

# Nunchaku-do przepisy Kumite

Wersja 2020

Polski przekład Andrzej OBODZINSKI, z aprobatą WNA



Errata - Kamil Brzeziński

### **Artykuł 1. Pole walki**

1. Pole walki musi być równe i wolne od jakichkolwiek przeszkód.
2. Pole walki jest kwadratem o boku minimum 8x8 metrów i maximum 10x10 metrów (mierzonym wzdłuż zewnętrznych krawędzi).
3. Pas o szerokości 1m, będący strefą bezpieczeństwa, musi ograniczać ze wszystkich stron pole walki. Służy do zatrzymania zawodników w granicach pola walki.
4. Muszą być wytyczone dwie równoległe linie, każda o długości 0,5 metra, prostopadłe do linii sędziowskiej, odległe każda 1,5 metra od środka pola walki wskazujące pozycje startowe zawodników.
5. Linia prostopadła do pozycji startowych o długości 0,5 metra jest rysowana w odległości 2 metrów od jednej z krawędzi pola walki. Ta linia wskazuje pozycję sędziego.
6. Sędziowie boczni znajdują się po obu stronach sędziego, przy narożnikach pola walki w strefie bezpieczeństwa w pobliżu tablicy wyników.
7. Sędzia mierzący czas i sędzia kontrolujący zapis protokołu walk siedzą naprzeciwko sędziego. (pełne ustawienie pola walki i sędziów znajduje się w załączniku 3)

### **Artykuł 2. Oficjalny strój i nunchaku**

1. Zawodnicy i ich trenerzy noszą oficjalne stroje, jak określono w załączniku 1. Sędzia główny ma prawo odmówić dopuszczenia do zawodów każdego trenera i/lub zawodnika, który nie przestrzega tych zasad.
2. W walkach dozwolone jest tylko używanie oficjalnego homologowanego nunchaku bezpieczeństwa WNA. Patrz załącznik 1. Sędzia ma prawo i obowiązek sprawdzić zgodność i stan nunchaku przed każdą walką.

### **Artykuł 3. Kontrola paszportu WNA**

1. Przed rozpoczęciem zawodów, w przypadku zawodów indywidualnych, uczestnicy zobowiązani są do okazania (ważnego) paszportu SNN (lub innej instancji uznanej przez WNA), organizatorom zawodów na stanowisku pomiaru wzrostu.
2. W przypadku zawodów drużynowych, trener, oficjalny przedstawiciel zespołu, musi podczas ważenia przekazać organizatorowi zawodów paszporty SNN (lub innej uznanej instancji WNA) wszystkich członków zespołu (w tym jego własny) oraz rezerwowych, w celu kontroli licencji oraz wzrostu.
3. Aby wziąć udział w zawodach wymagana jest minimalna gradacja ŻÓŁTA (5th Kyu) wpisana w paszporcie przez szkoleniowca uznanego przez władze SNN/WNA.

### **Artykuł 4. Organizacja zawodów**

1. Są dwa rodzaje konkurencji:
  - Indywidualne (z kategoriami zróżnicowanymi według wzrostu zawodników)
  - Niderlandzkie Drużynowe Mistrzostwa Otwarte (NK Teams) (z kategoriami wzrostu)
2. W przypadku zawodów NK Teams odsyłamy do regulaminu NK Teams.

## Artykuł 5. Zespół sędziowski

1. Zespół sędziowski do każdej konkurencji indywidualnej i drużynowej składa się z sędziego i dwóch sędziów bocznych.
2. Sędzia turnieju wyznacza „Kontrolera walki - Szefa pola” dla każdego pola walki - tatami. Osoba ta odpowiada za przebieg organizacyjny na tatami i wokół niego. Szef pola walki ma dodatkowe uprawnienia, w tym prawo do przerywania walki w celu narady z sędziami, podczas której niezwłocznie zatrzymuje czas walki.
3. Dla ułatwienia przebiegu walk powoływanych jest kilku sędziów mierzących czas, spikerów i sędziów kontrolujących zapis protokołu walk.

## Artykuł 6. Czas walki

1. Normalny czas walki to dwie (2) minuty. Można go wydłużyć do trzech (3) lub pięciu (5) minut, zgodnie z wymogami turnieju. Organizator turnieju może również wydłużyć czas walki do dwóch i pół (2,5) lub trzech (3) ciągłych minut. Niezależnie od czasu trwania określonego przez organizatorów. Sędzia, jako osoba decyzyjna, może przerwać walkę jeśli wymagają tego okoliczności.
2. W przypadku remisu w walce nastąpi dogrywka. Czas trwania dogrywki jest ogłaszany przez sędziego głównego na początku starcia.
3. W przypadku nowego remisu na koniec dogrywki, druga dogrywka rozstrzygana jest w trybie „Złotego punktu”, w którym decydujący jest wynik lub kara. Nie ma limitu czasu na „złoty punkt”.
4. Czas trwania walki, liczenie efektywnego czasu walki rozpoczyna się na sygnał sędziego „Hajime” i jest przerywany lub zatrzymywany na sygnał „Yame”.
5. Sędzia mierzący czas daje sygnał „końca czasu walki” za pomocą gongu, brzęczyka lub rzuceniem woreczka z tkaniny na pole walki.
6. Tylko sędzia decyduje o zakończeniu walki.

## Artykuł 7. Punktacja

1. Walka jest rozstrzygnięta jeśli :
  - Jeden z zawodników osiąga wynik 6 pkt (Waza-ari = 1 punkt, Ippon = 2 punkty) (6 punktów to najwyższy możliwy wynik)
  - Lub odnosząc zwycięstwo w drodze decyzji (Hantei)
  - Lub w drodze dyskwalifikacji „Hansoku-make” przeciwnika - Lub poddanie się przeciwnikaJeden (1) Ippon = dwa (2) Waza-ari
2. Waza-ari jest przyznawany za poprawnie wykonaną technikę.
3. Ippon jest przyznawany za perfekcyjnie wykonaną technikę. Rozpoczęcie, rozwinięcie jak i zakończenie musi być wykonane perfekcyjnie technicznie. Bezpośrednia doskonała technicznie kontra po udanym na 100% bloku zostanie nagrodzona wyłącznie Ippon.
4. Zwycięstwo nad przeciwnikiem ukaranym dyskwalifikacją „Hansoku-make” jest oceniane na „6-0”
5. Uderzenie jest liczone wyłącznie jeśli wykonane w wyznaczonym polu walki na całe ciało przeciwnika z wyjątkiem gardła, szyi i pachwiny.
6. Uderzenie wykonane w tym samym czasie co sygnał końcowy (wydany przez sędziego) jest ważne. Uderzenie wykonane po sygnale sędziego „Yame” jest nieważne i podlega karze.
7. Żaden atak, bez względu na to jak dobrze wykonany, nie jest ważny, gdy obaj zawodnicy są poza tatami. Jednakże, jeśli jeden z zawodników znajduje się poza polem walki, a drugi

wewnątrz pola walki uderzenie przed sygnałem końcowym sędziego „Yame”, jest liczone jako wynik ważny.

8. Jeżeli zawodnik odwróci się plecami do przeciwnika bez przerwania walki przez sędziego i przeciwnik zdobędzie punkt, zostanie przyznany „Ippon”.
9. Jeżeli zawodnik całkowicie straci równowagę i świadomie lub nieświadomie upada na tatami, a przeciwnik zdobędzie punkt, zostanie przyznany „Ippon”.

#### **Artykuł 8. Punktacja**

1. Aby trafienie było uznane za ważne musi być wykonane w taki sposób, aby można było stwierdzić wyraźne i bezpośrednie trafienie, które nie prowadziło do kontuzji przeciwnika.
2. Jeśli atak jest wykonany i przechodzi „przez przeciwnika” (uderzający zawodnik nie zatrzymuje się po uderzeniu), punkt nie zostanie przyznany.
3. Uderzenie musi być zawsze wykonywane z zachowaniem kontroli i celności.
4. Punkt jest uznawany tylko wtedy, gdy w momencie uderzenia zawodnik, który uderza, ma wzrok na strefie trafienia.
5. Należy wziąć pod uwagę fakt, że „Nunchaku-do” jest sportem półkontaktowym, w którym zawodnicy muszą brać pod uwagę bezpieczeństwo podczas uderzania.

#### **Artykuł 9. Punktacja – Próby**

1. Próba zdobycia punktów jest dozwolona tylko wtedy, gdy jest poprzedzona co najmniej dwiema (2) technikami przełożenia. Czas między ostatnią techniką, a próbą zdobycia punktów wynosi najwyżej jedną sekundę. W przypadku, gdy pauza między wymaganymi (minimum) 2 technikami przełożenia przekracza jedną sekundę, próba zdobycia punktów jest uznana za nieważną.  
Uwagi: techniki przełożenia to techniki, w których nunchaku przechodzi z ręki do ręki. Każde przechwycenie nunchaku jest postrzegane jako przełożenie gdy nunchaku zawsze ma kontakt z co najmniej jedną ręką.
2. Chwył (1. fragment), jak również "Chwył boczny" jest prawidłowym przełożeniem.
3. Wyjątek stanowi następująca sytuacja:  
Gdy zawodnik całkowicie zablokuje atak przeciwnika, dopuszcza się natychmiastowy kontratak (bez wymaganych dwóch przełożeń).
4. Atak po minimum dwóch kolejnych przełożeniach musi być wykonany z kontrolowanej pozycji ręki. Oznacza to, że ręka ma pełny chwyt na nunchaku przed atakiem. Dotykanie nunchaku w dłoni bez chwytania go nie jest liczone jako kontrolowana pozycja ręki.

#### **Artykuł 10. Blokowanie i rozbrajanie**

1. Atak może zostać zablokowany tylko przy użyciu nunchaku.
  - W przypadku, gdy jeden z zawodników rozbroi przeciwnika swoim nunchaku, przyznawany jest mu Ippon.
  - W przypadku, gdy oba nunchaku są splątane i nie ma bezpośredniego rozbrojenia żadnego z zawodników, sędzia przerywa walkę, mówiąc „Yame”. Po niezwłocznym rozdzieleniu nunchaku mecz zostanie wznowiony z pozycji startowych bez przyznawania punktów.
  - Rozbrojenie musi być zawsze przeprowadzone w sposób kontrolowany i jednym płynnym ruchem.
  - Podczas rozbrojenia zawodnik nigdy nie może odwrócić się plecami do przeciwnika.

2. W przypadku, gdy zawodnik straci kontrolę nad swoim nunchaku, a następnie zetknie się ono z podłogą, sędzia natychmiast przerywa walkę. W konsekwencji jego przeciwnik otrzyma Ippon.

### **Artykuł 11. Kryteria decyzji**

1. W przypadku braku „6 punktów” lub przegranej z powodu „Hansoku-make” wynik walki jest ustalany następująco:
  - a. Na podstawie zdobytych Ippon(ów) i Waza-ari(ów)
  - b. W drodze „Złotego punktu”
  - c. Postawa, duch walki i techniczna obsługa nunchaku (Hantei)
  - d. Liczba dobrze wykonanych ataków, duch walki (Hantei)
  - e. Przewaga techniczna konkurenta (Hantei)
  - f. Przyznane kary
  - g. W przypadku, gdy na koniec czasu walki jest remis, ale jeden z zawodników ma na tablicy wyników Chui, wygrywa przeciwnik.
  - h. W przypadku, gdy na koniec czasu walki wynik jest remisowy, ale jeden z zawodników ma na tablicy wyników „Keikoku-1” i/lub „Keikoku-2”, mecz pozostanie nierozstrzygnięty (kara „Keikoku” jest natychmiast rozstrzygana)
2. Kiedy sędzia decyduje o użyciu „Hantei” (w przypadku, gdy nie stosuje się „Złotego punktu”), decyzja musi opierać się na poniższych zasadach. Wynik walki można rozstrzygnąć na następujące sposoby:
  - a. Jeśli na koniec walki żaden z zawodników nie zdobył punktu, o zwycięstwie decyduje Hantei.
  - b. Jeśli na koniec walki jest remis, o zwycięstwie decyduje Hantei.
3. Jeden (1) Ippon = dwa (2) Waza-ari  
Keikoku jeden (1) = jeden (1) Waza-ari dla przeciwnika  
Keikoku dwa (2) = Ippon dla przeciwnika

### **Artykuł 12. Zakazane techniki i działania**

1. Następujące techniki są zabronione:
  - a. Techniki skierowane na szyję/gardło
  - b. Atak na pachwinę
  - c. Techniki, w których obie części nunchaku są trzymane w jednej dłoni lub obiema dłońmi.
  - d. Tsuki (pchnięcie nunchaku)
  - e. Technika polegająca na kontakcie z podłogą czymkolwiek innym niż stopami. W tym przewrót w przód.
  - f. Technika, w której wykonuje się pełny obrót o 360 stopni ciałem (pełny obrót).
2. Następujące działania są zabronione:
  - a. Wielokrotne zakłócanie walki.
  - b. Wielokrotne rozpoczynanie ataku bez wymaganego minimum (2) przełożeń.
  - c. Celowe opuszczenie pola walki.
  - d. Przesadna aktywność, np. chwytanie przeciwnika, pchanie lub nachodzenie na przeciwnika.

- e. Sytuacja, w której jeden z zawodników nie bierze pod uwagę bezpieczeństwa własnego lub innych.
- f. Każde niegrzeczne zachowanie, uwagi czy protesty.
- g. Chwytnie nunchaku przeciwnika.
- h. Blokowanie ataku przeciwnika ręką, ramieniem, podudziem lub inną częścią ciała.
- i. Utrzymywanie nunchaku w pozycji spoczynkowej przez dłużej niż trzy (3) okresy po pięć (5) sekund (bez przełożenia) bez rozpoczynania ataku.
- j. Wpływanie na decyzję sędziego poprzez uwagi.
- k. Wymiana zdań, dyskusja z sędzią bocznym.
- l. Kwestionowanie, okazywanie pogardy decyzjom zespołu sędziowskiego.
- m. Wykonywanie przewrotów lub umyślnych upadków na tatami podczas walki.
- n. Niewłaściwe zachowanie zawodnika (indywidualnie lub zespołowo), trenera lub oficjalnego członka zespołu spowoduje natychmiastowe wykluczenie z turnieju zawodnika i/lub całej drużyny.
- o. Jeśli trener werbalnie lub fizycznie wykaże negatywny stosunek do decyzji zespołu sędziowskiego, jego zawodnik zostanie ukarany. Powtarzające się wykroczenia mogą skutkować dyskwalifikacją trenera lub jego zawodnika.

### **Artykuł 13. Techniki podczas walki**

1. Zawodnicy muszą wykonać co najmniej trzy (3) lub pięć (5) różnych technik (przełożenia) podczas walki, zgodnie z wcześniej ustalonymi przepisami.
2. Podczas walki wolno atakować bezpośrednio po sygnale startowym „Hajime” tylko dwa razy (2) tzw. „uderzeniem błyskawicznym”.

### **Artykuł 14. Kary**

Zasady ogólne:

- Sędzia wymierza kary w sposób hierarchiczny.
- W przypadku, gdy zawodnik znajduje się poza polem walki, a sędzia ogłasza wynik, wówczas zarówno ten wynik, jak i kara za „poza granicami pola” zostaną przyznane.

#### **a. Formalne ostrzeżenie - może mieć miejsce:**

1. Jeżeli sędzia uzna, że zawodnik zamierza wykonać zabronioną technikę, otrzyma formalne ostrzeżenie osobiste.
2. Jeżeli sędzia uzna, że zawodnik zamierza wykonać zabronione działanie, otrzyma formalne ostrzeżenie osobiste.
3. Pierwsze wyjście zawodnika w czasie walki poza pole walki.
4. Próba zdobycia punktów bez wykonania poprzedzających wymaganych dwóch (2) technik przełożenia.
5. Jeżeli zawodnik nie kontroluje swojego (niecelnego) ataku i uderza „na wylot” przeciwnika nie wytrącając szybkości.

Formalne ostrzeżenie osobiste jest zaznaczone na tablicy wyników przez CZERWONĄ KROPKĘ i MOŻE wpłynąć na decyzję, gdy zostanie podjęta decyzja Hantei, a sędzia nie ma wyraźnego zwycięzcy na koniec dogrywki.

#### **b. Chui**

Następujące techniki i działania będą karane Chui:

1. Wyjście z pola walki po raz drugi (2).
2. Obrona lub blokowanie nunchaku przeciwnika ręką, przedramieniem lub podudziem.
3. Wykonywanie wielu prób punktacji bez wymaganych dwóch (2) technik przełożenia.
4. Niewystarczająca różnorodność technik przełożenia (Art. 13.1).
5. Zbyt twardy kontakt, przesadnie mocne uderzenie.

Uwagi : Chui wpływa na wynik walki tylko wtedy, gdy obaj gracze mają taką samą ilość punktów.

Chui jest wtedy kluczowym czynnikiem decydującym o tym, kto wygra mecz i liczy się jako zwycięstwo przeciwnika.

Liczba zdobytych Waza-ari za i przeciw pozostanie niezmienną. W przypadku remisu i uwzględnienia Chui dogrywka nie jest konieczna.

#### **c. Keikoku**

\*Keikoku pierwsze" = 1 punkt karny / "Keikoku drugie" = 2 punkty karne

Zawodnik może zostać ukarany maksymalnie dwoma (2) Keikoku. Drugie (2) Keikoku będzie jednak liczone jako kara Ippon (2 punkty). Po trzecim (3) Keikoku następuje "Hansoku-make" (dyskwalifikacja).

Następujące techniki i działania podlegają karze Keikoku:

1. Wyjście z pola walki po raz trzeci.
2. Wielokrotne blokowanie ataku ręką, przedramieniem lub podudziem.
3. Wykonanie kilku prób ataku bez wymaganych dwóch (2) przełożeń - technik przełożeń.
4. Chwytnie nunchaku przeciwnika.
5. Regularne przekraczanie czasu 5 sekund (5) odpoczynku.
6. Zachowanie zawodnika/trenera, które w jakikolwiek sposób zakłóca przebieg walki, takie jak wybuchy emocji, dyskusje i niestosowne uwagi.
7. Wadliwe wyposażenie uniemożliwiające poprawny przebieg walki.
8. Wielokrotnie niewystarczające zróżnicowanie technik ataku.
9. Częsty zbyt twardy kontakt, za mocne ciosy.

#### **d. Hansoku-make**

Aby przyznać Hansoku-make, sędzia musi najpierw skonsultować się z sędziami bocznymi.

Zawodnik może zostać ukarany Hansoku-make, gdy zostanie przyznana trzecia kara Keikoku lub za następujące działania opisane poniżej:

1. Kiedy działania zawodnika szkodzą integralności i honorowi sportu Nunchaku-do.
2. Zbyt twardy kontakt, agresywność.
3. Nie stosowanie się do poleceń sędziego.
4. Gdy stan zdenerwowania lub podekscytowania zawodnika zagraża przebiegowi walki.
5. Jeżeli działania/uderzenia zawodnika mogą przyczynić się do zagrożenia zdrowia przeciwnika.
6. Świadome złamanie regulaminu zawodów.
7. Zachowanie złośliwe lub świadome łamanie przepisów z użyciem zabronionych działań i technik.
8. Jeżeli zawodnik nie był w stanie pokazać właściwego ducha ataku lub postawy obronnej. Obejmuje to płacz, wymioty i niestabilność psychiczną.

9. Gdy zawodnik płci męskiej nie nosi ochraniacza krocza (mieczeni)
10. Jeśli zawodnik nie ma odpowiedniego sprzętu i nie przygotował w rezerwie sprzętu bezpośrednio dostępnego. (Wyposażenie rezerwowe musi znajdować się na wyciągnięcie ręki od pola walki lub strefy trenera).
11. W przypadku Hansoku-make, sędzia główny musi być poinformowany przez zainteresowaną drużynę sędziowską. Następnie sędzia główny decyduje, czy zawodnik ma zostać zdyskwalifikowany z dalszej części turnieju.
12. Sędzia główny sporządzi protokół dyskwalifikacji i prześle go do jury i komisji sędziowskiej.
13. Wspomniano wcześniej, że punkty karne przyznawane są w porządku hierarchicznym, w związku z czym zawodnik może zostać zdyskwalifikowany za działanie, które można uznać za lekkie wykroczenie kwalifikowane, np. Chui.

#### **Artykuł 15. Kontuzje i wypadki podczas walki**

1. Podczas zawodów musi być obecny lekarz lub zespół ratowników udzielający pierwszej pomocy.
2. Tylko lekarz lub osoba udzielająca pierwszej pomocy, która została wyznaczona przez organizatora zawodów, może wejść na matę.
3. Jeśli zawodnik odniesie jedną lub więcej kontuzji podczas walki, które nie zostały zadane przez przeciwnika i te kontuzje nie pozwalają mu na kontynuowanie walki, wtedy przegrywa mecz. Wynik zostanie rozstrzygnięty jako „6-0” na korzyść przeciwnika.
4. Jeśli obaj zawodnicy są kontuzjowani w tej samej walce i nie mogą kontynuować walki, mecz pozostaje nierozstrzygnięty.
5. Jeżeli zawodnik kontuzjowany, uznany za niezdolnego do walki przez zespół medyczny lub lekarza będzie chciał wbrew wydanej opinii kontynuować walkę, zostanie zdyskwalifikowany.
6. Kontuzjowany zawodnik, który wygra mecz z powodu dyskwalifikacji przeciwnika, nie może kontynuować zawodów bez uzyskania pozytywnej opinii lekarza lub zespołu pierwszej pomocy. Jeżeli zawodnik dozna kontuzji po raz drugi i wygra mecz z powodu dyskwalifikacji przeciwnika, obaj zostaną wykluczeni z dalszych rozgrywek.
7. Jeżeli zawodnik jest kontuzjowany, sędzia główny natychmiast przerywa walkę i musi zapoznać się ze stanem zdrowia zawodnika, a w razie potrzeby niezwłocznie wezwać ekipę medyczną i pomoc.
8. Jeśli zawodnik, po konsultacji z sędzią i lekarzem, okaże się niezdolny do kontynuowania walki z powodu kontuzji lub z jakiegokolwiek innego powodu, sędzia przerwie walkę i wycofa zawodnika. O wyniku walki zadecyduje wina za kontuzję.
9. Jeśli zawodnik jest oszołomiony i nie jest w stanie wstać w ciągu 10 sekund, zostanie uznany za nieprzytomnego z medycznego punktu widzenia. Ze względów zdrowotnych zawodnik zostanie zdjęty z zawodów i poddany badaniom lekarskim.
10. Jeśli zdarzy się wypadek spowodowany sytuacją zewnętrzną („siła wyższa”), walka zostanie, po konsultacji z sędzią głównym, odwołana lub opóźniona. W przypadkach „siły wyższej” sędzia główny podejmie ostateczną decyzję w porozumieniu z organizatorem zawodów.

#### **Artykuł 16. Choroba i interwencja sędziego**

1. W przypadku, gdy zawodnik źle się poczuje podczas walki i nie będzie w stanie jej kontynuować, walka zostanie przerwana przez sędziego. Wynik będzie 6-0.
2. Przez chorobę rozumie się: wymioty, omdlenia i inne objawy.



## **Artykuł 17. Zastrzeżenia i inne incydenty**

1. Nikt nie może osobiście sprzeciwić się lub poddawać pod dyskusję decyzji sędziów i sędziów bocznych.
2. Jeżeli sędzia główny i/lub sędzia boczny podejmą decyzję błędnie interpretując regulamin zawodów wówczas jedynymi osobami, które mogą protestować, są:
  - W przypadku drużyn trener lub inny oficjalny przedstawiciel posiadający (ważny paszport) SNN/WNA
  - W przypadku zawodnika indywidualnego osoba, której nazwisko jest oficjalnie zarejestrowane jako menadżer/trener zawodników, zarejestrowana w SNN/WNA (ważny paszport)
3. Protest, na którym opiera się sprzeciw, musi mieć formę pisemną i zostać złożony bezpośrednio po zawodach.
4. Protest trafia do przedstawiciela komisji sędziowskiej. Ponowne zbadanie faktów, które doprowadziły do wydania kwestionowanej decyzji, po uwzględnieniu wszystkich dostępnych elementów, będzie zakończone sporządzeniem raportu i wydaniem decyzji.

## **Artykuł 18. Uprawnienia i obowiązki składu sędziowskiego**

### **1. Sędzia główny**

Uprawnienia i obowiązki sędziego głównego są następujące:

- a. Zagwarantować, że przed każdymi zawodami poczyniono odpowiednie przygotowania w porozumieniu z organizatorem turnieju, w odniesieniu do:
  - Sprawdzenia właściwego stanu technicznego i właściwego rozmieszczenia tatami.
  - Zapewnienia dostępności wszelkich urządzeń i niezbędnego wyposażenia.
  - Procesu turnieju i jego nadzoru.
  - Przydzielania, koordynacji i instruowania sędziów. - Mianowania i poinstruowania „szefów pola" (tatami)
  - Weryfikacji środków i procedur bezpieczeństwa.
  - Mianowania sędziów i sędziów bocznych z wystarczającym wyprzedzeniem.
- b. W przypadku, gdy jeden z członków zespołu sędziowskiego jest niedostępny z powodu wypadku lub z jakiegokolwiek innego powodu, sędzia główny wyznaczy zastępcę. Ustalony skład zespołu sędziowskiego nie może być zmieniany bez zgody sędziego głównego.
- c. Przed turniejem sędzia główny sprawdzi paszporty WNA zaangażowanych trenerów. Przekaze również trenerom najnowsze instrukcje dotyczące harmonogramu turniejów i polityki sędziowskiej.

### **2. Szef pola (tatami)**

Szef pola jest mianowany przez sędziego głównego przed turniejem. Jego uprawnienia i obowiązki definiują się w następujący sposób:

- a. Przydział zespołu sędziowskiego na jego polu turniejowym (tatami) w trakcie trwania turnieju.
- b. Nadzór nad wykonaniem przepisów przez sędziów.
- c. Poprawianie i korygowanie poważnych błędów popełnionych przez sędziego lub innych członków zespołu sędziowskiego podczas walki lub bezpośrednio po nim.

- d. Szeff pola może bezpośrednio zatrzymać walkę, gdy zwróci uwagę na poważny błąd. Natychmiast zatrzyma mecz i przeprowadzi krótką rozmowę z zespołem sędziowskim, przed wznowieniem walki.
- e. Szeff pola będzie też nadzorował zachowanie trenerów i będzie mógł udzielić im nagany w trakcie i po walce.
- f. Szeff pola może po walce zebrać zespół sędziowski, aby w krótkim czasie omówić sytuację z walki.
- g. Szeff pola ostatecznie odpowiada przed sędzią głównym za radykalne decyzje podjęte przez niego lub zespół sędziowski.

### 3. Sędzia prowadzący (sędzia)

Sędzia ma uprawnienia do prowadzenia zawodów. Do uprawnień sędziego należy:

- a. Przyznawanie Ippon i Waza-ari
- b. Aktywne i adekwatne przyznawanie punktów zgodnie z zasadą większości.
- c. Aktywne sprawdzanie wymaganej różnorodności technik użytych przez zawodników.
- d. Sprawdzanie „2 przełożeń” w „sytuacji 1-2”.
- e. Nadzorowanie punktów na tablicy wyników.
- f. Wyjaśnienie, w razie potrzeby, powodów podjęcia decyzji gdy zauważy, że uczestnik jest bliski przewinienia lub wykonał zabronioną czynność i/lub technikę.
- g. Nakładanie kar i udzielanie ostrzeżeń (przed i/lub w trakcie walki). Np. za wykonanie zabronionej techniki.
- h. Zasięganie opinii sędziów bocznych.
- i. Ogłaszanie dogrywki lub „Złotego punktu”.
- j. Ocena poprawności stroju i wyposażenia zawodnika przed meczem.
- k. Władza sędziego nie ogranicza się do pola walki, ale obejmuje także przyległą strefę.
- l. Tylko sędzia ma prawo opóźnić lub zakończyć walkę. Zakończenie walki jest dozwolone tylko z powodów związanych z sędziowaniem lub ze względów bezpieczeństwa.
- m. Sędzia wydaje wszystkie polecenia i ogłasza komunikaty. Sędziemu bocznemu wolno mówić tylko wtedy, gdy konieczne jest natychmiastowe zwrócenie uwagi sędziego lub gdy sędzia wezwie go na konsultację.
- n. Sędzia i sędzia boczny nie mogą rozmawiać z publicznością/kibicami podczas walki.
- o. Jeżeli sędzia zauważy gest sędziego bocznego, może przerwać mecz w celu narady. Należy to zrobić szybko i sprawnie.
- p. Sędzia może odrzucić „zasadę większości” tylko w szczególnych przypadkach.
- q. W przypadku, gdy sędzia chce uchylić decyzję sędziów bocznych więcej niż jeden raz, musi przerwać walkę, aby wyjaśnić przyczynę sędziom bocznym.

### 4. Sędzia boczny

- a. przed każdą walką wyznaczanych jest dwóch sędziów bocznych.
- b. Miejsca sędziego bocznego znajdują się na rogach maty, naprzeciwko sędziego.
- c. Sędzia boczny po prawej stronie sędziego odpowiada za zawodnika na „czarnej pozycji”. Sędzia boczny po lewej stronie sędziego odpowiada za zawodnika na „żółtej pozycji”.
- d. Sędzia boczny ma dwa zadania kontrolne:
  - Wymagane dwa (2) przełożenia przed uderzeniem (próbą)
  - Sprawdzanie wymaganego zróżnicowania technik.
- e. Sędzia boczny nie jest upoważniony do przerywania walki i może jedynie wyrazić swoją opinię za pomocą gestu/sygnału chorągiewki.

- f. Sędzia boczny musi zostać wezwany przez sędziego w przypadku konieczności podjęcia decyzji (Hantei)
- g. Sędzia boczny musi wyrazić swoją opinię, sygnalizując wyciągniętą ręką z chorągiewką.
- h. Podsumowując, zadania sędziego bocznego to: - Asystowanie sędziemu.
  - Wyrażanie swojej opinii za pomocą sygnałów flagowych.
  - Wyrażanie swojej opinii dyskretnymi gestami.
  - Oddanie swojego głosu do podjęcia decyzji, gdy zostanie wezwany przez sędziego.
- i. Sędzia boczny pilnie obserwuje poczynania zawodników. Poprzez gesty/sygnały chorągiewkami jego opinia może być pomocna dla sędziego w następujących przypadkach:
  - Kiedy stosuje się punktację (Ippon lub Waza-ari).
  - Gdy kontuzja, niezdolność lub choroba zostanie zauważona, zanim sędzia to zobaczy
  - Gdy jeden lub obaj uczestnicy znajdują się poza obszarem walki Jogai.
  - Kiedy ważne jest zwrócenie uwagi sędziego.
- j. Jeśli sędzia i sędzia boczny nie zgadzają się co do interpretacji czy oceny sytuacji, ostateczną decyzję podejmuje sędzia.

**5. Sędzia, szef pola walki i sędziowie boczni muszą zawsze pamiętać o następujących kwestiach:**

- a. Muszą być absolutnie bezstronni.
- b. Muszą przestrzegać regulaminu.
- c. Muszą przez cały czas zachowywać się godnie i opanowanie.
- d. Pełnią wzorcową funkcję przed, w trakcie i po walce. Sędzia i sędziowie boczni mają ogromny wpływ na przebieg walk. Dlatego konieczne jest, aby byli oni przykładem umiejętności, jasności i przyzwoitego zachowania.
- e. Sędziowie i sędziowie boczni muszą mieć pełną uwagę i koncentrację w każdym aspekcie walki, którą prowadzą, śledzą i nadzorują. Muszą podejmować sprawiedliwe decyzje dotyczące każdego ruchu uczestników.
- f. Wyznaczeni członkowie zespołu sędziowskiego nie mogą sami uczestniczyć ani pełnić funkcji trenera w walkach podczas turnieju. Dyspensa zakazu udzielana jest przez komisję sędziowską.
- g. Wszystkie konsultacje sędziego, szefa pola i sędziów bocznych muszą być jak najkrótsze.

**Artykuł 19. Rozpoczęcie, przerwanie i zakończenie walki**

1. Sędzia główny i sędzia boczny zajmują swoje stanowiska, zawodnicy robią ukłon na powitanie z otwartym nunchaku przed klatką piersiową. Jak tylko to nastąpi, arbiter rozpocznie walkę z HAJIME.
2. Sędzia przerywa walkę z YAME, gdy widzi technikę, która według niego zaliczyła punkt. Następnie prosi zawodników o powrót na pozycje wyjściowe.
3. Sędzia główny i sędziowie boczni wskazują na zawodnika, który zdobył punkt, bezpośrednio po zdobyciu punktu. Następnie o wyniku decyduje większość („zasada większości”).
4. Sędzia główny i sędzia boczny wracają na swoje miejsca. Sędzia wskazuje ręką zwycięskiego zawodnika, ogłasza wynik, Ippon lub Waza-ari, w zależności od sposobu wykonania techniki. Po tym walka będzie wznowiona przez HAJIME.
5. Kiedy zawodnik zdobędzie 6 punktów podczas walki, arbiter woła YAME-SOREMADE i prosi zawodników o powrót na pozycje startowe, podczas gdy on sam wraca na swoją pozycję.

Następnie ogłasza zwycięzcę przez podniesienie ręki po stronie, po której znajduje się zwycięzca. Po tym walka jest zakończona.

6. Gdy czas walki dobiegnie końca, a wyniki są takie same (nierozstrzygnięte), sędzia woła YAME-SOREMADE i wraca na swoje miejsce. W zależności od zasad turnieju może nastąpić przedłużenie lub „złoty punkt”.
7. Jeśli po dogrywce nadal nie ma różnicy w wyniku, sędzia skonsultuje się z sędziami bocznymi, aby można było podjąć ostateczną decyzję (hantei) lub czy walka zostanie rozstrzygnięta „złotym punktem”.
8. Kiedy sędzia ma do czynienia z następującymi sytuacjami, jak opisano poniżej, wezwie YAME. walka zostanie wznowiona przez HAJIME.
  - a. Jeżeli jeden lub obaj zawodnicy znajdą się poza polem walki Jogai. Sędzia pozwoli obu zawodnikom powrócić na pozycje startowe i natychmiast nastąpi wznowienie walki lub może zostać nałożona kara.
  - b. Jeżeli sędzia poinstruuje zawodnika, aby poprawił strój i/lub wyposażenie.
  - c. Jeżeli sędzia zauważy, że zawodnik ma zamiar wykonać zabronioną technikę lub akcję.
  - d. Jeżeli sędzia zauważy, że zawodnik wykonał zabronioną technikę lub akcję. Prawdopodobnie skonsultuje się z sędziami bocznymi, aby ustalić, czy przepisy zostały złamane.
  - e. Jeżeli sędzia uzna, że jeden lub obaj zawodnicy nie są w stanie kontynuować walki, z powodu kontuzji lub z jakiegokolwiek innego powodu. Po konsultacji z lekarzem zawodów, arbiter przerywa lub wznowia walkę.
  - f. Jeśli nunchaku obu zawodników splączą się.
  - g. Jeżeli jeden lub obaj zawodnicy upadną i nie nastąpi żadna skuteczna technika bezpośrednia.
  - h. Jeśli nunchaku zostanie upuszczone przez jednego z zawodników
9. Sędzia musi podjąć wszelkie niezbędne środki ostrożności, aby zapobiec ryzyku.

## **Artykuł 20. Środki dyscyplinarne**

1. Jeśli podczas turnieju i/lub zawodów wydarzy się sytuacja, która może mieć negatywny wpływ na sport Nunchaku-do, sędzia główny sporządzi raport, w miarę możliwości zawierający spostrzeżenia, i prześle go do komisji sędziowskiej Stichting Nunchaku Nederland (SNN) i/lub World Nunchaku Association (WNA).
2. Komisja sędziowska musi sporządzić raport, aby poinformować zarząd Stichting Nunchaku Nederland (SNN) i/lub World Nunchaku Association (WNA) o osobach, które zachowywały się niewłaściwie podczas walki i/lub turnieju).
3. Środki karne mogą być nakładane wyłącznie przez zarząd Stichting Nunchaku Nederland (SNN) i/lub zarząd World Nunchaku Association (WNA)

## **Artykuł 21. Sytuacje wyjątkowe**

Jeżeli zaistnieje sytuacja, której nie przewiduje żaden z powyższych przepisów, lub jeśli istnieją jakiegokolwiek wątpliwości co do zastosowania jakiegokolwiek artykułu z niniejszego regulaminu, to podczas turnieju sędzia główny we współpracy z sędziami przeprowadzi konsultacje w celu znalezienia rozwiązania. Następnie komisja sędziowska rozważy problem i dokona ostatecznego porozumienia w sprawie zaistniałej sytuacji.



**1 WZORY ODZIEŻY, UMUNDUROWANIA I WYPOSAŻENIA**

**Artykuł 1. Uniform**

1. Sędzia główny, szef pola, sędziowie i sędziowie boczni muszą nosić oficjalny strój, który został ustalony przez komisję sędziowską Stichting Nunchaku Nederland (SNN) i/lub World Nunchaku Association (WNA). Strój ten musi być noszony na każdych zawodach.
2. Mundur jest następujący:
  - Czarne spodnie
  - Zwykłe, czarne skarpety
  - Biała koszula wyjściowa z krótkim rękawem, ozdobiona logo WNA na prawym rękawie
  - Czarny krawat (wydany przez komisję sędziowską)
  - Zwykłe czarne tenisówki z białą lub brązową podeszwą (do użytku w strefie zawodów)
  - Białe podkoszulek

**Artykuł 2. Nunchaku**

1. Dozwolone jest używanie wyłącznie czarno-żółtych nunchaku bezpieczeństwa uznanych przez WNA/SNN.
2. „Junior” nunchaku o długości 25 cm. jest używane w kategorii wzrostu do 1,65 metra. Sprzęt musi być w oryginalnym stanie. Linka Himo między częściami nunchaku ma maksymalnie 15 cm. Kolor linki musi być czarny, żółty lub biały.
3. Zarówno „junior” nunchaku, jak i „senior” nunchaku o długości 36 cm. mogą być używane w kategorii wzrostu powyżej 1,65 metra. Sprzęt musi być w oryginalnym stanie. Linka Himo między częściami nunchaku ma maksymalnie 15 cm. Kolor linki musi być czarny, żółty lub biały.
4. Sprzęt rezerwowy: Zawodnik musi mieć do dyspozycji sprawny sprzęt podczas zawodów. Zawodnik zobowiązany jest również do posiadania w najbliższym sąsiedztwie pola walki (stanowisko trenera) rezerwowego sprzętu, z którego będzie mógł skorzystać w razie potrzeby.
5. Niedozwolone jest ozdabianie oficjalnego nunchaku ochronnego taśmą, dekoracją lub innymi elementami bez zgody sędziego (głównego) lub szefa pola.

**Artykuł 3. Stroje uczestników**

Oficjalny strój uczestników wygląda następująco:

- Czarne nunchaku-gi z krótkimi rękawami do łokcia (V-dekolt i zakończenie rękawów muszą mieć żółtą obwódkę).
- Czarne (budo) spodnie
- Oficjalny pas startowy (SNN/WNA) z gradacją lub bez.
- Zawodnik nie może nosić metalowych ani żadnych innych przedmiotów mogących zranić przeciwnika (w tym kolczyków i biżuterii)
- Oficjalnie zatwierdzony ochroniacz głowy SNN/WNA, bez jakichkolwiek ozdób
- Krata ochronna kasku musi być całkowicie czarna lub (nieodbłaskowa) żółta
- Logo WNA widoczne z lewej strony na piersi

- Stosowanie bandaży lub opasek elastycznych w celu ochrony przed kontuzjami musi być zatwierdzone przez sędziego lub osobę udzielającą pierwszej pomocy.
- Noszenie nieoficjalnego stroju i używanie nieoficjalnego wyposażenia jest zabronione.
- W sekcji kumite mężczyźni muszą nosić ochraniacze krocza.
- Kobietom zdecydowanie zaleca się noszenie ochraniacza na piersi, jednak nie jest to obowiązkowe.

#### **Artykuł 4. Ubiór trenerski**

- a. Trener musi być ubrany w dres z identyfikatorem trenera wydanymi przez organizatora.
- b. Zajmowanie pozycji trenera w stroju „nunchaku” jest niedozwolone, chyba że na wierzchu jest założona obcisła kurtka treningowa z identyfikatorem trenera.
- c. Noszenie czapki lub innego nakrycia głowy jest zabronione.
- d. Trener musi nosić sportowe obuwie halowe.

**REGULAMIN DOTYCZĄCY TRENERÓW**

**Artykuł 1. Warunki**

- a. Trener musi być zarejestrowany w SNN i/lub WNA
- b. Trener musi mieć przy sobie ważny paszport SNN/WNA
- c. Trener musi być zarejestrowany jako trener, przed rozpoczęciem walk.

**Artykuł 2. Uniform**

Patrz załącznik 1. Artykuł 4.

**Artykuł 3. Stanowisko trenera**

- a. Trener musi zajmować miejsce na krześle trenerskim (pozycja trenerska) podczas walki.
- b. Trener musi zająć miejsce w momencie rozpoczęcia walki. Zabronione jest zajmowanie miejsca na fotelu trenera dopiero podczas trwania walki.
- c. Przesuwanie wyznaczonego stanowiska trenera jest niedozwolone.
- d. W przypadku, gdy trener, z wyjątkiem nagłych przypadków, opuści "stanowisko trenera" podczas walki z jakiegokolwiek powodu, jego karta trenera zostanie cofnięta na resztę turnieju.

**Artykuł 4. Coaching**

- a. Dozwolone jest, aby trener udzielał swojemu uczniowi niezbędnych informacji technicznych i taktycznych, pod warunkiem, że nie przeszkadza to sędziom.
- b. Wszystkie opinie i wypowiedzi trenera muszą odbywać się w przyzwoity i dyskretny sposób.
- c. Wyrażanie krytyki lub niezadowolonia z decyzji podjętych przez zespół sędziowski jest w żadnym wypadku niedozwolone i karalne.
- d. Wpływanie na decyzje sędziego (sędziego bocznego) słowem i/lub gestami jest niedozwolone i karalne.
- e. W przypadku, gdy trener uważa, że na tablicy wyników jest błąd, musi wstać i podnieść rękę. Następnie sędzia przerywa walkę w odpowiednim momencie i natychmiast zatrzymuje czas walki, aby dokonać kontroli tablicy wyników. W sytuację ingerować może także szef pola.
- f. W przypadku, gdy trener wyraża się nieprzyzwoicie poprzez słowo mówione i/lub gesty w kierunku zespołu sędziowskiego, jego zawodnik zostanie ukarany.
- g. W przypadku niewłaściwego zachowania trenera możliwość prowadzenia jego zawodnika może mu zostać cofnięta, a dostęp do hali zawodów może zostać zablokowany.
- h. Zabrania się robienia zdjęć i nagrywania filmów ze stanowiska trenera.
- i. Na „załącznik 2, art. 4 ust. g” może powołać się tylko sędzia główny. Sędzia główny uzasadni swoją decyzję u szefa pola, a następnie sporządzi protokół z incydentu i skonsultuje się z komisją sędziowską (SJC) SNN/WNA.

**Artykuł 5. Protest**

Trener może złożyć pisemny protest do sędziego głównego turnieju/imprezy tylko w przypadku spełnienia warunków określonych w niniejszym załączniku w art. 1.

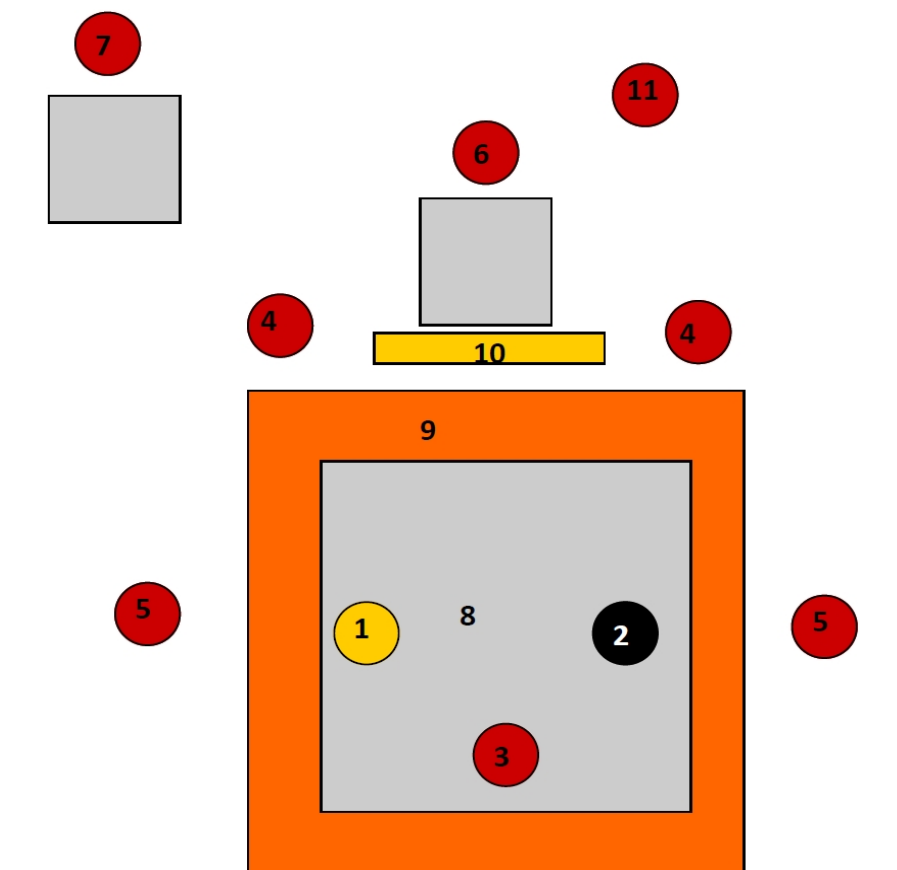


## ZAŁĄCZNIK – 3

### USTAWIENIA I POZYCJE

Pole walki kumite

1. Żółta pozycja uczestnika
2. Czarna pozycja uczestnika
3. Sędzia
4. Sędzia boczny
5. Trener
6. Sędzia mierzący czas/sędzia zapisujący punkty
7. Pierwsza pomoc
8. Pole walki
9. Strefa bezpieczeństwa
10. Tablica wyników
11. Sędzia główny



## **ZAŁĄCZNIK – 4**

### **SŁOWNICTWO I OKREŚLENIA**

Hajime:	Rozpoczęcie walki
Yame:	Przerwanie lub koniec walki
Aiuchi:	Jednoczesny ważny wynik, brak wyniku.
Yame-Soremade:	Koniec walki
Waza-ari:	1 punkt
Ippon:	2 punkty
Hikiwake:	Remis
Hantei:	Werdykt jeśli remis
Chui:	Łagodna kara, decydująca w przypadku remisu
Keikoku:	1 punkt karny
Keikoku-2:	2 punkty karne
Kachi:	Zwycięzca
Make:	Przeegrany (pokonany)
Obi:	Pas
Za-zen:	forma koncentracji wykonywana w pozycji siedzącej z nogami skrzyżowanymi
Tsuzuku:	Kontynuować

## **ZAŁĄCZNIK – 5**

### **WSKAZANIA SĘDZIÓW BOCZNYCH**

- Uczestnik walki jest poza polem: Górna część drzewca flagi dotyka tatami
- Kontakt silniejszy niż dozwolony - nadmierny kontakt:  
Prawa pięść na lewą dłoń. Żółta flaga (prawa ręka) wskazuje na ciało, czarna flaga (lewa ręka) skierowana jest w górę.
- „Sytuacja 1-2”:  
Wskazanie zdobywającego punkty. Gdy 2 przełożenia zostaną przerwane, niezwłoczny gest ręką.
- Nieudane trafienie:  
NIE reaguj flagami. Tylko wtedy, gdy zostaniesz o to poproszony.
- Zbyt długo bez (płynnego) przełożenia: Ruch kołysania z flagą
- Zbyt długie oczekiwanie na atak po 2 przełożeniach lub atak bez 2 przełożeń: Pomachaj żółtą lub czarną flagą
- Zwrócenie uwagi sędziego:  
Stuknięcie flagami nad głową
- Atak na blok:  
Jeśli widzi sędzia nie reaguj. Tylko po zapytaniu po fakcie 2 chorągiewki (90 stopni w górę) na wprost.