



**SÚŤAŽNÉ PRAVIDLÁ SLOVENSKEHO ZVÄZU KARATE
KATA A KUMITE
VERZIA 2017
ÚČINNÁ OD 1.1.2017
(ALTERNATÍVNA)**

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	9
ČLÁNOK 6: BODOVANIE	10
ČLÁNOK 7: KRITÉRIÁ PRE ROZHODNUTIE.....	13
ČLÁNOK 8: ZAKÁZANÉ SPRÁVANIE	14
ČLÁNOK 9: VÝSTRAHY A TRESTY.....	18
ČLÁNOK 10: ZRANENIA A NEHODY POČAS SÚŤAŽE	19
ČLÁNOK 11: OFICIÁLNY PROTEST	21
ČLÁNOK 12: PRÁVOMOCI A POVINNOSTI	23
ČLÁNOK 13: ZAČATIE, PRERUŠOVANIE A UKONČENIE STRETNUTÍ.....	26
PRAVIDLÁ KATA.....	29
ČLÁNOK 1: ZÁPASISKO PRE KATA.....	29

ČLÁNOK 2: OFICIÁLNY ÚBOR.....	29
ČLÁNOK 3: ORGANIZÁCIA SÚŤAŽE KATA	30
ČLÁNOK 4: PANEL SUDCOV	31
ČLÁNOK 5: KRITÉRIÁ PRE HODNOTENIE	31
ČLÁNOK 6: PRIEBEH STRETNUTÍ.....	35
PRÍLOHA 1: TERMINOLÓGIA	37
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: POMÔCKA PRE FARBY NOHAVÍC ROZHODCOV A SUDCOV	56
PRÍLOHA 9: OFICIÁLNY ZOZNAM KATA.....	57

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/EKF/SZK so stranami 8 metrov (merané zvonka) s primeraným bezpečnostným priestorom, ktorého odporúčaný rozmer je 1 meter na každej strane zápasiska. V prípade potreby, môže mať zápasisko rozmer 7 x 7 metrov alebo 6 x 6 metrov (merané zvonka).
3. Dva diely tatami sú obrátené červenou stranou nahor vo vzdialenosti 1 meter od stredu zápasiska tak, aby tvorili hranicu medzi pretekármi. V prípade použitia zápasiska s rozmermi 7 x 7 metrov je vzdialenosť týchto dvoch dielov tatami 0,5 metra od stredu zápasiska.
4. Rozhodca stojí v strede medzi dvomi dielmi tatami tvárou k pretekárom vo vzdialenosti 1 meter od bezpečnostného priestoru.
5. Každý sudca sedí v rohu na tatami v bezpečnostnom priestore oproti oficiálnemu stolíku. Každý sudca je vybavený červenou a modrou zástavkou. Rozhodca sa môže pohybovať po svojej polovici zápasiska. Rozhodca sa musí snažiť, aby vzájomné postavenie rozhodcu a jedného sudcu bolo v línii medzi dvomi pretekármi.
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. Na súťažiach SZK môže byť funkcia kontrolóra bodovania, zapisovateľa a časomerača kumulovaná.
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 má byť inej farby ako zvyšok zápasiska.

VÝKLAD:

1. *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. Nemali by byť tak hrubé ako džudistické tatami, keďže tieto bránia karatistickému pohybu. Rozhodca musí zabezpečiť, že moduly tatami sa počas zápasu nerozhádzajú, keďže medzery spôsobujú zranenia a predstavujú riziko. Musia byť schváleného dizajnu WKF/EKF/SZK.*

ČLÁNOK 2: OFICIÁLNY ÚBOR

1. Pretekári a ich kouči musia nosiť oficiálny úbor ako je definovaný 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 s oficiálnym znakom rozhodcu alebo sudcu WKF/EKF/SZK noseným na hornom vrecku saka.

Biela košeľa s krátkymi rukávami.

Oficiálna kravata WKF/EKF/SZK nosená bez spony.

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 pokrývku hlavy z náboženských dôvodov schváleného typu WKF.

Dĺžka vlasov nesmie presahovať ramená.

Je dovolené nosiť snubný prsteň.

Make-up musí byť diskretný.

Spolu s oficiálnym úborom sa nesmú nosiť opätky dlhšie ako 6 cm.

PRETEKÁRI

1. Pretekári musia nosiť biele karategi bez pruhov, lemov alebo osobných výšiviek. Národný znak alebo vlajku krajiny môžu nosiť iba aktuálni členovia širšej reprezentácie SR v kategóriách 14 rokov a viac, v kategóriách do 13 rokov sa nosenie národného znaku alebo vlajky krajiny zakazuje. Národný znak alebo vlajka krajiny, znak klubu alebo štýlu sa nosia na ľavej strane prs kabáta a ich rozmer nesmie presiahnuť 12 cm x 8 cm (viď príloha 7). Na gi môžu byť umiestnené iba originálne značky výrobcu. Navyše na chrbte sa môže nosiť 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. Opasky musia byť obyčajnej červenej a modrej farby bez akýchkoľvek osobných výšiviek alebo reklám alebo značiek okrem obvyklých značiek výrobcu. Na opaskoch sa povoľuje označenie klubu.

2. Nehľadiac na vyššie uvedený bod 1, Výkonný výbor môže schváliť zobrazenie špeciálnych označení alebo obchodných značiek schválených sponzorov.
 3. Z bezpečnostných dôvodov sa odporúča, aby kabát stiahnutý okolo drieku opaskom mal minimálne takú dĺžku, aby zakrýval boky, ale nemal by byť dlhší ako $\frac{3}{4}$ dĺžky stehien. Pretekárky môžu pod kabátom nosiť čisto biele tričko. Šnúry kabáta musia byť zašnúrované. Kabáty bez šnúrok nesmú byť použité.
 4. Z bezpečnostných dôvodov sa odporúča, aby maximálna dĺžka rukávov kabáta nepresahovala zápästie a nebola kratšia ako polovica predlaktia. Rukávy kabáta nesmú byť zrolované.
 5. Z bezpečnostných dôvodov sa odporúča, aby nohavice boli dostatočne dlhé tak, aby zakryli minimálne dve tretiny holene a nepresahovali 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, štipce, ako aj tvrdé časti gumičiek sú zakázané. Stužky, korálky a iná dekorácia je zakázaná. Gumičky sú dovolené. Pretekárky môžu používať pokrývku hlavy z náboženských dôvodov schváleného typu WKF/EKF/SZK.
 7. Pretekárky môžu nosiť WKF/EKF/SZK homologizovanú 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. Pretekár akceptuje plnú zodpovednosť za akékoľvek zranenie.
 9. Nasledujúce ochranné prostriedky sú povinné:
 - 9.1. Chrániče rúk schválené WKF/EKF/SZK, jeden pretekár nosí červené a druhý modré.
 - 9.2. Chránič zubov.
 - 9.3. Chránič trupu schválený WKF/EKF/SZK (pre všetkých pretekárov)
 - 9.4. Chránič holení schválený WKF/EKF/SZK, jeden pretekár nosí červené a druhý modré.
Povoľuje sa nosiť biele chrániče holení.
 - 9.5. Chránič priehlavkov schválený WKF/EKF/SZK, jeden pretekár nosí červené a druhý modré.
- Tvárová maska a chrániče genitálií nie sú povinné, ale keď sú nosené, musia byť schváleného typu WKF/EKF/SZK.
- SZK, resp. organizátor súťaže môže odchylné upraviť povinné použitie ochranných prostriedkov, ktoré však musí byť uvedené v propozíciách súťaže.
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/EKF/SZK.
13. Je povinnosťou kontrolóra zápasu (Kansa) dohliadnuť 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/EKF/SZK musí byť akceptovaná a nemôže byť odmietnutá).
14. Použitie bandáží, obväzov alebo spevňovacích podpôr, kvôli zraneniu, musí byť schválené rozhodcom na základe odporúčania lekára súťaže.

KOUČI

1. Kouči musia počas celého turnaja nosiť športovú súpravu a ich oficiálnu identifikáciu SZK.

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, má sa mu poskytnúť 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. V súťaži jednotlivcov nemôže byť žiadny pretekár nahradený iným pretekárom po uskutočnení vylosovania.
3. 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.

4. Družstvo mužov sa skladá zo 4 členov, z ktorých 3 členovia zápasia v kole. Družstvo žien sa skladá zo 4 členiek, z ktorých 3 zápasia v kole. SZK si v pozvánke na súťaž vyhradzuje právo na definíciu iného počtu členov družstva.
5. Všetci pretekári sú členmi družstva. Náhradníci nie sú určení.
6. 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 siedmich (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.
7. Družstvo bude diskvalifikované, 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 Shikkaku, 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. Vo vylučovacej súťaži alebo v súťaži systémom každý s každým kolo umožňuje všetkým pretekárom v skupine zápasit' jeden krát.*
- II. *Používanie mien pretekárov spôsobuje problémy s výslovnosťou a identifikáciou. Mali by sa pridelit' a používať turnajové čísla.*
- III. *Pri nástupe na stretnutie družstvo prezentuje skutočne zápasiacich pretekárov. Nezápasiaci pretekár(i) a kouč nenastupujú a majú sedieť v priestore, ktorý im je určený.*
- IV. *Aby mohli zápasit', družstvá mužov, musia prezentovať najmenej troch pretekárov, družstvá žien, najmenej dve pretekárky. Družstvo s nižším ako požadovaným počtom pretekárov prehrá stretnutie (Kiken). SZK si v pozvánke na súťaž vyhradzuje právo na definíciu iného minimálneho počtu členov družstva.*
- V. *Súpisku pretekárov môže predložit' kouč alebo nominovaný pretekár z družstva. V prípade ak súpisku odovzdáva kouč, musí byť jasne označený, inak ju možno odmietnuť. Súpiska musí obsahovať meno krajiny alebo klubu, farbu opasku pridelenú družstvu a poradie členov družstva. Na súpiske musia byť uvedené mená pretekárov, ich štartovné čísla a súpiska musí byť podpísaná koučom alebo nominovanou osobou.*
- VI. *Kouči musia predložit' ich akreditáciu pri oficiálnom stolíku. Kouč musí sedieť na pridelenej stoličke a nesmie zasahovať do hladkého priebehu zápasu slovne alebo správaním sa.*

- VII. *Ak zápasia pre chybu v rozpise nesprávni pretekári, 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 každé stretnutie tvorí jeden rozhodca (ŠUŠIN), dvaja sudcovia (FUKUŠIN) a jeden kontrolór zápasu (KANSA).
2. Rozhodca a sudcovia zápasu kumite nesmú mať klubovú príslušnosť žiadneho z účastníkov zápasu.
3. Okrem toho, na pomoc pri zabezpečení stretnutia budú menovaní niekoľkí časomerači, hlásatelia, zapisovatelia a kontrolóri bodovania. Na súťažiach SZK môže byť funkcia časomerača, hlásateľa, zapisovateľa a kontrolóra bodovania kumulovaná.

VÝKLAD:

- I. *Na začiatku stretnutia kumite, stojí rozhodca na vonkajšej hrane zápasiska. Po rozhodcovej ľavej strane stojí sudca číslo 1 a po pravej strane sudca číslo 2.*
- 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. Čas trvania

zápasu pre kategórie 5 – 9 ročných je 60 sekúnd, pre kategórie 10 – 13 ročných je 90 sekúnd. SZK si vyhradzuje právo určenia aj iného času trvania zápasu.

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 bzučiakom, 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 stretnutiami 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) Správne načasovanie
- f) Správna vzdialenosť

3. IPPON sa udeľuje za:

- a) Kopy Džodan.
- b) Za akúkoľvek bodujúcu techniku na súpera, ktorý bol hodený alebo ktorý spadol, pričom trupom leží na zemi.

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 časti:

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

7. Efektívna technika vykonaná v rovnakom čase ako je signalizovaný signál „zápas ukončiť“ 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, kde 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 hodný, alebo sám spadol, alebo iným spôsobom nezotrváva na chodidlách a trupom leží na zemi.
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 hodný nebezpečne, alebo hody, pri ktorých je bod osi hodu nad úrovňou opaska, sú zakázané a vedú k výstrahe alebo trestu. Výnimku tvoria klasické karatistické podmiety, ktoré nevyžadujú, aby bol súper počas podmietania držaný, ako*

napríklad de aši-barai, ko uči gari, kani waza atď. Po vykonaní hodu rozhodca poskytne pretekárovi čas na okamžitý pokus vykonať bodujúcu techniku.

- II. *Ak je pretekár hodený podľa pravidiel, pošmykne sa, spadne alebo inak nezotráva na chodidlách 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 udržiava pozornosť voči súperovej možnosti protiútok. Napr.: Neotáča tvár počas vykonania techniky a zostáva otočený tvárou k súperovi aj po jej vykonaní.*
- VII. *Správne 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 takéhoto dopadu 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 kategórií do 13 rokov nie je dovolený žiadny kontakt na hlavu, tvár alebo krk (alebo tvárovej masky) okrem veľmi ľahkého dotyku pre kopy Džodan (pred tým známy ako „dotyk kože“) 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. Šija 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 rozhodcovskou komisiou alebo disciplinárnou komisiou.

- XIV. *Ak sa obaja pretekári zasiahnu v presne 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 individuálnych zápasoch 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 individuálnych zápasoch 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 prijme na základe hlasovania štyroch sudcov a rozhodcu, pričom každý uplatní svoj hlas. Rozhodnutie v prospech jedného alebo druhého pretekára je záväzné a prijme 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. 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.
4. Ak majú dve družstvá rovnaký počet víťazných zápasov a rovnaké skóre, potom nasleduje rozhodujúci zápas. Každé družstvo môže nominovať pre účely rozhodujúceho zápasu jedného 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 takto takisto určí víťaza stretnutia družstiev.

5. 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.
6. V prípadoch, kedy sú obidvaja AKA a AO diskvalifikovaní v tom istom stretnutí prostredníctvom Hansoku, ich súperí 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, neudeluje sa žiadna výhoda prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera a obidvom pretekármi 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. Vyhybanie 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 hrud' o hrud' bez pokusu o hod alebo inú techniku.
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 skórujúcu techniku alebo hodenie.
9. Techniky, ktoré svojou povahou nemôžu byť kontrolované pre bezpečnosť súpera, nebezpečné a nekontrolovateľné útoky.
10. Simulované útoky hlavou, kolenom alebo lakt'om.
11. Rozprávanie so súperom, alebo jeho provokovanie, neuposlušnosť nariadení rozhodcu, neslušné správanie sa k rozhodcom alebo iné porušenie etikety.

VÝKLAD:

- I. *Súťaž v karate je športovou disciplínou a z tohto dôvodu sú najnebezpečnejšie techniky zakázané a všetky techniky musia byť kontrolované. Trénovaný dospelý pretekár môže zničiť relatívne silný úder na svalnaté časti tela ako je brucho, ale hlava, tvár, krk, pohlavie 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 kategórií do 13 rokov a pri súťažiach kadetov a juniorov.*
- II. **KONTAKT NA TVÁR – KATEGÓRIE DO 13 ROKOV, KADETI A JUNIORI:** *V súťaži kategórií do 13 rokov, kadetov, 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).*

- III. *Rozhodca musí nepretržite sledovať zraneného pretekára. 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.*
- IV. *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 predchádzajúcich zápasov. Pred začiatkom zápasu alebo stretnutia tatami manažér musí skontrolovať lekárske záznamy na pretekárskych kartách a uistiť sa, či sú pretekári schopní zápasíť. Rozhodca musí byť informovaný, ak boli pretekárovi ošetrené zranenia.*
- V. *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.*
- VI. *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 ŠIKKAKU.*
- VII. *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.*
- VIII. *Pretekári, ktorým bolo uložené ŠIKKAKU za predstieranie zranenia, budú stiahnutí zo zápasiska a hneď odovzdaní lekárovi súťaže, ktorý okamžite vykoná vyšetrenie pretekára. Lekár súťaže pred ukončením súťaže predloží lekársku správu na posúdenie rozhodcovskej komisii. Pretekárom, ktorí predstierajú zranenie sa udelia čo najprísnejšie tresty, až po doživotný zákaz činnosti pri opakovaných priestupkoch tohto typu.*
- IX. *Hrdlo je zvlášť zraniteľná oblasť a aj za ľahký dotyk hrdla bude uložená výstraha alebo trest pokiaľ to nie je vlastná chyba zraneného.*
- X. *Techniky hodov sú rozdelené do dvoch typov. Klasické karatistické podrazenia nohou ako sú de aši barai, ko učí 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 opaska 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 potrhnuť 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 hodou 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 hodou.

- XI. *Techniky vykonané otvorenou rukou na tvár sú zakázané z dôvodu nebezpečenstva poškodenia pretekárovho zraku.*
- XII. *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.*
- XIII. *Pretekárovi, ktorý vykoná bodujúcu techniku a následne vystúpi zo zápasiska pred tým než rozhodca zvolá „JAME“, bude udelená bodová hodnota a Džogai nebude uložené. Ak je pretekárov pokus o bodovanie neúspešný, za vystúpenie sa mu uloží Džogai.*
- XIV. *Ak AO vystúpi zo zápasiska tesne po bodovaní úspešného útoku zo strany AKA, potom hneď príde „Jame“ a bodovanie a vystúpenie pre AO nebude zaznamenané. Ak AO vystúpil pred alebo počas bodovania AKA (AKA zotrúva v zápasisku), bude udelený bod pre AKA a súčasne uložený aj trest Džogai pre AO.*
- XV. *Je dôležité pochopiť, že „vyhýbanie sa boju“ sa vzťahuje na situáciu, pri ktorých sa pretekár snaží neumožniť svojmu 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 takýto útočník vystríhaný alebo potrestaný.*
- XVI. *Za pasivitu sa považuje situácia, pri ktorej sa obaja pretekári nesnažia o výmenu techník počas dlhšieho časového úseku.*
- XVII. *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 blokať 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 prísilný kontakt a/alebo utrpel zranenie, rozhodca mu uloží výstrahu alebo trest kategórie 2 a súperovi neuloží žiaden trest.

XVIII. 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.
- ŠIKKAKU:** Je diskvalifikáciou z daného turnaja, súťaže alebo stretnutia. Definíciu rozsahu ŠIKKAKU je nutné konzultovať s rozhodcovskou komisiou. ŠIKKAKU 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 priameho uloženia trestu.*
- II. Existujú dva stupne trestov: HANSOKU a ŠIKKAKU, obidva spôsobujú diskvalifikáciu pretekára, ktorý porušil pravidlá i) zo zápasu (HANSOKU) - alebo ii) z celého turnaja (ŠIKKAKU) s možnosťou zastavenia súťažnej činnosti na ďalšie časové obdobie.*
- III. Výstrahy kategórie 1 a 2 sa navzájom nespočítavajú.*

- IV. *Výstrahu možno uložiť priamo za porušenie pravidiel, avšak ak pri opakovanom porušení pravidiel tej istej kategórie musí byť ďalšia uložená výstraha alebo trest vyššieho stupňa. Nie je napríklad možné, aby za prisilný kontakt bola uložená výstraha alebo trest, a potom bol 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 potrebná pre WKF/EKF/SZK súťaže, bude nahlásený rozhodcovskej komisii. Rozhodcovská komisia rozhodne, či daný pretekár bude suspendovaný zo zvyšku súťaže a/alebo následných súťaží.*
- X. *ŠIKKAKU sa môže uložiť priamo bez varovania akéhokoľvek druhu. Pretekár pritom nemusí urobiť nič, stačí ak sa kouč, alebo nezápasiaci členovia pretekárskej výpravy správajú spôsobom, ktorý škodí prestíži a cti karate-do. 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 ŠIKKAKU a nie HANSOKU.*
- XI. *ŠIKKAKU 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. Keď je zranený, môže vyhrať aj druhý zápas diskvalifikáciou svojho súpera, ale zároveň je hneď odvolaný z ďalšej súťaže kumite na danom turnaji.
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 pretekár spadne, je hodený alebo zrazený na zem, pričom sa okamžite nepostaví na nohy, rozhodca volá lekára a súčasne začne počítať do desiatich, pričom udáva počet ukázaním jedného prsta za každú sekundu. Vo všetkých prípadoch, keď sa začalo meranie 10 sekúnd, lekár bude požiadaný, aby prehliadol pretekára. 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 nečelí nijaké vážnejšie zranenie. Druhé víťazstvo tohto druhu musí viesť k odvolaniu, aj keď pretekár môže byť fyzicky schopný pokračovať.*
- III. *Rozhodca by mal volať lekára, keď je pretekár zranený a je nutné lekárske ošetrovanie, a to zdvihnutím ruky a zvolaním „doktor“.*
- IV. *Ak je to fyzicky možné, zranený pretekár má byť usmernený 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 ŠIKKAKU.*
- VII. *Ak v súťaži družstiev bolo členovi družstva uložené KIKEN alebo bol diskvalifikovaný (HANSOKU alebo ŠIKKAKU), jeho skóre 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 kouč môže 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 prijať také opatrenia, ktoré sú požadované.
5. Akýkoľvek protest týkajúci sa uplatnenia pravidiel musí byť podaný v písomnej forme a podpísaný koučom družstva alebo pretekára (ov). Protestujúci musí zložiť zálohu na poplatok za protest, ktorá je odsúhlasená výkonným výborom SZK, a túto spolu s protestom musí odovzdať zástupcovi odvolacej komisie.
6. **Zloženie odvolacej komisie**
 Odvolacia komisia je zložená z troch rozhodcov vymenovaných rozhodcovskou komisiou (RK). Každý člen odvolacej komisie musí mať príslušnosť k inému regionálnemu zväzu SZK a klubu. RK 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 klubovú alebo regionálnu príslušnosť alebo má pokrvný alebo iný príbuzenský vzťah s ktorýmkoľvek pretekárom alebo družstvom zahrnutými do protestu.
7. **Postup pri riešení protestu**
 Je zodpovednosťou protestujúceho, aby zvolal odvolaciu komisiu a zložil zálohu na 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.

8. Zamietnuté protesty

Ak je protest považovaný za neoprávnený, 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.

9. Uznané protesty

Ak je protest uznaný, odvolacia komisia sa spojí s organizačnou komisiou (OK) 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 skupine od momentu predchádzajúcemu danému prípadu.
- Opakovaním zápasov, ktoré boli ovplyvnené daným prípadom.
- Vydaním odporúčania rozhodcovskej komisii, že zahrnutí rozhodcovia sú vyhodnotení na sankciu.

Zodpovednosťou OvK je prijať mierne a správne 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 zloženú zálohu protestujúcemu a následne odovzdá dokumenty protestu generálnemu sekretárovi.

10. 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.

11. 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 RK a OK na prijatie nápravných opatrení na zabezpečenie nápravy postupov rozhodcov, u ktorých bolo zistené, že nie sú v zhode s pravidlami.

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 prešetrovanie 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 zloženú zálohu protestujúcemu.*
- IV. *V prípade, že odvolacia komisia rozhodne o neplatnosti protestu, zamietne ho, pričom zložená záloha prepadne v prospech SZK.*
- V. *Nasledujúce stretnutia alebo zápasy sa nebudú zdržiavať, aj keď sa oficiálny protest pripravuje. Kontrolór zápasu je zodpovedný, 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 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 stretnutia, a pre ktoré nie sú v týchto pravidlách uvedené žiadne ustanovenia.

TATAMI MANAŽÉRI

Práva a povinnosti tatami manažérov sú:

1. Delegovať, vymenovať a dohliadať na rozhodcov a sudcov počas všetkých 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 porušenia súťažných pravidiel.
4. Pripraviť dennú písomnú správu o činnosti jednotlivých rozhodcov, nad ktorými má dohľad, spolu s ich prípadnými odporučeniami rozhodcovskej komisii.

ROZHODCOVIA

Rozhodca má práva a povinnosti:

1. Rozhodca („ŠUŠIN“) má právo viesť zápasy vrátane vyhlásenia začiatku, prerušenia a ukončenia stretnutia.
2. Udeliť body s podporou aspoň jedného sudcu.
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 sudcovia signalizujú bodovanie alebo DŽOGAI.
6. Signalizovať spozorované bodovanie a fauly (vrátane DŽOGAI) a tak požadovať súhlas sudcov.
7. V prípade signalizácie bodovania jedného sudcu, signalizovať dôvod, prečo nezastavil zápas.
8. Žiadať potvrdenie verdiktov sudcov v prípadoch, ktoré môžu byť, podľa jeho mienky, základom pre prehodnotenie ich rozhodnutí ohľadom uplatnenia výstrahy alebo trestu.
9. Zvolať sudcov na poradu (ŠUGO) na navrhnutie ŠIKKAKU.
10. Vysvetliť, ak je to potrebné, tatami manažérovi, rozhodcovskej komisii alebo odvolacej komisii dôvod vykonaných rozhodnutí.
11. Uložiť varovania a tresty s podporou aspoň jedného sudcu.
12. Ohlásiť a začať rozhodujúci zápas v súťaži družstiev, ak je to požadované.
13. Viesť hlasovanie sudcov vrátane svojho vlastného hlasovania (HANTEJ) a vyhlásiť výsledok.

14. Rozhodnúť pri nerozhodnom výsledku.
15. Vyhlásiť víťaza.
16. Právomoc rozhodcu nie je obmedzená iba na zápasisko, ale vzťahuje sa i na jeho bezprostredné okolie.
17. Rozhodca dáva všetky povely a vyhlasuje všetky oznámenia.

SUDCOVIA

Sudcovia (FUKUŠIN) majú právo:

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

KONTROLÓRI ZÁPASU

- I. 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, že pretekári majú schválené ochranné prostriedky. Kontrolór zápasu nerotuje počas stretnutia družstiev.

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 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.*
- II. *V prípade, ak sa rozhodca rozhodol prerušiť zápas z akýchkoľvek iných dôvodov ako signalizácia dvoch sudcov, zvolá „JAME“ a súčasne rukou vykoná požadované gesto. V prípade, ak rozhodca prerušil zápas z dôvodu, že spozoroval bodovanie, hneď po geste „Jame“ vykoná gesto „Rozhodcov názor“, pričom sudcovia súčasne signalizujú svoje názory. Po zaujatí predpísaného miesta rozhodca uplatní väčšinové rozhodnutie.*
- III. *V prípade, ak pretekár má signalizované bodovanie, výstrahu alebo trest sudcami a rozhodcom a signalizované bodovanie, výstrahy alebo tresty sú rozdielne, uplatní sa nižšia signalizovaná bodová hodnota, výstraha alebo trest, ak neexistuje majorita pre jednu úroveň bodovania, výstrahy alebo trestu.*
- IV. *V prípade majority, a aj rozdielných názorov sudcov a rozhodcu vo výške bodovania, výstrahy alebo trestu, bude mať majoritný názor prednosť pred uplatnením princípu nižšieho bodovania, výstrahy alebo trestu.*
- V. *V prípade HANTEJ majú rozhodca a sudcovia 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 zápasu zapíska na píšťalke.*
- VIII. *V prípade vysvetľovania dôvodov pre rozhodnutie po ukončení stretnutia, rozhodca a sudcovia môžu rozprávať len s tatami manažérom, rozhodcovskou komisiou alebo odvolacou komisiou. Svoje rozhodnutia nevysvetľujú nikomu inému.*

ČLÁNOK 13: ZAČATIE, PRERUŠOVANIE A UKONČENIE STRETNUTÍ

1. Výrazy a gestá, ktoré rozhodca a sudcovia používajú pri vedení zápasu, sú uvedené v prílohách 1 a 2.
2. Rozhodca a sudcovia zaujmú predpísané miesta, po výmene úklonov medzi pretekármi rozhodca ohlásí „ŠOBU HADŽIME!“, čím zahájí zápas.

3. Rozhodca zastaví zápas zvolaním „JAME“. V prípade bodovania, rozhodca ihneď po signáli JAME signalizuje bodovanie pre AKA alebo AO (signál Rozhodcov názor). Ak je to potrebné, rozhodca nariadi pretekárom, aby zaujali svoje predpísané miesta (MOTO NO IČI).
4. Keď sa rozhodca vráti na svoju pozíciu, rozhodca a 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 dvaja 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 nie je okamžite vykonaná žiadna efektívna technika.
 - g) Ak sa obaja pretekári držia, alebo sú v klinči, bez okamžitého úspešného pokusu o hod alebo techniku.
 - h) Ak sa obaja pretekári stoja hrud' o hrud' bez okamžitého pokusu o hod alebo inú techniku.
 - i) Ak obaja pretekári nezotrávajú na chodidlách pričom nasleduje pád alebo pokus o hod a začínajú spolu zápasnícky zápoliť.
 - j) V prípade, že bodovanie alebo DŽOGAI bolo signalizované dvomi 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 nezdvorné a nedostatočné. Rozhodca môže*

vyžadovať úklon ak sa pretekári neuklonia sami prostredníctvom gesta zobrazeným v prílohe 2 pravidiel.

- II. Pri opätovnom začatí zápasu rozhodca skontroluje, či sú 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 musí byť rovné a bezpečné.
2. Zápasisko musí byť dostatočných rozmerov, aby umožnilo vykonanie kata bez prerušenia.
3. Obrátené diely tatami, ktoré pre kumite pretekárov vyznačujú červenú oblasť pre východiskovú pozíciu, musia byť otočené naspäť tak, aby tvorili jednofarebnú plochu.

VÝKLAD:

- I. *Na správne vykonanie kata sa požaduje pevný hladký povrch. Tatami používané pre kumite sú zvyčajne vhodné.*

ČLÁNOK 2: OFICIÁLNY ÚBOR

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

VÝKLAD:

- I. *Kabát karate-gi si počas cvičenia kata nemožno vyzliecť.*
- II. *Pretekárom, ktorí nastúpia nesprávne oblečení, sa poskytne jedna 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.
3. Variácie ako sa učia v pretekárovom štýle (RYU-HA) karate budú povolené.
4. Pred každým kolom sa oficiálnemu stolíku vopred nahlási vybrané kata.
5. Pretekár musí v každom kole vykonať iné kata. Už cvičené kata sa nesmie opakovať.
6. V prípade, ak sa pretekár vzdá potom, čo súper začal svoje cvičenie, pretekár môžu opäť použiť cvičené kata v akomkoľvek nasledujúcom kole, keďže táto situácia sa považuje za víťazstvo prostredníctvom KIKEN.
7. 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.
8. 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 nastúpených individuálnych pretekárov alebo družstiev ako znázorňuje nasledujúca tabuľka. Prázdne miesta sa počítajú ako pretekári alebo družstvá.*

<i>Pretekári alebo družstvá</i>	<i>Požadované kata</i>
65-128	7
33-64	6
17-32	5
9-16	4

5-8	3
4	2

ČLÁNOK 4: PANEL SUDCOV

1. Pre každé stretnutie bude tatami manažérom menovaný panel piatich alebo panel troch sudcov.
2. Sudcovia kata nesmú mať rovnakú klubovú príslušnosť ako ktorýkoľvek z pretekárov.
3. Okrem toho budú menovaní časomerači, zapisovatelia a hlásatelia. Na súťažiach SZK môže byť funkcia časomerača, zapisovateľa a hlásateľa kumulovaná.

VÝKLAD:

- I. Hlavný sudca sedí v centrálnej pozícii tvárou k pretekárom a ostatní štyria sudcovia sedia v rohoch zápasiska. V prípade panelu 3 sudcov, sedí hlavný sudca sedí v centrálnej pozícii tvárou k pretekárom a dvaja sudcovia v bezpečnostnom priestore v strede strán zápasiska, ktoré sú kolmé k strane hlavného sudcu.*
- 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 pre kategórie 14 rokov a viac

Iba kata z oficiálneho zoznamu kata môže byť cvičené:

Anan	Jion	Papuren
Anan Dai	Jitte	Passai
Annanko	Jyuroku	Pinan 1-5
Aoyagi	Kanchin	Rohai
Bassai Dai	Kanku Dai	Saifa (Saiha)
Bassai Sho	Kanku Sho	Sanchin
Chatanyara Kushanku	Kanshu	Sanseiru
Chinte	Kosokun (Kushanku)	Sanseru
Chinto	Kosokun (Kushanku) Dai	Seichin
Enpi	Kosokun (Kushanku) Sho	Seienchin
Fukygata 1-2	Kosokun Shiho	Seipai

Gankaku	Kururunfa	Seirui
Garyu	Kusanku	Seisan (Seishan)
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsumura Rohai	Shinpa
Gojushiho	Mattskaze	Shinsei
Gojushiho Dai	Matusumura Bassai	Shisochin
Gojushiho Sho	Meikyo	Sochin
Hakucho	Myojo	Suparinpei
Hangetsu	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Tekki 1-3
Haufa	Nijushiho	Tensho
Heian 1-5	Nipaipo	Tmorai Bassai
Heiku	Niseishi	Useishi (Gojushiho)
Ishimine Bassai	Ohan	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Wankan
Jiin	Paiku	Wanshu

Oficiálny zoznam kata pre jednotlivé kategórie do 13 rokov, požiadavky na stupne technickej vyspelosti a systém súťaže sú uvedené v Prílohe 9.

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 každého z troch (3) hlavných kritérií (zhoda, 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.

Všetky tri 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. Zhoda so samotnou formou a štandardami príslušného štýlu (RYU-HA).	1. Zhoda (s kata) použitím takých pohybov ako boli vykonané v kata.
2. Technické vykonanie a. Postoje b. Techniky c. Premiestňovanie sa d. Časovanie / Synchronizácia e. Správne dýchanie f. Ohnisko (kime) g. Technická náročnosť	2. Technické vykonanie a. Postoje b. Techniky c. Premiestňovanie sa d. Časovanie e. Kontrola f. Ohnisko (kime) g. Náročnosť vykonaných techník
3. Atletický výkon a. Sila b. Rýchlosť c. Stabilita d. Rytmus	3. 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 (pre kategórie 14 rokov a viac).
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 (Kani Basami).
8. Neuposlušnosť 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) Neuklonenie sa na začiatku a konci cvičenia kata (pre kategórie do 13 rokov).

- c) Vykonanie pohybu nesprávnym alebo neúplným spôsobom ako je neúplné vykonanie bloku alebo vykonanie úderu mimo cieľ.
- d) Nesynchronný pohyb, ako je vykonanie techniky pred dokončením premiestnenia tela, alebo v prípade súťaže družstiev nedosiahnutie jednotnosti dokončenia pohybov.
- e) 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 automaticky penalizované sudcami strhnutím celkového podielu bodov za technické vykonanie kata (a tak stratou jednej tretiny celkového bodovania cvičenia)
- f) Rozviazanie opasku do takej miery, kedy sa počas cvičenia dostane pod úroveň bokov.
- g) Zdržiavanie času vrátane predĺženého pochodovania, prehnané ukláňanie sa alebo predĺžené pauzy pred začiatkom cvičenia.
- h) Rozptyľovanie sudcov pohybovaním sa počas cvičenia súpera.
- i) 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 jeho členovia začať kata rovnakým smerom a tvárou k hlavnému sudcovi.*
- III. Členovia družstva musia demonštrovať znalosť vo všetkých aspektoch cvičenia kata a dosiahnuť 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 zápasu po vyhlásení ich mien dvaja pretekári nastúpia na okraj zápasiska tvárou k hlavnému sudcovi, pričom jeden pretekár má červený opasok (AKA) a druhý modrý opasok (AO). Následne sa ukлонia panelu sudcov a potom sa ukлонia navzájom, AO potom ukročí vzad do priestoru mimo zápasiska. V kategóriách 12 a viac, po presune na začiatočnú pozíciu sa AKA ukloní a jasne ohlásia 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. V kategóriách 5 – 11 rokov nastupujú obidvaja pretekári súčasne, ukлонia sa, ohlásia názov kata a začnú cvičenie. Po ukončení kata, AKA a AO po úklone na konci cvičenia kata sa vrátia na okraj zápasiska a čakajú na rozhodnutie panelu. Tento postup cvičenia dodržia s výnimkou zápasov o medaile, kedy cvičia ako pretekári kategórií 12 – 13 rokov.
2. Ak hlavný sudca má 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, pričom sudcovia vyjadria svoj hlas. V prípade, ak obidvaja AKA a AO sú diskvalifikovaní v tom istom stretnutí, ich súperu určené 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.
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. *Začiatkový 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.

PRÍLOHA 1: TERMINOLÓGIA

ŠOBU HADŽIME	Začnite stretnutie alebo zápas.	Po ohlásení rozhodca ustúpi krok dozadu.
ATOŠI BARAKU	Zostáva trochu času.	Časomerač dá zvukový signál 15 sekúnd pred skutočným koncom zápasu a rozhodca ohlási „Atoši Baraku“.
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 siahne nohu dozadu.
ŠUGO	Privolanie sudcov.	Rozhodca volá sudcov po ukončení stretnutia alebo zápasu, alebo pri navrhovaní Šikkaku.
HANTEJ	Rozhodnutie.	Rozhodca žiada o rozhodnutie na konci nerozhodného stretnutia. Po krátkom zapískaní na píšťalke sudcovia vyjadria svoje hlasovanie pomocou zástavok 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 ukazovák ukáže pod uhlom 45° smerom dole k previnilcovi.
HANSOKU ČUI	Výstraha pred diskvalifikáciou.	Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2, potom ukazovák ukáže horizontálne k previnilcovi.
HANSOKU	Diskvalifikácia.	Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2, potom ukazovák ukáže pod uhlom 45° smerom hore k previnilcovi a vyhlási súpera za víťaza.
DŽOGAI	Vystúpenie zo zápasiska nezapríčené súperom.	Rozhodca ukáže ukazovák na stranu zápasiska previnilca aby indikoval sudcom, že pretekár vystúpil zo zápasiska.
ŠIKKAKU	Diskvalifikácia „Opusti zápasisko“.	Rozhodca ukáže najskôr ukazovák na previnilca pod uhlom 45° smerom hore, potom ruku otočí preč a vzad a ohlási „AKA (AO) ŠIKKAKU!“. Potom vyhlási víťazstvo pre súpera.
KIKEN	Vzdanie sa.	Rozhodca ukáže ukazovák pod uhlom 45° smerom dole na pretekárovu východiskovú čiaru.
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

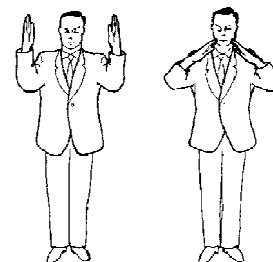
ŠOMEN-NI-REI

Rozhodca vystrie ruky dlaňami dopredu.



OTAGAI-NI-REI

Rozhodca vyzve pretekárov aby sa vzájomne uklonili.



ŠOBU HADŽIME

„Začnite stretnutie“

Po ohlášení rozhodca ustúpi krok dozadu.

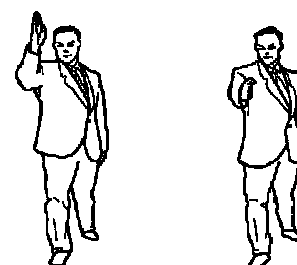


JAME

„Zastavte“

Prerušenie alebo ukončenie zápasu alebo stretnutia.

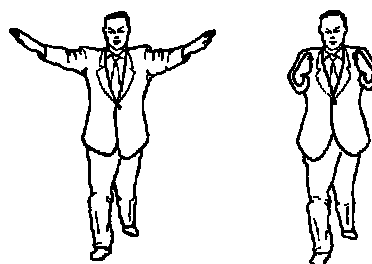
Pri ohlášení rozhodca vykoná gesto tak, že sekne otvorenou rukou zhora dole.



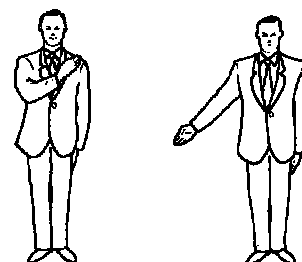
CZUKETE HADŽIME

„Pokračujte – začnite“

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

**YUKO (1 bod)**

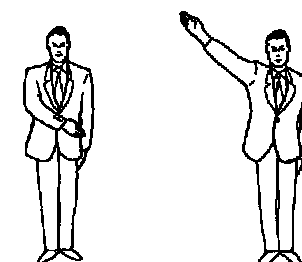
Rozhodca vystrie ruku dolu pod 45° uhlom na strane bodujúceho.

**WAZA-ARI (2 body)**

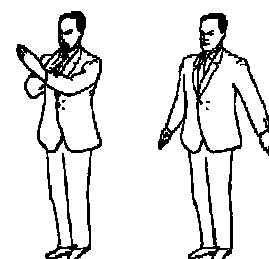
Rozhodca vystrie ruku vo výške ramena na strane bodujúceho.

**IPPON (3 body)**

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

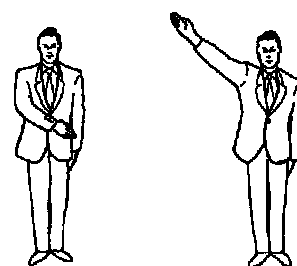
**ZRUŠENIE POSLEDNÉHO ROZHODNUTIA**

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



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**

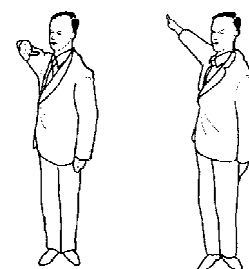
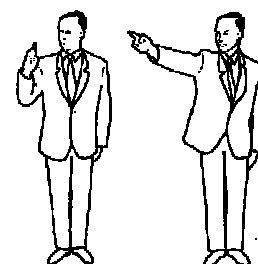
„Vzdanie sa”

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

**ŠIKKAKU**

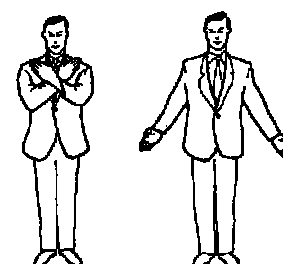
„Diskvalifikácia, opusti zápasisko”.

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.

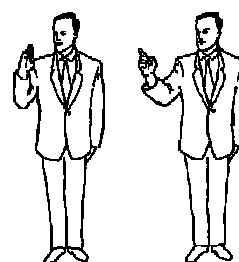


PRIESTUPOK KATEGÓRIE 1**(používa sa bez ďalšieho signálu pre ČUKOKU)**

Rozhodca prekříži otvorené ruky v zápästiach vo výške hrudníka.

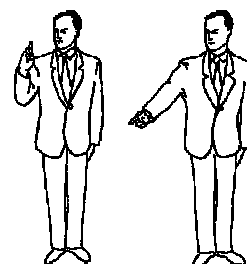
**PRIESTUPOK KATEGÓRIE 2****(používa sa bez ďalšieho signálu pre ČUKOKU)**

Rozhodca ukáže zohnutou rukou na tvár previnilca.

**KEIKOKU**

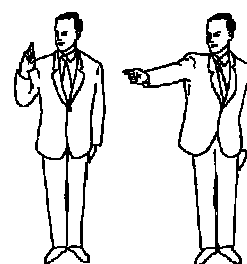
„Výstraha“

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

**HANSOKU ČUI**

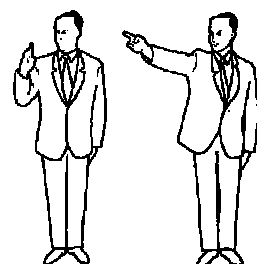
„Výstraha pred diskvalifikáciou“

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.



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.

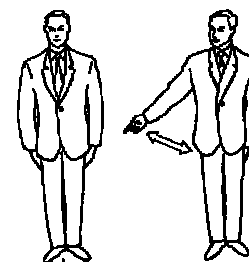
**PREDSTIERANIE ALEBO ZVELEČOVANIE ZRANENIA**

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

**DŽOGAI**

„Vystúpenie zo zápasiska”

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

**MUBOBI (Nedbanie na vlastnú bezpečnosť)**

Rozhodca sa rukou dotkne svojej tváre, potom hranu ruky pohne dopredu, dozadu a dopredu, aby tak indikoval sudcom, že pretekár nedbá o svoju bezpečnosť.



VYHÝBANIE SA BOJU

Rozhodca vykoná kruhový pohyb ruky ukazovákom smerom k zemi, čím indikuje sudcom priestupok kategórie 2.



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

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



NEBEZPEČNÉ A NEKONTROLOVANÉ ÚTOKY

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



SIMULOVANÉ ÚTOKY HLAVOU, KOLENOM ALEBO LAKŤOM

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



ROZPRÁVANIE ALEBO PROVOKOVANIE SÚPERA A NESLUŠNÉ SPRÁVAVNIE

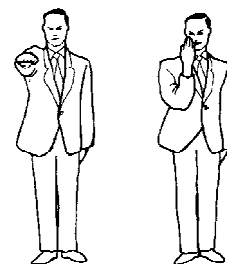
Rozhodca položí ukazovák na pery, čím signalizuje sudcom priestupok kategórie 2.



ŠUGO

„Privolanie sudcov“

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

**TECHNIKA BLOKOVANÁ ALEBO MIMO ZÁSAHOVEJ PLOCHY**

Rozhodca položí dľaň na predlaktie zohnutej ruky a signalizuje sudcom, že technika bola blokována alebo nezasiahla zásahovú plochu.

**TECHNIKA MINULA**

Rozhodca vykoná pohyb päťou pred telom a signalizuje sudcom, že technika minula alebo sa skĺzla.

**AKA (AO) BODOVAL PRVÝ**

Rozhodca signalizuje sudcom, že AKA (AO) bodoval prvý signálom, pri ktorom je otvorená pravá ruka opretá o dľaň ľavej ruky.

**ROZHODCOV NÁZOR**

Ihneď po prerušení zápasu rozhodca signalizuje sudcom svoju mienku zohnutou rukou na strane pretekára, ktorý podľa neho bodoval.

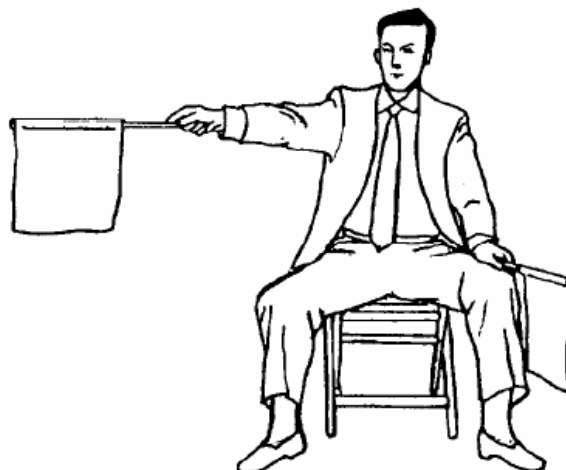


SIGNÁLY ZÁSTAVKAMI SUDCOV

YUKO



WAZA-ARI



IPPON



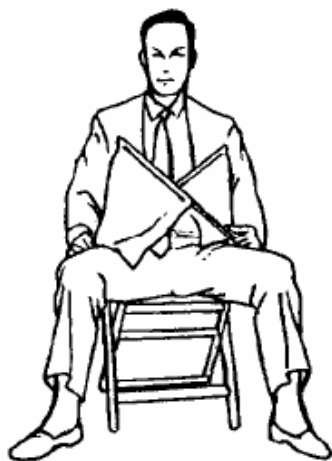
FAUL

Výstraha faulu. Příslušnou zástavkou sa zakrúži, potom sa vykoná signál kategórie 1 alebo 2.



PRIESTUPOK KATEGÓRIE 1

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



PRIESTUPOK KATEGÓRIE 2

Sudca ukáže zástavku pokrčenou rukou.



DŽOGAI

Pobúcha zástavkou o zem.

**KEIKOKU****HANSOKU ČUI****HANSOKU****PASIVITA**

Sudca točí zástavkami okolo seba na úrovni hrudníka.



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 sudcovia rozhodli, že daná technika bola dobre kontrolovaná a spĺňa všetkých 6 kritérií pre bodovanie, udelia bod a súčasne za predstieranie alebo zveličovanie zranenia výstrahu alebo trest kategórie 2. (Stále mať na pamäti, že za vážne prípady predstierania zranenia sa uloží Šikakku).

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 žiaden trest.

Pretekárovi, ktorý svojou chybou bol zasiahnutý a zveličuje efekt zranenia, aby zaviedol sudcov, môže byť uložená výstraha alebo trest za Mubobi a súčasne **další** 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 zápasit'.

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 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.

BODOVANIE NA SPADNUTÉHO PRETEKÁRA

Ak je pretekár hodený alebo podrazený pričom nezotráva 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 bodovania na padajúceho, sediaceho, kľáčiaceho,

stojaceho, do vzduchu vyskakujúceho pretekára a vo všetkých prípadoch keď trup nie je na tatami bodovanie bude 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 rozhodca a 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. V prípade signalizácie bodovania jedným sudcom, pričom rozhodca neposúdil techniku ako bodovaciú, pričom neprerušil zápas, rozhodca je povinný signalizovať dôvod neprerušenia zápasu (pomocou gest technika blokována alebo mimo zásahovej plochy, technika minula). V prípade prerušenia zápasu, kedy sudcovia signalizujú bodovanie pre AKA aj AO, rozhodca rozhodne o udelení bodovania prvému bodujúcemu, čo signalizuje pomocou gesta AKA (AO) bodoval prvý.

V situáciách keď je v stretnutí 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.

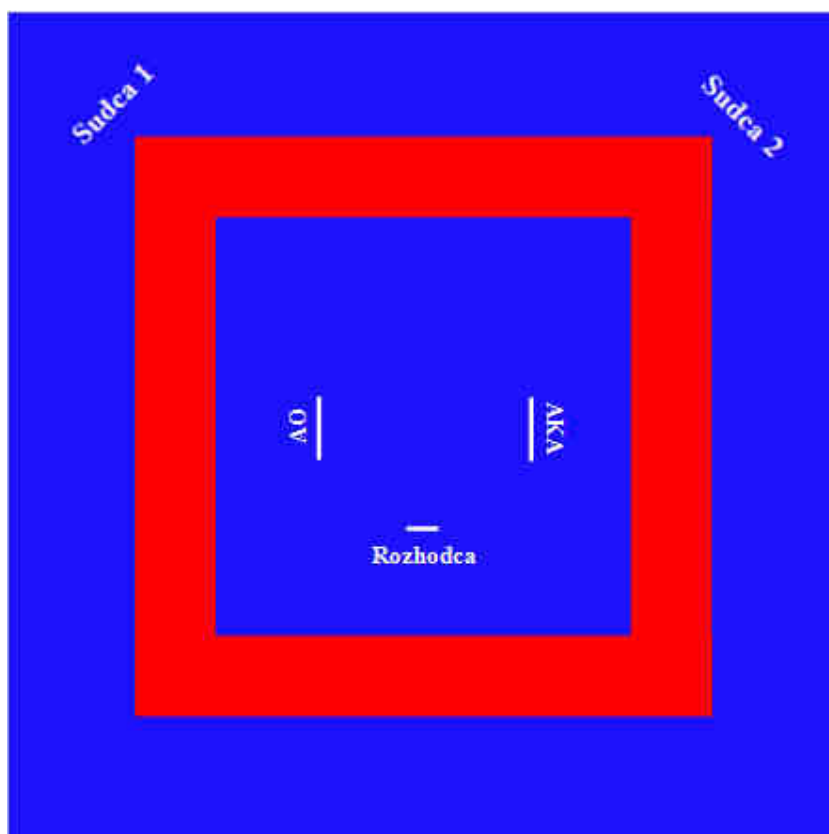
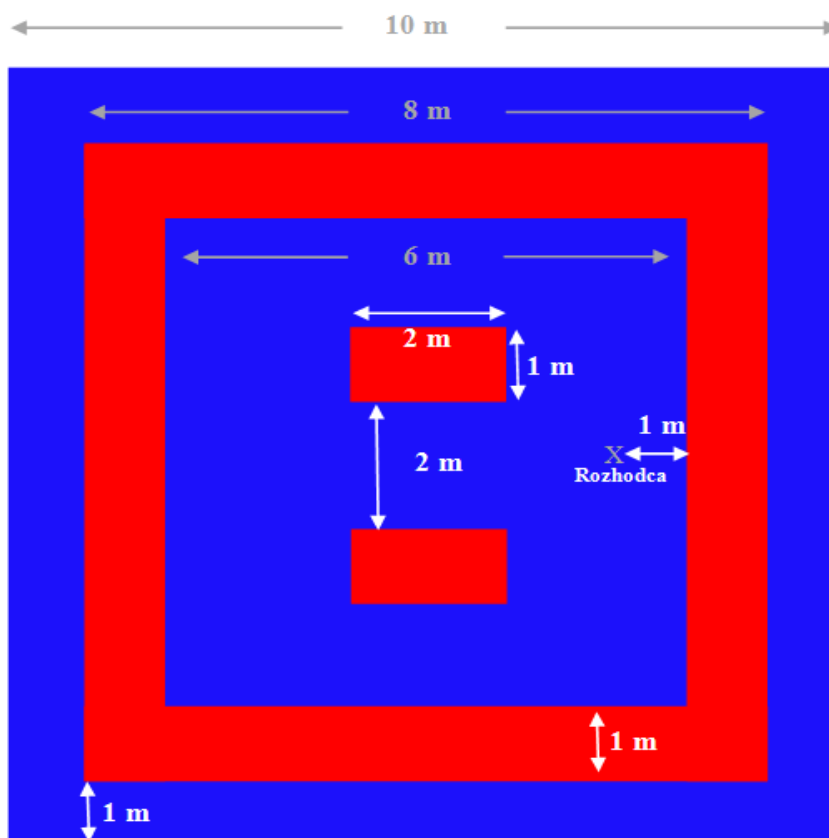
SIGNALIZÁCIA PORUŠENIA PRAVIDIEL

Pre priestupky kategóriu 1 sudcovia najprv zakrúžia príslušnou farebnou zástavkou, a potom 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.

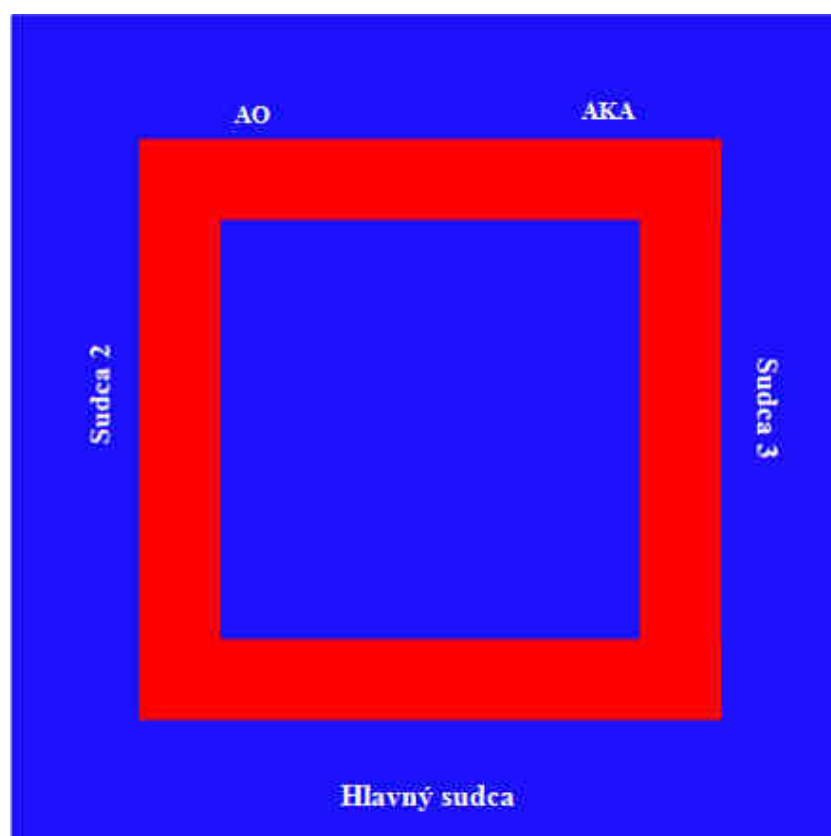
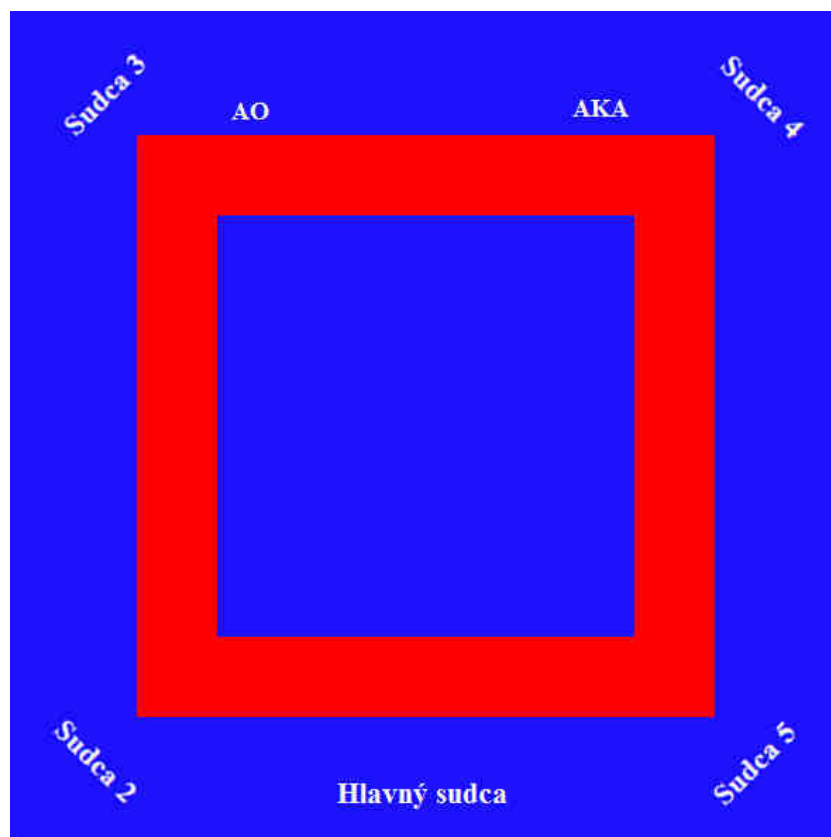
PRÍLOHA 4: ZNAČKY ZAPISOVATEĽA BODOVANIA

●—○	IPPON	3 body
○—○	WAZA-ARI	2 body
○	YUKO	1 bod
✓○	SENŠU s YUKO	
✓○—○	SENŠU s WAZA-ARI	
✓●—○	SENŠU s IPPON	
□	KAČI	Vít'az
x	MAKE	Porazený
▲	HIKIWAKE	Nerozhodne
C1C	Faul kategórie 1 — ČUKOKU	Výstraha
C1K	Faul kategórie 1 — KEIKOKU	Výstraha
C1HC	Faul kategórie 1 — HANSOKU ČUI	Výstraha pred diskvalifikáciou
C1H	Faul kategórie 1 — HANSOKU	Diskvalifikácia
C2C	Faul kategórie 2 — ČUKOKU	Výstraha
C2K	Faul kategórie 2 — KEIKOKU	Výstraha
C2HC	Faul kategórie 2 — HANSOKU ČUI	Výstraha pred diskvalifikáciou
C2H	Faul kategórie 2 — HANSOKU	Diskvalifikácia
KK	KIKEN	Vzdanie sa
S	ŠIKKAKU	Vážna diskvalifikácia

PRÍLOHA 5: USPORIADANIE ZÁPASISKA PRE KUMITE



PRÍLOHA 6: USPORIADANIE ZÁPASISKA PRE KATA



PRÍLOHA 7: KARATE-GI



REKLAMNÉ MIESTO PRE WKF O ROZMEROCH 20 x 10 cm



REKLAMNÉ MIESTO PRE NÁRODNÚ FEDERÁCIU O ROZMEROCH 15 x 10 cm



CHRBÁT VYHRADENÝ PRE ORGANIZUJÚCU FEDERÁCIU O ROZMEROCH 30 x 30 cm

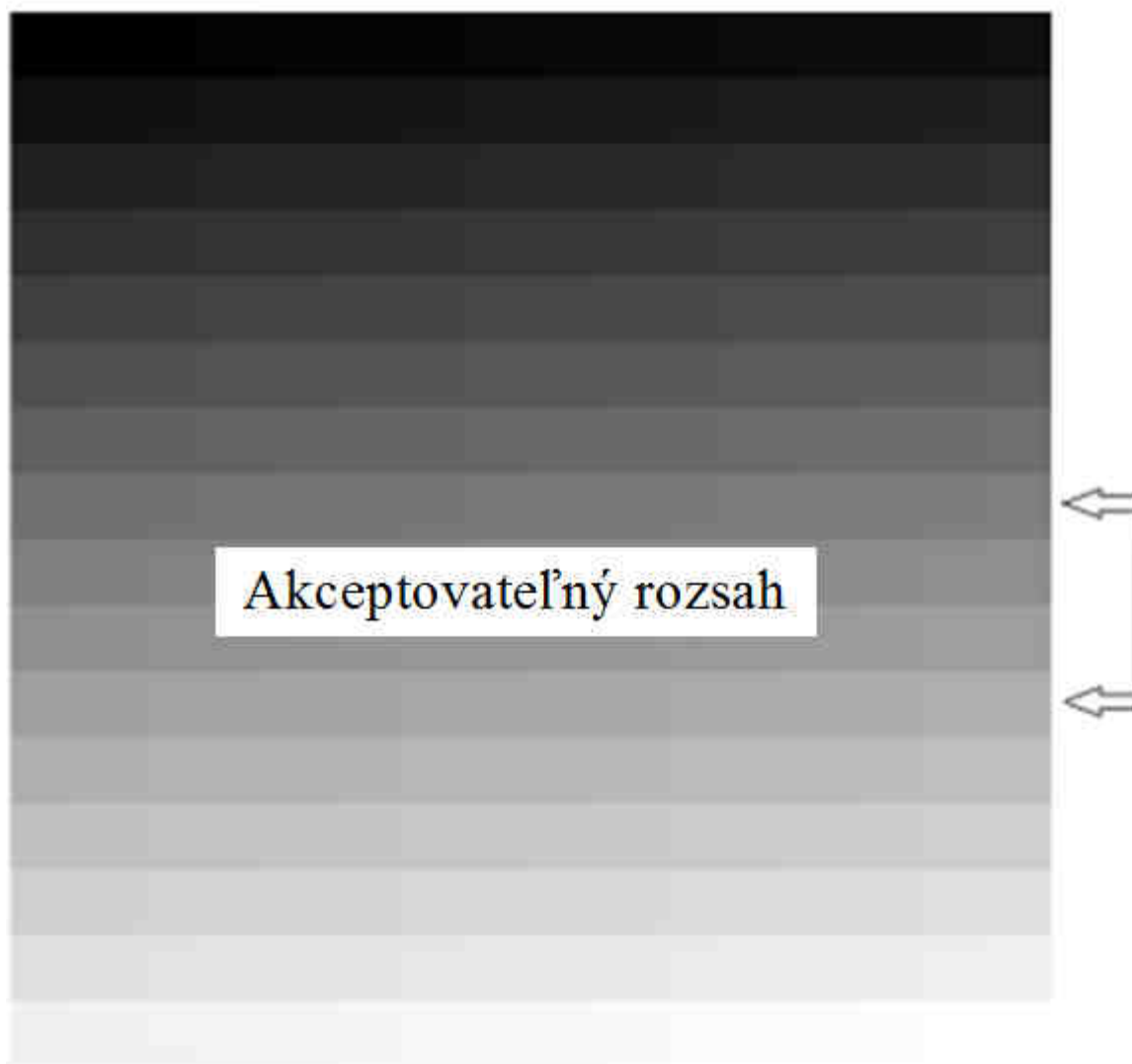


EMBLÉM NÁRODNEJ FEDERÁCIE O ROZMEROCH 12 x 8 cm



MIESTA PRE OBCHODNÉ ZNAČKY VÝROBCOV O ROZMEROCH 5 x 4 cm

PRÍLOHA 8: POMÔCKA PRE FARBY NOHAVÍC ROZHODCOV A SUDCOV

POMÔCKA PRE FARBY NOHAVÍC ROZHODCOV A SUDCOV

PRÍLOHA 9: OFICIÁLNY ZOZNAM KATA

Katagória	Kata začiatočníci 5 rokov	Kata začiatočníci 6-7 rokov	Kata začiatočníci 8-9 rokov	Kata začiatočníci 10-11 rokov
Požadovaný stupeň technickej vyspelosti	max. 7. kyu	max. 7. kyu	max. 7. kyu	max. 7. kyu
Systém súťaže	Len kata zo zoznamu povinných kata, pričom môže kata opakovať, ale nie v bezprostredne za sebou nasledujúcich kolách.	Len kata zo zoznamu povinných kata, pričom môže kata opakovať, ale nie v bezprostredne za sebou nasledujúcich kolách.	Len kata zo zoznamu povinných kata, pričom môže kata opakovať, ale nie v bezprostredne za sebou nasledujúcich kolách.	Len kata zo zoznamu povinných kata, pričom môže kata opakovať, ale nie v bezprostredne za sebou nasledujúcich kolách.
Godžu Ryu				
Taikyoku Džodan Iči	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Džodan Ni	✗	✓	✓	✓
Taikyoku Čudan Iči	✗	✓	✓	✓
Taikyoku Čudan Ni	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Gedan Iči	✗	✓	✓	✓
Taikyoku Gedan Ni	✗	✓	✓	✓
Taikyoku Kake Uke Iči	✗	✗	✓	✓
Taikyoku Kake Uke Ni	✗	✗	✓	✓
Taikyoku Mavaši Uke Iči	✗	✗	✓	✓
Taikyoku Mavaši Uke Ni	✗	✗	✓	✓
Gekisai Dai Iči (Gekisai Iči)	✗	✗	✓	✓
Gekisai Dai Ni (Gekisai Ni)	✗	✗	✓	✓
Šito Ryu				
Džuni No Iči (Kihon Kata Iči, Taikyoku Šodan)	✓	✓	✓	✓
Džuni No Ni (Kihon Kata Ni, Taikyoku Nidan)	✓	✓	✓	✓
Džuni No San (Kihon Kata San, Taikyoku Sandan)	✗	✓	✓	✓
Džuni No Jon (Kihon Kata Jon, Taikyoku Jondan)	✗	✓	✓	✓
Džuni No Go (Kihon Kata Go, Taikyoku Godan)	✗	✓	✓	✓
Pinan Nidan (Heian Nidan)	✗	✗	✓	✓
Pinan Šodan (Heian Šodan)	✗	✗	✓	✓
Pinan Sandan (Heian Sandan)	✗	✗	✓	✓
Pinan Jondan (Heian Jondan)	✗	✗	✓	✓
Pinan Godan (Heian Godan)	✗	✗	✓	✓
Šinsei Iči	✗	✗	✓	✓
Šinsei Ni	✗	✗	✓	✓
Ten No Kata	✗	✗	✓	✓
Či No Kata	✗	✗	✓	✓
Šotokan				
Taikyoku Šodan	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Nidan	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Sandan	✗	✓	✓	✓
Taikyoku Jondan	✗	✓	✓	✓
Taikyoku Godan	✗	✓	✓	✓
Heian Šodan	✗	✗	✓	✓
Heian Nidan	✗	✗	✓	✓
Heian Sandan	✗	✗	✓	✓
Heian Jondan	✗	✗	✓	✓
Heian Godan	✗	✗	✓	✓

Legenda:



Pretekár môže dané kata cvičiť

Pretekár nemôže dané kata cvičiť

Kategória	Kata pokročilí 6-7 rokov	Kata pokročilí 8-9 rokov	Kata pokročilí 10-11 rokov	Kata ml. dorastenci 12-13 rokov
Požadovaný stupeň technickej vyspelosti	bez obmedzenia	bez obmedzenia	bez obmedzenia	bez obmedzenia
System súťaže	Vo všetkých kolách len kata zo zoznamu povinných kata, vždy iné kata, v zápase o 1. miesto môže cvičiť aj kata zo zoznamu WKF	Vo všetkých kolách len kata zo zoznamu povinných kata, vždy iné kata, v zápase o 1. miesto a o postup do finále môže cvičiť aj kata zo zoznamu WKF	Vo všetkých kolách kata zo zoznamu povinných kata alebo kata zo zoznamu WKF, vždy iné kata	Vo všetkých kolách kata zo zoznamu povinných kata alebo kata zo zoznamu WKF, vždy iné kata
Godžu Ryu				
Taikyoku Džodan Iči	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Džodan Ni	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Čudan Iči	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Čudan Ni	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Gedan Iči	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Gedan Ni	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Kake Uke Iči	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Kake Uke Ni	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Mavaši Uke Iči	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Mavaši Uke Ni	✓	✓	✓	✓
Gekisai Dai Iči (Gekisai Iči)	✓	✓	✓	✓
Gekisai Dai Ni (Gekisai Ni)	✓	✓	✓	✓
Šito Ryu				
Džuni No Iči (Kihon Kata Iči, Taikyoku Šodan)	✓	✓	✓	✓
Džuni No Ni (Kihon Kata Ni, Taikyoku Nidan)	✓	✓	✓	✓
Džuni No San (Kihon Kata San, Taikyoku Sandan)	✓	✓	✓	✓
Džuni No Jon (Kihon Kata Jon, Taikyoku Jondan)	✓	✓	✓	✓
Džuni No Go (Kihon Kata Go, Taikyoku Godan)	✓	✓	✓	✓
Pinan Nidan (Heian Nidan)	✓	✓	✓	✓
Pinan Šodan (Heian Šodan)	✓	✓	✓	✓
Pinan Sandan (Heian Sandan)	✓	✓	✓	✓
Pinan Jondan (Heian Jondan)	✓	✓	✓	✓
Pinan Godan (Heian Godan)	✓	✓	✓	✓
Šinsei Iči	✓	✓	✓	✓
Šinsei Ni	✓	✓	✓	✓
Ten No Kata	✓	✓	✓	✓
Či No Kata	✓	✓	✓	✓
Šotokan				
Taikyoku Šodan	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Nidan	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Sandan	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Jondan	✓	✓	✓	✓
Taikyoku Godan	✓	✓	✓	✓
Heian Šodan	✓	✓	✓	✓
Heian Nidan	✓	✓	✓	✓
Heian Sandan	✓	✓	✓	✓
Heian Jondan	✓	✓	✓	✓
Heian Godan	✓	✓	✓	✓

Legenda:



Pretekár môže dané kata cvičiť



Pretekár nemôže dané kata cvičiť