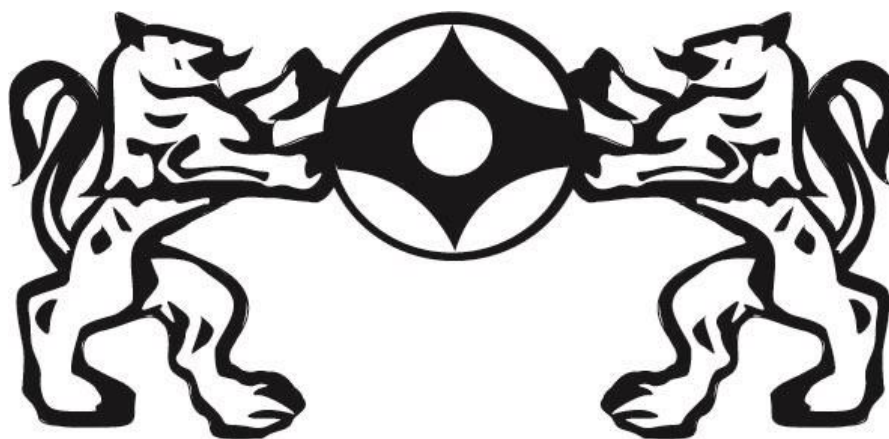


БЪЛГАРСКА КАРАТЕ КИОКУШИН ФЕДЕРАЦИЯ



П Р А В И Л Н И К

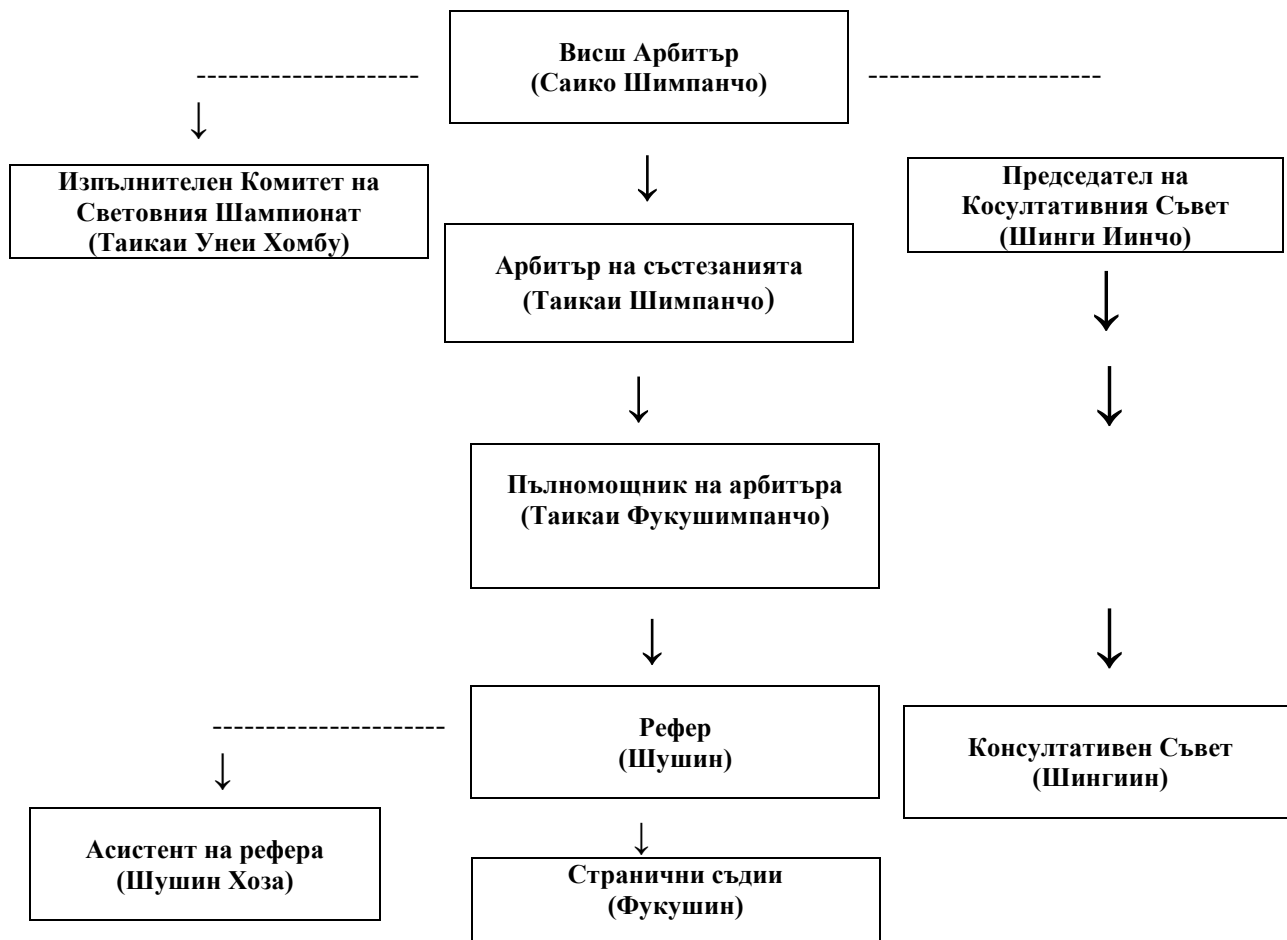
*СЪСТЕЗАТЕЛНИ ПРАВИЛА
КУМИТЕ, КАТА И ШИНКЕН ШОБУ
ПРИ КАТЕГОРИИ ПО КИЛОГРАМИ*

2014 г.

ОСНОВНИ ПОЛОЖЕНИЯ

1. Когато съдиите определят победителят по решение (хантеи), реферът (шушин шинпан, шушин) и страничният съдия (фукушин шинпан, фукушин) имат равни права; по време на среща реферът трябва да бъде задължен да обръща внимание и да проявява отговорност към сигналите на страничните съдии.
2. Обикновено срещите се обслужват от съдийски състав, съставен от 1 рефер (шушин), 4 странични съдии (фукушин) и двама асистент рефери (шушин хоса). Но организаторът на състезанието, има право да не включва асистент рефери (шушин хоса).
3. Ако двама странични съдии покажат чиста победа (ипон гачи), половин точка (ваза-ари) или каквото и да е нарушение на правилата (хансоку), реферът може да добави своя трети вот и по мнозинството от вотовете да присъди чиста победа (ипон гачи), половин точка (ваза-ари) или да накаже състезателя за нарушаване на правилата (хансоку).
4. Дори ако трима от всички четирима странични съдии видят нарушаване на правилата (хансоку) от състезател, реферът, при развитие на срещата в полза на нарушителя, има право да не спира срещата и да покаже “Митомезу!” (“Без отброяване!”). В същото време, ако реферът не спре срещата, той трябва да покаже това на страничните съдии с жест и на състезателите с командата “Зоко!” (“Продължете!”).
5. Ако трима съдии, включително реферът, определят нарушаване на правилата (хансоку) и ако реферът спре срещата, той, в зависимост от сериозността на нарушението може да отправи устно предупреждение (кеикоку), порицаване (чуи) или наказателна точка (гентен).
6. Ако реферът определи нарушаване на правилата (хансоку) и спре срещата, но не получи подкрепа от страничните съдии и не е в състояние да накаже нарушителят, той може да отправи устно предупреждение (кеикоку) към него.
7. Ако трима или четирима странични съдии покажат чиста победа (ипон гачи) или ваза-ари, но ако реферът има съмнение за правилността на техния резултат, той може да спре срещата, да събере страничните съдии за обсъждане, след което да се консултира с Висшия Арбитър (саико шинпанчо), Арбитъра на състезанието (таикаи шинпанчо) или Пълномощник на Арбитъра на състезанието (таикаи фукушинпанчо), според което всеки декларира чиста победа (ипон гачи) или дава половин точка (ваза-ари) или дава команда “Митомезу!” (“Без отброяване”), или порицава (чуи). Реферът трябва точно да посочи на състезателя причината, поради която той произнася “Митомезу!” (“Без отброяване”) или да му отправи порицание (чуи).

8. Всеки страничен съдия в отговор на сигналите на друг страничен съдия и рефер трябва ясно да изрази мнение и да покаже дали подкрепя неговото решение или не, като показва същия сигнал, ако подкрепя решението или “Митомезу!” (“Без отброяване”), ако не е съгласен с решението, или “Миезу!” (“Не е видян”).
9. Когато който и да е от страничните съдии вярва, че реферът е допуснал явна грешка при отсъждането на ситуацията, той незабавно трябва да изясни отсъждането на ситуацията и да не оставя тя да отминне.
10. Решение на съдиите (хантеи) влиза в сила в случай на подкрепа на поне трима съдии. Продължението на основното време (хонсен) на срещата трябва да бъде 3 минути (2 минути за елиминираща част на състезанието); времето за представяне на един вид чупене по време на тамешивари трябва да бъде 2 минути. Все пак, в случай на нужда, Висшият Арбитър (саико шинпанчо) има правото да променя продължителността на основното време на срещата и времето за представяне на един вид чупене при тамешивари, по негова преценка.
11. Консултативният Съвет (шингиин) взема решения относно представянето на специални награди (“За най-добра техника”, “За волята да спечели” и т.н.) както и дискутира всички възражения към съдийския състав или в случай, когато ситуацията, уреждането на която не е изрично предвидена в правилата на състезанието, настъпила в хода на състезанието; при такива случаи правото на взимане на крайното решение трябва да бъде на Председателя на Консултативния Съвет (шинги иинчо) и Висшия Арбитър (саико шинпанчо).
12. Използването на парчета от дреха (плат) или защитно облекло, освен каратегита, протектор за слабините, назъбник и протектор за гърдите (за жени), е забранено. Ръкавите на каратегито трябва да са толкова дълги, че върхът им да покрива лакътът, когато ръката е сгъната.
13. Ако състезател е наранен и се нуждае от превръзка, то тя трябва да бъде направена под наблюдението на лекаря на състезателя и трябва да бъде подписана или подпечатана от лекаря. Не се допуска превръзка с оглед подобряване на ефективността на атака и на защитните техники.
14. Асистентът на рефера (шушин хоса) трябва да провери спазването на изискванията в клаузи 12 и 13 от състезателите преди тяхното влизане на ринга. Също така асистент реферът трябва да замести страничния съдия, когато състезателят, влизащ на ринга принадлежи към същия отбор като страничния съдия. Все пак организаторите на състезанието, вземайки под внимание техните правила и условия, имат правото да откажат да определят асистент на рефера (шушин хоса). В този случай самият рефер трябва да провери екипировката на състезателите директно на ринга преди да започне срещата. В случай че състезателят принадлежи към същия отбор като рефера. Самият рефер трябва да предостави заместител само за тази среща, преди тя да започне.
15. Състезанията трябва да се ръководят съгласно схемата по-долу.



16. Правото на финалното решение за оценка на резултатите от срещата принадлежи на Висшият Арбитър (саико шинпанчо). В случай на отсъствие на Висшият Арбитър (саико шинпанчо) в състезателната зала, правото на финално решение за оценка на резултатите от срещата преминава в Арбитърът на Състезанието (таикаи шинпанчо) и в случай на неговото отсъствие то преминава в Пълномощника на Арбитъра (таикаи фуку шинпанчо).

17. Стандартната площ за състезание е квадрат със страни по 8 метра дълги. Но размерите на състезателната площ, могат да бъдат промени, ако мястото на състезанието го изисква.

18. Стандартните защитни линии около състезателната площ (Джогаи) имат ширина 1 м., но ширината на защитните линии около състезателната площ, могат да бъдат променени, ако мястото на състезанието го изисква. Все пак, ако състезателната площ е повдигната от пода на повече от 5 см., защитните линии около състезателната площ трябва да имат ширина не по-малка от 1м.

19. Линиите за начало на бойците (шиаи каиши сен) са разположени в средата на състезателната площ на разстояние 3 м. между тях. Линията, която маркира началната линия на състезателя, намираща се от дясната страна, гледана през президиума, е в бял цвят, тази от лявата страна е в червен цвят. Дължината на всяка линия е 1 метър.

ПРОДЪЛЖИТЕЛНОСТ НА СРЕЩИТЕ (ШИАИ ЖИКАН)

1. При елиминиращи състезания (йосен) основното време на срещата (хонсен) е 2 минути. В случай на времево продължение (енчосен) също две минути трябва да бъдат дадени. Ако равенството се повтаря, трябва да бъде съобщено претеглянето и състезателят с тегло по-малко от 3 кг. или повече от това на опонента, е определян за победител. Ако победителят не е определен и от резултатите от претеглянето, финалното продължение (саиенчосен) се определя да бъде също 2 минути.
2. В главни състезания, започващи с първи кръг (икаисен), основното време на срещата (хонсен) е 3 минути. В случай на равенство продължението (енчосен) се определя на 2 минути. В случай на повтарящо се равенство второто продължение (саиенчосен) се определя също на 2 минути.
3. По принцип, срещите предшестващи официалното откриване се считат за елиминиращи срещи (йосен) и срещите след официалното откриване се считат за срещи от 1^{-ви} кръг (икаисен). Все пак, вземайки под внимание броя състезатели и условията на провеждане на състезанието, организаторите на състезанието могат да скъсят основното време (хонсен) и да го направят на 2 минути.
4. Броенето на срещата трябва да започне в момента на реферската команда “Хажиме!” (“Започни”), а отчитащият времето, който е член на Изпълнителния Комитет на турнира трябва да отброява времето. Дори ако някой състезател загуби съзнание или боят спре по някаква друга причина, отчитащият времето не трябва да спира да отброява по свое решение без съответния сигнал от рефера.
5. Също така реферът, представител на изпълнителния Комитет на Шампионата, отговорен за срещите, може да спре отброяването на времето на срещата по следните причини:
 - а) ако представителят на Изпълнителния Комитет на Турнира, отговорен за провеждането на срещите реши, че реферът е забравил да даде сигнал за прекъсване на отброяването в ситуация, в която срещата е прекратена поради нараняване на състезател, за провеждането в ред на каратегито или някаква друга причина. В този случай отговорната личност трябва да произнесе “Спрете времето!” (“Жикан-во томете кудасаи!”) с оглед да информира всички, които присъстват на неговото решение;
 - б) ако старшият съдия – Пълномощникът на съдията на състезанието (таикаи фукушинпанчо) и на по-висок пост – искат да спрат времето. В този случай отговорният представител трябва да произнесе “Спрете времето!” (“Жикан-во томете кудасаи!”).
6. Всички половин точки (ваза ари), наказателни точки (гентен), регистрирани нарушения на правилата (хансоку) се отменят с изтичане на времето на срещата и със съобщаване на решението на съдиите (хантеи) и през следващото отброяване на времето на срещата (при допълнително време и т.н.) те не трябва да са валидни. Единственото изключение е за устните предупреждения (кеикоку), които се прехвърлят в следващата среща, включително в продълженията (енчосен) и във вторите продължения (саиенчосен).

КАТЕГОРИИ ПО КИЛОГРАМИ (КАИКИУ)

1. При състезания по категории следните категории трябва да бъдат предвидени:

- Международна Киокушин-Кан Организация

- а) лека категория (65 кг. и надолу)
- б) лека средна категория (72 кг. и надолу)
- в) лека тежка категория (80 кг. и надолу)
- г) лека тежка категория (89 кг. и надолу)
- д) тежка категория (над 89 кг.)

- Българска Карате Киокушин Федерация

ВЪЗРАСТОВИ ГРУПИ	КАТЕГОРИИ
мъже	-60,-70, - 80, -90, +90
жени	-55, -60,- 65, + 65
юноши ст.възраст	-55, -60, -65, -70, - 75, +75
девойки ст.възраст	-50, -55, -60, +60
юноши мл.възраст	-45, -50, -55, -60, -65, +65
девойки мл.възраст	-40, -45, -50, -55, +55
деца до 14 год	-35- 40,- 45, -50, -55, -60,+60
момичета	-35,-40, -45,-50 +50
деца до 12 год	-30, -35, -40, -45, -50, -55,+55
момичета	-25, -30, -35, -40, 45,+45
деца до 10 год	-25, -30, -35, -40, -45, -50, +50
момичета	-20, -25, -30, -35, -40,+40
деца до 8 год	-20, -25, -30, -35, -40, +40
момичета	-20, -25, -30, -35, +35

2. Ако теглото на състезателя превиши горната граница за неговата категория по килограми, състезателят трябва да бъде дисквалифициран. Ако теглото на състезателя е по-малко от долната граница на неговата категория по килограми, теглото на състезателя се счита за равно на долната границата на неговата категория.
3. Организаторите на състезанието имат правото да променят системата на категориите по килограми по тяхно решение, взимайки предвид броят състезатели и условията на провеждане на състезанието.

КРИТЕРИИ ЗА ОПРЕДЕЛЯНЕ НА КУМИТЕ ПОБЕДИТЕЛ (КУМИТЕ ШОХАИ)

1. Действията на състезателя в състезателните срещи (кумите) трябва да бъде в съответствие с духа и принципите на истинския бой. Състезателят трябва да спазва дистанция, която му позволява да защитава себе си от всякакви атаки, включително и атаки, забранени от правилата и целящи достигането на която и да е уязвима зона от тялото.
2. В карате-до състезанията етикетът трябва да бъде строго наблюдаван. Затова поведение на неуважение към опонента не трябва да бъде допускано в рамките на състезателната площ. Забранено е да се изразява ликуване от победата или протест заради решението на съдиите по какъвто и да е начин, включително заемането на "guts-pose".

3. Победителят от срещата трябва да бъде определен чрез присъждането на чиста победа (ипон-гачи); победа чрез взимане на 2 половинки точки (ваза ари), които общо дават чиста победа (авасете ипон гачи); по решение на съдиите (хантеи гачи); при дисквалифициране на състезател (шикаку); или поради отказ на състезател от срещата (кикен).
4. Ако победителят от срещата не е определен чрез присъждане на чиста победа (ипон гачи), поради дисквалификация на опонента на състезателя (шикаку); или поради отказване на опонента от срещата (кикен), тогава победителят от срещата ще се определи по решение на съдийския състав (хантеи).
5. Решение (хантеи) влиза в сила в случай на подкрепа от трима или повече от петимата съдии, обслужващи срещата (1 рефер и 4 странични съдии).
6. Ако нито един състезател не получи половин точка (ваза ари) или наказателна точка (гентен), следните фактори подредени по тяхното значение, ще бъдат взимани под внимание при определянето на победителя чрез решение на съдиите (хантеи): 1) нараняване на опонента (дамежи); 2) ефективно представени техники (иуковаза); 3) действия за атака (косеи).
 - 1) *“Нараняване на опонента (демидж)”* се счита ефект на удара, при който няма идентичност по качество с удара определен за половин точка (ваза-ари), но е близо до него;
 - 2) *“Ефективно представени техники (уико ваза)”* ударът, който не нокаутира опонента, но е получен чисто, улучил е целта и е изпълнен с правилното движение на таза и на тялото; или контраатака, изпълнена чрез избягване на удара на опонента, който не е успял да постигне целта; показани качествени техники по време на срещата.
 - 3) *“Действия за атака (косеи)”* се появяват при по-голям брой удари, получени с ръце и крака в сравнение с противника. Само придвижване напред без изпълнение на удари не се счита за атака.
7. Първото порицание (чуи ичи) не трябва да се взема под внимание, когато съдиите изпълняват тяхното решение (хантеи) на основа изтеклото основно време на срещата (хонсен). Но първото порицание (чуи ичи) по време на продължението (енчосен) трябва да бъде взето под внимание, когато съдиите изпълняват тяхното решение след продължението (енчосен). Все пак, независимо от първото порицание (чуи ичи), преференции трябва да бъдат давани на състезателя, който е имал предимство по време на срещата.
8. Ако победителят не е определен след изтичане на времето на срещата, то той ще бъде определен в определения по-долу ред:
 - състезателят, който счупи повече дъски по време на тамешивари теста ще бъде определен за победител;
 - в случай на равенство в броя на счупените дъски по време на тамешивари теста, състезателят с тегло по-малко от 3кг. или повече следва да бъде определен за победител.
9. Ако победителят не е определен нито при сравняването на броя счупени дъски по време на тамешивари теста, нито при разлика в теглото, се определя финално продължение (саиго-но енчосен) от 2 минути, на основа на изтичането на което съдиите са задължени да покажат флагове на победителя.
10. Броят на секундантите на състезателя, които могат да го придружат до състезателната зона е ограничен на 10 души. Организаторите на състезанието имат правото да намалят броят на секундантите от съображения за сигурност, но в този случай организаторите трябва да имат предварително съгласие от Висшия Арбитър (саило шинпанчо). Секундантите трябва да спазват етикета и да се държат с уважение.

ПРИСЪЖДАНЕ НА ЧИСТА ПОБЕДА (ИПОН ГАЧИ)

1. Чиста победа (ипон гачи) се присъжда за ефективен удар с юмрук или с лакът, или ритник, получен в която и да е част на тялото, позволена от Правилата, който поваля опонента на пода и го поставя в нок-даун в продължение на повече от 3 секунди или който става причина, поради която опонента загуби своето желание да продължи боя за повече от 3 секунди.

ПРИСЪЖДАНЕ НА ПОЛОВИН ТОЧКА (ВАЗА-АРИ)

1. За удар с юмрук или с лакът или ритник, получен в която и да е част на тялото, позволена от Правилата, който поваля опонента на пода и го посатвя в нок-даун, ако опонентът стои така по-малко от 3 секунди след удара или за удара, след който опонента се държи изправен, но временно загуби своето желание за бой или изгуби равновесие;
2. За навременното, чисто и технически правилно изпълнение (без реален контакт) на финалния удар чрез юмручен удар право надолу (гедан-зуки), довеждащ до нокаутирание на опонента на пода, например, чрез удар с крак (аши-каке). Финалният юмручен удар право надолу (гедан-зуки) трябва да бъде изпълнен с ясна точност на юмрука в финалната позиция на удара, така че съдиите да могат сами да се уверят, че ударът е бил точен. Финалният удар с юмрук с бързо издърпване на ръката назад (хиките), който не позволява на съдиите да гарантират, че ударът е бил точен, не може да се смята.
3. За навременното, чисто и технически правилно изпълнение (без реален контакт) на финалния удар чрез юмручен удар право надолу (гедан-зуки) към опонента, опитващ се да изпълни удар с умишлено падане (сутеми-ваза). В този случай изискванията за гедан-зуки са същите, като подточка 2.
4. Две полуточки (ваза-ари) дават общо чиста победа (авасете ипон гачи).

НАРУШАВАНЕ НА ПРАВИЛАТА (ХАНСОКУ)

1. Следното трябва да бъде считано за нарушаване на правилата:
 - а) удари с ръце и лакти в лицето. В някои случаи дори докосването с пръсти на лицето може да бъде сметнато за нарушаване на правилата. Все пак имитирането на удари в лицето е позволено;
 - б) удари с ръце и лакти в гърлото, отстрани или отзад на врата;
 - в) удари в слабините;
 - г) нападение на паднал опонент;
 - д) удари в гръбнака;
 - е) атаки от позиция с глава, насочени към опонента;
 - ж) удар със сгънат лакът във врата, главата и рамото на противника. В случай на удари в коляното (хиза-гери), над лакътя да се счита за рамо и ще бъде нарушение, ако се удря ръката на опонента;
 - з) хващане на каратегито на опонента; краката и ръцете;
 - и) натиск (оши) върху тялото и раменете с длани, ръце или юмруци;
 Подточки от й до л, описани по-долу, в широк смисъл могат да бъдат тълкувани като нарушение на забраната за притискане на опонента (оши). Когато се движиш към опонента, изпълнението на удари е необходимо! Движението към опонента без удари няма да бъде считано за атака (косеи). В същото време

движение към отстъпващ опонент без изпълнението на удари няма да се счита за нарушаване на правилата, но дори и в този случай приближавайки опонента до влизането в допир е забранено.

й) изпълнението на серия от удари от изправена позиция срещу опонента с крака успоредни на всеки друг на една линия, като че напада противника и го избутва от неговата позиция;

к) приближаване на опонента без удари; стоящ на място без изпълняване на удари, натискайки тялото на опонента или за ръце по ръцете или тялото на опонента;

л) приближаване на опонента с удар с навлизаща позиция, описана в подточка 'к'. Приближаване на опонента с удар, след който избутване на опонента от неговата позиция с ръце или тяло. В същото време кратко докосване на ръцете на опонента или тялото, когато пристъпваш назад, за да запазиш дистанция, не се счита за нарушаване на правилата;

м) атаки в коляното, придружени с директни ритници в крака; мае-гери, сокуто (ритник с върха на крака) или ритник с пета (какато);

н) в случай че секундантите на състезателя, които са дошли близо до състезателното място, използват обиден език показват обидни жестове към опонентите на състезателя и съдиите, реферът или Изпълнителния Комитет на Шампионата трябва устно да предупредят (кейкоку) този състезател. Ако и след това неговите секунданти продължат да правят обидни действия, този състезател ще бъде порицан (чуи) и в случай на особено злонамерени обидни действия ще му бъде дадена наказателна точка (гентен). В международни състезания в случай на порицание (чуи) или даване на наказателна точка (гентен) на състезател за позорно отношение на неговите секунданти, когато представителят принадлежи на същата държава, към която принадлежи и наказаният състезател (при вътрешни /национални/ състезания – на същия клон или клуб) влезе на състезателната площ за среща, броят на секундантите му трябва да бъде ограничен на 1 човек;

о) съдиите могат също да приемат избягване на боя (какениже) за нарушение на правилата (хансоку).

1) Такива действия на състезател, който по-рано е получил половин точка (вазари) или е спечелил предимство поради наказание на неговия опонент с наказателна точка (гентен), като многократно се опитва да изпълни удар с умишлено падане (сутеми-ваза), които не водят до резултат, излизайки от състезателната площ (жогаи), спирайки за да преведе дрехите си в ред и т.н., може да бъде считано за избягване на боя (какениже). След като състезател извърши 3 пъти подобно действия, реферът го наказва с устно предупреждение (кейкоку).

2) Ако състезателят, получил устно предупреждение (кейкоку), продължи да извършва подобни действия, това може да бъде считано за избягване на боя (какениже), той може да бъде наказан с порицание (чуи).

2. Нарушаването на правилата трябва да бъде наказвано с порицание (чуи) в следните случаи: първото нарушение трябва да бъде наказвано с първо порицание (чуи ичи), второто нарушение трябва да бъде наказвано с второ порицание (чуи ни) и с първа наказателна точка (гентен ичи), третото нарушение трябва да бъде наказвано с трето порицание (чуи сан), четвъртото нарушение трябва да бъде наказвано с четвърто порицание (чуи йон), с втора наказателна точка (авасете гентен ни) и с дисквалифициране на състезателя (шикаку). Особено опасни и злонамерени нарушения могат да бъдат наказвани незабавно с

наказателна точка (гентен ичи), без първо да има устно предупреждение (кейкоку) или порицание (чуи).

УСТНИ ПРЕДУПРЕЖДЕНИЯ (КЕЙКОКУ)

1. Ако реферът забележи нарушение на правилата (хансоку) в действията на състезателя и спре играта, но не е подкрепен от страничните съдии или трима от петима странични съдии покажат “Хансоку!” (“Нарушение на правилата”) и реферът спре срещата, но сметне това нарушение за по-незначително и не заслужава да бъде наказано с порицание (чуи), реферът може да отправи устно предупреждение (кейкоку) към нарушителя.
2. Ако състезател, получил устно предупреждение за нарушаване (кейкоку) на правилата, продължи да извършва подобни действия, може да бъде порицан (чуи), дори ако нарушението е било незначително.
3. Устните предупреждения (кейкоку) не трябва да бъдат вземани под внимание при взимане на решение (хантеи) от съдиите.
4. Ако на състезател му е отправено устно предупреждение (кейкоку), поради обидното поведение на неговите секунданти и ако неговите секунданти продължат да се държат обидно, състезателят може да получи порицание (чуи).

НАКАЗАТЕЛНА ТОЧКА (НАКАЗАНИЯ)

1. Първата наказателна точка (гентен ичи) трябва да бъде давана при следните случаи:
 - а) ако състезател получи второ порицание (чуи ни);
 - б) в случай на особено сериозно нарушение на правилата;
 - в) ако по време на срещата, реферът сметне за неуважително поведението на състезателя към опонента или към съдиите; състезателят трябва да бъде отговорен за същите действия на неговите секунданти;
 - г) наказателната точка (гентен) се намира в отношение с половин точката (ваза-ари) по този начин: наказателна точка (гентен) + порицание (чуи) = половин точка (ваза ари).
2. Ако състезател получи втора наказателна точка (гентен ни), това ще доведе до неговото дисквалифициране (шикаку).

ДИСКВАЛИФИЦИРАНЕ (ШИКАКУ)

1. Дисквалифицирането на състезател трябва да бъде обявено при следните случаи:
 - а) ако състезател получи втора наказателна точка (авасете гентен ни);
 - б) ако състезател не успее да се подчини на командите на съдиите по време на среща;
 - в) в случай на грубо и неуважително отношение или особено грубо нарушаване на правилата;
 - г) в случай на демонстриране на тържествуване (включително “guts-pose”) след обявяването на победа по решение на съдиите (хантеи гачи), чрез чиста победа (ипон гачи) или при присъждането му на половин точка (ваза-ари), това може да бъде считано за нарушение на етиката или за показване на неуважение към опонента;

- д) ако състезателят отиде на ринга със закъснение от 1 минута или повече, или изобщо не влезе на него;
 - е) ако участникът тежи повече отколкото за категорията, в която е влязъл.
2. Допингът е забранен. В случай на положителен допинг тест дисквалификацията на състезателя се съобщава и всички резултати от неговите срещи се отменят.

ПОСТОЯННА БДИТЕЛНОСТ (ЗАН-ШИН)

1. Чувайки свирката на страничния съдия, сигнализираща за нарушение на правилата (хансоку) или излизане от зоната за състезаване (жогаи), състезателят при никакви обстоятелства не трябва да взема решение да спре срещата и да се отпусне губейки бдителност.
2. Състезателят в срещата трябва винаги да се подчинява на командите на рефера.
3. Състезателят трябва да запази бдителност дори след командата “Яме!” (“Спри!”) на рефера. Ако състезателят загуби бдителност (заншин), позволи удар и бъде нокаутиран, съдиите могат да решат да признаят неговото ясно поражение (ипон маке).
4. Ако състезателят в срещата получи удари от опонента след командата “Яме!” (“Спри!”) на рефера, в случай че опонентът му запази способност да продължи боя, в зависимост от вредата нанесена върху него, състезателят може да бъде наказан с дисквалификация (шикаку), наказателна точка (гентен), порицание (чуи) или устно предупреждение (кеикоку):
 - а) в случай че състезател, получил удар, бъде нокаутиран, има сериозни травми, което става причина да загуби за кратко съзнание, или има нараняване, което може да повлияе на бъдещето развитие на срещата, дори ако се изправи на крака, състезателят, който е изпълнил ударът, се дисквалифицира (шикаку);
 - б) в случай че състезател, получавайки удар е бил нокаутиран, но не е загубил съзнание, има леко нараняване или само временно загуби способност да се движи, на състезателя, който е изпълнил ударът се дава наказателна точка (гентен);
 - в) в случай че състезател, получи удар, но няма сериозно нараняване, състезателят, който е изпълнил ударът, се порицава (чуи);
 - г) в случай че ударът пропусне целта, на състезателя, който е изпълнил ударът се дава устно предупреждение (кеикоку).

ОТКАЗ ОТ УЧАСТИЕ В СРЕЩА ИЛИ В СЪСТЕЗАНИЕ (ШИАИ ХОКИ)

1. Ако състезателят откаже да вземе участие в среща без основателна причина, той трябва да плати компенсация в размер на до 150 хиляди японски ейни (за състезания извън Япония, организаторите трябва да фиксират подходяща наказателна сумата).
Изключенията на това правило са изброени по-долу:
 - а) ако преди турнира на основа медицински преглед старшият лекар на състезанието реши, че състезателят не е способен да се състезава;
 - б) ако случайно (нещастие в семейството на състезателя и други подобни) нещо се случи точно преди началото или по време на състезанието, състезателят може да напусне мястото на състезанието при разрешение, дадено по време на

обсъждане между Арбитърът на състезанието (Таикаи Шнпанчо), Председателят на Консултативния Съвет (Шинги Иинчо) и адвокатът на състезателя.

БОЙ БЕЗ ДУХ

1. Ако състезател, който е спечелил победи в предишни срещи, показва бавни, пасивни действия по време на тяхната среща един срещу друг, което е в рязък контраст с активния бой, който са показали в предишните срещи, тогава реферът (без да се консултира със страничния съдия) има право да накаже и двамата с порицание (чуи). Ако тези мерки не помогнат за промяната характера на боя по време на срещата, реферът има право да спре срещата и след консултиране с Висшия Арбитър (саико шинпанчо), да дисквалифицира и двамата състезатели (шикаку).
2. Когато дисквалифицирането (шикаку) се случи в среща за 1^{-во} и 2^{-во} място, тогава 1^{-во} и 2^{-во} място остават свободни. Когато дисквалифицирането (шикаку) се случи в бой за 3^{-то} и 4^{-то} място, тогава 3^{-то} и 4^{-то} място остават свободни.
3. Когато дисквалифицирането (шикаку) се случи по време на турнирни срещи, тогава тези състезатели, които загубят срещите от дисквалифицираните състезатели, ще продължат да се състезават в следващите кръгове на състезанието.

СЪСТЕЗАТЕЛНИ ПРАВИЛА

КАТА

1 Как да се развива състезанието

(1) Елиминираща среща

Състезателите трябва да решат реда в състезанието чрез жребий преди състезанието и трябва да представят определената Ката за елиминиращата среща. Победителят ще бъде определен според точките, дадени от най – високите 10 точки. Основно победителите, преминаващи към финалната среща са осем, но в зависимост от турнира е възможно да са пет.

(2) Финална среща

Състезателите за финалната среща трябва да изберат една Ката от свободните стилове Ката за финалната среща и ще я представят по реда на състезател, който е придобил най – малко точки от елиминиращата среща. Победителят ще бъде определен според точките, дадени от най – високите 10 точки.

2 Ката за състезанието

Киокушин-кан Катата трябва да бъде следната:

(1) Определената за елиминиращата среща Ката

(2) Свободни стилове ката за финалната среща

Гекисай шо

Сайфа

Канку

Гариу

Сеиенчин

Сеипаи

Сушихо

3 Съдии

(1) Елиминираща среща

Основно се състои от петима съдии, но са позволени и трима, в зависимост от турнира.

(2) Финална среща

Съставена от петима съдии.

4 Как да определим победителят

Всеки от петимата съдии има по 10 точки. Отделно от петимата съдии, победителят ще бъде определен от общата сума на точките, дадени от тримата съдии, включително двамата съдии, които са дали най – висока и най-ниската точка. В случай, че има само трима съдии, победителят ще бъде определен по общата сума на точките от тези трима съдии.

В случай, че точките са равни, победителят ще бъде определен по следния ред:

1. Състезателят, чието Тамешивари надминава на другия.
2. Състезателят, чиято най – ниска точка е най – висока.
3. Състезателят, чиято най – висока точка е най – висока.
4. Състезателят, чиято точка, дадена от главния съдия (Шушин) е най-висока.
5. Двама състезатели ще представят “Гекисайшо” едновременно и ще се съревновават. (отсъдени от червен и бял флаг).

5 Класифициращи стандарти

(1) Започва се от базовите 6 точки и могат да бъдат добавяни максимум 4 точки, за да бъдат достигнати пълни 10 точки или може да бъдат извадени точки.

Стандартите за прибавяне или изваждане на точки ще бъдат следните:

Точност на движенията	<ol style="list-style-type: none"> 1. Изправеният вид и техниките като Тсуки, Кери, Учи, Уке трябва да бъдат представяни с точност с правилните гледни точки. 2. Променливите движения трябва да бъдат изпълнени правилно без излишни движения. 3. При променливите движения теглото трябва да бъде отлично и трябва да се поддържа добър баланс.
Контрол на бързината на техниките	<ol style="list-style-type: none"> 1. Бързите движения трябва да бъдат направени бързо. 2. Бавните движения трябва да бъдат направени бавно. 3. Продължителните движения трябва да бъдат направени в подходящ ритъм.
Усилване и отслабване	<ol style="list-style-type: none"> 1. Усилвате, където трябва да усилвате. 2. Отслабвате, където трябва да отслабвате 3. Изразяване на ефективността на техниките.
Регулиране на дишането	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ибуки или Киай трябва да бъдат направени в точния момент. 2. Да не губи дъх и да се съчетава с движение.

(2) Всеки елемент от списъка по-горе съдържа по 1 точка и всяка точка съдържа по 0.25 стотни x 4.

Съдиите могат да добавят или изваждат (0.25 0.50 0.75 1.00) по всеки елемент.

(3) Освен изброените елементи, следните елементи могат да окажат влияния за изваждане на точки или да доведат до дисквалификация (Шиккаку).

<ol style="list-style-type: none"> 1. Когато се представя различна Ката, от тази която състезателят е заявил. (Шиккаку) 2. Когато се представя различна Ката, от тази която състезателят е обявил преди състезанието. (Шиккаку) 3. Когато двата крака на състезателя излязат извън състезателните очертания на тепиха. (Шиккаку) 4. Когато кракът на състезателя стъпи извън състезателните очертания на тепиха. (Гентен). (стъпвайки на линията – 0.25, излизане извън линията – 0.5) 5. Когато състезателят не може да завърши Ката. (Шиккаку) 6. Когато някоя част е пропусната. (изваждане на 2.0 точки или по-малко, или Шиккаку) 7. При други случаи, ако е необходимо, главният съдия може да взема решения според срещата. 8. Ако е трудно да се вземе решение, ще бъде поето от главния Ката състезателен съдия (Ката киоги шинпанчо).

6 Правила за Тамешивари

(1) Тамешивари за Ката състезания ще следва същите правила както при Тамешивари за Кумите състезания.

(2) Освен за жени, основният брой на дъските ще бъде: Сеикен= 1 дъска, Сокуто= 2 дъски, Енпи= 2 дъски, Шуто= 2 дъски.

(3) Ако състезател се провали на Тамешивари, 0.5 точки ще бъдат изваждани за всяко провалено Тамешивари от неговите общи точки.

7 Ред на състезанието

(1) Състезателят влиза на тепиха с поклон и застава на точката за начало, когато е назовано името му.

(2) Състезателят ще се поклони с призива “Шомен ни реи” от главния съдия.

(3) Състезателят ще започне Ката, когато главния съдия вдигне неговата дясна ръка високо над главата му.

(4) Когато състезателят започва Ката, първо започва с “Мокуси” и казва името на Катата с висок глас, бавно и точно, тогава продължава с “Ибуки”. (Не се вика, когато се казва името на Катата. В случай че съдията не е чул името на Катата, състезателят ще бъде Шиккаку.) Никакви други думи не е позволено да се произнасят.

(5) Когато състезателят приключи с Катата, той/тя трябва да се изправи и да чака решението на главния съдия.

(6) По нареждане на главния съдия “Хантеи онегаишимасу Хантеи” всички съдии трябва да вдигнат техните дъски с точки едновременно с свирване както при Кумите състезанията.

(7) Водещият ще прочете резултатите от главния съдия до станичните съдии и накрая ще съобщи общите точки.

(8) Състезателят ще се оттегли от тепиха с поклон след като главния съдия каже “Шомен ни реи”.

8 Особености на състезанието

(1) Когато се изпълнява Ката, е много важно да се представя с въображаеми врагове наоколо. Гледната точка трябва да бъде естествено поставена в посока на врага 1, усещайки реакцията, а просто да се вираш в него. При Ката трябва да има повече от един въображаем враг, така че ако спреш погледа си в една посока като обърнеш врата си в тази посока преди да се движиш, ти не забелязваш другите врагове в различни посоки и това не е правилно. Без значение колко добре представяш своята Ката, ако твоята гледна точка не е правилна, може да ти бъде отсъден Гентен.

1 Съществува ситуация като тази: въпреки че лицето (очите) ти гледат напред, умът ти (съзнанието) се концентрира върху врага зад теб в 20-то движение на Пинан Соно 3.

(2) При движения като твърде високо ритане, пренебрегване съществуването на врага или парадиране на представянето, може да бъде отсъден Гентен, без значение колко добре изглежда представянето на Катата.

(3) Да не се мести тежестта, когато не е необходимо или да не се правят допълнителни движения, които не са необходими. Може да бъде отсъден Гентен, без значение колко добре изглежда представянето на Катата.

(4) Важно е да се представя по правилния начин за положенията на всяко движение, както при правенето на Уке, Кери или Тсуки по едно и също време, когато се завършва изправената позиция. Например, когато трябва да се прави Тсуки в същото време се завършва изправената позиция, може да бъде отсъден Гентен, ако Тсуки бъде направено след завършване на изправената позиция.

ТАМЕШИВАРИ СЪСТЕЗАТЕЛНИ ПРАВИЛА

1. Дъски, направени от японски кедър (*Cryptomeria japonica*) с размери 30 x 21 см. и дебелина 2.4 см трябва да бъдат използвани за чупене (Тамешивари). Ще бъдат използвани дъски, които отговарят на стандартите на международната Киокушин-кан Карате-до Организация (М.К.К.О.) и които преминават контролата на съдийския състав. В случай че организаторите не са в състояние да приготвят дъски от японски кедър и/или размерът им за състезание, използването на дъски, направени от какъвто и да е друг вид дърво, отговарящо на стандартите на М.К.К.О. ще бъде позволено, но в този случай организаторите трябва предварително да получат разрешение от Световната Централa (Со Хонбу).
2. Точки трябва да бъдат давани на база счупените дъски. Победителят в състезанието трябва да бъде определен съгласно с правилата на М.К.К.О. В турнири с категории по килограми, победителят се определя по реда на 1) Тамешивари и 2) разлика в килограмите. При открити турнири с категории по килограми, редът ще бъде 1) разлика в теглото и 2) Тамешивари.
3. Състезателите трябва да чупят дъски с четири различни удара в следната последователност: 1) Сеикен; 2) Сокуто; 3) Емпи (Хижи); 4) Шуто. Броят на счупените дъски ще бъде събран и сумата ще определи броят точки, който ще получи състезателят.
4. Ако съдиите намерят за необходимо, състезателят трябва да изпълни чупенията с отклонение в посока на часовниковата стрелка на близкостоящото място след всеки вид чупене. Ако съдиите намерят за необходимо, всички видове чупения могат да бъдат изпълнени от състезател на същото място.
5. Състезателят сам трябва да избере броят дъски, които да счупи, но този брой не трябва да бъде по-малък от минималния набор дъски (за мъже – 3 дъски). Броят на дъските за чупене за състезанията за жени трябва да бъде следният: 1 дъска за Сеикен, 2 дъски за Сокуто, 2 дъски за Емпи и 2 дъски за Шуто; като за останалите жената може да избере какъвто и да е брой дъски както при състезанията за мъже.
6. Ако при първия опит състезателят се провали в чупенето на броя, избрани от него/нея дъски, опитът трябва да бъде зачетен за неуспешен (Шипаи) и не трябва да се дават точки.
7. Ако първият опит е бил успешен, трябва да се даде втори опит, но в случай че участникът не може да счупи повече от минималния по правилата набор дъски (3 дъски), като наказание, минус 0,5 точки ще му бъдат отнети за втория опит (2,5 точки).
8. Ако вторият опит бъде отново неуспешен, на състезателя ще му бъдат отнети 0, 5 точки.
9. Тамешивари трябва да се провежда на солидно място; стабилни блокове трябва да бъдат използвани за опора. Блоковете не могат да бъдат сменяни без разрешението на съдия или домакин на състезанието.
10. Когато изпълняват Тамешивари, трябва да бъде абсолютно забранено на състезателите да пипат дъските или блоковете преди командата на рефера. Само съдията има право да поставя хавлии, къпри и други подобни неща на дъските при техен предварителен преглед.
11. Тамешивари трябва да бъде изпълнено след командата на съдията. Трябва да бъдат дадени 2 минути за първия опит. След изтичането им, опитът трябва да бъде счетен за неуспешен (Шипаи).

12. Когато се представя Тамешивари, един рефер и двама съдии трябва да са в състезателната площ. Същият брой съдии на участниците ще бъде представен под състезателната площ. Съдиите трябва да приготвят дъските за чупене.
13. След поставянето на състезателите на техните места за чупене, реферът трябва да им даде команда да поздравят с поклон (Реи).
14. След опит, съдиите трябва да накарат състезателите, чието чупене е успешно (Сеико), да седнат. Реферът трябва да назове състезателите, по ред на номерата им, които са изпълнили чупенето на дъските успешно, произнася “Номерът му – номерът на дъските - `Сеико` (Успешен)”. После реферът трябва да назове състезателите, също по ред на номерата им, които са се провалили при чупенето на дъски по време на опита.
15. Съдиите да покажат броят счупените дъски на карта и да я сложат долу, за да може реферът да го прочете. Ако опитът е бил неуспешен, съдията ще скръсти ръцете си пред своето лице, за да покаже `опитът беше неуспешен`.
16. Същата процедура следва след втория опит на състезателите, чиито опити са били неуспешни при техните първи.
17. След завършването на Тамешивари, реферът трябва да вдигне всички състезатели и да им даде командата да поздравят с поклон. Поклони трябва да бъдат правени преди и след както преди Тамешивари; и след това състезателите и съдиите трябва да напуснат състезателната площ.