



תקנון אליפות ישראל

מגע מלא קרבות

1. זירת הקרב - טאטמי TATAMI :

- 1.1 חלקי המזרונים המרכיבים את המשטח, בדרך כלל בגודל של 1 מ' עד 2 מ', ועומקם כ-4 ס"מ עשויים מקצף דחוס.
- 1.2 המזרונים המרכיבים את המשטח צריכים להיות חלקים בצד בו הן מתקשרים לרצפה כראוי אך בעלי מקדם חיכוך נמוך על המשטח העליון.
- 1.3 הם חייבים להיות יציבים מתחת לרגלי המתחרים ובעלי תכונה של ספיגת זעזועים בעת נפילה. אסור שהם יהיו חלקלקים או מחוספסים מדי.
- 1.4 האלמנטים המרכיבים את המשטח לתחרות חייבים להיות מיושרים ללא רווח בין לבין, להיות חלקים מפני השטח בחיבורים וקבועים באופן שלא יעקרו אותם.
- 1.5 על השופט לוודא שחלקי המזרונים המרכיבים את הזירה לא מתרחקים זה מזה במהלך התחרות, שכן מרווחים וחריצים עלולים לגרום לפציעות ומהווים סכנה.
- 1.6 מידה רשמית של זירת טאטמי 10x10 מטר
בתחרויות מקומיות ניתן לשנות מידה ולייצר זירה בגדלים הבאים:
 - נוער בוגרים (+16) 8x8 מטר
 - ילדים (עד גיל 14) 6x6 מטר
- 1.7 על המזרונים יסומנו שני קווים מקבילים, אחד לפינה לבנה (shiro) ואחד לפינה אדומה (aka), כל קו כמטר אורך ו-10 ס"מ רוחב.
- 1.8 בכל זירה 5 שופטים –
 - שופט פינה (FUKUSHIN) – ארבעה שופטים היושבים מחוץ לזירה, אחד בכל פינת זירה, מצוידים בדגל לבן, דגל אדום ובמשרוקית.
 - שופט ראשי (SHUSHIN) הרשאי לנוע באזור הקרב.
- 1.9 שופט נוסף יושב מחוץ לזירה במרכז, מצויד בעט ונייר לרישום ניקוד ועונשים.
- 1.10 כרוז ושופט זמן יישבו בשולחן המזכירות של הזירה.
- 1.11 מאמנים (אחד במספר) יישבו בשני צידי הזירה מאחורי המתחרה, מחוץ לשטח הקרב.
- 1.12 יישמר מרחק סטרילי של כ-3 מטר מהזירה לצפייה בקרב. לא תינתן התקהלות ו/או עמידה של צופים מתחת למרחק זה.

1.13 ציוד בכל זירה:

1.13.1 כסאות לשופטי פינה

1.13.2 כיסא מאמן

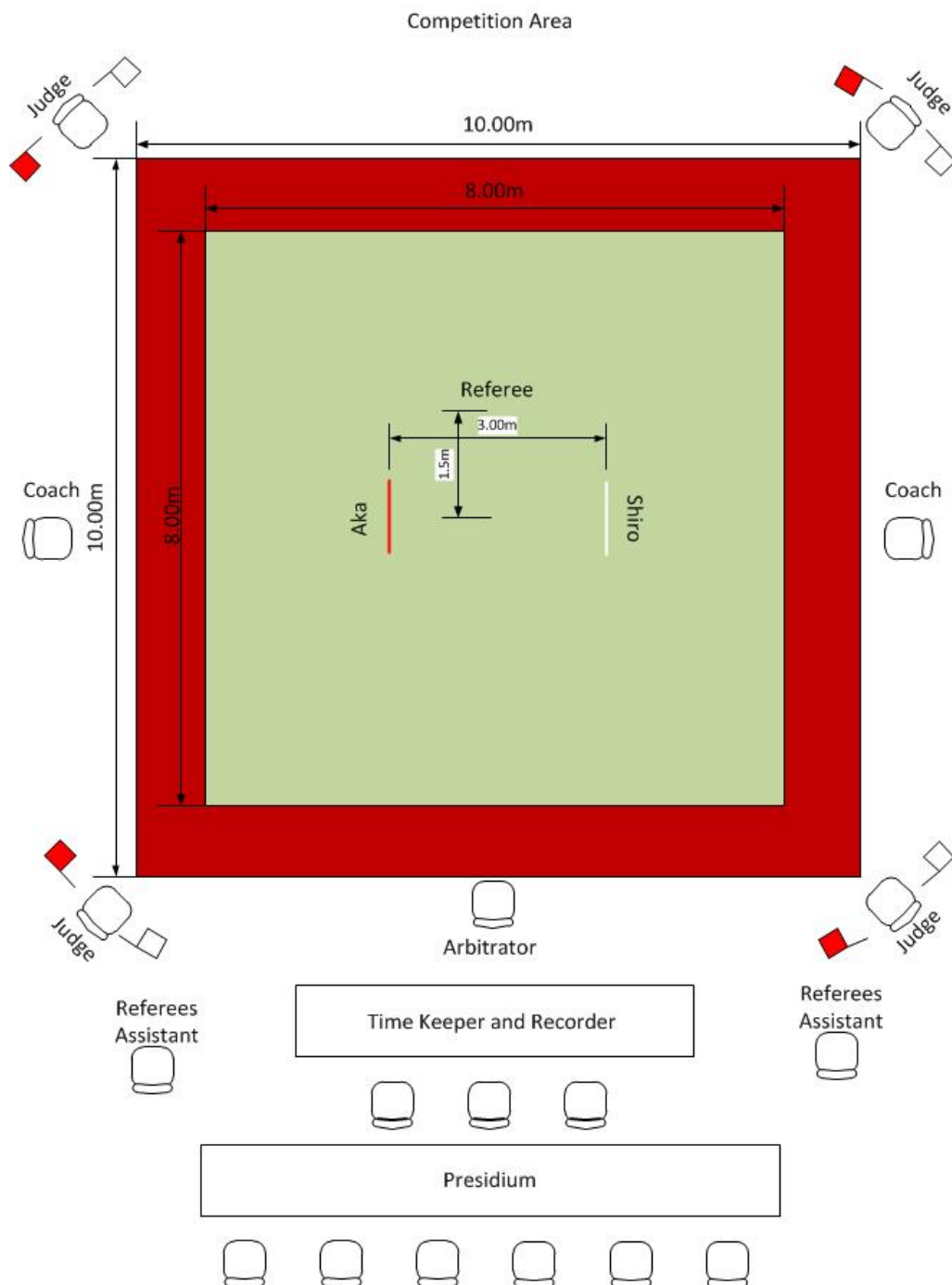
1.13.3 דגלים אדום ולבן

1.13.4 שעון זמן

1.13.5 סרטים לבן ואדום לסימון הלוחם

1.13.6 כרית זמן - שקית בצבע אדום במידה 10x20 ס"מ ובתוכה שעועית/אורז שתושלך לרגלי השופט לציון סוף הקרב.

פריסת זירה סטנדרטית:





2. לבוש שופטים:

- 2.1 בלייזר כחול עם 2 כפתורים.
- 2.2 חולצת צווארון שרוול קצר וכיס בודד בצד שמאל, בצבע כחול או לבן (החלטה סופית תתקבל בקורס שיפוט).
- 2.3 עניבת פרפר בצבע כחול או צהוב (החלטה סופית תתקבל בקורס שיפוט).
- 2.4 מכנסיים אפור כהה.
- 2.5 גרביים אפור או שחור.
- 2.6 נעליים שחורות.
- 2.7 בזמן שיפוט יש להוריד נעליים.

3. שיפוט:

- 3.1 יש למנות מפקח שיפוט שבסמכותו:
 - 3.1.1 בדיקת תקינות הזירות והציוד.
 - 3.1.2 לפרוס את השופטים בזירות.
 - 3.1.3 לפקח על פעילות השופטים במהלך התחרות.
 - 3.1.4 לדאוג להחלפה בין השופטים לזמן מנוחה.
 - 3.1.5 להתייעץ עם שופטים ראשיים על זכיית פרסים מיוחדים כגון טכניקה/ רוח לחימה
 - 3.1.6 לתת פסק דין סופי בעניינים בעלי אופי טכני שמתעוררים במהלך הקרב.
- 3.2 סמכויות שופט ראשי (SHUSHIN):
 - 3.2.1 ניהול הקרב, הכרזה על התחלה, השעיה וסיום.
 - 3.2.2 לבקש את דעתם של שופטי הפינה.
 - 3.2.3 חייב לשים לב ולהגיב לאותות שופטי פינה.
 - 3.2.4 יכול להוסיף את קולו להחלטת 2 שופטים לפחות.
 - 3.2.5 להפסיק את הקרב כדי להבטיח את שלום המתחרים. במידה ואינו נתמך ע"י שופטי הצד, יכול לתת אזהרה בע"פ לא רשמית.
 - 3.2.6 אם שלושה או ארבעה שופטים יסמנו ניקוד או אזהרה ושופט ראשי מטיל ספק בהחלטה, ניתן לעצור את הקרב ולכנס את שופטי הפינה לדיון.

3.3 סמכויות שופט פינה (דגלון, FUKUSHIN):

- 3.3.1 סימון ניקוד או אזהרות
- 3.3.2 לסמן לשופט ראשי על עצירת קרב.

4. התנהלות שופטים:

- 4.1.1 השופט הראשי צריך להיות צמוד למתחרים ובצד שלהם מה שיאפשר לו לקפוץ ביניהם מיד אם צריך, אבל בלי להפריע למהלך הקרב.
- 4.1.2 שופט ראשי לא יסתיר לשופטי הצד את הקרב.
- 4.1.3 שופט ראשי לא יעמוד עם הגב לשולחן המכובדים.
- 4.1.4 שופטי צד יסמנו את ההחלטות שלהם על ידי הדגלים ושריקה במשקוקית.



- 4.1.5. ברגע שהקרב מתחיל, אסור לצאת מהזירה אלא באישור השופט הראשי ורק במקרים חריגים ביותר (להחליף גי שנקרע).
- 4.1.6. הפסקת זמן: אם השופט הראשי מסמן להפסיק.
- 4.1.7. שופט ראשי יפסיק את הקרב YAMEI במקרים הבאים:
- נקודה / עבירה לאחד המתחרים או במצב בו יש צורך להפסיק מיידית;
 - סימון שופטי צד להפרה של החוקים;
 - כשאחד המתחרים נופל ואין סימון של גדאן צוק;
 - לסדר את הגי או מגנים;
 - כששופט האולם דורש זאת.
- 4.1.8. במקרה של הפסקת הקרב בגלל HANSOKU או JOGAI על השופט הראשי לא רק לצעוק YAMEI אלא גם להיכנס בין המתחרים.
- 4.1.9. אם מתחרה מפסיק קרב בגלל שריקה של שופט צד אבל שופט ראשי לא צועק YAMEI כי לא היה צורך להפסיק את הקרב, על השופט הראשי לסמן עם SHUTO למתחרים ולהכריז ZOKKO ("המשך להילחם").
- 4.1.10. המתחרים לא מפסיקים את הקרב אלא אם השופט הראשי צועק YAMEI.
- 4.1.11. במקרה של הפסקת הקרב על השופט הראשי להחזיר את המתחרים למקומות שלהם.
- 4.1.12. כשהשופט הראשי סופר קולות עליו לצעוד אחורה לקצה המזרון כדי שיוכל לראות את כל שופטי הצד בקלות.
- 4.1.13. ספירת הקולות תהיה בסימון עם SHUTO (לא אצבע) ומימין. במקרה של רוב מול מיעוט, הספירה תתחיל עם שופטי המיעוט.
- 4.1.14. ההחלטה של השופט הראשי תצטרף בסוף ההכרזה.
- 4.2. מכה חוקית בסיום הקרב תוך כדי שריקה יכולה להיחשב כנקודה. מכה אחרי קריאת "יאמיי" על ידי השופט הראשי לא תחשב ועלולה לגרור נקודת ענישה. במקרה של מכה או התקפה על היריב אחרי קריאת "יאמיי":
- אם היריב נפל (knocked down) או המכה גרמה לאבדן הכרה רגעי, או אפילו גרמה להשפעה על המשך הקרב (גם אם היריב קם מיד) המתחרה שהיכה נפסל. שיקאקו.
 - אם המתחרה נפל אך לא איבד הכרה, או נפצע קל ורק איבד את שיווי המשקל לרגעים בודדים, המתחרה שהיכה מקבל נקודה גנטן איצ'י.
 - אם מדובר על מכה קלה המתחרה המכה מקבל נקודת צ'ואי איצ'י.
 - אם המתחרה שהיכה פספס הוא מקבל אזהרה בעל פה. צ'ואי.
- 4.3. עצירת שעון הזמן
- 4.3.1. בעקרון, גם ברגע שהשופט הראשי מפסיק את הקרב, הזמן ממשיך.
- 4.3.2. לאחר הכרזת השופט (ניקוד, אזהרה וכו') הוא ממשיך את הקרב ללא עיכובים מיותרים בהוראה ZOKKO עם תנועת יד פתוחה SHUTO קצרה ונמוכה בין המתחרים.
- 4.3.3. השופט הראשי יעצור את השעון במקרים:
- אם אחד המתחרים מאבד הכרה או נפצע וצריך לקרוא לרופא.



- אם מתחרה צריך לסדר את הגי שלו או מגנים.

- כשהאחראי על השופט הראשי דורש זאת.

4.3.4. כשהשופט הראשי מבקש לעצור את השעון הוא קורא JIKAN KUDASAI ומסמן עם הידיים בסימן T.

4.3.5. אם השעון נעצר בגלל פציעה או מתחרה שצריך לסדר את הגי, המתחרה השני עומד בעמדה שלו עם הפנים החוצה וממתין להוראה.

4.3.6. בזמן ההכרזה על המתחרים לעמוד בעמדות שלהם, השופט הראשי חוזר לעמדה שלו, סופר את הקולות, ובמקרה של נקודה או עבירה, מכריז על צבע המתחרה; אזור הפגיעה; והניקוד הרלוונטי.

מיד אחרי ההכרזה השופט הראשי קורא ZOKKO להמשך הקרב.

המתחרים לא קופצים או זזים מצד לצד בזמן ההכרזה.

5. ישיבה על כסא שיפוט:

5.1. הישיבה תהיה מכובדת, גוף ישר וגו זקוף, רגליים ברוחב כתפיים. הידיים מונחות על הירכיים. דגלים בזוית למעלה והצידה.

5.2. אם שופט רוצה לסמן משהו לשופט הראשי, עליו להחזיק את שני הדגלים ביד אחת, מסובב את הבד שלא יתנפנף, ומנופף בליווי כמה שריקות קצרות.

5.3. השופטים מחזיקים את הדגלים בהתאם לעמידת המתחרים. צבע לבן בצד של המתחרה הלבן וכן"ל האדום.

6. מתחרים:

6.1. על המתחרים ללבוש גי לבן עם חגורת דרגה בצבע המתאים. מותר סמל/סממן ארגוני. רקמה אישית אינה מתקבלת.

6.2. חליפת גי ייוצר מכותנה או מחומר דומה, במצב טוב (ללא חורים או קרעים), נקי ויבש בדרך כלל.

6.3. סימונים מקובלים:

- סמל המדינה או דגל המדינה (על כתף שמאל). הגודל הכללי לא יכול לחרוג מ 12 ס"מ x 8 ס"מ.
- סימן המסחר של היצרן (בחלק התחתון הקדמי של המעיל ובחלק התחתון הקדמי של הרגל השמאלית של המכנסיים). גודל מקסימאלי 25 סנטימטרים.
- לוגו של ספונסר יחיד או ספונסר קבוצתי (על כתף ימין - מהצווארון מעבר לכתף למטה). הגודל הכללי לא יכול לחרוג מ 12 ס"מ x 8 ס"מ.

בנוסף, מספר הזיהוי (ZEKKEN) 25 ס"מ x 20 ס"מ שהונפק על ידי הוועדה המארגנת ילבש מאחור. הוועד המנהל רשאי לאשר הצגת תוויות מיוחדות או סימני מסחר של נותני חסות מאושרים במספר הזיהוי (ZEKKEN).

6.4. חלק עליון, כאשר הוא מהודק סביב המותניים עם החגורה, חייב להיות באורך מינימאלי המכסה את הירכיים, אך אסור לו להיות ארוך משלושה רבעים בירך. גוף הז'קט ילבש כשצד שמאל חוצה את ימין ויהיה רחב מספיק כדי שיהיה חפיפה מינימאלית של 20 סנטימטרים בגובה תחתית כלוב הצלעות.



- 6.5 האורך המרבי של שרולי הז'קט לא צריך להיות יותר מכפיפת פרק כף היד ולא קצר ממחצית הזרוע. השרולים יכסו את מרפקי הזרועות כשהם כפופים במרפק. שרולי הז'קט לא יכולים להיות מגולגלים.
- 6.6 המכנס לא צריך לחרוג מתחת לעצם הקרסול, אך הוא לא צריך להיות קצר מדי. קצה הרגל של המכנסיים לא צריך להיות גבוה מ- 5 ס"מ מעצם הקרסול. רגלי מכנסיים לא יכולים להיות מגולגלים.
- 6.7 חגורה בדרגת המתחרה חייבת להיות ברוחב של 5 סנטימטרים וארוכה מספיק כדי להסתובב פעמיים סביב המותניים ולאפשר כ- 20 עד 30 ס"מ בולט מכל צד של הקשר כאשר קשורה, אך קצוות החגורה לא יהיו בגובה נמוך יותר מהברכיים. חגורה תלבש מעל המעיל בגובה המותניים ותיקשר בקשר מרובע מספיק כדי למנוע מהז'קט להיות רפוי מדי.
- 6.8 על נשים מתחרות ללבוש חולצת טריקו לבנה רגילה מתחת לז'קט הקראטה.
- 6.9 המתחרים יתחרו יחפים.

7. מיגון :

מגן שיניים	קסדה	מגן ידיים	מגן גוף (ווסט)	מגן חזה	מגן אשכים / מפשעה	מגן עצם	מין	ציוד
								קטגוריה
אופציונאלי	חובה	חובה	חובה	לא ישים	חובה	חובה	בנים	ילדים
אופציונאלי	חובה	חובה	חובה	אופציונאלי	אופציונאלי	חובה	בנות	גיל 8-13
אופציונאלי	חובה	חובה	לא ישים	לא ישים	חובה	חובה	בנים	ילדים
אופציונאלי	חובה	חובה	לא ישים	חובה	אופציונאלי	חובה	בנות	גיל 14-15
אופציונאלי	חובה	חובה	לא ישים	לא ישים	חובה	חובה	נערים	נוער
אופציונאלי	חובה	חובה	לא ישים	חובה	אופציונאלי	חובה	נערות	גיל 16-17
אופציונאלי	לא ישים	לא ישים	לא ישים	לא ישים	חובה	אופציונאלי	גברים	בוגרים
אופציונאלי	לא ישים	לא ישים	לא ישים	חובה	אופציונאלי	חובה	נשים	גיל 18+
אופציונאלי	לא ישים	לא ישים	לא ישים	לא ישים	חובה	חובה	גברים	ותיקים
אופציונאלי	לא ישים	לא ישים	לא ישים	חובה	אופציונאלי	חובה	נשים	גיל 45-55

כל המגנים חובה עד גיל 18 – מלבד מגן גוף (ווסט) שיורד מגיל 14.

מגן חזה חובה מגיל 14.

מעל גיל 18 תהיה חלוקה ל-2 קטגוריות – מתחילים עד קיו 6 ומתקדמים קיו 5 ומעלה. מתקדמים - גברים עולים רק עם מגן אשכים גברים, נשים עולות רק עם מגן חזה נשים. מתחילים - כל יתר המגנים הם אופציה לרשותם.

כל מתחרה אשר בוחר לא לעלות לקרב עם מגן שיניים, יהיה חייב להיות חתום על תצהיר. *יש לנסח תצהיר כזה לחתימת הורים עבור קטין ולחתימת בוגר מעל גיל 18.

7.1 לספורטאיות - מגן חזה מסוג מאושר; (אסור לו לכסות את החלק העליון של החזה או כל חלק מהבטן) -

מותר	אסור
	

7.2 מגן עצם מסוג בד לבן -

מותר	אסור
	

7.3 מגיני ידיים מסוג בד לבן -

מותר	אסור
	

7.4 קסדת ראש מסוג מאושר -

מותר	אסור
	

7.5 מגן גוף (ווסט) מסוג מאושר -

מותר	אסור
	

7.6 מגן מפשעה גברים (יש ללבוש שומרי מפשעה מתחת למכנסי KARATE GI)

מותר	אסור
	

7.8 מגן שיניים לכל הספורטאים ומגן המפשעה לספורטאיות אינם חובה, אך אם הם נלבשים, עליהם להתאים כראוי. עבור ספורטאים גברים בכירים – מגן רגל/עצם הם אופציונאליים, אם הם נלבשים יש לאשר אותם.

7.9 משקפיים אסורים. ניתן להרכיב עדשות מגע רכות על אחריות המתחרה בלבד.
ילדים מרכיבי משקפיים יתחרו עם קסדה סגורה מלפנים בלבד.
כנ"ל לבעלי פלטה או טבעות בשיניים.

7.10 אסור ללבוש בגדים או ציוד בלתי מורשים.

7.11 כל ציוד המיגון חייב להיות מתאים ומאושר על פי התקנון.

תמונה וועדת שופטים לתחרות שתהיה לה הסמכות להחליט לגבי אישור קסדה או מיגון אחר.



- 7.12 השימוש בתחבושות, ריפוד או תומך מכל סוג שאינו מיגון מאושר - אסור. החל מהסיבוב השני השימוש ברצועות, תחבושות או תומכים בגלל פציעות יאושר רק על ידי רופא הטורניר. על החבישה להיבדק על ידי השופט. אסור לחבוש במטרה לשפר את יעילות טכניקות ההתקפה וההגנה.
- 7.13 חל איסור על עלייה לזירה בסיכות וקישוטי שיער, עגילים ותכשיטים.
- 7.14 עד המתחרים להגיע בציפורניים גזורות ונקיות.
- 7.15 בעלי שיער ארוך יהיה אסוף בצורה טובה.

8. לבוש מאמנים ועוזרי מאמן:

אימונית או חולצה המייצגים את הארגון אליו שייכים.

במידה ויאושר לשופט לתפקד כמאמן ולהיפך, יהיה חייב בזמן עמידתו מאחורי הספורטאי ללבוש אימונית מייצגת ולא בגדי שופט.

9. זמנים:

הערות	זמני קרב				קטגוריה
	סיבוב 3	שקילה	סיבוב 2	סיבוב 1	
בקרבות גמר אין שקילה	1 דקה	אין	1 דקה	1 דקה	בנים ובנות עד גיל 7
	1 דקה	הפרש של 3 ק"ג לפחות	1 דקה	1½ דקות	בנים ובנות גיל 8 עד 13
	2 דקות	חייב הפרש של 5 ק"ג לפחות	2 דקות	2 דקות	בנים ובנות מגיל 14
	3 דקות	הפרש של 5 ק"ג לפחות	3 דקות	3 דקות	בוגרים +18

- כל מתחרה זכאי ל-5 דקות מנוחה בין קרבות.
- זמן קרב לא ייעצר ע"י שופט זמן אלא אם קיבל סימן משופט ראשי.
- בסופו של כל סיבוב הניקוד וההזהרות מתבטלים.



10. ניקוד:

10.1.

איפון (נקודה מלאה):

- 10.1.1. התקפה עם יד, מרפק או רגל, לכל חלק בגוף היריב, המותר על פי התקנון, אשר גרמה ליריב להפסיק את הקרב ליותר מ 5 שניות.
- 10.1.2. התקפה עם יד, מרפק או בעיטה לכל חלק בגוף היריב, המותר על פי התקנון, אשר הוציא ליריב את הרצון להמשיך להתחרות.

10.2.

וואזארי (חצי נקודה):

- 10.2.1. מכת אגרוף מרפק או בעיטה לכל חלק בגוף היריב, המותר על פי התקנון, אשר גרמה ליריב להפסיק את הקרב ללא יותר מ- 4 שניות, או שהיריב נעמד חזרה בעמידת קרב בתוך פחות מ 5 שניות.
- 10.2.2. תזמון וטכניקה מדויקים של אגרוף (גדאן צוקי) מסומן בלבד (ללא מגע) בסיומה של התקפה על היריב כשהוא תוך כדי נפילה למזרן (אשי בראי). (לא אחרי נפילה).

10.3.

כשמתחרה מקבל וואזארי שני בקרב הוא מוכרז כמנצח.

10.4.

אין ניקוד, גם אם המכה אפקטיבית, אם שני המתחרים היו מחוץ לאזור הקרב הרשמי. אם אחד המתחרים בתוך האזור והצליח להכות לפני שהשופט הראשי קרא "YAME" המכה כן יכולה להיחשב.

10.5.

דברים נוספים שיילקחו בחשבון בהחלטת שופט כאשר אין ניקוד:

- דרך לחימה
- מוטיבציה
- אפקטיביות

10.6.

אין ניקוד כאשר היריב נופל עקב גריפה/ הטלה וסימון.

11. התנהלות בזירה:

11.1.

מתחרה AKA (אדום) עומד מצד ימין של השופט הראשי.

11.2.

מתחרה SHIRO (לבן) עומד מצד שמאל של השופט הראשי.

11.3.

המתחרה הלבן נכנס ראשון לזירה. האדום שני.

11.4.

בכניסה לזירה המתחרה יקוד קידה ראשונה למרכז הזירה וקידה נוספת לשולחן המכובדים ורק אז ייכנס לעמדה.

11.5.

קידות:

- SHOMEN-NI REI: שתי ידיים פתוחות לפני כיוון שולחן המכובדים.
- SHUSHIN-NI REI: אגרופים סגורים, ידיים מושטות קדימה לכיוון המתחרים ונסגרות לכיוון השופט.
- O-TAGAI-NI REI: אגרופים סגורים, ידיים נסגרו מהצדדים אחת כלפי השניה.
- KAMAETE: שופט ראשי עומד בעמידת קרב.
- HAJIME: שופט ראשי מסמן סייקו צ'ודאן צוקי.



12. טכניקות מותרות לגוף ולראש:

יוחלטו בדיון הוועדה המארגנת בהתאם לגיל ושמירה על בריאות הספורטאים.
מגיל 14 מותר בעיטות מתחת לברך, שימוש במרפקים, לבעוט קאיטן גרי.

13. טכניקות אסורות – HANSOKU :

- 13.1. מכות ידיים לפנים (אגרוף, יד פתוחה, אצבעות).
- 13.2. מכות ידיים לגרון לצדי או אחורי הצוואר.
- 13.3. מכות למפשעה.
- 13.4. מכות עם הראש.
- 13.5. תקיפה של יריב שוכב על המזרן.
- 13.6. מכות לגב / עמוד השדרה.
- 13.7. תפיסה של היריב בראש, צוואר או כתפיים. במקרה של היזה גרי כל חלק מעל המרפק נחשב כתף.
- 13.8. תפיסה בגי של היריב, בידיים או ברגליים.
- 13.9. דחיפות (OSHI) של הגוף או הכתפיים או ידיים, אמות, כפות ידיים, כתפיים. לא יהיה ניקוד להתקפה מייד אחרי דחיפה. טכניקות הנפה או הטלה של היריב המצריכות תפיסה או דחיפה שלו, אסורות.
- 13.10. תזוזה לכיוון היריב במטרה לגעת בידיים או גוף כדי ללכוד את הידיים שלו ולמנוע ממנו לתקוף או לפגוע בשיווי המשקל שלו, אסורות ויגררו ענישה.
- 13.11. בעיטות לברך/ דריכה על כפות הרגליים/ מאי גרי לפנים.
- 13.12. העמדת פנים או הגזמה בתגובה לפגיעה במקרה של טכניקה אסורה.
- 13.13. יציאה מאזור הקרבות הרשמי (JOGAI) שלא נגרמה בגלל היריב.
- 13.14. JOGAI במצב שבו רגל או שתי הרגליים של היריב נמצאות מחוץ לאזור הקרב. החריגים: במקרה שבו היריב שיצא, נדחף או נזרק על ידי היריב השני; במקרה היציאה היא חלק מתמרון מהיר של המתחרה שאחריו הוא חוזר מייד לשטח המותר.
- 13.15. JOGAI שלישי מחייב אזהרה רשמית.
- 13.16. הימנעות מהקרב. (התנהלות של מתחרה שגוררת בזוז זמן, ניסיונות לתקיפה ופספוסים מכוונים אחרי ניקוד, סידור בגד, יציאה מהמזרן).
- 13.17. פאסיביות.
- 13.18. מתחרים שבסיבוב קודם זכו בניקוד ועכשיו מתנהלים באיטיות או בריפיון, יכולים לקבל אזהרה או צ'ואי שניהם.
- 13.19. דיבור כלפי היריב, אי עמידה בהוראות השופט הראשי.
- 13.19. התנהגות לא הולמת או גסת רוח כלפי שופטים או בעלי תפקידים אחרים יכולה להביא לפסילה (shikaku).

14. אזהרות ועונשים:

- 14.1. עבירה קלה – צ'ואי (זו למעשה אזהרה בעל פה).
- 14.2. עבירה משמעותית ראשונה – צ'ואי איצ'י.
- 14.3. עבירה שניה – גנטן איצ'י.



- 14.4. עבירה שלישית – גנטן ני.
- 14.5. עבירה רביעית – גנטן סאן ופסילה מיידית - שיקאקו.
- 14.6. במקרה של עבירה חמורה אפשר להעניש מייד בגנטן איצ'י.
- 14.7. הענישה תהיה בכל פעם דרגה אחת למעלה. (אלא אם יש שיקאקו).
- 14.8. כשמענישים, על השופט הראשי להדגים בפשטות את הסיבה לעונש.
- 14.9. הענישה יכולה להיות בכל רגע אחרי הכרזת "יאמיי" על כל עבירה שהיתה וגם על עבירה חמורה אם היתה אחרי הפסקת הקרב, כל עוד לא הוכרז הניקוד.
- 14.10. **צ'ואי: CHUI** (אזהרה בעל פה)
- 14.10.1. מטילים על מתחרה בגין עבירה קלה ראשונה.
- 14.10.2. הסמכות להטיל צ'ואי היא רק על שופט ראשי, ללא צורך בהסכמת שופטי צד.
- 14.10.3. מותר להטיל פעם אחת על עבירה מסוג מסויים. רק אם העבירה הנוספת היא מסוג אחר אפשר שוב.
- 14.10.4. אם השופט הראשי עצר את הקרב בגלל עבירה, אבל השופטים האחרים לא סימנו האנסוקו, או במקרה ששלושה או ארבעה שופטים כן מסמנים האנסוקו והשופט הראשי חושב שזו עבירה קלה, הוא יכול להטיל צ'ואי.
- 14.10.5. צ'ואי לא נלקח בחשבון כשמכריעים קרב.
- 14.11. **צ'ואי איצ'י: CHUI ICHI**
- 14.11.1. מוטל על מתחרה שעבר עבירה משמעותית או עבירה קלה מאותו סוג, אחרי שכבר נענש עליה בצ'ואי.
- 14.11.2. מוטל רק בהסכמה של לפחות שלושה שופטים (כולל ראשי).
- 14.11.3. כשמטילים צ'ואי איצ'י השופט הראשי חייב לספור את הקולות של שופטי הצד.
- 14.12. **גנטן איצ'י: GENTEN ICHI**
- 14.12.1. מוטל על מתחרה שכבר נענש בצ'ואי איצ'י וביצע שוב עבירה.
- 14.12.2. ניתן להטיל גנטן איצ'י ישירות אם העבירה היתה חמורה מאוד, גם אם המתחרה לא נענש בצ'ואי איצ'י.
- 14.13. **גנטן ני: GENTEN NI**
- 14.13.1. מוטל על מתחרה שכבר נענש בגנטן איצ'י ועובר עבירה שוב.
- 14.14. **גנטן סאן: GENTEN SAN**
- 14.14.1. מוטל על מתחרה שכבר נענש בגנטן ני ועבר עבירה שוב.
- 14.14.2. הטלת גנטן סאן מובילה מיידית לפסילה – שיקאקו.
- 14.15. **שיקאקו: SHIKAKU**
- 14.15.1. שיקאקו זו פסילה מהתחרות כולה.
- 14.15.2. ניתן להעניש שיקאקו ישירות גם ללא אזהרות קודמות.
- 14.15.3. שיקאקו מוכרז בקול רם.
- 14.15.4. המקרים בהם ניתן להעניש בשיקאקו:
- כשהוטל על מתחרה עונש גנטן סאן.
 - כשהמתחרה לא פועל בהתאם להוראות השופט הראשי.
 - כשהמתחרה לא מופיע לזירה אחרי 2 דקות או בכלל.



- כשהתברר שהיה שימוש בסמים.
- כשמתחרה נוהג בחוסר כבוד, בזדון או פוגע ביוקרה של הקיוקושין, כולל תרועות ניצחון אחרי הכרזת השופט, או אפילו הרמת ידיים בשמחה.
- כשמאמן אחר בנבחרת מתנהג באופן שפוגע ביוקרה ובכבוד של הקיוקושין.

14.16. קיקן: KIKEN

- 14.16.1. כשמתחרה לא מגיע לזירה או לא יכול להמשיך, נוטש את הקרב או מורחק מהקרב על ידי השופט הראשי.
- 14.16.2. המתחרה שהגיע לזירה מנצח ב KIKEN GACHI.
זמן הגעה – 2 דקות
- 14.16.3. במקרה שלמתחרה נפלו עדשות מגע והוא לא מאתר אותן מיידית ולא יכול להמשיך את הקרב.
- 14.16.4. במקרה שבו רופא התחרות מחליט שהמתחרה לא יכול להמשיך.
- 14.16.5. במקרה של נסיבות שקרו במשפחתו של המתחרה תוך כדי התחרות או סמוך לפניה.

15. סיום הקרב:

- 15.1. הקרב נעצר בתום הזמן או במקרה של איפון.
- 15.2. עם סיום הזמן, על אחראי הזמן לסמן על כך בקול חזק (שריקה, קריאה) ולזרוק שקית אדומה קטן לכיוון רגיל השופט הראשי. כששופטי הצד רואים את השק האדום, גם הם רשאים להודיע על סיום הקרב בשריקה ארוכה אחת.
- 15.3. בסיום הקרב על המתחרים לחזור לעמדות שלהם, לעמוד עם הפנים לשולחן המכובדים ולהמתין להכרזה. במקרה הצורך עליהם לסדר את הגי.
- 15.4. בסיום הקרב על השופט הראשי לספור את הקולות לסמן עם היד לכיוון הזוכה, ולהכריז בקול SAHIRO / AKA NO KACHI.
- 15.5. במקרה של איפון, על השופט לספור את הקולות של שופטי הצד, כולל עצמו, לסמן עם היד לכיוון הזוכה ולהכריז SHIRO / AKA IPPON! SHIRO / AKA NO KACHI.
- 15.6. במקרה שמתחרה איבד הכרה, על השופט הראשי לעצור את הקרב, לקרוא לרופא. המתחרה האחר עומד בעמדה שלו, עם הפנים החוצה וממתין. כשהמתחרה הפצוע מתאושש, הוא חוזר לעמדה שלו עם הפנים לשולחן המכובדים. אם הוא לא יכול להתאושש, הוא מוצא מהזירה והמתחרה הנותר עומד בעמדה שלו וממתין להחלטה.
- 15.7. לאחר הכרזת השופט הראשי, בסיום הקרב, השופט מסמן למתחרים בידיים פתוחות, גבוהות, לכיוון שולחן המכובדים ומכריז SHOMEN NI REI. המתחרים יחד עם השופט הראשי מבצעים קידה.
- 15.8. הקידה הבאה לשופט הראשי, SHUSHIN NI REI השופט מסמן עם אגרופים סגורים ידיים קדימה, מכופף ידיים אליו, כלפי מעלה, והמתחרים יחד עם השופט הראשי מבצעים קידה.
- 15.9. הקידה האחרונה, אחד לשני, O TAGAI NI REI, השופט מסמן עם אגרופים סגורים ידיים פתוחות מעט לצדדים ומתכופפות אחת כלפי השנייה, בגובה החזה. השופט הראשי לא מבצע קידה בשלב הזה.
- 15.10. בסיום, עם קריאת השופט הראשי AKUSHU על המתחרים ללחוץ ידיים.



- 15.11. לפני יציאה מהזירה, על המתחרים לקוד קידה ראשונה לשולחן המכובדים, וקידה שניה לזירה.
- 15.12. לאחר סיום הקרב, הכרזת השופטים ויציאתם מהזירה, לא ניתן עוד לשנות את ההכרעה.
- 15.13. אם השופט הכריז על המתחרה הלא נכון כמנצח, על שופטי הצד לוודא שהוא מתקן את עצמו לפני יציאתם של השופטים מהזירה.

16. סימונים:

16.1. IPPON

הרמת יד מעל הראש עם הדגל הרלוונטי מלווה בשריקה ארוכה וחזקה. במקרה של יריב שאיבד הכרה (והשני ניצח באיפון) השופט הראשי יקרא לרופא התחרות. המנצח במקרה הזה יעמוד במיקום שלו עם הפנים החוצה מהזירה וימתין להכרעה. אם המתחרה שנפל, יתאושש ויקום, הוא יחזור למיקום שלו ושניהם יעמוד עם הפנים לשולחן הכבוד. אם המתחרה לא מתאושש ומוצא מהזירה, המנצח יישאר לעמוד במיקום שלו, עם הפנים לשולחן המכובדים. השופט הראשי יספור את הקולות, את הצבע יעדכן על הטכניקה שבוצעה והמטרה ויכריז SHIRO AKA IPPON! SHIRO/ AKA NO KACHI / ויסמן עם היד במצב שוטו, כף היד כלפי מטה, בזווית 45 מעלות כלפי מעלה לכיוון המנצח.

16.2. WAZA-ARI

הרמת יד בגובה כתף עם הדגל הרלוונטי מלווה בשריקה ארוכה וחזקה. השופט הראשי יפסיק את הקרב, יחזיר את המתחרים חזרה למיקום שלכם עם הפנים לשולחן הכבוד, יספור את הקולות של השופטים והצבע ויכריז על המתחרה שקיבל את הניקוד SHIRO / AKA WAZA-ARI ויסמן עם היד במצב שוטו, כף היד כלפי מטה, בזווית 45-מעלות כלפי מטה לכיוון המתחרה שזכה בניקוד. אם אותו חלק מהקרב לא הסתיים ב waza-ari השופט הרשיע יקרא KAMAETE ומיד לאחר מכן ZOKKO להמשך הקרב. אם מתחרה שקיבל מכה ועצר את הקרב, לא יכול לחזור לקרב בתוך 5 שניות, על שופטי הצד לסמן IPPON שוב עם שריקה ארוכה ועל השופט הראשי להכריז על המנצח. במקרה של WAZA-ARI נוסף, אחרי שהשופט הרשי מכריז על הניקוד הוא מיד יכריז AWASETE IPPON (שני waza-ari בסיכום זה ippon) ואת המנצח SHIRO / AKA NO KACHI גם הפעם יסמן עם היד במצב של שוטו, כף היד כלפי מטה, בזווית 45-מעלות למעלה, לכיוון המתחרה שניצח.

16.3. CHUI (אזהרה בעל פה)

שופטי הצד מבצעים נפנוף מהיר של הדגל הרלוונטי למתחרה שעבר עבירה מלווה בשריקות קצרות ומהירות. השופט הראשי יפסיק את הקרב עם קריאת YAME ותוך כדי כניסה בין המתחרים (בין אם בעקבות שריקות של שופטים ובין אם לאחר שהוא ראה בעצמו עבירה), ויחזיר את המתחרים חזרה לעמדות שלהם עם הפנים לשולחן הכבוד. לאחר מכן השופט הראשי יכריז על הצבע של המתחרה שעבר את העבירה, את סוג העבירה (להראות דחיפה או תפיסת בגד וכו'), ויכריז CHUI יחד עם סימון עם היד במצב שוטו לכיוון הפנים של המתחרה.



כשמכריזים על CHUI לא סופרים את קולות השופטים.

GENTEN NI / GENTEN / ICHI CHUI .16.4

שופטי הצד מסמנים על עבירה עם הדגל הרלוונטי מלווה בשריקות קצרות ומהירות. השופט הראשי יפסיק את הקרב בקריאת YAME ויכנס בין המתחרים, יחזיר אותם למיקום שלהם, עם הפנים לשולחן הכבוד. השופט הראשי יספור את קולות השופטים וכריז בקול את הצבע של המתחרה, את ההפרה (איזה סוג HANSOKU) והעונש GENTEN ICHI / CHUI ICHI (הכל תלוי בעבירה ובעונש). הסימון עם אצבע אחת (איפון נוקיטה) לכיוון הפנים של המתחרה.

JOGAI .16.5

כשמתחרה יוצא מהזירה, השופטים מסמנים עם נגיעות קלות עם הדגל שקרוב לאזור היציאה (לא משנה הצבע של הדגל!) מלוות בשריקות קצרות ומהירות. שימו לב: אם המתחרה יוצא מהזירה לרגע לצורך תמרון, ומיד חוזר פנימה, זה לא JOGAI. אם מתחרה הולך אחורה לכיוון אחד השופטים, על השופט לקום מיד ולקחת איתו את הכסא, באותו זמן על השופט לשרוק שריקות קצרות ומהירות. כל שופט אחראי לאזורים הקרובים אליו בלבד. רק שני שופטים יכולים לשרוק JOGAI בכל מצב. במקרה של JOGAI על השופט הראשי להפסיק את הקרב מיד בקריאת YAME להיכנס בין המתחרים כדי למנוע המשך קרב מחוץ לזירה, לסובב את המתחרים כך שהמתחרה שיצא יהיה עם הגב לאמצע הזירה ולהכריז ZOKKO (המשך קרב) או להביא את המתחרים למיקום שלהם להתחלה מחדש של הקרב.

HIKIWAKE .16.6

לאחר שמיעת הקריאה HANTEI על ידי השופט הראשי (לצורך הצבעה על ידי שופטי הצד) הסימון של HIKIWAKE הוא מצליב הדגלים אחד על השני מעט מעל הברכיים, מלווה בשריקה חזקה ארוכה.

השופט הראשי מסמן HIKIWAKE באמצעות הצלבת שתי ידיים למטה במצב שוטו.

אין אפשרות לסמן HIKIWAKE בסיבוב שלישי (ENCHO-SEN)

TOROMASEN .16.7

המשמעות – לא מסכים עם ההחלטה של השופטים האחרים. השופט מצליב את הדגלים לפניו ומבצע תנועת חיתוך לצדדים, התנועה המבוצעת כמה פעמים מלווה בשתי שריקות חזקות וקצרות.

השופט הראשי מסמן באופן דומה עם ידיים במצב שוטו ומכריז TOROMASEN.

אם רק שני שופטים מסמנים IPPON או רק שני שופטים מסמנים WAZA-ARI השופט הראשי יכול לסמן מיד TOROMASEN. הוא הקרוב ביותר למתחרים והוא יכריע האם היה או לא היה ניקוד.

אם שלושה או יותר שופטים מסמנים ניקוד, והשופט הראשי חושב שאין הצדקה לניקודה, הוא יעצור את הקרב, יזמן את השופטים אליו FUKOSHIN SHUGO, יסמן עם שתי הידיים בתנועה מעגלית אליו. לאחר הכרעה בין כלל השופטים, שופטי הצד חוזרים למיקום שלהם והשופט הרשי יבקש הצבעה ויספור את הקולות של השופטים שנתנו ניקוד (לא סופרים קולות של TOROMASEN) מיד לאחר מכן השופט הראשי יכריז על ההחלטה.



- 16.8. MENAI (לא ראיתי)
הצלבה של הדגלים מול הפנים של השופט, מלווה בשריקה קצרה אחת.
בשלב של ספירת הקולות, לא סופרים את הקולות של השופט שסימן MENAI.
- 16.9. SHIKAKU (פסילה)
אם מתחרה מקבל GENTEN SAN על השופט הראשי להכריז את הצבע של המתחרה, יספור את הקולות, יכריז על העבירה שבוצעה ויודיע "GENTEN SAN! SHIKAKU" מלווה בתנועת אצבע כלפי הפנים של היריב. SHIRO / AKA GENTEN SAN! SHIKAKU.
מיד לאחר מכן השופט הרשי יכריז על הצבע של המתחרה השני, ויכריז עליו כמנצח. SHIRO / AKA NO KACHI בליווי של תנועת יד במצב שוטו, כף יד כלפי מטה, יד ב 45-מעלות למעלה לכיוון הצד של המתחרה שניצח.
כשמתחרה לא שומע בקולו של השופט הראשי או מתנהג באופן פוגעני או לא מכובד, או מבצע פעולה שלא מכבדת את היוקרה של הקיקושין, השופט הראשי רשאי לפסול אותו.
- 16.10. HANTEI (החלטה על ידי הצבעה של שופטים)
כשהקרב מסתיים והשופט הראשי מכריז YAME על המתחרים לחזור לנקודת ההתחלה שלהם, עם הפנים לכיוון שולחן הכבוד, ולהמתין להכרעה. (בשלב הזה על המתחרים לסדר את הבגד ולעמוד באופן מכובד).
אם לא היה IPPON או SHIKAKU על השופט הראשי לבקש את הכרעת השופטים.
השופט הראשי צועד אחורה לקצה הזירה כדי שיוכל לראות את כל השופטים בקלות ומכריז HANTEI O-NEGAI SHIMASU! HANTEI בשלב הזה השופטים מרכינים את הראש. בסיום ההכרזה על השופטים להצביע לפי ההחלטה שלהם בליווי שריקה מתאימה, ורק לאחר מכן להרים את הראש.
כשהשופט הראשי סופר את הקולות הוא מסמן עם יד פתוחה בשוטו, ולא באצבע.
קודם השופט סופר את הקולות של שופטי הצד ורק בסוף את שלו.
אם יש רוב, סופרים קודם את המיעוט.
תמיד מתחילים מימין ועוברים בסיבוב לפי הסדר.
בסיום הספירה הרלוונטית, השופט הראשי מוסיף את הספירה של עצמו על ידי הכרזה SHUSHIN וסימון עם יד פתוחה כלפי בית החזה של עצמו.
אם השופט הראשי מצטרף לדעת המיעוט, הוא סופר את שופט המיעוט ואת עצמו לאחר מכן, ורק בסוף הספירה הוא עובר לספירת הרוב.
ההכרזה תהיה על פי הרוב.
17. סימונים נוספים של שופט ראשי:
- 17.1. SHOMEN-NI REI: שתי ידיים פתוחות לפני כיוון שולחן המכובדים.
- 17.2. SHUSHIN-NI REI: אגרופים סגורים, ידיים מושטות קדימה לכיוון המתחרים ונסגרות לכיוון השופט.
- 17.3. O-TAGAI-NI REI: אגרופים סגורים, ידיים נסגרו מהצדדים אחת כלפי השנייה.
- 17.4. KAMAETE: שופט ראשי עומד בעמידת קרב.
- 17.5. HAJIME: שופט ראשי מסמן סייקו צ'ודאן צוקי.



- 17.6. FUKUSHIN SHUGO: ידיים מושטות לפני כפות ידיים כלפי מעלה ובתנועה סיבובית הידיים מגיעות לכיוון הפנים.
- 17.7. YAME: מעין תנועת חיתוך חדה כלפי מטה, יד במצב שוטו, בין שני המתחרים.
- 17.8. לסדר את הגי: השופט הראשי מסמן עם יד שמאל מעל ימין בגובה החגורה (דימוי של צורת הגי).
- 17.9. WAZA-ARI / IPPON: מתחילים עם היד ליד החזה ומשם היד נפתחת לכיוון הרלוונטי (45 מעלות למעלה או למטה)

18. מקצים לפי גיל ומשקל:

מס' מקצה				גיל	משקל
1	ילדים	6-7	עד 25 ק"ג		
2	ילדים	6-7	מעל 25 ק"ג		
3	בנות	6-7	עד 25 ק"ג		
4	בנות	6-7	מעל 25 ק"ג		
5	ילדים	8-9	עד 25 ק"ג		
6	ילדים	8-9	עד 30 ק"ג		
7	ילדים	8-9	עד 35 ק"ג		
8	ילדים	8-9	עד 40 ק"ג		
9	ילדים	8-9	+40 ק"ג		
10	בנות	8-9	עד 30 ק"ג		
11	בנות	8-9	עד 35 ק"ג		
12	בנות	8-9	+35 ק"ג		
13	ילדים	10-11	עד 35 ק"ג		
14	ילדים	10-11	עד 40 ק"ג		
15	ילדים	10-11	עד 45 ק"ג		
16	ילדים	10-11	+45 ק"ג		
17	בנות	10-11	עד 35 ק"ג		
18	בנות	10-11	עד 40 ק"ג		
19	בנות	10-11	+40 ק"ג		
20	ילדים	12-13	עד 40 ק"ג		
21	ילדים	12-13	עד 45 ק"ג		
22	ילדים	12-13	עד 50 ק"ג		
23	ילדים	12-13	עד 55 ק"ג		
24	ילדים	12-13	+55 ק"ג		
25	בנות	12-13	עד 45 ק"ג		
מס' מקצה				גיל	משקל
26	בנות	12-13	עד 50 ק"ג		
27	בנות	12-13	עד 55 ק"ג		
28	בנות	12-13	+55 ק"ג		
29	נערים	14-15	עד 50 ק"ג		
30	נערים	14-15	עד 55 ק"ג		
31	נערים	14-15	עד 60 ק"ג		
32	נערים	14-15	עד 65 ק"ג		
33	נערים	14-15	+65 ק"ג		
34	נערות	14-15	עד 50 ק"ג		
35	נערות	14-15	עד 55 ק"ג		
36	נערות	14-15	+55 ק"ג		
37	נערים	16-17	עד 65 ק"ג		
38	נערים	16-17	עד 70 ק"ג		
39	נערים	16-17	עד 75 ק"ג		
40	נערים	16-17	+75 ק"ג		
41	נערות	16-17	עד 58 ק"ג		
42	נערות	16-17	מעל 58 ק"ג		
43	נשים	+18	עד 60 ק"ג		
44	נשים	+18	+60 ק"ג		
45	בוגרים	+18	עד 70 ק"ג		
46	בוגרים	+18	עד 80 ק"ג		
47	בוגרים	+18	עד 90 ק"ג		
48	בוגרים	+18	+90 ק"ג		
49	סניורים	+35	עד 75 ק"ג		
50	סניורים	+35	+75 ק"ג		

- כל ארגון רשאי ל-2 מתחרים בכל מקצה.
- השקילה תיעשה לפני כל תחילת קטגוריה, במקרה של עודף משקל (500 גרם) המתחרה יעלה קטגוריה.



תקנון מקוצר בקטה

◀ המקצים -

- נוער (גיל 12-17)
- בוגרים 18 ומעלה
- דרגה קיו 2 ומעלה בלבד

◀ יש 6 קטגוריות -

- אישי – גברים
- אישי – נשים
- קבוצתי בוגרים
- אישי – בנים
- אישי – בנות
- קבוצתי נוער

לבוש רשמי לשופט קטה:

1. בלייזר בצבע כחול נייבי
2. חולצת צווארון לבנה עם שרוול ארוך
3. עניבה רשמית
4. מכנס אפור בנוני (Medium gray)
5. נעליים וגרביים שחורות
6. משרוקית

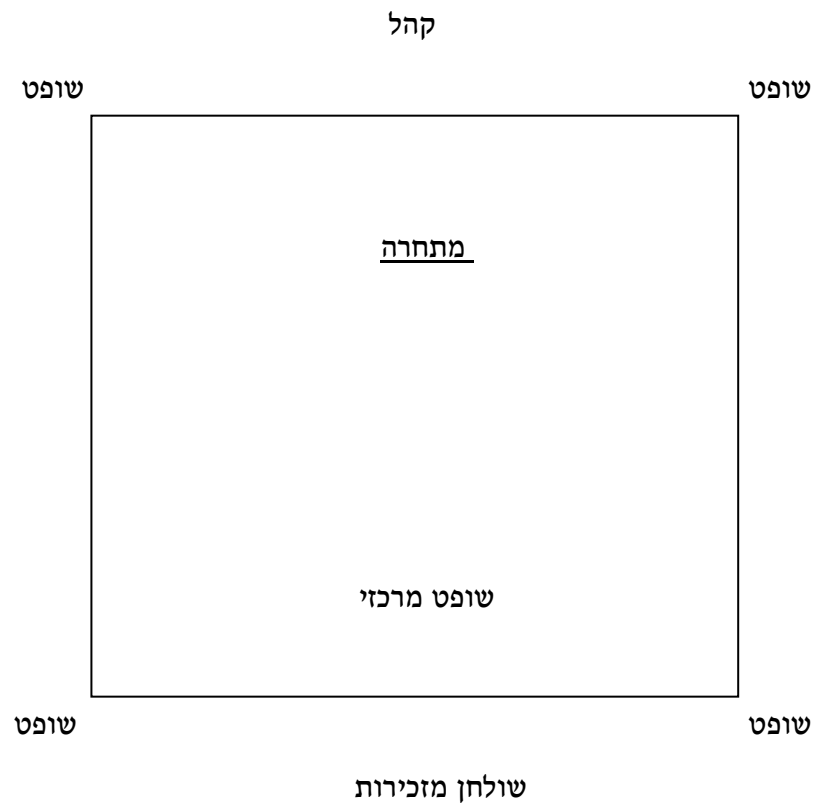
לבוש מתחרים:

1. חליפת קראטה לבנה נקייה
2. בשרוול הימני סמל הארגון
3. בשרוול השמאלי דגל המדינה, אסור כל סמל אחר או קישוט
4. החלק העליון בחליפה צריך לכסות את המרפק
5. נשים חייבות ללבוש חולצה לבנה מתחת, לגברים אסור
6. המכנס באורך שנוגע בקרסול, כף הרגל צריכה להיות גלויה
7. חגורה רשמית של הארגון קשורה בצורה שווה
8. שיער אסוף
9. איסור על כל תכשיט
10. כל מתחרה שלא יעמוד בתנאים אלו יפסל!



שטח הזירה:

1. המשטח צריך להיות ישר ונוקשה
2. רדיוס של 10 מטר מרובע
3. סידור הזירה:



- באליפות עולם או אירופה, על השופט להיות לפחות דאן 3
- בכל זירה מקסימות של 2 שופטים מאותה מדינה / מאותו ארגון
- התחרות מתקיימת ב-3 סיבובים:
 - ◀ סיבוב 1 – בוחרים את ה-16 הטובים
 - ◀ סיבוב 2 – בוחרים את ה-8 הטובים
 - ◀ סיבוב 3 – יבחר המנצח ועוד 2 (שני ושלישי)



תהליך כניסה לזירה:

בסיבוב הראשון -

1. המתחרה יגיע לגבול תחילת הזירה עם קריאת שמו.
2. המתחרה יעשה קידה ויגיד אוס!
3. שופט הזירה יסמן לו להיכנס לזירה לקו המסומן ושוב יעשה קידה ויגיד אוס!
4. השופט המרכזי יבחר כרטיס עם שם של קטה וכריז בקול רם את שם הקטה, המתחרה חייב לחזור על שם הקטה בקול רם ויחכה להוראות להתחיל.

בקטה שאין מוקסו, השופט יאמר את שם הקטה ואז YOI ואז HAJIME, למתחרה אסור לחזור על שם הקטה בשלב זה. בסוף הקטה המתחרה יישאר בתנועה האחרונה עד להוראה NAORE ואז יחזור לפודו דאן' ללא כל אמירה.

5. בקטה עם מוקסו, אותו דבר.
 6. המתחרה ימתין למתן הציונים, השופט הראשי ייתן את ההוראה HANTEI וישרוק. השופטים ירימו את לוח הציונים כשהוא מופנה למזכירות, לאחר קריאת הציונים תישמע שריקה שנייה ולוח הציונים יופנה לקהל בשריקה השלישית הורדת לוח הציונים חזרה לגובה החזה.
 7. המתחרה יקוד קידה עם אוס! ילך אחורה ולפני עזיבת הזירה יעשה שוב קידה עם אוס!
- מתחרה שעלה לסיבוב 2 או 3, יבצע קטה שהוא בחר מתוך הרשימה.
- בכניסה לזירה המתחרה יישאל - קטה? ואז יאמר את שמה בקול רם, השופט יחזור בקול רם על שם הקטה שנאמרה.

קטה קבוצתית:

1. הקבוצה מונה 3 מתחרים מאותו מין או מעורב.
2. כל מתחרה בקבוצה יכול להשתתף רק בקבוצה אחת.
3. בכל 3 הסיבובים בחירת הקטה היא של המתחרים מתוך הרשימה הרשמית.

קריטריונים לשיפוט הקטה:

1. תנועות נכונות של הקטה (טקסט) בקצב הנכון, נשימה נכונה (מוגורה, היבוקי, קיי).
2. איכות התנועות, העמידות, יציבה, שליטה נכונה באנרגיה של הגוף.
3. יכולות אישיות של הצגת הקטה, הבנת הקטה, מיקוד, עוצמה, מהירות.

◀ בקטה קבוצתית:

כל הנאמר לעיל ובמיוחד אחידות והרמוניה של התנועות ביחד של המתחרים.



הניקוד:

השופט ייתן ציון לקטה בטווח שנע בין המספרים 6 עד 8

המזכירות תרשום את 5 הציונים שניתנו, תבטל את הנמוך ביותר ואת הגבוה ביותר, ובציון בסופי יהיה הממוצע של שלושת הציונים שנותרו.

◀ במקרה של שוויון:

עוברים לבדוק את הציון הנמוך ביותר שבוטל והגבוה בניהם ניצח.

אם הציון הנמוך שווה בניהם עוברים לבדוק את הציון הגבוה שבוטל.

אם גם ציון זה שווה בניהם, המתחרים יבצעו קטה נוספת ולא יוכלו לחזור על קטה שכבר ביצעו.

פסילת המתחרה:

1. יעצור במהלך הקטה ליותר מ-5 שניות.
2. יציג קטה שונה מזו שנאמרה לו.
3. התנהגות לא מקובלת/ מכובדת.
4. אי-עמידת המתחרה באחד מהקריטריונים בסעיפי הלבוש.

רשימת קטות

<u>קטות חובה מקצה אישי:</u>
PINAN SONO YON
PINAN SONO GO
YANTSU
TSUKI NO KATA
SAIHA

<u>קטות בחירה מקצה אישי:</u>	<u>קטות לבחירה קבוצתי:</u>
GEKISAI DAI	GEKISAI DAI
YANTSU	YANTSU
TSUKI NO KATA	TSUKI NO KATA
SAIHA	SAIHA
TENSHO	TENSHO
GEKISAI SHO	GEKISAI SHO
SEIENCHIN	SEIENCHIN
KANKU DAI	KANKU DAI
SUSHIHO	SUSHIHO
GARYU	GARYU
SEIPAI	SEIPAI
▪ אף קטה לא ניתן לבצע פעמיים ▪	



שלבי כניסה והתחלת הסיבוב:

1. חמשת השופטים יסתדרו בשורה בצד שולחן המזכירות עם הפנים לזירה, שופט מרכזי יעמוד באמצע.
2. שופט מרכזי ייתן את הפקודה SHOMENI NI REI! כל השופטים יעשו קידה עם אוס!
3. שופט מרכזי יעשה צעד קדימה, יפנה עם הפנים לארבעת השופטים וייתן את הפקודה SHIMPAN NI REI! ארבעת השופטים יעשו קידה עם אוס!
4. השופט מרכזי יסמן לארבעת השופטים לתפוס את מקומם בפינות הזירה.
5. השופט המרכזי יסמן לשופטי הפינה לשבת ולקחת את לוח הציונים.
6. כל השופטים צריכים לשבת זקוף ושתי כפות רגליים על הרצפה.
7. סימון של כניסה ויציאה של מתחרה מהזירה מתבצע ע"י שופט מרכזי עם יד פתוחה לפנים ולאחור.

טבלת ניקוד

קטגוריה מוצגת:															
מצוין ומורכב															
מצוין															
טוב מאוד															
טוב															
מספק															
רע															
ניקוד	6.0	6.2	6.4	6.6	6.8	7.0	7.2	7.4	7.6	7.8	8.0				