

Zachowanie i komendy sędziowskie

1) Wejście składu sędziowskiego:

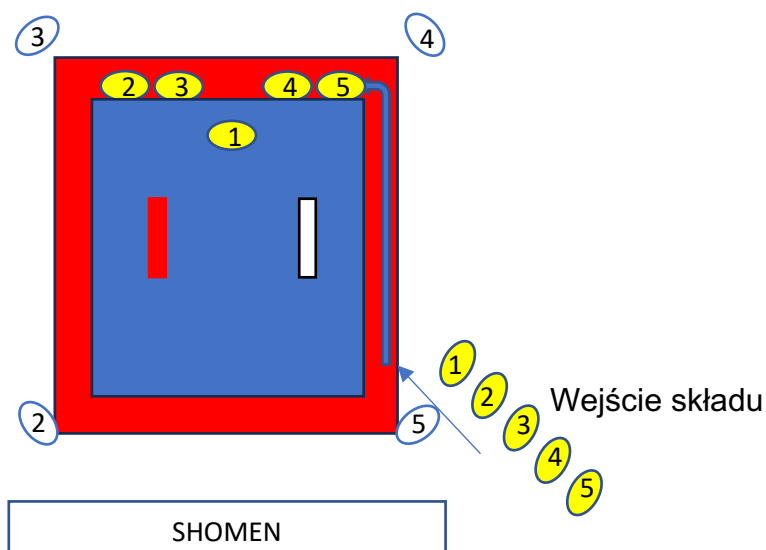
Wchodząc na matę każdy sędzia wykonuje ukłon do maty i 2gi ukłon w stronę Shomen. Skład sędziowski (4 x fukushin) ustawia się na linii JOGAI w kierunku Shomen, Shushin stoi 1m przed ich linią.

SHOMEN NI REI (wraz ze słowami: wyciąga prawą rękę shuto) – ukłon w stronę głównego stolika, potem wszyscy obrót na lewej nodze w tył (*ushiro mawashi prawą nogą*).

KOHO NI REI – ukłon w stronę publiczności, potem czterech fukushin obrót na lewej nodze do Shushin

OTAGAI NI REI – ukłon wszyscy sędziowie do siebie

Po ukłonach boczni sędziowie zajmują swoje miejsca w rogach maty.



2) Ukłony zawodników na rozpoczęcie walki:

NAKAI/ DOZOU – Shushin zaprasza gestem otwartej dłoni

AKA – Czerwony, zaproszenie pierwszego zawodnika na matę

SHIRO – Biały, zaproszenie drugiego zawodnika na matę

zawodnicy ustawiają się twarzą w stronę głównego stolika

SHOMEN NI REI (*shushin wraz ze słowami: wyciąga prawą rękę shuto*) – sędzia i zawodnicy robią ukłon OSU

SHUSHIN NI REI (*wraz ze słowami: ściąga dwie pięści do swojej klatki-30cm od*) i Sędzia też może się ukłonić. zawodnicy obracają się twarzą w stronę sędziego głównego, robią ukłon OSU

OTAGAI NI REI – (*wraz ze słowami: ściąga pięści jak w uraken say uchi*) zawodnicy robią ukłon do siebie

KAMATE – zawodnicy przyjmują pozycję do walki. Sędzia główny również

HAJIME – (*wraz ze słowami: wykonuje seiken gyaku tsuki*)

3) Komendy podczas walki:

YAME – zatrzymać walkę, shushin robi gest ręką w przód shuto

ZOKKO – kontynuować walkę, gest shuto oroshi

ZOKKO – atakować, walczyć. W momencie, gdy zawodnicy nie podejmują walki

FUKUSHIN SHUGO – zwołanie sędziów do siebie, sedzia robi gest dwiema otwartymi dłońmi do siebie

W trakcie walki gdy sedzia zatrzyma walkę np. w celu wyliczenia flag (kar/punktów) zawodnicy ustawiają się fudo dachi na swoich pozycja startowych **twarzą do siebie**.

4) Wskazania podczas walki sędziego bocznego FUKUSHIN:

IPPON – sędzia unosi pionowo flagę do góry łącznie z pojedynczym długim sygnałem gwizdka

WAZA-ARI – sędzia unosi flagę (ramię) poziomo (wysokość barku) wzdłuż linii końca maty wraz z pojedynczym długim sygnałem gwizdka

YUKO – sędzia unosi flagę (ramię) (pod kątem 45 stopni, w kierunku maty, wzdłuż linii końca maty wraz z pojedynczym długim sygnałem gwizdka

HANSOKU (faul-CHUI) – sędzia macha flagą w pionie góra, dół w kolorze zawodnika który fauluje wraz z kilkoma krótkimi, ostrymi sygnałami gwizdka.

JOGAI – sędzia opuszcza pionowo końcówkę flagi uderzając nią o matę ze strony z której zawodnik opuszcza pole walki łącznie z kilkoma krótkimi sygnałami gwizdka

MITOMEZU (nic nie było) – sędzia krzyżuje przed sobą flagi machając nimi na boki.

FUMEI (nie widziałem) – sędzia krzyżuje flagi przed sobą na wysokości oczu

Przyznanie punktów/ kar w trakcie walki przez SHUSHIN

Sędzia zatrzymuje walkę ustawiając zawodników twarzą do siebie fudo dachi.

KTO Aka/Shiro, **ILE** wyliczamy flagi, **ZA CO** nazywamy wykonaną technikę, pchanie/kopnięcie w głowę **CO OTRZYMUJE** CHUI ICHI/ Waza-ari/ yuko

Np. gdy zdobywa punkty

SHIRO - ichi, ni, san- jodan mawashi geri- Waza-ari. KAMATE, ZOKKO

SHIRO – ichi, ni, san, shi, go, URA NAGE, WAZA ARI, AWASTETTE IPPON, shomeni rei, shushuni rei, otagai ni rei, akushu

Gdy zdobywa kary

AKA – ichi, ni, san, shi – kinteki geri (kopniecie w krocze) CHUI ICHI, KAMATE, ZOKKO

AKA – ichi, ni, san, - nagai tsukami (za długie trzymanie, CHUI ICHI, AWASETTE CHUI NI, KAMATE ZOKKO

AKA – ichi, ni, san, shi, go – oshi (pchanie) CHUI ICHI, AWASETE CHUI SAN

Gdy dwóch FUKUSHIN pokazuje to samo (np. wazaari) SHUSHIN musi zatrzymać walkę, ustawić zawodników twarzą do siebie w fudo dachi i... jeżeli 3ci i 4ty fukushin pokazują, że nic nie było shushin może **według tego co on widział**:

- przychylić się do wazaari ichi, ni, san (shushin) – waza-ari
- może przychylić się do nic nie było, ichi, ni, san (shushin)– mitomezu

Gdy np. 2 x fukushin pokazauje wazari, jeden nic nie było, jedne nie widziałem SHUSHIN może przychylić się do wazaari, lub do nic nie było, co również da MITOMEZU

Żeby zdobyć punkt lub kare musi być minimum 3 sędziów pokazujących to samo. (wliczając w to SHUSHUSHIN)

- Po otrzymaniu kary lub punktu zawodnik powinien powiedzieć „Osu!” do sędziego głównego
- Wszystkie CHUI ICHI shushin pokazuje 1 palec, analogicznie CHUI NI 2 palce itd.
- Wszystkie nazwy technik i fauli shushin **może mówić po polsku**, ale musi mówić za co zawodnik dostanie punktu lub kary

5) Komendy kończące walkę:

YAME - zatrzymać walkę

SHOMEN – zawodnicy ustawić się twarzą w stronę shomen.

HANTEI-O TORIMASU – sędzia główny prosi sędziów bocznych o decyzje

HANTEI – kiedy pada ta komenda, fukushin muszą za pomocą flag i gwizdków pokazać swoją decyzje.

Shushin robi to w tym samym czasie co fukushin, tylko ręką.

SHIRO/AKA – wskazanie zwycięstwa białego/czerwonego zawodnika unosząc flagę w danym kolorze

HIKIWAKE – wskazujemy remis krzyżując w dół flagi

Jak wyliczyć? shushin wylicza flagi zaczynając od najmniejszego wyniku licząc od swojej prawej do lewej strony nazywając uprzednio wyliczane wskazanie Aka/Shiro lub Hikiwake.

HIKIWAKE – ichi, AKA – ichi, SHIRO – ishi, ni, san - SHIRO (mówiąc to podnosi rękę shuto po stronie shiro)

Muszą być minimum 3 te same decyzje by był to wynik wiążący.

6) Ukłony na koniec walki:

SHOMEN NI REI, SHUSHIN NI REI, OTAGAI NI REI, AKUSHU – uścisk dłoni