



PODSTAWOWE PROCEDURY SĘDZIOWSKIE

Załącznik do umowy franczyzowej lub subfranczyzowej lub zlecenia.

Aktualizacja: 2024-12-17

Mata

walki formuła ciągła

STOLIK SĘDZIOWSKI

MATA

POLE WALKI 7x7 metrów

CZERWONY | ZAWODNICY | NIEBIESKI

SĘDZIA
PLANSZOWY

3
SĘDZIA
PUNKTOWY

1
SĘDZIA
PUNKTOWY

2
SĘDZIA
PUNKTOWY



Mata

walki formuła przerywana

STOLIK SĘDZIOWSKI

MATA

POLE WALKI 7x7 metrów

CZERWONY | ZAWODNICY | NIEBIESKI

—
SĘDZIA
PLANSZOWY



Mata

układy formalne

STOLIK SĘDZIOWSKI



SĘDZIOWIE

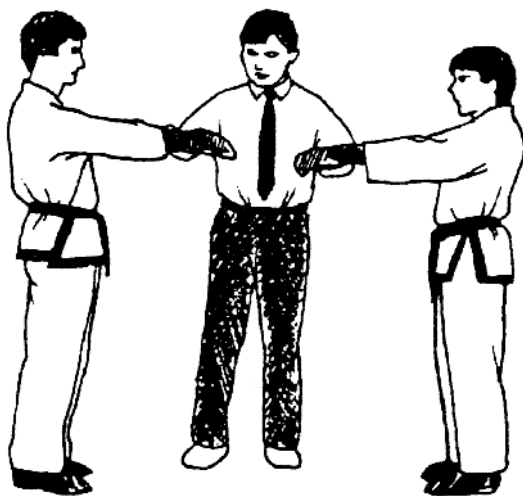
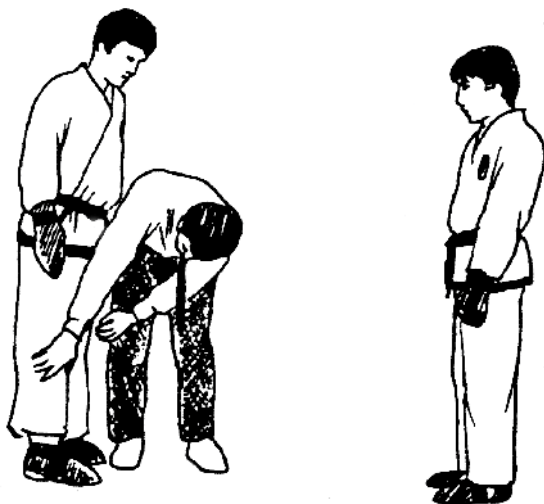
MATA 7x7 metrów

CZERWONY | ZAWODNICY | **NIEBIESKI**

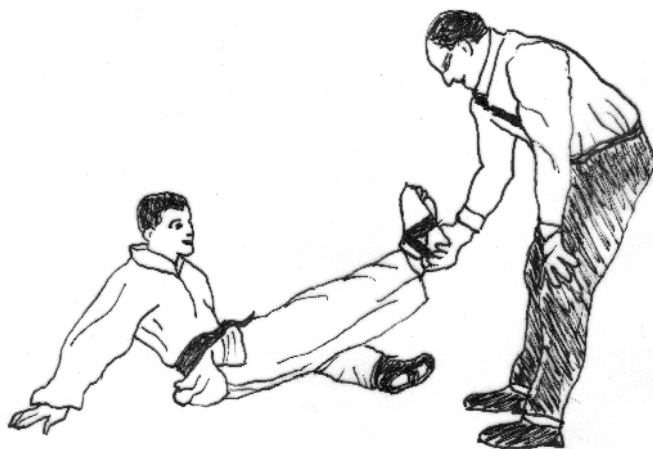


Procedura rozpoczęcia walki

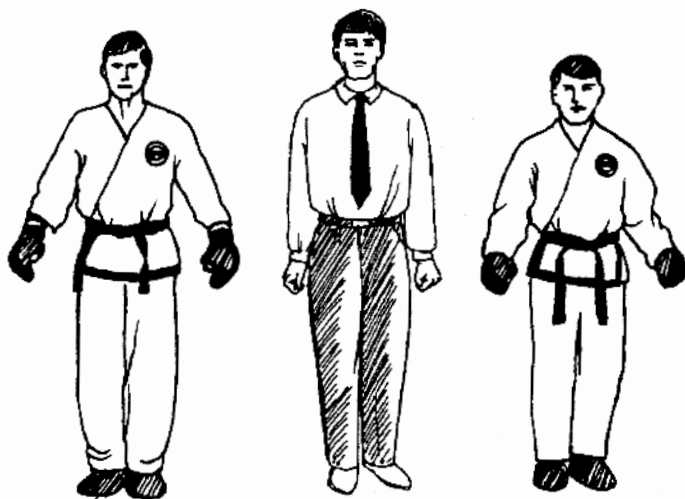
1. Sędziowie punktowi nr 1 i 3 sprawdzają sprzęt ochronny zawodnikom, zgodnie z wykazem z pkt. 8 Przepisów Rywalizacji Sportowej.



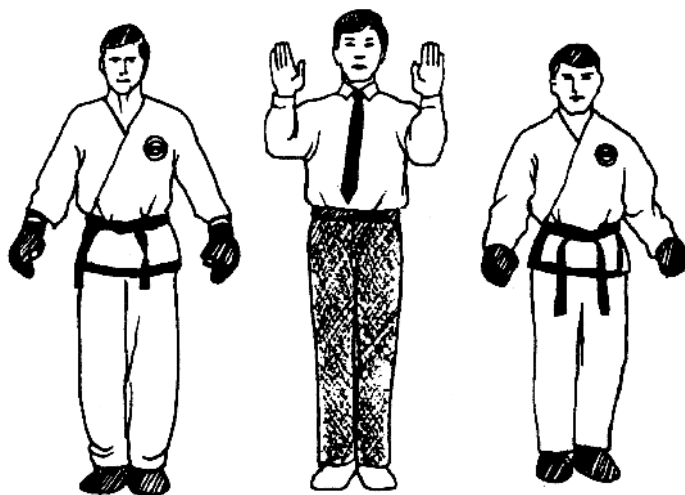
1a. Procedura sprawdzenia rozmiaru ochraniacza stopy jest obowiązkowa i widoczna na rycinach poniżej.



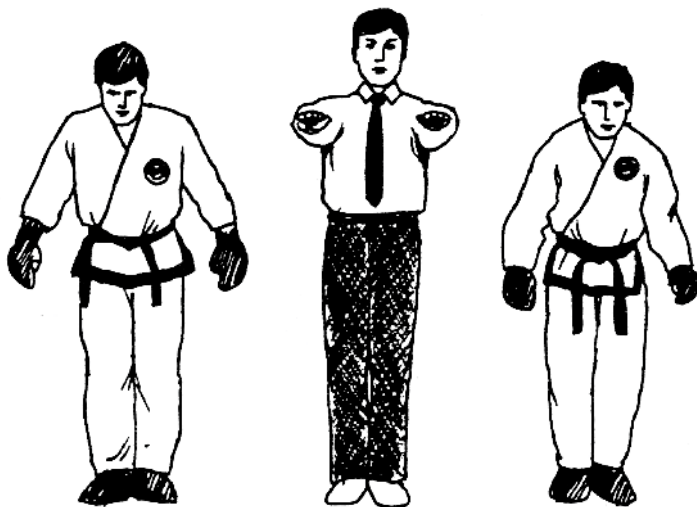
2. Przyjąć pozycję Charyot - baczość, zarówno sędzia jak i zawodnicy (*attention stance Charyot*).



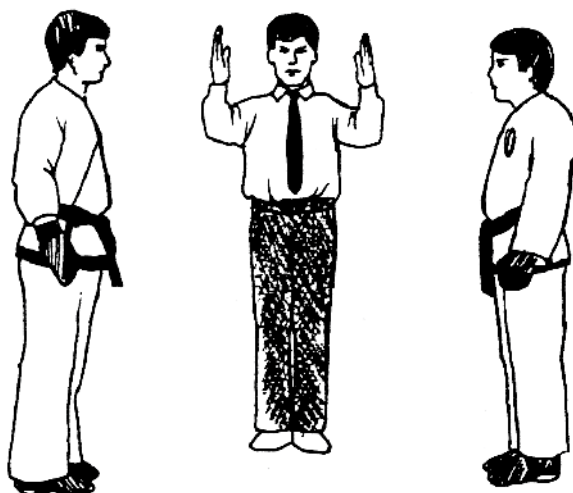
3. Sędzia unosi ręce przodem do stolika sędziowskiego (sędziego sekretarza).



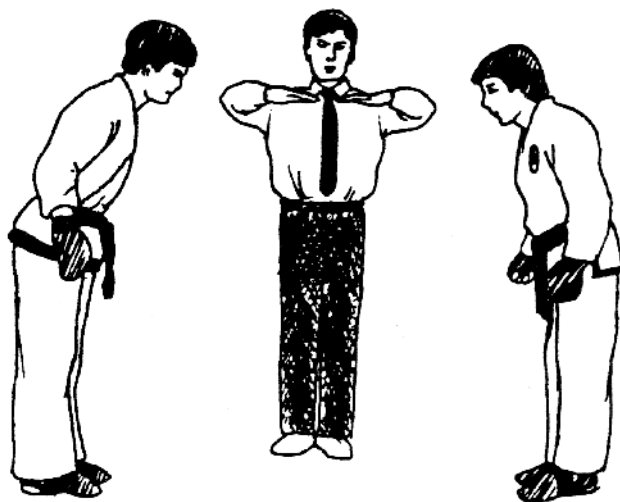
4. Sędzia prostuje ręce w przód i wydaje komendę Kyong-Ye-ukton (bow).



5. Sędzia odwraca ręce do siebie, zawodnicy stają twarzami do siebie w pozycji Charyot.



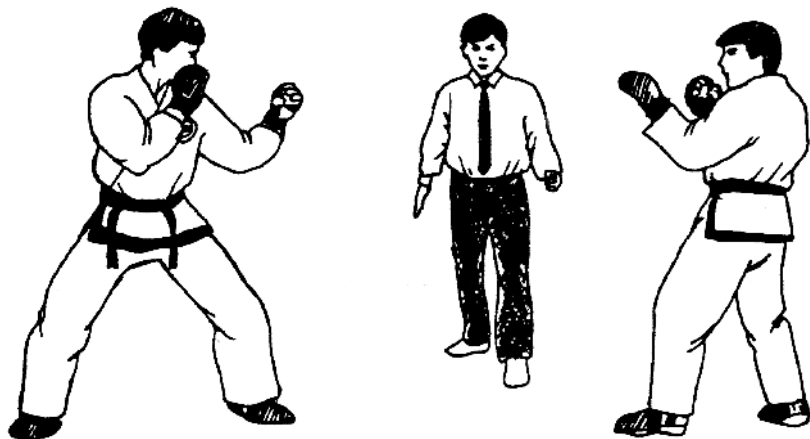
6. Sędzia pochyla ręce w dół i wydaje komendę Kyong-Ye (the competitors bow).



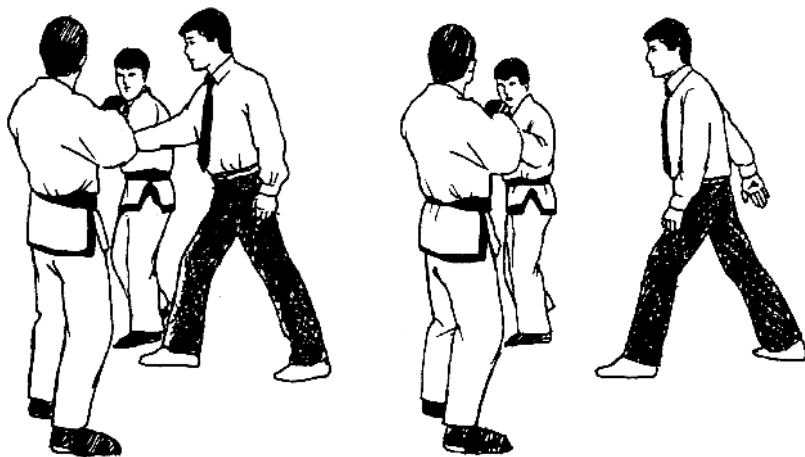
7. Sędzia wydaje komendę Jun Bi - pozycja walki (ready), trzymając jedną rękę między zawodnikami.



8. Sędzia wydaje komendę Shi Jak - start (*start*) i gwałtownym ruchem wykonuje ruch ręką w dół, jednocześnie przesuując prawą nogę w tył.

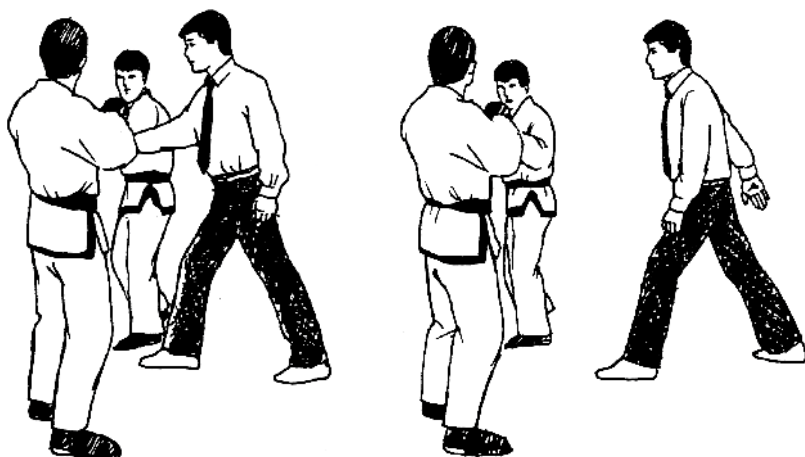


9. Punkt 7 i 8 widok z boku.



Procedura przerwania walki

1. Aby przerwać walkę sędzia wydaje komendę Haechyo - stop (*stop*). Ponowne wznowienie walki to punkty 7 i 8 procedury rozpoczęcia walki.



Procedura czas-stop

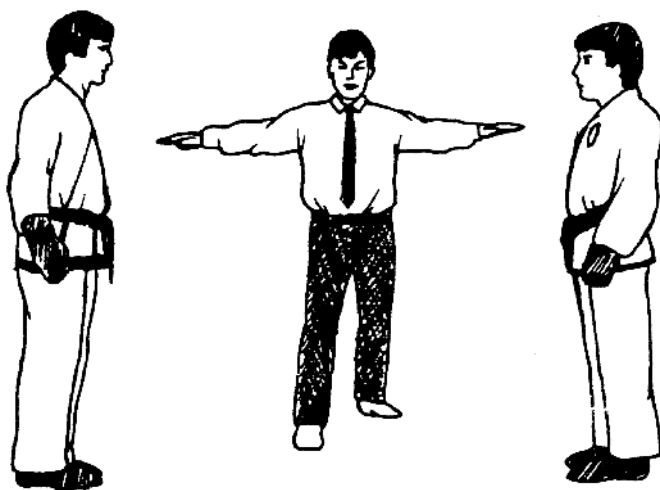
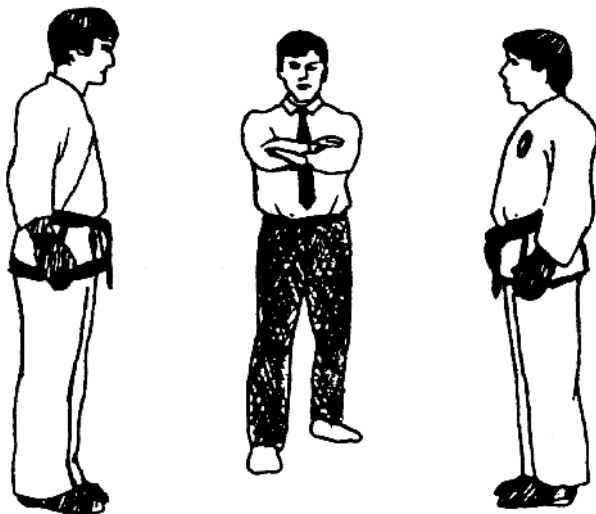
1. W przypadku potrzeby wezwania lekarza lub poprawienia sprzętu ochronnego zawodnika, sędzia zobligowany jest do zatrzymania czasu walki.

Aby zatrzymać czas, sędzia ustawia wyprostowane dłonie prostopadłe do siebie i staje przodem do stolika sędziowskiego (sędziego sekretarza) (*stopping the timekeeping*).



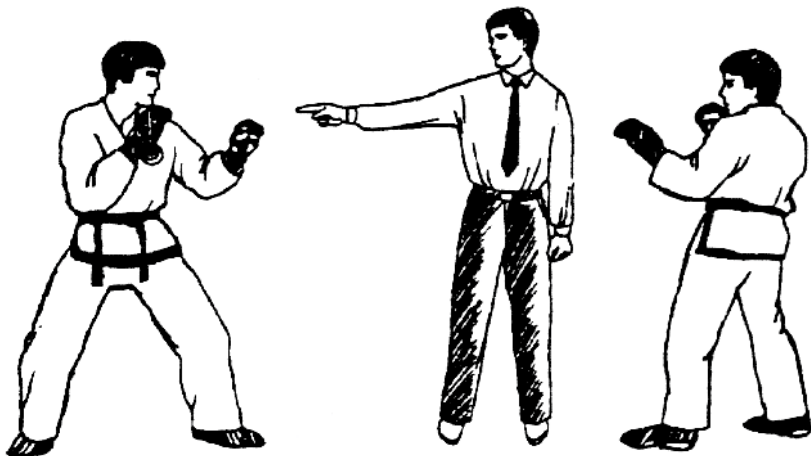
Procedura dyskwalifikacji

1. Sędzia rozkłada ręce w bok, wskazując przed tym kogo dotyczy dyskwalifikacja i wydaje komendę Sil Kyuk - dyskwalifikacja (*disqualification*).

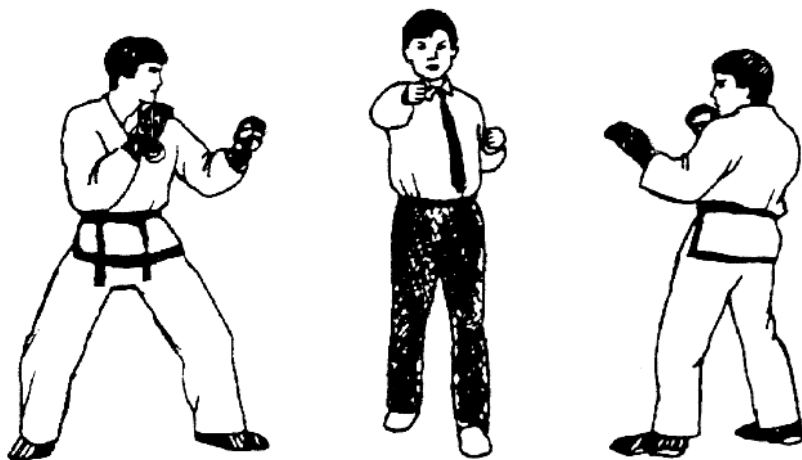


Procedura przyznania faulu (minus punkt) lub ostrzeżenia

1. Sędzia w pierwszej kolejności wskazuje zawodnika, który ma być ukarany - czerwony lub niebieski (*red or blue*).



2. Następnie sędzia określa rodzaj przewinienia faul (minus punkt) lub ostrzeżenie (*one warning or one minus*).



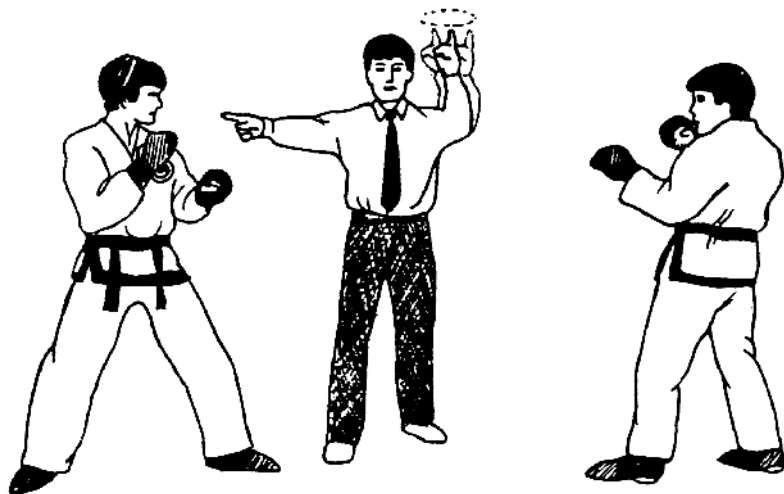
3a. Ju Ui -ostrzeżenie (*warning*).

Sędzia wskazuje zawodnika i unosi palec serdeczny do góry.



3b. Gam Jum - faul (minus punkt) (*foul*).

Sędzia wskazuje na zawodnika wykonując drugą ręką (palcem wskazującym) ruch po okręgu.

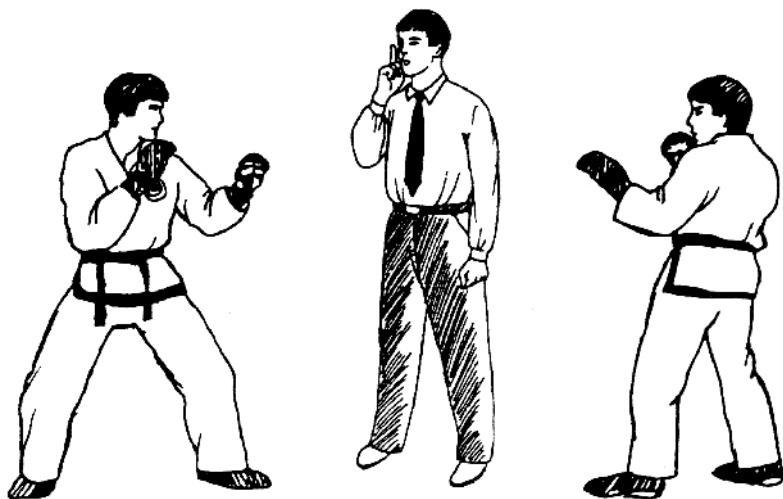


Faule (minus punkt)

1. Zbyt twardy kontakt (*heavy contact*).
Sędzia ustawia pięść prostopadłe do dłoni.

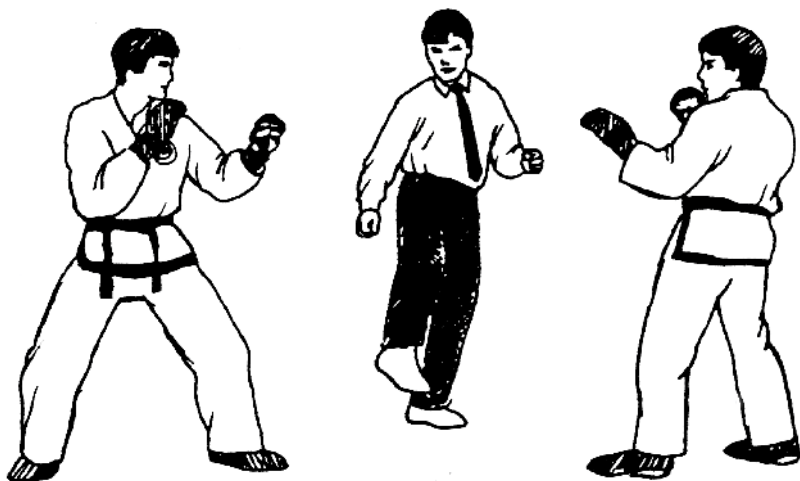


2. Złe zachowanie zawodnika (*bad behaviour*).
Sędzia przyklada palec serdeczny do twarzy.



3. Atak na leżącego przeciwnika lub atak po komendzie stop (*attacking a fallen opponent*).

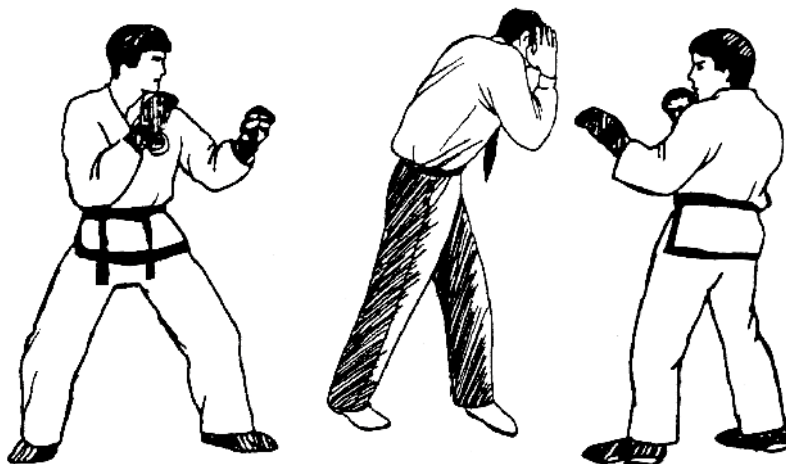
Sędzia wykonuje "low kick".



Ostrzeżenia

1. Unikanie walki, ucieczka, obracanie, klinchowanie. (*avoid sparring*).

Sędzia zakrywa głowę dłońmi i robi skręt tułowiem.



2. Opuszczenie pola walki (*stepping out of the ring*).

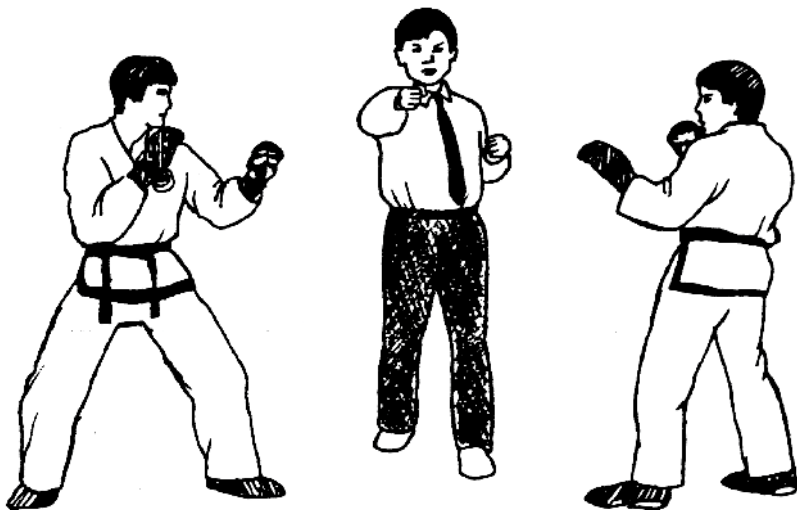
Sędzia nakreśla w powietrzu kształt maty.



3. Zetknięcie z podłożem (*fall*).
Sędzia pochyla dłoń w kierunku maty.

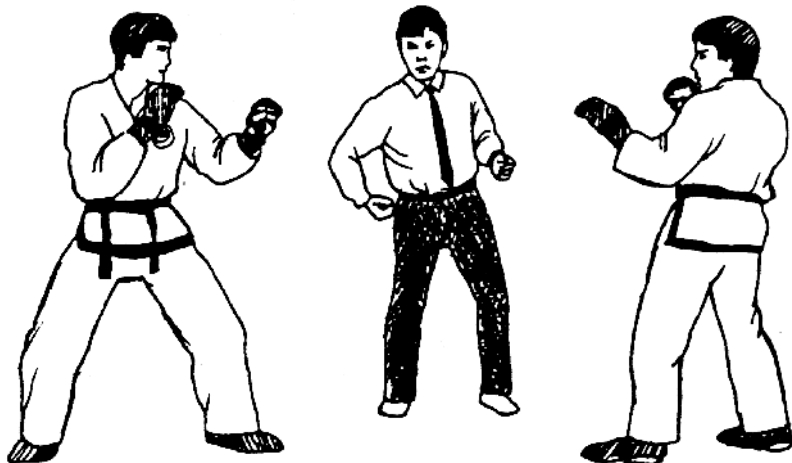


4. Zbyt mocne uderzenie (*light contact*).
Sędzia wykonuje uderzenie pięścią przód.



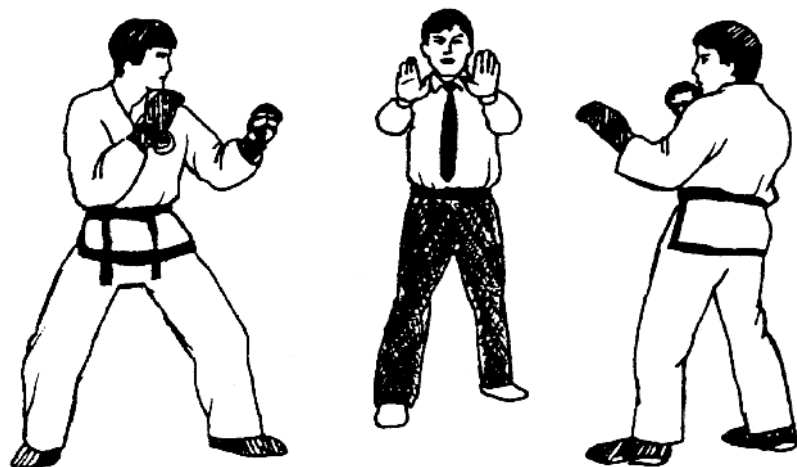
5. Przytrzymywanie (*holding*).

Sędzia wykonuje ruch przypominający trzymanie.



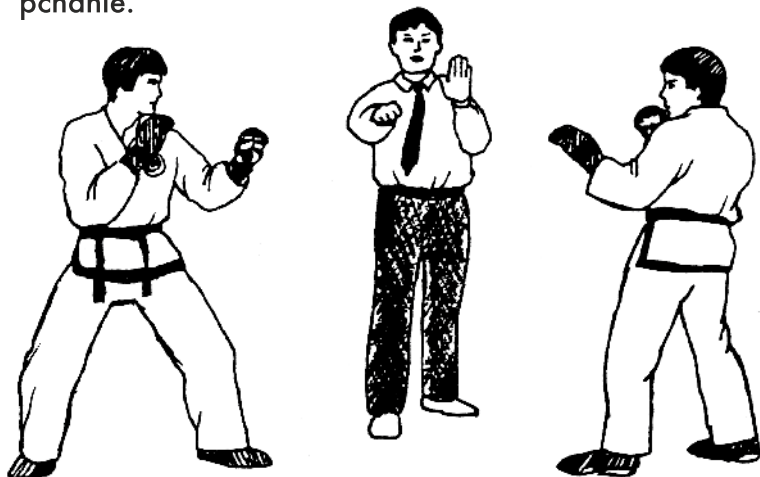
6. Pchanie (*pushing*).

Sędzia wykonuje gest naśladowujący pchanie.



7. Atak niedozwoloną techniką ręczną lub na niedozwoloną strefę (*illegal target with hands*).

Sędzia wykonuje prawą ręką uderzenie pięścią, a lewą pchanie.



8. Atak niedozwoloną techniką nożną lub na niedozwoloną strefę (*illegal target with foot*).

Sędzia wykonuje kopnięcie z równoległymi prostymi rękoma.



9. Upuszczenie lub wytrącenie miecza w Bong Matsogi. Sędzia uderza otwartą dłonią w rękę naśladowczą trzymanie miecza.

