



WORLD SPORT SHITO RYU FEDERATION

PRAVIDLÁ ROZHODOVANIA KARATE & KOBUDO BO KATA, KUMITE

Verzia 1.3. / 2023

PRAVIDLÁ ROZHODOVANIA SÚBORNÝCH CVIČENÍ (KATA)

Článok 1 - Súťažná plocha

1. Súťažná plocha musí byť rovná a bezpečná.
2. Súťažná plocha musí byť dostatočne veľká, aby umožnila vykonanie KATA bez prerušenia.

Výklad k článku 1:

I. Na správne vykonanie KATA je požadovaný pevný hladký povrch. Použitie tatami pre Kumite je možné.

Článok 2 - Oficiálny úbor

1. Pretekári, sudcovia a tréneri musia nosiť oblečený oficiálny úbor, ktorý je definovaný v čl.2 Pravidiel športového zápasu.
2. Ktorákoľvek osoba, ktorá poruší toto nariadenie môže byť zo súťaže vylúčená.

Výklad k článku 2:

I. Hornú časť Karate-gi si na vykonanie KATA nemožno vyzliecť. Pretekár v súťaži KOBUDO BO môže mať hornú časť gi čiernej farby.

II. Pretekárom, ktorí nastúpia nesprávne oblečení sa má poskytnúť 1 minúta na nápravu vzniknutej chyb

Článok 3 - Organizácia súťaží Karate kate a Kobudo Kata

1. Súťaž v KATA sa skladá zo súťaže družstiev a súťaže jednotlivcov. Súťaž družstiev je súťažou trojčlenných družstiev. Každé družstvo je buď výhradne mužské alebo výhradne ženské. Súťaž v KATA jednotlivcov sa skladá z individuálnych cvičení v oddelených kategóriách mužov a žien.
2. Súťaž prebieha systémom eliminácií s repasážou.
3. Súťažiaci vo všetkých vekových kategóriách pokročilých jednotlivcov a družstiev budú musieť cvičiť povinné Šitei Kata (vid'. dodatok 1) a voľne Tokui Kata (vid'. dodatok 2). V kolách s 9-16, 17-32, 33-64, 65-128 súťažiacimi budú musieť súťažiaci cvičiť zo zoznamu SHITEI KATA, v kolách s 8-5, 4 a 2 súťažiacimi môžu cvičiť zo zoznamu TOKUI KATA. V repasáži bude musieť pretekár cvičiť Shitei kata až do kola ktoré predchádza stretnutiu o 3.miesto. V kole predchádzajúcom pred kolom o medailu môže súťažiaci cvičiť už kata zo zoznamu Tokui kata.
4. Variácie v cvičenom kata tak ako sú učené školou Karate ktorú pretekár zastupuje budú dovolené.
5. Od súťažiacich v kategóriách 0.kyu až 6.kyu sa očakáva, že predvedú iba kata z povinného zoznamu. Súťažiaci musia predviesť aspoň dve kata, predvedené kata nemožno vykonať hneď po predchádzajúcom kole. V kolách s 5-8, 9-16, 17-32, 33-64, 65-128 pretekármi sa očakáva, že predvedú kata zo zoznamu (A) pre vyradovacie kolo. V semifinálovom kole a stretnutí o medaily si súťažiaci môžu vybrať kata zo zoznamu (B) pre zápas o medaily alebo zo zoznamu (A) pre vyradovacie kolá.
6. Pred začatím každého kola súťaže musí pretekár pri stolíku zapisovateľov nahlásiť názov kata ktoré bude cvičiť.
7. Pretekár musí v každom kole vykonať iné kata. Kata ktoré bolo cvičené v predchádzajúcich kolách nesmie byť cvičené.
8. V kolách súťaže družstiev v ktorých sa súťaží o medaily musia členovia družstva po ukončení cvičenia kata vykonať demonštráciu významu kata (BUNKAI). Vykonanie KATA a BUNKAI nesmie presiahnuť čas 5 (piatich) minút. Časomerač začne merať čas určený pre cvičenie KATA&BUNKAI okamžite po pozdrave členov družstva pred začiatkom cvičenia a meranie zastaví po záverečnom pozdrave. V prípade ak družstvo presiahne určený čas 5 minút bude diskvalifikované. Použitie tradičných zbraní, dodatočnej výstroje alebo akýchkoľvek pomôcok nie je dovolené

Súťaž Kobudo Kata:

1. Súťaž Kobudo Kata prebieha formou zápasov jednotlivcov.
2. Súťaž prebieha systémom eliminácií s repasážou.
3. V súťaži Kobudo sa od súťažiacich vo všetkých vekových kategóriách požaduje predvedenie kata z oficiálneho zoznamu / Príloha 3 / voľný výber Tokui Kata.
4. Variácie v cvičenom kata tak ako sú učené školou ktorú pretekár zastupuje budú dovolené.
5. Pred začatím každého kola súťaže musí pretekár pri stolíku zapisovateľov nahlásiť názov kata ktoré bude cvičiť.
6. Pretekár musí vykonať minimálne 2 kata. Kata ktoré bolo cvičené v predchádzajúcom kole sa nesmie cvičiť v nasledujúcom kole.
7. Zbrane Kobudo Bo musia byť vyrobené z tvrdého dreva, musia byť okrúhleho tvaru nesmú na nich byť nalepené žiadne pásky alebo nálepky.
8. Zbrane Kobudo: B o v seniorských mužských a ženských kategóriách - minimálna dĺžka Bo je 180 cm a hmotnosť Bo je minimálne 800 g, minimálny priemer musí byť 2,5 cm
9. Zbrane Kobudo – B o v dorasteneckej mužskej a ženskej kategórii - dĺžka palice Bo je daná podľa výšky pretekára, Bo musí byť o 10 cm dlhšie ako je výška pretekára. Musí byť o priemere minimálne 2,5 cm , hmotnosť nie je určená.

10. Pred začiatkom súťaží súťažnej kategórie, kontrolór zápasiska je zodpovedný za vykonanie kontroly dĺžky, hmotnosti a priemeru Bo s ktorým bude musieť súťažiaci cvičiť počas súťaže.
11. Súťažiaci musia predviesť minimálne dve kata, predvedené kata nemožno cvičiť hneď po predchádzajúcom kole.

Výklad k článku 3:

1. Počet a druh kata požadovaných pre cvičenie závisí od počtu pretekárov alebo družstiev v súťaži. V nasledujúcej tabuľke je uvedené koľko kata a aký typ je potrebný pre súťaž. Na súťažiach organizovaných SSHRKA pre vekové kategórie do 13 rokov platí pravidlo, že si cvičenec bude musieť vybrať z povinných Šitei a voliteľných Tokui kata :

Počet pretekárov alebo družstiev	Požadované kata	Šitei kata pokročilí	Šitei kata do 6.kyu	Tokui kata pokročilí	Tokui kata do 6.kyu	Kobudo Bo kata
65-128	7	4	5	0	0	2
33-64	6	3	4	0	0	2
17-32	5	2	3	0	0	2
9-16	4	1	2	0	0	2
5-8	3	0	1	3	0	2
4	2	0	0	2	2	2
2	1	0	0	1	1	1

Článok 4 - Panel sudcov

1. Komisia rozhodcov, alebo Kontrolór zápasovej plochy, určí pred každým stretnutím panel sudcov, ktorý sa skladá z troch alebo piatich členov. V zásade na súťažiach SSHRKA ak to umožňuje počet delegovaných rozhodcov tvorí panel sudcov pre kata 5 sudcov.
2. Na uľahčenie vedenia súťaže kata sú určení zapisovatelia, hlásatelia a časomerači.

Výklad k článku 4:

I. V prípade keď je panel tvorený z troch sudcov, hlavný sudca sedí v strede okraja zápasiska oproti cvičiacemu pretekárovi a sudcovia sedia po stranách na okraji zápasiska dva metre za stredom zápasiska. Každý sudca má k dispozícii modrú a červenú zástavku. V kategóriách súťažiacich do 11 rokov sudca č.2 a sudca č.3 sedia v rohoch zápasiska.

II. V prípade keď je panel rozhodcov zložený z piatich sudcov, hlavný sudca sedí v strede okraja zápasiska oproti cvičiacemu pretekárovi a ďalší štyria sudcovia sedia v rohoch zápasiska.

III. Panel rozhodcov musí byť zložený z nezávislých sudcov.

Článok 5 - Kritériá pre hodnotenie

Kata musí byť vykonané s kompetenciou a musí demonštrovať dobrú znalosť základných tradičných princípov. Pri posúdení cvičenia súťažiaceho alebo družstva budú sudcovia sledovať:

- A. Realistickú demonštráciu významu Kata.
- B. Správne časovanie, rýchlosť, stabilitu, stupeň sily a napätia (Kime)
- C. Správne dýchanie.
- D. Správny stupeň koncentrácie a pozornosti (Čakugan)
- E. Správnosť postojov (Dachi) so správnym napätím nôh tak aby chodidlá boli celou plochou na podlahe.
- F. Správne napätie brušného svalstva (Hara)
- G. Správnu formu Kihonu.
- H. V súťaži družstiev musí byť zabezpečená synchronizácia bez akýkoľvek externých vplyvov.

Súťažiaci alebo družstvo smie byť diskvalifikované na základe týchto dôvodov:

- a. V prípade prerušenia cvičenia.
- b. V prípade pádu alebo vážnej straty stability.
- c. Vykonanie iného kata ako bolo oznámené.

- d. V prípade ak vynechá alebo do cvičenie pridá ďalšiu techniku.
- e. Znatelná prestávka alebo zastavenie v cvičení ktoré trvá niekoľko sekúnd.
- f. Presiahnutie limitu 5 minút cvičenia Kata a Bunkai.
- g. V prípade ak vykoná vážnu chybu.
- h. Z dôvodu keď pretekár nesprávne vypočíta Embusen pri ktorom svojím pohybom alebo technikami ohrozí alebo prinúti sudcu opustiť jemu určené stanovisko.
- i. V prípade ak cvičencovi vypadne počas cvičenia Kobudo Bo kata z ruky zbraň.

Výklad k článku 5:

I. Cvičenie kata nie je divadelným alebo tanečným vystúpením. Kata musí obsahovať tradičné princípy a hodnoty, musí vyjadrovať skutočný zmysel boja, koncentráciu, dynamiku a potenciálny účinok jej technik. Musí demonštrovať silu, pevnosť a rýchlosť – ako aj krásu, rytmus a stabilitu.

II. V súťaži družstiev musia cvičiť jeho členovia rovnakým smerom, na začiatku cvičenia stoja všetci otočení tvárou k hlavnému sudcovi panelu.

III. Členovia družstva musia demonštrovať v cvičení jeho znalosť vo všetkých aspektoch, ktoré kata obsahuje. Súčasne musia dosiahnuť čo najlepšiu synchronizáciu cvičenia.

IV. Povel pri začiatku a na konci kata, dupanie nôh, udieranie sa po hrudníku – rukách alebo karate gi, neprirodzené hlasné dýchanie sú príkladom vonkajších znakov, ktoré majú slúžiť za účelom zlepšenia synchronizácie. Tieto nevhodné aspekty cvičenia sú neakceptovateľné a je nutné aby ich Sudcovia brali v úvahu pri konečnom hodnotení cvičenia.

Coach alebo pretekár je zodpovedný za nahlásené kata pri stolíku zapisovateľov tak aby bolo v zhode s príslušným kolom súťaže. Týka sa to hlavne vekových kategórií do 13 rokov Pretekár musí v kole súťaže vykonať kata ktoré pre dané kolo pri stolíku zapisovateľov nahlásil.

Článok 6 A. - Riadenie súťaže Karate Kata

1. Dvojica pretekárov vo vekových kategóriách 8 - 9, 10 – 11 ročných po vyhlásení ich mien nastúpi na okraj zápasovej plochy smerom k hlavnému sudcovi panelu. Jeden má červený opasok (AKA stojí z pohľadu hlavného sudcu na pravej strane zápasiska) a druhý modrý opasok (AO stojí na ľavej strane zápasiska). Vzájomne pozdravia a následne obaja vstúpia do zápasiska na východiskové miesto v zápasisku ktoré je označené pozdravia sa panelu a ohlásia názov cvičeného kata. Po ukončení cvičenia sa uklonia panelu rozhodcov a postavia sa opäť na okraj zápasiska, po vnesení rozhodnutia sa vzájomne pozdravia a opustia priestor zápasiska. V stretnutiach o medailové umiestnenia budú cvičiť súťažiaci samostatne.
2. V súťažných kategóriách 0.kyu až 6.kyu bude musieť súťažiaci cvičiť len Kata zo zoznamu. Súťažiaci musia predviesť minimálne dve kata, predvedené kata nemožno cvičiť hneď po predchádzajúcom kole. V kolách s 5-8, 9-16, 17-32, 33-64, 65-128 sa od súťažiacich očakáva, že predvedú kata zo zoznamu (A) pre vyradovacie kolá. V semifinále a súboji o medaily si súťažiaci môžu vybrať kata zo zoznamu (B) pre zápas o medaily a zoznamu (A) pre vyradovacie kolá.
3. V súťažiach vekových kategórií nad 11 rokov a starších nastupujú na súťaž pretekári samostatne, prvý cvičí AKA a po ňom AO.
4. Ak nie je kata cvičené v zhode s pravidlami, alebo boli v ňom iné nepravidelnosti, hlavný sudca panelu zvolá sudcov za účelom dosiahnutia rozhodnutia.
5. V prípade diskvalifikácie pretekára vykoná hlavný sudca panelu gesto prekrížením zástaviek (gesto ako v kumite TORIMASEN).
6. Po ukončení cvičení pretekárov, stoja obaja pretekári na okraji zápasiska. Hlavný sudca ohlásia rozhodnutie (HANTEJ) a zapíska dvojtónovým signálom na píšťalke. Všetci traja sudcovia súčasne ukážu svoje rozhodnutia prostredníctvom zástaviek.
7. Hlavný sudca po ukončení hodnotenia krátkym zapískaním vyzve sudcov, aby spustili zástavky.
8. Rozhodnutie v cvičení bude AKA alebo AO, nerozhodný výsledok nie je prípustný. Pretekár, ktorý získa väčšinu hlasov sudcov, je vyhlásený za víťaza.
9. Pretekári sa po vyhlásení výsledku stretnutia vzájomne pozdravia a následne aj panelu sudcov.

Článok 6 B. - Riadenie súťaže Kobudo Bo Kata

Dvojica pretekárov po vyhlásení ich mien nastúpi na okraj zápasovej plochy smerom k hlavnému sudcovi panelu. Jeden má červený opasok (AKA stojí z pohľadu hlavného sudcu na pravej strane zápasiska) a druhý modrý opasok (AO stojí na ľavej strane zápasiska). Pozdravia panel rozhodcov a potom sa vzájomne pozdravia. Aka vstúpi do zápasiska pozdraví sa panelu rozhodcov a ohlásia názov cvičeného kata. Po ukončení cvičenia sa AKA ukloní panelu rozhodcov a opustí plochu zápasiska. AO vstúpi do zápasiska a obdobne ako AKA vykoná svoje kata po jeho vykonaní opustí priestor zápasiska. Po ukončení cvičení stoja obaja pretekári na okraji zápasiska. Hlavný sudca ohlásia rozhodnutie (HANTEJ) a zapíska dvojtónovým signálom na píšťalke čím vyzve sudcov k vneseniu verdiktu. Všetci traja sudcovia súčasne ukážu svoje rozhodnutia prostredníctvom zástaviek. Po vnesení verdiktu sa vzájomne pozdravia a potom panelu sudcov a opustia priestor zápasiska.

Výklad k článku 6:

I. Bod, z ktorého začína pretekár cvičiť svoje kata, sa nachádza vo vnútri zápasiska. Pre vekové kategórie 8-9 a 10-11 budú na ploche zápasiska vyznačené body z ktorých musia pretekári začať svoje cvičenie.

II. Pri hodnotení výsledku stretnutia Hlavný sudca dva - krát krátkym tónom zapíska, sudcovia vynesú svoje hodnotenie pomocou zástaviek, Hlavný sudca nechá dostatočný čas (2 – 5 sekúnd) pre zapisovateľa na vyhodnotenie zápasu. Potom krátkym zapísknutím vyzve sudcov na spustenie zástaviek.

III. V prípade, keď sa pretekár nedostaví na cvičenie, alebo sa vzdá prostredníctvom KIKEN, bude automaticky rozhodnuté bez toho, aby jeho súper vykonal svoje ohlásené cvičenie.

DODATOK Č.1/1 ZOZNAM POVINNÝCH KARATE KATA(ŠITEI KATA)

ZOZNAM POVINNÝCH WSSHRF (ŠITEI) KATA

Veková kategória: 8 – 9 rokov

Identifikačné číslo Kata

Názov Kata

22/A	Juni no Ichi – Kihon Kata Ichi – Dosa Dai Ichi
22/B	Juni no Ni – Kihon Kata Ni – Dosa Dai Ni
11/A	Hean/ Pinan Nidan
14	Chi No Kata
47/A	Shinsei Ichi
11/B	Hean/Pinan Shodan

Veková kategória: 10 – 11 rokov

Identifikačné číslo Kata

Názov Kata

22/ A	Juni no Ichi – Kihon Kata Ichi – Dosa Dai Ichi
11/B	Hean/Pinan Shodan
11/C	Hean/ Pinan Sandan
51	Ten No Kata
47/B	Shinsei Ni
14	Chi No Kata
47/A	Shinsei Ichi

Veková kategória: 12 – 13 rokov

Identifikačné číslo Kata

Názov Kata

11/B	Hean/Pinan Shodan
11/D	Hean/Pinan Yondan
14	Chi No Kata
47/A	Shinsei Ichi
6	Bassai Dai
30	Matsumura Rohai

Veková kategória: + 14 rokov

Identifikačné číslo Kata

Názov Kata

21	Jion
30	Matsumura Rohai
6	Bassai Dai
42	Seienchin
33	Nipaipo

DODATOK Č.1/2 ZOZNAM POVINNÝCH KATA PRE KATEGÓRIU 0.KYU AŽ 6.KYU A KATEGÓRIE S OBMEDZENÍM TECHNICKÉHO STUPŇA

A) KATA PRE ELIMINAČNÉ KOLÁ:

Identifikačné číslo Kata	Názov Kata
22/ A	Juni no Ichi – Kihon Kata Ichi – Dosa Dai Ichi
22/B	Juni no Ni – Kihon Kata Ni – Dosa Dai Ni
22/C	Juni no San – Kihon Kata San – Dosa Dai San
11/A	Hean/ Pinan Nidan
11/B	Hean/ Pinan Shodan
11/C	Hean/ Pinan Sandan
11/D	Hean/ Pinan Yondan
11/D	Hean/ Pinan Godan
14	Chi No Kata
47/A	Shinsei Ichi
51	Ten No Kata
47/B	Shinsei Ni

B) KATA PRE SEMIFINALOVÉ KOLO & MEDAILOVÉ KOLÁ

Identifikačné číslo Kata	Názov Kata
21	Jion
30	Matsumura Rohai
6	Bassai Dai
42	Seienchin
39	Saifa
48	Sochin
29	Matsukase

DODATOK č.2 ZOZNAM VOLITEL'NÝCH KATA WSSHRF (TOKUI KATA) :

ZOZNAM VOLITEL'NÝCH KATA WSSHRF (TOKUI KATA) :

Identifikačné číslo Kata	Názov Kata
1	Ananko
2.	Annan
3.	Annan Dai
4.	Aoyagi
5.	Bassai Sho
6	Bassai Dai
7	Gojushiho
8.	Haufa
9.	Hakucho
10.	Heiku
11.	Hean/ Pinan Shodan – 11/A, Nidan – 11/B, Sandan - 11/C , Yondan – 11/D, Godan - 11/E
12.	Chatan Yara No Kushanku
13.	Chibana No Kushanku
14.	Chi No Kata
15.	Chintei
16.	Chinto
17.	Ishimine Bassai
18.	Itosu Rohai - Shodan 18/A, Nidan – 18/B, Sandan - 18/C
19.	Jiin
20.	Jitte
21.	Jion
22.	Juni no Kata / Kihon Kata / Dosa Kata – Ichi – 22/A, Ni – 22/B, San - 22/C
23.	Juroku
24.	Kishimoto No Kushanku
25.	Kosokun Sho
26.	Kosokun Dai
27.	Kururunfa
28.	Matsukase
29.	Matsura Bassai
30	Matsura Rohai
31.	Myojo
32.	Naifanchin – Shodan 31/A, Nidan 31/B, Sandan 31/C
33.	Nipaipo

34.	Niseishi
35.	Oyadomori Bassai
36.	Pachu
37.	Paiku
38.	Papuren
39.	Rohai
40.	Saifa
41.	Sanchin
42.	Sanseru
43.	Seienchin
44.	Seisan
45.	Shiho Kosokun
46.	Shimpa
47.	Shinsei – Ichi 47/A, Ni - 47/B
48.	Shisochin
49.	Sochin
50.	Suparinpei
51.	Tensho
52.	Ten No Kata
53.	Tomari Bassai
54.	Unshu
55.	Wanshu

POZNÁMKA:

v prípade vykonania kata, ktoré nie sú na oficiálnom zozname kata Shito ryu karate, ale cvičia sa v školách našich pridružených federácií z iných štýlov karate, ako príklad kata - Annan, Anan Dai, Pachu, Paiku, Heiku, Chibana No Kushanku, Kishimoto No Kushanku atd'. tieto musia byť vykonané v tradičnom zmysle kihon Shito ryu. Nie je dovolené napríklad meniť postoje: zamieňať postoje shiko dachi za kiba dachi, kokucu dachi za postoje kokucu dachi používané v štýloch Shotokan ryu, Gensei ryu. Kata musia byť vykonávané s klasickými technikami rúk (úder, bloky) a technikami nôh (kopy, premiestňovanie) Shito ryu, v postojoch shiko dachi, zenkutsu dachi, moto dachi, han zenku dachi, neko ashi dachi, sanchin dachi, kosa dachi atd'.

DODATOK A: ZOZNAM KOBUDO BO VOLITEL'NÝCH - TOKUI KATA WSSHRF

Identifikačné číslo Kata	Názov Kata
1..	Abushi No Kon
2.	Chikin No Kon
3.	Chinen Shikyanaku No Kon
4.	Choun No Kon
5..	Katin No Kon
6.	Kasshin Bo
7.	Kubo No Kon
8.	Nidan No Kon
9.	Sandan No Kon
10.	Sesoko No Kon
11.	Shiishi No Kon
12.	Shiho Uchi No Kon
13.	Sihrotaru No Kon
14.	Shodan No Kon
15.	Sushi No Kon
16.	Sushi No Kon Sho
17.	Sushi No Kon Dai
18.	Sakugawa No Kon
19.	Sakugawa No Kon Sho
20.	Sakugawa No Kon Dai
21.	Ufugushiku No Kon
22.	Ufutun Bo
23.	Uehara No Kon
24.	Tokumine No Kon

PRAVIDLÁ ROZHODOVANIA ŠPORTOVÉHO ZÁPASU (KUMITE)

Článok 1: Zápasisko

1. Zápasisko musí byť rovné a bezpečné.
2. Zápasisko tvorí štvorec tatami schváleného typu SSHRKA so stranami 8 metrov (merané zvonka) s ďalším 1 metrom na všetkých stranách ako bezpečnostný priestor. Na každej strane je voľný bezpečnostný priestor dvoch metrov. V prípade, ak sa používa vyvýšené zápasisko, bezpečnostný priestor sa zväčší ešte o jeden meter na každej strane.
3. Dva diely tatami sú obrátené červenou stranou nahor vo vzdialenosti 1 meter od stredu zápasiska tak, aby tvorili hranicu medzi pretekármi. Pri začatí alebo znovu spustení zápasu pretekári budú stáť tvárou k sebe na prednej hrane v strede týchto dielov tatami.
4. Rozhodca stojí v strede medzi dvomi dielmi tatami tvárou k pretekárom vo vzdialenosti 2 metre od bezpečnostného priestoru.
5. Každý sudca sedí v rohu tatami v bezpečnostnom priestore. Rozhodca sa môže pohybovať po celom tatami vrátane bezpečnostného priestoru, kde sedia sudcovia. Každý sudca je vybavený červenou a modrou zástavkou.
6. Kontrolór zápasu sedí hneď za bezpečnostným priestorom, za rozhodcom po ľavej alebo pravej strane. Je vybavený červenou zástavkou alebo značkou a píšťalkou.
7. Kontrolór bodovania sedí za oficiálnym stolíkom medzi zapisovateľom bodovania a časomeračom.
8. Kouči sedia za bezpečnostným priestorom na ich príslušných stranách na strane tatami čelom k oficiálnemu stolíku. Tam, kde je zápasový priestor vyvýšený, kouči sú umiestnení mimo vyvýšeného priestoru.
9. Jednometrová hranica zápasiska musí byť inej farby ako zvyšok zápasiska. Pozn.: pozri prílohu 5 – rozloženie zápasiska pre kumite
10. Zápasisko pre vekové kategórie detí od 8 do 11 rokov má rozmery 6 x 6 metrov.

Výklad k článku 1:

I. Do vzdialenosti jedného metra od vonkajšieho obvodu zápasiska nesmú byť umiestnené reklamy, steny alebo stĺpy.

II. Používané tatami (žinenky) by sa nemali kĺzať v dotyku s podlahou a ich horná plocha má mať primerane nízky koeficient trenia. Nesmú byť hrubé ako džudistické, nakoľko zabraňujú pohybu ktorý je pre karate špecifický. Rozhodca musí zaistiť, aby sa moduly žineniek voči sebe počas zápasu nepohybovali. Vzniknuté medzery môžu spôsobiť zranenia a sú zdrojom ďalšieho rizika (ohrozenia). Používané tatami musia byť schválené SSHRKA.

Článok 2: Oficiálny úbor

1. Pretekári a ich koučovia, musia nosiť úbor ktorý je v tomto článku definovaný.
2. Rozhodcovská komisia môže vylúčiť ktoréhokolvek funkcionára alebo pretekára ktorý nedodrží tento predpis.

ROZHODCOVIA

1. Rozhodcovia a sudcovia musia mať oblečení oficiálny úbor určený komisiou rozhodcov. Tento úbor musia nosiť na všetkých súťažiach a kurzoch.
2. Oficiálny úbor je takýto:
 - jednoradové tmavomodré sako s dvoma striebornými gombíkmi
 - biela košeľa s krátkymi rukávami
 - oficiálna viazanka bez spony
 - hladké svetlosivé nohavice bez manžiet
 - tmavomodré alebo čierne ponožky bez vzorky, čierne topánky (papuče) bez šnurovania používané pri riadení zápasov
 - píšťalka na bielej alebo čiernej stužke, oficiálny znak rozhodcu.
 - rozhodkyne (sudkyne) počas rozhodovania môžu nosiť sponu do vlasov

PRETEKÁRI

1. Pretekári musia nosiť biele neoznačené karate-gi bez pruhov alebo lemov. Povolené je nosiť školy alebo kluby ktorý musí byť umiestnený (ná) na ľavej strane prs kabáta karate-gi a jej rozmer nesmie byť väčší ako 12 x 8 cm. Značky výrobcu karate gi, môžu byť umiestené na spodnej pravej časti rohu kabáta karate-gi a v priestore pásu nohavíc. Okrem toho môže byť na chrbte umiestnené identifikačné číslo vydané organizačným výborom turnaja. SSHRKA povoľuje nosenie reklamy sponzora. Pretekári nastupujú na stretnutie s modrým alebo červeným opaskom.
2. Riadiaci orgán môže autorizovať špeciálne nálepky alebo obchodné značky schválených sponzorov.
3. Horná časť karate-gi, stiahnutá okolo drieku opaskom technického stupňa, musí mať takú dĺžku aby prekryvala boky a nesmie byť dlhšia ako tri štvrtiny stehien. V prípade žien je povolené nosenie bieleho neoznačeného trička pod hornou časťou gi.
4. Maximálna dĺžka rukávov gi nesmie presahovať zápästie a nesmie byť kratšia ako polovica predlaktia. Rukávy gi nesmú byť zrolované.
5. Nohavice gi musia zakrývať minimálne dve tretiny predkolenia pričom ich dĺžka nesmie presahovať cez členky a nesmú byť zrolované.

6. Pretekári musia mať čisté vlasy, ostrihané na takú dĺžku, aby im neprekážali v zápase. Hačimaki, (páska na hlavu) nie je dovolená. Ak rozhodca považuje vlasy ktoréhokolvek pretekára za priveľmi dlhé, špinavé, prípadne oboje, môže vylúčiť pretekára zo zápasu. Je zakázané nosenie dekoratívnych úchytiek, ako aj kovových spôn do vlasov. Na uchytenie vlasov sa môže použiť jednoduchá gumička, vlasy sa môžu upraviť do tvaru chvosta.
7. Pretekári musia mať nakrátko ostrihané nechty a nesmú mať na sebe nijaké kovové alebo iné predmety, ktoré by mohli spôsobiť súperovi zranenie. Nosenie kovového mostíka na zuby, musí byť schválené rozhodcom a oficiálnym lekárom. Pretekár zúčastňujúci sa na súťaži, musí prijať plnú zodpovednosť za ním spôsobené zranenie, alebo na ňom spôsobené zranenie.
8. Povinné ochranné prostriedky
 - Protektory na ruky musia byť schváleného typu pre klasické neplo kontaktné súťaže v karate. Protektory musia byť modrej a červenej farby.
 - Chrániče zubov.
 - Mäkké chrániče predkolenia schválené môžu byť aj bielej farby.
 - Chránič trupu - bodiprotektor
 - Chránič hrudníka pre ženy.
 - Chrániče priehlavkov (musia byť červené pre AKA a modré pre AO)

Nosenie chrániča pohlavia nie je povinné, avšak ak ho pretekár počas zápasu bude nosiť musí byť typu schváleného pre karate.
9. Nosenie okuliarov počas zápasu alebo cvičenia je zakázané (mäkké kontaktné šošovky môže pretekár nosiť na vlastnú zodpovednosť).
10. Nosenie neautorizovaného úboru a výstroja je zakázané.
11. Všetky ochranné prostriedky musia byť homologizované homologizačnou komisiou SSHRKA.
12. Pred začiatkom každého zápasu je povinnosťou Dozorca zápasu skontrolovať, či má pretekár všetky predpísané ochranné prostriedky schváleného typu.
13. Použitie bandáží alebo podporných dláh (obväzov) zraneným pretekárom, musí byť schválené rozhodcom na základe odporúčania lekára súťaže.

TRÉNERI - KAUČI

Tréner musí počas celého turnaja nosiť tepláky alebo otepľovaciu súpravu. Súčasne musí byť identifikovateľná jeho príslušnosť ku klubu ktorý zastupuje. Kontrolór zápasiska môže povoliť trénerom použiť oficiálne tímové tričko federácie alebo jednofarebné tričko bez nápisu alebo loga namiesto teplákov bundy

Výklad k článku 2:

I. Pretekár musí počas zápasu, cvičenia nosiť iba jeden opasok (Aka – červený, Ao modrý) opasok technického stupňa sa nosiť nesmie. Chrániče rúk a priehlavkov sú buď červenej alebo modrej farby (AKA –červené, Ao – modré).

II. Používané chrániče zubov musia správne sedieť na chrupe. Chrániče genitálií s vyberateľnou plastickou vložkou zasunutou do podväzkového pásu nie sú povolené. Pretekár ktorý bude pristihnutý pri ich nosení, bude penalizovaný.

III. Počas turnaja sa môžu vyskytnúť náboženské dôvody pre nosenie určitých častí odevu, napríklad turban. Osoby, ktoré si želajú v súlade so svojím náboženstvom niečo, čo by sa považovalo za neautorizované oblečenie, musia na to upozorniť rozhodcovskú komisiu ešte pred turnajom. Rozhodcovská komisia preskúma a zváži každú žiadosť. Nebudú povolené žiadne výnimky pretekárom ktorí sa dostavia v deň turnaja s tým, že budú môcť štartovať.

IV. Ak pretekár vstúpi do zápasiska nevhodne upravený nemá byť hneď diskvalifikovaný, má sa mu poskytnúť 1 minúta na odstránenie chyby. Rozhodcovia si so súhlasom rozhodcovskej komisie môžu vyzliecť saká.

Článok 3: Organizácia súťaže

1. Súťaž v karate, môže zahŕňať súťaž v kumite, v kata alebo oboje. Súťaž v kumite sa môže ďalej deliť na súťaž družstiev a súťaž jednotlivcov. Súťaž jednotlivcov sa môže ďalej rozdeliť na hmotnostné kategórie. Súťaž v hmotnostných kategóriách sa nakoniec delí na jednotlivé zápasy. Termínom "zápas" nazývame aj individuálne stretnutie dvojice pretekárov súperiacich družstiev v súťaži kumite družstiev.
2. Pretekár nemôže byť v súťaži jednotlivcov nahradený iným pretekárom.
3. Pretekár alebo družstvo ktoré sa po výzve k nástupu na zápas nedostaví k zápasisku bude diskvalifikovaný (né) prostredníctvom KIKEN. V súťaži družstiev sa družstvu ktorá vyhralo na základe Kiken za nenastúpenie pretekára družstva pripočíta víťazstvo v zápase a aj 8 bodov.
4. V súťaži družstiev je družstvo zložené z nepárneho počtu pretekárov. Družstvo mužov je zložené zo 5 pretekárov z ktorých sa 3 zúčastňujú na stretnutí. Družstvo žien je zložené zo 5 pretekárov z ktorých sa 3 zúčastňujú na stretnutí.
5. Všetci pretekári (ky) sú členmi družstva. Náhradníci (čky) nie sú určení(né).
6. Pred každým stretnutím musia zástupcovia družstiev odovzdať k oficiálnemu stolu formulár s menami a poradím zápasov členov svojho družstva. Poradie sa môže meniť pre každé stretnutie, po oficiálnom odovzdaní sa nemôže zmeniť až do ukončenia stretnutia.
7. Družstvo bude diskvalifikované ak ktorýkoľvek člen družstva alebo jeho coach zmení zloženie družstva bez písomného predloženia nového poradia pretekárov.

Výklad k článku 3:

I. "Kolo" je časť súťaže, ktoré postupne určí konečných finalistov. Vo vylučovacej súťaži "kolo" vylúči 50 % pretekárov vrátane prázdnych miest (jedná sa o prípad, keď sú nasadení pretekári v nepárnom počte). V tomto zmysle sa kolo vzťahuje na primárne vylučovacie zápasy a repasáž. Vylučovacia súťaž umožňuje všetkým pretekárom jeden zápas.

II. Používanie mien pretekárov spôsobuje problémy s výslovnosťou a identifikáciou, preto im treba prideliť a používať čísla.

III. Pri nástupe na stretnutie družstiev nastupuje skutočný počet pretekárov. Nezápasiaci pretekár(i) a Kauč nenastupujú a majú sedieť v priestore, ktorý im je určený.

IV. Súpisku pretekárov môže predložiť Kauč alebo pretekár, ktorý je za družstvo nominovaný. V prípade keď coach odovzdáva súpisku musí byť jasne označený, inak ho možno odmietnuť. Súpiska musí obsahovať meno krajiny (klubu), farbu opasku pridelenú družstvu a poradie pretekárov od prvého po piateho. Uvedené musia byť mená pretekárov a ich štartovné (turnajové) čísla a súpiska musí byť podpísaná Kaučom alebo určenou osobou.

V. V súťaži družstiev mužov musia na zápas nastúpiť minimálne traja pretekári, v súťaži žien nastupujú minimálne dve pretekárky. V prípade ak družstvo nemá potrebný minimálny počet je diskvalifikované prostredníctvom KIKEN.

VI. 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 priestoru zápasiska potvrdiť víťazstvo pri kontrolnom stolíku.

Článok 4: Panel rozhodcov

1. Panel rozhodcov pre každý zápas (stretnutie) má tvoriť jeden rozhodca (Sušin), dvaja sudcovia (Fukušin) a jeden dozorca zápasu (Kansa).
2. Rozhodca nemôže rozhodovať stretnutia v ktorých súťažiaci členovia jeho klubu.
3. Ku každému zápasisku majú byť určené časomerači, hlásatelia a zapisovatelia.

Výklad k článku 4:

I. Na začiatku zápasu kumite, stojí rozhodca na vonkajšej strane čiary vyznačujúcej oficiálne zápasisko. Po jeho ľavej strane stoja sudca č.1 a po pravej sudca č.2.

II. Po formálnej výmene pozdravov medzi pretekármi a panelom rozhodcov, rozhodca zakročí krok vzad, sudcovia sa otočia k sebe a všetci sa spolu pozdravia. Po tejto formálnej procedúre všetci zaujmú svoje predpísané miesta.

III. Pri výmene panelu rozhodcov, striedaný panel rozhodcov (Dozorca zápasu sa na nástupe a výmeny panelu nezúčastňuje) stojí na čiare vyznačujúcej vnútornú stranu 1 metrovej zóny zápasiska, tvárou k striedajúcemu panelu. Po vzájomnej výmene pozdravov, odíde striedaný panel zo zápasiska v jednom smere na povel rozhodcu striedajúceho panelu.

IV. V prípade výmeny individuálnych rozhodcov, ide striedajúci rozhodca k striedanému a po vzájomnej výmene pozdravov si vymenia postavenia.

V. V stretnutí družstiev sa za predpokladu že všetci rozhodcovia panelu majú predpísané funkčné zaradenie môžu funkcie rozhodcu a sudcu striedať v každom zápase dvojíc družstva.

Článok 5: Trvanie zápasu

1. Čas trvania zápasu, pre kategóriu seniorov mužov a žien (jednotlivcov aj družstiev) je tri minúty, pre kategórie juniorov a dorastencov je dve minúty. **Čas trvania zápasu pre vekové kategórie pod 14 rokov je stanovený na jeden a pól minúty, kategória pod 10 rokov 1 minúta.**
2. Trvanie času zápasu sa meria od pokynu rozhodcu na začatie zápasu a zastavuje sa vždy keď zvolá "JAME".
3. Časomerač signalizuje jasne počutelným gongom alebo bzučiacom že zostáva 15 sekúnd do konca zápasu. Po uplynutí stanoveného času trvania zápasu, signalizuje že čas zápasu uplynul. Signál čas uplynul označuje koniec zápasu. Pretekárom sa poskytne časový interval medzi stretnutiami, ktorý sa rovná štandardnému času trvania zápasu na účely odpočinku a výmeny výstroja. Jediná výnimka je počas repasáže, kde v prípade zmeny farby výstroja sa časový interval predlžuje na 5 minút.

Článok 6: Bodovanie

1. Bodovania sú nasledovné:
 - a, SANBON Tri body
 - b, NIHON Dva body
 - c, IPPON Jeden bod
2. Bodovanie sa udeľuje za techniku ktorá je vykonaná podľa nasledovných kritérií a je umiestnená na zásahovú plochu:
 - a) Dobrá forma
 - b) Športový prístup

- c) Silné vykonanie
 - d) Zanšín (pretrvávajúca pozornosť)
 - e) Správne načasovanie
 - f) Správna vzdialenosť
3. **SANBON** sa udeľuje za:
- a) Kopy džodan.
 - b) Za bodujúcu techniku na súpera ktorý bol hodený, podrazený alebo ktorý sám spadol na podlahu pričom sa podlahy dotýka okrem chodidiel akákoľvek iná časť jeho tela.
4. **NIHON** sa udeľuje za:
- a) Kopy na čudan. Za vychýlenie súpera technikou podmetom nohou (Aši Barai) a zasadenie bodujúcej techniky.
5. **IPPON** sa udeľuje za:
- a) Cuki džodan alebo čudan
 - b) Uči
6. Útoky sú obmedzené na tieto časti tela:
- a) hlava b) tvár c) krk d) brucho e) hrud' f) chrbát g) bok
7. Účinná technika vykonaná v okamihu povelu "zápas ukončiť" sa má považovať za platnú. Útok ktorý by mohol byť považovaný za bodovateľný ale bol vykonaný po povelu "prerušit' alebo "ukončit' zápas", sa nemá hodnotiť a môže viesť k potrestaniu toho, kto ho vykonal.
8. Za neplatný sa považuje útok, ak sú obidvaja pretekári mimo plochy zápasiska. Ak je jeden z pretekárov mimo zápasiska a jeho súper vykoná účinnú techniku v čase, keď je sám vo vnútri zápasiska, pričom rozhodca neprerušil zápas kvôli vystúpeniu sa pokladá za platnú.
9. Súčasne účinné bodujúce techniky, zasadené v tom istom okamihu obidvoma pretekármi (AIUČI) sa nehodnotia.

Výklad k článku 6:

V prípade udelenia skóre musí byť technika zasadená na zásahovú plochu definovanú v bode 6 tohto článku. Technika musí byť primerane kontrolovaná, s ohľadom na ktorú zásahovú plochu je vedená, technika musí splniť všetkých šiest' kritérií pre udelenie bodu.

Názov	Technické kritériá
SANBON (3 body) sa udeľia za:	1. Kopy na Džodan. 2. Akákoľvek skórujúca technika ktorá bola vykonaná na súpera po podrazení, hode alebo ak sám spadol pričom sa podlahy dotýka okrem chodidiel pretekárova akákoľvek iná časť tela.
NIHON (2 body) sa udeľia za:	1. Kopy na Čudan. Čudan je definovaná zásahová plocha ako brucho, hrud', boky a chrbát. Za vychýlenie súpera technikou podmetu (Aši Barai) a zasadenie bodujúcej techniky.
IPPON (1 bod) sa udeľí za:	1. Akýkoľvek úder alebo sek vykonaný na ktorúkoľvek zo siedmich zásahových plôch.

I. Z dôvodu bezpečnosti pretekárov sú zakázané nasledovné formy hodov: hod pri ktorom je hodený pretekár držaný oboma rukami počas jeho vykonania alebo hod pri ktorom je bod osi hodu nad úrovňou bedra, takáto forma hodov je zakázaná a pretekár ktorý ju vykoná bude vystráhaný alebo potrestaný. Výnimku tvoria klasické podmety, ktoré nevyžadujú aby bol súper počas podmietania držaný, de aši barai, ko učí gari atd'. Po vykonaní hodu, rozhodca poskytne čas na okamžité vykonanie bodujúcej techniky.

II. V prípade ak je pretekár hodený, podrazený podľa pravidiel, sám sa pošmykne a spadne pričom sa dotýka zeme inou časťou tela ako chodidlami a jeho súper vykoná naňho bodovanú techniku, bude skórujúcemu udelený SANBON.

III. Technika má "Dobrú formu", ak má charakteristiky riadiace sa pravdepodobnou účinnosťou v rámci konceptov tradičného karate.

IV. Športový prístup je súčasťou dobrej formy, poukazuje na prístup bez zlého úmyslu v zápase, vzťahuje sa na veľkú koncentráciu viditeľnú počas vykonania bodujúcej techniky.

V. Silné vykonanie definuje silu a rýchlosť techniky a zjavnú snahu o jej úspech.

VI. Pretrvávajúca pozornosť (Zanšín) je kritérium, ktoré sa najčastejšie zanedbáva pri udelení bodu. Je to stav pokračujúceho sústredenia, ktoré pretrváva aj po dopadnutí techniky. Pretekár so Zanšín zostáva plne koncentrovaný a ostražitý voči súperovej možnosti útoku. Neotáča tvár počas vykonania techniky a zostáva otočený tvárou k súperovi aj po jej vykonaní.

VII. Správne načasovanie znamená zasadenie techniky v okamihu, v ktorom má najväčší potencionálny účinok.

VIII. **Správna vzdialenosť** sa taktiež vzťahuje na zasadenie techniky na zásahovú plochu, tak aby mala najväčší potenciálny efekt. Ak sa technika vykoná na protivníka, ktorý sa rýchlo pohybuje od nej, potenciaálny účinok takéhoto úderu je znížený.

IX. **Vzdialenosť** sa vzťahuje na bod v ktorom je technika zastavená v čo najmenšej vzdialenosti od cieľa. Úder alebo kop ktorý je vykonaný vo vzdialenosti medzi dotykom a 5 centimetrami od tváre, hlavy alebo krku možno povedať, že má správnu vzdialenosť. Techniky vedené na Džodan, ktoré sú vykonané v rozumnej vzdialenosti od cieľa a ktoré sa obranca nepokúša blokovať alebo sa im nesnaží vyhnúť budú skórovať pod podmienkou, že spĺňajú ostatné kritériá. V kategóriách Dorastencov a Juniorov nie je dovolený žiadny kontakt na hlavu, tvár alebo krk (alebo tvárovej masky), pre kopy Džodan je dovolený veľmi ľahký dotyk (pred touto definíciou známy ako „dotyk kože“) a vzdialenosť pre skórovanie sa zvýšila na 10 centimetrov.

X. **Bezcenná technika** je bezcennou bez ohľadu na to kde a ako sa vykoná. Technika ktorá má hrubé nedostatky v dobrej forme alebo chýba sila vykonania, nemôže byť bodovo ohodnotená.

XI. **Techniky, ktoré smerujú pod opasok, môžu bodovať, musia však dopadnúť nad lonovú kosť.** Šija a hrdlo sú zásahovými plochami. Na hrdlo však nie je dovolený žiadny kontakt, hoci môže byť bodovaný vhodne kontrolovaný útok na túto zásahovú plochu.

XII. **Techniky, ktoré majú dobrú formu a dopadajú na lopatky, majú byť bodované.** Nebodovanou oblasťou pleca je plocha medzi ramenným kĺbom, lopatkou a kľúčnou kosťou.

XIII. **Signál (bzučiak, gong) vymedzujúci čas trvania zápasu ukončuje možnosť bodovania aj vtedy, keď rozhodca z nepozornosti zápas ihneď neukončí.** Konečný signál časomerača však neznamená, že nemôžu byť uložené tresty. Panel rozhodcov môže ukladať tresty až do okamihu, keď pretekári po ukončení zápasu opúšťajú zápasisko. Trest sa môže uložiť aj potom, ale právo na to má len komisia rozhodcov.

XIV. **Ak obaja pretekári súčasne udrú do seba, kritérium pre bodovanie „Správneho načasovania“ tak ako je definované sa v takomto prípade nezlučuje s významom jeho definície a správnym rozhodnutím by malo byť neudelenie bodu.** Avšak obaja pretekári môžu získať bod za ich príslušné bodovanie, udiť sa tak môže za predpokladu že každý z nich získal zástavku. Bodovanie musí byť však vykonané pred „JAME“ a pred signálom ukončenia času zápasu.

XV. **V prípade ak pretekár boduje s viacerými technikami v sérii za sebou pričom sa bodovanie udeje pred zastavením zápasu, bude mu udelené bodovanie za vyššie bodové hodnotenie, bez ohľadu v akom poradí techniky vykonal.** Príklad: ak bol vykonaný úspešný úder a následne kop, bod mu bude udelený za kop nakoľko má vyššiu hodnotu.

Článok 7: Kritériá pre rozhodnutie

O výsledku zápasu sa rozhodne na základe: dosiahnutia jasného vedenia rozdielu ôsmich bodov, po uplynutí času zápasu dosiahnutím vyššieho počtu bodov, vyhlásením za víťaza prostredníctvom (HANTEJ) alebo HANSOKU, ŠIKAKU a KIKEN ktoré bolo udelené súperovi. Súťažiaci, ktorý v zápase skóruje prvý získa výhodu prvého bodovania (SENSŮ), táto výhoda sa však bude uplatňovať len ako posledné kritérium, keď po ukončení času zápasu je rovnaké bodové skóre, rovnaké technické bodovanie a je uložené rovnaké množstvo výstrah.

- Ak skončí zápas v individuálnych kategóriách bez bodového hodnotenia, s rovnakým počtom výstrah alebo bez výstrah rozhodca vyhlási nerozhodný stav (HIKIWAKE), o konečnom výsledku zápasu rozhodnú dvaja sudcovia a rozhodca prostredníctvom (HANTEJ), každý člen panelu musí uplatniť svoje rozhodnutie. Vyhlásiť konečné rozhodnutie v prospech jedného z pretekárov je záväzná a vykoná sa na základe nasledovných skutočností:
 - podľa prístupu k zápasu, bojovnosti a sily preukázanej pretekármi
 - podľa taktickej a technickej prevahy
 - podľa toho, ktorý z pretekárov mal väčšiu iniciatívu vo vedení útokov
- V prípade ak individuálny zápas skončí bodovo nerozhodne, víťaz bude vyhlásený na základe týchto skutočností:
 - vítazí pretekár ktorý skóroval s technikou vyššej bodovej hodnoty / 3.2.1/ - takzvané technické bodové hodnotenie
 - vítazom bude pretekár ktorý má menší počet udelených výstrah pričom zápas skončil bez bodového hodnotenia
 - vítazom bude pretekár ktorý má menší počet udelených výstrah pričom zápas skončil s rovnakým počtom bodov získaných za techniky rovnakej bodovej hodnoty.
 - v prípade keď sa zápas skončil s rovnakým bodovým hodnotením alebo udelením rovnakým počtom výstrah vyhráva pretekár ktorí bodoval v zápase prvý „SENSŮ“

PRÍKLADY

AKA body	AKA tresty	OA body	OA tresty	Komentár	Výsledok
3 1 1	1C	2✓ 2 1	1C	Aka bodoval s technikou hodnoty 3 body čo je najvyššia možná bodová hodnota za techniku	Aka víťaz
2✓ 3	1C,2C, 3C	3 2	1C	Bodové aj technické hodnotenie sú rovnaké prvé bodové hodnotenie získal Aka ale má tri výstrahy 3C a Ao len jednu výstrahu 1C	Ao víťaz
3 3	1C,2C,3C	3 ✓ 2 1	1C,2C	Bodové hodnotenie je rovnaké, Ao získal prvé bodové hodnotenie,ale Aka bodoval 2 x technikou bodového hodnotenia 3 body	Aka víťaz
3 ✓ 2 1	1C,2C	1 3 2	1C,2C	Bodové aj technické bodové hodnotenie je rovnaké, rovnaké je množstvo výstrah C, Aka bodoval prvý v zápase, výhoda prvého bodovania Senšu	Aka víťaz

3. Stretnutie vyháva družstvo ktoré získa viac dosiahnutých víťazstiev. Ak majú družstvá rovnaký počet víťazstiev, víťazí to družstvo, ktorého pretekári získali najviac bodov, berúc do úvahy vyhraté a prehraté zápasy. Maximálny rozdiel zaznamenaných bodov v zápase, bude osem bodov.
4. Ak majú dve družstvá rovnaký počet víťazstiev a rovnaké skóre v stretnutí, rozhodnutie o víťazovi padne v **rozhodujúcom zápase** vybratých dvojíc. Družstvo môže nominovať do rozhodujúceho zápasu ktoréhokoľvek člena družstva ktorý je uvedený na súpiske, bez ohľadu na to či už v stretnutí zápasil alebo nie. Ak ani v tomto zápase nie je dosiahnuté bodové hodnotenie, rozhodne o výsledku zápasu panel rozhodcov prostredníctvom (HANTEJ), obdobne ako v zápasoch individuálnych kategórií. Výsledok Hantej v rozhodujúcom zápase určí víťaza stretnutia družstiev.
5. V súťaži družstiev mužov a žien stretnutie končí pri dosiahnutí rozdielu dvoch víťazstiev jedného z družstiev v stretnutí.
6. V prípadoch, keď sú diskvalifikovaní obaja pretekári v tom istom stretnutí prostredníctvom HANSOKU, pretekár vylosovaný v pavúku ktorý by bol ich možný súper postúpi priamo do ďalšieho kola ako víťaz bez vyhlásenia výsledku daného stretnutia.

Výklad k článku 7:

1. V prípade rozhodnutia zápasu pomocou (HANTEJ), rozhodca vykročí za čiaru označujúcu hranicu zápasiska, zvolá "HANTEJ" následne zapíše na píšťalke dvojitým krátkym signálom pričom súčasne vyjadruje svoje hlasovanie pomocou gesta. Sudcovia vyjadria svoje hlasovanie pomocou zástaviek, rozhodca po vyjadrení názorov sudcov opäť krátkym signálom zapíše a sudcovia spustia zástavky. Rozhodca sa vráti sa na svoje východiskové postavenie a vyhlási väčšinové rozhodnutie.

Článok 8: Zakázané správanie

- 1) Techniky, pri ktorých dochádza k prisilnému kontaktu zohľadniac o ktorú zásahovú plochu ide, techniky s kontaktom na hrdlo.
- 2) Útoky na horné a dolné končatiny, genitálie, kĺby alebo priehlavok.
- 3) Útoky otvorenou rukou do tváre.
- 4) Nebezpečné alebo zakázané techniky hodov.
- 5) Predstieranie alebo zveličovanie zranenia.
- 6) Opakované úniky zo zápasiska (DŽOGAI).
- 7) Správanie sa pri ktorom zápasník ohrozuje svoju bezpečnosť alebo takýmto správaním mu súper spôsobí zranenie, alebo strata adekvátnej miery sebaobrany (MUBOBI).
- 8) Vyhybanie sa boju, ktoré má slúžiť ako prostriedok na zabránenie svojmu súperovi bodovať.
- 9) Pasivita – činnosť pri ktorej sa pretekár/ri nesnažia zápasit'. Pasivitu nemožno vystríhať hneď po uplynutí 15 sekúnd zápasu na začiatku zápasu, rozhodca má vyzvať pretekárov TSUZUKETE aby boli aktívny.
- 10) Klinč, zápasenie, sácanie, uchopenia alebo pretlačenie sa hrudníkmi bez pokusu o hod alebo inú techniku.
- 11) Uchop súpera oboma rukami, z akýchkoľvek iných dôvodov ako je zachytenia súperovej kopajúcej nohy a vykonania hodu.
- 12) Uchopenie súperovej ruky alebo karate-gi jednou rukou, bez okamžitého pokusu o vykonanie bodovacej techniky alebo hodu.
- 13) Techniky ktoré svojou povahou nemôžu byť kontrolované pričom ohrozujú bezpečnosť súpera, nebezpečné a nekontrolovateľné útoky.
- 14) Simulovanie útokov hlavou, kolenom alebo laktom.
- 15) Nevhodné poznámky, alebo iné provokovanie súpera, neposlúchnutie nariadení rozhodcu neslušné správanie sa k rozhodcom alebo iné porušenie etikety.
- 16) Techniky vykonané po povelu WAKARETE pred povelom CUZUKETE.
- 17) V prípade keď je pretekár zatlačený do rohu a rozhodca zvolá WAKARETE rozhodca sa musí uistiť, že druhý pretekár sa dostatočne stiahne aby mohol súperovi priestor a až potom dá povel CUZUKETE.
- 18) Správne vykonaná technika nebude hodnotená, ak bude vykonaná v rovnakom čase ako bol daný príkaz WAKARETE – pričom tato sa nebude penalizovať. Nekontrolovaná technika bude predmetom výstrahy alebo penalizácie bežným spôsobom.
- 19) Keď sa zdá, že situácia si môže vyžadovať diskvalifikáciu, rozhodca môže pred vyhlásením akéhokoľvek rozhodnutia zavolať jedného alebo viacerých rozhodcov na krátku konzultáciu (ŠUGO).
- 20) Ak súťažiaci, ktorému bolo udelené SENŠU, dostane varovanie za vyhybanie sa boju za nasledujúce incidenty: JOGAI, útek, klinčovanie sa, chytenie, zápasenie, tlačenie alebo státie hrudník k hrudníku, v čase keď do konca zápasu zostáva menej ako 15 sekúnd – Súťažiaci automaticky stratí túto výhodu. Rozhodca potom najprv ukáže typ priestupku a typ výstrahy alebo trestu, ktorý súťažiaci urobil, potom ukáže znak pre SENŠU nasledovaný znakom pre zrušenie (TORIMASEN) a súčasne oznámi „AKA/AO SENŠU TORIMASEN“.
- 21) V prípadoch, keď sú obaja AKA aj AO diskvalifikovaní v rovnakom zápase prostredníctvom HANSOKU, súper ktorý čaká v pavúku rozlosovania na víťaza tohto stretnutia postúpi priamo ďalej. Dvojitá diskvalifikácia sa nevzťahuje na zápas o medaily, v takom prípade víťaz bude vyhlásený prostredníctvom HANTEJ, pokiaľ však jeden zo súťažiacich nemá udelené SENŠU.
- 22) V prípade ak do konca zápasu zostáva menej ako 15 sekúnd a SENŠU bolo zrušené, žiadne ďalšie SENŠU nemôže byť udelené.

Výklad k článku 8:

I. Súťaže v karate sú športovou disciplínou a z tohto dôvodu sú najnebezpečnejšie techniky zakázané. Všetky vykonané techniky musia byť kontrolované. Trénovaný pretekár môže znieť 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 technika ktorá spôsobí zranenie má byť potrestaná, avšak za predpokladu, že si ju zranený nezavinil sám. Techniky vykonávané pretekármi musia mať dobrú formu a musia byť kontrolované. V prípadoch keď nespĺňajú uvedené kritéria musí byť udelená výstraha alebo trest. Je veľmi dôležité aby sa skutočnosti uvedené v tomto bode výkladu prísne vyžadovali pri súťažiach Dorastencov a Juniorov.

II. Techniky na DŽODAN môžu skórovať, keď sú kopy zastavené do 5 cm od cieľa a 2 cm techniky rukami, ale môžu byť uznané aj tie s ľahkým dotykom (dotykom pokožky), bez spôsobenia nárazu – s výnimkou oblasti hrdla, kde nie je povolený žiadny fyzický kontakt.

V kategórii kadetov a detí do 14 rokov môžu techniky na DŽODAN skórovať, keď sa zastavia do 10 cm od cieľa pri kopoch a 5 cm pre techniky vykonané rukou.

„Dotyk s pokožkou“ je povolený v kategóriách pre súťažiach od 16 rokov (juniori). Pre kategórie 14 až 16 rokov je dotyk pokožky povolený len pri kopoch. Dotyk pokožky je definovaný ako dotyk cieľa bez prenosu energie do hlavy alebo tela.

V kategóriách detí pod 14 rokov musia byť útoky rukou vedené na hlavu, tvár a krk (vrátane na tvárovú masku) pod kontrolou bez dotyku. Ľahký dotyk rukou nebude potrestaný ale ani za takú techniku nesmie byť udelený bod. V prípade ak technika rukou je považovaná za viac ako ľahký dotyk rokov faulujúcemu bude uložené (3 x Čui, Hansoku Čui, Hansoku) samozrejme za predpokladu že si kontakt nespôsobil pretekár sám prostredníctvom (Mubobi). V prípade ak pretekár vykoná techniku ktorá spôsobí súperovi vážne zranenie ktoré si zasluží uloženie priamo Hansoku Čui jeho súperovi sa prirátajú ku skóre dva body (NIHON). Pri technikách kopov na Džodan je povolený „ľahký dotyk“ (dotyk kože) a technika môže byť považovaná za skórujúcu. V prípadoch keď sú techniky kopov na Džodan považované za viac ako dotyk kože, panel rozhodcov udelí výstrahu alebo trest. Panel rozhodcov musí brať v úvahu či nedošlo k Mubobi zo strany faulovaného.

III. Rozhodca musí nepretržite sledovať zraneného pretekára. Jeho správanie môže rozhodcovi pomôcť pri jeho úsudku. Krátke oddialenie hodnotenia umožní, aby sa prejavili symptómy zranenia, napríklad krvácanie z nosa. Pozorovanie odhalí prípadnú snahu pretekára predstierať ťažšie zranenie z taktických dôvodov. Príkladom môže byť prudké fúkanie cez zranený nos, alebo drsné trenie tváre opakom protektorov.

IV. Predchádzajúce zranenie pretekára môže spôsobiť symptómy ktoré nezodpovedajú úrovni kontaktu, ale rozhodca musí vziať túto skutočnosť v úvahu pri posudzovaní následných situácií. Príkladom môže byť skutočnosť, keď po relatívne ľahkom kontakte je pretekár neschopný pokračovať v zápase, z dôvodu opakovaných kumulovaných zranení v predchádzajúcich zápasoch. Pred zahájením zápasu, musí Manažér zápasiska skontrolovať lekársky záznam na pretekárovej karte a uistiť sa či je schopný pretekár zápasit'. Rozhodca, ktorý vedie zápas musí byť informovaný o ošetreniach, ktoré boli počas turnaja pretekárovi poskytnuté.

V. Pretekár reagujúci na ľahký kontakt formou zveličovania účinku úderu alebo kopu za účelom aby dosiahol potrestanie súpera - príkladom je držanie sa za tvár či váľanie sa na podlahe. Pretekár bude okamžite vystríhaný alebo potrestaný za takéto správanie.

VI. Predstieranie zranenia, ktoré dokázateľne neexistuje, je vážnym porušením pravidiel. Pretekárovi ktorý predstiera zranenie, alebo sa váľa po podlahe, pričom tento stav nebol zapríčinený dokázateľným zranením a potvrdený oficiálnym lekárom súťaže, bude udelené ŠIKKAKU.

VII. Zveličovanie efektu aktuálneho zranenia je menej vážnym porušením pravidiel, avšak takéto správanie je neakceptovateľné v súťažiach karate. Z toho dôvodu bude pretekárovi udelené hneď pri prvej príležitosti zveličovania minimálne Hansoku Čui. Pri vážnejšom priestupku zveličovania zranenia, ako je tackanie sa po zápasisku, váľanie sa, padanie na podlahu a opätovné postavenie sa, bude môcť byť pretekár priamo potrestaný prostredníctvom Hansoku, záleží však od povahy miery zveličovania.

VIII. Pretekár ktorému bolo udelené ŠIKKAKU za predstieranie zranenia, bude ďalej skúmaný oficiálnym lekárom súťaže. Lekár pred ukončením turnaja predloží správu o stave pretekára Komisii rozhodcov. Pretekárovi, ktorý predstiera zranenie sa udelí prísnejší trest, s možnosťou úplného zákazu jeho činnosti pri opakovaných trestoch tohto typu.

IX. Hrdlo je ľahko zraniteľná časť tela, preto aj ľahký dotyk hrdla musí byť predmetom výstrahy alebo trestu. Treba brať v úvahu skutočnosť keď si uvedenú skutočnosť spôsobí pretekár sám.

X. Techniky hodov sú rozdelené do dvoch typov. Klasické karatistické podrazenia nohou ako sú de aši barai, ko uči garí, atď. pri ktorých podrazenie, vychýlenie alebo hodenie je vykonané bez toho aby bol súper najprv uchopený a tie, pri ktorých musí byť súper uchopený alebo držaný jednou rukou tak aby mohol vykonať hod. Len v jedinom prípade je dovolené držať súpera oboma rukami a to v prípade keď je zachytená súperova kopajúca nohu a následný pokus o hod. Ťažisko hodu nesmie byť nad úrovňou bedra hádzajúceho pretekára, hádzaný musí byť počas celého hodu držaný svojím súperom, tak aby bol zaistený bezpečný dopad. Hody cez rameno ako sú seio nage, kata garuma atď. sú vyslovene zakázané ako aj takzvané „obetovacie sa hody“ ako sú tomoe nage, sumi gaeši atď. Pretekár môže uchopiť súpera za ruku alebo karate gi jednou rukou za účelom vykonania okamžitého hodu alebo skórujúcej techniky – ale nesmie držať svojho súpera za účelom pokračujúcich techník. Držanie jednou rukou je povolené za účelom vykonania okamžitej bodujúcej techniky, hodenia alebo zabezpečenia pádu. Držanie dvoma rukami je povolené len v prípade ak pretekár zachytí súperov kop za účelom vykonania hodu. Ak je pretekár zranený z dôvodu hodu, Panel rozhodcov rozhodne o uplatnení trestu.

XI. Techniky vykonané otvorenou rukou na tvár sú zakázané z dôvodu nebezpečia poškodenia súperovho zraku.

XII. Džogai sa vzťahuje na situáciu pri ktorej sa chodidlo pretekára alebo iná časť tela dotkne podlahy za hranicu zápasiska. Výnimku tvoria prípady pri ktorých je pretekár vyhodnený alebo vysotený svojím súperom.

XIII. Ak pretekár vykoná bodujúcu techniku a následne potom opustí zápasisko pred rozhodcovým „JAME“, udelí sa mu bod a Džogai sa nezaznamená. V prípade, že technika nebude uznaná ako bodujúca uloží sa mu Džogai.

XIV. Ak AO vystúpi zo zápasiska tesne po bodovanej technike zo strany AKA, rozhodca preruší zápas a udelí bod pre AKA, pričom Džogai pre AO nebude zaznamenaný. V prípade, ak AO vystúpil pred alebo počas bodovania zo strany AKA, pričom AKA zotráva v zápasisku, bude udelený bod pre AKA a súčasne sa uloží aj Džogai pre AO.

XV. Je dôležité chápať že „Vyhybanie sa boju“ sa vzťahuje na situácie pri ktorých sa pretekár snaží neumožniť svojmu súperovi bodovať za pomoci správania sa ktoré nazývame zdržiavanie-času. Pretekár ktorý sústavne ustupuje bez účinného protiútoky, ide do bezdôvodných Klinčov alebo úmyselne vystúpi zo zápasiska s úmyslom vyhnúť sa súperovmu bodovaniu, musí byť napomínaný alebo potrestaný. Táto situácia sa vyskytuje často v záverečných sekundách zápasu. takomto prípade má byť útočník vystríhaný alebo potrestaný.

XVI. Situácia pri ktorej sa jeden alebo obaja pretekári v zápase po uplynutí značného časového úseku nesnažia technikami aktivizovať alebo bodovať je

považovaná za Pasivitu. Za pasivitu nemožno uložiť výstrahu alebo trest počas prvých 15 sekúnd zápasu, alebo pretekárovi ktorý už skóroval alebo mu bolo udelené SENŠU.

XVII. Príkladom MUBOBI je, 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 kryť sa proti súperovmu útoku. Takéto odkryté útoky predstavujú akt Mubobi a nemôžu skórovať. Z bezpečnostných dôvodov treba pretekára vopred varovať hneď v začiatkoch. Taktickým, teatrálnym pohybom sa niektorí pretekári bezprostredne po útoku odvrátia od súpera, aby demonštrovali dokonalosť vykonanej techniky. Spustia obranný kryt a prestanú sledovať súpera. Za týmto odvrátením od súpera, sa skrýva zámer vzbudiť pozornosť rozhodcov na ich vykonanú techniku. Ide o jasný akt Mubobi. V prípade, že pretekár bol kontaktovaný súperovou technikou pričom nedbal o svoju bezpečnosť a zapríčinil si zranenie, bude mu uložená výstraha alebo trest, pričom jeho súperovi nebude uložený žiadny trest.

XVIII. Akékoľvek neslušné správanie sa oficiálneho člena klubu (oddielu) výpravy, môže spôsobiť vylúčenie pretekára alebo celého družstva z turnaja.

Článok 9: Výstrany a Tresty

INFORMATÍVNE VÝSTRAHY:

CUZUKETE

použije sa na povzbudenie k aktivite, použije sa rovnaké gestori ako pri pozvaní súťažiacich na TATAMI pri zahájení zápasu v kombinácii s pokynom "TSUZUKETE".

WAKARETE

použije sa na prerušenie klinča. Použitie je rovnaké gesto aké je obvyklé používa na prinútenie súťažiacich aby odišli z TATAMI v kombinácii s príkazom „WAKARETE“. Slúži na dočasné zastavenie akcie bez zastavenia merania času zápasu. Súťažiaci sa musia od seba oddeliť – potom je daný príkaz „CUZUKETE“ na pokračovanie zápasu.

OFICIÁLNE VÝSTRAHY:

ČUI

Je uložená za pokus o menšie priestupky, alebo za prvý prípad malého porušenia pravidiel v jednotlivých trestov. Za obdobné porušenie pravidiel sa ČUI udeľuje 3 krát.

HANSOKU-ČUI

HANSOKU-ČUI sa zvyčajne ukladá za priestupky, za ktoré boli predtým udelené TRI ČUI. V prípade, že HANSOKU-ČUI bude uložený za závažné porušenie pravidiel uvedených v článku 7 bod 1, bude previnilec potrestaný a súperovi budú udelené dva body NIHON.

TRESTY:

HANSOKU

Je trest a ukladá sa za veľmi vážne porušenie pravidiel, alebo v prípadoch, ak už bolo uložené za priestupok proti pravidlám Hansoku čui. Výsledkom tohto rozhodnutia je diskvalifikácia pretekára. V súťaži družstiev sa zranenému pretekárovi upraví skóre na osem bodov, potrestanému sa bodový zisk anuluje.

ŠIKKAKU:

Je diskvalifikáciou z daného zápasu, stretnutia alebo turnaja. Za účelom definície rozsahu Šikkaku je potrebné túto záležitosť konzultovať s komisiou rozhodcov. *Šikkaku možno uložiť:* Ak pretekár neuposlúchne nariadenia rozhodcu, koná v zlom úmysle, dopustí sa skutku ktorý poškodzuje prestíž a česť karate do, alebo sú jeho skutky proti pravidlám a duchu turnaja. *Obdobne ako pri uložení Hansoku v súťaži družstiev, sa upraví súperove skóre na osem bodov, potrestanému sa bodový zisk anuluje.*

Výklad k článku 9.

I. Výstrahu ČUI možno uložiť priamo za porušenie pravidiel, avšak ak už raz bola uložená a prídje k opakovanému obdobnému porušenie pravidiel tej istej kategórie musí byť ďalšia výstraha alebo trest.

II. Hansoku-čui je udelené priamo po 3 ČUI. Používa sa v prípadoch, keď je potenciál pretekára vyhrať zápas súperovým faulom vážne znížený (podľa mienky panelu rozhodcov).

III. Hansoku sa ukladá za kumulované tresty, ale možno ho uložiť aj priamo za vážne porušenie pravidiel. Používa sa vtedy, keď je (podľa mienky panelu rozhodcov) pretekárov potenciál zvíťaziť znížený súperovým faulom na nulu.

IV. Pretekár, ktorý bol potrestaný prostredníctvom Hansoku, za spôsobenie zranenia, pričom podľa mienky panelu rozhodcov a Manažéra zápasiska konal bezohľadne a nebezpečne, alebo jeho zápasnícka forma je evidentne bez dostatku zručnosti ktorá je potrebná pre súťaže organizované SSHRKA, bude doporučený na riešenie Komisií rozhodcov. Komisia rozhodcov rozhodne o ďalšom zotrvaní na danom turnaji (turnajoch).

IX. Šikkaku sa môže uložiť priamo bez varovania akéhokolvek druhu. Pretekár pritom nemusí urobiť nič, stačí ak sa Kauč alebo nezápasiaci členovia pretekárovej výpravy (družstva) 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, správnym trestom je Šikkaku a nie Hansoku.

Článok 10: Zranenia a nehody počas súťaže

1. Kiken alebo vzdanie sa, je rozhodnutie, ktoré sa ukladá v prípade, ak pretekár (pretekári) odmieta pokračovať v zápase, opustí zápasisko, alebo ak je odvolaný zo zápasu na príkaz rozhodcu. Dôvod na opustenie zápasiska môže zahŕňať zranenie, ktoré nemožno pripísať súperovmu konaniu. Vzdanie sa, nenastúpenie KIKEN znamená, že súťažiaci je diskvalifikovaný z danej kategórie, to však neznamená že sa nemôže účastniť súťaže

v inej kategórii.

2. Ak sa dvaja pretekári súčasne navzájom zrania, alebo ak sa na nich prejavia účinky zranení z predchádzajúcich zápasov a lekár súťaže ich vyhlási za neschopných pokračovať v zápase, víťazstvo sa prizná tomu, kto mal vyšší bodový zisk v okamihu prerušenia zápasu. Ak je bodový zisk rovnaký, rozhodne sa o výsledku zápasu prostredníctvom Hantei. V súťaži družstiev rozhodca vyhlási nerozhodný stav (HIKIWAKE). Ak sa takáto situácia vyskytne v rozhodujúcom zápase družstiev rozhodne sa na základe hlasovania panelu rozhodcov (HANTEJ).

3. Pretekár, ktorý bol z dôvodu zranenia vyhlásený za nespôsobilého pokračovať v zápase lekárom turnaja, nesmie v zápase pokračovať.

4. Pretekár, ktorý zvíťazí prostredníctvom diskvalifikácie súpera za spôsobenie zranenia, nesmie znovu zápasit' v turnaji bez povolenia lekára. Pretekár môže vyhrať aj ďalší zápas diskvalifikáciou svojho súpera za spôsobenie zranenia, ale v ďalších zápasoch kumite už nemôže pokračovať.

5. Ak je pretekár zranený, rozhodca má ihneď zastaviť zápas a má privolať lekára. Lekár je oprávnený iba diagnostikovať a liečiť zranenie.

6. Pretekárovi, ktorý je zranený počas zápasu, pričom si zranenie vyžaduje lekárske ošetrovanie, sa poskytnú tri minúty na ošetrovanie. V prípade, ak nie je ošetrovanie ukončené do poskytnutého času, rozhodca rozhodne o tom, či bude pretekár vyhlásený za neschopného pokračovať v zápase (článok 13, odstavec 9d), alebo sa mu poskytne ešte čas na ošetrovanie.

7. V prípade, že ktorýkoľvek pretekár spadne, je hodený alebo zrazený na zem, pričom sa do 10 sekúnd nepostaví, je považovaný za neschopného pokračovať v zápase a bude automaticky odvolaný zo všetkých zápasov **Kumite** na turnaji. Ak pretekár spadne, je hodený alebo zrazený na zem, pričom sa okamžite nepostaví na nohy, rozhodca začne na prstoch vystretej ruky odpočítavať 10 sekúnd a súčasne volá lekára. V prípade úrazov ktoré spadajú k pravidlu 10 sekúnd, smie byť zranený ošetrovaný na tatami.

Výklad k článku 10:

I. Ak lekár vyhlási pretekára za neschopného boja, musí zaznamenať túto skutočnosť do karty pretekára. Rozsah neschopnosti treba oznámiť ostatným panelom rozhodcov.

II. Rozhodca musí volať lekára v prípadoch keď je pretekár zranený a je nutné ošetrovanie, lekára volá zdvihnutím ruky a zvolaním.

III. Ak je to fyzicky možné, zraneného pretekára treba odvieť mimo zápasiska kde ho bude lekár skúmať a ošetrovať.

IV. Povinnosťou lekára je vysloviť iba bezpečnostné odporúčania, ktoré sa vzťahujú na správne lekárske riešenie prípadu zraneného pretekára.

V. Panel rozhodcov v tomto prípade rozhodne o uložení KIKEN, HANSOKU alebo ŠIKKAKU.

VI. V súťaži družstiev môže byť pretekárovi družstva uložené Kiken pričom sa jeho skóre anuluje a súperove skóre sa upraví na osem bodov.

ČLÁNOK 11. Protesty

1. Nikto nesmie protestovať o úrovni rozhodovania členov panelu rozhodcov.
2. Ak sa postup pri rozhodovaní zdá byť v protiklade s týmito pravidlami, je dovolené podať proti tomuto postupu protest, protest môže podať len oficiálny predstaviteľ družstva (klubu).
3. Protest musí byť predložený formou správy napísanej okamžite po skončení zápasu kvôli ktorému sa protest podáva (jedinou výnimkou je protest proti administratívnej chybe. Manažér zápasiska musí byť o chybe oboznámený hneď ako sa chyba zistí).
4. Protest musí byť predložený predstaviteľovi odvolacej komisie. Komisia preskúma všetky okolnosti ktoré budú viesť ku konečnému rozhodnutiu o riešení protestu. Berúc do úvahy všetky prístupné dôkazy, komisia vypracuje správu a súčasne vykoná také opatrenie aby v prípade oprávnenosti protestu bola urobená náprava.
5. Akýkoľvek protest týkajúci sa uplatnenia pravidiel musí byť podaný písomnou formou a podpísaný oficiálnym predstaviteľom družstva alebo pretekára (rov).
6. Protestujúci musí zaplatiť do pokladne sumu, ktorá je odsúhlasená riadiacim orgánom, pričom obdrží potvrdenie o jej zaplatení. Protest a jedna kópia o zaplatení musí byť doručená predstaviteľovi odvolacej komisie.
7. Odvolacia komisia pre riešenie protestu a postup pri jeho riešení:

7.1. ZLOŽENIE ODVOLACEJ KOMISIE

Odvolacia komisia (ďalej len OvK) je zložená z troch rozhodcov najvyššej kvalifikácie nominovaných na súťaž. Výber do komisie vykoná hlavný rozhodca súťaže v spolupráci s KZP. V komisii nemôžu byť dvaja zástupcovia z toho istého klubu alebo regionálneho zväzu. Ďalší traja rozhodcovia ako náhradníci budú určení podľa poradia č.1 až 3. V prípade že sa protest bude týkať pretekára alebo rozhodcu z klubu alebo regionálneho zväzu v ktorom je jeden z členov OvK združený, bude do riešenia protestu automaticky zaradený nezávislý náhradník.

7.2. PREDLOŽENIE PROTESTU

Hlavný rozhodca musí po určení členov OvK ohlásiť usporiadateľovi súťaže mená a zloženie OvK, tak aby mohol byť protest doručený priamo určenej osobe. Podľa týchto pravidiel môže protest predložiť protestujúci ktorémukolvek členovi odvolacej komisie.

7.3. Postup pri riešení protestu

A, Protestujúci musí bezodkladne doručiť protest členovi OvK s potvrdením o zaplatení určeného poplatku. Ak je protest predložený, OK okamžite začne konať, preskúma všetky náležitosti spojené s protestom ktoré uzná za potrebné k vyriešeniu protestu. Každý z troch členov OvK musí zaujať svoje stanovisko k podanému protestu. Zdržanie sa zaujatia stanoviska nie je prístupné.

B, Ak nie je protest uznaný, OvK určí osobu ktorá oznámi protestujúcemu, že protest bol zamietnutý. Členovia OvK sú povinní protest všetci podpísať pričom sa protest označí nápisom „ZAMIETNUTÝ“. Potom sa odovzdá hospodárovi SZK ktorý ho priloží k dokladu o zaplatení stanoveného poplatku.

C, Ak sa zistí, že protest je oprávnený t.j. bol uznaný, OvK v spolupráci s usporiadateľom a KR vykoná kroky k vyriešeniu vzniknutej situácie s možnosťou:

- ° Prehodnotenie predchádzajúcich rozhodnutí ktoré nie sú v zhode s pravidlami.
- ° Anulovanie výsledkov týkajúcich sa zápasu vo vylosovaní, ktorý bol predmetom protestu.
- ° Opakovaním zápasov, ktoré boli poškodené prípadom ktorý sa stal predmetom platného protestu.
- ° Doporučením KR možných riešení a nápravných opatrení alebo potrestaní rozhodcov ktorí boli predmetom oprávneného protestu.

D, Zodpovednosťou OvK je skúmať, ohlásiť a zabrániť takým situáciám ktoré by mohli narušiť priebeh súťaže. Vykonat' takú činnosť aby bolo zabezpečené spravodlivé riešenie vzniknutej situácie.

E, V prípade uznania protestu OvK určí osobu ktorá oznámi protestujúcemu, že bol protest uznaný. Členovia OvK sú povinní sa na protest podpísať a protest sa označí nápisom „UZNANÝ“. Potom sa dokument odovzdá hospodárovi SZK ktorý vráti protestujúcemu zaplatený poplatok.

7. 3. ZÁZNAM Z RIEŠENIA PROTESTU

OvK je povinná vykonať zápis o riešení protestu s uvedením skúmania a zistení ktoré viedli komisiu k uznaniu alebo zamietnutiu protestu. Zápisnica musí byť podpísaná všetkými tromi členmi OvK a odovzdaná hlavnému rozhodcovi ktorí ju pripojí k hláseniu HR zo súťaže.

7. 4. PLATNOSŤ

Rozhodnutie OvK je konečné, môže byť zmenené len uznesením VV SZK. OvK nemôže ukladať žiadne tresty jej funkciou je preverenie podaného protestu a v prípade jeho opodstatnenia zabezpečenia nápravy vzniknutých situácií ktoré nie sú v zhode s platnými pravidlami rozhodovania.

Výklad k článku 11:

*I. Protest musí obsahovať meno pretekára, zloženie panelu rozhodcov a **presné detaily toho, čo je predmetom protestu**. Všeobecné požiadavky voči celkovej úrovni rozhodovania sa nebudú akceptovať ako oprávnení protest. Dokazovanie oprávnenosti protestu je záležitosťou protestujúceho.*

II. Odvolacia komisia prerokuje protest, pričom súčasťou tohoto rokovania je prešetrenie dôkazov uvedených v prospech protestu. Komisia taktiež prezrie oficiálne videozáznamy a položí otázky Manažérovi zápasiska za účelom dosiahnutia objektívneho skúmania oprávnenosti protestu.

III. V prípade, že odvolacia komisia uzná protest za oprávnený, vykoná príslušné opatrenie a na dôvažok urobí všetko, aby sa podobný prípad na súťažiach v budúcnosti neopakoval. Pokiaľňa v takomto prípade vráti zaplatený vklad protestujúcemu.

IV. V prípade, že odvolacia komisia rozhodne o neplatnosti protestu, zamietne ho a peňažný vklad prepadne v prospech riadiaceho orgánu.

V. Nasledujúce zápasy sa nebudú zdržiavať, aj keď je oficiálny protest v štádiu prípravy. Dozorca zápasu je zodpovedný, aby dohliadal nad dodržiavaním pravidiel rozhodovania.

VI. V prípade administratívnej chyby, Kauč oznámi uvedenú skutočnosť Manažérovi zápasiska a ten ju okamžite oznámi rozhodcovi.

Článok 12: Právomoci a povinnosti komisie rozhodcov, manažérov zápasísk, rozhodcov, sudcov dozorcov zápasov, dozorcov bodovania.

Komisia rozhodcov turnaja

1. Dohliadať nad správnu prípravou pre daný turnaj v spolupráci s organizačnou komisiou, rozhodnúť o rozmiestnení zápasísk, ich vybavenia a nevyhnutných potrieb, riadení zápasov a dohliadať nad nimi a nad bezpečnostnými opatreniami, atď. (Členmi komisie rozhodcov turnaja sú hlavný rozhodca a manažéri zápasísk ktorí sú priamo delegovaní SZK na daný turnaj).
2. Dohliadať a koordinovať celkovú činnosť rozhodcov.
3. Nominovať príslušných oficiálnych predstaviteľov, ak je to potrebné (zloženie panelu rozhodcov nesmie byť zmenené rozhodnutím arbitra, rozhodcu alebo sudcu).
4. Preskúmať a vydať rozhodnutie v prípade oficiálneho protestu.
5. Vydať konečné rozhodnutie v záležitostiach technického charakteru, ktoré môžu vzniknúť počas zápasu a ak nie sú v týchto pravidlách uvedené.

Kontrolóri zápasísk

1. Delegovať, ustanoviť a dohliadať nad rozhodcami a sudcami počas všetkých zápasov na zápasovej ploche jemu určenej.
2. Kontrolovať činnosť rozhodcov a sudcov na ustanovených zápasových plochách a zaistiť, aby si ustanovení oficiálni predstavitelia plnili svoje dané úlohy. V prípadoch keď dochádza k častému nesúladu v činnosti členov panelu rozhodcov, upozorniť rozhodcov a sudcov na chyby a nedostatky ktorých by sa mali vyvarovať.
3. Prerušit' priebeh zápasu v prípade porušenia pravidiel panelom rozhodcov ktoré mu signalizuje Dozorca zápasu.
4. Pripraviť písomnú správu o činnosti jednotlivých rozhodcov, ktorí sú určení na jeho zápasisko, spolu s ich doporučením komisii rozhodcov.

Rozhodca

Rozhodca (Šušin) má právo :

1. Viest' zápasy (vyhlásiť začiatok, prerušit' a ukončiť zápas, ohlásiť alebo zrušiť získané SENSŮ).
2. Udelit' body na základe rozhodnutí sudcov.
3. Zastavit' zápas v prípade ak sa rozhodca domnieva, že bolo vykonané skórovanie, porušenie pravidiel alebo si to vyžaduje zaistenie bezpečnosti pretekárov.
4. Zastavit' zápas vyhlásením verdiktu „YAME“ ak je to potrebné, a prikázat' pretekárom, aby zaujali svoje pôvodné pozície: „MOTO NO IČI“ a vrátili sa na svoje miesto.
5. Žiadať potvrdenie verdiktov sudcov v prípadoch ktoré môžu byť podľa jeho mienky základom pre prehodnotenie ich rozhodnutí ohľadom uplatnenia výstrahy alebo trestu.
6. Vysvetliť ak je to potrebné, manažérovi zápasiska, rozhodcovskej komisii a odvolacej komisii svoje stanovisko vykonaných rozhodnutí.
7. Uložit' tresty a vyslovit' varovania.
8. Žiadať potvrdenie verdiktov sudcov v prípadoch ktoré môžu byť podľa jeho mienky základom pre prehodnotenie ich rozhodnutí ohľadom uplatnenia výstrahy alebo trestu.
9. Zastavit' zápas v prípade signalizácie Džogai zo strany sudcov.
10. Oznamit' porušenie pravidiel, vrátane Džogai, pri ktorých sa vyžaduje súhlas sudcov .
11. V prípade návrhu uloženia trestu Šikaku zvolat' rozhodcov za účelom rozhodnutia.
12. Vysvetliť Manažérovi zápasiska, Komisii rozhodcov alebo Odvolacej komisii dôvod rozhodnutia panelu rozhodcov
13. Dozvediet' sa názor a vykonať činnosť doporučenú sudcami.
14. Ohlásiť a začať konanie rozhodujúceho zápasu v súťaži družstiev ak je tento nutný.
15. Viest' hlasovanie Panelu rozhodcov (HANTEI) a vyhlásiť výsledok.
16. Rozhodnúť pri nerozhodnom výsledku.
17. Vyhlásiť víťaza.
18. Právomoc rozhodcu nie je obmedzená iba na plochu zápasiska, ale vzťahuje sa i na jeho bezprostredné okolie.
19. Rozhodca dáva všetky povely a vykonáva všetky oznámenia.
20. Pri riešení 10 sekundového pravidla alebo diskvalifikácia pretekára zvolat' sudcov FUKUŠIN ŠUGO na dosiahnutie riešenia problému.
21. Rozhodca na základe vlastného úsudku môže vykázat' zo súťažnej plochy trénera, ktorý sa neriadi riadnym správaním, alebo ktorý podľa názoru rozhodcu zasahuje do riadneho vedenia zápasu, a má právo z tohto dôvodu prerušit' zápas. V pokračovaní zápasu začne až potom ako tréner vyhovie jeho nariadeniu. Rovnaká právomoc rozhodcu sa vzťahuje aj na ostatných členov sprievodu súťažiaceho prítomných pri súťažnej ploche.

Sudcovia

1. Sudcovia (Fukušin) majú asistovať rozhodcovi pomocou zástaviek.
2. Uplatňovať svoje právo, hlasovať o rozhodnutí.
3. Sudcovia majú pozorne sledovať akcie pretekárov a signalizovať svoj názor rozhodcovi v nasledujúcich prípadoch:
 - a) Ak spozoroval bodovanie.
 - b) Ak spozoroval, že sa pretekár chystá dopustiť prípadne sa dopustil zakázaného konania alebo techniky.
 - c) Ak spozoroval zranenie alebo chorobu pretekára.
 - d) Ak sa obaja alebo jeden zo zápasníkov dostal mimo plochy zápasiska (Džogai).
 - e) V iných prípadoch, keď sa nazdáva, že je nevyhnutné upozorniť na ne rozhodcu.

Arbiter

Arbiter zápasu (KANSA) asistuje Kontrolórovi zápasiska sledovaním zápasu. V prípade ak rozhodnutie rozhodcu alebo sudcov sa nezlučuje s pravidlami rozhodovania, signalizuje toto porušenie zdvihnutím zástavky a zvukovým signálom. Manažér zápasiska požiada rozhodcu o prerušenie zápasu

a súčasne zaisti nápravu rozhodnutia. Zápisy o priebehu zápasu sa stávajú oficiálnymi zápsmi až po ich schválení Arbitrom. Pred každým zápasom je povinnosťou Arbitra skontrolovať pretekárov či majú ochranné prostriedky schváleného typu

V nasledujúcich situáciách dá rozhodca signál zapískaním na píšťalku:

- 1) Rozhodca zabudne uviesť SENŠU.
- 2) Rozhodca zabudne zrušiť SENŠU.
- 3) Rozhodca udelí skóre nesprávne pretekárovi.
- 4) Rozhodca varuje/trestá nesprávneho pretekára.
- 5) Rozhodca udelí skóre súťažiacemu a varuje druhého za zveličovanie.
- 6) Rozhodca udelí skóre súťažiacemu a MUBOBI jeho súperovi.
- 7) Rozhodca udelí skóre za techniku vykonanú po YAME alebo po uplynutí času.
- 8) Rozhodca udeľuje skóre dosiahnuté pretekárom, keď je pretekár mimo TATAMI.
- 9) Rozhodca udeľuje varovanie alebo trest za pasivitu počas Ato Shibaraku.
- 10) Rozhodca dáva nesprávne varovanie alebo trest počas Ato Šibaraku.
- 11) Rozhodca nezastaví zápas a dvaja alebo viacerí sudcovia signalizujú dosiahnutý bod.
- 12) Rozhodca nesleduje väčšinu bodov signalizovaných rozhodcami.
- 13) Rozhodca nevolá lekára v situácii s pravidlom 10 sekúnd.
- 14) Rozhodca robí HANTEI/HIKIWAKE, pričom jeden z pretekárov získal SENŠU.
- 15) Rozhodca (sudcovia) držia vlajky v nesprávnej ruke.
- 16) Časomiera nezobrazuje správne informácie.
- 17) Pre akúkoľvek inú nepredvídanú situáciu, ktorá si odôvodnene vyžaduje zastavenie zápasu.

Dozorcovia bodovania

Dozorca bodovania vedie samostatný zápis o priebehu zápasov (stretnutí) a dohliada nad stanovenými zapisovateľmi a časomeračmi.

Výklad k článku 12:

1. *Rozhodca alebo sudca môže ukázať a požiadať sudcov na podporu pre bodovanie ktoré bolo vykonané z jeho strany pohľadu. Rozhodca v takomto prípade použije gestá rozhodcu pre Ippon, Nihon a Sanbon. Gestá su rovnaké ako sú používané v pravidlách kumite len s tým že gestá su kratšie, pri geste rozhodcu sa ruka opiera laktom o trup.. V prípade ak rozhodca dostane podporu od sudcu použije pri udelení bodu signál podľa pravidiel.*
2. *Keď dvaja sudcovia dajú rovnaký signál alebo indikujú skóre pre toho istého pretekára, rozhodca preruší zápas a udelí väčšinové rozhodnutie. Ak rozhodca nezastaví zápas, arbitér zdvihne červenú vlajku a zapíska.*
3. *Ak jeden sudca signalizuje bod a druhý varovanie alebo trest, rozhodca prijme konečné rozhodnutie s podporou jedného zo sudcov.*
4. *Ak dvaja sudcovia alebo jeden sudca a rozhodca ukážu rozdielne body pre tých istých súťažiacich, bude udelený vyššie bodovanie.*
5. *V prípade, že iba jeden rozhodca ukazuje svoj názor a rozhodca sa pýta na iný názor, ale sudca svoj názor nezmení, rozhodca dá povel k zápasu bez udeľovania bodov, varovaní alebo trestov.*
6. *Rozhodca nemôže ísť proti názoru oboch sudcov, ktorí ukazujú body pre toho istého súťažiaceho. Iba v prípade dotyku kože alebo akéhokoľvek iného varovania alebo trestu môže rozhodca požiadať sudcov, aby prehodnotili a zmenili svoj názor.*
7. *Ak obaja sudcovia signalizujú bod, ale za iného súťažiaceho, rozhodca prijme konečné rozhodnutie s podporou jedného zo sudcov.*
8. *Aby bol rozhodca schopný pokryť všetky tri uhly pohľadu, nikdy by sa nemal postaviť na rovnakú stranu ako sedia dvaja sudcovia.*
9. *Keď je zápas zastavený, musí byť uplatnené väčšinové rozhodnutie.*
10. *V HANTEI má rozhodca a dvaja sudcovia každý jeden hlas.*
11. *Rozhodca alebo sudca označí ako skóre len techniku, ktorá spĺňa všetky kritériá, ak jasne nevidí že technika dosiahla zásahovú plochu, ale rozhodca alebo sudca ukazuje bodovanie môže rozhodnutie podporiť.*
12. *Úlohou arbitra je zabezpečiť priebeh zápasu alebo zápasu v súlade s pravidlami súťaže. Nie je tam ako dodatočný sudca. Jeho výhradná zodpovednosť je v procesných záležitostiach.*
13. *V prípade, ak rozhodca nepočul signál že čas zápasu uplynul, kontrolór skóre ho na to upozorní zapískaním.*
14. *Pri vysvetľovaní základov pre rozhodnutie po zápase môže panel rozhodcov hovoriť s kontrolórom zápasiska, komisiou rozhodcov alebo odvolacou komisiou. Nikomu inému nič nevysvetľujú.*

Článok 13: Začatie, prerušovanie a ukončenie zápasu

1. Výrazy a gestá, ktoré má rozhodca a sudca používať pri vedení zápasu, sú vymedzené v dodatkoch 1 a 2.
2. Rozhodca a sudcovia zaujmú predpísané miesta, po výmene úklonov medzi pretekármi rozhodca vydá povel "**Šobu hadžime!**", čím otvorí zápas.
3. Rozhodca prerušuje zápas zvolaním "**JAME**". Ak je to potrebné rozhodca nariadi pretekárom, aby zaujali svoje predpísané miesta (**Moto No Iči**).
4. Rozhodca sa vráti na svoju pozíciu, pričom sudcovia ukazujú svoj názor pomocou gest. Ak došlo k bodovaniu, označí pretekára (**AKA alebo AO**), zásahovú plochu (**Džodan alebo Čudan**), skórujúcu techniku (**Cuki, Uči alebo Geri**) a udelí príslušné bodové hodnotenie. Potom nariadi pokračovať v zápase povelom "**Cuzukete hadžime!**".
5. Ak pretekár získa v priebehu zápasu jasnú prevahu ôsmich bodov, rozhodca zvolá "**Jame!**" a nariadi pretekárom, aby sa vrátili na svoje predpísané miesta. Zdvihnutím ruky a výrokom "**AO (AKA) No Kači!**" potom vyhlási víťaza. Týmto okamihom sa zápas končí.
6. Keď čas zápasu uplynul, je za víťaza vyhlásený pretekár, ktorý dosiahol väčšie bodové hodnotenie. Rozhodca označí víťaza zdvihnutím ruky a verdiktom „**AO (AKA No Kači)**". Týmto okamihom sa zápas končí.
7. V prípadoch keď sa rozhodca stretne so situáciami, ktoré sú uvedené v tomto bode, má dať povel "**Jame!**" a dočasne zastaviť zápas:
 - a) Ak sa jeden alebo obidvaja pretekári ocitnú mimo plochy zápasiska.
 - b) Ak chce rozhodca nariadiť pretekárovi, aby si upravil GI alebo ochranné prostriedky.

- c) Ak pretekár porušil pravidlá.
- d) Ak sa rozhodca domnieva, že jeden alebo obidvaja pretekári nemôžu pokračovať pre zranenie, chorobu alebo z iných príčin, zohľadní mienku lekára a až potom rozhodne, či má zápas pokračovať.
- e) Ak pretekár drží svojho súpera a nenasleduje okamžitá technika alebo hod v časovom rozmedzí 2 sekúnd.
- f) Ak jeden alebo obaja pretekári spadli alebo boli hodení pričom nie je okamžite vykonaná efektívna technika.
- g) Ak sa pretekári držia alebo sú v klinči pričom nemajú snahu okamžite vykonať hod alebo techniku .
- h) Ak sa obaja pretekári vzájomne opierajú hrudníkom a nemajú snahu vykonať hod alebo inú techniku do 2 sekúnd.
- ch) Ak obaja pretekári spadli na tatami pričom spolu zápasia za pomoci zápasníckych chvatov.
- i) V prípade, ak bolo signalizované bodovanie alebo trest dvomi alebo viacerými sudcami pre toho istého pretekára.
- j) V prípade, keď sa rozhodca domnieva že bolo vykonané bodovanie alebo faul, alebo keď si situácia z bezpečnostných dôvodov vyžaduje zastavenie zápasu.
- k) Ak ho o to požiada Manažér zápasiska.
- l) Keď sa obidvaja pretekári držia alebo klinčujú, stoja hrud' k hrudi bez toho aby ste sa okamžite pokúsili o hod alebo inú techniku a nereagujú na WAKARETE.

Výklad k článku 13:

I. Pri otvorení zápasu rozhodca zavolá pretekárov na ich východiskové čiary. Ak pretekár vykročí predčasne, treba ho vrátiť späť. Pretekári sa musia jeden druhému správne ukloniť - rýchle kývnutie hlavou je zároveň nezdvorilé a nedostatočné. V prípade, že sa pretekári nepozdravia sami môže ich rozhodca vyzvať gestom zobrazeným v dodatku č. 2 pravidiel.

II. Pri otvorení zápasu má rozhodca zabezpečiť, aby pretekári stáli pokojne na svojich čiarach. Poskakujúcich alebo inak sa pohybujúcich pretekárov treba upokojiť skôr, než príde povel na pokračovanie v zápase. Rozhodca má opätovne zahájiť zápas s minimálnym zdržaním.

III. Pretekári sa musia jeden druhému pokloniť pred zahájením a po ukončení každého zápasu.

Článok 14: Úpravy

Právo na úpravu a modifikáciu týchto pravidiel má komisia rozhodcov po ich schválení riadiacim orgánom SSHRKA.

Pomôcka pre rozhodcov a sudcov v prípadoch, ktoré nie sú uvedené v pravidlách

Prisilný kontakt

Ak pretekár vykoná bodovanú techniku a následne druhou technikou silný kontakt, panel rozhodcov neudelí bod ale uplatní výstrahu, alebo trest z Kategórie 1 (za predpokladu, že si zranenie nespôsobil jeho súper).

Prisilný kontakt a zveličovanie

Karate je bojovým umením a z tohto dôvodu sa vyžaduje vysoký štandard správania sa od pretekárov. Je neakceptovateľné aby pretekár po ľahkom kontakte si trel protektorom tvár, tackal sa po tatami, krčil sa, vyplúval alebo vyberal z úst chránič zubov a iným spôsobom predstieral že kontakt bol silný z dôvodu presvedčenia rozhodcu o udelenie vyššej penalizácie súperovi. Takéto správanie je podvodom a znižuje význam nášho športu a preto musí byť okamžite potrestané.

Ak pretekár predstiera, že bol zasiahnutý silným úderom alebo kopom, pričom panel rozhodcov sa zhodol na skutočnosti, že boli dodržané všetky kritéria pre bodovanie, udelia útočníkovi bod a súčasne výstrahu alebo trest ČUI, HANSOKU. (Panel rozhodcov má mať stále na zreteli, či nedošlo k predstieraniu, alebo zveličovaniu zranenia a porušeniu pravidiel pre udelenie Šikaku). Zložitejšie situácie nastanú v prípade keď je pretekár kontaktovaný silnejším úderom/kopom a padne na tatami, niekedy po takomto kontakte pretekári vstanú hore (z dôvodu aby sa zastavilo meranie času 10 sekúnd) a potom opäť padnú na tatami. Rozhodcovia a sudcovia si musia uvedomiť že kop na Džodan má hodnotu troch bodov, mnoho pretekárov alebo družstiev dostáva odmeny za zisk medailí čo v nich vyvoláva zvýšené nutkanie takýmto spôsobom sa znížiť k neetickému správaniu sa. Je dôležité aby sa takéto správanie odhalilo a potom príslušným trestom potrestalo.

Mubbobi

Výstraha, alebo trest Mubbobi je udelený pretekárovi, ktorý bol zranený z dôvodu jeho nedbalosti, alebo chyby vo vedení zápasu. Toto môže byť spôsobené otočením sa k súperovi chrbtom, útokom technikou po ktorej nie je schopný sa brániť (napr. gyaku cuki v dlhom a nízkom postoji bez ohľadu na súperov možný útok na Džodan), prerušením zápasu so spustením obranného postavenia pred rozhodcovým „Jame“, alebo neblokovaním súperových útokov. Výklad XVI Článku 8 hovorí: *V prípade, že bol pretekár kontaktovaný súperovou technikou, pričom nedbal na svoju bezpečnosť a zapríčinil si zranenie, bude mu uložený trest ČUI, pričom jeho súperovi nebude uložený žiadny trest.*

Pretekár, ktorý svojou chybou v zápase bol kontaktovaný a zveličuje efekt zranenia z dôvodu oklamať panel rozhodcov, môže byť vystríhaný, alebo potrestaný za akt Mubbobi a súčasne môže byť potrestaný za zveličovanie zranenia, ak sa preukáže, že došlo k dvom priestupkom. Treba poznamenať, že ak došlo v takomto prípade k prisilnému kontaktu, nie je dôvod udeliť bod.

Zanšín

Zanšín je stav pokračujúcej pozornosti, pri ktorom pretekár musí zostať úplne koncentrovaný voči možnému súperovmu protiútok. Niektorý z pretekárov po svojom útok otočia čiastočne svoje telo od svojho súpera, pričom však stále pohľadom kontrolujú súperovu činnosť. Rozhodcovia musia byť schopní rozoznať, či pretekár kontroluje svojho súpera, alebo stráca koncentráciu voči svojmu súperovi.

Zachytenie kopov na Čudan

Môže rozhodca udeliť bod v prípade ak pretekár vykoná kop na Čudan, pričom mu útočiacu nohu pred stiahnutím jeho súper po kope zachytil ?

Za predpokladu, že kopajúci pretekár ostáva v Zanšín, nie je dôvod, aby technika nebola uznaná za bodujúcu, ak spĺňa všetky kritéria pre udelenie bodu. Teoreticky v skutočnom boji pri plnom nasadení sily v kope na Čudan by jeho súper nebol schopný zachytiť útočiacu nohu. Príslušná kontrola na zásahovú plochu a dodržanie šiestich kritérií sú rozhodujúcim faktorom či má technika bodovať, alebo nie.

Hody a zranenia

Aj napriek tomu, že pri úchopoch a následných hodoch je nutné, aby hádzajúci kontroloval pri hode svojho súpera, musia mať Coachi na zreteli, že ich pretekári musia byť schopní vykonať bezpečný dopad pri hodoch.

Pretekár, ktorý chce vykonať techniku hodu, musí dodržať podmienky, ktoré stanovuje Výklad Článku 6 a Článok 8. Ak pretekár vykoná hod v plnej zhode spomenutých článkov, pričom sa jeho súper zraní z dôvodu vlastnej neschopnosti bezpečne dopadnúť, nebude pretekár, ktorý vykonal hod, potrestaný. Zranenie si môže spôsobiť pretekár pri dopadne na vystretú ruku, pri dopade na laket, alebo ak súpera stiahne počas hodu na seba.

Nebezpečné situácie vznikajú v prípadoch, keď pretekár uchopí svojho súpera dole za obe nohy a podrhne ho tak že spadne na chrbát alebo sa pretekár pred vykonaním hodu zohne pričom svojho súpera zodvihne. *Článok 8 Výklad X hovorí „... hádzaný musí byť počas hodu držaný tak aby bol zabezpečený bezpečný dopad.“* V takýchto prípadoch je obtiažné zaistiť bezpečný dopad hádzaného a takéto hody spadajú do kategórie zakázaných.*

Bodovanie na spadnutého pretekára

V prípade keď je pretekár hodený alebo je podrazený pričom nezotráva na chodidlách a trupom leží na zemi, bude jeho súperovi za vykonanú bodovanú techniku udelený lppon.

V prípade ak bola vykonaná technika na pretekára ktorý bol podrazený alebo hodený v čase keď padal, musia sudcovia zvážiť smer pádu pretekára. V prípade keď pretekár padá od vykonanej techniky treba ju považovať za neefektívnu a nemôže skórovať.

V prípade ak sa trup podrazeného alebo hodeného nenachádza na zemi pričom jeho súper vykonal skórujúcu techniku, bodové hodnotenie bude udelené na základe článku 6.pravidiel.

Postup pri rozhodnutí

V prípade prerušenia zápasu rozhodca zvolá „Jame“ a súčasne použije príslušné gesto rukou. Po návrate rozhodcu na jeho základné postavenie sudcovia signalizujú svoje názory a rozhodca rozhodne na príslušnom základe. Keďže len rozhodca sa môže pohybovať po zápasisku a byť v kontakte s pretekármi, len on môže hovoriť s doktorom, sudcovia musia vážne zvážiť čo im rozhodca signalizuje pred ich finálnym rozhodnutím, nakoľko už v pravidlách neexistuje možnosť prehodnotenia názoru.

V prípadoch ak je v zápase viac dôvodov zastaviť zápas, rozhodca ich bude riešiť každý po jednom v okamžitom slede. Príklad: v prípade ak bolo bodovanie jedného z pretekárov pričom druhý vykonal kontakt, alebo ak bolo zistené MUBBOBI a následne zveličovanie zranenia tým istým pretekárom.

Použitie dvojitej signalizácie

Ilustrácie signálov používaných sudcami znázorňujú len jeden signál. Z dôvodu jasnosti budú môcť sudcovia signalizovať oboma rukami súčasné bodovanie pre jedného z pretekárov a trest alebo výstrahu pre druhého. Príklad: bod pre Aka a výstrahu alebo trest pre Ao.

Džogai

Sudcovia musia mať na pamäti, že ak prišlo k Džogai, musia príslušnou zástavkou pobúchať po zemi. Ak rozhodca preruší zápas a vráti sa na svoje základné postavenie, sudca signalizuje gesto porušenia pravidiel Kategórie 2.

Signalizácia porušenia pravidiel

Pre Kategóriu 1 porušenia pravidiel sudca najprv vykoná kruhový pohyb príslušnou zástavkou a potom prekríži zástavky na ľavo pre AKA, pričom červená zástavka je vpredu, napravo pre AO, pričom modrá zástavka je vpredu. Takto jasne signalizuje rozhodcovi, že ktorého pretekára považuje za previnilého.

DODATOK 1: TERMINOLÓGIA

ŠOBU HAJIME	Zápas začnite	Po vyhlásení rozhodca ustúpi krok dozadu.
ATOŠI BARAKU	Zostáva trochu času	Časomiera vydá zvukový signál 15 sekúnd pred koncom zápasu a rozhodca ohlásí „Atoši Baraku“.
YAME	Zastavte	Prerušenie alebo koniec zápasu. Pri ohlásení rozhodca urobí rukou zhora nadol vystretou rukou sekajúci pohyb.
MOTO NO IČI	Zaujmete svoje postavenia	Súťažiaci a rozhodca sa vrátia na svoje východiskové pozície.
CUZUKETE HADŽIME	Pokračovať v boji - Začať	Rozhodca zaujme postoj. Pri povelu Cuzukete“, rozpaží ruky dlaňami smerom od súťažiach. Pri povelu „Hajime“, otočí dlane a ruky pripaží k sebe, potom ustúpi o krok vzad.
ŠUGO	Privolanie sudcov	Rozhodca zavolá sudcov na konci zápasu alebo počas zápasu pri odporučení udelenia Šikkaku.
HANTEJ	Rozhodnutie	Rozhodca na konci nerozhodného zápasu žiada sudcov o ich rozhodnutie. Po krátkom dvojtom hvizde píšťalky rozhodcovia hlasujú signálom vlajok a rozhodca zároveň zdvihnutím ruky naznačuje svoj vlastný hlas.
HIKIWAKE	Nerozhodne	V prípade nerozhodného zápasu, rozhodca prekríži ruky a potom ich rozpaží tak, aby dlane smerovali dopredu.
TORIMASEN	Neprijateľná ako bodovacia technika	V prípade neakceptovania bodovania rozhodca prekríži ruky a potom ich rozpaží tak, aby dlane smerovali boli otočené k nemu.
WAKARETE	Od seba	Rozhodca prikáže pretekárom, aby sa neklínčovali, alebo netlačili hrudníkmi, rozpaží ruky dlaňami smerom od súťažiach. pričom vydá verbálny rozkaz Wakarete. Súťažiaci zastavia akciu a oddelia sa, zápas nezačnú kým nedostanú príkaz od rozhodcu „Cuzukete“
CUZUKETE	Zápaste	R Obnovenie zápasu nariadené po WAKARETE, keď dôjde k neoprávnenému prerušeniu – alebo keď rozhodca vydá neformálny pokyn na začatie zápasu z dôvodu nedostatku aktivity
AKA (AO) NO KAČI	Červený (Modrý) vyhráva	Rozhodca zdvihne ruku na strane víťaza po uhľom 45° nad ramenom.
AKA (AO) SANBON	Červený (Modrý) získava 3 body	Rozhodca zdvihne ruku na strane bodujúceho po uhľom 45° nad rameno.
AKA (AO) NIHON	Červený (Modrý) získava 2 body	Rozhodca zdvihne ruku na strane bodujúceho vo výške ramena.

AKA (AO) IPPON	Červený (Modrý) získava 1 body	Rozhodca zdvihne ruku na strane bodujúceho po uhľom 45° k podlahe.
ČUI 1, 2, 3,	Výstraha 1, 2, 3,	Rozhodca naznačí priestupok a potom ukáže ohnutou pažou ukazovákom smerom k previnilcovi. Pri prvom priestupku jedným prstom, pri druhom dvomi prstami a pri treťom tromi prstami.
HANSOKU-ČUI	Výstraha pred diskvalifikáciou	Rozhodca naznačí priestupok a potom ukáže ukazovákom vodorovne smerom k previnilcovi.
HANSOKU	Diskvalifikácia	Rozhodca naznačí priestupok, potom ukáže ukazovákom nahor pod uhľom 45 stupňov smerom k previnilcovi a oznámi výhru pre súpera.
DŽOGAI	Opustenie zápasiska	Rozhodca namieri ukazovák na stranu zápasiska previnilca, aby naznačil rozhodcom, že pretekár opustil zápasisko.
ŠIKKAKU	Diskvalifikácia "Opusti zápasisko"	Rozhodca najprv ukáže nahor pod uhľom 45 stupňov smerom k pretekárovi ktorý porušil vážne pravidlá, potom ukáže smerom von dozadu s oznámením „Aka (AO) Šikkaku!“
KIKEN	Vzdanie sa	Rozhodca ukáže prstom smerom dole pod uhľom 45 stupňov na čiaru pretekára.
MUBOBI	Seba ohrozenie	Rozhodca sa dotkne tváre, potom otočí ruku hranou dopredu a súčasne s ňou pohybuje zo strany na stranu. aby naznačil sudcom, že pretekár sa ohrozil.
SENŠU	Prvé bodovanie	Po udelení bodu rozhodca zvolá „Aka (Ao) Senšu“, pričom drží zodvihnutú ohnutú ruku s dlaňou smerujúcou k vlastnej tvári.

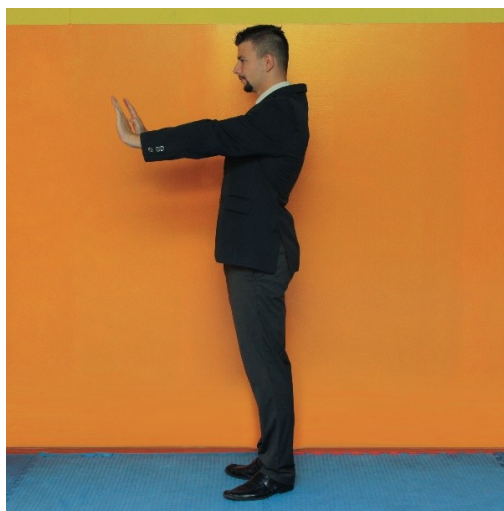
1.1 VERDIKTY A GESTA ROZHODCU

ŠOMEN-NI-REJ

Rozhodca predpaží smerom k čestnému miestu (divákovi) a ohlásí ŠOME NI REJ



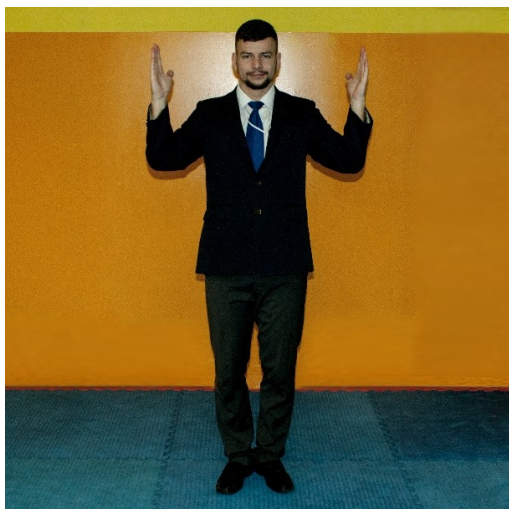
1.



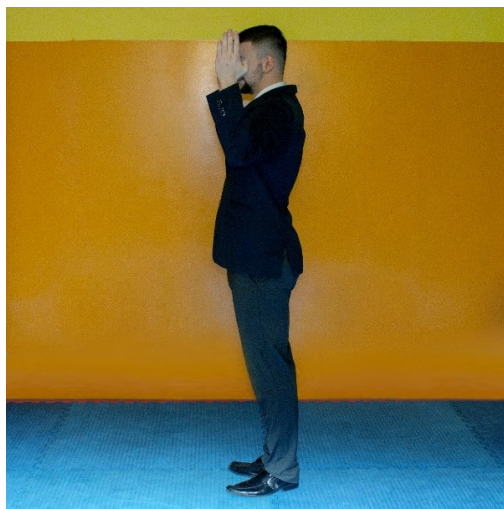
2.

OTAGAI-NI-REI vzájomný pozdrav pretekárov

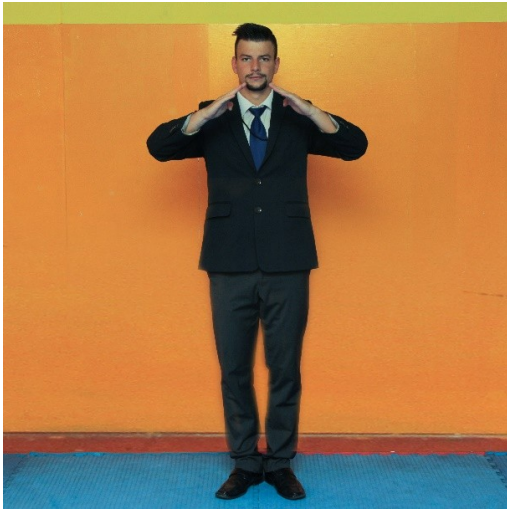
Rozhodca gestom rúk aby sa vzájomne uklonili



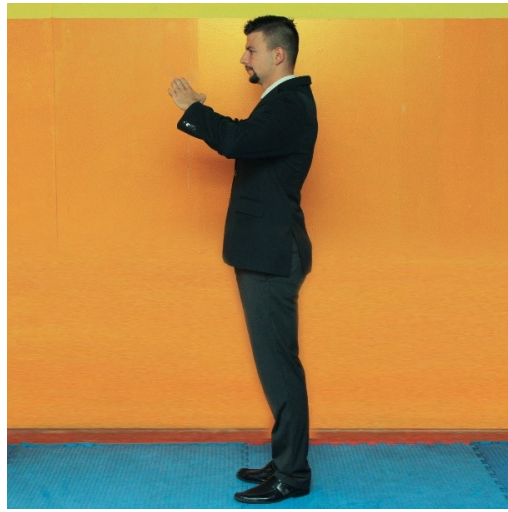
1.



1.



2.



2.

ŠOBU HADŽIME

“Zápas začnite”

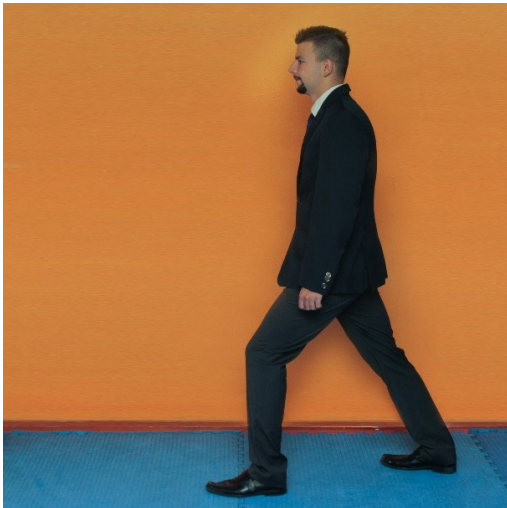
Po vyhlásení začiatku rozhodca ustúpi krok vzad



1.



2.



2.



3.

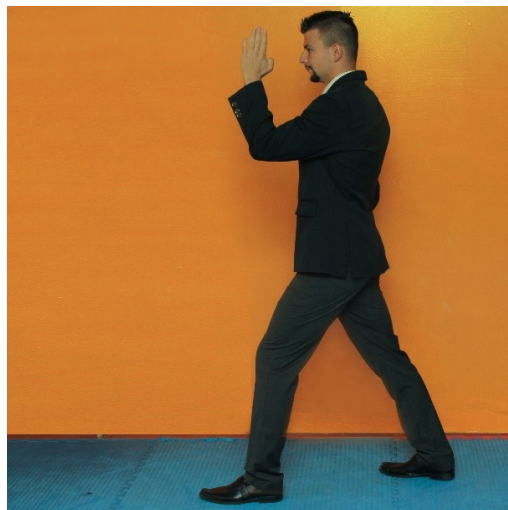
JAME

“Zastavte”

Prerušenie zápasu. Spolu s vyhlásením Jame rozhodca vykročí vpred do Zenkucu dači a gestom ruky sekne zhora dole a preruší alebo ukončí zápas.



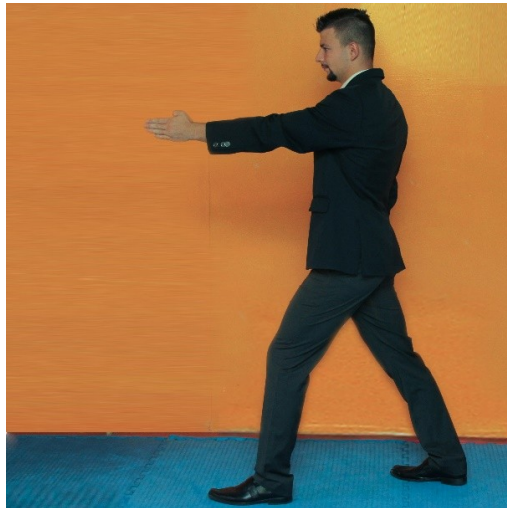
1.



1.



2.



2.

CUZUKETE HADŽIME
"Začnite - pokračujte"



1



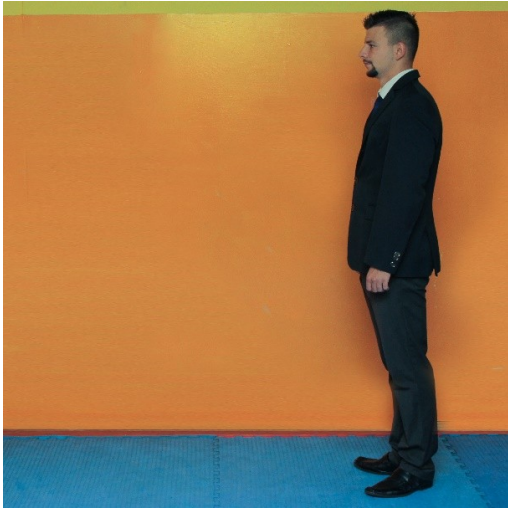
2.



3.



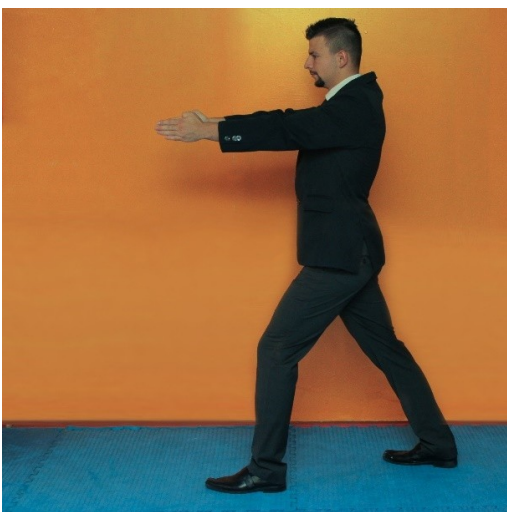
4.



1.



2.



3.



4.

IPPON (Jeden bod)

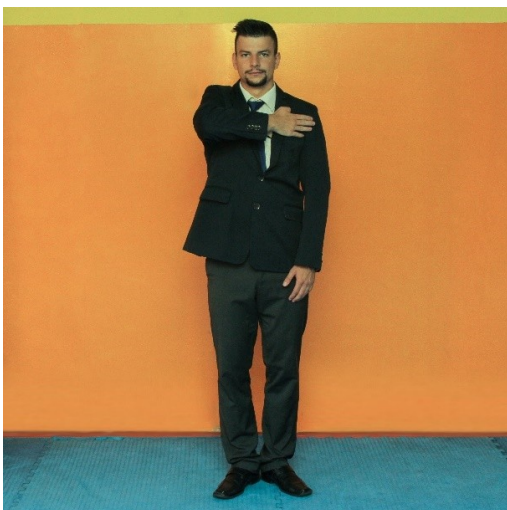


1.

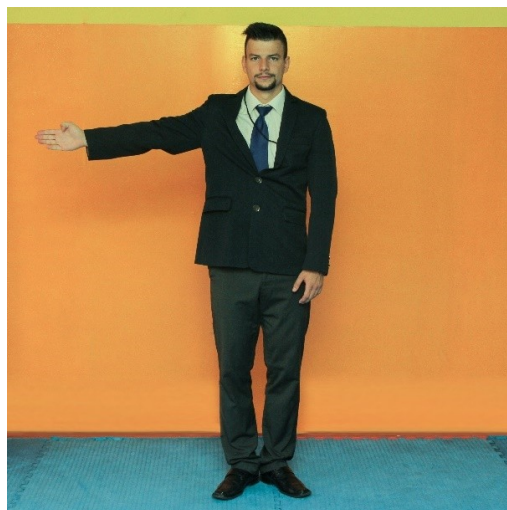


2.

NIHON (Dva body)

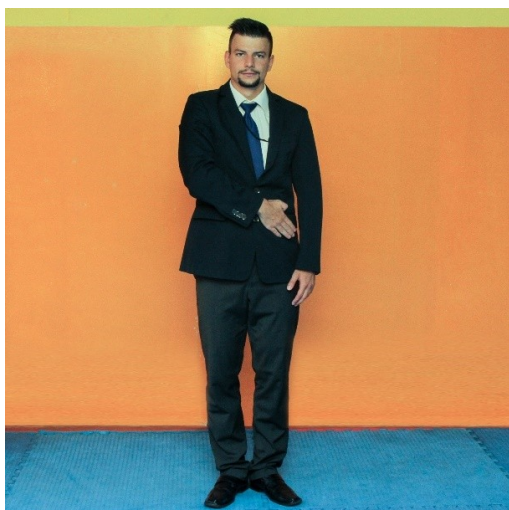


1.

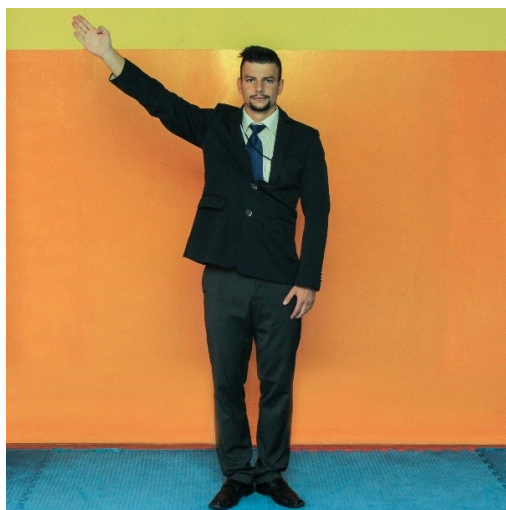


2.

SANBON (Tri body)

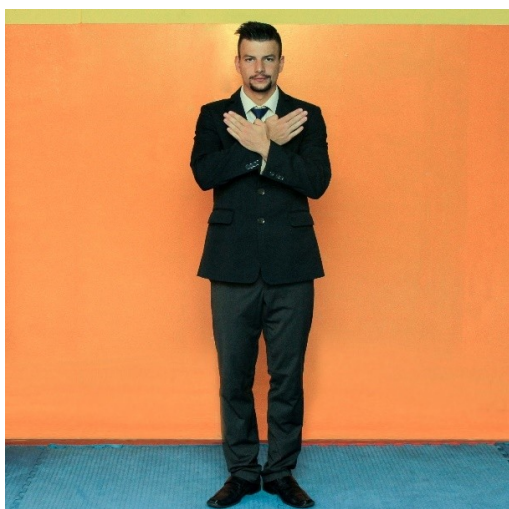


1.

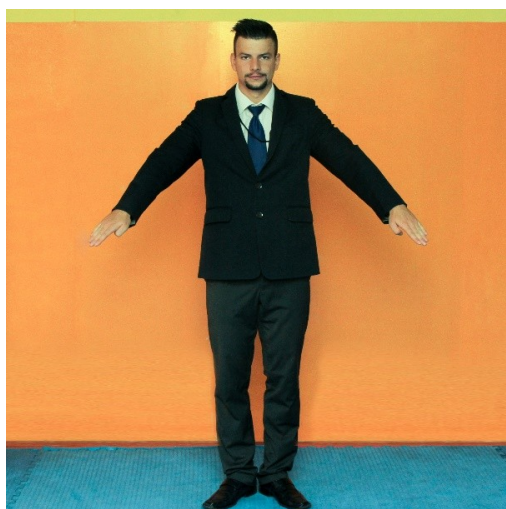


2.

ZRUŠENIE VEDIKTU - ROZHODNUTIA

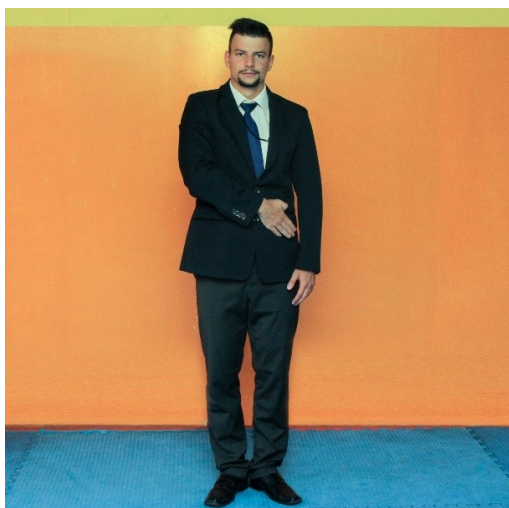


1.

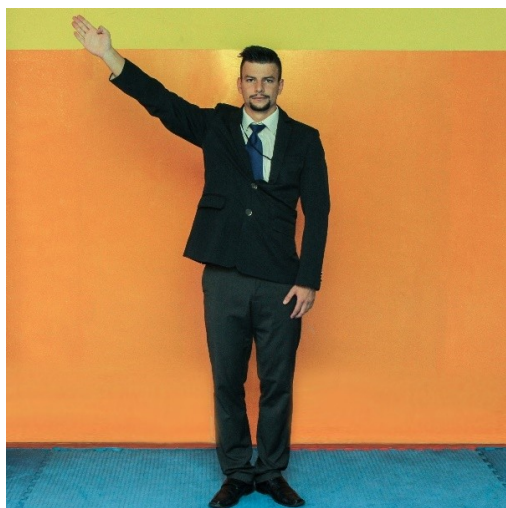


2.

NO KAČI
(Ohlásenie víťaza)

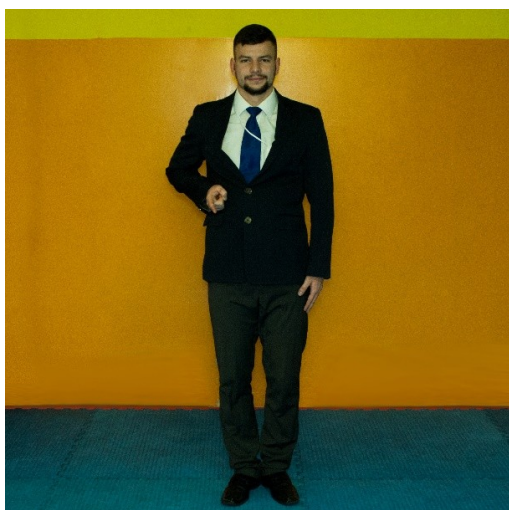


1.

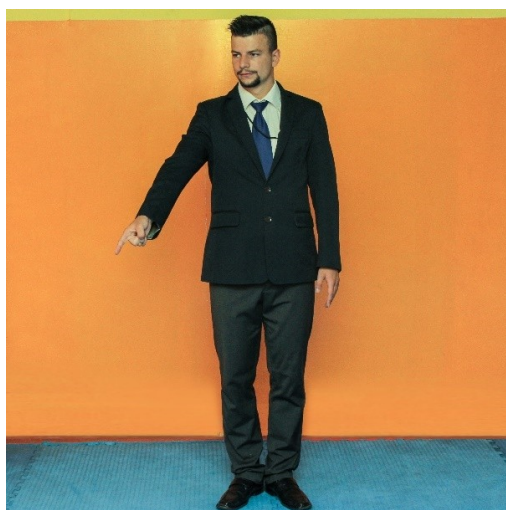


2.

KIKEN
Vzdanie sa , nenastúpenie na stretnutie”

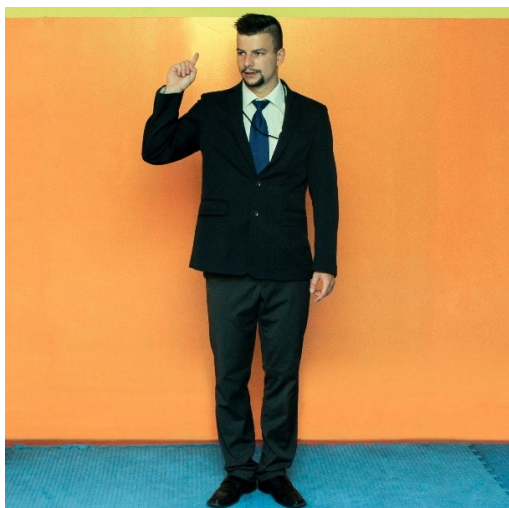


1.

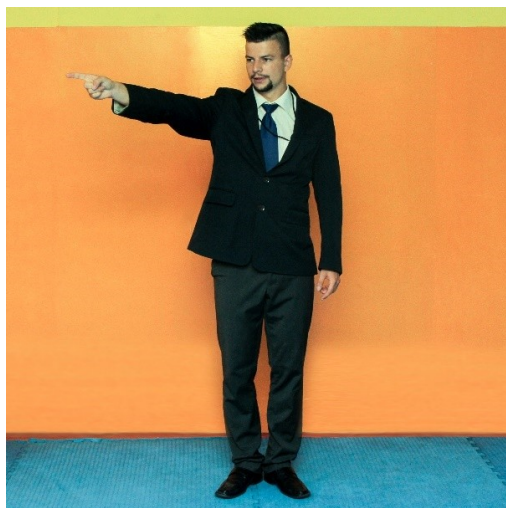


2.

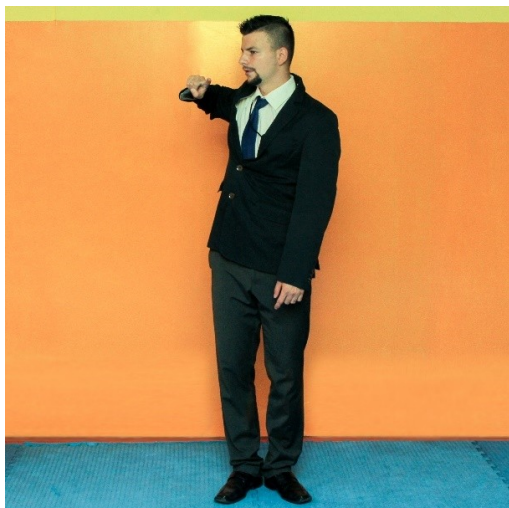
ŠIKKAKU
"Diskvalifikácia, Opusti zápasisko".



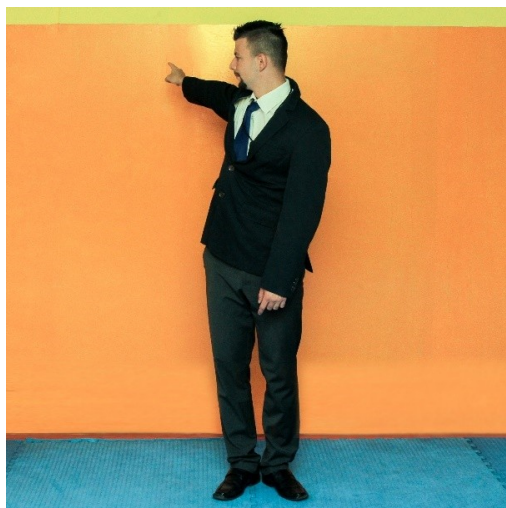
1.



2.



3.



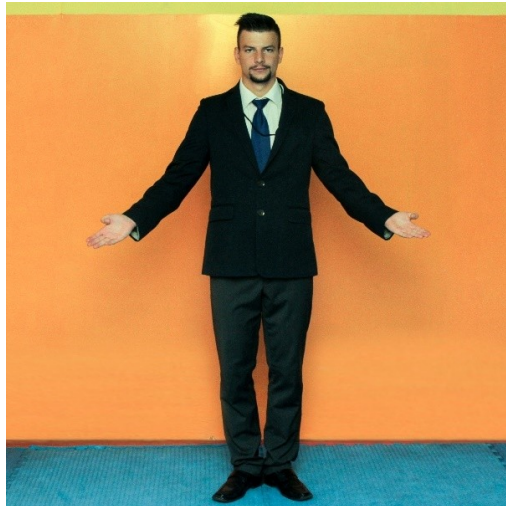
4.

HIKIWAKE

“Zápas skončil nerozhodným s výsledkom”

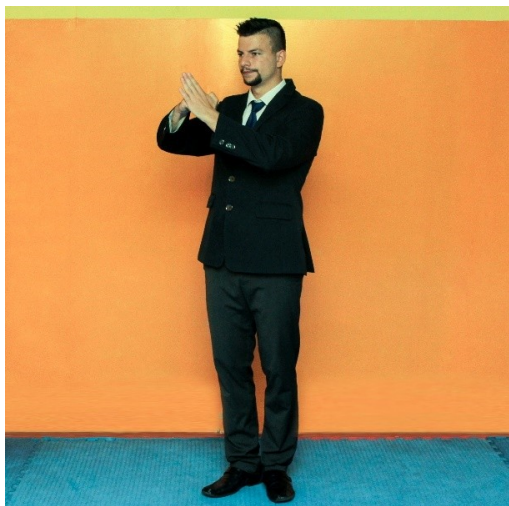


1.



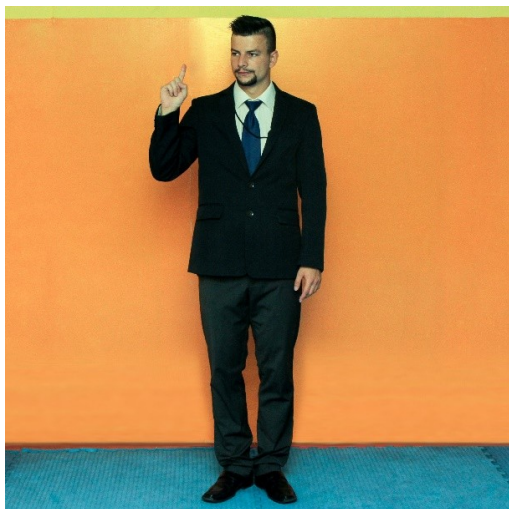
2.

TVRDÝ KONTAKT

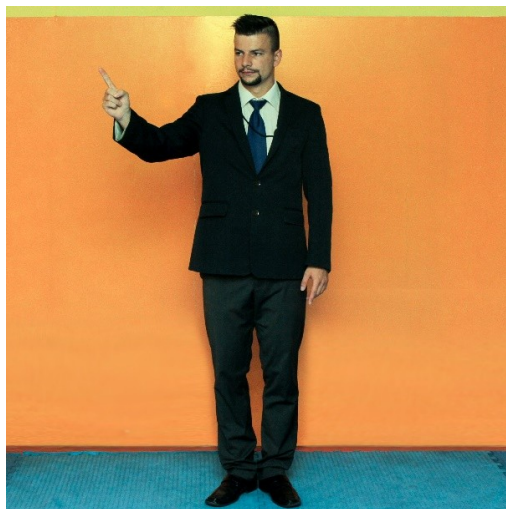


1.

- 1 ČUKOKU** - Rozhodca ukáže smerom k previnilému jedným prstom.
2 ČUKOKU - Rozhodca ukáže smerom k previnilému dvomi prstami.
3 ČUKOKU - Rozhodca ukáže smerom k previnilému tromi prstami.



1.



2.

HANSOKU ČUJ “ Výstraha pred diskvalifikáciou ”



1.

HANSOKU

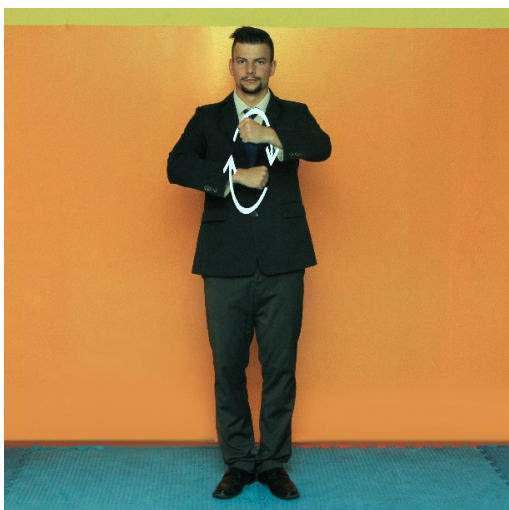
Diskvalifikácia”

Rozhodca ukáže porušenie pravidiel, potom ukáže ukazovák nahor pod uhlom 45 stupňov smerom k previnilcovi a udelí výhru súperovi.

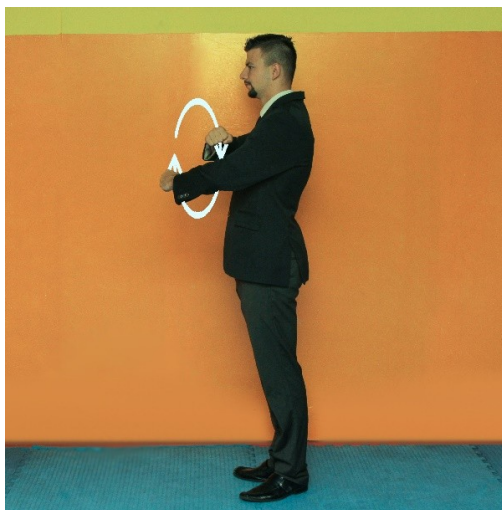


PASIVITA

Ruky sa otáčajú okolo seba, pred hrudníkom.



1.



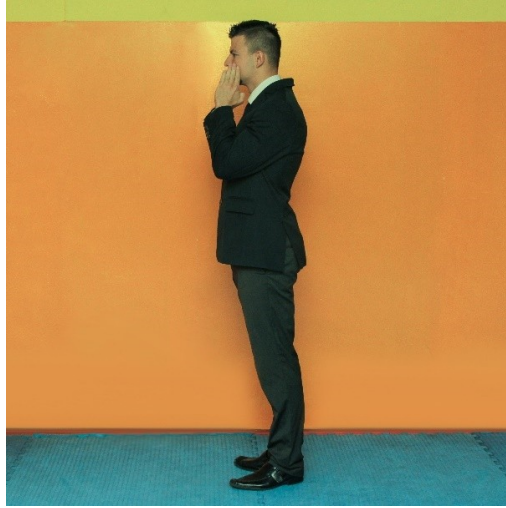
1.

PREDSTIERANIE ALEBO ZVELIČOVANIE ZRANENIA

Rozhodca si priloží obe ruky na tvár pri zveličovaní zranenia. To isté gesto bez ale bez priloženia rúk k tvári cca 20 cm pred tvárou , aby upozornil sudcov na priestupok prestierania zranenia ktoré neexistuje.



1.



1.

DŽOGAI

„Vystúpenie zo zápasiska“

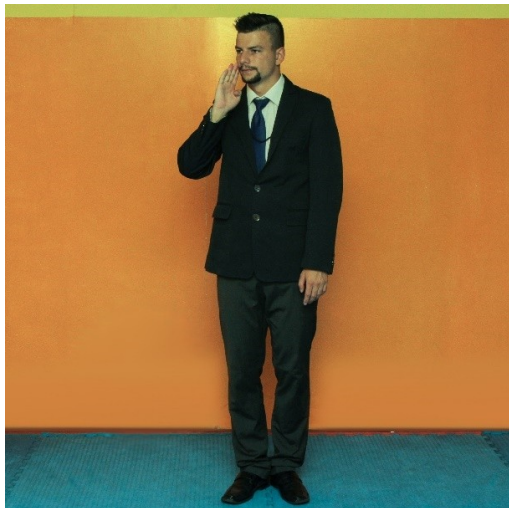
Rozhodca signalizuje vystúpenie sudcom tak, že ukáže ukazovákom na hranicu zápasovej plochy na strane previnilca.



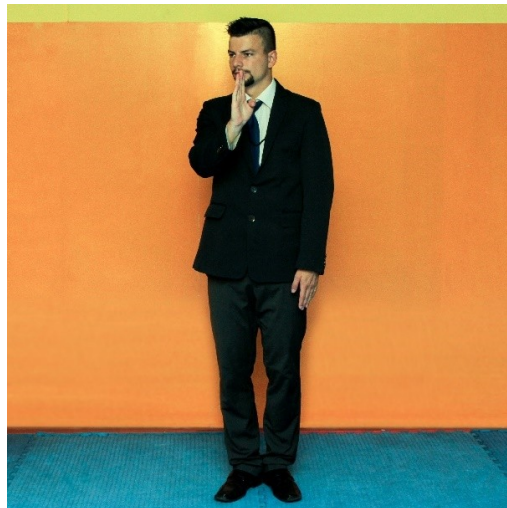
1.

MUBOBI (Činnosť pri ktorej pretekár nedbá o svoju bezpečnosť)

Rozhodca sa dotkne tváre, potom otočí hranu ruky dopredu, pohybuje ňou z ľava doprava pred tvárou , aby naznačil rozhodcom, že pretekár sa ohrozil.



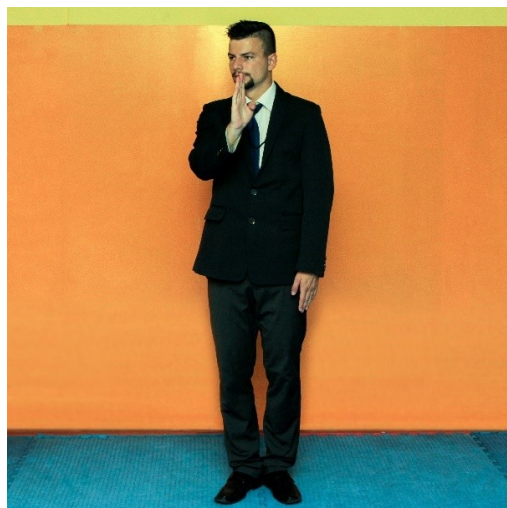
1.



2.



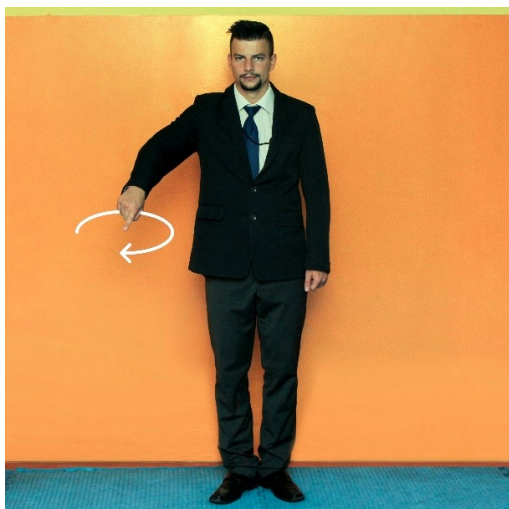
3.



4.

VYHÝBANIE SA BOJU

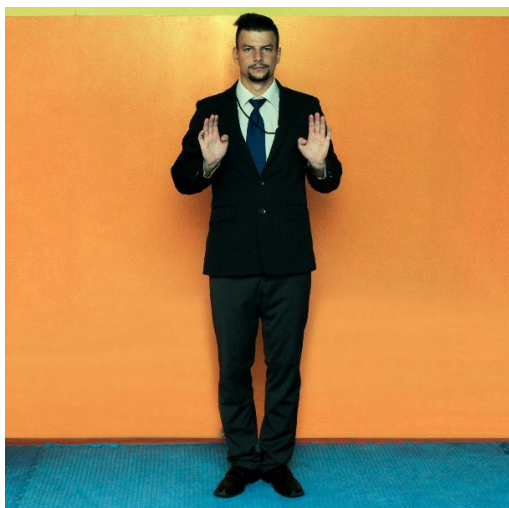
Rozhodca urobí krúživý pohyb ukazovákom otočeným nadol, aby upozornil rozhodcov na vyhýbanie sa boju.



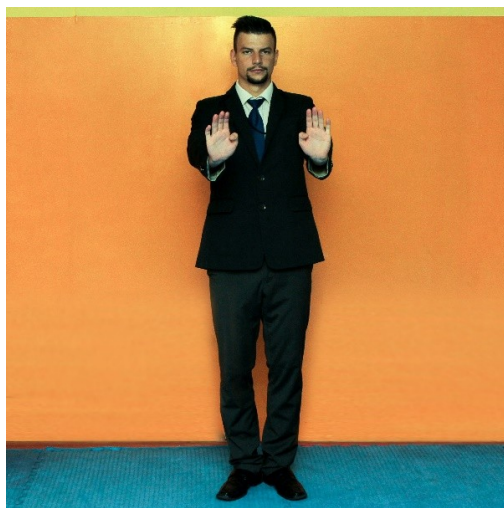
1.

ZBYTOČNÉ KLINČOVANIE, ZÁPASENIE, TLAČENIE ALEBO CHYTANIE BEZ TECHNIKY

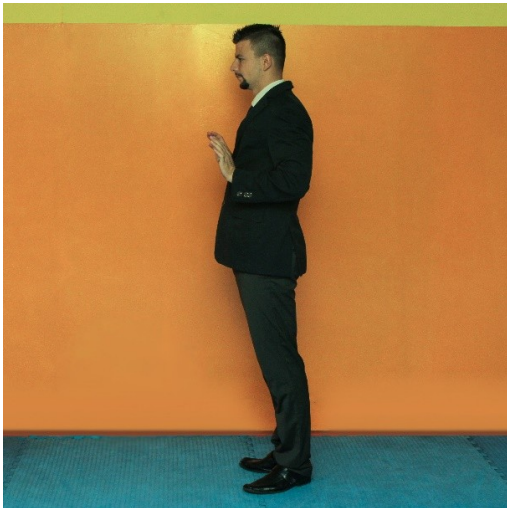
Rozhodca drží obe zovreté päste na úrovni ramien alebo tlačí oboma otvorenými rukami, aby upozornil rozhodcov na priestupok.



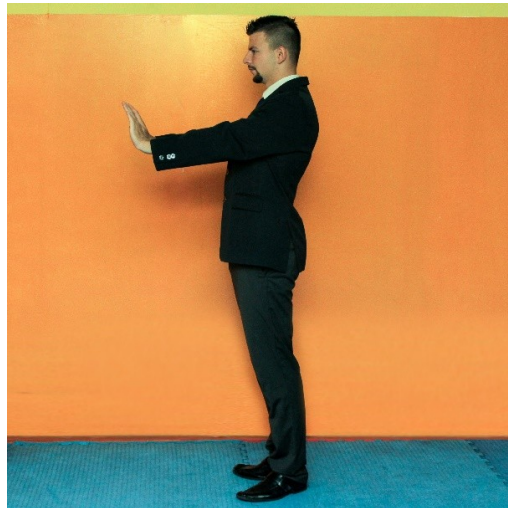
1. (tlačenie, sotenie)



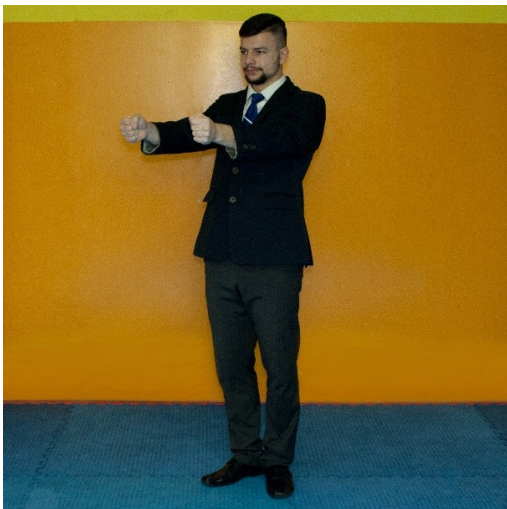
2. (tlačenie, sotenie)



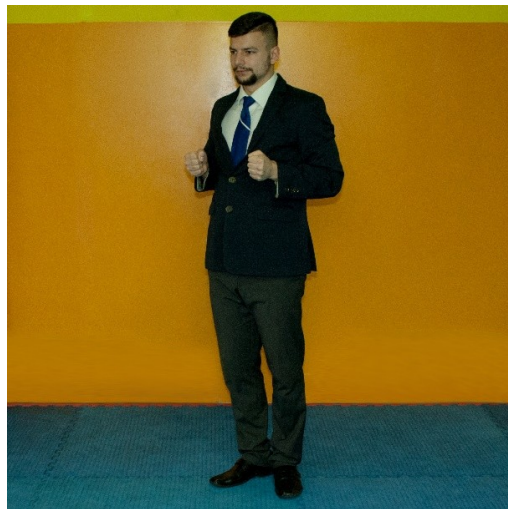
1. (tlačenie, sotenie)



2. (tlačenie, sotenie)



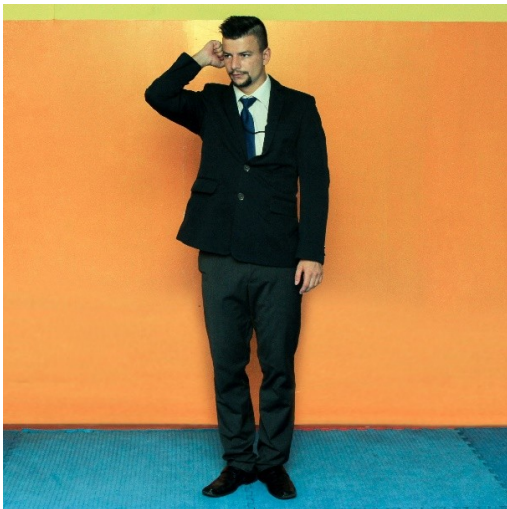
1. (držanie)



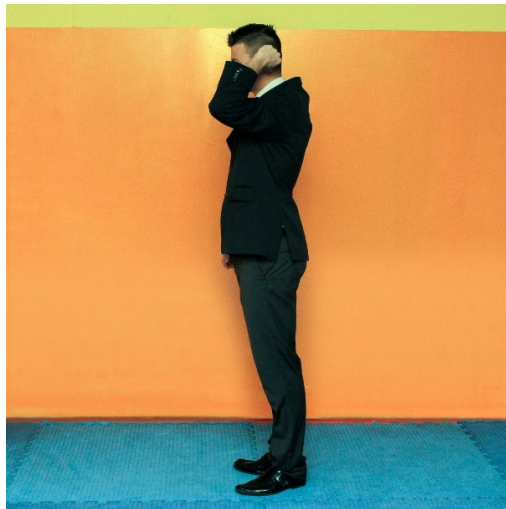
2. (držanie)

NEBEZPEČNÉ ÚTOKY

Rozhodca vykoná gesto zavretou päšť vedľa hlavy, aby naznačil sudcom Čui.



1.



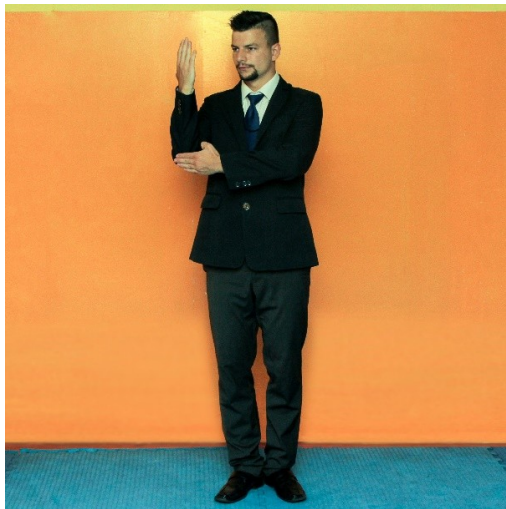
1.

ÚTOK HLAVOU, LAKŤOM, KOLENOM

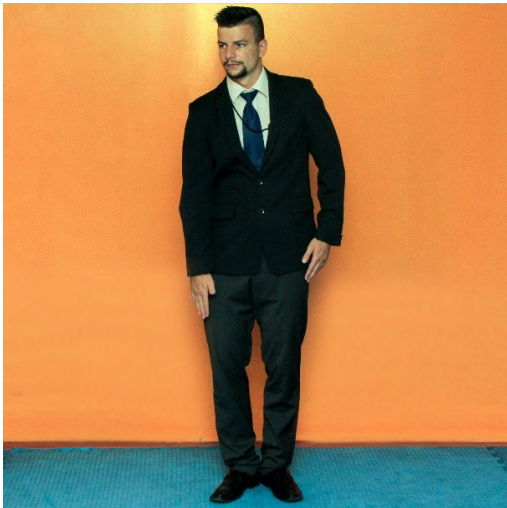
Rozhodca sa otvorenou rukou dotkne čela, kolena alebo laktá, aby naznačil sudcom priestupok



1. (útok hlavou)



2. (útok lakt'om)



3. (útok kolenom)

ROZPRÁVANIE, PROVOKOVANIE SÚPERA ALE NESLUŠNÉ SPRÁVANIE SA
Rozhodca si priloží ukazovák na pery, aby upozornil rozhodcov na priestupok.

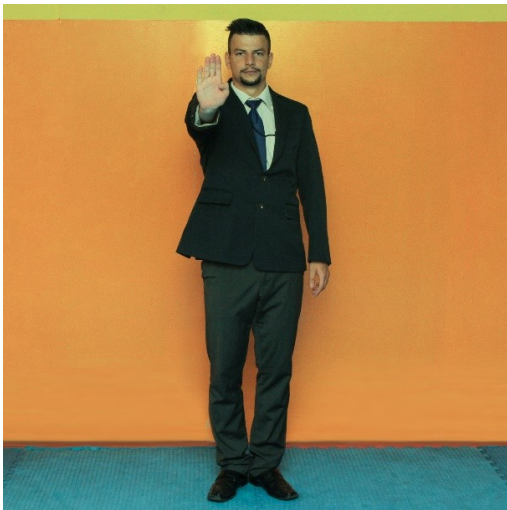


1.

FUKUŠIN ŠUGO

“Privolanie sudcov”

Rozhodca zavolá sudcov na konci zápasu, alebo počas zápasu pri riešení priestupku Šikaku alebo pri riešení pravidla 10 sekúnd, aby sa dohodli na vyriešení situácie tak aby mohol urobiť konečné rozhodnutie.



1.



2.

SENŠU (Prvé bodovanie)

Rozhodca ukáže zohnutou rukou dlaňou otočenou k sebe na pretekára ktorý v zápase prvý zabodoval.



1.

WAKARETE

(Od seba)

Rozhodca rozpaží od seba ruky



1.

CUZUKETE

(Pokračujte v zápase)

Rozhodca připaží k sebe ruky



SIGNÁLY SUDCOV

IPPON (1 bod)



NIHON (2 body)

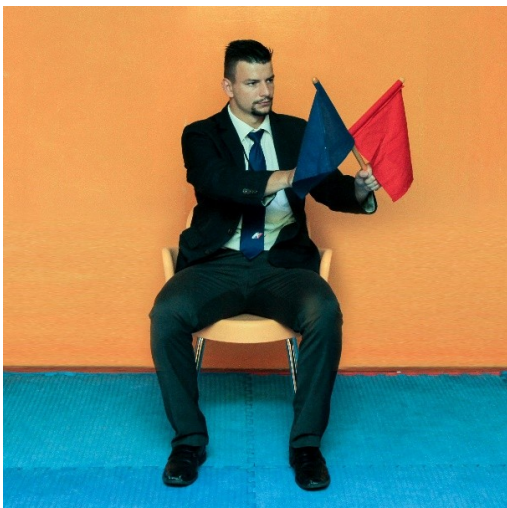


SANBON (3 body)



KOTAKT

Vlajky sú prekrížené na strane kontaktujúceho.



DŽOGAJ

Rozhodca poklepe na podlahu příslušnou vlajkou,



1.



2.

ČUJ



HANSOKU ČUJ



HANSOKU



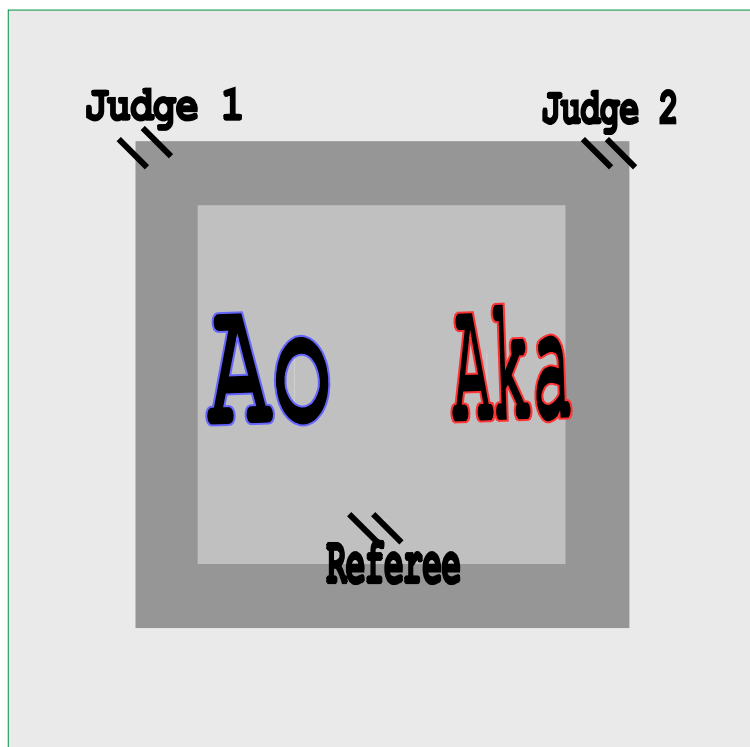
ZNAČKY ZAPISOVATEĽA

3	SANBON	Tri body
2	NIHON	Dva body
1	IPPON	Jeden bod
✓	SENSHU	Prvé bodovanie
□	KAČI	Vítaz
x	MAKE	Porazený
▲	HIKIWAKE	Nerozhodne
1C	ČUI - prvé porušenie	1 Výstraha
2C	ČUI - druhé porušenie	2 Výstraha
3C	ČUI – tretie porušenie	3 Výstraha
HC	HANSOKU ČUI	Výstraha pred diskvalifikáciou
H	HANSOKU	Diskvalifikácia
KK	KIKEN	Vzdanie sa
S	ŠIKKAKU	Vážna diskvalifikácia

Zápasisko pre kumite

AO Coach
//

AKA Coach
//



//
Arbitrator

