



*REVISION: SPOKANE, WA( USA ) JULY 2013*

СВІТОВА ФЕДЕРАЦІЯ ГОДЗІЮ-РІЮ КАРАТЕ  
«WGKF»

*ПРАВИЛА ЗМАГАНЬ З ГОДЗІЮ РІЮ КАРАТЕ*

**ЧАСТИНА І. ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ**

## **Ст. 1. Мета, завдання, принципи**

1.1. Правила визначають організацію, порядок і умови проведення змагань, вимоги до технічних дій спортсменів і роботи суддів, правила суддівства розраховані на організаторів, суддів, тренерів і широке коло спортсменів.

1.2. Метою дійсних Правил змагань являється:

1.2.1. Розвиток і популяризація годзю-рю карате серед широких верств населення;

1.2.2. Закріплення здорового і соціально - конструктивного способу життя молоді за допомогою фізичної культури і спорту;

1.2.3. Доступність їх для широкого кола організаторів, тренерів, суддів спортсменів.

1.3. **Правила змагань існують для вирішення наступних завдань:**

а) упорядкування роботи існуючих республіканських відділень федерації годзю-рю карате (далі по тексту – Федерації);

б) створення необхідних умов і передумов ефективної роботи нових республіканських відділень федерації;

в) ефективної роботи суддів шляхом виключення різного трактування окремих положень;

г) підвищення кваліфікації суддів, тренерів і спортсменів;

д) визначення порядку і умов проведення змагань;

е) визначення норм спортивної етики.

1.4. В основу покладений олімпійський принцип проведення змагань програвший вибуває;

1.5. Суть поединку – змусити супротивника відмовитися (здатися) від подальшого продовження поединку або отримати над ним явну перевагу.

## **Ст. 2. Норми спортивної етики**

Кожний, хто пов'язаний із годзю-рю карате повинен:

2.1. Поважати відданість справі спорту, чесність, принциповість, неупередженість, справедливість, прямоту і шляхетність головними моральними принципами і впливати ним у своїй діяльності.

2.2. Любою ціною захищати здоров'я спортсменів і сприяти їхньому благополуччю.

2.3. Не іти ні на які компроміси, що вступають у протиріччя зі справедливістю її порядністю будь-де: на татамі, у тренувальному залі і т. і..

2.4. Привселюдно, не дивлячись на обличчя, викривати будь-яку корупцію і нечесність.

2.5. Протистояти расовій, національній і релігійній дискримінації, рішуче припиняти її і ніколи не мати справи з тими, хто її проповідує.

2.6. Ніколи не використовувати засоби масової інформації для дискредитації і образи спортивного співтовариства.

2.7. Утримуватися від неетичної поведінки, яка могла б кинути тінь на людей, пов'язаних зі спортом.

2.8. Ніколи не намагатися добитися матеріальної вигоди за рахунок обмеження інтересів колег і спортсменів.

2.9. Дотримуватися абсолютної рівності людей, пов'язаних із годзю-рю карате і поважати їх права, незалежно від їхнього матеріального добробуту або займаного положення.

2.10. Ніколи не користуватися неточними відомостями або іншими засобами з метою ввести когось в оману, подавати на розгляд тільки перевірені факти з тим, що б як найкраще вирішити виниклу проблему.

### **Ст. 3. Характер і способи проведення змагань**

3.1. Змагання можуть бути тільки особисті:

3.1.1. В особистих змаганнях визначаються призові місця, зайняті учасниками в кожній ваговій категорії;

3.2. За основу взятий спосіб проведення змагань по олімпійській системі, коли учасник вибуває зі змагань після першої поразки.

3.3. По олімпійській системі проводяться всі особисті змагання (першості, чемпіонати, турніри).

#### **Ст. 4. Організація змагань.**

4.1. Змагання із годзю-рю карате повинні проводитися відповідно до Правил і Положення про змагання.

4.2. Організація, що проводить змагання, зобов'язана:

4.2.1. Розробити сценарій і затвердити Положення про змагання

4.2.2. Створити організаційний комітет з підготовки й проведення змагань.

4.2.3. Укомплектувати і затвердити суддівську колегію.

4.2.4. Розв'язати питання матеріально-технічного й медичного забезпечення змагань.

4.2.5. Організувати розміщення й харчування учасників, представників і суддів, а також роботу транспорту й обслуговуючого персоналу.

4.2.6. Підготувати місця проведення змагань.

4.3. Положення про змагання є другим (після Правил) основним документом, яким керуються суддівська колегія й учасники змагань.

4.3.1. Положення про змагання не повинне суперечити Правилам.

4.3.2. Положення про змагання повинне містити наступні розділи:

- 1) мета й завдання;
- 2) час, місце, програма й регламент змагань;
- 3) керівництво й суддівська колегія;
- 4) організації, що беруть участь, окремі учасники й вимоги до них;
- 5) регламент поєдинків згідно правил;
- 6) порядок і умови проведення особистої першості (система заліку);
- 7) нагородження переможців;
- 8) умови приймання іногородніх учасників і суддів;
- 9) порядок і строки подачі заявок.

Положення про змагання повинне бути точним, виключаючи різне тлумачення окремих його пунктів. Зміни і доповнення в Положення про зма-

гання має право вносити організація, що його затвердила, і не пізніше до початку жеребкування учасників змагань.

## **Ст. 5. Антидопінгові правила**

5.1. Учасники змагань не повинні знаходитись під час поєдинку під впливом будь-яких медичних препаратів, які можуть вплинути на їх виступ або надати фізичну або психологічну перевагу над суперником.

5.2. До заборонених медичних препаратів та речовин відносяться:

5.2.1. Стимулятори ( амфетамін, фенкамфаман, кокаїн і т.п.);

5.2.2. Болезаспокійливі наркотики ( героїн, морфін і т.п.);

5.2.3. Анаболічні стероїди ( тестостерон, нандролон і т.п.);

5.2.4. Снотворні та заспокійливі засоби ( барбітурати, фенобарбітал, сенобарбітал і т. і.);

5.2.5. Засоби, що викликають галюцинації (марихуана, ЛСД, мескалін і т.і.);

5.2.6. Сечогінні засоби.

5.3. Заборонені наступні маніпуляції:

5.3.1. Вливання додаткової крові, червоних кров'яних тілець або плазми;

5.3.2. Вплив на сечу з метою утруднити виявлення в ній заборонених препаратів, речовин.

5.4. Організатори змагань мають право піддати перевірці на допінг кого-небудь з учасників.

5.5. У разі виявлення після тестування заборонених препаратів і речовин учасник та / або команда піддається дисциплінарним (дискваліфікація) або адміністративним (штраф) мір покарання.

## **Ст. 6. Учасники змагань.**

Віковий та градаційний розподіл учасників

6.1. За віковим розподілом учасники змагань діляться на :

- |           |                       |
|-----------|-----------------------|
| - дітей   | - 8-9 років;          |
| - юнаків  | - 10-11; 12-13 років; |
| - кадетів | - 14-15 років;        |
| - юніорів | - 16-17 років;        |

- |            |                  |
|------------|------------------|
| - молоді   | - 18-20 років;   |
| - дорослих | - 18- 35 років ; |
| - ветерани | - 36 років +     |

## **Ст. 7. Медичний огляд спортсменів та судів , допуск учасників до змагань**

7.1. До участі в змаганнях допускаються особи, що тренувалися не менш 6 місяців для дітей і юнаків, і не менш 1 року для кадетів, юніорів і дорослих, заявлені спортивною організацією, та які пройшли медичний огляд в 5-денний термін до початку змагань.

7.2. Для участі в змаганнях необхідно подати заявку, оформлену відповідним чином.

7.3. Заявка вважається дійсною, якщо вона підписана керівником спортивної організації, що направляє спортсменів на змагання, і завірена відповідною юридичною печаткою.

7.4. У заявці навпроти прізвища кожного спортсмена повинна стояти відмітка лікаря («допущений», «не допущений»), його підпис і печатка медичного диспансеру, про допуск до змагань.

7.5. Підписом лікаря, печаткою медичного диспансеру засвідчується також зазначена в заявці загальна кількість допущених до змагань спортсменів.

7.6. Рішення про допуск учасників до змагань ухвалює мандатна комісія, склад якої затверджує організація, що проводить дані змагання.

7.7. У мандатну комісію, як правило, входять: голова мандатної комісії, секретар, лікар і інші члени комісії, які перевіряють заявки і документи учасників. Обов'язки голови мандатної комісії може виконувати головний суддя змагань або його заступник.

7.8. Робота мандатної комісії організовується в перший день змагань або напередодні ввечері незалежно від кількості днів, відведених для спортивного заходу. Мандатна комісія починає свою роботу до початку офіційного зважування.

7.9. У мандатну комісію учасник зобов'язаний пред'явити документ, що засвідчує його особу (посвідчення особи або паспорт – для юніорів і дорослих, свідоцтво про народження – для дітей і юнаків), а також будо-паспорт годзю-рю карате з проставленою технічною градацією кyu або dan відповідної міжнародної федерації годзю-рю карате.

7.10. Учасник автоматично вибуває зі змагань, якщо він не пройшов мандатну комісію.

7.11. У змаганнях можуть зустрічатися спортсмени однакових або суміжних градацій .

### **Ст. 8. Зважування спортсменів**

8.1. Зважування учасників організовується і проводиться в день, зазначений в Положенні про змагання.

8.2. Зважування допускається проводити на медичних або електронних вагах, придатних до експлуатації.

8.3. Учасники змагань мають право перевірити свою вагу на вагах офіційного зважування або на аналогічних вагах до оголошення початку офіційного зважування.

8.4. Зважування проводить комісія, призначена головним суддею. У комісію входять: заступник головного судді, секретар, лікар і двоє суддів.

8.5. Замість суддів до роботи комісії можуть залучатися представники інших команд.

8.6. При проведенні зважування на двох і більше вагах кількісний склад комісії збільшується пропорційно.

8.7. При зважуванні учасник зобов'язаний пред'явити документ, що засвідчує його особистість (посвідчення особи або паспорт – для юніорів і дорослих, свідоцтво про народження – для дітей і юнаків), будо-паспорт годзю-рю карате,

8.8. Учасники зважуються в трусах (плавках, купальниках)

8.9. Результати зважування заносяться до протоколу зважування і жеребкування.

8.10. Учасник вибуває зі змагань, якщо він не пройшов зважування у відведений для цієї процедури час і якщо його вага виявилася вище встановленої для даної вагової категорії норми, що не є підставою для переходу його в більш важку вагову категорію (зазначається в Положенні про змагання).

## **Ст. 9 Обов'язки і права учасника**

### **9.1. Учасник змагань зобов'язаний:**

- 9.1.1. Знати і неухильно дотримуватись вимог Правил.
- 9.1.2. Не допускати дій, що суперечать нормам поведінки і спортивної етики.
- 9.1.3. Бути на змагання у встановлений Положенням про змагання час.
- 9.1.4. Мати охайний вигляд і дозволене захисне спорядження.
- 9.1.5. Мати при собі необхідні документи, зазначені Положенням про змагання.
- 9.1.6. Без запізнення виходити на татамі.
- 9.1.7. Обмінюватися із суперником поклоном перед початком поєдинку і після його закінчення.
- 9.1.8. Виконувати розпорядження суддівської колегії.
- 9.1.9. Не втручатися в роботу суддів і не демонструвати невдоволення суддівством.
- 9.1.10 Відправивши суперника в нокдаун, при рахунку «Один» негайно відійти на вихідну лінію татамі і перебувати там, стоячи лицем до центру татамі, до наступної команди.

### **9.2. Учасник змагань має право:**

- 9.2.1. За годину до початку змагань перевірити свою вагу на вагах офіційного зважування, або на аналогічних вагах.
- 9.2.2. Одержувати необхідну інформацію від свого представника (тренера) про хід змагань, складі пар чергового кола, про зміни в програмі і регламенті змагань і т. п..
- 9.2.3. Використовувати в ході поєдинку перерву до 3 хвилин загального часу для одержання, якщо буде потреба медичної допомоги і до 1 хвилини на усунення неполадку в екіпіруванні.



9.2.4. Відпочивати і користуватися послугами тренера в перервах між раундами, як що після закінчення поєдинку виникає «НІЧІЯ»

9.2.5 Добровільно відмовитися від продовження поєдинку.

### **Ст. 10. Обов'язки і права представника команди, тренера**

10.1. Кожна команда (група учасників) країни, що бере участь у змаганнях, повинна мати свого представника.

10.2. Представник є керівником команди (групи учасників) країни і є посередником між суддівською колегією і учасниками.

10.3. За відсутності офіційного представника його обов'язки виконує тренер або капітан команди, призначений із числа учасників команди.

#### **10.4. Представник, тренер команди зобов'язаний:**

10.4.1. Знати і дотримуватись Правил і Положення про змагання.

10.4.2. Не допускати дій, що суперечать нормам поведінки і спортивній етиці.

10.4.3. Забезпечити своєчасну явку учасників своєї команди (групи) на змагання.

10.4.4. Своєчасно подати заявку та інші документи на участь у змаганнях.

10.4.5. Бути присутнім на нарадах суддівської колегії, проведених разом з іншими представниками.

10.4.6. Інформувати своїх спортсменів про рішення суддівської колегії.

10.4.7. Перебувати на місці проведення змагань до закінчення участі в них своїх спортсменів.

10.4.8. Стежити за дисципліною учасників своєї команди (групи) під час змагань, у громадських місцях і під час заходів, включених у програму змагань.

#### **10.5. Представник, тренер має право:**

10.5.1. До зважування учасників вносити зміни до складу своєї команди.

10.5.2. Бути присутнім при зважуванні учасників.

10.5.3. Звертатися в секретаріат, до членів суддівської колегії за довідками із всіх питань проведення змагань та їх результатів.

10.5.4. Подавати в суддівську колегію заяви і протести з посиланнями на пункти Правил, які були порушені в ході змагань.

## **10.6. Представникові, тренеру забороняється:**

10.6.1. Втручатися в роботу суддів, організаторів змагань і здійснювати на них вплив і тиск із метою одержання того чи іншого рішення.

10.6.2. Порувати етичні норми поведінки стосовно учасників змагань, суддів і глядачів.

10.6.3. Виконувати на даних змаганнях одночасно функції судді.

10.7. За невиконання своїх обов'язків, за грубе порушення дисципліни і етичних норм поведінки представник може бути відсторонений головним суддею і організаторами від змагань. Про факт порушення повідомляється в організацію, що направила команду на змагання.

## **ЧАСТИНА II. ПРАВИЛА ЗМАГАНЬ**

### **Ст.1. Структура змагань**

1.1. **Змагання по Куміте** розподіляються на:

1.3.1 Ірікумі - дзю (індивідуальні);

1.3.2 Ірікумі - го (індивідуальні).

Також учасники змагань з Куміте розподіляються на різні вікові категорії (діти, юнаки, кадети, юніори, молодь, дорослі та ветерани чоловіки, жінки, вагові і вікові категорії).

### **Ст.2. Правила участі**

2.1. У всіх змаганнях спортсмени беруть участь тільки у своїй власній категорії (віковій та ваговій). Діти, юнаки та кадети мають право брати участь тільки у розділі куміте ірікумі-дзю, юніори, дорослі та ветерани мають право брати участь тільки у розділі куміте ірікумі-го.

2.2.3. Учасник змагань ветеранів може брати участь лише в змаганнях ветеранів у категоріях Куміте.

2.2.4. Категорія формується не менш як із 4-х спортсменів із двох країн світу. У разі відсутності такої мінімальної кількості категорія об'єднується з найбільш відповідною категорією.

2.3. Кожна збірна команда країни має право зареєструвати не більше однієї команди та не більше 2-х спортсменів у кожній категорії Куміте.

### **Ст. 3. Персонал змагань**

3.1. Керівник змагань - призначається Правлінням Всесвітньої Федерації годзю-рю карате « WGKF». Керівник змагань організовує розробку та проведення змагань , але не може втручатися у правила суддівства. Йому допомагають інші представники персоналу змагань.

3.2. Лікар змагань - призначається Правлінням Всесвітньої Федерації годзю-рю карате « WGKF». Займається всіма медичними питаннями на змаганнях. Веде облік травм учасників у «Журналі обліку ТРАВМ». Лікар уповноважений висловлювати свою думку щодо придатності/непридатності спортсмена до участі в зустрічі конкретного раунду та/або в змаганнях взагалі.

3.3. Команда швидкої допомоги підготовлена діяти разом із лікарем змагань при виникненні нещасних випадків і захворюванні спортсменів.

3.4. Команда забезпечення безпеки не допускає прохід сторонніх осіб на територію змагань. Створюється організатором турніру.

3.5. Змагання не розпочинаються без присутності Лікаря змагань та Команди швидкої допомоги.

### **Ст. 4. Офіційна уніформа**

#### **Рефері:**

4.1. Усі рефері та судді повинні носити офіційну форму, дизайн якої розроблений Правлінням Всесвітньої Федерації годзю-рю карате « WGKF». Цю форму необхідно носити на всіх турнірах, курсах та іспитах.

4.2. Офіційна уніформа рефері складається з:

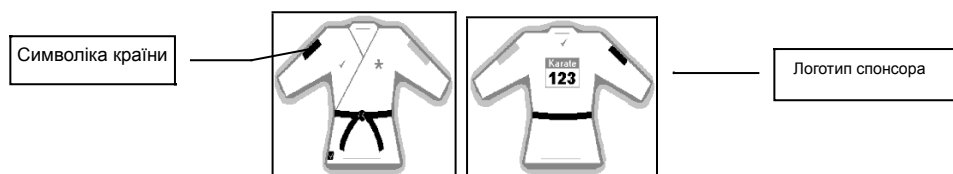
- темно-синього піджака з двома срібними гудзиками;
- білої сорочки;
- краватки із символікою «EGKF або WGKF»
- світло-сірих брюк;
- чорних шкарпеток;
- чорних спортивних черевиків.

4.3. Рефері та суддям заборонено носити годинники, браслети, мобільні телефони, затискачі для краваток та інші речі, які можуть спричинити травмування.

#### **Учасники змагань (Спортсмени):**

4.4. Усі учасники змагань повинні носити чисте кімоно білого кольору;

4.5. На кімоно дозволяється використовувати нашивку з національною символікою країни (максимального розміру в 10 кв. см.), логотип федерації на лівій стороні грудей (мал. 1) і тільки один рекламний логотип спонсора на спині; такий логотип з максимальними розмірами 30 x 15 см розташовується на рівні плечей (мал. 2);



1) Мал. 1

2) Мал. 2

4.6. Куртка кімоно, що щільно зав'язується поясом навколо талії, повинна покривати стегна, але не доходити до колін;

4.7. Загальна довжина поясу має бути такою, щоб залишилося близько 15-30 см додаткової довжини з обох боків після того, як він правильно зав'язаний навколо талії, але не доходить до колін.

4.8. Рукави куртки повинні доходити до половини передпліччя і не повинні бути довшими від вигину зап'ястя. Рукави не можна закручувати.

4.9. Штани повинні бути досить довгими, щоб покрити дві третини гомілки, але не досягати щиколотки. Штани не можна підгортати.

4.10. Жінки-мусульманки можуть використовувати білий шарф або чадру.

4.11. Лише спортсменкам дозволяється носити просту білу футболку під куртку кімоно;

4.12. У поєдинках з Куміте за системою прапорів, в цілях ідентифікації, один з учасників повинен носити червоний пояс для Ака і синій пояс для Ао на заміну свого поясу за рівнем майстерності.

4.13. Якщо учасник неправильно одягнений для поєдинку, рефері дає учасникові 1 хвилину, щоб перевдягнутися відповідно до правил Всесвітньої Федерації годзю-рю карате «WGKF». Якщо після цього (через 1 хв.) учасник не зміг перевдягнутися, рефері приймає рішення про Кікен (дискваліфікацію) цього учасника. Тренер учасника відповідає за забезпечення наявності у учасника належного одягу для змагання.

### **Тренери:**

4.16. Під час змагання всі тренери повинні носити спортивний костюм (або спортивні штани і сорочку з короткими рукавами) з назвою й нашивкою своєї країни або організації, Федерації;

4.17. Під час змагань на татамі тренерам заборонено надягати або поправляти своїм учасникам кімоно та інший одяг у ході змагання.

4.18. Представники «WGKF» або керівник змагань можуть відсторонити будь якого працівника або учасника змагань, який не відповідає цим правилам.

## **Ст. 5. ЗАХИСНЕ ОБЛАДНАННЯ, ОДЯГ ТА ПРЕДСТАВЛЕННЯ**

### **Захисне обладнання**

У змаганнях Всесвітньої Федерації годзю-рю карате «WGKF» застосовуються такі засоби захисту:

5.1. Перчатки з відкритими пальцями 10 унцій: синього кольору для Ао і червоного кольору для Ака, які відповідають їхньому кольору поясу для цього раунду у розділі Ірікумі-го Куміте для юніорів, дорослих та ветеранів. .

5.3. Капи мають бути білими або прозорими. Спортсмени, які не можуть використовувати капу, повинні надати довідку лікаря з підтвердженням неможливості її носити.

5.4. Пахові раковини, слід носити під кімоно.

5.5. Грудні протектори (для жінок, що виступають в Куміте) повинні бути білого кольору.

5.6. Шолом та захисний жилет: синій для Ао і червоний для Ака, які відповідають їхньому кольору поясу для цього раунду у розділах Ірікумі-Дзю та Ірікумі-Го Куміте.

5.7. Захисний протектор на гомілку: синій для Ао і червоний для Ака відповідно до кольору поясу спортсмена в даному раунді у розділах Ірікумі-Дзю і Ірікумі-Го Куміте;

5.8. Всі захисні спорядження затверджуються Правлінням Всесвітньої Федерації годзю-рю карате «WGKF». Застосування захисних споряджень відповідає наступним правилам:

#### **5.9. Обов'язкові спорядження:**

5.9.1. Перчатки з відкритими пальцями (Ірікумі-Го Куміте – спеціальна розробка для Ірікумі-Го).

5.9.2. Капа, ( Ірікумі-Дзю Куміте, Ірікумі-Го Куміте ).

5.9.3. Пахова раковина (чоловіча Ірікумі-Дзю, Ірікумі-Го Куміте);

5.9.4. Нагрудники (жіноче Куміте);

5.9.5. Захисний жилет (діти, юнаки і жіноче куміте);

5.9.6. Захисний шолом (Ірікумі-Дзю, Ірікумі-Го Куміте чоловіки, жінки).

5.9.7. Після попереднього затвердження Правлінням Всесвітньої Федерації годзю-рю карате «WGKF» учасники змагань можуть застосовувати м'які/водопроникні контактні лінзи або спеціальні окуляри, а також інші спеціальні пристосування, що рекомендовані медичною комісією «WGKF».

#### **5.10. Заборонені спорядження:**

5.10.1. Окуляри (зі склом або твердим пластиком) для Куміте;

5.10.2. Всі учасники змагань зобов'язані мати коротко підстрижені нігті на руках і ногах, і не мають права мати при собі металеві предмети, які можуть нанести травму самому спортсменові або його супротивникові.

5.11. Волосся кожного спортсмена має бути чистим та підстриженим у такий спосіб, щоб не заважати спокійному ходу поєдинку.

5.12. Учасникам підпірки, якщо

5.13. Учасникам

5.15. У випадку порушивши

для приведення А якщо ні, то змагань

зазначених

## СТ. 6. МІСЦЕ

6.1. Підлога , Межі познача-

6.2. **Куміте:** як мають площу 8 бх 6 метрів для шириною в 1

змагань не дозволяється носити ані пов'язки, ані їхнє застосування не дозволив лікар змагань;

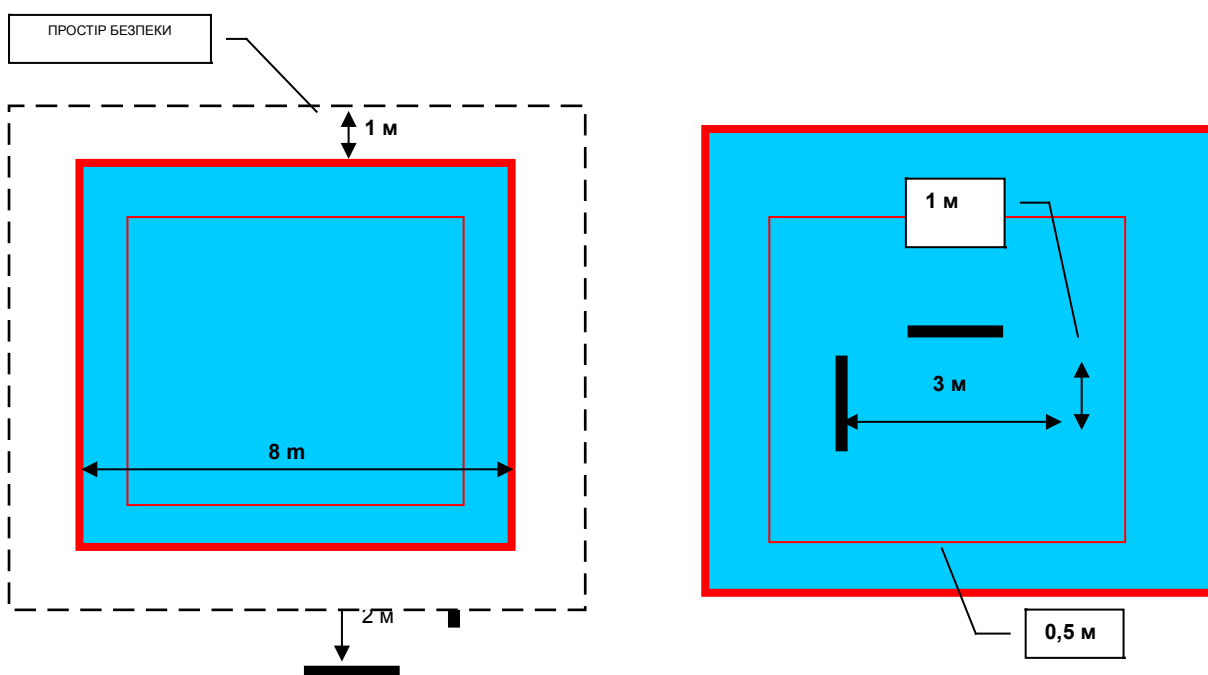
змагань забороняється носити Хачімакі (Бандани).

якщо учасники змагання з'являються на татамі, наведені вище заборони, рефері надає їм 1 хвилину їх зовнішнього вигляду у відповідність із Правилами. такі спортсмени дискваліфікуються. Тренер учасників відповідає за забезпечення дотримання спортсменом Правил.

## ПРОВЕДЕННЯ ЗМАГАНЬ

що покрита татамі , є обов'язковою умовою . ються так, як показано на мал. 3.

правило , розміри території проведення поєдинку х 8 метрів для кадетів, юніорів і дорослих, і мінімум дітей та юнаків при наявності простору безпеки метр навколо татамі.



Мал. 3

## СТ. 7.

## ОБЛАДНАННЯ ДЛЯ ЗМАГАНЬ

7.1. Устаткування для змагань забезпечується стороною, що приймає змагання і організатором Федерації.

**Тип та обсяг обладнання:**

7.2. Прапорці червоні/сині (мінімум 5 на кожному майданчику проведення поєдинку).

7.3. Реквізит для записів (протоколи змагань і реєстраційні форми, суддівські записки, планшети, ручки для записів, калькулятори і таке інше).

7.4. Пояси червоні/сині.

7.5. Захисні жилети червоні/сині.

7.6. Обов'язковою є наявність комп'ютерної системи Федерації. Національні організатори забезпечують її безпечне транспортування і належне застосування.

7.7. Свистки, дзвони або гонги для сигналів часу.

**СТ. 8. ПОДАЧА ПРОТЕСТІВ І ПЕРЕГЛЯД РІШЕННЯ**

8.1. Учасники змагань не мають права особисто подавати протест проти рішення рефері і судді.

8.2. Лише тренер відповідної команди може оскаржувати рішення Головному судді, якщо вважає, що рішення, прийняте рефері та суддями порушує Правила проведення поєдинку або правила суддівства. Проте тренерам не дозволяється перешкоджати роботі Журі шляхом спроб перевірки списку учасників та інших документів, вимагання пояснень тощо.

**Порядок подачі протесту:**

8.3. Тренер повідомляє головному судді про свій намір щодо офіційного протесту.

8.4. Головний суддя зупиняє проведення всього поєдинку і інформує про протест Суддівську колегію.

8.5. До офіційного протесту тренер повинен сплатити до каси ГСК збір за протест. Збір повертається в разі задоволення протесту.

8.6. Тренер заповнює « аркуш протесту» та подає його головному судді, який передає його до Суддівської колегії.



- 8.7. Суддівська колегія розглядає скаргу та докази її підтримки, і може вимагати пояснення від Головного судді, рефері та/або суддів.
- 8.8. У разі визнання рішення необґрунтованим, тренера можуть вимагати від Суддівської колегії перегляду цього рішення та виправлення помилок.
- 8.9. За надання доказів, що обґрунтовують протест, відповідальність несе тренер.
- 8.10. Суддівська колегія Всесвітньої Федерації годзю-рю карате « WGKF». після затвердження остаточного рішення повідомляє про нього головному судді. Головний суддя повідомляє тренерів про остаточне рішення.
- 8.11. Суддівська колегія може покарати рефері, рішення якого стало причиною протесту.
- 8.12. Тренер має право повідомляти головному судді на татамі про будь-яку адміністративну помилку негайно після її виявлення.
- 8.13. Щоб уникнути помилок при записі результатів, переможець кожного поєдинку, перш ніж покинути татамі, зобов'язаний повідомити своє ім'я судді за столом журі.
- 8.14. Відеозаписи, як докази ухвалюються тільки для підтвердження потенційних адміністративних помилок.

## **СТ. 9. ІНШІ ПИТАННЯ**

- 9.1. У випадку виникнення ситуації, що не передбачена даними Правилами, а також у випадку виникнення сумнівів, щодо застосування даних Правил до конкретної ситуації, колегія суддів проводить консультативну нараду з метою винесення рішення відносно конкретної ситуації.
- 9.1.1. Рішення має бути ухвалене Суддівською колегією Всесвітньої Федерації годзю-рю карате « WGKF» та Правлінням Всесвітньої Федерації годзю-рю карате « WGKF». Усім посадовим особам надається інформація про це рішення та здійснюється публічне оголошення.
- 9.2. Всі учасники змагань, включаючи спортсменів, тренерів, менеджерів, а також осіб, що зв'язані зі спортсменом, суддів і інших офіційних осіб, повинні

поділяти ідеали годзю-рю карате, а саме: добрий характер, ширість, цілеспрямованість, етикет та самоконтроль.

9.3. Поведінка тренерів, керівників та осіб, пов'язаних із спортсменами, яка дискредитує годзю-рю карате, може призвести до покарання або дискваліфікації спортсмена та/або його команди.

## **ЧАСТИНА ІІІ. ПРАВИЛА СУДДІВСТВА**

### **СТ.1. Загальні питання**

1.1. Діяльність рефері здійснюється відповідно до правил Всесвітньої Федерації годзю-рю карате «WGKF». і координується Суддівською колегією Федерації. Суддівська колегія Федерації складається з непарної кількості членів (3, 5, 7 і т. д.) і очолюється Головою Суддівської колегії Федерації.

1.2. Перед початком кожного турніру, після реєстрації учасників, всі рефері ухвалюють рішення щодо системи Куміте, за якою буде здійснюватися суддівство – Ірікумі-Дзю та Ірікумі-Го.

1.3. Рефері ухвалюють рішення щодо того, чи будуть вони учасниками змагань або рефері. Вони не мають права бути одночасно і учасниками і суддями турніру.

1.4. Рефері, суддям і Канса (арбітрові) слід уникати проведення поединку Куміте, якщо в ньому бере участь спортсмен з їхньої країни або спортивного клубу, організації, федерації. Їм слід повідомити головного рефері про ситуацію, що склалася. Залежно від обставин головний рефері може замінити такого суддю нейтральною особою (якщо можливо) або залишити такого суддю виконувати свої обов'язки.

## **РОЗДІЛ 1. КОЛЕГІЯ РЕФЕРІ**

Забезпечує об'єктивне застосування даних правил на татамі. До складу колегії рефері входять: Центральний рефері (Сушин), Дзеркальний суддя (Фукушин), арбітр (Канса), або кутові судді. До складу Персоналу журі входять Суддя журі, хронометрист, секретар та суддя-інформатор.

## **СТ. 1. ПРИЗНАЧЕННЯ**

- 1.1. Голову Суддівської колегії призначає Правління Всесвітньої Федерації годзю-рю карате « WGKF».
- 1.2. Склад Суддівської колегії пропонує Голова Суддівської колегії, який подає його до Правління Федерації на затвердження.
- 1.3. Головний суддя та колегія суддів стосовно кожного татамі призначаються Головою Суддівської колегії.
- 1.4. Центральний рефері (Сушин), дзеркальний суддя (Фукушин), арбітр (Канса) та бокові судді призначаються головним рефері зі складу колегії суддів до початку або під час проведення кожного поєдинку.
- 1.5. Персонал стола журі призначається стороною, що приймає змагання, організатором Федерації і підлягає затвердженню Правлінням Всесвітньої Федерації годзю-рю карате « WGKF».

## **СТ.2. ЗАГАЛЬНІ ОБОВ'ЯЗКИ РЕФЕРІ Й СУДДІВ**

Головний суддя, рефері (Сушин), дзеркальний суддя (Фукушин), арбітр (Канса), бокові судді і судді стола журі зобов'язані:

- 2.1. Вивчати і знати Правила змагань з годзю-рю карате;
- 2.2. Судити об'єктивно, неупереджено і справедливо;
- 2.3. Виявляти повагу і розуміння;
- 2.4. Мати чітку шкалу оцінки;
- 2.5. Вони мають поводитися з гідністю і виказувати повагу до учасників змагання та інших офіційних осіб;
- 2.6. Їхні рухи під час поєдинку повинні бути енергійними, моторними, витонченими, швидкими, певними та точними, такими, що підтверджують імідж, який личить офіційним представникам «WGKF».
- 2.7. Зосереджувати свою увагу на поєдинку, спостерігати за кожним учасником, ретельно і правильно оцінювати кожну дію спортсменів;
- 2.8. Під час поєдинку вони не мають права розмовляти ні з ким, крім головного судді, інших суддів, учасників змагань й Суддівською колегією .

### **СТ. 3. ВІДПОВІДАЛЬНІСТЬ І ОBOB'ЯЗКИ ГОЛОВНОГО СУДДІ**

3.1. Головний суддя керує змаганнями, відповідає за їхнє проведення і якість роботи суддівської колегії.

3.2. Головний суддя виконує обов'язки керівника суддівської бригади, якщо змагання проводяться на одному татамі.

3.3. Головний суддя зобов'язаний перед початком змагань:

а) перевірити готовність місця для проведення змагань, устаткування і регламент, відповідність їх вимогам Правил, скласти акт приймання місця проведення змагань;

б) оголосити склад мандатної комісії і призначити суддів для проведення зважування і жеребкування учасників змагань;

в) розподілити суддів по бригадах, якщо змагання проводяться на двох і більше татамі.

3.4. **Головний суддя зобов'язаний в процесі змагань:**

3.4.1. Вчасно вживати заходів до виправлення помилок, допущених суддями в процесі змагань.

3.4.2. Прийняти в найкоротший термін розв'язку по заявах і протестах, що надходять від представників команд (країн).

3.4.3. Проводити засідання суддівської колегії за участю представників команд (країн) для оголошення порядку роботи суддів, обговорення процесу змагань.

3.4.4. Затвердити результати змагань після завершення денної програми.

3.4.5. Головний суддя організує, координує і контролює все, що відбувається на татамі.

3.4.6. Головний суддя має вирішальний голос у суддівстві.

3.4.7. Головний суддя відповідає за забезпечення проведення поєдинку відповідно до даних Правил змагань і у випадку виникнення незвичайного інциденту ухвалює рішення на підставі даних Правил.

3.4.8. Головний суддя має право зупинити поєдинок і запропонувати колегії суддів виправити адміністративну помилку або переглянути рішення, яке було прийняте при порушенні даних Правил.

- 3.4.9. Головний суддя консультує рефері і суддів та керує ними.
- 3.4.10. Перед кожним поєдинком головний суддя призначає рефері, дзеркального суддю і Канса або бокових суддів.
- 3.4.11. Якщо стає необхідним замінити одного з них під час поєдинку, головний суддя негайно припиняє поєдинок і призначає заміну.
- 3.4.12. Головний суддя підпорядковується Суддівській колегії Федерації.
- 3.4.13. Він не має права втручатися в суддівське визначення рахунку, але має право втрутитися у випадку неналежного застосування правил.
- 3.5. Головний суддя складає щоденний письмовий звіт про роботу суддів і особливі інциденти (якщо такі мають місце) біля татамі.
- 3.6. Головний суддя зобов'язаний після завершення змагань:
- 3.6.1. Затвердити результати особистої або командної першості;
- 3.6.2. Підготувати звіт про змагання і здати його у встановлений строк (не пізніше трьох днів, після їхнього завершення) в організацію, що проводила даний захід.
- 3.7. Головний суддя має право:**
- 3.7.1. Відкласти змагання, якщо до їхнього початку місце проведення поєдинків, устаткування або регламент не відповідають вимогам Правил.
- 3.7.2. Зробити перерву або припинити змагання у випадку несприятливих умов, що заважають якісному проведенню заходу.
- 3.7.3. Вносити зміни в програму і розклад змагань, якщо в цьому виникла потреба.
- 3.7.4. Виконувати обов'язки голови мандатної комісії.
- 3.7.5. Відсторонити суддів, що зробили грубі помилки або, не справляються з покладеними на них обов'язками.
- 3.7.6. Вносити зміни до складу суддівських бригад.
- 3.7.7. Зробити зауваження, попередження або відсторонити від виконання своїх обов'язків представника або хронометриста за порушення положень Правил, а також норм поведінки і спортивної етики.
- 3.7.8. Змінити при необхідності черговість проведення поєдинків.

3.7.9. За узгодженням з лікарем ухвалювати рішення щодо зняття зі змагань учасника, що одержав травму.

3.8. Головний суддя не має право змінювати Положення про змагання, відстороняти або замінити під час поєдинку членів суддівської бригади.

3.9. Виконання розпоряджень головного судді обов'язкове для всіх учасників, суддів і представників команд (країн).

3.10. Звіт головного судді про змагання повинен містити наступні розділи:

- Учасники змагань, їх кількісний і якісний склад.
- Суддівська колегія, її склад і оцінка роботи кожного її фахівця.
- Заяви і протести, їх кількість і короткий зміст.
- Травми і захворювання, їх кількість, а також поіменний список нокаутованих учасників.
- Висновки, де надається оцінка проведеному спортивному заходу із вказівкою недоліків і рекомендації з їхнього усунення.
- До звіту повинні бути прикладені; заявки на участь у змаганнях з резолюціями керівника мандатної комісії, протоколи зважування і жеребкування учасників, протоколи ходу змагань (турнірні сітки), зведені протоколи, акт приймання місця проведення змагань, заяви, протести і рішення по ним, протоколи нарад суддівської колегії разом із представниками команд (груп учасників), звіт лікаря змагань.

#### **СТ.4. Відповідальність і обов'язки заступника Головного судді**

4.1. Заступник головного судді разом з головним суддею керує змаганнями, відповідає за їхнє проведення.

4.2. У своїй діяльності заступник головного судді керується обов'язками головного судді, а за його відсутності виконує його обов'язки.

4.3. Заступник головного судді виконує обов'язки керівника суддівської бригади на татамі, якщо змагання проводяться на двох і більш татамі одночасно.

**Керівник суддівської бригади має право:**

4.4. Сполучати обов'язки судді-інформатора.

4.5. Проводити переміщення суддів.

- 4.6. Перервати поєдинок у випадку порушень і помилок, допущених рефері, з метою їх виправлення.
- 4.7. Відсторонити суддів, що зробили грубі помилки або не справляються зі своїми обов'язками, за узгодженням з головним суддею.
- 4.8. Відсторонити від виконання своїх обов'язків секунданта у випадку грубого порушення ним положень Правил, а також норм поведінки і спортивної етики без узгодження з головним суддею.
- 4.9. Відсторонити від виконання своїх обов'язків представника команди (країни) у випадку грубого порушення ним Правил, а також норм поведінки і спортивної етики за узгодженням з головним суддею.
- 4.10. За узгодженням із лікарем ухвалювати рішення щодо зняття зі змагань учасника, що отримав травму.
- 4.11. Керівник суддівської бригади відповідає за якість роботи очолюваної ним суддівської бригади.
- 4.12. Заступник головного судді має право виконувати обов'язки голови мандатної комісії по розпорядженню головного судді.

**Керівник суддівської бригади зобов'язаний:**

- а) призначити рефері і бокових суддів для суддівства поєдинків на татамі;
- б) вести контрольну суддівську записку ходу поєдинку півфінальної і фінальної пари на випадок виникнення спірних питань;
- в) прийняти заяви і протести від представників команд (країн) і передати їх головному судді;
- г) підпорядковуватись і виконувати розпорядження головного судді, а також доповідати йому про результати роботи суддівської бригади;
- д) дати оцінку роботи кожного фахівця по п'ятибальній шкалі.

**Ст.5. Відповідальність і обов'язки рефері (Сушин)**

Рефері керує ходом поєдинку на татамі і стежить за тим, щоб поєдинок проходив відповідно до Правил змагань. Із цією метою він переміщається по татамі, щоб зайняти місце, з яких зручно контролювати дії спортсменів.

Рефері до початку поєдинку зобов'язаний:

- контролювати правильність розташування учасників на татамі;
- контролювати відповідність екіпірування учасників вимогам Правил змагань;
- перевірити готовність бокових суддів, хронометриста, секундантів і лікаря до виконання своїх обов'язків;

**Рефері має право:**

- 5.1. Обслуговувати поєдинок, включаючи його відкриття і завершення.
- 5.2. Повідомляти рішення колегії суддів.
- 5.3. Роз'яснити, якщо необхідно, підстави, на яких ухвалюються такі рішення.
- 5.4. Повідомляти про порушення й давати попередження (до початку поєдинку, під час і після нього).
- 5.5. Вживати інші дисциплінарні дії (наприклад, відстороняти/тимчасово відстороняти спортсмена від участі в поєдинку).
- 5.6. Прислухатися до порад і одержувати інформацію від дзеркального судді, арбітра та/або бокових суддів.
- 5.7. Зараховувати перемогу по балах на підставі таблиці оцінок.
- 5.8. Продовжувати час поєдинку.
- 5.9. Консультуватися з головним суддею в кожному випадку, коли виникають труднощі з ухваленням рішення.
- 5.10. У випадку глибокого нокауту учасника припинити рахунок, негайно запросити на татамі лікаря та залучити секунданта для надання допомоги.
- 5.11. Оголосити зауваження, попередження секундантові або зажадати від керівника суддівської бригади його відсторонення у випадку грубого порушення Правил.
- 5.12. Рефері має право по ходу поєдинку самостійно зробити зауваження про порушення Правил, а також ухвалювати і виносити рішення у випадку:
  - 5.12.1. Явної технічної невідповідності одного або обох спортсменів.
  - 5.12.2. Пасивного ведення поєдинку одним або обома учасниками.
  - 5.12.3. Безперспективності подальшого виконання одним з учасників больового прийому або задушливого захоплення.



5.12.4. Перебування одного або обох учасників поєдинку в стані нокдауну або нокауту.

5.12.5. Відмови одного або обох спортсменів від продовження поєдинку.

5.12.6. Відмови секунданта спортсмена від продовження поєдинку.

**5.13. Рефері зобов'язаний перервати поєдинок у випадку:**

5.13.1. Встановлений факт порушення Правил.

5.13.2. Вичерпаний установлений ліміт часу на виконання дозволених технічних дій при веденні поєдинку в стійкі або партері.

5.13.3. Зроблено відповідне прохання від учасника поєдинку.

5.13.4. Учасникам необхідно упорядкувати екіпірування.

5.13.5. На татамі зафіксоване положення «поза татамі»

5.13.6. Один або обидва учасника одержали травму.

5.13.7. Один з учасників подає сигнал про здачу або про відмову продовжувати поєдинок, при проведенному больовому або задушливому прийому.

5.13.8. Секундант учасника подає сигнал про припинення поєдинку.

5.13.9. Необхідно відкрити рахунок учасникові, що знаходиться у стані нокдауну або нокауту.

5.13.10. Коли цього вимагають бокові судді або головний суддя.

5.13.11. Коли учасник проводить небезпечний прийом.

5.13.12. Коли пролунав сигнал (удар гонга) про закінчення чергового раунду.

**5.14. Рефері після закінчення поєдинку зобов'язаний:**

5.14.1. Зібрати у бокових суддів суддівські записки і передати їх керівнику суддівської бригади.

5.14.2. Після прийняття і оголошення судьями кінцевого рішення про результат поєдинку, підняти руку в сторону переможця;

**Ст.6. Відповідальність і обов'язки дзеркального судді (Фукушин),  
бокового судді і арбітра (Канса)**

6.1. Сприяти рефері, допомагати йому і надавати інформацію.

6.2. Користуватися правом участі в голосуванні при ухваленні рішення під час поєдинку.

6.3. Оцінювати виступи учасників змагання.

6.4. Судді уважно спостерігають за діями учасників змагання в межах свого поля зору. У наступних випадках вони негайно подають сигнал рефері за допомогою прапорця, свистка та/або руки, у належному порядку висловлюючи свою думку:

6.4.1. Коли зауважують раніше рефері, що учасник одержав травму або хворий.

6.4.2. Коли бачать, що учасник змагання може здійснити або здійснив заборонену дію та/або застосував заборонену техніку.

6.4.3. Коли обидва або один із спортсменів, що змагаються, виходить за межі площадки змагання.

6.4.4. У всіх випадках, коли необхідно привернути увагу рефері.

6.5. Кожен суддя повинен оцінювати відносну перевагу майстерності спортсменів та висловлювати свою незалежну думку в установленому порядку.

#### **Арбітр (Канса):**

6.6. Відповідає за офіційний результат поєдинку. Він робить чіткі записи на демонстраційному протоколі, правильно реєструючи зараховані і штрафні бали, демонстраційний протокол додається до протоколу раунду.

6.7. Зосереджує увагу на ході поєдинку і висловлює свою думку тільки на вимогу рефері.

6.8. Контролює і перевіряє записи стола журі (рахунок балів і штрафів).

6.9. Оголошує Атоші Бараку за допомогою свистка або словами, якщо рефері не почув сигнал, поданий столом журі.

6.10. Перед початком раунду перевіряє присутність учасників змагання за аркушем раунду.

6.11. Повідомляє головному судді про будь-які дисциплінарні проблеми.

#### **Боковий та дзеркальний суддя:**

6.12. Боковий та дзеркальний суддя після закінчення поєдинку зобов'язаний:

- завершити заповнення суддівської записки;
- здійснити сумарний підрахунок виграшних балів кожним із учасників;

- визначити переможця по кращій різниці сум виграшних балів, а у випадку рівної кількості набраних учасниками балів – на свою думку;
- передати суддівську записку рефері.

**Ст. 7. Відповідальність і обов'язки стола журі (судді стола журі, судді-секретаря, хронометриста та судді-інформатора)**

- 7.1. Суддя стола журі є кваліфікованим фахівцем, компетентною особою, який знає Правила змагань «WGKF».
- 7.2. Суддя стола журі оголошує прізвище кожного учасника змагання на кожний поєдинок і забезпечує його присутність на татамі.
- 7.3. Під час кожного поединку стіл журі записує і реєструє бали, що отримуються кожним спортсменом, а також попередження і штрафні бали, які отримуються кожним спортсменом, веде точну реєстрацію часу поединку й т. і.
- 7.4. Журі додає «Список травм» до протоколу раунду і перевіряє його під час кожного раунду.

**Розділ 2. ТЕРМІНОЛОГІЯ І СИСТЕМА ЖЕСТІВ.**

**Ст.1. Значення термінів та жестів** (команди, стягнення, оголошення), використовуваних під час поединку з куміте, є такими:

1. Шобу ( Ірікумі-Дзю/ Ірікумі-Го ) Хаджиме: «Починайте бій»; рефері стоїть на офіційній лінії.
2. Шобу Хаджиме: «Початок основного поединку»; рефері стоїть на офіційній лінії.
3. Атоші Бараку: «Залишилося мало часу». Звуковий сигнал подається хронометристом за 30 секунд до кінця поединку.
4. Яме: тимчасове припинення поединку; рефері робить рублячи удар однією рукою між спортсменами. Хронометрист зупиняє годинник.
5. Тсузукете: «Продовжуйте поєдинок»; поновлення боротьби після несанкціонованого переривання поединку.

6. Тсузукете Хаджиме: «Почніть поєдинок з початку». Рефері стоїть на офіційній лінії, робить крок назад в Зенкутсу-Дачі і зводить долоні в напрямку одна до одної.

7. Соремаде: «Поєдинок закінчено»; рефері витягує одну руку між спортсменами, долонею між ними.

8. Мотоноічі: «Займіть попередню позицію»; спортсмени, рефері і судді повертаються в попереднє положення.

9. Шуго: «До уваги суддів»; рефері однією рукою підкликає суддів.

10. Хантей: «Рішення суддів»; рефері закликає суддів прийняти рішення шляхом сигналізування свистком, а судді висловлюють своє рішення, подаючи сигнал рукою або прапорцем.

11. Гохон: «п'ять балів» нокдаун ; вказуючи на відповідного спортсмена, рефері піднімає зігнуту в лікті руку вище рівня плечей.

12. Ваза-арі: «Половина балу»; рефері витягує руку, що опущена вниз, в бік відповідного спортсмена.

13. Хіківаке: «Нічия»; рефері викидає обидві руки в сторони і дещо вниз долонями вгору.

14. Ака (Ао) Но Качи: «Перемога червоного (синього)»; рефері викидає руку вгору в бік переможця.

15. Енчо-сен: «Додатковий поєдинок»; рефері починає поєдинок, віддавши команду Шобу Хаджиме.

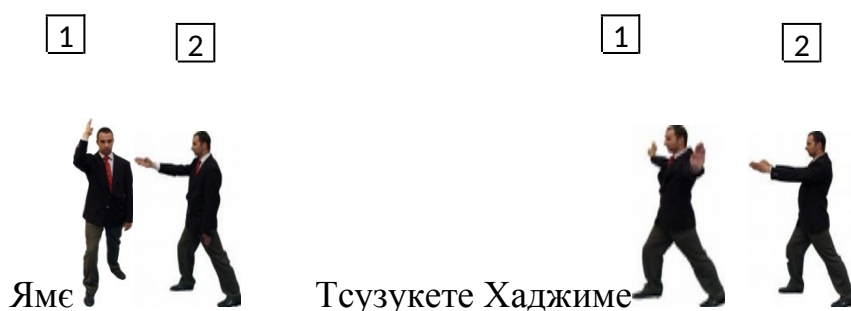
16. Торімасен: «Бал не зарахований»; жест такий самий, як для Хіківаке, але долоні повернуті вниз.

17. Атенай: «Особисте попередження»; рефері піднімає одну стиснуту в кулак руку іншою рукою на рівні грудей і показує її порушникові.

18. Чуй: «Офіційне попередження»; рефері показує вказівним пальцем на порушника під кутом 45 градусів.

19. Хансоку: « Фол/Дискваліфікація »; рефері показує вказівним пальцем на обличчя порушника та оголошує перемогу суперника.

20. Джогай: « Вихід із зони поєдинку » ; рефері показує вказівним пальцем під кутом 45 градусів до межі зони на боці порушника.
21. Йовай: «Прийом занадто слабкий»; рука з відкритою долонею, що паралельна до підлоги, опускається вниз.
22. Маай: «Недотримання дистанції»; обидві руки з відкритими долонями, поверненими одна до одної, зігнуті в ліктях і витягнуті вперед паралельно до підлоги.
23. Мубобі: «Попередження про нехтування власною безпекою»; Рефері показує вказівним пальцем у повітря під кутом 60 градусів у бік порушника.
24. Кікен: «Відмова»; рефері вказівним пальцем показує на ступні учасника.
25. Шікаку: «Дискваліфікація»; рефері спочатку показує вказівним пальцем на обличчя порушника, а потім навскіс вгору та потім назад за межі майданчика.
26. Жести центрального рефері повинні бути зрозумілими і енергійними.



1



Гохон

2



1

2



ВазаАри

1



Хіківаке

2



1

2



Торімасен



1

2



Кікен

1

2



Чуй

1

2



Хансоку

1

2

3



Шикаку

1

2



Фукушин Шуго

мал.4.

27. Жести дзеркального судді повинні бути короткими, швидкими, тактовними і чемними.



Гохон

Ваза Арі

Атенай



Іовай

Маай

Мубобі

Джогай

мал.5

## Ст. 2. Сигнали

Сигнали подаються прапорцем та/або свистком.

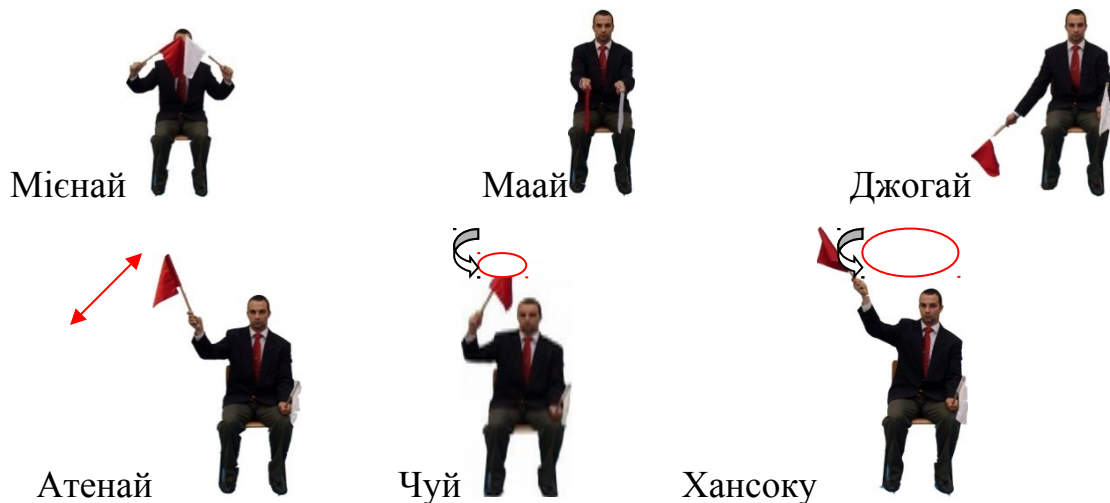
2.1. Сигнали бокового судді для Куміте Ірікумі-дзю, Ірікумі-го:



Гохон

Ваза арі

Торімасен



мал.6

## 2.2. Сигнали рефері і суддів для поєдинків Ката.



Мал.7

Нижче приводяться значення сигналів свистком, які подаються рефері:

довгий/звичайний + короткий/сильний = Хантей;

короткий/сильний = команда опустити прапорці або демонстраційні таблички.

## Розділ 3. Прийняття рішень

3.1. У випадку наявності розбіжностей між думками рефері та суддів з того чи іншого питання суддя може за узгодженням з іншими суддями оскаржити рішення рефері. Остаточне рішення приймається більшістю голосів.



3.2. В усіх випадках під час поєдинку, коли замість заявленого спортсмена виступає інший спортсмен (через сильний шум, неправильне оголошення, неухважність учасників змагання й т. п.) результат поєдинку анулюється. Поєдинок відновляється з моменту виникнення помилки і на поєдинок викликаються тільки ті спортсмени, які повинні виходити на татамі. Але, якщо поєдинок завершений, його результат зміні не підлягає.

3.3. У разі прийняття рефері рішення на підставі сигналів, поданих суддями, рішення приймається на основі даних Таблиці рішень.

#### 3.4. Приклад. Суддівська таблиця:

ООХ Мієнай \_\_\_\_\_ Ао/Ака Но Качі або Хіківаке

Якщо двоє суддів дали бал Ао (Ака), при цьому один суддя не дав бал нікому, а другий суддя показує «Мієнай», рефері повинен проконсультуватися з двома суддями, які дали бал. Після цього він повинен ще раз запросити рішення суддів. Потім рефері оголошує остаточне рішення.

мал. 8

Ао Но Качі	Ака Но Качі
○ ○ ○ ○	● ● ● ●
○ ○ ○ ●	● ● ● ○
○ ○ ○ ×	● ● ● ×
Ао Но Качі або Хіківаке	Ака Но Качі або Хіківаке
○ ○ ● ×	● ● ○ ×
○ ○ × ×	● ● × ×
Хіківаке	Ао/Ака Но Качі або Хіківаке
× × × ×	○ ○ ● ●
○ × × ×	
● × × ×	
○ ● × ×	

3.5. У випадку якщо між рефері і дзеркальним суддею виникають розбіжності із приводу підрахунку або штрафного балу, рефері просить Канса висловити свою думку. Остаточне рішення ухвалюється більшістю голосів.

3.6. Питання, що стосуються винесення суддівського рішення, не вказані в даних Правилах, обговорюються рефері і суддями. Рішення, яке вони прийняли, розглядається Головним суддею, комісією рефері Федерації і підлягає його затвердженню. Ухвалене рішення доводиться до відома всіх офіційних осіб і оголошується.

## ЧАСТИНА IV. ПРАВИЛА КУМІТЕ

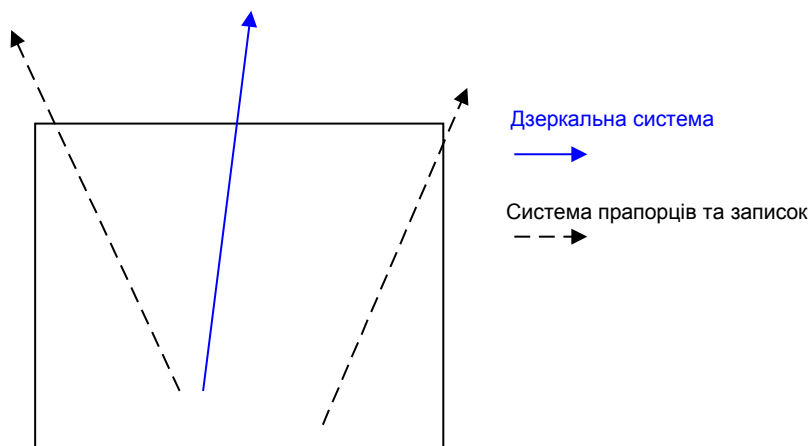
### ОСНОВНІ ПИТАННЯ

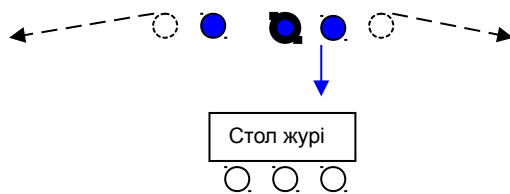
#### Ст.1. Початок, тимчасове припинення, завершення поєдинку Куміте

1.1. Перед початком поєдинку спортсмени вишиковуються шеренгою. Якщо один учасник змагання відсутній, його ім'я двічі оголошується через мікрофон. Якщо учасник не з'являється, йому оголошується Кікен.

#### 1.2. Початок

На початку поєдинку Куміте, суддівська колегія стоїть на зовнішньому краї татамі. Після офіційного обміну поклонами між спортсменами, посадовими особами (публікою) та Суддівською колегією (Шомен ні Рей – Отагай ні Рей) рефері відступає на крок назад, а всі судді повертаються всередину і всі разом роблять поклон. Після поклонів рефері запрошує суддю та Канса у «Дзеркальній системі», або «4 бокових суддів» у «Системі прапорців», або «4 бокових суддів» у «Системі суддівських записок», зайняти свої місця (за межами території поєдинку), як показано на малюнку нижче.





мал. 9

За командою “ Naкае ” або “ Motonoichi “, колегія рефері та спортсмени поєдинку виходять на татамі. Поєдинок починається після оголошення рефері: «Шобу Ірікумі-Дзю/Ірікумі-Го Хаджиме».

У розділах Куміте Ірікумі-Дзю та Ірікумі-Го поєдинок не зупиняється після кожного зарахованого балу, у «Системі прапорців» рефері та судді контролюють поєдинок, а у « Системі суддівських записок » рефері контролює поєдинок, а Канса та бокові судді підраховують бали.

### 1.3. Тимчасове припинення поєдинку Куміте.

Оголосивши «Яме», рефері тимчасово припиняє поєдинок і дає команду спортсменам повернутися на свої позиції. Щоб відновити поєдинок, рефері дає команду «Тсузукете Хаджиме».

#### 1.3.1. АТОШІ БАРАКУ Атоші Бараку.

Хронометрист подає один сигнал гонгом, гудком або свистком, повідомляючи «Атоші Бараку» про те, що залишилось 30 секунд.

### 1.4. Завершення поєдинку Куміте.

Коли закінчується час, хронометрист подає два сигнали гонгом, гудком або свистком. Після зупинки поєдинку (Яме) рефері закінчує поєдинок оголошенням «Soremade». Якщо поєдинок проводився у «дзеркальній системі» або у «системі прапорців» рефері спочатку перевіряє бали та покарання з Канса або суддею Журі, а потім оголошує рішення. Після офіційного обміну поклонами між спортсменами, суддівською колегією, посадовими (публікою) (Отагай ні Рей– Шомен ні Рей), поєдинок вважається завершеним.

1.4.1. Якщо поєдинок проводився у «Системі суддівських записок» то рефері спочатку збирає у бокових суддів суддівські записки. Звіряє їх із запискою

Канса або стола журі і повідомляє результат. Після того, як спортсмени, колегія суддів, офіційні особи/представники обмінюються поклонами (Отагай ні Рей–Шомен ні Рей), поєдинок вважається завершеним.

## **Ст.2. Критерії прийняття рішень щодо присвоєння балів**

**2.1. Бали** зараховуються, коли точні і потужні удари, визнані вирішальними, наносяться в належні залікові зони при наявності наступних факторів:

- 1) добра форма (техніка, синхронізація, позиція і рівновага);
- 2) потужна енергетика (Кіме);
- 3) добра постава;
- 4) бойовий дух (Заншін);
- 5) правильний вибір часу;
- 6) дотримання правильної дистанції.

**2.2.** Ефективною технікою, що демонструється в нижченаведених умовах, вважається :

2.2.1. Якщо прийом проведено у вдало вибраний момент і суперник почав рухатися в бік атакуючого спортсмена.

2.2.2. Якщо прийом проведено одразу після того, як атакуючий вивів суперника з рівноваги.

2.2.3. При застосуванні комбінації успішних і ефективних атак.

2.2.4. При застосуванні комбінації нанесення ударів руками і ногами.

2.2.5. При застосуванні комбінації нанесення ударів руками, ногами і кидків.

2.2.6. Якщо суперник втратив бойовий дух і повернувся спиною до атакуючого спортсмена.

2.2.7. Атаки здійснюються по незахищених частинах тіла супротивника;

2.2.8. Якщо застосовуються діючі прийоми ( Джодан Гері), нанесення ударів ногами у верхню частину тіла.

2.2.9. Якщо застосовуються діючі больові прийоми та задушливі захоплення.

### **Ст. 3. ПЕРЕМОГА або Поразка**

#### **Призначається на підставі:**

1. Перемоги за нокаут або 2 нокдауни
2. Перемоги за больовий або задушливий прийом
3. Перемоги за рахунком
4. Перемоги за рішенням (HANTEI).
5. Поразки у зв'язку з фолом, дискваліфікацією (Hansoku).
6. Поразки через відмову (Kiken)

#### **3.3. ПЕРЕМОГА за РАХУНКОМ**

Спортсмен, який отримав найбільшу кількість балів оголошується переможцем.

#### **3.4. ПЕРЕМОГА ЗА РІШЕННЯМ (HANTEI).**

3.4.1. Якщо бали не нараховувалися, або в разі поразки через дискваліфікацію (Хансоку) або відмову (Кікен) під час основного часу поєдинку, рішення (Хантей) приймається на підставі таких критеріїв.

3.4.2. У випадку нарахування спортсмену, як мінімум на один бал більше, ніж суперникові, він автоматично оголошується переможцем (Kachi )

#### **3.4.3. Процедура Хантей:**

При ухваленні рішення Хантей центральний рефері входить на татамі; він оголошує «Хантей» і одночасно з всіма іншими суддями, по сигналу свистка, вказує рукою на спортсмена, якому він віддає перевагу: Ака / Ао, або схрещує руки на рівні голови, повідомляючи, що зараховує «нічию»; після отримання результату голосування він виходить на середину татамі і оголошує рішення суддів.

#### **3.4.4. Критерії Хантей.**

При винесенні Хантей враховується наступне:

- наявність послідовності балів;
- наявність попереджень;
- кількість виходів за межі татамі;
- відносна перевага у ставленні до ведення поєдинку;

- вміння і майстерність;
- рівень активності і бойовий дух;
- кількість атак;
- відносна перевага у використовуваній стратегії;
- чесний поєдинок.

### **3.5. Поразка внаслідок фолу - дискваліфікація (Хансоку).**

У разі скоєння спортсменом дії, що підпадає під випадки, перелічені нижче, рефері оголошує поразку спортсменові-порушнику.

3.5.1. Якщо спортсмен після першого попередження повторно вчиняє скоєні дії або порушує правила, рефері може оголосити його поразку на підставі вже зароблених штрафних балів .

3.5.2. Якщо спортсмен не підпорядковується наказам рефері.

3.5.3. Якщо спортсмен в агресивному стані, який рефері вважає небезпечним для самого спортсмена або його суперника.

3.5.4. У разі визнання дій спортсмена жорстокими і такими, що умисно порушують вимоги правил щодо заборони таких дій.

3.5.5. Інші дії, що порушують Правила проведення поєдинку. Будь-яка некоректна поведінка людей, пов'язаних із спортсменом, зокрема, тренера, керівника, вболівальників яка може привести до дискваліфікації спортсмена та/ або всієї команди.

3.5.6. Хансоку може бути накладено безпосередньо, без урахування шкали покарань, якщо дії завдали каліцтво іншому спортсмену, і його шанси на перемогу дуже знижені, наприклад: травма обличчя, зламаний ніс, переламана рука (палець, коліно, тощо).

3.5.7. Спортсмену (або команді), що отримав Шикакку у фіналі, медаль не дається.

### **3.6. Поразка через відмову (Кікен)**

3.6.1. Спортсмен, нездатний до продовження участі у змаганнях, з підстав, не пов'язаних із травмою, або який просить дозволу на скасування поєдинку з цих причин, оголошується таким, що отримав поразку через неявку.

#### **Ст. 4. Залікові зони та підрахунок прийомів**

4.1. До залікових зон належать: голова, живіт, обличчя, шия, груди, бік, спина (за винятком плечей), внутрішні та зовнішні сторони стегна ніг.

4.2. Ефективний прийом, який застосовується одночасно із сигналом про закінчення часу, зараховується.

4.3. Прийом, навіть ефективний, який проведено після сигналу завершення, таким не визнається і не є підставою для винесення рішення.

4.4. Прийоми, проведені за межами татами вважаються недійсними.

4.5. Проте, якщо спортсмен, що провів такий прийом, перебував у цей момент за межами майданчика, він вважається дійсним. Момент, у який оголошується (Яме), застосовується при визначенні того, чи мало місце Джогай.

4.6. Підрахунок рівнозначних прийомів, що проведені обома спортсменами одночасно, не зараховуються (Аіучі).

#### **Ст. 5. Заборонені дії/прийоми, попередження і покарання**

Заборонені дії, вчинки і прийоми підрозділяються на наступні 4 категорії:

1. Атенай;
2. Мубобі;
3. Джогай;
4. Шикаку.

##### **5.1. Атенай**

Наступні атаки і прийоми забороняються і караються штрафними балами:

5.1.1. Неконтрольовані атаки (коли удар доводиться нижче або вище мети).

5.1.2. Прийоми, які становлять надмірний контакт, з урахуванням ударів по атакованих залікових зонах.

5.1.3. Атаки, які націлені на верхні й нижні кінцівки, тазостегновий суглоб, колінні суглоби, підйоми стопи та гомілок.

5.1.4. Атаки на пах.

- 5.1.5. Удари відкритою рукою в обличчя, горло та шию.
- 5.1.6. Захвати більше 3-х секунд (якщо за ними негайно не йде прийом).
- 5.1.7. Затягування часу. Сюди належать відмова від поєдинку, втеча від суперника, а також повторне переривання поєдинку клінчем або зайвим тілесним контактом із суперником.
- 5.1.8. Небезпечні прийоми під січки ногами (Аши Барай без наступного прийому, під січки ногами із приземленням у занадто високій позиції, що можуть заподіяти травму коліна).
- 5.1.9. Небезпечні кидки (без впевненості в безпечному падінні суперника).
- 5.1.10. Надмірні дії (неспортивна поведінка тощо) та реакції (наприклад, симуляції травми, непристойні або образливі жести, усні образи, провокаційні або зайві висловлювання, симуляція, надмірна реакція на легкий контакт або непотрібні падіння).
- 5.1.11. Будь-яка поведінка, що наносить збиток репутації годзю-рю карате (наприклад, поведінка тренерів, менеджерів і будь-яких осіб, пов'язаних зі спортсменами).
- 5.1.12. Нешанобливі та непотрібні дії суворо заборонені (кидання рукавичок та шолому на підлогу, відмова від заключного поклону після поєдинку тощо).
- 5.1.13. У разі ухилення спортсмена від участі в поєдинку;
- 5.1.14. **Оголошення:** рефері повідомляє «Ака/Ао–Атенай» та покарання.



- 5.1.15. Жест, що вказує на контакт (Атенай):

Мал. 10

**Можливими покараннями є:**

- 1) особисте попередження: Атенай;
- 2) офіційне попередження: Атенай Чуй;
- 3) дискваліфікація: Атенай Хансоку.

**5.2. Мубобі.**



5.2.1 Мубобі означає «Зневагу спортсмена до власної безпеки та неушкодженості».

Покарання у вигляді Мубобі застосовується в таких випадках.

5.2.2. Прямі атаки з незахищеною головою.

5.2.3. Атаки без відстеження цілі очима.

5.2.4. Відвертання після атаки (у якості тактичного або театрального жесту), для привернення уваги рефері до застосовуваної техніки, перебування без захисту та підставляння спини.

5.2.5. **Оголошення:** рефері повідомляє «Ака/Ао, Мубобі і покарання;



5.2.6. жест, що вказує на Мубобі;

Мал. 11

#### **Можливими покараннями є:**

- 1) особисте попередження: Мубобі;
- 2) офіційне попередження: Мубобі Чуй;
- 3) дискваліфікація: Мубобі Хансоку.

### **5.3. Джогай.**

5.3.1. Джогай означає «Доторкання до підлоги за межами татамі будь-якою частиною тіла»:

5.3.2. Джогай не зараховується, якщо учасник поєдинку виштовхнув суперника за межі татамі, однак Джогай зараховується, якщо спортсмен виходить умисно, або для уникнення прийому супротивника.

5.3.3. Якщо Ака проводить прийом і одразу негайно виходить після нього за татамі;

5.3.4. Уразі проведення успішного прийому, Яме має бути оголошено в момент влучення. В такому випадку вихід не зараховується до часу поєдинку і не підлягає покаранню;

5.3.5. Якщо спроба Ака одержати бал є безуспішною, команда Яме не оголошується, а Джогай зараховується.

5.3.6. Якщо Ао виходить з татамі одразу після набрання Ака балів успішною атакою, і одразу оголошується Яме, тоді Джогай для Ао не фіксується.

5.3.7. Якщо Ао виходить або вийшов за межі татамі в момент отримання очок Ака (при цьому Ака залишається на татамі), тоді бал присвоюється Ака, а стосовно Ао застосовується покарання Джогай.

5.3.8. Від моменту оголошення «Яме» залежить визначення того, чи мав місце Джогай.

5.3.9. **Відповідне оголошення:** рефері повідомляє «Ака/Ао – Джогай» і штрафний бал.



5.3.10. Жест для Джогай: Мал. 12

5.3.11. Будь-який вихід за межі татамі під час поєдинку, (Джогай) карається наступними штрафами:

**У випадку Ірікумі-Дзю, Ірікумі-Го Куміте:**

- 1) перший раз – особисте попередження: Джогай;
- 2) другий раз – офіційне попередження: Джогай Чуй;
- 3) третій раз - дискваліфікація: Джогай Хансоку;

5.3.12. Покарання не накопичуються між Атенай, Джогай або Мубобі.

5.3.13. У міру збільшення кількості штрафів їх суворість зростає.

**5.4. Шикаку** (найсуворіше покарання в системі Всесвітньої Федерації годзюрю карате «WGKF»). Це дискваліфікація з усього змагання, яка застосовується в таких випадках:

5.4.1. У разі непідкорення спортсменів командам рефері.

5.4.2. У разі скоєння ними дій, що зашкоджують престижу та репутації годзюрю карате , або у випадках виявлення інших дій, що порушують правила та дух карате.

5.4.3. У разі грубих та образливих жестів.

5.4.4. Якщо рефері вважає, що спортсмен діє умисно, не переймаючись здоров'ям свого суперника.

5.4.5. **Відповідне оголошення:** рефері повідомляє «Ака/Ао –Шикаку».



мал. 13

5.4.6. Жест Шикаку.

Перед оголошенням Шикаку рефері повинен проконсультуватися з головним рефері на татамі, а потім із Суддівською колегією.

5.4.7. Спортсмен, якому зараховано Шикаку, втрачає всі переваги, здобуті ним/нею в даному раунді/категорії.

## **Ст. 6. Травми та нещасні випадки**

У випадку одержання спортсменом травми рефері негайно зупиняє поєдинок, надає травмованому спортсменові допомогу і одночасно викликає лікаря змагань.

### **6.1. Рішення лікарів:**

6.1.1. Лише лікар змагань має право ухвалювати рішення щодо всіх питань, що стосуються травм, нещасних випадків, а також фізичного стану учасників змагань;

6.1.2. Спортсмен, що переміг у поєдинку в результаті дискваліфікації свого суперника через заподіяння такому спортсменові травми, до подальших поєдинків не допускається без дозволу лікаря змагань;

6.1.3. У разі перемоги спортсмена завдяки дискваліфікації суперника за завдання травми, Головний рефері відправляє суддю разом із травмованим переможцем до Лікаря змагань. Лікар змагань повинен заповнити «Аркуш травм». Заповнений «Аркуш травм» передається до Жюрі та додається до

аркуша раундів. Журі відповідає за догляд за станом готовності спортсменів до наступного раунду та подає рефері «Аркуш травм». Залежно від інструкцій, викладених в аркуші травм, рефері ухвалює рішення щодо подальшої участі спортсмена в змаганнях.

мал. 14

Дата:	Час:	Татамі №	Ім'я головного рефері на татамі	
П.І.Б. спортсмена		Країна	Характер травми	
Зауваження лікаря	Рекомендації	чи може продовжити змагання	Підпис/печатка лікаря	
		ТАК/НІ		

6.1.4. Якщо спортсмен наносить травму суперникові, бали йому не зараховуються, навіть якщо травма досить незначна.

## **6.2. Перемога або поразка після травми або нещасного випадку**

6.2.1. Якщо спортсмен, який отримав незначну травму, що є недостатньо серйозною, відмовляється продовжити поєдинок або просить дозволу на його припинення, він визнається таким, що отримав поразку, через Кікен.

6.2.2. У разі завдання спортсменами травм один одному або в разі наявності в них попередніх травм і оголошення одного з них Лікарем змагань таким, що не в змозі продовжувати поєдинок, його результатом є:

- 1) перемога зараховується спортсменові, що набрав більше балів;
- 2) у випадку рівної кількості балів рефері оголошує Хантей для визначення переможця;
- 3) у командних змаганнях рефері оголошує Нічию (Хіківаке);

6.2.3. Якщо зазначена ситуація виникає у вирішальних командних змаганнях Енчо-сен, рефері призначає Хантей для визначення фінального результату.

6.2.4. У випадку отримання травми під час поєдинку Куміте з причин, які не можуть бути приписані тому чи іншому спортсмену і які виводять спортсмена з ладу або у випадку травмування обох спортсменів з причин, відповідальність за які несуть обидва спортсмени, остаточний результат визначається в такому порядку:

1) Спортсмени, які виходять із поєдинку, оголошуються переможеними через Кікен.

2) У випадку виходу обох спортсменів та неможливості приписування причин травмування будь-якому із спортсменів, остаточний результат визначається шляхом Хантей.

6.2.5 У випадку коли спортсмен визнається лікарем змагань нездатним продовжувати змагання із причини травми або з іншої причини фізичного характеру, рефері припиняє поєдинок, тимчасово відстороняє травмованого учасника від змагань і зараховує перемогу в наступному порядку:

1) якщо травма нанесена з вини суперника, травмованому спортсменові зараховується перемога;

2) якщо травма отримана з іншої причини, травмованому спортсменові зараховується поразка.

## **РОЗДІЛ 4. КУМІТЕ ІРІКУМІ**

### **Технічні дії та вимоги до них. Загальні положення**

Відповідно до Правил змагань з Ірікумі-Дзю та Ірікумі-Го - це є змагання, де технічні дії спортсменів зводяться до нанесення ударів руками, ногами, кидками, до виконання больових прийомів, до задушливих захоплень із метою одержання перемоги у поєдинку без нанесення шкоди здоров'ю. Контакт дозволено у дозволені зони із застосуванням дозволеної техніки. Але для дітей змагання з Ірікумі-Дзю проводяться тільки з поверхневим контактом.

### **Ст.1. ПОЄДИНОК ІРІКУМІ.**

Поєдинок складається із трьох взаємозалежних стадій:

1.1. **Поєдинок у стійкі** - поєдинок, проведений суперниками в положенні, коли обидва суперника знаходяться в положенні стоячи на ногах.

1.2. **Змішаний поєдинок** – поєдинок, проведений суперниками, один з яких перебуває в стійкі, а інший в положенні партеру або навпаки. Учасник, що в ході поєдинку в положенні лежачи, упору лежачи, сидячи, стоячи на колінах (на одному коліні), повинен торкатися поверхні татамі трьома і більше точками, тобто перебуває в положенні партеру.

1.3. **Поєдинок у партері** - поєдинок, проведений суперниками в положенні, коли обидва суперника торкаються поверхні татамі трьома і більше точками, тобто перебувають в положенні партеру.

## **Ст.2. КИДКИ**

2.1. Кидком вважається виконана за допомогою захоплення дія, у результаті якої суперник падає на татамі, торкаючись його поверхні якою не будь частиною тіла, крім ступні ніг і опиняється в положенні партеру.

2.1.1. До кидків слід віднести дії, при яких спортсмен, що атакується, при спробі атакуючого виконати кидок першим перехоплює ініціативу і використовуючи напрямок зусиль суперника, виконує випереджальний кидок (контр кидок).

2.2. Кидки виконуються з відривом і без відриву суперника від татамі і оцінюються залежно від амплітуди їх виконання (висоти падіння) незалежно від того, на яку частину тіла він упав і виконаний з падінням або без падіння провідного приймання (атакуючого).

2.2.1. Кидки, виконані без відриву суперника від татамі, в результаті яких він опиняється в положенні партеру, а атакуючий у стійкі або у вигідній позиції, ставляться до звалювання.

2.2.2. Кидки з відривом суперника від татамі можуть бути виконані як з малою так і з великою амплітудою:

а) Кидки з малою амплітудою – це кидки, при яких падіння нижньої частини тулуба суперника (по лінії стегон) відбувається з висоти нижче лінії грудей атакуючого, перебуває в стійкі. До кидків з малою амплітудою можуть бути віднесені підніжки, підсікання, підхопи, зачепи, кидок через стегно.

б) Кидки з великою амплітудою - це кидки, при яких падіння нижньої частини тулуба суперника (по лінії стегон) відбувається з висоти вище лінії грудей атакуючого, але не вище його власного росту. До кидків з великою амплітудою можуть бути віднесені кидок через груди, спину, плечі.

2.3. Після здійснення захоплення при виконанні кидка надається 3 секунди, після закінчення яких рефері має право перервати поєдинок для подальшого його продовження в стійкі з вихідних ліній.

2.4. Кидки повинні виконуватися з достатнім зусиллям і швидкістю.

2.4.1. Повільні піднімання і опускання суперника на татамі, незалежно від амплітуди руху суддями не оцінюються.

2.5. Утримання, кидки і перекидання при веденні обома учасниками поєдинку в партері не оцінюються, а проводяться з метою подальшого виконання больового прийому або задушливого захоплення.

2.6. На ведення активних дій у партері надається 10 секунд, після закінчення яких рефері має право перервати поєдинок для подальшого його продовження в стійкі, якщо до цього моменту не було здійснено захоплення на больовий або задушливий прийом.

### **Ст. 3. УДАРИ**

Правилами змагань дозволяється наносити наступні удари:

3.1. В голову (частини обличчя, підборіддя, скроневу область).

3.2. В корпус (груди - частини серця й «сонячного» сплетіння, живіт, частини печінки і селезінки; бокові частини тіла - частини ребр і нирок);

3.3. По ногах (по зовнішній та внутрішній стороні стегна);

3.4. Удари наносяться руками по будь-якій траєкторії ударною частиною кулака, ліктем;

- 3.5. Удари наносяться ногами по будь-якій траєкторії ударною поверхнею стопи, гомілкою і коліном;
- 3.6. Удари руками і ногами наносяться в повний контакт (без обмеження ступеня дозування) в дозволені частини тіла суперника, в тому числі і у захопленні;
- 3.7. При веденні обома спортсменами поєдинку в стійкі дозволено наносити:
- 3.7.1. Удари руками і ногами в голову і тулуб, у тому числі виконувати удари руками і ногами в стрибку з розворотом корпусу.
- 3.7.2. Удари ногами по ногах із зовнішньої та внутрішньої сторони стегна.
- 3.7.3. Удари колінами по ногам і в корпус.
- 3.7.4. Не дозволяється наносити удари ногами по ногам .
- 3.8. При веденні змішаного поєдинку в стійкі не дозволяється наносити удари по супернику, який знаходиться у положенні партеру.
- 3.9. При веденні обома спортсменами поєдинку в партері не дозволяється наносити удари руками і ногами по дозволених частинах тіла суперника.
- 3.10. Вигідною позицією спортсмена при веденні поєдинку в партері слід вважати його положення зверху суперника, що лежить на спині.
- 3.11. Взаємний обмін ударами, суддями не оцінюється за винятком, коли один із суперників опинився в нокдауні. У цьому випадку зараховується удар, що привів суперника до нокдауну.

#### **СТ.4. НОКДАУН І НОКАУТ**

- 4.1. Спортсмен вважається в положенні нокдауну, якщо:
- 4.1.1. У результаті технічної дії, виконаної його суперником, йому збили подих або він тимчасово втратив координацію своїх рухів;
- 4.1.2. Спортсмен значно уступає в силі і майстерності своєму суперникові, не в змозі організувати адекватний захист, пропускає багато важких ударів, і подальше продовження поєдинку стає небезпечним для його здоров'я.



4.2. Якщо спортсмен перебуває в положенні нокдауну, рефері подає команду « Яме » тимчасово зупиняє поєдинок і починає вести відлік часу. Між командою « Яме » і рахунком «Один» повинна пройти одна секунда.

4.3. Рефері веде відлік до восьми з інтервалом в одну секунду, навіть якщо спортсмен готовий продовжувати поєдинок.

4.4. При одночасному нокдауні двох спортсменів рефері аналогічним чином веде відлік до восьми незалежно від того, хто з учасників першим готовий продовжувати поєдинок.

4.5. Якщо після рахунку «Вісім» спортсмен не в змозі продовжувати поєдинок, рефері веде відлік часу до десяти і командою «Аут» фіксує закінчення поєдинку нокаутом.

4.6. Якщо при одночасному нокдауні двох спортсменів після рахунку «Вісім» обидва спортсмена не в змозі продовжувати поєдинок, то рефері аналогічним чином фіксує закінчення поєдинку одночасним нокаутом.

4.7. Після команди «Аут» рефері зобов'язаний запросити лікаря для надання допомоги нокаутуваному учасникові безпосередньо на татамі. Тренер спортсмена діє за вказівкою лікаря.

4.8. У змаганнях серед кадетів та юніорів, поєдинок закінчується – після першого нокдауну, серед дорослих – після другого нокдауну.

**4.9. У змаганнях серед дітей та юнаків технічні дії проводяться тільки з поверхневим контактом.**

4.10. Спортсмен вважається в положенні глибокого нокауту, якщо в результаті технічної дії, виконаної його суперником він не в змозі продовжувати поєдинок, не в змозі піднятися і зайняти вертикальне положення, непритомніє, у нього спостерігається порушення координації рухів і слабка реакція зіниць на світло.

4.10.1. У цьому випадку рефері без відкриття рахунку фіксує закінчення поєдинку нокаутом і негайно запрошує лікаря для надання допомоги нокаутуваному спортсменові безпосередньо на татамі.

4.10.2. Спортсмен, що побував у нокауті, може бути допущений до участі в чергових змаганнях після відновлюваного періоду, який становить:

- а) не менш 4 місяців для юнаків та юніорів;
- б) не менш 3 місяців для дорослих.

4.10.3. Спортсмен, що побував у нокауті двічі у період 6 місяців відстороняється від участі у змаганнях на 6 місяців.

4.12. Всі нокаути, отримані спортсменами в ході змагань, фіксуються у звіті головного судді змагань.

## **СТ. 5. БОЛЬОВІ ПРИЙОМИ І ЗАДУШЛИВІ ЗАХОПЛЕННЯ**

5.1. Больові прийоми і задушливі захоплення учасникам дозволяється проводити при веденні поєдинку тільки в партері.

5.2. Больовим прийомом вважається захоплення руки або ноги суперника з метою подальшого згинання, обмеження сухожиллю або м'язів, виконання якого змушує супротивника щоб уникнути травми визнати себе переможеним.

5.3. Задушливим вважається захоплення, спрямоване на здавлювання сонних артерій і дихальних шляхів суперника, у результаті якого він непритомніє або змушений здатися.

5.3.1. Сигнал про здачу поєдинку подається голосним вигуком «Є!» або при постукуванні рукою чи ногою по тілу суперника або по татамі. Будь-який вигук учасника, взятого на больовий прийом, розглядається як сигнал про поразку.

5.4. Проведення больового прийому і задушливого захоплення припиняється:

5.4.1. В момент переходу суперника з партеру в стійку.

5.4.2. Після прийняття спортсменами положення, що робить неможливим подальші зусилля атакуючого для завершення больового прийому або задушливого захоплення.

5.4.3 Після закінчення ліміту часу, відведеного для їхнього виконання.

5.4.4 Як тільки суперник подав сигнал про поразку.

5.5. Перемога больовим прийомом зараховується у випадку подачі суперником сигналу про поразку або за рішенням рефері, який переконався, що рука або нога захоплені правильно, звільнитися від захоплення не можливе і продовження прийому може привести до травми. Останнім положенням слід керуватися при проведенні змагань серед дітей та юнаків.

5.6. Перемога задушливим захопленням зараховується у випадку подачі суперником сигналу про поразку.

5.7. Після здійснення захоплення на виконання больового або задушливого прийомів у партері надається до 10 секунд, після закінчення яких рефері перериває поєдинок і переводить суперників у стійку для подальшого його продовження.

## **СТ. 6 . ПОЄДИНОК НА КРАЮ ТАТАМІ**

6.1. Положення спортсменів вважається «поза татамі», якщо при веденні поєдинку :

6.1.1. У стійкі відбувся вихід (заступ) одного з учасників за межі робочої зони татамі однієї ногою.

6.1.2. В партері половина тулуба одного з учасників опинилася за межами робочої зони татамі.

6.1.3. По сигналу або команді рефері поєдинок зупиняє, і учасники повертаються на вихідні лінії для продовження поєдинку в стійкі.

6.1.4. Самостійна зупинка поєдинку в положенні «поза татамі» з ініціативи одного або обох учасників буде вважатися як самовільна зупинка поєдинку.

6.2. Технічні дії, виконані в момент команди рефері, не зараховуються, а спортсмени отримують попередження.

6.3. Кидок за межі робочої зони татамі зараховується, якщо в момент падіння суперника не відбувся вихід атакуючого спортсмена за межі робочої зони.

6.4. Виконання больового прийому або задушливого захоплення, почате поблизу робочої зони татамі не переривається, поки яка-небудь частина тіла одного з учасників залишається в межах татамі.

## **СТ. 7. ПАСИВНІСТЬ**

7.1. Пасивність (пасивні дії) - відмова учасників поєдинку від ведення активних дій або відсутність реальних спроб виконання ними дозволених технічних дій.

7.2. Пасивність учасників регламентується за часом, або визначається рефері по ходу поєдинку.

7.3. Пасивність може бути визначена як для одного учасника (індивідуальна пасивність), так і для обох учасників поєдинку (спільна пасивність).

7.4. Пасивність обох учасників при веденні поєдинку в стійкі, при утриманні захоплення в партері, а також при веденні змішаного поєдинку обмежено 5 секундами.

7.5. До індивідуальної пасивності відноситься:

7.5.1. Спортсмен часто і необґрунтовано поправляє в ході поєдинку захисне спорядження.

7.5.2. Спортсмен затримує час на повернення в стійку або на середину татамі після команди рефері.

7.5.3. Спортсмен симулює активність, демонстративно наносячи удари по повітрю на свідомо недосяжній дистанції.

7.5.4. Рухається навколо суперника, не наносячи ударів і не роблячи спроб для захоплення.

7.5.5. Навмисно виходить за межі татамі при веденні поєдинку в стійкі, коли суперник намагається провести технічну дію.

7.5.6. Симулює хворобу, травму.

7.5.7. Відмовляється від заклику рефері до активних дій на татамі.

7.6. У випадку пасивності рефері зупиняє поєдинок, запрошує учасників на вихідні лінії, зараховує одному або обом спортсменам зауваження або попередження, а потім відновлює поєдинок у стійкі.

7.7. У випадку пасивності одного або обох учасників при веденні поєдинку в стійкі рефері має право оголосити учасникам зауваження, а при повторному зауваженні - попередження.

7.8. У випадку спільної пасивності при веденні поєдинку в партері або у стійкі рефері зупиняє поєдинок і відновлює його без винесення покарання спортсменам.

## **СТ. 8 . ЗАБОРОНЕНІ ДІЇ**

Учасникові забороняється:

8.1. Використовувати вазелін або інші жирові речовини для покриття шкіри рук, ніг та суглоба.

8.2. Приймати допінг.

8.3. Учасникові у ході поєдинку забороняється:

8.3.1. Виконувати небезпечні кидки.

8.3.2. Наносити заборонені удари.

8.3.3. Виконувати заборонені больові прийоми і задушливі захоплення.

8.3.4. Навмисно травмувати суперника.

8.3.5. Повертатися спиною до атакуючого ударами суперника.

8.3.6. Переходити без застосування технічних дій зі стійкі в партер.

8.3.7. Хвататися за захисний шолом суперника руками і ногами

8.3.8. Переміщати в роті капу (загуб ник) або навмисне її викидати.

8.3.9. Дряпатися і щипати ся.

8.3.10. Виштовхувати суперника за межі татамі.

8.3.11. Проводити технічні дії на татамі і поза татамі після сигналу, що перериває або зупиняє поєдинок.

8.3.12. Розмовляти на татамі і самостійно зупиняти поєдинок за винятком, передбаченим Правилами.

8.3.13. Ігнорувати команди рефері.

8.3.14. Порушувати норми поведінки та спортивної етики.

8.4. **До небезпечних кидків відносяться:**

8.4.1. Кидки вище власного росту.

8.4.2. Кидки суперника на голову перед собою з утриманням його у вертикальному положенні головою вниз.

8.4.3. Кидки із захопленням руки на больовий прийом.

8.4.4. Кидки суперника назад за спину з падінням на нього всім тілом.

8.4.5. Повторні кидки суперника, що лежить спиною на татамі, зі стійкі.

8.4.6. Кидки із захопленням шиї суперника двома руками.

#### **8.5. Заборонено наносити удари:**

8.5.1. Ногами зі стійкі по падаючому, лежачому або коли суперник встає.

8.5.2. В очі, горло, шию, область потилиці та хребетного стовпа, у тулуб нижче пасу, у пах, по гомілках, по колінних суглобах, стопою по підйому стопи зверху.

8.5.3. Головою.

8.5.4. Заборонено наносити удари колінами та ліктями у голову.

8.5.5. Заборонені стрибки ногами на лежачого суперника.

#### **8.6. Заборонені спроби виконання больового прийому:**

8.6.1. У стійкі.

8.6.2. На суглоби рук, крім ліктьового суглоба.

8.6.3. Згином руки за спину.

8.6.4. На хребті (перегинання хребта).

8.6.5. Надавлювання ліктем або коліном зверху на будь-яку частину тіла суперника при веденні поединку в партері.

8.6.6. Шляхом затиснення і здавлювання ногами голови суперника.

8.6.7. Скручуванням голови й іншими діями, у результаті яких можуть пошкодитися шийні хребці.

#### **8.7. Заборонені спроби виконання задушливого захоплення:**

8.7.1. Натисненням пальцями рук на сонні артерії.

8.7.2. Затискаючи суперникові дихальних каналів рот і ніс.

8.8. Якщо рефері не помічає проведення одним із учасників забороненого прийому, то потерпілому спортсмену дозволяється подати сигнал командою « Яме». По цій команді рефері зобов'язаний припинити поєдинок та в'яснити положення, оголосивши виновому покарання.

8.9. Поразкою не вважається, якщо спортсмен подає сигнал через застосування суперником забороненого больового прийому або задушливого захоплення.

8.10. Учасник дискваліфікується у випадку подачі неправильного сигналу або обману рефері.

8.11. За довгий відступ, затягування часу та неспортивну поведінку.

8.12. За непристойні виклики тренеру, членам команди, рефері, суддівській колегії, так і іншим особам на змаганнях можуть призвести до дискваліфікації.

## **СТ.9. ЗАУВАЖЕННЯ ТА ПОПЕРЕДЖЕННЯ**

За порушення цих Правил змагань учасникам поєдинку можуть бути оголошені зауваження і попередження.

### **9.1. Зауваження учаснику поєдинку оголошується:**

9.1.1. За запізнення на поєдинок після першого офіційного виклику до 30 секунд.

9.1.2. При виконанні вперше забороненої технічної дії, що не призвела до травми суперника.

9.1.3. Відповідно за перший вихід за межі татамі в результаті проведення захисних дій.

9.1.4. За пасивність при веденні поєдинку.

9.1.5. При порушенні вперше його секундантом правил і норм поведінки.

9.1.6. Зауваження учасникам поєдинку і їх секундантам рефері має право визначити і винести самостійно.

### **9.2. Попередження учаснику поєдинку оголошується:**

9.2.1. За запізнення на поєдинок після першого офіційного виклику від 30 секунд до 2 хвилин.

9.2.2. Кожне чергове повторення аналогічного порушення, за яке раніше було оголошено зауваження.

9.2.3. Самовільну зупинку поєдинку.

9.3. Рішення про оголошення попередження приймає рефері за умови, якщо його в цьому підтримують не менше двох бокових суддів.

9.4. За попередження, отримане одночасно обома учасниками за одне і те ж порушення, виграшні бали не присуджуються.

## **СТ.10. ОЦІНКА ТЕХНІЧНИХ ДІЙ**

Технічні дії спортсменів під час поєдинку оцінюються за 5-бальною системою.

### **10.1. Один виграшний бал присуджується:**

10.1.1. За удар рукою в голову або тулуб.

10.1.2. За удар ногою по зовнішній або внутрішній стороні стегна.

10.1.3. За контрольовані атаки колінами і ліктями у тулуб.

10.1.4. Звалювання суперника.

10.1.5. Оголошене супернику перше попередження за порушення цих Правил.

### **10.2. Два виграшних бали присуджуються:**

10.2.1. За комбінації, що включають блок і атаку.

10.2.2. За удар ногою в тулуб.

10.2.3. За кидок з падінням.

10.2.4. За кидок з малою амплітудою.

10.2.5. За кидок зі стійки без добивання.

10.2.6. Оголошене супернику друге попередження за порушення цих Правил.

### **10.3. Три виграшних бали присуджуються:**

10.3.1. За удар ногою в голову.

10.3.2. За кидок із стійки з добиванням.

### **10.5. П'ять виграшних балів присуджуються:**

10.5.1. За технічні дії, що призвели суперника в положення нокдауну, але не дають підстав для присудження атакуючому «чистої» перемоги.

## **СТ.11. ЗНЯТТЯ ТА ДИСКВАЛІФІКАЦІЯ**

### **11.1. Учасник знімається із поєдинку:**

11.1.1. За перевищення 3-хвилинного ліміту часу, відведеного йому на упорядкування екіпірування і на перебування у лікаря.

11.1.2. За неможливість його продовження через травму, отриману не із вини іншого учасника поєдинку.



11.1.3. Наявність травми, її значення і можливість продовжувати поєдинок визначає лікар змагань. Звільнення від поєдинку через травму може бути надане головним суддею змагань або керівником суддівської бригади на підставі висновків лікаря.

11.1.4. Інші рішення про зняття учасника із поєдинку ухвалюються керівником суддівської бригади за узгодженням з рефері.

#### **11.2. Учасник дискваліфікується у поєдинку:**

11.2.1. Після трьох отриманих попереджень.

11.2.2. За проведення забороненої технічної дії, що привела до отримання травми суперника, у результаті якої суперник не може (по висновку лікаря) продовжувати поєдинок.

11.2.3. За навмисне нанесення травми суперникові.

11.2.4. За грубе порушення дисципліни, неетична поведінка до свого суперника, учасників змагань, суддів і глядачів.

11.2.5. За відмову виконувати команди рефері.

11.2.6. У випадку обману суддів.

11.3. Рішення про оголошення дискваліфікації ухвалює рефері за умови, якщо його в цьому підтримують троє бокових суддів і керівник суддівської бригади.

## **СТ. 12. РЕЗУЛЬТАТ ПОЄДИНКУ**

Результатом поєдинку є перемога одного і поразка іншого учасника або поразка обох спортсменів. Переможець може одержати «чисту перемогу», «технічну перемогу», або «перемогу за балами».

#### **12.1. «Чиста» перемога присуджується**

12.1.1. За технічні дії, що призвели суперника в стан нокауту.

12.1.2. За технічні дії, що призвели суперника в стан відповідно одного або двох нокдаунів.

12.1.3. За досягнення в поєдинку явної переваги над суперником

12.1.4. За відмову суперника від продовження поєдинку.

12.1.5. За відмову суперника від продовження поєдинку слід вважати:

- сигнал про здачу при виконанні переможцем больового прийому або задушливого захоплення;
- його добровільне рішення або рішення його секунданта.

#### **12.2. Технічна перемога присуджується:**

- 12.2.1. Зважаючи на неявку суперника на татамі протягом 2 хвилин.
- 12.2.2. Зважаючи на зняття суперника з поєдинку.
- 12.2.3. При дискваліфікації суперника.

#### **12.3. Перемога за балами присуджується:**

- 12.3.1. Перемога за балами присуджується за перевагу перед суперником у виграшних балах.
- 12.3.2. Перемога з незначною перевагою відповідає різниці в виграшних балах від одного до трьох включно.

#### **12.4. Поразка обом суперникам присуджується у разі:**

- 12.4.1. Обопільної неявки на поєдинок.
- 12.4.2. Обопільного зняття з поєдинку через отримані ними травми за умови, що при цьому жоден з них не порушив Правил змагань;
- 12.4.3. Обопільного нокауту;
- 12.4.4. Обопільної дискваліфікації за порушення цих Правил.
- 12.5. У даному випадку у наступний круг змагань, що проводяться за олімпійською системою, ніхто не виходить, а їх потенціальному супернику зараховується технічна перемога.

### **СТ.13. РІШЕННЯ СУДДІВ ПІД ЧАС ВИЗНАЧЕННЯ РЕЗУЛЬТАТУ ПОЄДИНКУ.**

- 13.1. Рішення про присудження спортсмену «чистої» перемоги приймається рефері без узгодження з членами суддівської бригади.
- 13.2. Рішення про присудження спортсмену технічної перемоги приймається керівником суддівської бригади за погодженням з членами суддівської бригади, а в окремому випадку і з лікарем.

- 13.3. Рішення про присудження спортсмену перемоги за балами приймається керівником суддівської бригади на підставі рішень більшості бокових суддів.
- 13.4. Своє рішення бокові судді фіксують в суддівських записках.
- 13.5. У суддівських записках позначається оцінка технічних дій спортсменів і здійснюється підрахунок виграшних балів.
- 13.6. У разі рівної кількості набраних учасниками балів переможець визначається:
- 13.6.1. За найменшою кількістю ОГолошення йому попереджень;
- 13.6.2. За більшою кількістю проведених технічних дій з оцінкою в 5,4,3,2,1 балів, відповідно.
- 13.6.3. Якщо вичерпано всі критерії для визначення переможця, боковий суддя приймає рішення, засноване на своєму враженні.
- 13.7. Рахунок зустрічі за суддівськими записками може бути 2:1 або 3:0 на користь одного з учасників поєдинку.
- 13.8. Перемога при різниці у виграшних балах від одного до трьох включно (за показниками більшості бокових суддів) відноситься до перемоги з незначною перевагою, яка обмовляється при оголошенні результату поєдинку.
- 13.9. Рішення більшості бокових суддів може бути змінено при виникненні спірних питань тільки тоді, коли йдеться про визначення переможця півфінальної і фінальної пари за рахунком 2:1, за суддівськими записками
- 13.10. У цьому випадку остаточне рішення про переможця приймається з урахуванням думки ще двох членів суддівської бригади: керівника суддівської бригади (за результатом контрольної записки) та рефері.
- 13.11. Умовні позначення характеру перемоги і рішень рефері в суддівських записках:
- ЧП - «чиста» перемога, ТП-технічна перемога, ПО-перемога за балами, W-попередження.

## **СТ. 14. ВИЗНАЧЕННЯ ПРИЗЕРІВ ОСОБИСТОЇ ПЕРШОСТІ**

14.1. Призерами особистої першості є учасники, які вийшли в півфінал (чотири учасника).

14.1.1. Переможець фінальної пари (два учасники) займає 1-е призове місце, а переможений - 2-е призове місце.

14.1.2. Спортсмени, які зазнали поразки в півфіналі, розігрують 3-є і 4-є призові місця.

## **А. КУМІТЕ ІРІКУМІ-ДЗЮ**

### **РОЗДІЛ 5. ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗМАГАННЯ З ІРІКУМІ-ДЗЮ**

Індивідуальні змагання за правилами «Ірікумі-дзю». Спортсмени намагаються заробити чисту перемогу, технічну перемогу або перемогу по балам швидше за суперника, в межах встановленого часу.

#### **В Ірікумі-дзю заборонено:**

1. наносити любі удари руками в голову.
2. виконувати больові прийоми і задушливі захоплення дітям та юнакам до 12 років.
3. захват 2-мя руками за голову со стойки

У куміте Ірікумі-дзю для суддівства використовується, « Дзеркальна система», «Системі прапорців» так і « бальна система суддівських записок».

#### **СТ.1 ДОЗВОЛЕНІ КАТЕГОРІЇ**

<b>ІНДИВІДУАЛЬНЕ КУМІТЕ ІРІКУМІ-ДЗЮ</b>					
<b>КУМІТЕ ЧОЛОВІЧЕ</b>			<b>КУМІТЕ ЖІНОЧЕ</b>		
Усі пояси			Усі пояси		
Категорія	Вік	Вага кг.	Категорія	Вік	Вага кг.
Діти	8-9 років	-25 кг	Діти	8-9 років	-28 кг
Діти	8-9 років	-28 кг	Діти	8-9 років	-32 кг
Діти	8-9 років	-32 кг	Діти	8-9 років	+32 кг
Діти	8-9 років	-37 кг			
Діти	8-9 років	+37 кг			
Усі пояси			Усі пояси		

Категорія	Вік	Вага кг.
Молодші юнаки	10- 11 років	-32 кг
Молодші юнаки	10- 11 років	-37 кг
Молодші юнаки	10- 11 років	-42 кг
Молодші юнаки	10- 11 років	-47 кг
Молодші юнаки	10- 11 років	+47 кг

#### Усі пояси

Категорія	Вік	Вага кг.
Юнаки	12- 13 років	-37 кг
Юнаки	12- 13 років	-42 кг
Юнаки	12- 13 років	-47 кг
Юнаки	12- 13 років	-52 кг
Юнаки	12- 13 років	-57 кг
Юнаки	12- 13 років	-63 кг
Юнаки	12- 13 років	+63кг

#### Усі пояси

Юнаки	14-15 років	-42 кг
Юнаки	14-15 років	-47 кг
Юнаки	14-15 років	-52 кг
Юнаки	14-15 років	-57 кг
Юнаки	14-15 років	-63 кг
Юнаки	14-15 років	-69 кг
Юнаки	14-15 років	+69 кг

Категорія	Вік	Вага кг.
Молодші юнаки	10- 11 років	-37 кг
Молодші юнаки	10- 11 років	-42 кг
Молодші юнаки	10- 11 років	+42 кг

#### Усі пояси

Категорія	Вік	Вага кг.
Юнаки	12- 13 років	-42 кг
Юнаки	12- 13 років	-47 кг
Юнаки	12- 13 років	+47 кг

#### Усі пояси

Юнаки	14-15 років	-45 кг
Юнаки	14-15 років	-50 кг
Юнаки	14-15 років	-55 кг
Юнаки	14-15 років	+55 кг

## СТ.2. ТРИВАЛІСТЬ ІНДИВІДУАЛЬНОГО МАТЧУ ІРІКУМІ-ДЗЮ

- 2.1. Чоловічій поєдинок дорослих/ ветеранів 2 хв.(фактично витраченого часу)
- 2.2. Жіночій поєдинок дорослих/ветеранів 2 хв.(фактично витраченого часу)
- 2.3. Дитячий поєдинок (жіночий/чоловічий) 1хв.30 секунд (чистого часу)
- 2.4. Поєдинок серед кадетів та юніорів (жіночий/чоловічий) 2 хв.(чистого часу)
- 2.5. До початку турніру Правління Всесвітньої Федерації годзю-рю карате «WGKF» може змінити тривалість поєдинків.

## СТ.3. НІЧІЯ та ДОДАТКОВИЙ ЧАС

### **3.1.НІЧИЯ**

3.1.1. У випадку нічиєї (рівного рахунка) після завершення часу індивідуального поєдинку оголошується HANTEI.

3.1.2. Рішення може бути NO KACHI для Ака або Ао (за критеріями, прийнятими для Hantei ) або “HIKIWAKE”. В індивідуальному Ірікумі-дзю, якщо дається Hikiwake надається Encho-Sen (додатковий час).

### **3.2. ДОДАТКОВИЙ ЧАС (Encho-Sen)**

3.2.1. Для початку додаткового часу рефері дає команду “Encho-Sen- Shobu Irikumi- ju Hajime. ”

3.2.2. Тривалість Encho-Sen складає **1 хвилину**.

3.2.3. Додатковий час триває до першої результативної дії.

3.2.4. Усі нагороди та покарання переносяться в додатковий час.

3.2.5. Якщо після Encho-Sen рахунок не визначено, рішення (Hantei) приймається за додатковим часом.

3.2.6. Після Encho-Sen у Hantei подання знаку Hikiwake забороняється. Всі судді (Дзеркальний суддя і Канса) та рефері повинні голосувати АКА або АО.

## **КУМІТЕ ІРІКУМІ-ГО**

### **РОЗДІЛ 6. ІНДИВІДУАЛЬНІ ЗМАГАННЯ З ІРІКУМІ-ГО**

Змагання з ІРІКУМІ-ГО - це змагання з фуллконтакту, де контакт дозволено у дозволені зони із застосуванням дозволених технік. Спортсмени намагаються заробити чисту перемогу, технічну перемогу або перемогу по балам швидше за суперника, в межах встановленого часу.

**В Ірікумі-го дозволено наносити любі удари руками в голову.**

У куміте Ірікумі-го для суддівства використовується «Система прапорців» або «Система суддівських записок».

Учасники цих змагань тільки юніори, дорослі та ветерани, які мають бути досвідченими спортсменами, що пройшли серйозну фізичну підготовку. Вони повинні мати професійне медичне свідоцтво у тому, що вони повністю здорові і спроможні приймати участь у змаганнях такого типу.

Змагання з Ірікумі-Го тільки особисті.

## СТ.1. ДОЗВОЛЕНІ КАТЕГОРІЇ :

ІНДИВІДУАЛЬНЕ КУМІТЕ ІРІКУМІ-ГО			ІНДИВІДУАЛЬНЕ КУМІТЕ ІРІКУМІ-ГО		
КУМІТЕ ЧОЛОВІЧЕ			КУМІТЕ ЖІНОЧЕ		
Усі пояси			Усі пояси		
Юніори	16-17 років	-57 кг	Юніори	16-17 років	-50 кг
Юніори	16-17 років	-63 кг	Юніори	16-17 років	-55 кг
Юніори	16-17 років	-69 кг	Юніори	16-17 років	-60 кг
Юніори	16-17 років	-74 кг	Юніори	16-17 років	+60 кг
Юніори	16-17 років	-79 кг			
Юніори	16-17 років	-84 кг			
Юніори	16-17 років	-89 кг			
Юніори	16-17 років	+89 кг			
Усі пояси			Усі пояси		
Дорослі	18 років +	-63 кг	Дорослі	18 років +	-53 кг
Дорослі	18 років +	-69 кг	Дорослі	18 років +	-60 кг
Дорослі	18 років +	-74 кг	Дорослі	18 років +	-68 кг
Дорослі	18 років +	-79 кг	Дорослі	18 років +	+ 68 кг
Дорослі	18 років +	-84 кг			
Дорослі	18 років +	-89 кг			
Дорослі	18 років +	+89 кг			
Усі пояси			Усі пояси		
Ветерани	36 років +	-74 кг	Ветерани	36-40 років	-53 кг
Ветерани	36 років +	- 84 кг	Ветерани	36-40 років	-60 кг
Ветерани	36 років +	+84 кг	Ветерани	36-40 років	+60 кг

## СТ. 2. ТРИВАЛІСТЬ ПОЄДИНКУ З ІРІКУМІ-ГО

- 2.1. Чоловічій поєдинок дорослих/ ветеранів 3 хв. (фактично витраченого часу)
- 2.2. Жіночій поєдинок дорослих/ветеранів 2 хв. (фактично витраченого часу)
- 2.3. Поєдинок серед юніорів (жіночий/чоловічий) 2 хв. (чистого часу)
- 2.4. До початку турніру Правління Всесвітньої Федерації годзю-рю карате « WGKF» може змінити тривалість поєдинків.

## ЗМІСТ

<b>ЧАСТИНА I. Загальні положення</b> .....	2
1. Мета, завдання, принципи .....	2
2. Норми спортивної етики .....	2
3. Характер і способи проведення змагань .....	3
4. Організація змагань .....	4
5. Антидопінгові правила .....	5
6. Учасники змагань .....	5
7. Медичний огляд спортсменів та суддів. Допуск учасників до змагань .....	6
8. Зважування спортсменів .....	7
9. Обов'язки і права учасника .....	8
10. Обов'язки і права представника команди, тренера .....	9
<b>ЧАСТИНА II. Правила змагань</b> .....	10
1. Структура змагань .....	10
2. Правила участі .....	10
3. Персонал змагань .....	11
4. Офіційна уніформа .....	11
5. Захисне обладнання, одяг та представлення .....	13
6. Місце проведення змагань .....	15
7. Обладнання для змагань .....	16
8. Подача протестів і перегляд рішення .....	16
9. Інші питання.....	17
<b>ЧАСТИНА III. Правила суддівства</b> .....	18
1. Загальні питання .....	18
<b>Розділ 1. Колегія рефері</b> .....	18
1. Призначення.....	19
2. Загальні обов'язки рефері й суддів.....	19
3. Відповідальність і обов'язки головного судді.....	20



4. Відповідальність і обов'язки заступника Головного судді.....	22
5. Відповідальність і обов'язки рефері (Сушин).....	23
6. Відповідальність і обов'язки дзеркального судді (Фукушин), бокового судді і арбітра (Канса).....	25
7. Відповідальність і обов'язки стола журі (судді стола журі, судді- секретаря, хронометриста та судді інформатора).....	27
<b>Розділ 2. Термінологія і система жестів.....</b>	<b>27</b>
1. Значення термінів та жестів.....	27
2. Сигнали.....	31
<b>Розділ 3. Прийняття рішень.....</b>	<b>32</b>
<b>ЧАСТИНА IV. Правила Куміте. Основні питання.....</b>	<b>34</b>
1. Початок, тимчасове припинення, завершення поєдинку куміте.....	34
2. Критерії прийняття рішень щодо присвоєння балів.....	36
3. Перемога або поразка.....	36
4. Залікові зони та підрахунок прийомів.....	38
5. Заборонені дії (прийоми, попередження і покарання ).....	39
6. Травми та нещасні випадки.....	43
<b>Розділ 4. Куміте Ірікумі .....</b>	<b>45</b>
Технічні дії та вимоги до них. Загальні положення .....	45
1. Поєдинок Ірікумі .....	45
2. Кидки.....	46
3. Удари .....	47
4. Нокдаун і нокаут.....	48
5. Больові прийоми і задушливі захоплення .....	50
6. Поєдинок на краю татамі.....	51
7. Пасивність .....	52
8. Заборонені дії .....	52
9. Зауваження та попередження.....	55
10. Оцінка технічних дій .....	55

11. Зняття та дискваліфікація .....	56
12. Результат поєдинку .....	57
13. Рішення суддів під час визначення результату поєдинку .....	58
14. Визначення призерів особистої і командної першості .....	59
<b>A. КУМІТЕ ІРІКУМІ – ДЗЮ</b>	
<b>Розділ 5. Індивідуальні змагання з Ірікумі-дзю .....</b>	
1. Дозволені категорії.....	60
2. Тривалість індивідуального матчу з Ірікумі-дзю.....	61
3. Нічия та додатковий час .....	62
<b>B. КУМІТЕ ІРІКУМІ – ГО</b>	
<b>Розділ 7. Індивідуальні змагання з Ірікумі-го .....</b>	
1. Дозволені категорії.....	63
2. Тривалість поєдинку з Ірікумі-го .....	63