



World Karate Federation

SÚŤAŽNÉ PRAVIDLÁ KATA A KUMITE
ÚČINNÉ OD 1.1.2018
(pracovná verzia pre kurzistov)

OBSAH

PRAVIDLÁ KUMITE	4
ČLÁNOK 1: ZÁPASISKO PRE KUMITE	4
ČLÁNOK 2: OFICIÁLNY ÚBOR	5
ČLÁNOK 3: ORGANIZÁCIA SÚŤAŽÍ KUMITE	7
ČLÁNOK 4: PANEL ROZHODCOV	9
ČLÁNOK 5: TRVANIE ZÁPASU	10
ČLÁNOK 6: BODOVANIE	10
ČLÁNOK 7: KRITÉRIÁ PRE ROZHODNUTIE	13
ČLÁNOK 8: ZAKÁZANÉ SPRÁVANIE	15
ČLÁNOK 9: VÝSTRAHY A TRESTY	18
ČLÁNOK 10: ZRANENIA A NEHODY POČAS SÚŤAŽE	20
ČLÁNOK 11: OFICIÁLNY PROTEST	21
ČLÁNOK 12: PRÁVOMOCI A POVINNOSTI	23
ČLÁNOK 13: ZAČATIE, PRERUŠOVANIE A UKONČENIE STRETNUTÍ	28
PRAVIDLÁ KATA	30
ČLÁNOK 1: ZÁPASISKO PRE KATA	30
ČLÁNOK 2: OFICIÁLNY ÚBOR	30
ČLÁNOK 3: ORGANIZÁCIA SÚŤAŽE KATA	30
ČLÁNOK 4: PANEL SUDCOV	31
ČLÁNOK 5: KRITÉRIÁ PRE HODNOTENIE	32
ČLÁNOK 6: PRIEBEH STRETNUTÍ	35
ČLÁNOK 7: OFICIÁLNY PROTEST	36
PRÍLOHA 1: TERMINOLÓGIA	36
PRÍLOHA 2: GESTÁ A SIGNÁLY ZÁSTAVKAMI	39
PRÍLOHA 3: PRACOVNÁ PRÍRUČKA PRE ROZHODCOV A SUDCOV	49

PRÍLOHA 4: ZNAČKY ZAPISOVATEĽA BODOVANIA	52
PRÍLOHA 5: USPORIADANIE ZÁPASISKA PRE KUMITE	53
PRÍLOHA 6: USPORIADANIE ZÁPASISKA PRE KATA	54
PRÍLOHA 7: KARATE-GI	55
PRÍLOHA 8: MAJSTROVSTVÁ SVETA: PODMIENKY A KATEGÓRIE	56
PRÍLOHA 9: POMÔCKA PRE FARBY NOHAVÍC ROZHODCOV A SUDCOV	56
PRÍLOHA 10: SÚŤAŽ KARATE PRE KATEGÓRIE DO 14 ROKOV	57
PRÍLOHA 11: PREHLIADANIE VIDEOM	57
PRÍLOHA 12: FORMULÁR PRE OFOCIÁLNY PROTEST	58
PRÍLOHA 13: PROCES VÁŽENIA	59
PRÍLOHA 14: PRÍKLAD SYSTÉMU SÚŤAŽE KAŽDÝ S KAŽDÝM	59

Poznámka: Mužský rod uvedený v tomto texte sa tak isto vzťahuje na ženy.

PRAVIDLÁ KUMITE

ČLÁNOK 1: ZÁPASISKO PRE KUMITE

1. Zápasisko musí byť rovné a bezpečné.
2. Zápasisko tvorí štvorec tatami schváleného typu WKF so stranami 8 metrov (merané zvonka) s ďalším 1 metrom na všetkých stranách ako bezpečnostný priestor. Na každej strane je voľný bezpečnostný priestor dvoch metrov. V prípade, ak sa používa vyvýšené zápasisko, bezpečnostný priestor sa zväčší ešte o jeden meter na každej strane.
3. Dva diely tatami sú obrátené červenou stranou nahor vo vzdialenosti 1 meter od stredu zápasiska tak, aby tvorili hranicu medzi pretekármi. Pri začatí alebo znovu spustení zápasu pretekári budú stáť tvárou k sebe na prednej hrane v strede týchto dielov tatami.
4. Rozhodca stojí v strede medzi dvomi dielmi tatami tvárou k pretekárom vo vzdialenosti 2 metre od bezpečnostného priestoru.
5. Každý sudca sedí v rohu tatami v bezpečnostnom priestore. Rozhodca sa môže pohybovať po celom tatami vrátane bezpečnostného priestoru, kde sedia sudcovia. Každý sudca je vybavený červenou a modrou zástavkou.
6. Kontrolór zápasu sedí hneď za bezpečnostným priestorom, za rozhodcom po ľavej alebo pravej strane. Je vybavený červenou zástavkou alebo značkou a píšťalkou.
7. Kontrolór bodovania sedí za oficiálnym stolíkom medzi zapisovateľom bodovania a časomeračom.
8. Kouči sedia za bezpečnostným priestorom na ich príslušných stranách na strane tatami čelom k oficiálnemu stolíku. Tam, kde je zápasový priestor vyvýšený, kouči sú umiestnení mimo vyvýšeného priestoru.
9. Jednometrová hranica zápasiska musí byť inej farby ako zvyšok zápasiska.
Pozn.: pozri prílohu 5 – rozloženie zápasiska pre kumite

VÝKLAD:

- I. V priestore jedného metra od vonkajšieho obvodu bezpečnostného priestoru nesmú byť žiadne reklamné tabule, steny, stĺpy atď.*
- II. Používané tatami by mali byť protišmykové na strane dotýkajúcej sa podlahy, a zároveň mať nízky koeficient trenia na hornom povrchu. Rozhodca musí zaistiť, že moduly tatami sa počas zápasu nerozchádzajú, keďže medzery spôsobujú zranenia a predstavujú riziko. Musia byť schváleného dizajnu WKF.*

ČLÁNOK 2: OFICIÁLNY ÚBOR

1. Pretekári a ich kouči musia nosiť oficiálne oblečenie úbor ako je definované v týchto pravidlách.
2. Rozhodcovská komisia môže vylúčiť ktoréhokoľvek funkcionára alebo pretekára, ktorý nespĺňa tento predpis.

ROZHODCOVIA

1. Rozhodcovia a sudcovia musia nosiť oficiálny úbor určený rozhodcovskou komisiou. Tento úbor sa musí nosiť na všetkých súťažiach a kurzoch.
2. Oficiálny úbor je nasledovný:
 - Jednoradové sako námorníckej modrej farby.
 - Biela košeľa s krátkymi rukávmi.
 - Oficiálna kravata nosená bez spony.
 - Diskrétna biela šnúrka na píšťalku.
 - Hladké svetlosivé nohavice bez manžiet (Príloha 9).
 - Hladké tmavomodré alebo čierne ponožky a čierne topánky bez šnurovania používané na zápasisku.
 - Rozhodkyne a sudkyne môžu nosiť sponu do vlasov a z náboženských dôvodov pokrývku hlavy schváleného typu WKF a diskrétnu náušnicu.
 - Rozhodcovia a sudcovia môžu nosiť jednoduchú snubný prsteň.
3. Oficiálna uniforma rozhodcov môže byť nahradená špecifickou uniformou na multišportových podujatiach ako sú Olympijské hry, Olympijské hry mládeže, Kontinentálne hry a ostatné multišportové podujatia, kde je poskytnutá uniforma pre rozhodcov na náklady LOC s dôrazom na dizajn tohto špecifického podujatia, za predpokladu, že WKF bude o to písomne požiadaná organizátorom podujatia a toto bude formálne schválené WKF.

PRETEKÁRI

1. Pretekári musia nosiť biele karategi bez pruhov, lemov alebo osobných výšiviek okrem špeciálne schválených výkonným výborom WKF. Národný znak alebo vlajka krajiny je nosená na ľavej strane prs kabáta a jej rozmer nesmie presiahnuť 12 cm x 8 cm (viď príloha 7). Na gi môžu byť umiestnené iba originálne značky výrobcu. Navyše na chrbte je nosená identifikácia vydaná organizačnou komisiou. Jeden pretekár musí nosiť červený opasok a druhý modrý opasok. Červené a modré opasky musia byť približne 5 cm široké a dostatočnej dĺžky tak, aby prečnievali aspoň 15 cm na každej strane uzla, nie však dlhšie viac ako tri štvrtiny dĺžky stehien. Opasky musia byť obyčajnej červenej a modrej farby bez akýchkoľvek osobných výšiviek alebo reklám alebo značiek okrem obvyklých značiek výrobcu.

2. Nehľadiac na vyššie uvedený bod 1, Výkonný výbor môže schváliť zobrazenie špeciálnych označení alebo obchodných značiek schválených sponzorov.
 3. Kabát stiahnutý okolo drieku opaskom musí mať minimálne takú dĺžku, aby zakrýval boky, ale nesmie byť dlhší ako tri štvrtiny dĺžky stehien. Pretekárky môžu pod kabátom nosiť čisto biele tričko. Šnúry kabáta musia byť zašnúrované. Kabáty bez šnúrok nesmú byť použité.
 4. Maximálna dĺžka rukávov kabáta nesmie presahovať zápästie a nesmie byť kratšia ako polovica predlaktia. Rukávy kabáta nesmú byť zrolované. Šnúry na kabáte musia byť na začiatku zápasu zviazané. Ak sa šnúry počas zápasu odtrhnú, pretekár nie je povinný si vymeniť kabát.
 5. Nohavice musia byť dostatočne dlhé tak, aby zakryli minimálne dve tretiny holene a nesmú presahovať členky. Nohavice nesmú byť zrolované.
 6. Pretekári musia mať čisté vlasy a ostrihané na dĺžku, ktorá nebráni hladkému priebehu zápasu. Hačimaki, (páska na hlavu) nie je dovolené. Ak rozhodca považuje vlasy ktoréhokoľvek pretekára za priveľmi dlhé a/alebo špinavé, môže vylúčiť pretekára zo zápasu. Sponky a štipce sú zakázané. Stužky, korálky a iná dekorácia je zakázaná. Jedna alebo dve diskrétné gumičky na jedinom vrkoči sú dovolené.
 7. Pretekárky môžu používať z náboženských dôvodov pokrývku hlavy schváleného typu WKF: čisto čiernu látkovú šatku, ktorá zakrýva vlasy, ale nezakrýva oblasť hrdla.
 8. Pretekári musia mať krátke nechty a nesmú mať na sebe nijaké kovové alebo iné predmety, ktoré by mohli zraniť ich súpera. Nosenie zubného strojčeka musí byť schválené rozhodcom a oficiálnym lekárom súťaže. Pretekár akceptuje plnú zodpovednosť za akékoľvek zranenie.
 9. Nasledujúce ochranné prostriedky sú povinné:
 - 9.1. Chrániče rúk schválené WKF, jeden pretekár nosí červené a druhý modré.
 - 9.2. Chránič zubov.
 - 9.3. Chránič trupu schválený WKF (pre všetkých pretekárov) plus chránič hrude pre pretekárky.
 - 9.4. Chránič holení schválený WKF, jeden pretekár nosí červené a druhý modré.
 - 9.5. Chránič priehlavkov schválený WKF, jeden pretekár nosí červené a druhý modré.
- Chrániče genitálií nie sú povinné, ale keď sú nosené, musia byť schváleného typu WKF.

10. Okuliare sú zakázané. Mäkké kontaktné šošovky sa môžu nosiť na vlastné riziko pretekára.

11. Nosenie neautorizovaného úboru a výstroja je zakázané.

12. Všetky ochranné prostriedky musia byť homologizované WKF.

13. Je povinnosťou kontrolóra zápasu (Kansa) dohliadať pred začiatkom každého stretnutia alebo zápasu na to, že pretekári nosia schválenú výstroj. (Poznámka: V prípade majstrovstiev kontinentálnej únie, medzinárodnej alebo národnej federácie výstroj schválená WKF musí byť akceptovaná a nemôže byť odmietnutá).

14. Použitie bandáží, obvazov alebo spevňovacích podpôr, kvôli zraneniu, musí byť schválené rozhodcom na základe odporúčania lekára súťaže.

KOUČI

1. Kouči musia počas celého turnaja nosiť oficiálnu športovú súpravu ich národnej federácie a ich oficiálnu identifikáciu s výnimkou zápasov o medaily finále oficiálnych WKF podujatí, kde kouči - muži sú povinní nosiť tmavý oblek, košeľu a kravatu – kým kouči - ženy si môžu vybrať nosiť šaty, nohavicový kostým alebo kombináciu saka a sukne v tmavých farbách. Ženy - kouči môžu z náboženských dôvodov nosiť pokrývku hlavy typu schváleného WKF pre rozhodcov a sudcov.

VÝKLAD:

- I. Pretekár musí nosiť jeden opasok. Červený pre AKA a modrý pre AO. Opasky pre technické stupne sa počas zápasu nosiť nesmú.*
- II. Chrániče zubov musia správne sedieť na chrupe.*
- III. Ak pretekár vstúpi do zápasiska nevhodne upravený nemá byť hneď diskvalifikovaný, ale mu bude poskytnutá 1 minúta na odstránenie chyby.*
- IV. Ak rozhodcovská komisia súhlasí, rozhodcovia si môžu vyzliecť saká.*

ČLÁNOK 3: ORGANIZÁCIA SÚŤAŽÍ KUMITE

1. Turnaj karate môže zahrňovať súťaž kumite a/alebo súťaž kata. Súťaž kumite sa môže ďalej deliť na súťaž družstiev a súťaž jednotlivcov. Súťaž jednotlivcov sa môže ďalej deliť na vekové a hmotnostné kategórie. Hmotnostné kategórie sa napokon delia na zápasy. Termín „zápas“ označuje aj individuálne stretnutie dvojice pretekárov súperiacich družstiev.
2. Vyradovací systém s repasážou sa použije pre každú súťaž ak nie je určené inak. Ak sa použije systém „každý s každým“ musí mať štruktúru opísanú v Prílohe 14: Príklad súťaže „každý s každým“
3. Váženie pretekárov je upravené v Prílohe 13: Váženie pretekárov.
4. V súťaži jednotlivcov nemôže byť žiadny pretekár nahradený iným pretekárom po uskutočnení vylosovania.
5. Individuálni pretekári alebo družstvá, ktorí sa neprezentujú, keď sú vyzvaní, budú diskvalifikovaní (KIKEN) z tejto kategórie. V stretnutiach družstiev sa skóre v zápase, ktorý neprebehol, potom upraví na 8-0 v prospech druhého družstva. Diskvalifikácia prostredníctvom KIKEN znamená, že pretekári sú diskvalifikovaní z danej kategórie, hoci to nemá vplyv na ich účasť v inej kategórii.
6. Družstvo mužov sa skladá zo 7 členov, z ktorých 5 zápasí v kole. Družstvo žien sa skladá zo 4 členiek, z ktorých 3 zápasia v kole.
7. Všetci pretekári sú členmi družstva. Náhradníci nie sú určení. Pred každým stretnutím musí zástupca družstva odovzdať k oficiálnemu stolu oficiálny formulár s menami a poradím zápasiacich členov družstva. Pretekári vybraní z plného počtu družstva siedmych (štyroch) členov a ich poradie sa môže meniť pre každé kolo, za

podmienky, že nové poradie sa najprv ohlási. Už ohlásené poradie sa nemôže zmeniť až do ukončenia daného kola.

Družstvo bude diskvalifikované (ŠIKAKU), ak ktorýkoľvek z jeho členov alebo jeho kouč zmení zloženie družstva alebo poradie pretekárov, bez písomného oznámenia pred daným kolom.

8. Ak individuálny pretekár v súťaži družstiev prehrá z dôvodu udelenia Hansoku alebo Šikaku, akékoľvek skóre pre diskvalifikovaného pretekára bude upravené na nulu a skóre 8-0 bude zaznamenané v tomto zápase v prospech druhého družstva.

VÝKLAD:

- I. „Kolo“ je oddelená časť súťaže vedúca ku konečným finalistom. Vo vylučovacej súťaži kumite kolo vylúči 50% pretekárov počítajúc prázdne miesta ako pretekárov. V tomto zmysle sa kolo vzťahuje na časť súťaže v základnej eliminácii alebo v repasáži. V súťaži systémom každý s každým kolo umožňuje všetkým pretekárom v skupine zápasit' jeden zápas s každým z ostatných pretekárov.
- II. „Zápas“ znamená individuálny zápas medzi dvoma pretekármi, zatiaľ čo „stretnutie“ predstavuje všetky zápasy medzi členmi dvoch družstiev.
- III. Používanie iba mien pretekárov spôsobuje problémy s výslovnosťou a identifikáciou. Mali by sa prideliť a používať turnajové identifikačné čísla WKF.
- IV. Pri nástupe na stretnutie družstvo prezentuje skutočne zápasiacich pretekárov pre dané kolo. Nezápasiaci pretekár(i) a kouč nenastupujú a majú sedieť v priestore, ktorý im je určený.
- V. Aby mohli zápasit', družstvá mužov musia prezentovať najmenej troch pretekárov a družstvá žien najmenej dve pretekárky. Družstvo s nižším ako požadovaným počtom pretekárov prehrá stretnutie (Kiken).
- VI. Pri ohlásení diskvalifikácie prostredníctvom KIKEN rozhodca signalizuje ukázaním prstom na stranu chýbajúceho pretekára alebo družstva, ohlási „Aka/Ao no Kiken“ a potom Aka/Ao No kači signalizujúc No Kači (víťazstvo) pre súpera.
- VII. Súpisu pretekárov môže predložiť kouč alebo nominovaný pretekár z družstva. V prípade ak súpisu odovzdáva kouč, musí byť jasne označený, inak ju možno odmietnuť. Súpiska musí obsahovať meno krajiny alebo klubu, farbu opasku pridelenú družstvu pre dané stretnutie a poradie členov družstva. Na súpiske musia byť uvedené mená pretekárov aj ich štartovné čísla a súpiska musí byť podpísaná koučom alebo nominovanou osobou.
- VIII. Kouči musia predložiť ich akreditáciu spolu s akreditáciami ich pretekárov pri oficiálnom stolíku. Kouč musí sedieť na pridelenej stoličke a nesmie zasahovať do hladkého priebehu zápasu slovne alebo správaním sa.
- IX. Ak zápasia pre chybu v rozpise nesprávni pretekári, potom bez ohľadu na jeho výsledok, je zápas vyhlásený za neplatný. Aby sa zredukovala možnosť takýchto chýb, víťaz každého zápasu/stretnutia si musí pred opustením zápasiska potvrdiť víťazstvo pri kontrolnom stolíku.

ČLÁNOK 4: PANEL ROZHODCOV

1. Panel rozhodcov pre každý zápas tvorí jeden rozhodca (ŠUŠIN), štyria sudcovia (FUKUŠIN) a jeden kontrolór zápasu (KANSA).
2. Rozhodca, a sudcovia a kontrolór zápasu (KANSA) zápasu kumite nesmú mať štátnu príslušnosť alebo byť z rovnakej národnej federácie žiadneho z účastníkov zápasu.
3. Rozdelenie rozhodcov a sudcov a rozmiestnenie panelov:
 - Sekretár Rozhodcovskej komisie poskytne pre eliminačné kolá zoznam Rozhodcov a sudcov, ktorí sú k dispozícii pre jednotlivé tatami, technikovi pre elektronický žrebovací softvér. Tento zoznam poskytne na konci porady rozhodcov po skončení rozlišovania pretekárov a po skončení porady rozhodcov. Zoznam musí obsahovať iba rozhodcov, ktorí sa od prezentujú na porade rozhodcov a musí zohľadňovať vyššie spomenuté kritériá. Technik potom vloží tento zoznam pre potreby rozlišovania Rozhodcov do systému. 4 Sudcovia, 1 Rozhodca a 1 Kontrolór zápasu (KANSA) z každého zoznamu pre jednotlivé tatami budú náhodne vybraní ako Panel rozhodcov pre každý zápas.
 - Po skončení posledného eliminačného zápasu Tatami manažér poskytne Predsedovi RK a Sekretárovi RK zoznam 8 rozhodcov pre zápasy o medaile. Po tom, ako je tento zoznam schválený Predsedom RK bude ďalej poskytnutý technikovi pre softvér aby ho vložil do systému. Systém následne náhodným spôsobom vyberie Panel rozhodcov, ktorý bude výlučne pozostávať iba z 5 z 8 rozhodcov z každého tatami.
4. Okrem toho, na pomoc pri zabezpečení zápasov/stretnutí budú menovaní 2 Tatami manažéri, 1 Asistent tatami manažéra, 1 Kontrolór bodovania a 2 zapisovatelia. Výnimkou sú iba Olympijské podujatia, kde bude menovaný iba jeden Tatami manažér.

VÝKLAD:

- I. Na začiatku stretnutia zápasu kumite, stojí rozhodca na vonkajšej hrane zápasiska. Po rozhodcovej ľavej strane stoja sudcovia číslo 1 a 2 a po pravej strane sudca číslo 3 a 4.*
- II. Po formálnej výmene úklonov medzi pretekármi a panelom rozhodcov, rozhodca urobí krok vzad, sudcovia a rozhodca sa otočia k sebe a všetci sa spolu uklonia. Potom všetci zaujmú svoje miesta.*
- III. Pri výmene sudcov, odchádzajúci panel rozhodcov okrem kontrolóra zápasu zaujmú pozície ako pri začiatku zápasu alebo stretnutia, navzájom sa uklonia a spoločne odídu zo zápasiska.*
- IV. Pri individuálnej výmene sudcu, ide striedajúci sudca k striedanému, navzájom sa uklonia a vymenia si miesta.*
- V. V stretnutí družstiev, za predpokladu, že celý panel má požadovanú kvalifikáciu, sa funkcie rozhodcu a sudcu môžu striedať v každom zápase.*

ČLÁNOK 5: TRVANIE ZÁPASU

1. Čas trvania zápasu pre kategóriu seniorov (jednotlivcov aj družstiev) sú tri minúty. Zápasy pre kategórie žien trvajú dve minúty. V kategórii do 21 rokov je čas trvania zápasu 3 minúty pre mužov a 2 minúty pre ženy. Zápasy kategórií kadetov a juniorov trvajú dve minúty.
2. Čas trvania zápasu začína, keď rozhodca dá signál na začatie zápasu a tento čas sa zastavuje vždy, keď rozhodca zvolá „JAME“.
3. Časomerač signalizuje jasne počuteľným gongom alebo bzučiacom, že zostáva 15 sekúnd do konca zápasu, a že čas zápasu uplynul. Signál čas uplynul označuje koniec zápasu.
4. Pretekárom sa poskytne časový interval medzi zápasmi na oddych, ktorý sa rovná štandardnému času trvania zápasu. Výnimka je v prípade zmeny farby výstroja, kedy sa časový interval predlžuje na päť minút.

ČLÁNOK 6: BODOVANIE

1. Bodovania sú nasledovné:
 - a) IPPON Tri body
 - b) WAZA-ARI Dva body
 - c) YUKO Jeden bod
2. Bodovanie sa udeľuje, ak je technika vykonaná podľa nasledujúcich kritérií a je umiestnená na zásahovú plochu:
 - a) Dobrá forma
 - b) Športový prístup
 - c) Silné vykonanie
 - d) Pretrvávajúca pozornosť (ZANŠIN)
 - e) Dobré načasovanie
 - f) Správna vzdialenosť
3. IPPON sa udeľuje za:
 - a) Kopy Džodan.
 - b) Za akúkoľvek bodujúcu techniku na súper, ktorý bol hodený alebo ktorý spadol.
4. WAZA-ARI sa udeľuje za:
 - a) Kopy na Čudan.

5. YUKO sa udeľuje za:

- a) Cuki Čudan alebo Džodan.
- b) Uči Džodan alebo Čudan.

6. Útoky sú obmedzené na tieto plochy:

- a) Hlava
- b) Tvár
- c) Krk
- d) Brucho
- e) Hruď
- f) Chrbát
- g) Bok

7. Efektívna technika vykonaná v rovnakom čase ako je signalizovaný koniec zápasu sa považuje za platnú. Technika, aj keď efektívna, vykonaná po povelu prerušiť alebo ukončiť zápas, nebude bodovať a môže viesť k potrestaniu toho, kto ju vykonal.

8. Žiadna technika, aj keď technicky dobrá, nebude bodovať, ak je vykonaná v čase, keď sú obidvaja pretekári mimo zápasiska. Avšak, ak jeden z pretekárov vykoná efektívnu techniku, kým je stále vnútri zápasiska a pred tým než rozhodca zvolá „JAME“, technika bude bodovať.

VÝKLAD:

Na to, aby technika bodovala, musí byť vykonaná na zásahovú plochu definovanú v bode 6 tohto článku. Technika musí byť primerane kontrolovaná s ohľadom na zásahovú plochu, na ktorú je vykonaná a musí splniť všetkých šesť kritérií v bode 2 tohto článku.

Názov	Technické kritériá
Ippon (3 body) sa udeľuje za:	1. Kopy na Džodan. Džodan je definovaný ako tvár, hlava a krk. 2. Akákoľvek bodujúca technika, ktorá je vykonaná na súpera, ktorý bol hodený, alebo sám spadol, alebo iným spôsobom nezotráva na chodidlách.
Waza-ari (2 body) sa udeľuje za:	Kopy na Čudan. Čudan je definovaný ako brucho, hruď, chrbát a boky.
Yuko (1 bod) sa udeľuje za:	1. Akýkoľvek úder (Cuki) vykonaný na ktorúkoľvek zo siedmich zásahových plôch. 2. Akýkoľvek sek (Uči) vykonaný na ktorúkoľvek zo siedmich zásahových plôch.

- I. Z dôvodu bezpečnosti, hody, pri ktorých je súper uchopený pod pásom, nie je držaný počas vykonania hodu, alebo je hodený nebezpečne, alebo hody, pri ktorých je bod osi hodu nad úrovňou bedier, sú zakázané a vedú k výstrahe alebo trestu. Výnimku tvoria klasické karatistické podmety, ktoré nevyžadujú, aby bol súper počas podmietania držaný, ako napríklad de aši-barai, ko uči gari, kani waza atď. Po vykonaní hodu sa pretekár okamžite pokúsi vykonať bodujúcu techniku.
- II. Ak je pretekár hodený podľa pravidiel, pošmykne sa, spadne alebo z iných dôvodov má trup tela dotýkajúci sa žinenky a jeho súper vykoná naňho bodovanú techniku, bude skórujúcemu udelený IPPON.
- III. Technika má „dobrú formu“, ak má charakteristiky porovnateľné s pravdepodobnou účinnosťou v rámci konceptov tradičného karate.
- IV. Športový prístup je súčasťou dobrej formy a vzťahuje sa na prístup bez zlého úmyslu, veľkú koncentráciu viditeľnú počas vykonania bodujúcej techniky.
- V. Silné vykonanie definuje silu a rýchlosť techniky a zjavnú snahu o jej úspešnosť.
- VI. Zanšín je kritérium, ktoré najčastejšie chýba pri hodnotení bodu. Je to stav pokračujúceho sústredenia sa, v ktorom pretekár udržuje pozornosť voči súperovej možnosti protiútok. Napr.: Neotáča tvár počas vykonania techniky a zostáva otočený tvárou k súperovi aj po jej vykonaní.
- VII. Dobré načasovanie znamená vykonanie techniky v okamihu, v ktorom má najväčší potenciálny účinok.
- VIII. Správna vzdialenosť sa obdobne vzťahuje na vykonanie techniky v presnej vzdialenosti, v ktorej má najväčší potenciálny efekt. Takže, ak sa technika vykoná na súpera, ktorý sa rýchlo pohybuje od nej, potenciálny účinok takejto techniky je znížený.
- IX. Vzdialenosť sa takisto vzťahuje na bod, v ktorom je technika zastavená na cieľi alebo blízko cieľa. O údere alebo kope, ktorý je vykonaný vo vzdialenosti medzi dotykom kože a 5 centimetrami od tváre, hlavy alebo krku, možno povedať, že má správnu vzdialenosť. Techniky vedené na Džodan, ktoré sú vykonané v rámci 5 cm od cieľa, a ktoré sa súper nepokúša blokovať alebo sa im nesnaží vyhnúť, budú skórovať, pod podmienkou, že spĺňajú ostatné kritériá. V súťaži dorastencov a juniorov nie je dovolený žiadny kontakt na hlavu, tvár alebo krk okrem veľmi ľahkého dotyku (pred tým známeho ako „dotyk kože“) pre kopy Džodan a vzdialenosť pre skórovanie sa zvyšuje na 10 centimetrov.
- X. Bezcenná technika je bezcennou bez ohľadu na to, kde a ako je vykonaná. Technika, ktorá má hrubé nedostatky v dobrej forme alebo chýba sila vykonania, nebude bodovať.
- XI. Techniky, ktoré smerujú pod opasok, môžu bodovať, ak dopadajú nad lonovú kosť. Krk a hrdlo sú zásahovými plochami. Avšak, na hrdlo nie je dovolený žiadny kontakt, hoci bodovanie môže byť udelené za riadne kontrolovaný útok bez dotyku.
- XII. Technika, ktorá dopadá na lopatky, môže bodovať. Nebodovanou oblasťou ramena je plocha medzi ramenným kĺbom, lopatkou a kľúčnou kosťou.
- XIII. Signál čas uplynul signalizuje koniec možnosti bodovania v danom zápase, a to aj vtedy, keď rozhodca z nepozornosti zápas ihneď neukončí. Signál čas uplynul však neznamená, že nemôžu byť uložené tresty. Panel rozhodcov môže ukladať tresty až do okamihu, keď

pretekári po ukončení zápasu opúšťajú zápasisko. Tresty môžu byť uložené aj potom, ale iba alebo disciplinárnou a právnu komisiou.

XIV. Ak sa obaja pretekári zasiahnu v rovnakom čase, kritérium pre bodovanie „správne načasovanie“, podľa definície, nebolo splnené a správnym rozhodnutím je neudelenie bodu. Avšak obaja pretekári môžu získať body za ich príslušné bodovanie, ak každý z nich má dve zástavky vo svoj prospech a obe bodovania sú vykonané pred „jame“ a pred signálom čas uplynul.

XV. Ak pretekár boduje s viac ako jednou technikou idúcimi za sebou pred zastavením zápasu, bude mu udelené bodovanie za vyššie bodové hodnotenie, bez ohľadu na to, v akom poradí techniky bodovali. Príklad: ak kop nasledoval po úspešnom údere, bodovanie bude udelené za kop, bez ohľadu na to, že úder bodoval prvý, nakoľko má kop vyššiu bodovú hodnotu.

ČLÁNOK 7: KRITÉRIÁ PRE ROZHODNUTIE

O výsledku zápasu sa rozhodne na základe dosiahnutia jasného vedenia o osem bodov, po uplynutí času dosiahnutím vyššieho počtu bodov, výhodou prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera (SENŠU), získaním rozhodnutia (HANTEJ), alebo prostredníctvom HANSOKU, ŠIKAKU alebo KIKEN udeleného proti pretekárovi.

1. Žiaden individuálny zápas sa nemôže skončiť remízou. Jedine v súťaži družstiev, ak sa zápas skončí s rovnakým počtom bodov alebo so žiadnym skóre a žiaden z pretekárov nezískal SENŠU, rozhodca vyhlási remízu (HIKIWAKE).
2. Ak v akomkoľvek zápase po uplynutí času je rovnaké skóre, ale jeden pretekár získal výhodu prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera (SENŠU), tento pretekár bude vyhlásený za víťaza. Ak v akomkoľvek individuálnom zápase po uplynutí času nie je žiadne skóre, alebo je skóre rovnaké bez toho, aby jeden z pretekárov získal výhodu prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera, rozhodnutie o konečnom výsledku sa prijíma na základe hlasovania štyroch sudcov a rozhodcu, pričom každý uplatní svoj hlas.

Rozhodnutie v prospech jedného alebo druhého pretekára je povinné a prijíma sa na základe nasledovných kritérií:

- a) Prístup k zápasu, bojovnosť a sila preukázaná pretekármi.
 - b) Taktická a technická prevaha.
 - c) Ktorý z pretekárov mal väčšiu iniciatívu vo vedení útokov.
3. Pretekárovi, ktorému bolo udelené SENŠU a následne mu bude uložená výstraha Kategórie 2 za vyhýbanie sa boju kvôli: Džogai, utekanie, klinč, uchopenie, zápasenie, sácanie alebo státie v pozícii hrud' o hrud' a je menej ako 15 sekúnd do konca zápasu – pretekár automaticky stráca túto výhodu. Potom rozhodca najprv ukáže signál pre príslušnú výstrahu, nasledovaný signálom pre SENŠU a nakoniec signálom pre zrušenie (TORIMASEN) aby získal podporu od sudcov. Akonáhle má Rozhodca podporu minimálne dvoch vlajok zopakuje tieto signály s verbálnymi príkazmi pre každý signál.

Ak je SENŠU odobraté ak je menej ako 15 sekúnd do konca zápasu, žiadne ďalšie SENŠU už nemôže byť udelené žiadnemu z pretekárov.

V prípade keď bolo udelené SENŠU ale na základe úspešného video protestu bol bod udelený aj druhému pretekárovi, takže ten bod nebol udelený bez súčasného bodovania súpera, bude tá istá procedúra použitá na anulovanie SENŠU

4. Víťazné družstvo je to, ktoré dosiahne viac víťazných zápasov vrátane tých, ktoré boli dosiahnuté prostredníctvom SENŠU. Ak majú družstvá rovnaký počet víťazných zápasov, víťazným družstvom je to s vyšším počtom bodov berúc do úvahy aj vyhraté aj prehraté zápasy. Maximálny bodový rozdiel alebo vedenie zaznamenané v ktoromkoľvek zápase bude osem bodov. (Zmena @: ak je 7:0 a nasleduje bodovanie Ippon, bude zapísané skóre 10:0)
5. Ak majú dve družstvá rovnaký počet víťazných zápasov a rovnaké skóre, potom nasleduje rozhodujúci zápas. Každé družstvo môže nominovať pre účely rozhodujúceho zápasu ktoréhokoľvek pretekára svojho družstva bez ohľadu na to, či už v predchádzajúcich zápasoch stretnutia dvoch družstiev zápasil alebo nie. Ak rozhodujúci zápas neprinesie víťaza na základe prevahy bodov a ani jeden z pretekárov nezískal SENŠU, rozhodujúci zápas sa rozhodne prostredníctvom HANTEJ podľa toho istého postupu ako v individuálnych zápasoch. Výsledok HANTEJ v rozhodujúcom zápase potom určí tiež víťaza stretnutia družstiev.
6. Ak v súťaži družstiev družstvo získalo dostatočný počet víťazných zápasov, alebo získalo dostatočný počet bodov na získanie celkového víťazstva, potom toto stretnutie je ukončené a žiadne ďalšie zápasy sa nebudú konať.
7. V prípadoch, kedy sú obidvaja AKA aj AO diskvalifikovaní v tom istom zápase prostredníctvom Hansoku, ich súperu určení pre ďalšie kolo zvíťazia cez prázdne miesto (a žiaden výsledok sa nevyhlasuje), pokiaľ sa dvojitá diskvalifikácia nevyskytne v medailovom zápase, kedy bude víťaz vyhlásený prostredníctvom HANTEJ.

VÝKLAD:

- I. V prípade rozhodnutia zápasu hlasovaním (HANTEJ) na konci nerozhodného zápasu, rozhodca sa presunie na hranicu zápasiska, zvolá „HANTEJ“, následne zapíska na píšťalke dvojtónovým signálom. Sudcovia vyjadria svoj názor pomocou zástaviek a rozhodca v rovnakom čase vyjadrí svoj hlas gestom rukou. Rozhodca potom opäť krátko zapíska na píšťalke, vráti sa na svoje východiskové postavenie a vyhlási rozhodnutie, a potom označí víťaza bežným spôsobom.
- II. Pod pojmom „výhoda prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera (SENŠU)“ sa rozumie situácia, kedy jeden pretekár získal prvé bodovanie na súpera bez toho, aby súper takisto bodoval pred signálom. V prípadoch, kedy pred signálom bodujú obidvaja pretekári, neudeľuje sa žiadna výhoda prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera a obidvom pretekárom zostáva možnosť získať SENŠU v ďalšom pokračovaní zápasu.

ČLÁNOK 8: ZAKÁZANÉ SPRÁVANIE

Existujú dve kategórie zakázaného správania kategória 1 a kategória 2.

KATEGÓRIA 1

1. Techniky, ktoré spôsobia prisilný kontakt zohľadniac o ktorú zásahovú plochu ide a techniky, ktoré spôsobia kontakt s hrdlom.
2. Útoky na horné a dolné končatiny, genitálie, kĺby alebo priehlavok.
3. Útoky do tváre technikami otvorenou rukou.
4. Nebezpečné, alebo zakázané techniky hodov.

KATEGÓRIA 2

1. Predstieranie, alebo zveličovanie zranenia.
2. Vystúpenie zo zápasiska (DŽOGAI), ktoré nebolo spôsobené súperom.
3. Ohrozenie vlastnej bezpečnosti správaním sa, ktoré vystavuje pretekára zraneniu súperom, alebo strata adekvátnej miery sebaobrany (MUBOBI).
4. Vyhýbanie sa boju vo význame bránenia súperovi mať príležitosť na bodovanie.
5. Pasivita –nesnaženie sa zapojiť do zápasu. (Nemôže byť uložené, ak je menej ako 15 sekúnd do konca zápasu).
6. Klinč, zápasenie, sácanie alebo státie v pozícii hruď o hruď bez pokusu o bodovanú techniku alebo hod.
7. Uchopenie súpera obidvoma rukami pre akýkoľvek iný dôvod než hodenie po úchope kopajúcej nohy súpera.
8. Uchopenie súperovej ruky alebo karategi jednou rukou bez okamžitého pokusu o bodovanú techniku alebo hod.
9. Techniky, ktoré svojou povahou nemôžu byť kontrolované pre bezpečnosť súpera, nebezpečné a nekontrolované útoky.
10. Simulované útoky hlavou, kolenom alebo lakťom.
11. Rozprávanie so súperom, alebo jeho provokovanie, neuposlušnosť nariadení rozhodcu, neslušné správanie sa k rozhodcom alebo iné porušenie etikety.

VÝKLAD:

1. *Súťaž v karate je športovou disciplínou a z tohto dôvodu sú najnebezpečnejšie techniky zakázané a všetky techniky musia byť kontrolované. Trénovaný dospelý pretekár môže zniesť relatívne silný úder na svalnaté časti tela ako je brucho, ale faktom ostáva, že hlava, tvár, krk, genitálie a kĺby sú časti, ktoré sú ľahko zraniteľné. Z tohto dôvodu každá technika,*

ktorá spôsobí zranenie má byť potrestaná za predpokladu, že si ju zranený nezapríčinil sám. Pretekári musia vykonať všetky techniky s kontrolou a dobrou formou. Ak to nespĺňajú, bez ohľadu na techniku, musí byť udelená výstraha alebo trest. Zvláštna pozornosť musí byť venovaná pri súťažiach kadetov a juniorov.

- II. **KONTAKT NA TVÁR – SENIORI:** Seniorským pretekárom je dovolený ľahký kontrolovaný „dotyk“ tváre, hlavy, krku (ale nie hrdla), ktorý nespôsobí súperovi zranenie. Ak rozhodca posúdi, že kontakt bol príliš silný, pričom neznížil súperovi šancu vyhrať v zápase, uloží faulujúcemu pretekárovi výstrahu (ČUKOKU). Za druhý kontakt tej iste povahy sa udelí KEIKOKU. V ďalšom prípade sa udelí HANSOKU ČUI. Každý ďalší prípad kontaktu, hoci nie dosť významného, aby obmedzil možnosť súpera vyhrať zápas, bude viesť k HANSOKU.
- III. **KONTAKT NA TVÁR – KADETI A JUNIORI:** V súťaži kadetov a juniorov nie je povolený žiaden kontakt technikami rúk do hlavy, tváre alebo krku (vrátane tvárovej masky). Akýkoľvek kontakt, bez ohľadu na to ako ľahký, bude potrestaný ako vo vyššie uvedenom bode II, za predpokladu, že si ju zranený nezapríčinil sám (MUBOBI). Kopy na Džodan sa môžu ľahko dotknúť („dotyk kože“), a predsa môžu bodovať. Všetko, čo je viac ako dotyk kože, bude potrestané výstrahou alebo trestom, za predpokladu, že si to zranený nezapríčinil sám (MUBOBI). Pre pretekárov do 14 rokov, pozri tiež Prílohu 10 pre ďalšie obmedzenia.
- IV. Rozhodca musí pokračovať v nepretržitom sledovaní zraneného pretekára až do konca zápasu. Krátke oddialenie hodnotenia umožní, aby sa prejavili symptómy zranenia, napríklad krvácanie z nosa. Pozorovanie takisto odhalí prípadnú snahu pretekára zhoršiť si ľahké zranenie z taktických dôvodov. Príkladom môže byť prudké fúkanie cez zranený nos, alebo drsné trenie tváre.
- V. Predchádzajúce zranenie pretekára môže spôsobiť symptómy, ktoré nezodpovedajú úrovni kontaktu a rozhodca musí vziať túto skutočnosť do úvahy pri posudzovaní trestov za zdanlivý prisilný kontakt. Napríklad, čo vyzerá ako relatívne ľahký kontakt môže vyústiť v neschopnosť pretekára pokračovať v zápase z dôvodu kumulovaného efektu zranení pochádzajúcich z predchádzajúceho zápasu. Pred začiatkom zápasu alebo stretnutia tatami manažér musí skontrolovať lekárske záznamy na pretekárskych kartách a uistiť sa, či sú pretekári schopní zápasovať. Rozhodca musí byť informovaný, ak boli pretekárovi ošetrené zranenia.
- VI. Pretekár prílišne reagujúci na ľahký kontakt s cieľom, aby rozhodca potrestal súpera, napríklad držanie si tváre a tackanie sa alebo zbytočné padnutie na zem, bude ihneď potrestaný.
- VII. Predstieranie zranenia, ktoré neexistuje, je vážnym porušením pravidiel. Pretekárovi, ktorý predstiera zranenie, napríklad padne na zem a váľa sa po podlahe, pričom tento stav nebol zapríčinený odpovedajúcim zranením, čo potvrdil nezávislý lekár, bude udelené ŠIKAKU.
- VIII. Zveličovanie efektu skutočného zranenia je menej vážnym porušením pravidiel, avšak stále neakceptovateľným správaním, preto za prvý prípad zveličovania bude udelené minimálne výstraha HANSOKU ČUI. Za vážnejšie zveličovanie, ako je tackanie sa, padnutie na zem, postavenie sa a opätovné padnutie na zem, atď. bude pretekár potrestaný priamo prostredníctvom HANSOKU, v závislosti od vážnosti priestupku.
- IX. Pretekári, ktorým bolo uložené ŠIKAKU za predstieranie zranenia, budú stiahnutí zo zápasiska a hneď odovzdaní WKF lekárskej komisii, ktorá okamžite vykoná vyšetrenie pretekára. Lekárska komisia pred ukončením majstrovstiev predloží správu na posúdenie

rozhodcovskej komisii, ktorá vzápätí predloží správu Výkonnému výboru na podujatí v prípade, že by chcel uložiť ďalší trest. Pretekárom, ktorí predstierajú zranenie sa udelia najprisnejšie tresty, až po doživotný zákaz činnosti pri opakovaných priestupkoch tohto typu.

X. Hrdlo je zvlášť zraniteľná oblasť a aj za ľahký dotyk hrdla bude uložená výstraha alebo trest pokiaľ to nie je vlastná chyba zraneného.

XI. Techniky hodov sú rozdelené do dvoch typov. Klasické karatistické podrazenia nohou ako sú de aši barai, ko uči gari, atď. pri ktorých podrazenie, vychýlenie alebo hodenie je vykonané bez toho, aby bol súper najprv uchopený - a tie, pri ktorých musí byť súper počas hodu uchopený alebo držaný jednou rukou. Jediný prípad, kedy môže byť súper počas hodu držaný dvomi rukami je hod po úchope kopajúcej nohy súpera. Bod osi hodu nesmie byť nad úrovňou bedra hádzuceho pretekára a súper musí byť počas celého hodu držaný tak, aby mohol bezpečne dopadnúť. Hody cez rameno ako sú seoi nage, kata guruma atď. sú vyslovene zakázané ako aj takzvané „obetovacie sa hody“ ako sú tomoe nage, sumi gaeši atď. Taktiež je zakázané uchopiť súpera pod pás a zdvihnúť ho a hodiť, alebo sa znížiť a potrhnúť súperovi nohy. Ak je pretekár zranený následkom hodu, sudcovia rozhodnú, či si to vyžaduje potrestanie.

Pretekár môže uchopiť súperovu ruku alebo karategi jednou rukou za účelom vykonania hodu alebo bezprostrednej skórujúcej techniky – ale nemôže sústavne držať počas nasledujúcich techník. Držanie jednou rukou je povolené, ak ihneď nasleduje skórujúca technika, hod alebo na zabránenie pádu. Držanie oboma rukami je povolené iba po úchope kopajúcej nohy súpera za účelom vykonania hodu.

XII. Techniky vykonané otvorenou rukou na tvár sú zakázané z dôvodu nebezpečenstva poškodenia pretekárovho zraku.

XIII. Džogai sa vzťahuje na situáciu, pri ktorej sa chodidlo pretekára alebo akákoľvek iná časť tela dotkne podlahy mimo zápasiska. Výnimku tvoria prípady, pri ktorých je pretekár fyzicky vytlačený alebo vyhodенý súperom. Všimnite si, že za prvý prípad Džogai musí byť uložená výstraha. Definícia Džogai už nie je „opakované úniky“, ale iba „vystúpenie nespôsobené súperom“. Ak však je menej ako 15 sekúnd do konca zápasu, rozhodca uloží previnilcovi priamo minimálne HANSOKU ČUI.

XIV. Pretekárovi, ktorý vykoná bodujúcu techniku a následne vystúpi zo zápasiska pred tým než rozhodca zvolá „JAME“, bude udelené bodové hodnotenie a Džogai nebude uložené. Ak je pretekárov pokus o bodovanie neúspešný, za vystúpenie sa mu uloží Džogai.

XV. Ak AO vystúpi zo zápasiska hneď ako AKA boduje úspešným útokom, potom ihneď nastane „Jame“ pri bodovaní, a vystúpenie pre AO nebude zaznamenané. Ak AO vystúpi, alebo vystúpil počas bodovania AKA (AKA zotrúva v zápasisku), bude udelený bod pre AKA a súčasne uložený aj trest Džogai pre AO.

XVI. Je dôležité pochopiť, že „vyhýbanie sa boju“ sa vzťahuje na situáciu, pri ktorých sa pretekár snaží neumožniť súperovi mať príležitosť na bodovanie prostredníctvom správania sa, ktorým zdržiava čas. Pretekárovi, ktorý sústavne ustupuje bez účinného protiútoku, ktorý drží, ide do klinčov alebo vystúpi zo zápasiska radšej ako by mal nechať súperovi možnosť na bodovanie, musí byť uložená výstraha alebo trest. Toto sa často vyskytuje v záverečných sekundách zápasu. Ak sa tento priestupok vyskytne vtedy, keď je do konca zápasu 15 sekúnd alebo viac a pretekár nemal uloženú výstrahu kategórie 2, rozhodca vystríha previnilca uložením ČUKOKU. Ak už bol zaznamenaný priestupok alebo priestupky kategórie 2, uloží KEIKOKU. Ak však do konca zápasu zostáva menej ako pätnásť sekúnd, rozhodca uloží previnilcovi priamo HANSOKU ČUI (či už bolo uložené KEIKOKU kategórie 2

alebo nie). Ak už bolo uložené previnilcovi HANSOKU ČUI kategórie 2, rozhodca potrestá previnilca trestom HANSOKU a súpera vyhlási za víťaza. Rozhodca sa však musí vždy uistiť, či uvedené správanie pretekára nie je obranou proti súperovi, ktorý útočí bezohľadne a nebezpečne, pretože v tomto prípade má byť vystríhaný alebo potrestaný tento útočník.

XVII. Za pasivitu sa považuje situácia, pri ktorej sa obaja pretekári nesnažia o výmenu techník počas dlhšieho časového úseku.

XVIII. Príkladom MUBOBI je situácia, keď sa pretekár vrhne do prudkého útoku bez ohľadu na svoju bezpečnosť. Niektorí pretekári sa hádžu do dlhých gjaku-cuki a pritom nie sú schopní blokovať protiútok. Takéto odkryté útoky predstavujú akt Mubobi a nemôžu bodovať. Taktickým, teatrálnym pohybom sa niektorí pretekári bezprostredne po útoku odvrátia od súpera s predstieranou ukážkou prevahy, aby demonštrovali bodovanú techniku. Spustia obranný kryt a prestanú sledovať súpera. Cieľom tohto odvrátenia sa je vzbudiť pozornosť rozhodcu na ich techniku. Ide takisto o jasný akt Mubobi. Ak previnilec dostal prisilný kontakt a/alebo utrpel zranenie, rozhodca mu uloží výstrahu alebo trest kategórie 2 a súperovi neuloží žiaden trest.

XIX. Akékoľvek neslušné správanie sa oficiálneho člena výpravy, môže spôsobiť diskvalifikáciu pretekára, celého družstva alebo výpravy z turnaja.

ČLÁNOK 9: VÝSTRAHY A TRESTY

ČUKOKU: Ukladá sa za prvý prípad menšieho porušenia pravidiel v príslušnej kategórii.

KEIKOKU: Ukladá sa za druhý prípad menšieho porušenia pravidiel v príslušnej kategórii, alebo za priestupky, ktoré nie sú natoľko závažné, aby si zasluhovali HANSOKU ČUI.

HANSOKU ČUI: Je výstraha pred diskvalifikáciou, ktorá sa zvyčajne ukladá za priestupky, za ktoré už bolo v danom zápase uložené KEIKOKU, hoci sa môže uložiť aj priamo za vážne porušenie pravidiel, ktoré si nezasluhuje HANSOKU.

HANSOKU: Je trestom diskvalifikácie za veľmi vážne porušenie pravidiel, alebo ak už bolo uložené HANSOKU ČUI. V súťaži družstiev sa faulovanému pretekárovi upraví skóre na osem bodov a previnilcovi sa bodový zisk vynuluje.

ŠIKAKU: Je diskvalifikáciou z celého turnaja vrátane každej kategórie, do ktorej bol registrovaný. ŠIKAKU možno uložiť, ak pretekár neuposlúchne nariadenia rozhodcu, koná v zlom úmysle alebo sa dopustí skutku, ktorý poškodzuje prestíž a česť karate-do, alebo jeho konanie porušuje pravidlá a duch turnaja. V súťaži družstiev sa faulovanému pretekárovi upraví skóre na osem bodov a previnilcovi sa bodový zisk vynuluje.

VÝKLAD:

- I. Existujú tri stupne výstrah: ČUKOKU, KEIKOKU a HANSOKU ČUI. Výstraha je napomenutie pretekára, ktoré jasne označuje, že pretekár porušuje súťažné pravidlá ale bez okamžitého uloženia trestu.
- II. Existujú dva stupne trestov: HANSOKU a ŠIKAKU, obidva spôsobujú diskvalifikáciu pretekára, ktorý porušil pravidlá i) zo zápasu (HANSOKU) - alebo ii) zo zápasu a celého turnaja (ŠIKAKU). V prípade ŠIKAKU môžu byť udelené aj ďalšie sankcie právnou a disciplinárnou komisiou na základe výsledkov sťažností.
- III. Výstrahy kategórie 1 a 2 sa navzájom nespočítavajú.
- IV. Výstrahu možno uložiť priamo za porušenie pravidiel, avšak ak je raz daná, pri opakovanom porušení pravidiel tej istej kategórie musí byť ďalšia uložená výstraha zvýšená alebo trest ak je to vhodné. Nie je napríklad možné, aby za prisilný kontakt bola uložená výstraha a potom bola uložená výstraha toho istého stupňa za druhý prípad prisilného kontaktu.
- V. ČUKOKU sa obyčajne ukladá za prvé porušenie pravidiel, ktoré neznížilo šance pretekára zvíťaziť súperovým faulom.
- VI. KEIKOKU sa obyčajne ukladá vtedy, keď je pretekárov potenciál zvíťaziť mierne znížený súperovým faulom (podľa mienky sudcov).
- VII. HANSOKU ČUI možno uložiť priamo, alebo po uložení KEIKOKU a používa sa v prípadoch, keď je potenciál pretekára zvíťaziť vážne znížený súperovým faulom (podľa mienky sudcov).
- VIII. HANSOKU sa ukladá za kumulované tresty, ale možno ho uložiť aj priamo za vážne porušenie pravidiel. Používa sa vtedy, keď je pretekárov potenciál zvíťaziť znížený súperovým faulom prakticky na nulu (podľa mienky sudcov).
- IX. Každý pretekár, ktorý bol potrestaný prostredníctvom HANSOKU za spôsobenie zranenia, a ktorý podľa mienky sudcov a tatami manažéra konal bezohľadne a nebezpečne, alebo usúdia, že nemá požadované schopnosti kontrolovať techniky, ktoré sú potrebné pre WKF súťaže, bude nahlásený rozhodcovskej komisii. Rozhodcovská komisia rozhodne, či daný pretekár bude suspendovaný zo zvyšku súťaže a/alebo následných súťaží.
- X. ŠIKAKU sa môže uložiť priamo bez varovania akéhokoľvek druhu. Ak je rozhodca presvedčený, že pretekár konal v zlom úmysle, bez ohľadu na to, či sa tým spôsobilo skutočné zranenie alebo nie, správnym trestom je ŠIKAKU a nie HANSOKU.
- XI. Keď rozhodca považuje koučove správanie za vyrušujúce prebiehajúci zápas, zastaví zápas (JAME), pristúpi ku koučovi a ukáže signál pre neslušné správanie. Následne rozhodca znovu spustí zápas (CUZUKETE HADŽIME). Ak kouč ďalej zasahuje do zápasu, rozhodca zastaví zápas, znovu pristúpi ku koučovi a požiada ho, aby opustil tatami. Rozhodca znovu nespustí zápas pokiaľ kaču neopustí priestor zápasiska. Toto sa nepovažuje za situáciu ŠIKAKU a vylúčenie kouča je iba na príslušný zápas alebo stretnutie.
- XII. ŠIKAKU musí byť verejne vyhlásené.

ČLÁNOK 10: ZRANENIA A NEHODY POČAS SÚŤAŽE

1. KIKEN alebo vzdanie sa je rozhodnutie, ktoré sa ukladá v prípade, ak sa pretekár (pretekári) nedostaví na zápasisko keď je volaný, nie je schopný pokračovať v zápase, vzdá zápas, alebo ak je odvolaný zo zápasu na príkaz rozhodcu. Dôvod na vzdanie zápasu môže zahŕňať zranenie, ktoré nemožno pripísať súperovmu konaniu. Vzdanie sa prostredníctvom KIKEN znamená, že pretekári sú diskvalifikovaní z danej kategórie, hoci to nemá vplyv na ich účasť v inej kategórii.
2. Ak sa dvaja pretekári súčasne navzájom zrania, alebo ak sa na nich prejavia účinky predchádzajúcich zranení a lekár súťaže ich vyhlási za neschopných pokračovať v zápase, víťazstvo sa prizná tomu, kto má vyšší bodový zisk. Ak v individuálnom zápase je bodový zisk rovnaký, rozhodne sa o výsledku zápasu prostredníctvom hlasovania (HANTEJ), pokiaľ jeden z pretekárov nezískal SENŠU. V stretnutí družstiev rozhodca vyhlási nerozhodný stav (HIKIWAKE), pokiaľ jeden z pretekárov nezískal SENŠU. Ak sa takáto situácia vyskytne v rozhodujúcom zápase stretnutia družstiev, rozhodne sa na základe hlasovania (HANTEJ), pokiaľ jeden z pretekárov nezískal SENŠU.
3. Pretekár, ktorý bol lekárom turnaja vyhlásený za neschopného zápasit', nesmie ďalej zápasit' na danej súťaži.
4. Pretekár, ktorý zvíťazí v zápase prostredníctvom diskvalifikácie súpera za spôsobenie zranenia, nesmie znovu zápasit' na súťaži bez povolenia lekára.
5. Keď je pretekár zranený, rozhodca má ihneď zastaviť zápas a privolať lekára. Lekár je oprávnený iba diagnostikovať a liečiť zranenie.
6. Pretekárovi, ktorý je zranený počas zápasu a vyžaduje si lekárske ošetrovanie, sa poskytnú tri minúty na ošetrovanie. Ak ošetrovanie nie je ukončené v rámci poskytnutého času, rozhodca rozhodne o tom, či bude pretekár vyhlásený za neschopného zápasit' (článok 13, bod 8d), alebo sa mu poskytne dodatočný čas na ošetrovanie.
7. Ktorýkoľvek pretekár, ktorý spadne, je hodený alebo zrazený na zem a do 10 sekúnd sa úplne nepostaví na nohy, je považovaný za neschopného pokračovať v zápase a bude automaticky odvolaný zo všetkých súťaží kumite na danom turnaji. Ak v prípade, že pretekár spadne, je hodený alebo zrazený na zem, pričom sa okamžite nepostaví na nohy, rozhodca volá lekára a súčasne začne počítat' do desiatich (v anglickom jazyku), pričom udáva počet ukázaním jedného prsta za každú sekundu. Vo všetkých prípadoch, keď sa začalo meranie 10 sekúnd, bude požiadaný lekár, aby prehliadol pretekára pred znovu začatím zápasu. Pre prípady spadajúce pod toto desaťsekundové pravidlo, pretekár môže byť ošetrovaný na tatami.

VÝKLAD:

- I. Ak lekár vyhlási pretekára za neschopného boja, musí sa zaznamenať táto skutočnosť do karty pretekára. Rozsah neschopnosti musí byť jasný ostatným panelom rozhodcov.
- II. Pretekár môže zvíťaziť diskvalifikáciou súpera na základe akumulovaných menších priestupkov kategórie 1. Je možné, že víťaz neutrpel nijaké vážnejšie zranenie.

- III. Rozhodca by mal volať lekára, keď je pretekár zranený a potrebuje lekárske ošetrovanie a to zdvihnutím ruky a zvolaním „doktor“.
- IV. Ak je to fyzicky možné, zranený pretekár má byť usmernovaný mimo zápasiska, a tam vyšetrený a ošetrovaný lekárom.
- V. Povinnosťou lekára je vysloviť iba bezpečnostné odporúčania, ktoré sa vzťahujú na správne lekárske riešenie prípadu zraneného pretekára.
- VI. Sudcovia v tomto prípade rozhodnú o uložení HANSOKU, KIKEN alebo ŠIKAKU.
- VII. Ak v súťaži družstiev bolo členovi družstva uložené KIKEN alebo bol diskvalifikovaný (HANSOKU alebo ŠIKAKU), jeho skóre (nech bolo akékoľvek) sa anuluje a súperove skóre sa upraví na osem bodov.

ČLÁNOK 11: OFICIÁLNY PROTEST

1. Nikto nesmie protestovať o úrovni rozhodovania členom panelu rozhodcov.
2. Ak sa postup pri rozhodovaní zdá byť v protiklade s týmito pravidlami, jedine pretekárov kouč alebo jeho oficiálny zástupca môžu podať protest.
3. Protest musí byť predložený formou písomnej správy podanej okamžite po skončení zápasu, v ktorom protest vznikol. (Jedinou výnimkou je protest proti administratívnej chybe. Tatami manažér má byť o administratívnej chybe oboznámený hneď ako sa chyba zistí).
4. Protest musí byť podaný zástupcovi odvolacej komisie. Komisia preskúma všetky okolnosti, ktoré budú viesť ku konečnému rozhodnutiu o proteste. Berúc do úvahy všetky prístupné dôkazy, komisia vypracuje správu a má právo podniknúť také opatrenia, ktoré môžu byť požadované.
5. Akýkoľvek protest týkajúci sa uplatnenia pravidiel musí byť oznámený nie neskôr ako do 1 minúty po ukončení zápasu. Kouč požiada tatami manažéra o formulár pre oficiálny protest a má 4 minúty na jeho vyplnenie, podpísanie a predloženie tatami manažérovi spolu so zodpovedajúcim poplatkom. Tatami manažér okamžite odovzdá vyplnený formulár protestu členovi odvolacej komisie, ktorá má 5 minút na rozhodnutie.
6. Protestujúci musí zložiť poplatok za protest, ktorá je odsúhlasená výkonným výborom WKF, a túto spolu s protestom musí odovzdať zástupcovi odvolacej komisie.
7. Zloženie odvolacej komisie
Odvolacia komisia je zložená z troch starších rozhodcov vymenovaných rozhodcovskou komisiou (RC). Z rovnakej národnej federácie nesmú byť vymenovaní žiadni jej dvaja členovia. RC by mala takisto vymenovať troch ďalších dodatočných členov s číselným označením od 1 do 3, ktorí automaticky nahradia ktoréhokoľvek člena pôvodnej odvolacej komisie v prípade konfliktu záujmu, kedy člen komisie má rovnakú štátnu príslušnosť alebo má pokrvný alebo iný príbuzenský vzťah s ktoroukoľvek stranou zahrnutou do protestu vrátane všetkých členov rozhodcovského panelu zahrnutých do protestu.

8. Postup pri riešení protestu

Je zodpovednosťou protestujúceho, aby zvolal odvolaciu komisiu a zložil poplatok za protest pokladníkovi. Keď sa odvolacia komisia zide, okamžite začne vyšetrovať a preskúmať také náležitosti, ktoré považuje za potrebné k zisteniu podstaty protestu. Každý z troch členov je povinný zaujať svoje stanovisko k oprávnenosti protestu. Zdržanie sa zaujatia stanoviska nie je prístupné.

9. Zamietnuté protesty

Ak je protest považovaný za neplatný, odvolacia komisia určí jedného z jej členov, ktorý ústne oznámi protestujúcemu, že protest bol zamietnutý, označí pôvodný dokument nápisom „ZAMIETNUTÝ“ a všetci členovia odvolacej komisie protest podpíšu predtým než ho odovzdajú pokladníkovi, ktorý ho následne odovzdá generálnemu sekretárovi.

10. Uznané protesty

Ak je protest uznaný, odvolacia komisia sa spojí s organizačnou komisiou (OC) a rozhodcovskou komisiou a vykoná také kroky, ktoré môžu byť prakticky uskutočnené k vyriešeniu vzniknutej situácie vrátane možností:

- Zrušenie predchádzajúcich rozhodnutí, ktoré nie sú v súlade s pravidlami.
- Anulovanie výsledkov dotknutých zápasov v pavúku od momentu predchádzajúcemu danému prípadu.
- Opakovaním zápasov, ktoré boli ovplyvnené daným prípadom.
- Vydaním odporúčania rozhodcovskej komisii (RC), že zahrnutí rozhodcovia sú vyhodnotení na sankciu.

Zodpovednosťou OvK je prijať zdržanlivé a rozumné rozhodnutie o prijatí takých opatrení, ktoré výrazne narušujú program súťaže. Opakovanie eliminácie je poslednou možnosťou ako dosiahnuť férový výsledok.

Odvolacia komisia určí jedného z jej členov, ktorý ústne oznámi protestujúcemu, že protest bol uznaný, označí pôvodný dokument nápisom „UZNANÝ“ a všetci členovia odvolacej komisie protest podpíšu predtým než ho odovzdajú pokladníkovi, ktorý vráti zložený poplatok protestujúcemu a následne odovzdá dokumenty protestu generálnemu sekretárovi.

11. Záznam z prípadu

Následne po vyriešení protestu podľa vyššie popísaného spôsobu, odvolacia komisia je povinná vyhotoviť jednoduchý zápis z prípadu protestu s uvedením ich zistení a uvedením dôvodov, ktoré viedli komisiu k uznaniu alebo zamietnutiu protestu. Zápisnica musí byť podpísaná všetkými tromi členmi odvolacej komisie a odovzdaná generálnemu sekretárovi.

12. Právomoc a obmedzenia

Rozhodnutie odvolacej komisie je konečné a môže byť zmenené len uznesením výkonného výboru.

Odvolacia komisia nemôže ukladať žiadne tresty. Jej funkciou je rozhodnúť v podstate veci a podnieť požadované konanie od RC a OC na prijatie nápravných opatrení na nápravu akéhokoľvek rozhodcovského konania, u ktorého bolo zistené, že porušuje pravidlá.

13. Osobitné ustanovenia o využití preskúmania videom

Poznámka: Tieto osobitné ustanovenia sa interpretujú oddelene a nezávisle od ostatných ustanovení tohto Článku 11 a príslušných výkladov

Počas Majstrovstiev sveta WKF, na Olympijských hrách, Mládežníckych OH, Kontinentálnych/Svetových hrách a multišportových hrách sa vyžaduje použitie systému

preskúmania stretnutí videom. Použitie preskúmania videom sa takisto odporúča na iných súťažiacich, kde je to možné. Postup pri preskúmaní videom je popísaný v prílohe 11.

VÝKLAD:

- I. Protest musí obsahovať mená pretekárov, sudcov, ktorí rozhodovali a presné detaily toho, čo je predmetom protestu. Všeobecné požiadavky voči celkovej úrovni rozhodovania sa nebudú akceptovať ako oprávnený protest. Dokazovanie oprávnenosti protestu leží na protestujúcom.
- II. Odvolacia komisia prerokuje protest, pričom súčasťou tohto prerokovania je prešetrenie dôkazov uvedených v prospech protestu. Komisia si taktiež môže pozrieť videozáznamy a klásť otázky panelu rozhodcov v snahe objektívne preskúmať oprávnenosť protestu.
- III. V prípade, že odvolacia komisia uzná protest za oprávnený, vykonajú sa príslušné opatrenia. Navyše, urobí sa všetko, aby sa podobný prípad na súťažiach v budúcnosti neopakoval. Pokladník vráti zložený poplatok za protest protestujúcemu.
- IV. V prípade, že odvolacia komisia rozhodne o neplatnosti protestu, zamietne ho, pričom zložený poplatok prepadne v prospech WKF.
- V. Nasledujúce stretnutia alebo zápasy sa nebudú zdržiavať, aj keď sa oficiálny protest pripravuje. Je zodpovednosťou Kontrolóra zápasu zabezpečiť, že zápas prebiehal v súlade so súťažnými pravidlami.
- VI. V prípade administratívnej chyby počas stretnutia, kouč môže oznámiť uvedenú skutočnosť Tatami manažérovi. Ten ju okamžite oznámi rozhodcovi.

ČLÁNOK 12: PRÁVOMOCI A POVINNOSTI

ROZHODCOVSKÁ KOMISIA

Práva a povinnosti rozhodcovskej komisie sú:

1. Zabezpečiť správnu prípravu pre každý daný turnaj v spolupráci s organizačnou komisiou: rozmiestnenie zápasísk, zabezpečenie a rozmiestnenie celého vybavenia a nevyhnutných potrieb, riadenie stretnutí a ich dohľad, bezpečnostné opatrenia, atď.
2. Vymenovať tatami manažérov (hlavných rozhodcov) a asistentov tatami manažérov a prideliť ich na ich zápasiská a prijať také opatrenia, ktoré sú vyžadované v správach tatami manažérov.
3. Dohliadať a koordinovať celkovú činnosť rozhodcov.
4. Nominovať náhradníkov, ak je to potrebné.

5. Vydať konečné rozhodnutie v záležitostiach technického charakteru, ktoré môžu vzniknúť počas zápasu alebo stretnutia, a pre ktoré nie sú v týchto pravidlách uvedené žiadne ustanovenia.

TATAMI MANAŽÉRI A ASISTENTI TATAMI MANAŽÉROV

Práva a povinnosti tatami manažérov sú:

1. Delegovať, vymenovať a dohliadať na rozhodcov a sudcov počas všetkých Zápasov A stretnutí na zápasisku, na ktorom majú dohľad.
2. Dohliadať na činnosť rozhodcov a sudcov na ich zápasiskách a zabezpečiť, že ustanovení rozhodcovia sú schopní plniť úlohy, ktoré im boli dané.
3. Dať príkaz rozhodcovi na prerušenie stretnutia, ak kontrolór zápasu signalizuje porušenie súťažných pravidiel.
4. Pripraviť dennú písomnú správu o činnosti jednotlivých rozhodcov, nad ktorými má dohľad, spolu s ich prípadnými odporučeniami rozhodcovskej komisii.
5. Vymenovať 2 rozhodcov, ktorá budú pôsobiť ako kontrolóri preskúmania videom.

KONTROLÓRI KOUČOV

Povinnosti kontrolórov koučov sú popísané v prílohe č. 11.

ROZHODCOVIA

Rozhodcovské právomoci sú nasledovné:

1. Rozhodca („ŠUŠIN“) má právo viesť zápasy/stretnutia vrátane vyhlásenia začiatku, prerušenia a ukončenia stretnutia.
2. Udeliť body na základe rozhodnutí sudcov.
3. Zastaviť zápas v prípade, ak spozoroval zranenie, chorobu alebo neschopnosť pretekára pokračovať.
4. Zastaviť zápas v prípade, ak podľa rozhodcovho názoru došlo k bodovaniu, priestupku, alebo na zaistenie bezpečnosti pretekárov.
5. Zastaviť zápas v prípade, ak dvaja alebo viacerí sudcovia signalizujú bodovanie alebo DŽOGAI.
6. Signalizovať spozorované fauly (vrátane DŽOGAI) a tak požadovať súhlas sudcov.
7. Žiadať potvrdenie verdiktov sudcov v prípadoch, ktoré môžu byť, podľa jeho mienky, základom pre prehodnotenie ich rozhodnutí ohľadom uplatnenia výstrahy alebo trestu.
8. Zvolať sudcov na poradu (ŠUGO) na navrhnutie ŠIKAKU.

9. Vysvetliť, ak je to potrebné, tatami manažérovi, rozhodcovskej komisii alebo odvolacej komisii dôvod vykonaných rozhodnutí.
10. Uložiť varovania a tresty na základe rozhodnutí sudcov.
11. Ohlásiť a začať rozhodujúci zápas v súťaži družstiev, ak je to požadované.
12. Viesť hlasovanie sudcov vrátane svojho vlastného hlasovania (HANTEJ) a vyhlásiť výsledok.
13. Rozhodnúť pri nerozhodnom výsledku.
14. Vyhlásiť víťaza.
15. Právomoc rozhodcu nie je obmedzená iba na zápasisko, ale vzťahuje sa i na jeho bezprostredné okolie vrátane kontroly správania sa koučov, iných pretekárov alebo ktorýchkoľvek členov pretekárovho sprievodu, ktorí sa nachádzajú v priestore zápasísk.
16. Rozhodca dáva všetky povely a vyhlasuje všetky oznámenia.

SUDCOVIA

Právomoci Sudcov (FUKUŠIN) sú nasledovné:

1. Signalizovať bodovanie a DŽOGAI z ich vlastnej iniciatívy.
2. Signalizovať ich rozhodnutie na výstrahy alebo tresty signalizované rozhodcom.
3. Uplatňovať svoje právo hlasovať o akomkoľvek rozhodnutí.

Sudcovia majú pozorne sledovať akcie pretekárov a signalizovať svoj názor rozhodcovi v nasledujúcich prípadoch:

- a) Ak spozorovali bodovanie.
- b) Ak pretekár vystúpil zo zápasiska (DŽOGAI).
- c) Ak je požiadaný rozhodcom o rozhodnutie v prípade akéhokoľvek iného faulu.

KONTROLÓRI ZÁPASU

Kontrolór zápasu (KANSA) asistuje tatami manažérovi dohliadaním nad prebiehajúcim stretnutím alebo zápasom. V prípade, ak rozhodnutie rozhodcu a/alebo sudcov nie je v súlade s súťažnými pravidlami, kontrolór zápasu ihneď zdvihne zástavku a zapíska na píšťalke. Tatami manažér dá pokyn rozhodcovi na prerušenie stretnutia alebo zápasu a nápravu nezrovnalosti.

Zápisy o priebehu zápasu sa stávajú oficiálnymi zápismi až po ich schválení kontrolórom zápasu.

Pred začiatkom každého stretnutia alebo zápasu je povinnosťou kontrolóra zápasu zabezpečiť, aby pretekári mali výstroj a karate gi v súlade so súťažnými pravidlami. Aj keď už organizátor skontroloval výstroj pred nástupom, ostáva zodpovednosťou kansu sa uistiť, že výstroj je podľa súťažných pravidiel. Kontrolór zápasu nerotuje počas stretnutia družstiev.

Smernica

Kansa zdvihne červenú vlajku a zapíska na písťalke v nasledovných situáciách:

- rozhodca zabudne udeliť Senšu
- rozhodca udelí skóre nesprávnemu pretekárovi
- rozhodca udelí výstrahu alebo trest nesprávnemu pretekárovi
- rozhodca udelí skóre pretekárovi a zveličovanie zranenia kat. C2 druhému pretekárovi
- rozhodca udelí skóre pretekárovi a Mubobi druhému pretekárovi
- rozhodca udelí skóre za techniku po Jame alebo uplynutí času
- rozhodca udelí skóre pretekárovi, ktorý je mimo tatami
- rozhodca udelí výstrahu alebo trest za pasivitu počas ato šibaraku
- rozhodca udelí nesprávnu výstrahu alebo trest kat. 2 počas ato šibaraku
- rozhodca nezastaví zápas a dve alebo viac vlajok signalizujú bod alebo džogai rovnakému pretekárovi
- rozhodca nezastaví zápas keď je koučom požadované preskúmanie videom
- rozhodca nenasleduje majoritu vlajok
- rozhodca nevolá lekára v situácii 10 sekundového pravidla
- rozhodca vyhlási Hantej / Hikiwake, ale Senšu bolo udelené
- sudca (sudcovia) držia vlajky v nesprávnej ruke
- tabuľa ukazujúca skóre neukazuje správne informácie
- kouč sa dožaduje uznania techniky, ktorá bola po Jame alebo uplynutí času zápasu

Situácie, kedy sa Kansa nezúčastní na rozhodnutí panelu:

- sudcovia nesignalizujú skóre
- sudcovia nesignalizujú džogai
- sudcovia nepodporia rozhodcu, ktorý ich žiada o kat. 1 alebo kat.2 alebo trest
- stupeň kontaktu kat. 1 pre ktorý sa panel rozhodol
- stupeň výstrahy alebo trestu kat. 2 pre ktorý sa panel rozhodol
- Kansa nemá právo hlasovať ani nemá žiadnu právomoc vo veciach rozhodnutia, či napr. bodovanie bolo platné alebo nie
- v prípade, že rozhodca nepočul signál čas uplynul, kontrolór bodovania zapíska na písťalke, nie Kansa

KONTROLÓRI BODOVANIA

Kontrolór bodovania vedie samostatný zápis bodovania udeleného rozhodcom a súčasne dohliada nad činnosťou stanovených časomeračov a zapisovateľov bodovania.

VÝKLAD:

- I. *V prípade, ak dvaja alebo viacerí sudcovia signalizujú bodovanie alebo DŽOGAI pre toho istého pretekára, rozhodca musí prerušiť zápas a uplatniť väčšinový názor. Ak rozhodca neprerušil zápas, kontrolór zápasu zdvihne zástavku a zapíska na píšťalke. V prípade, ak sa rozhodca rozhodol prerušiť zápas z akýchkoľvek iných dôvodov ako signalizácia dvoch alebo viacerých sudcov, zvolá „JAME“ a súčasne rukou vykoná požadované gesto. Sudcovia následne signalizujú svoje názory a rozhodca uplatní rozhodnutie, ktoré je podporené dvomi alebo viacerými sudcami.*
- II. *V prípade, ak obom pretekárom dvaja alebo viacerí sudcovia signalizujú bodovanie, výstrahu alebo trest, obom pretekárom budú udelené príslušné body, výstrahy alebo tresty.*
- III. *V prípade, ak pretekár má signalizované bodovanie, výstrahu alebo trest viac než jedným sudcom a bodovanie alebo tresty sú rozdielne medzi sudcami, uplatní sa nižšia signalizovaná bodová hodnota, výstraha alebo trest, ak neexistuje majorita pre jednu úroveň bodovania, výstrahy alebo trestu.*
- IV. *V prípade majority, pri rozdielnych názorov sudcov vo výške bodovania, výstrahy alebo trestu, bude mať majoritný názor prednosť pred uplatnením princípu nižšieho bodovania, výstrahy alebo trestu.*
- V. *V prípade HANTEJ majú štyria sudcovia a rozhodca každý jeden hlas.*
- VI. *Úlohou kontrolóra zápasu je zaistiť, aby bolo stretnutie alebo zápas vedené v súlade so súťažnými pravidlami. Nie je ustanovený ako ďalší sudca. Nemá právo hlasovať ani nemá žiadnu právomoc vo veciach rozhodnutia, napríklad či bodovanie bolo platné alebo či nastalo DŽOGAI. Jeho výhradná zodpovednosť sa týka procesnej stránky. Kontrolór zápasu nerotuje počas stretnutia družstiev.*
- VII. *V prípade, ak rozhodca nepočul signál čas uplynul, kontrolór bodovania zapíska na píšťalke.*
- VII. *V prípade vysvetľovania dôvodov pre rozhodnutie po ukončení zápasu alebo stretnutia, sudcovia môžu rozprávať len s tatami manažérom, rozhodcovskou komisiou alebo odvolacou komisiou. Svoje rozhodnutia nevysvetľujú nikomu inému.*
- X. *Rozhodca môže na základe výhradne vlastného posúdenia vykázať z priestoru zápasísk ktoréhokoľvek kouča, ktorý sa neslušne správa alebo podľa názoru rozhodcu zasahuje do hladkého priebehu zápasu a odložiť pokračovanie zápasu, kým sa kouč nepodrobí rozhodnutiu. Rovnaká právomoc rozhodcu sa rozširuje na ostatných členov pretekárovho sprievodu, ktorí sa nachádzajú v priestore zápasísk.*

ČLÁNOK 13: ZAČATIE, PRERUŠOVANIE A UKONČENIE STRETNUTÍ

1. Výrazy a gestá, ktoré rozhodca a sudcovia používajú pri vedení zápasu/stretnutia, sú uvedené v prílohách 1 a 2.
2. Rozhodca a sudcovia zaujmú predpísané miesta, po výmene úklonov medzi pretekármi, ktorí sa nachádzajú na prednej strane svojich označených dielov tatami najbližšej ich súperovi, rozhodca ohlási „ŠOBU HADŽIME!“, čím zahájí zápas.
3. Rozhodca zastaví zápas zvolaním „JAME“. Ak je to potrebné, rozhodca nariadi pretekárom, aby zaujali svoje predpísané miesta (MOTO NO IČI).
4. Keď sa rozhodca vráti na svoju pozíciu, sudcovia vyjadria svoj názor pomocou signálov. Ak došlo k bodovaniu, rozhodca označí pretekára (AKA alebo AO), zásahovú oblasť a udelí príslušné bodovanie pomocou predpísaného gesta. Rozhodca potom opäť začne zápas zvolaním „CUZUKETE HADŽIME“.
5. Ak pretekár získa v priebehu zápasu jasné vedenie o osem bodov, rozhodca zvolá „Jame“ a nariadi pretekárom, aby sa vrátili na svoje predpísané miesta, pričom aj on sa vráti na svoje miesto. Rozhodca potom vyhlási a označí víťaza zdvihnutím ruky na strane víťaza a zvolaním „AO (AKA) NO KAČI“. Týmto okamihom zápas končí.
6. Keď čas zápasu uplynul, za víťaza je vyhlásený pretekár, ktorý dosiahol vyššie bodové hodnotenie, rozhodca víťaza označí zdvihnutím ruky na jeho strane a zvolaním „AO (AKA) NO KAČI“. Týmto okamihom zápas končí.
7. V prípade hlasovania pri nerozhodnom stave rozhodcovský panel (rozhodca a štyria sudcovia) rozhodnú stretnutie pomocou HANTEJ.
8. Keď nastanú nasledujúce situácie, rozhodca zvolá „JAME!“ a dočasne preruší zápas:
 - a) Ak sa jeden alebo obidvaja pretekári ocitnú mimo zápasiska.
 - b) Ak chce rozhodca nariadiť pretekárovi, aby si upravil karate-gi alebo ochranné prostriedky.
 - c) Ak pretekár porušil pravidlá.
 - d) Ak sa rozhodca domnieva, že jeden alebo obidvaja pretekári nemôžu pokračovať v zápase pre zranenie, chorobu alebo z iných príčin. Rozhodca po zohľadnení názoru lekára rozhodne, či bude zápas pokračovať.
 - e) Ak pretekár drží svojho súpera a nevykoná okamžite techniku alebo hod.
 - f) Ak jeden alebo obaja pretekári spadli, alebo boli hodení, pričom sa ani jeden z nich nesnaží okamžite vykonať bodovanú techniku.
 - g) Ak sa obaja pretekári držia, alebo sú v klinči, bez okamžitého úspešného pokusu o hod alebo techniku.
 - h) Ak obaja pretekári stoja hrud' o hrud' bez okamžitého pokusu o hod alebo inú techniku.

- i) Ak obaja pretekári nezotrývajú na chodidlách pričom nasleduje pád alebo pokus o hod a začínajú spolu zápasnícky zápoliť.
- j) V prípade, že bodovanie alebo DŽOGAI bolo signalizované dvomi alebo viacerými sudcami pre toho istého pretekára.
- k) V prípade, ak podľa názoru rozhodcu bolo vykonané bodovanie alebo faul, alebo keď si situácia z bezpečnostných dôvodov vyžaduje zastavenie zápasu.
- l) Ak ho o to požiada tatami manažér.

VÝKLAD:

- I. Pri začatí zápasu rozhodca najprv zavolá pretekárov na ich východiskové čiary. Ak pretekár vstúpi do zápasiska predčasne, treba ho vrátiť späť. Pretekári sa musia jeden druhému riadne ukloniť - rýchle kývnutie hlavou je zároveň nezdvorilé a nedostatočné. Rozhodca môže vyžadovať úklon, ak sa pretekári dobrovoľne sami neuklonia, prostredníctvom gesta zobrazeným v prílohe 2 pravidiel.
- II. Pri opätovnom začatí zápasu rozhodca skontroluje, či sú obaja pretekári na svojich čiarach a stoja pokojne. Poskakujúcich, alebo inak sa pohybujúcich pretekárov, treba upokojiť pred opätovným začatím zápasu. Rozhodca musí opätovne začať zápas s minimálnym zdržaním.
- III. Pretekári sa musia jeden druhému pokloniť pred začatím a po ukončení každého zápasu.

PRAVIDLÁ KATA

ČLÁNOK 1: ZÁPASISKO PRE KATA

1. Zápasisko pre kata je rovnaké ako zápasisko pre kumite, ale otočené tatami označujúce červenú plochu pre počiatočný bod pretekárov kumite sú otočené späť tak, aby tvorili jednofarebný povrch.

ČLÁNOK 2: OFICIÁLNY ÚBOR

1. Pretekári a sudcovia musia nosiť oficiálny úbor, ktorý je definovaný v článku 2 pravidiel kumite.
2. Ktorákoľvek osoba, ktorá nespĺňa tento predpis, môže byť vylúčená.

VÝKLAD:

- I. Kabát karate-gi nesmie byť vyzlečený počas cvičenia kata.*
- II. Pretekárom, ktorí nastúpia nesprávne oblečení, sa poskytne 1 minúta na odstránenie chyby.*

ČLÁNOK 3: ORGANIZÁCIA SÚŤAŽE KATA

1. Súťaž v kata sa skladá zo súťaže družstiev a súťaže jednotlivcov. Súťaž družstiev je súťažou medzi trojčlennými družstvami. Každé družstvo je buď výhradne mužské alebo výhradne ženské. Súťaž jednotlivcov sa skladá z individuálnych cvičení v oddelených kategóriách mužov a žien.
2. Súťaž prebieha systémom eliminácií s repasážou, pokiaľ to nie je špecifikované pre danú súťaž inak. Ak sa použije systém Každý s každým, potom sa použije štruktúra popísaná v prílohe 14.
- 3.
4. Drobné variácie, tak ako sú učené v štýloch (Ryu-Ha) pretekárov, sú povolené.
5. Pred každým kolom sa oficiálnemu stolíku musí vopred nahlásiť vybrané kata.
6. Pretekár musí v každom kole vykonať iné kata. Už cvičené kata sa nesmie opakovať.
7. V prípade, ak sa pretekár vzdá potom, čo súper začal svoje cvičenie, pretekár môže opäť použiť cvičené kata v akomkoľvek nasledujúcom kole, keďže táto situácia sa považuje za víťazstvo prostredníctvom KIKEN.

8. V prípade, ak sa pretekár alebo družstvo neprezentujú, keď sú vyzvaní, budú diskvalifikovaní (KIKEN) z danej kategórie. Diskvalifikácia prostredníctvom KIKEN znamená, že pretekári sú diskvalifikovaní z danej kategórie, hoci to nemá vplyv na ich účasť v inej kategórii.
9. V zápasoch o medaily v súťaži družstiev družstvá zacvičia ich vybrané kata bežným spôsobom. Potom zacvičia demonštráciu významu kata (BUNKAI). Celkový čas dovolený pre zacvičenie KATA a BUNKAI je šesť minút. Oficiálny časomerač začne odpočítavať čas keď sa členovia družstva uklonia na začiatku kata a zastaví odpočítavanie v okamžiku úklonu po zacvičení BUNKAI. Družstvo, ktoré nevykoná úklon na začiatku a konci cvičenia, alebo ktoré presiahne povolený čas 6 minút, bude diskvalifikované. Použitie tradičných zbraní, pomocného vybavenia alebo dodatočného výstroja nie je dovolené.

VÝKLAD:

1. *Počet požadovaných kata závisí od počtu individuálnych pretekárov alebo družstiev ako to znázorňuje nasledujúca tabuľka. Prázdne miesta sa počítajú ako pretekári alebo družstvá.*

Pretekári alebo družstvá	požadované kata
65 – 128	7
33 – 64	6
17 – 32	5
9 – 16	4
5 – 8	3
4	2

ČLÁNOK 4: PANEL SUDCOV

1. Pre každé zápas bude tatami manažérom alebo asistentom tatami manažéra menovaný panel piatich sudcov.
2. Sudcovia kata nesmú mať rovnakú štátnu príslušnosť, byť z rovnakej národnej federácie ako ktorýkoľvek z pretekárov.
3. Rozdelenie rozhodcov a sudcov a rozmiestnenie panelov:
 - Sekretár Rozhodcovskej komisie poskytne pre eliminačné kolá zoznam Rozhodcov a sudcov, ktorí sú k dispozícii pre jednotlivé tatami, technikovi pre elektronický žrebovací softvér. Tento zoznam poskytne na konci porady rozhodcov po skončení rozlišovania pretekárov a po skončení porady rozhodcov. Zoznam musí obsahovať iba rozhodcov, ktorí sa od prezentujú na porade rozhodcov a musí zohľadňovať vyššie spomenuté kritériá. Technik potom vloží tento zoznam pre potreby rozlišovania Rozhodcov do systému. 5 sudcov z každého zoznamu pre jednotlivé tatami bude náhodne vybraných ako Panel rozhodcov pre každý zápas.
 - Po skončení posledného eliminačného zápasu Tatami manažér poskytne Predsedovi RK a Sekretárovi RK zoznam 8 rozhodcov pre zápasy o medaile. Po tom, ako je tento zoznam schválený Predsedom RK bude ďalej poskytnutý technikovi pre softvér aby ho vložil do

systemu. Systém následne náhodným spôsobom vyberie Panel rozhodcov, ktorý bude výlučne pozostávať iba z 5 z 8 rozhodcov z každého tatami.

3. Okrem toho budú menovaní časomerači, zapisovatelia a hlásatelia.

VÝKLAD:

I. Hlavný sudca sedí v centrálnej pozícii tvárou k pretekárom a ostatní štyria sudcovia sedia v rohoch zápasiska.

II. Každý sudca má červenú a modrú zástavku, alebo vstupný terminál, ak sa používajú elektronické ukazovatele bodovania.

ČLÁNOK 5: KRITÉRIÁ PRE HODNOTENIE

Oficiálny zoznam kata

Môže sa cvičiť len kata z oficiálneho zoznamu:

Anan	Jyuroku	Passai
Anan Dai	Kanchin	Pinan 1-5
Ananko	Kanku Dai	Rohai
Aoyagi	Kanku Sho	Saifa (Saiha)
Bassai Dai	Kanshu	Sanchin
Bassai Sho	Kishimoto No Kushanku	Sansai
Chatanyara Kushanku	Kosokun (Kushanku)	Sanseiru
Chibana No Kushanku	Kosokun (Kushanku) Dai	Sanseru
Chinte	Kosokun (Kushanku) Sho	Seichan
Chinto	Kyan No Wanshu	Seichin
Enpi	Kyan No Chinto	Seienchin
Fukygata 1-2	Kururunfa	Seipai
Gankaku	Kusanku	Seiryu
Garyu	Matsumura Rohai	Seisan
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsukaze	Shiho Kousoukun
Gojushiho	Matsumura Bassai	Shinpa
Gojushiho Dai	Meikyo	Shinsei
Gojushiho Sho	Myojo	Shisochin
Hakucho	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Sochin
Hangetsu	Nijushiho	Suparinpei
Haufa	Nipaipo	Tekki 1-3
Heian 1-5	Niseishi	Tensho
Heiku	Ohan	Tomari Bassai
Ishimine Bassai	Oyadomari No Passai	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Useishi (Gojushiho)
Jiin	Paiku	Wankan
Jion	Papuren	Wanshu
Jitte		

Poznámka: Názvy niektorých kata sú zdvojené kvôli variáciám obvyklým v hláskovaní pri prepise do latinky. V niekoľkých prípadoch môže byť dané kata známe pod rôznymi názvami od štýlu (RYU-HA) k štýlu. Vo výnimočných prípadoch sa identickým názvom môžu v skutočnosti označovať rôzne kata od štýlu k štýlu.

Posúdenie

Pri posúdení cvičenia pretekára alebo družstva budú sudcovia hodnotiť cvičenie na základe rovnakej váhy oboch hlavných kritérií (technické vykonanie a atletický výkon).

Cvičenie je hodnotené od úklonu, ktorým začína kata po úklon, ktorý ukončuje kata s výnimkou medailových stretnutí družstiev, kde cvičenie ako aj meranie času začína úklonom na začiatku kata a končí keď sa cvičenci uklonia po ukončení BUNKAI.

Obidve hlavné kritériá majú v hodnotení cvičenia rovnakú dôležitosť.

Cvičenie kata a BUNKAI majú v hodnotení rovnakú dôležitosť.

Cvičenie kata	Cvičenie bunkai (použiteľné v stretnutiach družstiev o medaily)
1. Technické vykonanie a) Postoje b) Techniky c) Premiestňovanie sa d) Časovanie / Synchronizácia e) Správne dýchanie f) Ohnisko (kime) g) Technická náročnosť h) Zhoda: konzistencia v cvičení kihon štýlu (Ryu-Ha) danej kata	1. Technické vykonanie a) Postoje b) Techniky c) Premiestňovanie sa d) Časovanie e) Kontrola f) Ohnisko (kime) g) Náročnosť vykonaných techník h) Zhoda (s kata): použitie skutočných pohybov tak, ako boli cvičené v kata
2. Atletický výkon a) Sila b) Rýchlosť c) Stabilita d) Rytmus	2. Atletický výkon a) Sila b) Rýchlosť c) Stabilita d) Časovanie

Diskvalifikácia

Pretekár alebo družstvo budú diskvalifikovaní na základe jedného z nasledujúcich dôvodov:

1. Vykonanie nesprávneho kata, alebo nahlásenie nesprávneho kata.
2. Neuklonenie sa na začiatku a konci cvičenia kata.
3. Zreteľné prerušenie alebo zastavenie cvičenia.
4. Interferencia s funkciou sudcu (ak napríklad sa sudca musí z bezpečnostných dôvodov presunúť alebo spôsobiť fyzický kontakt so sudcom).
5. Ak pretekárovi počas cvičenia spadne opasok na zem.

6. Presiahnutie celkového časového limitu 6 minút na cvičenie kata a BUNKAI.
7. Vykonanie techniky nožnicového hodu na oblasť krku v BUNKAI (Džodan Kani Basami).
8. Neuposlúchnutie nariadení hlavného sudcu alebo iné nevhodné správanie sa.

Chyby

Nasledovné chyby, ak nastanú, musia byť brané do úvahy pri hodnotení podľa hore uvedených kritérií.

- a) Malá strata stability.
- b) Vykonanie pohybu nesprávnym alebo neúplným spôsobom ako je neúplné vykonanie bloku alebo vykonanie úderu mimo cieľ.
- c) Nesynchronný pohyb, ako je vykonanie techniky pred dokončením premiestnenia tela, alebo v prípade súťaže družstiev nedosiahnutie jednotnosti pohybov.
- d) Použitie zvukových podnetov (od akejkoľvek ďalšej osoby, vrátane iných členov družstva) alebo teatrálností ako sú dupanie, plieskanie sa po hrudníku, rukách alebo karate-gi, alebo neprirodzené vydychovanie, bude posúdené pri hodnotení sudcami ako veľmi vážna chyba – na rovnakej úrovni ako penalizácia dočasnej straty stability.
- e) Rozviazanie opasku do takej miery, kedy sa počas cvičenia dostane pod úroveň bokov.
- f) Zdržiavanie času vrátane predĺženého pochodovania, prehnané ukláňanie sa alebo predĺžené pauzy pred začiatkom cvičenia.
- g) Rozptyľovanie sudcov pohybovaním sa počas cvičenia súpera.
- h) Spôsobenie zranenia z dôvodu nedostatku kontroly techník počas BUNKAI.

VÝKLAD:

I. Kata nie je tanečným ani divadelným vystúpením. Kata musí dodržiavať tradičné hodnoty a princípy. Musí byť realistické v zmysle boja a ukázať koncentráciu, energiu a potenciálny účinok jeho techník. Musí demonštrovať silu, energiu a rýchlosť – ako aj krásu, rytmus a stabilitu.

II. V súťaži družstiev musia všetci traja členovia začať kata rovnakým smerom a tvárou k hlavnému sudcovi.

III. Členovia družstva musia demonštrovať znalosť vo všetkých aspektoch cvičenia kata ako aj synchronizáciu.

IV. Je výhradnou zodpovednosťou kouča, alebo pretekára, sa uistiť, že kata, tak ako bolo nahlásené oficiálnemu stolíku, je vhodné pre príslušné kolo.

V. Hoci je vykonanie techniky nožnicového hodu na oblasť krku (Kani Basami) počas cvičenia BUNKAI zakázané, nožnicový hod na oblasť tela je dovolený.

ČLÁNOK 6: PRIEBEH STRETNUTÍ

1. Na začiatku každého zápasu po vyhlásení ich mien, dvaja pretekári alebo družstvá, jeden majúci červený opasok (AKA) a druhý modrý opasok (AO), nastúpia na okraj zápasiska tvárou k hlavnému sudcovi. Následne sa ukлонia panelu sudcov, a potom sa ukлонia navzájom, AO potom ukročí vzad do priestoru mimo zápasiska. Po presune na začiatočnú pozíciu sa AKA ukloní a zreteľne ohlásí názov kata, ktoré ide cvičiť a potom začne kata. Po ukončení kata, AKA po úklone na konci cvičenia kata opustí zápasisko a čaká na cvičenie AO, ktorý dodrží ten istý postup pre cvičenie svojho kata. Po dokončení cvičenia kata AO, obaja pretekári sa vrátia na okraj zápasiska a čakajú na rozhodnutie panelu.
2. Ak má hlavný sudca názor, že pretekár by mal byť diskvalifikovaný, môže zvolať ostatných sudcov za účelom dosiahnutia rozhodnutia.
3. V prípade diskvalifikácie pretekára vykoná hlavný sudca panelu gesto prekrížením zástaviek a potom zdvihne zástavku signalizujúcu víťaza.
4. Po ukončení cvičení oboch kata, sa pretekári postavia vedľa seba na okraj zápasiska. Hlavný sudca zvolá na rozhodnutie (HANTEJ) a zapíska dvojtónovým signálom na píšťalke, načo sudcovia vyjadria svoj hlas. V prípade, ak obidvaja AKA a AO sú diskvalifikovaní v tom istom zápase, ich súperu určeniu pre ďalšie kolo zvíťazia cez prázdne miesto (a žiaden výsledok sa nevyhlasuje), pokiaľ sa dvojitá diskvalifikácia nevyškytne v medailovom zápase, kedy bude víťaz vyhlásený prostredníctvom HANTEJ.
5. Rozhodnutie bude v prospech AKA alebo AO. Remíza je neprípustná. Pretekár, ktorý získa väčšinu hlasov, bude vyhlásený za víťaza.
6. V prípade, ak sa pretekár alebo družstvo neprezentujú, keď sú vyzvaní, budú diskvalifikovaní (KIKEN) z danej kategórie. Diskvalifikácia prostredníctvom KIKEN znamená, že pretekári sú diskvalifikovaní z danej kategórie, hoci to nemá vplyv na ich účasť v inej kategórii.
7. Pri vyhlásení diskvalifikácie prostredníctvom KIKEN, hlavný sudca vykoná signál mierením vlajkou na začiatočnú pozíciu príslušného pretekára a následne signalizuje KAČI (víťazstvo) pre súpera.
8. Pretekári sa vzájomne ukлонia, potom sa ukлонia panelu sudcov a opustia zápasisko.

VÝKLAD:

I. Začiatočný bod cvičenia kata sa nachádza vo vnútri zápasiska.

II. Hlavný sudca zvolá na rozhodnutie (HANTEJ) a zapíska dvojtónovým signálom na píšťalke. Sudcovia naraz zdvihnú zástavky. Po dostatočnom čase na spočítanie hlasov (približne 5 sekúnd) sa po ďalšom krátkom zapískaní na píšťalke zástavky spustia.

V prípade, ak sa pretekár alebo družstvo neprezentujú, keď sú vyzvaní, alebo sa vzdajú (KIKEN), bude automaticky rozhodnuté v prospech súpera bez toho, aby bolo potrebné cvičiť vopred ohlásené kata. V tomto prípade môže víťazný pretekár alebo družstvo cvičiť zamýšľané kata pre dané kolo v ďalšom kole.

ČLÁNOK 7: OFICIÁLNY PROTEST

Pri oficiálnom proteste na súťaži kata sa postupuje rovnakým spôsobom ako je to popísané v pravidlách kumite Článok 10: Oficiálny protest.

PRÍLOHA 1: TERMINOLÓGIA

ŠOBU HADŽIME	Začnite stretnutie alebo zápas.	Po ohlásení rozhodca ustúpi krok dozadu.
ATO ŠIBARAKU	Zostáva trochu času.	Časomerač dá zvukový signál 15 sekúnd pred skutočným koncom zápasu a rozhodca ohlási „Ato Šibaraku“.
JAME	Zastavte.	Prerušenie alebo ukončenie zápasu. Pri ohlásení rozhodca vykoná gesto tak, že sekne otvorenou rukou zhora dole.
MOTO NO IČI	Východiskové postavenie.	Pretekári a rozhodca sa vrátia na východiskové postavenia.
CUZUKETE	Pokračujte v zápase.	Povel k pokračovaniu zápasu pri jeho prerušení, ktoré nenariadil rozhodca.
CUZUKETE HADŽIME	Opätovné začatie zápasu - začnite.	Rozhodca sa postaví do zenkucu dači, ohlási cuzukete, vystrie obe ruky dlaňami otočenými k pretekárom a v momente ako ohlási hadžime, otočí dlane a rýchlym pohybom pritiahne ruky k sebe, súčasne stiahne nohu dozadu.
ŠUGO	Privolanie sudcov.	Rozhodca volá sudcov po ukončení stretnutia alebo zápasu, alebo pri navrhovaní Šikaku.
HANTEJ	Rozhodnutie.	Rozhodca žiada o rozhodnutie na konci nerozhodného stretnutia. Po krátkom zapískaní na píšťalke

		sudcovia vyjadria svoje hlasovanie pomocou zástaviek a rozhodca vyjadrí svoje hlasovanie zdvihnutím ruky.
HIKIWAKE	Nerozhodne.	V prípade nerozhodného zápasu rozhodca prekríži obe ruky, a potom ich vystrie tak, aby dlane boli otočené smerom dopredu.
AKA (AO NO KAČI)	Červený (Modrý) víťazí.	Rozhodca šikmo zdvihne ruku na strane víťaza.
AKA (AO) IPPON	Červený (Modrý) získava tri body.	Rozhodca vystrie hore ruku pod 45° uhlom na strane bodujúceho.
AKA (AO) WAZA-ARI	Červený (Modrý) získava dva body.	Rozhodca vystrie ruku vo výške ramena na strane bodujúceho.
AKA (AO) YUKO	Červený (Modrý) získava jeden bod.	Rozhodca vystrie ruku dolu pod 45° uhlom na strane bodujúceho.
ČUKOKU	Výstraha.	Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2.
KEIKOKU	Výstraha.	Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2, potom ukazovákom ukáže pod uhlom 45° smerom dole k previnilcovi.
HANSOKU ČUI	Výstraha pred diskvalifikáciou.	Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2, potom ukazovákom ukáže horizontálne k previnilcovi.
HANSOKU	Diskvalifikácia.	Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2, potom ukazovákom ukáže pod uhlom 45° smerom hore k previnilcovi a vyhlási súpera za víťaza.
DŽOGAI	Vystúpenie zo zápasiska nezapríčinené súperom.	Rozhodca ukáže ukazovákom na stranu zápasiska previnilca aby indikoval sudcom, že pretekár vystúpil zo zápasiska.
SENŠU	Výhoda prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera	Po obvyklom udelení bodovania rozhodca ohlásí „AKA (AO) SENŠU“ pričom drží zdvihnutú zohnutú ruku v lakti s dlaňou smerujúcou k jeho tvári.

ŠIKKAKU	Diskvalifikácia „ Opusti zápasisko“.	Rozhodca ukáže najskôr ukazovákom na previnilca pod uhlom 45° smerom hore, potom ruku otočí preč a vzad a ohlásí „AKA (AO) ŠIKAKU!“. Potom vyhlási víťazstvo pre súpera.
TORIMASEN	Anulovanie	Bod alebo rozhodnutie je anulované. Rozhodca kumite alebo Hlavný sudca kata prekríži ruky pohybom dole.
KIKEN	Vzdanie sa.	Pre kumite, rozhodca ukáže ukazovákom pod uhlom 45° smerom dole na východiskovú čiaru pretekára alebo družstva. Pre kata, hlavný sudca urobí rovnaký signál pomocou zástavky.
MUBOBI	Nedbanie na vlastnú bezpečnosť.	Rozhodca sa rukou dotkne svojej tváre, potom hranu ruky pohne dopredu, dozadu a dopredu aby indikoval sudcom, že pretekár nedbá na vlastnú bezpečnosť.

PRÍLOHA 2: GESTÁ A SIGNÁLY ZÁSTAVKAMI

OHLÁSENIA A GESTÁ ROZHODCU

ŠOMEN-NI-REI

Rozhodca vystrie ruky dlaňami dopredu.



OTAGAI-NI-REI

Rozhodca vyzve pretekárov aby sa vzájomne uklonili.



ŠOBU HADŽIME

„Začnite stretnutie“

Po ohlásení rozhodca ustúpi krok dozadu.



JAME

„Zastavte“

Prerušenie alebo ukončenie zápasu alebo stretnutia.

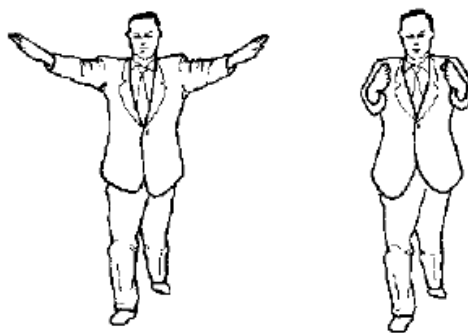
Pri ohlásení rozhodca vykoná gesto tak, že sekne otvorenou rukou zhora dole.



CZUKETE HADŽIME

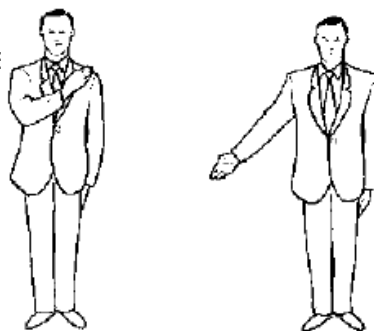
„Pokračujte – začnite“

Rozhodca ohlásí „cuzukete“, pričom stojí v zenkucu dač vystrie obe ruky dlaňami otočenými k pretekárom a v momente ako ohlásí „hadžime“, otočí dlane a rýchly pohybom pritiahne ruky k sebe, súčasne stiahne nohu c



YUKO (1 bod)

Rozhodca vystrie ruku dolu pod 45° uhlom na strane bodujúce



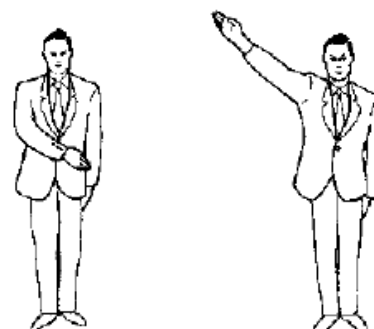
WAZA-ARI (2 body)

Rozhodca vystrie ruku vo výške ramena na strane bodujúceho.



IPPON (3 body)

Rozhodca vystrie ruku hore pod 45° uhlom na strane bodujúceho.



TORIMASEN / ZRUŠENIE ROZHODNUTIA

Ak bolo udelené nesprávne bodovanie alebo trest, rozhodca sa otočí smerom k pretekárovi, ohlásí „AKA“ alebo „AO“, prekříži ruky, a potom urobí rýchly pohyb rúk smerom nadol s dlaňami nadol, čím vyjadruje, že rozhodn bolo zrušené.

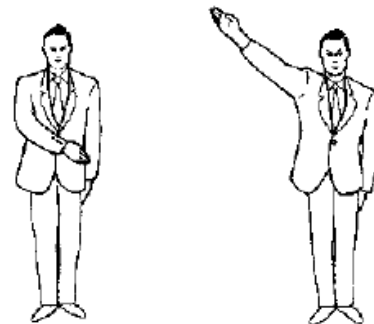


SENŠU (prvé bodovanie bez súčasného bodovania súpera)



NO KAČI (Vít'az)

Na konci stretnutia alebo zápasu s ohlásením „AKA (alebo AO) No Kači“ rozhodca vystrie ruku hore v 45° uhle na strane víťaza.



KIKEN

„Vzdanie sa“

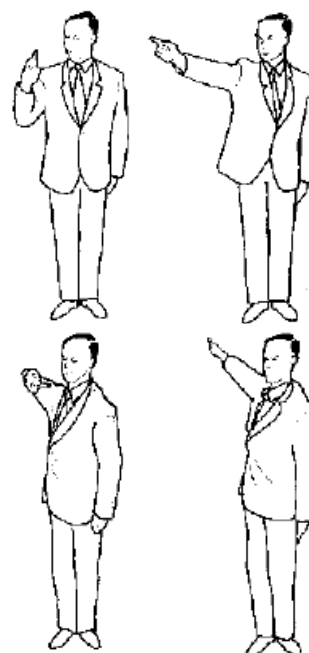
Rozhodca ukáže ukazovákom pod uhlom 45° smerom na pretekárovu východiskovú čiaru a vyhlási za víťaza súpera.



ŠIKKAKU

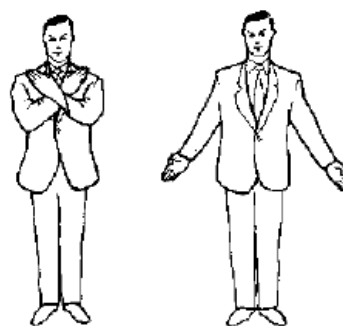
„Diskvalifikácia, opusti zápasisko“.

Rozhodca ukáže najskôr ukazovákom na previnilca pod uhlom 45° smerom hore, potom ruku otočí preč a vzad a ohlási „AKA (AO) ŠIKKAKU!“. Potom vyhlási víťazstvo pre súpera.



HIKIWAKE

„Remíza“ (Použiteľné len v stretnutiach družstiev).
Ak uplynul čas a bodovanie je rovnaké, alebo žiadne body neboli udelené, rozhodca prekríži obe ruky, a potom ich vystrie tak, aby dlane boli otočené smerom dopredu.



PRIESTUPOK KATEGÓRIE 1

(používa sa bez ďalšieho signálu pre ČUKOKU)
Rozhodca prekríži otvorené ruky v zápästiach vo výške hrudníka.



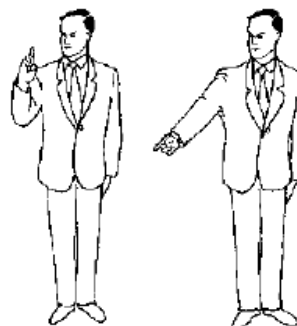
PRIESTUPOK KATEGÓRIE 2

(používa sa bez ďalšieho signálu pre ČUKOKU)
Rozhodca ukáže na tvár previnilca zohnutou rukou.



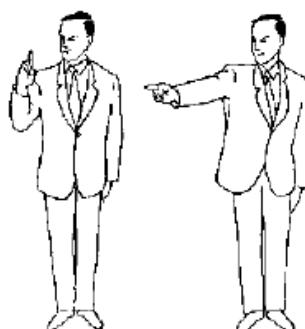
KEIKOKU

„Výstraha“
Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2, potom ukazovákom ukáže pod uhlom 45° smerom dole k previnilcovi.



HANSOKU ČUI

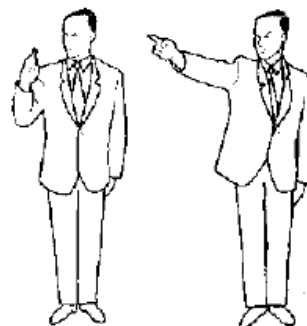
„Výstraha pred diskvalifikáciou“
Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2, potom ukazovákom ukáže horizontálne k previnilcovi.



HANSOKU

„Diskvalifikácia“

Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2, potom ukazovák ukáže pod uhlom 45° smerom hore k previnilcov a vyhlási súpera za víťaza.



PASIVITA

Rozhodca krúži päste okolo seba pred hrudníkom, čím indikuje kategóriu 2 priestupkov.



PRISILNÝ KONTAKT

Rozhodca indikuje sudcom, že došlo k prisilnému kontaktu, alebo bol spáchaný iný priestupok kategórie 1.



PREDSTIERANIE ALEBO ZVELEČOVANIE ZRANENIA

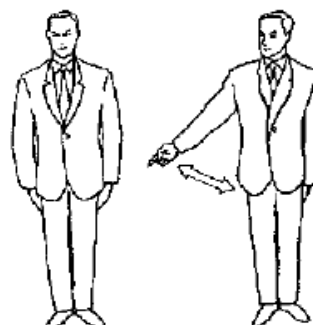
Rozhodca položí obe ruky na svoju tvár čím indikuje sudcom priestupok kategórie 2.



DŽOGAI

„Vystúpenie zo zápasiska“

Rozhodca indikuje sudcom vystúpenie tým, že ukáže ukazovák na hranicu zápasiska na strane previnilca.



MUBOBI (Nedbanie na vlastnú bezpečnosť)

Rozhodca sa rukou dotkne svojej tváre, potom otočí ruku hranou dopredu, pohybom dozadu a dopredu indikuje sudcom, že pretekár nedbá o svoju bezpečnosť.



VYHÝBANIE SA BOJU

Rozhodca vykoná kruhový pohyb ruky ukazovákou smerom dole, čím indikuje sudcom priestupok kategórie 2.



SÁCANIE, UCHOPENIE ALEBO STÁTIE V POZÍCII HRUĎ O HRUĎ BEZ OKAMŽITÉHO POKUSU O TECHNIKU ALEBO HOD

Rozhodca drží zovreté päste vo výške ramien, alebo vykoná pohyb obidvoma otvorenými rukami akoby niečo tlačil, čím indikuje sudcom priestupok kategórie 2.



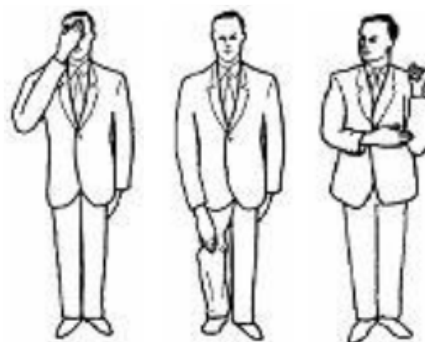
NEBEZPEČNÉ A NEKONTROLOVANÉ ÚTOKY

Rozhodca vykoná pohyb ruky zovretej v päst vedľa hlavy, čím indikuje sudcom priestupok kategórie 2.



SIMULOVANÉ ÚTOKY HLAVOU, KOLENAMI ALEBO LAKŤAMI

Rozhodca sa otvorenou rukou dotkne čela,
kolena alebo lakt'a,
čím indikuje sudcom priestupok kategórie 2.



ROZPRÁVANIE ALEBO PROVOKOVANIE SÚPERA A NESLUŠNÉ SPRÁVAVNIE

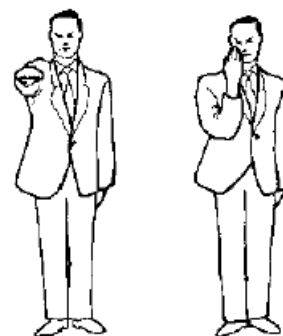
Rozhodca položí ukazovák na pery, čím signalizuje sudcom
priestupok kategórie 2.



ŠUGO

„Privolanie sudcov”

Rozhodca volá sudcov na konci stretnutia
alebo zápasu, alebo ak chce navrhnúť ŠIKAKU.



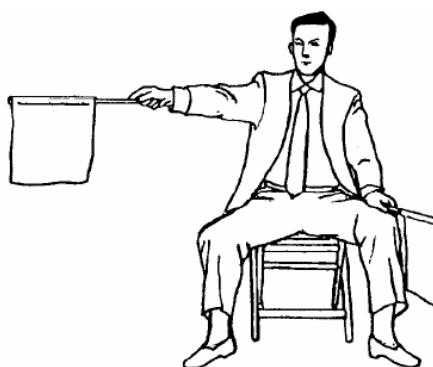
SIGNÁLY ZÁSTAVKAMI SUDCOV

Zapamätajte si, že sudcovia 1 a 4 držia červenú vlajku v pravej ruke a sudcovia 2 a 3 ju držia v ľavej ruke. Pre kata sudcovia 1, 2 a 5 držia červenú vlajku v ich pravej ruke – sudcovia 3 a 4 v ľavej.

JUKO



WAZA-ARI



IPPON



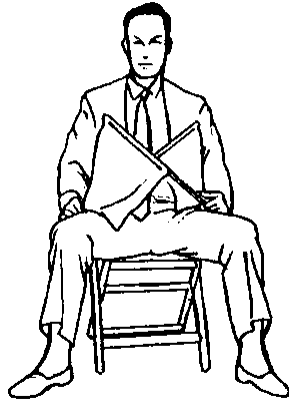
FAUL

Výstraha alebo trest. Máva sa príslušnou vlajkou v kruhu, potom sa signalizuje kategória 1 alebo 2.



Priestupok kategórie 1

Zástavky sú prekřížené a predsunuté dopredu
alebo smerom k AKA (AO) podľa toho, kto je previniťcom.



Priestupok kategórie 2

Sudca ukazuje vlajkou so zohnutou rukou



DŽOGAI

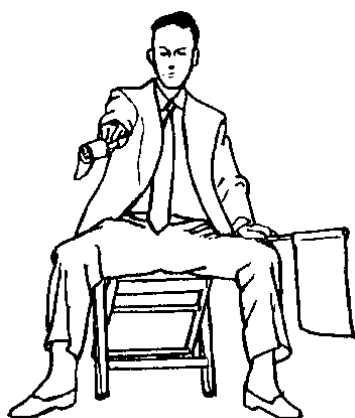
klepanie vlajkou o podlahu



KEIKOKU



HANSOKU ČUI



HANSOKU



PRÍLOHA 3: PRACOVNÁ PRÍRUČKA PRE ROZHODCOV A SUDCOV

Cieľom tejto prílohy je pomôcť rozhodcom a sudcom v prípadoch, v ktorých nie je jasná úprava v pravidlách alebo výkladoch.

PRISILNÝ KONTAKT

Ak pretekár vykoná bodujúcu techniku a následne druhú, ktorou vykoná prisilný kontakt, sudcovia neudelia bod, ale namiesto toho uložia výstrahu alebo trest kategórie 1 (za predpokladu, že si zranenie nespôsobil súper sám).

PRISILNÝ KONTAKT A ZVELIČOVANIE

Karate je bojovým umením a od pretekárov sa vyžaduje vysoký štandard správania sa. Je neakceptovateľné aby pretekár, ktorý dostane ľahký kontakt, si drsne trel tvár, prechádzal sa alebo tackal, krčil sa v predklone, vyplúval alebo vyberal z úst chránič zubov a inak predstieral, že kontakt bol silný, aby presvedčil rozhodcu o udelení vyššieho trestu súperovi. Takéto správanie je podvodom a znižuje význam nášho športu; musí byť okamžite potrestané.

Ak pretekár predstiera, že dostal prisilný kontakt, pričom panel rozhodcov rozhodol, že daná technika bola dobre kontrolovaná a spĺňa všetkých 6 kritérií pre bodovanie, potom udelia bod a súčasne za predstieranie zranenia trest kategórie 2. Správnym trestom za predstieranie zranenia keď sudcovia rozhodli, že technika v skutočnosti bodovala, je minimálne Hansoku, vo vážnych prípadoch Šikaku. Pretekár nebude penalizovaný za to, že má vyrazený dych (stratil dych následkom techniky) alebo jednoducho reaguje na dopad, dokonca ani ak si daná technika zasluhuje bod pre súpera. Pretekárovi, ktorý stratil dych následkom dopadu, bude poskytnutý čas na predýchanie pred znovu začatím zápasu.

Zložitejšie situácie nastanú v prípade, keď pretekár dostane silnejší kontakt a spadne na zem, niekedy sa postaví (aby sa zastavilo meranie 10 sekúnd), a potom opäť spadne na zem. Rozhodcovia a sudcovia si musia uvedomiť, že kop na džodan má hodnotu troch bodov, a keďže mnoho družstiev a individuálnych pretekárov dostáva finančné odmeny za zisk medailí, pokúšanie znížiť sa k neetickému správaniu sa stáva silnejším. Je dôležité, aby sa takéto správanie odhalilo a aplikovala sa príslušná výstraha alebo trest.

MUBOBI

Výstraha alebo trest za Mubobi sa ukladá pretekárovi, ktorý bol zasiahnutý alebo zranený z dôvodu jeho chyby alebo nedbalosti. Toto môže byť spôsobené otočením sa k súperovi chrbtom, útokom dlhým, nízkym gyaku cuki bez ohľadu na súperov protiútok na džodan, zastavením zápasenia predtým než rozhodca zvolá „Jame“, spustenie obranného krytu alebo strata koncentrácie a opakovaná neschopnosť alebo odmietanie blokovať súperove útoky. Výklad XVIII Článku 8 uvádza:

Ak previnilec dostal prisilný kontakt a/alebo utrpel zranenie, rozhodca mu uloží výstrahu alebo trest kategórie 2 a súperovi neuloží žiadnu výstrahu alebo trest.

Pretekárovi, ktorý bol svojou chybou zasiahnutý a zveličuje efekt zranenia, aby zaviedol sudcov, môže byť uložená výstraha alebo trest za Mubobi a súčasne ďalší trest za zveličovanie zranenia, keďže boli spáchané dva priestupky.

Poznámka: neexistujú okolnosti, za ktorých by technika, ktorá spôsobí prisilný kontakt, mohla bodovať.

ZANŠIN

Zanšin je charakterizovaný ako stav pokračujúceho sústredenia sa, v ktorom pretekár udržiava plnú koncentráciu, sledovanie a pozornosť voči súperovej možnosti protiútok. Niektorí pretekári po dopade svojho útoku pootočia čiastočne svoje telo od svojho súpera, ale stále hľadajú na súpera a sú pripravení pokračovať v akcii. Sudcovia musia byť schopní rozoznať tento pokračujúci stav pripravenosti od stavu, kedy sa pretekár otočí, spustí obranný kryt alebo stratí koncentráciu a vskutku prestane zápasiť.

ZACHYTENIE KOPOV NA ČUDAN

Môžu sudcovia udeliť bod v prípade, ak pretekár vykoná kop na čudan, pričom mu súper chytí nohu pred tým, než ju mohol pretekár stiahnuť?

Za predpokladu, že kopajúci pretekár ostáva v Zanšine, nie je dôvod, prečo by technika nemohla bodovať za predpokladu, že spĺňa všetkých 6 kritérií pre bodovanie. Teoreticky, v skutočnom boji by kop na čudan v plnej sile pravdepodobne vyradil súpera, a preto by noha nebola zachytená. Primeraná kontrola, zásahová plocha a dodržanie všetkých šiestich kritérií sú rozhodujúcimi faktormi či sa za techniku má udeliť bodovanie alebo nie.

HODY A ZRANENIA

Keďže chytenie súpera a jeho hodenie je za určitých podmienok dovolené, na koučoch spočíva zodpovednosť, že ich pretekári sú trénovaní a schopní bezpečne spadnúť alebo dopadnúť.

Pretekár, ktorý sa pokúša vykonať techniku hodu, musí dodržať podmienky, ktoré stanovujú výklady k Článku 6 a Článok 8. Ak pretekár vykoná hod v plnej zhode so spomenutými požiadavkami a výsledkom je zranenie z dôvodu neschopnosti súpera bezpečne dopadnúť, potom je zodpovedná zranená strana a pretekár, ktorý vykonal hod, nebude potrestaný. Zranenie si môže spôsobiť hádzaný pretekár, ak namiesto bezpečného dopadu dopadne na vystretú ruku alebo na lakeť, alebo ak sa drží súpera a stiahne ho na seba.

Potenciálne nebezpečná situácia nastáva, ak pretekár uchopí obidve nohy aby hodil súpera na chrbát alebo ak sa pretekár zohne a zdvihne telo súpera pred jeho hodením. Článok 8, výklad XI uvádza, že „...a súper musí byť počas celého hodu držaný tak, aby mohol bezpečne dopadnúť.“ Keďže je ťažké zabezpečiť bezpečný dopad, takéto hody spadajú do zakázanej kategórie.

BODOVANIE NA SPADNUTÉHO PRETEKÁRA

Ak je pretekár hodený alebo podrazený pričom nezotrváva na chodidlách a trupom leží na tatami a súper naňho boduje, bodovanie bude IPPON.

Ak je pretekár zasiahnutý technikou kým stále padá, sudcovia musia zobrať do úvahy smer pádu pretekára, keďže ak pretekár padá od vykonanej techniky, bude technika považovaná za neefektívnu a nemôže bodovať.

Ak trup pretekára nie je na tatami, keď je vykonaná efektívna, bodujúca technika, potom budú udelené body ako uvádza článok 6. Preto v prípadoch padajúceho, sediaceho, kľačiaceho, stojaceho, do vzduchu vyskakujúceho pretekára a vo všetkých prípadoch keď trup nie je na tatami bude bodovanie nasledovné:

1. Kopy na džodan, tri body (IPPON)
2. Kopy na čudan, dva body (WAZA-ARI)
3. Cuki alebo uči, jeden bod (YUKO)

POSTUP PRI HLASOVANÍ

Ak rozhodca preruší zápas, zvolá „Jame“ a súčasne použije príslušné gesto rukou. Po návrate rozhodcu na jeho východiskové postavenie sudcovia signalizujú svoje názory ohľadom bodovania a DŽOGAI a ak sú požiadaní rozhodcom, signalizujú svoje názory ohľadom iných zakázaných správaní. Rozhodca príslušne vykoná rozhodnutie. Keďže len rozhodca sa môže pohybovať po zápasisku a je v priamom kontakte s pretekármi a len on môže hovoriť s lekárom, sudcovia musia vážne zvážiť čo im rozhodca komunikuje pred tým, než ukážu svoje finálne rozhodnutia, keďže nie je dovolené žiadne prehodnotenie.

V situáciách keď je viacero dôvodov zastaviť zápas, rozhodca sa s každou situáciou bude zaoberať zvlášť. Napríklad, ak bodoval jeden z pretekárov pričom druhý vykonal kontakt, alebo ak nastalo MUBBOBI a následne zveličovanie zranenia tým istým pretekárom.

Ak sa použije Preskúmanie videom, panel na preskúmanie videom zmení rozhodnutie iba ak obidvaja členovia panelu majú rovnaký názor. Po preskúmaní, ihneď oznámia svoje rozhodnutie rozhodcovi, ktorý ohlásí prípadné zmeny v pôvodnom rozhodnutí, ak je to aplikovateľné.

DŽOGAI

Sudcovia musia mať na pamäti, že ak signalizujú Džogai, musia príslušnou zástavkou pobúchať po zemi. Po prerušení zápasu rozhodcom a po jeho návrate na jeho pozíciu, sudcovia signalizujú ich názor pričom indikujú priestupok kategórie 2.

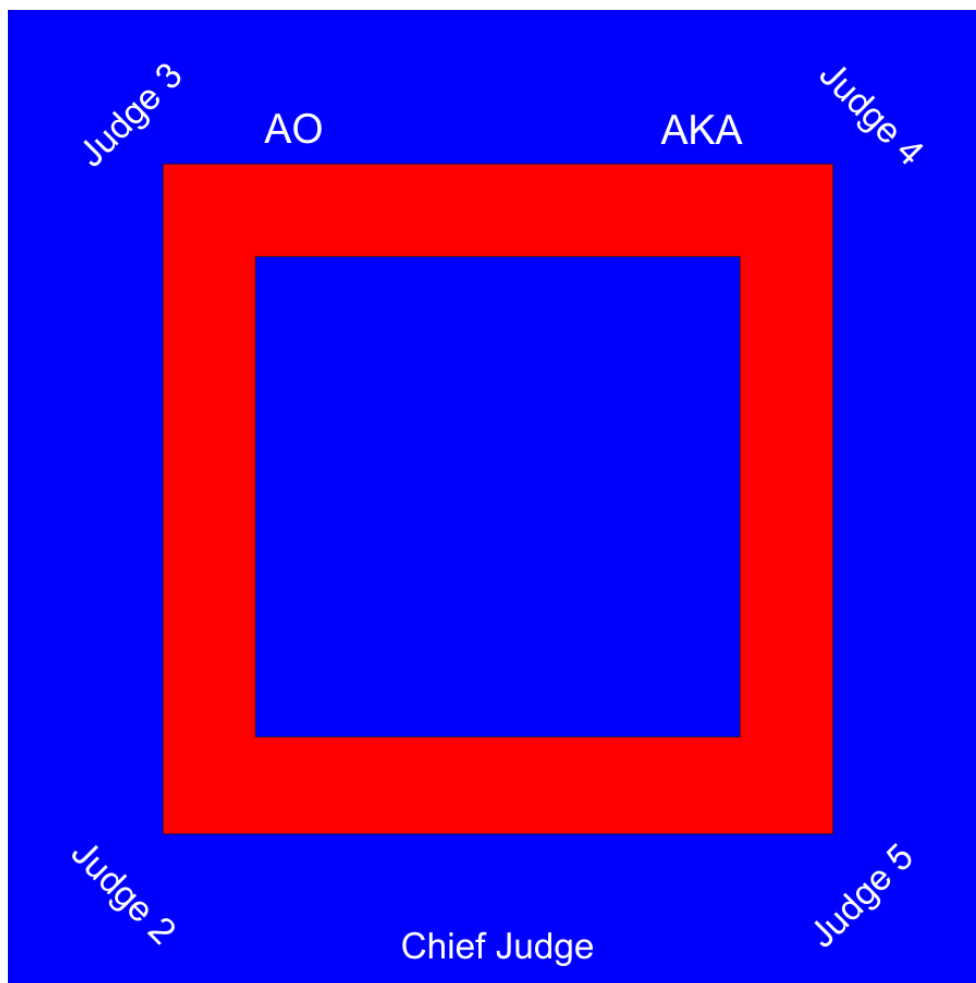
SIGNALIZÁCIA PORUŠENIA PRAVIDIEL

Pre priestupky kategóriu 1 sudcovia prekrížia zástavky na ľavo pre AKA, pričom červená zástavka je vpredu, napravo pre AO, pričom modrá zástavka je vpredu. Toto umožní rozhodcovi, aby jasne videl, ktorý pretekár je považovaný za previnilca.

PRÍLOHA 4: ZNAČKY ZAPISOVATEĽA BODOVANIA

●-○	IPPON	tri body
○-○	WAZA-ARI	dva body
○	JUKO	jeden bod
✓	SENŠU	prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera
□	KAČI	víťaz
x	MAKE	porazený
▲	HIKIWAKE	nerozhodne
C1C	kategória 1 - čukoku	výstraha
C1K	kategória 1 – keikoku	výstraha
C1HC	kategória 1 – hansoku čui	výstraha pred diskvalifikáciou
C1H	kategória 1 - hansoku	diskvalifikácia
C2C	kategória 2 - čukoku	výstraha
C2K	kategória 2 – keikoku	výstraha
C2HC	kategória 2 – hansoku čui	výstraha pred diskvalifikáciou
C2H	kategória 2 - hansoku	diskvalifikácia
KK	KIKEN	vzdanie sa
S	ŠIKAKU	vážna diskvalifikácia

PRÍLOHA 6: USPORIADANIE ZÁPASISKA PRE KATA



PRÍLOHA 7: KARATE-GI



reklamné miesto pre WKF 20x10 cm



reklamné miesto pre národnú federáciu 15x10 cm



chrbát rezervovaný pre organizujúcu federáciu 30x30 cm
zobrazenie trojpísmenového kódu krajiny



znak národnej federácie 12x8 cm

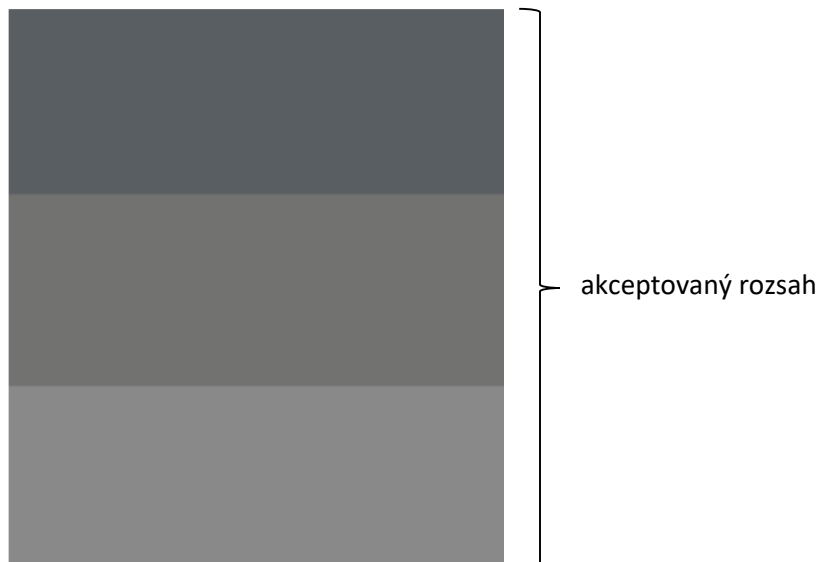


miesto pre značky výrobcov 5x4 cm

PRÍLOHA 8: MAJSTROVSTVÁ SVETA: PODMIENKY A KATEGÓRIE

vid' originál pravidielá WKF

PRÍLOHA 9: POMÔCKA PRE FARBY NOHAVÍC ROZHODCOV A SUDCOV



Nohavice: farba č. Pantone 18-0201 TPX

Sako: farba námornícka modrá č. 19-4023 TPX

PRÍLOHA 10: SÚŤAŽ KARATE PRE KATEGÓRIE DO 14 ROKOV

vid' originál pravidiel WKF (nepoužíva sa na SZK súťažiach)

PRÍLOHA 11: PREHLIADANIE VIDEOM

vid' originál pravidiel WKF (nepoužíva sa na SZK súťažiach)

PRÍLOHA 13. PROCES VÁŽENIA

vid' originál pravidiel WKF (nepoužíva sa na SZK súťažiach)

PRÍLOHA 14: PRÍKLAD SYSTÉMU SÚŤAŽE KAŽDÝ S KAŽDÝM

vid' originál pravidiel WKF (nepoužíva sa na SZK súťažiach)