ». Они должны остановить отсчет, когда рефери произносит «Яме». Хронометрист информирует рефери за 30 секунд до окончания матча с помощью двух коротких звонков и когда время закончилось – с помощью одного длинного звонка.
- Пункт 8
- Приложение
Обратитесь к приложению по поводу методов подачи сигналов.
- Пункт 9
- Изменение или отмена данных правил
Отмена одного, нескольких или всех данных правил требует согласования с центральным техническим комитетом (Шиханкаи).
- Дополнительные правила
Данные правила вступают в силу с 1-го октября 1990 года.
Данные правила должны применяться с 1-го ноября 1991 года.

Приложение

Термины, их значение и методы подачи сигналов, используемые рефери и судьями.

Термины	Значение	Определение; описание движения рефери
1. Шобу ХАДЖИМЕ	Начало Шобу	Начало матча; рефери стоит в назначенном месте
2. Ато Шибакару	Осталось мало времени	Сигнал должен прозвучать за 30 секунд до окончания матча
3. Яме	Стоп	Остановка или окончание матча; участники и рефери возвращаются на предписанные позиции
4. Мото но Ичи	Первоначальная позиция	Относится к участникам или означает окончание матча;

			участники и рефери возвращаются на предписанные позиции
5. Тсудзукете	Бой продолжается		Возобновление поединка, остановленного рефери
6. Тсудзукете ХАДЖИМЕ	Продолжать поединок		Рефери, стоя на предписанной позиции, отставляет назад ногу, наклоняет вперед корпус, и сводит руки на уровне груди
7. Фукушин Шуго	Собрание судей		Рефери созывает судей, поднятие вверх обеих рук; судьи собираются перед арбитром.
8. Хантей	Решение		Стоя за пределами соревновательной площадки (место отдельно не оговаривается), рефери просит при помощи длинного и короткого свистка, выразить мнение и при помощи короткого свистка опустить флажки. В Дзю Кумите рефери поднимает руку и определяет победителя.
9. Хикиваке	Ничья		Руки скрещиваются перед грудью, и опускаются вниз с ладонями вперед. Руки останавливаются в нижнем, полуоткрытом положении.
10. Энчо	Продленный матч		Матч возобновляется после «Шобу ХАДЖИМЕ»
11. Торимасен	Не принимается (не принимается как результативный прием)		Удар не признается результативным; руки, скрещенные перед грудью, опускаются вниз в полуоткрытое положение ладонями вниз.
12. Аиучи	Синхронный обмен ударами		Балы не присуждаются ни одной из сторон; кулаки выставляются перед грудью.
13. Ака (Широ) но Качи	Победа красного (белого)		Рука поднята под углом 45 градусов над плечом
14. Ака (Широ) Иппон	Один Иппон для красного		Рука поднята под углом 45

	(белого)	градусов над плечом
15. Хансоку Чуи или Мубоби Чуи		Рефери указывает указательным пальцем в живот предупрежденного. В Дзю Кумите другой участник получает один бал.
16. Хансоку	Фол	Рефери указывает указательным пальцем в лицо нарушившего участника, затем поднимает руку над плечом в сторону победителя.
17. Дзегай Чуи	Предупреждение за выход за пределы соревновательной площадки	Рефери указывает сначала на место где предупрежденный пересек пределы соревновательной площадки; потом на живот.
18. Ака (Широ) Хансоку, Широ (Ака) но Качи	Фол красному (белому), победа белого (красного).	Рефери указывает указательным пальцем в лицо нарушившего участника, затем поднимает руку над плечом в сторону победителя.
19. Ака (Широ) кикен, Широ (Ака) но Качи	Отказ красного (белого), победа белого (красного).	Рефери указывает указательным пальцем на позицию отказавшегося участника, затем поднимает руку над плечом в сторону победителя.
20. Шиккаку	Дисквалификация	Рефери указывает указательным пальцем в лицо дисквалифицированного участника, объявляя громко и разборчиво; затем указывает за пределы соревновательной площадки.
21. Яме Дзегай	За пределами соревновательной площадки	Если был замечен случай выхода за пределы соревновательной площадки, рефери немедленно объявляет «Дзегай», останавливает матч и просит участников занять предписанные позиции.