



WUKF COMPETITION RULES GENERAL KARATE

Verzia 28 - 26. apríla 2024

Karate pre All
všetkých

26. APRÍLA 2024

SVETOVÁ ÚNIA FEDERÁCIÍ KARATE DO
Rue de Hermee, 257 - 4040 Herstal, Belgicko



Obsah

Kapitola 1: ADMINISTRATÍVNE PRAVIDLÁ HOSPODÁRSKEJ SÚŤAŽE.....	5
ČLÁNOK 1: ŠTRUKTÚRA SÚŤAŽE	5
ČLÁNOK 2: PRAVIDLÁ ÚČASTI	7
UMENIE. 3: PERSONÁL VÝBEROVÉHO KONANIA	8
UMENIE. 4: ÚRADNÉ UNIFORMY	8
UMENIE. 5: OCHRANNÉ VYBAVENIE, VÝSTROJ A PREZENTÁCIA.....	10
UMENIE. 6: VEĽKOSŤ ZODPOVEDAJÚCICH PLÔCH	11
UMENIE. 7: SÚŤAŽNÉ VYBAVENIE	12
UMENIE. 8: PROTEST PROTI ROZHODNUTIU A REVÍZIA ROZHODNUTIA	12
UMENIE. 9: INÉ ZÁLEŽITOSTI	13
KAPITOLA 2:PRAVIDLÁ	
POSUDZOVANIA	14
UMENIE. 10: VŠEOBECNÉ ZÁLEŽITOSTI.....	14
UMENIE. 11: MENOVANIA.....	14
UMENIE. 12: VŠEOBECNÉ POVINNOSTI ROZHODCOV A SUDCOV	15
UMENIE. 13: ZODPOVEDNOSTI A POVINNOSTI MANAŽÉRA TATAMI (TM) a	15
TM ASISTENT (ASISTENT).....	15
UMENIE. 14: ZODPOVEDNOSŤ A POVINNOSTI ROZHODCU (SUSHIN).....	16
UMENIE. 15: ZODPOVEDNOSŤ A POVINNOSTI ZRKADLOVÉHO ROZHODCU (FUKUŠIN), ROHOVÝCH ROZHODCOV, ROZHODCU V POHYBE A ROZHODCU (KANSA)	16
UMENIE. 16: ZODPOVEDNOSTI A POVINNOSTI STOLU POŘADATEĽOV (Zapisovateľ	18
a IT úradník).....	18
KAPITOLA 3: TERMINOLÓGIA A GESTÁ	19
UMENIE. 17: VÝZNAM POUŽÍVANÝCH POJMOV A SÚVISIACICH GEST	19
UMENIE. 18: GESTÁ ÚSTREDNÉHO ROZHODCU	22
UMENIE. 19: GESTÁ ZRKADLOVÝCH SUDCOV.....	24
UMENIE. 20: VLAJKOVÉ SIGNÁLY.....	25
KAPITOLA 4: ROZHODNUTIA.....	26
Článok 21: Rozhodnutie väčšinou hlasov.....	26



Čl. 22: Opätovné začatie kola	26
Článok 23: Tabuľka pre rozhodovanie v Ippon Shobu Kumite.....	26
ČASŤ 2:PRAVIDLÁ	KUMITE
27	
KAPITOLA 5: VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ KUMITE	27
UMENIE. 24: ZAČATIE - PRERUŠENIE - UKONČENIE ZÁPASU KUMITE	27
ČLÁNOK 25: KRITÉRIÁ PRE ROZHODOVANIE O IPPON A WAZA-ARI.....	28
UMENIE. 26: VÍŤAZSTVO ALEBO PORÁŽKA	28
UMENIE. 27: OBLASTI BODOVANIA A TECHNIKY BODOVANIA	30
UMENIE. 28: VAROVANIA A SANKCIE	30
UMENIE. 29: ÚRAZY A NEHODY	33
UMENIE. 30: POVOLENÉ KATEGÓRIE	35
UMENIE. 31:.....TRVANIE INDIVIDUÁLNEHO ZÁPASU KUMITE SANBON	
36	
UMENIE. 32:.....VIAZANIE A PREDĹŽENIE	
36	
KAPITOLA 7: TÍM SANBON KUMITE	37
UMENIE. 33: POVOLENÉ KATEGÓRIE	37
ČL.34: ZÁPAS TÍMU SANBON	37
UMENIE. 35: ČLENOVIA TÍMU SANBON.....	37
UMENIE. 36: KRITÉRIÁ PRE URČENIE VÍŤAZNÉHO TÍMU SANBON KUMITE.....	38
UMENIE. 37: REMÍZA A DODATOČNÝ ZÁPAS.....	38
KAPITOLA 8: ROTÁCIA TÍMU SANBON KUMITE	39
UMENIE. 38: POVOLENÉ KATEGÓRIE	39
UMENIE. 39: TRVANIE.....	39
UMENIE. 40: ZÁPAS ROTAČNÉHO TÍMU	39
ČL.41: KRITÉRIÁ PRE ROZHODOVANIE O VÍŤAZNOM TÍME.....	40
UMENIE. 42: REMÍZA V ROTAČNOM TÍME	40
UMENIE. 44: TRESTY V STRIEDAJÚCOM TÍME	41
ČASŤ 4: KUMITE NIHON	42
KAPITOLA 9: INDIVIDUÁLNE KUMITE NIHON.....	42
UMENIE. 45: POVOLENÉ KATEGÓRIE	42



UMENIE. 46: TRVANIE.....	42
UMENIE. 47: OCHRANA	42
UMENIE. 48: ZAKÁZANÝ KONTAKT A TECHNIKY	42
UMENIE. 49: HANTEI V INDIVIDUÁLNO M KUMITE NIHON	43
KAPITOLA 10: ROTAČNÝ TÍM NIHON KUMITE.....	44
UMENIE. 50: POVOLENÉ KATEGÓRIE	44
KAPITOLA 11: INDIVIDUÁLNE IPPON KUMITE.....	45
UMENIE. 51: KATEGÓRIE POVOLENÉ KUMITE INDIVIDUÁLNE SHOB U IPPON.....	45
UMENIE. 52: TRVANIE ZÁPASU	45
UMENIE. 53: SYSTÉM ROZHODOVANIA	45
ČL.54: SAI SHIAI.....	46
UMENIE. 55: ZAKÁZANÉ ČINY A TECHNIKY	47
KAPITOLA 12: TÍMOVÉ IPPON KUMITE	50
UMENIE. 56: POVOLENÉ KATEGÓRIE	50
UMENIE. 57: ZÁPAS DRUŽSTIEV IPPON.....	50
UMENIE. 58: ČLENOVIA TÍMU IPPON	50
UMENIE. 59: KRITÉRIÁ PRE ROZHODOVANIE O VÍŤAZNOM TÍME IPPON	51
KAPITOLA 13: ROTÁCIA TÍMU IPPON KUMITE	52
UMENIE. 60: POVOLENÉ KATEGÓRIE	52
UMENIE. 61: TRVANIE ZÁPASU	52
UMENIE. 62: ČLENOVIA ROTAČNÉHO TÍMU IPPON	52
UMENIE. 63: BODY V ROTAČNOM TÍME.....	53
UMENIE. 64: STRIEDANIE V TÍME	53
ČASŤ 6:PRAVIDLÁ	KATA
54	
KAPITOLA 14: VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ KATA	54
UMENIE. 65: POSÚDENIE ZÁPASU	54
UMENIE. 66: ZAČATIE PREDSTAVENIA KATA.....	54
UMENIE. 67: UKONČENIE PREDSTAVENIA KATA.....	55
UMENIE. 68: KOLÁ V SÚŤAŽI KATA	55
UMENIE. 69: REMÍZA V SÚŤAŽI KATA	55



UMENIE. 70: KONEČNÝ VÝSLEDOK V SÚŤAŽI KATA	56
UMENIE. 71: KATEGÓRIE POVOLENÉ V SÚŤAŽI KATA DETÍ	57
UMENIE. 72: KATEGÓRIE POVOLENÉ	59
KAPITOLA 17: SÚŤAŽ KATA SENIOROV A VETERÁNOV	61
ČLÁNOK 73: POVOLENÉ KATEGÓRIE	61
UMENIE. 74: KATA TÍMY	62
KAPITOLA 18: KRITÉRIÁ ROZHODOVANIA	63
UMENIE. 75: ZÁKLADNÝ VÝKON	63
UMENIE. 76: MÍNUSOVÉ BODY	64
UMENIE. 77: DISKVALIFIKÁCIA	64
PRÍLOHY 64	
ČLÁNOK 78: Postup v prípade veľmi vážneho zranenia	64
ART.79: Oficiálny zoznam kata WUKF	65



Pravidlá súťaží Svetovej únie karate-do federácií

schválený ExCom WUKF - MÁJ 2023

Kapitola 1: ADMINISTRATÍVNE PRAVIDLÁ HOSPODÁRSKEJ SÚŤAŽE

ČLÁNOK 1: ŠTRUKTÚRA SÚŤAŽE

- 1.1 Súťaže WUKF sa delia na dva hlavné typy: **KATA a KUMITE**
- 1.2 Každá súťaž kata a kumite bude rozdelená do rôznych kategórií: muži a ženy, jednotlivci a tímy;
- 1.3 Každá súťaž kata a kumite bude rozdelená do rôznych vekových kategórií:

Tabuľka 1

Kategória	Vek	Vek	Vek	Vek	Vek	Vek
DETI	6-8 rokov	9 rokov	10 rokov	11 rokov	12 rokov	
MINI-CADETS	13 rokov					
CADETS B	14-15 rokov					
CADETS A	16-17 rokov					
JUNIORI	18-20 rokov					
SENIORI	21-35 rokov					
VETERÁNI	36 rokov a viac					

1.4 Kategórie súťaže WUKF KATA

- 1.4.1 Súťaž kata detí bude organizovaná ako **VŠETKY ŠTÝLY** (spolu), rozdelené podľa farieb opaskov (stupne Kyu - systém opaskov JKA), a to nasledovne:
 - Biela až oranžová (9 - 7 Kyu)
 - Zelená až modrá (6 - 4 Kyu)
 - Od hnedej po čiernu (3 Kyu - DAN)
- 1.4.2 V súťaži WUKF CHILDREN Kata môžu pretekári predvádzať iba kata SHITEI a SENTEI.
Výnimka: Deti vo veku 12 rokov, ktoré majú 3rd Kyu a viac, môžu vo finálovom kole predviesť Tokui Kata.
- 1.4.3 Pre mini kadetov, kadetov, juniorov, seniorov a veteránov budú 2 typy kategórií Kata:
 - Hlavné štýly (oddelené): Shotokan, Wadoryu, Goju-Ryu, Shito-Ryu a Shorin Ryu;
 - Ostatné štýly (všetky spolu): Uechi Ryu, Kyokushinkai, Shukokai, Sankukai, Gosoku Ryu, Budokan,
- 1.4.3.1 Kategórie hlavných štýlov, ktoré nedosiahnu platný počet súťažiacich (pozri článok 2.1), budú zaradené do kategórie "Ostatné štýly".
- 1.4.3.2 V každej kategórii Kata (jednotlivci a družstvá) budú štýly, ktoré nedosiahnu platný počet súťažiacich a národností (pozri čl. 2.1), zaradené do kategórie Kata ostatných štýlov.
- 1.4.4 Súťaž veteránov v kata bude organizovaná ako **VŠETKY PÁSMÁ** (spolu) (nie otvorené stupne!) a **VŠETKY ŠTÝLY** (spolu)
- 1.4.4.1 Veteráni môžu súťažiť len v jednej kategórii kata veteránov.



- 1.4.5 Pretekár môže súťažiť iba v jednom štýle kata a predvádzať kata iba zo štýlu, ktorého zoznam kata schválil WUKF RefCom a ktorý bol zaradený do oficiálneho zoznamu kata WUKF.
- 1.4.5.1 Tímová kata, členovia tímu môžu byť z rôznych individuálnych štýlov, ale tím musí súťažiť iba v jednom štýle kata a predvádzať katu, ako je opísané vyššie v bode 1.4.5.
- 1.4.6 Vo všetkých kategóriách MUSÍ pretekár predviesť kata zo svojho štýlu, do ktorého bol zaregistrovaný v deň registrácie. Ich štýl musí byť napísaný na ich identifikačnom odznaku a musí byť zobrazený na displeji počítača pri stole poroty.
- 1.4.7 Význam kata Shitei, Sentei a Tokui
- a) ak je v jednom kole povolená kata Shitei, môže sa vykonať akákoľvek kata zo zoznamu Shitei
 - b) ak je kataSentei, možno vykonať akúkoľvek kata zo zoznamov Shitei a Sentei
 - c)akTokui kata, možno vykonať akúkoľvek kata zo zoznamu Shitei alebo Sentei alebo Tokui
- 1.4.8 Kata jednotlivcov a tímová kata budú rozdelené do nasledujúcich kôl:
- a) Ak je v 1. kole kategórie kata 30 alebo menej súťažiacich ($N \leq 30$), 1. kolo: 12 súťažiach s najvyšším počtom bodov postúpi do 2. koland. 2. kolo: 6 súťažiach s najvyšším počtom bodov postúpi do finálového kola. 3. kolo: traja najlepší pretekári získajú medaily.
 - b) Ak je v 1. kole kategórie kata viac ako 30 pretekárov ($N > 30$) 1. kolo: 18 pretekárov s najvyšším počtom bodov postúpi do 2. koland. 2. kolo: 6 súťažiach s najvyšším počtom bodov postúpi do finálového kola. 3. kolo: traja najlepší pretekári získajú medaily.
- 1.5 Súťaž WUKF KUMITE bude rozdelená na:
- SHOBU IPPON (rotácia jednotlivcov, tímov a družstiev)
 - SHOBU NIHON (individuálna a tímová rotácia);
 - SHOBU SANBON (rotácia jednotlivcov, družstiev a tímov)
- 1.5.1 V súťaži WUKF kumite pre DETI budú vekové kategórie: V týchto vekových kategóriách sa nebudú rozdeľovať pásy ani výška.
- 1.5.2 Výškové kategórie sa uplatňujú v týchto vekových kategóriách:
- 10 rok-145cm/+145cm Muži/Ženy
 - 11 rok-150cm/+150cm Muži/Ženy
 - 12 rok-155cm/+155cm Muži/Ženy
- 1.5.3 Všetci pretekári kumite v určených kategóriách kumite musia mať v deň registrácie skontrolovanú hmotnosť alebo výšku.
- 1.5.4 Ak pretekár nemá na svojom identifikačnom štítku vyznačenú hmotnosť alebo výšku, alebo ak sa jeho skutočná hmotnosť alebo výška líši od hmotnosti alebo výšky uvedenej na identifikačnom štítku, nebude mu umožnené súťažiť v danej kategórii.



ČLÁNOK 2: PRAVIDLÁ ÚČASTI

<Na začiatok>

2.1 Kategória WUKF (kata a kumite) **bude platná** pri minimálnom počte **3** pretekárov (3 pre kategórie jednotlivcov a 3 tímy pre kategórie družstiev). Pravidlá pre zlučovanie vypracuje tím zložený zo zástupcov komisie športovcov a trénerov, komisie rozhodcov a výkonného výboru (ExCom). Za zvláštnych okolností, keď zlúčenie nie je možné vykonať, rozhodnutie zostane v kompetencii ExCom.

2.2. Osobitné okolnosti posúdi exkom WUKF.

2.3 Súťažiaci si budú môcť vybrať, či budú súťažiť v kumite Ippon alebo v kumite Sanbon. Súťažiaci nemôžu súťažiť v žiadnej kombinácii kategórií Ippon a Sanbon. (napr.: žiadne ippon jednotlivca a sanbon tímu, žiadne sanbon jednotlivca a rotácie ippon atď.)

2.3.1 Jeden pretekár si musí vybrať len jednu kategóriu pre kata a/alebo jednu kategóriu pre kumite (pre jednotlivcov aj tímy).

Výnimka: Súťažiaci sa môžu prihlásiť aj do "otvorenej kategórie jednotlivcov" v kumite aj kata

2.3.1.1 Súťažiaci si musia vybrať, či chcú súťažiť vo všeobecnej alebo v inkluzívnej kategórii.

2.4 Všetci súťažiaci musia súťažiť len vo svojich kategóriách podľa veku, výšky, hmotnosti, kyu triedy/farby opasku atď., s niektorými výnimkami uvedenými nižšie. Juniori nemôžu súťažiť v seniorských kategóriách.

Výnimky:

a) S výnimkou veteránskych tímov môžu všetky ostatné kata a kumite tímy použiť TROCH (3) pretekárov z rovnakej vekovej kategórie alebo JEDNÉHO (1) pretekára z vekovej kategórie plus DVOCH (2) pretekárov z predchádzajúcej mladšej vekovej kategórie. Samozrejme, tím môžu tvoriť aj 2 juniori a 1 kadet A.

Príklad: Juniorský kata tím môže tvoriť 1 junior + 2 kadeti A, ale mini kadet nie je povolený.

b) Veteráni môžu súťažiť buď vo vekovej kategórii Senior alebo Veterán, ale nie v oboch. Nemôžu tiež miešať individuálne a tímové súťaže vo vekovej kategórii, napríklad súťažiť v individuálnom veteránskom kumite a tímovom kumite seniorov Sanbon.

c) Výnimka: Veteráni môžu súťažiť v individuálnej súťaži veteránov Ippon a v tímovej súťaži veteránov Sanbon.

2.4.1 Osobitné okolnosti zváži exkom WUKF.

2.5 Každá federácia môže zaregistrovať maximálny počet tímov a maximálny počet individuálnych pretekárov v každej kategórii kumite a/alebo kata podľa tabuľky 2 nižšie:

Tabuľka 2

Počet prihlásených individuálnych súťažiacich	Maximálny počet tímov, ktoré sa môžu zaregistrovať na kategória	Maximálny počet športovcov, ktorí môžu byť zaregistrovaní na kategória
Až 10	1	2
11 - 50	2	6
51 - 100	4	8
101 - 150	6	10
Viac ako 150	8	12



UMENIE. 3: PERSONÁL VÝBEROVÉHO KONANIA

<späť na začiatok>

- 3.1 **Riaditeľ súťaže:** je menovaný Výkonným výborom Svetovej únie karate-do federácie (WUKF-ExCom.). Riadi priebeh a vývoj súťaže, ale nemôže zasahovať do pravidiel hodnotenia. Pomáhajú mu/jej ďalší pracovníci súťaže.
- 3.2 **Lekár súťaže:** je menovaný WUKF-ExCom. Riadi všetky lekárske záležitosti počas súťaže. Zranenie pretekára zaznamenaná do "Formulára o zranení". Je oprávnený vyjadriť sa k tomu, či je pretekár schopný alebo neschopný súťažiť alebo pokračovať v zápase v danom kole a/alebo v súťaži.
- 3.3 **Posádka prvej pomoci:** musí byť pripravená konať spolu s lekárom súťaže v prípade nehody alebo choroby.
- 3.4 **Bezpečnostný tím:** Nesmú do súťažného priestoru vpustiť narušiteľov. Tento tím vymenuje národný organizátor turnaja.
- 3.5 Žiadna súťaž sa nezačne bez prítomnosti lekára súťaže a posádky prvej pomoci.

UMENIE. 4: ÚRADNÉ UNIFORMY

UNIFORM ROZHODCOV

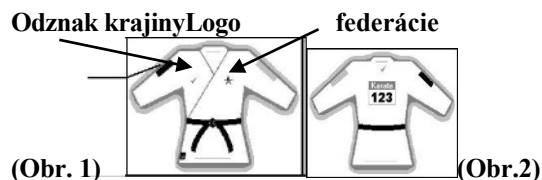
- 4.1 Všetci rozhodcovia a rozhodkyne musia nosiť oficiálnu uniformu navrhnutú WUKF-ExCom. Túto uniformu musia nosiť na všetkých turnajoch, kurzoch a skúškach.
- 4.1.1 Na všetkých súťažiach kata je povinné nosiť sako. V podmienkach nadmerného tepla však rozhodcovská komisia WUKF rozhodne, kedy si môžu všetci rozhodcovia a sudcovia vo všetkých kata blejzrové bundy vyzliecť.
- 4.2 Uniforma rozhodcu pozostáva z:
 - Tmavomodré sako s dvoma striebornými gombíkmi
 - Odznak WUKF / kontinentálny odznak
 - Kvalifikačný odznak WUKF
 - Biele tričko WUKF
 - Modré tričko WUKF pre Refcom
 - Červená kravata WUKF / kontinentálna kravata.
 - Svetlosivé nohavice
 - Čierne ponožky pokrývajúce 2/3rd holene.
 - Čierne topánky s mäkkou podrážkou.
- 4.3 Počas výkonu funkcie na tatami nesmú rozhodcovia a arbitri nosiť hodinky, náramky, perá, mobilné telefóny, spony na kravaty alebo iné predmety, ktoré by mohli spôsobiť zranenie, ani používať mobilný telefón.

UNIFORM KONKURENTU

- 4.4 Všetci súťažiaci musia mať na sebe čisté biele karate-gi (bunda a nohavice), ktoré môže obsahovať značku/logo výrobcu a diskretnú bielu ochrannú známku.
- 4.4.1 Gi s výšivkami, ako sú pruhy alebo názov výrobcu, sú povolené.



- 4.5 Pretekár môže mať na bunde karate gi iba tieto reklamné prvky: povolený je odznak krajiny (maximálne 10 cm²), logo WUKF, ktoré bude umiestnené na pravej dolnej strane bundy gi, logo federácie na ľavej strane hrude (**obr. 1**) a iba jeden panel s reklamným logom sponzora na zadnej strane vrchnej časti pretekárovho gi. Musí byť vo výške ramien a musí mať rozmery maximálne 30 x 15 cm (**obr. 2**).



- 4.6 Bunda Karate-Gi musí byť po utiahnutí okolo pásu opaskom takej celkovej dĺžky, aby pokrývala boky, ale nesiahala po kolená.
- 4.7 Opasok musí mať takú celkovú dĺžku, aby po jeho riadnom uviazaní okolo pásu zostalo na oboch koncoch približne 15-30 cm navyše, ale nesmie siahť po kolená.
- 4.8 Rukávy bundy musia siahať do polovice predlaktia a nesmú byť dlhšie ako ohyb zápästia. Rukávy nesmú byť vyhrnuté.
- 4.9 Nohavice musia byť dostatočne dlhé, aby zakrývali dve tretiny predkolenia, a nesmú siahť po členok. Nohavice nesmú byť vyhrnuté.
- 4.10 Moslimské ženy môžu používať bielu šatku alebo čador.
- 4.11 Len súťažiaci ženy môžu mať pod bundou Karate-Gi oblečené obyčajné biele tričko.
- 4.12 Na pretekoch Kata musia mať pretekári opasok svojho stupňa karate.
- 4.13 Na účely identifikácie, keď sa v zápasoch kata a kumite používajú vlajky, musí mať každý zo súťažiacich okolo pásu červený/biely opasok, ktorý nahrádza opasok jeho stupňa.
- 4.14 Ak je pretekár pred vstupom na tatami nevhodne oblečený na zápas, rozhodca mu poskytne 2 minúty na prezlečenie, aby vyhovel pravidlám WUKF. Ak sa po uplynutí tejto doby (2 minút) pretekár nestihne prezliecť, rozhodca rozhodne o diskvalifikácii pretekára. Tréner pretekára je zodpovedný za to, aby bol pretekár vhodne oblečený na súťaž.
- Výnimka: pri výmene alebo oprave poškodenia počas zápasu.**
- 4.14.1 Súťažné číslo sa môže nosiť na zadnej strane bundy Gi. Na požiadanie ho však pretekár a/alebo tréner musí byť schopný ukázať pred začiatkom kategórie alebo bazéna.
- 4.14.2 Okrem výrobných značiek nie sú na dresoch a vybavení používanom pri súťažiach povolené neschválené logá medzinárodných športových organizácií. Súťažiaci nemôžu byť diskvalifikovaní, ak sa takéto logo/značka nachádza na ich uniforme/vybavení, a mali by mať možnosť ho odstrániť. Proces odstraňovania sa musí začať okamžite, ale ak pretekár alebo tréner odmietne odstrániť etiketu, bude povolená diskvalifikácia. Označenie logom WUKF nie je povinné, ale odporúča sa.



UNIFORM TRÉNERA

- 4.15 Počas súťaže musia mať všetci tréneri na sebe národnú teplákovú súpravu (alebo nohavice a národné polokošeľe) s názvom svojej krajiny alebo federácie, oficiálny odznak a identifikačnú kartu, ktorú dostanú v registračnej miestnosti.
- 4.15.1 Trénerovi je zakázané nosiť počas trénovania karate Gi, aj keď má cez neho teplákovú bundu.
- 4.15.2 Počas trénovania je tiež zakázané nosiť teplákovú bundu okolo bokov alebo mať na chrbte vaky/batohy, fotoaparát, iné odznaky. Tréneri môžu mať počas trénovania okolo pásu tašku na zadok alebo mesačnú tašku.
- 4.15.2 Taktiež je zakázané nosiť teplákovú bundu okolo bokov, mať na chrbte vrecká, fotoaparát, iné odznaky atď.
- 4.16 Tréneri, ktorí sú nesprávne oblečení, dostanú 2 minúty na prezlečenie. Ak sa tréner po uplynutí tejto doby (2 minúty) nestihne prezliecť, rozhodca ho vyzve, aby opustil priestor zápasu.
- 4.17 Na tatami tréneri nesmú pomáhať pretekárom pri obliekaní alebo úprave ich karate-gi alebo iného oblečenia.
- 4.18 Úradníci WUKF alebo riaditeľ súťaže môžu vylúčiť ktoréhokoľvek funkcionára alebo pretekára, ktorý nedodržiava tieto pravidlá.

UMENIE. 5: OCHRANNÉ VYBAVENIE, VÝSTROJ A PREZENTÁCIA

<späť na začiatok>

Pri súťažiach WUKF sa môžu používať tieto ochranné prostriedky:

- 5.1. **Rukavice:** biele pre Shira, červené pre Aku, zodpovedajúce farbe ich opasku kumite pre dané kolo.
- 5.1.1 So súhlasom WUKF-ExCom je možné nosiť špeciálne rukavice.
- 5.2 **Štíty z gumy** môžu byť akejkoli farby alebo bezfarebné (priehľadné), ale nie červené. Rozhodcovia musia skontrolovať farbu pred začiatkom zápasu. Ak je farba červená, pretekár si ju musí zmeniť.
- 5.3 Pod karate-gi sa musia nosiť **chrániče slabín**.
- 5.4 **Chrániče hrudníka** (pre mini-kadetky, kadetky, juniorky, seniorky a veteránky) musia byť bielej alebo bezfarebnej farby (priehľadné) a musia sa nosiť pod Gi bundou.
- 5.5 **Chrániče tela** (pre deti Nihon Kumite) musia byť biele alebo obojstranné červeno-biele (odporúčané), zodpovedajúce farbe ich pásu kumite pre dané kolo. Môže sa nosiť cez bundu Gi.
- 5.5.1 **Chránič hlavy** (pre deti Nihon Kumite) musí byť biely.
Dieťa však môže nosiť červenú ochranu hlavy, ktorá zodpovedá farbe jeho pásu kumite pre dané kolo.
- 5.6 Všetky ochranné prostriedky musí schváliť WUKF-ExCom. Na nosenie ochranných prostriedkov sa vzťahujú tieto pravidlá:
- 5.7 **Povinné vybavenie:**
- Rukavice (Nihon, Sanbon a Ippon kumite / špeciálne rukavice WUKF pre Ippon kumite alebo podobné modely, ako sú tradičné rukavice z plochého bieleho materiálu).
 - Gumové štíty (Ippon Kumite, Sanbon Kumite)



- Chrániče slabín (mužské Sanbon, mužské Nihon a mužské Ippon Kumite)
- Chrániče hrudníka (Ippon Kumite, Sanbon Kumite)
- Chrániče tela (Detské Nihon Kumite)
- Prilby (Children Nihon Kumite)
- BIELE chrániče nártu (červené chrániče nártu sú povolené pre pretekárov AKA) (Nihon a Sanbon Kumite)

5.8 Povolené vybavenie

- Športové okuliare (schválené lekárom súťaže) alebo kontaktné šošovky na vlastné riziko počas kata a kumite.
- Gumové štíty (Nihon Kumite)
- Chrániče holení (biele alebo červené) (Nihon a Sanbon Kumite)

5.9 Zakázané vybavenie:

- Okuliare (sklenené alebo z tvrdého plastu) na kumite.
- Chrániče holení pre Ippon kumite.
- Chránič holene pre Ippon Kumite

5.9.1 Tréner musí povinne informovať lekára súťaže o všetkých predmetoch alebo zdravotníckych pomôckach (kardiostimulátor, monitorovacie zariadenie, kontaktné šošovky atď.), ktoré pretekár nosí. Ak rozhodca objaví takýto predmet, ktorý nie je povolený lekárom WUKF, pretekár bude diskvalifikovaný.

5.9.2 Pretekári potrebujú písomný súhlas lekára súťaže na nosenie špeciálnych okuliarov alebo akýchkoľvek špeciálnych predmetov a zariadení (pozri § 5.9.1).

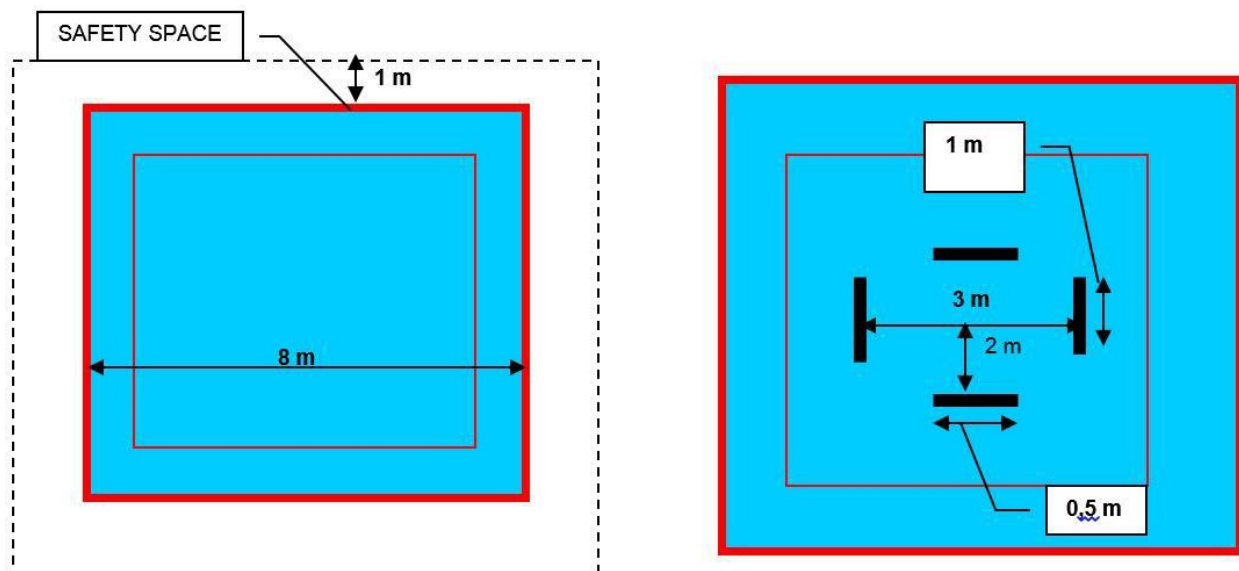
Nechty, kovové predmety, vlasy a šatky

- 5.10 Všetci súťažiaci musia mať krátke nechty na rukách a nohách, nesmú presahovať končeky prstov na rukách a nohách a nesmú nosiť kovové predmety alebo umelé mihalnice, ktoré by mohli spôsobiť zranenie im alebo ich súperovi.
- 5.11 Každý pretekár musí mať vlasy čisté a ostrihané alebo zviazané do takej dĺžky, aby mu neprekážali pri výkone alebo ho neohrozovali v zápase.
- 5.12 Ženy môžu počas súťaže Kata nosiť diskrétnu sponu do vlasov (nie kovovú).
- 5.13 Súťažiaci nesmú nosiť žiadne obvazy ani podpery, okrem prípadov, keď to povie lekár súťaže.
- 5.14 Súťažiaci nesmú nosiť Hachimaki, amulety alebo náramky.
- 5.15 Ak sa pretekár dostaví do zápasového priestoru v rozpore s vyššie uvedenými pravidlami, rozhodca mu poskytne 2 minúty na nápravu podľa pravidiel WUKF. V opačnom prípade bude rozhodnutie pre tohto pretekára KIKEN. Tréner pretekára je zodpovedný za to, aby pretekár neporušil tieto pravidlá.

UMENIE. 6: VEĽKOSŤ ZODPOVEDAJÚCICH PLÔCH

<späť na začiatok>

- 6.1 **Podložky** tatami sú povinné. Musia byť ohraničené ako na obrázku 3.
- 6.2 **Kumite:** Veľkosť zápasovej plochy musí byť 8 x 8 metrov pre Ippon a Sanbon Kumite a minimálne 6 x 6 metrov pre Nihon Kumite. Okolo každého tatami musí byť bezpečnostný priestor s rohožou najmenej 1 meter.
- 6.3 **Kata:** Veľkosť priestoru musí byť dostatočne veľká, aby účastníci mohli bezpečne vykonávať kata.



(Obr. 3)

UMENIE. 7: SÚŤAŽNÉ VYBAVENIE

- 7.1 Súťažné vybavenie pripraví hostiteľ súťaže a organizátor WUKF.
- 7.2 5 červených vlajok a 5 bielych vlajok pre každé tatami.
- 7.3 5 tabuliek na hodnotenie kata pre každé tatami.
- 7.4 Nahrávacie zariadenie: Hodnotiace hárky a záznamové formuláre, perá, kalkulačky atď.
- 7.5 Červené a biele pásy pre každé tatami.
- 7.6 Počítačový systém WUKF je povinný. Národní organizátori zabezpečia jeho bezpečnú prepravu a správne používanie.
- 7.7 Pišťalky, zvončeky alebo gongy na oznamovanie časových signálov.

UMENIE. 8: PROTEST PROTI ROZHODNUTIU A REVÍZIA ROZHODNUTIA

<späť na začiatok>

- 8.1 Súťažiaci nemôžu osobne protestovať proti rozhodnutiu rozhodcovského zboru.
- 8.2 Iba tréner zúčastneného družstva môže protestovať u manažéra tatami proti rozhodnutiu, ak sa domnieva, že rozhodnutie vydané rozhodcovským zborom porušilo pravidlá zápasu alebo pravidlá rozhodovania.
 - 8.2.1 Tréneri nesmú prerušovať prácu poroty tým, že budú žiadať o kontrolu zoznamov účastníkov alebo iných dokumentov, alebo žiadať o vysvetlenie atď.
 - 8.2.2 Tréner môže upozorniť manažéra tatami, ak počas zápasu dôjde k administratívnej **chybe** (nesprávny pretekár namiesto iného, nesprávne udelené body alebo varovanie, nesprávny obsah displeja atď.).



8.2.3 Tréner môže podať písomný protest komisii rozhodcov WUKF, ale až po skončení zápasu.

8.2.4 PO ukončení kategórie a oznámení medailistov sa proti rozhodnutiu nemôže nikto odvolať.

PROTESTNÉ KONANIE:

8.3 Tréner oznámi manažérovi Tatami, že po skončení zápasu chce podať oficiálny protest na komisiu rozhodcov WUKF.

8.4 Manažér tatami zastaví celé kolo a informuje o tom komisiu WUKF-Referee.

8.5 Pred podaním oficiálneho protestu musí tréner zaplatiť poplatok za protest pokladníkovi WUKF. Ak sa protestu vyhovie, poplatok sa vráti. Tréneri si môžu pozrieť zoznam poplatkov na webovej stránke WUKF.

8.6 Tréner vyplní "PROTESTNÝ LIST" a odovzdá ho manažérovi tatami, ktorý ho odovzdá rozhodcovskej komisii WUKF.

8.7 Komisia rozhodcov WUKF preskúma sťažnosť a dôkazy, ktoré ju podporujú, a môže požiadať o vysvetlenie manažéra tatami a panel rozhodcov na danom tatami.

8.8 Ak zistia, že rozhodnutie je zjavne neodôvodnené, môžu požadovať, aby rozhodcovský senát svoje rozhodnutie revidoval a chybu napravil.

8.9 Za poskytnutie dôkazov pre protest je zodpovedný tréner.

8.10 Komisia WUKF-Referee po schválení WUKF-ExCom oznámi konečné rozhodnutie manažérovi Tatami. Manažér tatami bude informovať trénera o konečnom rozhodnutí.

8.11 Komisia rozhodcov WUKF môže potrestať rozhodcu(ov), ktorý(i) protest spôsobil(i).

8.12 Tréner môže upozorniť manažéra Tatami na akúkoľvek administratívnu chybu hneď, ako ju zistí (nesprávny pretekár namiesto iného, nesprávne udelené body alebo varovanie, nesprávny obsah displeja atď.).

8.13 Aby sa obmedzila chyba v mapovaní, víťaz každého zápasu musí pred opustením priestoru potvrdiť svoje meno pri stole poroty.

8.14 Videodôkaz týkajúci sa predpokladanej chyby technického hodnotenia sa nepovažuje za dôkaz protestu.

8.14.1. Videodôkaz sa ako dôkaz akceptuje len v prípade administratívnych chýb a len vtedy, ak je incident jasne viditeľný.

UMENIE. 9: INÉ ZÁLEŽITOSTI

<späť na začiatok>

9.1 V prípade situácie, ktorá nie je v týchto pravidlách predpokladaná, alebo v prípade, že existujú pochybnosti o aplikovateľnosti týchto pravidiel na danú situáciu, manažér tatami a panel rozhodcov sa medzi sebou poradia, aby našli riešenie pre danú situáciu.

9.1.1 Rozhodnutie musí schváliť komisia WUKF-Referee a WUKF-ExCom. Toto rozhodnutie bude oznámené všetkým funkcionárom a bude zverejnené.

9.2 Všetci karatisti, vrátane pretekárov, trénerov, manažérov alebo kohokoľvek, kto je spojený so súťažiacimi, rozhodcami alebo inými funkcionármi, musia dodržiavať ideály karate-do, ktorými sú dobrý charakter, úprimnosť, úsilie, etiketa a sebakontrola.



- 9.3 Tréneri, predsedovia federácií a diváci sa nesmú zdržiavať v okolí tatami, ani v priestore stolovej poroty, ani nesmú hovoriť, vyrušovať alebo zasahovať do práce funkcionárov stolovej poroty.
- 9.4 Tréneri nesmú sprevádzať súťažiaciho v kata na tatami.
Výnimka: S povolením vedúceho tatami môže tréner sprevádzať postihnutého pretekára na tatami, aby mu umožnil súťažiť. Príklad: zrakovo postihnutí pretekári.

KAPITOLA 2: PRAVIDLÁ POSUDKOVANIA

UMENIE. 10: VŠEOBECNÉ ZÁLEŽITOSTI

<späť na začiatok>

- 10.1 Všetky činnosti rozhodcov budú v súlade s pravidlami WUKF a budú koordinované komisiou rozhodcov WUKF (WUKF-Refcom). Komisia WUKF-Refcom sa bude skladať z nepárneho počtu členov (3, 5 alebo 7) a bude ju viesť prezident WUKF-Refcom.
- 10.2 V prípade neprítomnosti prezidenta komisie WUKF-Referee prevezme všetky jeho povinnosti a zodpovednosť supervízor komisie WUKF-Referee.
- 10.2.1 V prípade neprítomnosti vedúceho komisie WUKF-Referee budú všetky povinnosti automaticky delegované na jedného z viceprezidentov komisie WUKF-Referee.
- 10.3 Všetky aktivity na tatami bude viesť jeden manažér tatami. Manažér tatami je titul/menovka pridelená na každom podujatí, ktorý bude viesť aktivity na svojom tatami a v jeho okolí.
- 10.3.1 Asistent manažéra tatami pomáha manažérovi tatami.
- 10.4 Rozhodcovský zbor pre Sanbon Team Kumite bude: (**SUSHIN**), zrkadlový rozhodca (**FUKUSHIN**), pohyblivý Kansa a rozhodca (**KANSA**).
- 10.4.1 Rozhodcovský panel pre Ippon Team Kumite bude pozostávať z centrálneho rozhodcu (**SUSHIN**) a 4 rohových rozhodcov.
- 10.5 Personál pri stole poroty bude tvoriť zapisovateľ a úradník pre IT.
- 10.6 Všetci rozhodcovia si musia vybrať, či chcú byť pretekármi alebo rozhodcami. Nemôžu súťažiť a rozhodovať na tom istom turnaji.
Výnimka: Súťažiaci veteráni môžu rozhodovať v tej istej súťaži PO skončení ich vlastnej "veteránskej súťaže" v daný deň.
- 10.7 Rozhodca, rozhodca(-ovia), pohyblivý kansa a kansa (rozhodca) sa musia vyhnúť vedeniu zápasu kumite, ak sa ho zúčastňuje pretekár z ich vlastnej federácie alebo krajiny. Rozhodca, sudca, pohyblivý kansa alebo arbiter musia o tejto situácii informovať manažéra tatami. V závislosti od situácie môže manažér tatami nahradiť rozhodcu neutrálnym (ak je to možné) alebo môže rozhodnúť o využití tohto rozhodcu.
- 10.8 Všetci členovia rozhodcovského zboru musia zabezpečiť poriadok okolo tatami a všetky ostatné činnosti, ktoré povedú k dobrému priebehu súťaže.
- 10.9 Komisia rozhodcov zabezpečí, aby sa tieto pravidlá na tatami uplatňovali nestranne.

UMENIE. 11: MENOVANIA

<späť na začiatok>



- 11.1 Predsedu komisie WUKF-Referee menuje Výkonný výbor WUKF (WUKF- ExCom).
- 11.2 Zloženie komisie WUKF-Referee navrhne prezident komisie WUKF-Referee a predloží ho na schválenie WUKF-ExCom.
- 11.3 Manažéra tatami a skupinu rozhodcov pre každé tatami menuje komisia WUKF-Referee.
- 11.3.1 Manažér tatami je podriadený komisii WUKF-Referee.
- 11.4 Asistenta manažéra tatami menuje manažér tatami zo svojho panelu, z hlavných rozhodcov alebo rozhodcov seniorov.
- 11.5 Centrálného rozhodcu (**SUSHIN**), zrkadlového rozhodcu (**FUKUSHIN**), pohyblivého kansa, arbitra (**KANSA**), rohových rozhodcov vymenuje manažér tatami z komisie rozhodcov pred alebo v čase každého zápasu.
- 11.6 Personál porotcovského stola menuje hostiteľ súťaže a organizátor WUKF a musí ho schváliť WUKF-ExCom.

UMENIE. 12: VŠEOBECNÉ POVINNOSTI ROZHODCOV A SUDCOV

Manažér tatami, rozhodca (**SUSHIN**), zrkadlový rozhodca (**FUKUSHIN**), pohyblivý Kansa, rozhodca (**KANSA**), rohoví rozhodcovia majú tieto povinnosti:

- 12.1 Naučiť sa a poznať súťažné pravidlá karate WUKF.
- 12.2 Byť objektívny, nestranný a spravodlivý.
- 12.3 Prejaviť rešpekt a porozumenie.
- 12.4 Musia sa správať dôstojne a prejavovať úctu k súťažiacim a ostatným funkcionárom.
- 12.5 Ich pohyby počas Zápasu musia byť energické, obratné, rafinované, rýchle, sebavedomé a presné, pričom si musia zachovať správny postoj funkcionárov WUKF.
- 12.6 Musia sa plne sústrediť na zápas, pozorne sledovať každého súťažiaceho a správne posúdiť každú jeho činnosť.
- 12.7 Počas zápasu sa nesmú rozprávať s nikým iným ako s manažérom tatami, jeho asistentom, ostatnými rozhodcami, súťažiacimi a komisiou WUKF-Referee.

UMENIE. 13: ZODPOVEDNOSTI A POVINNOSTI MANAŽÉRA TATAMI (TM) a TM ASISTENT (ASISTENT)

- 13.1 Zabezpečenie riadenia tatami aktivít (organizácia, koordinácia a dohľad)
- 13.2 TM nesie konečnú zodpovednosť za všetky činnosti na tatami a v jeho okolí.
- 13.3 Môžete zavolať spoločnosti SHUGO a prediskutovať problém.
- 13.4 Bude zodpovedný za to, aby sa zápasy konali v súlade s týmito pravidlami súťaže a v prípade, že sa vyskytne nejaký neobvyklý incident. TM musí svoje rozhodnutie založiť na týchto pravidlách.
- 13.5 Môže prerušiť zápas a môže požiadať panel rozhodcov o opravu *administratívnej* chyby.



- 13.6 Radí a vedie rozhodcov a sudcov na svojom tatami.
- 13.7 Pred zápasom vymenuje hlavného rozhodcu, zrkadlového rozhodcu a rozhodcov pre rohové kopy.
- 13.8 Ak je počas zápasu potrebné nahradiť jedného z nich, TM musí okamžite zastaviť zápas a vybrať náhradníka bez straty času.
- 13.9 Dohľad nad činnosťou poroty
- 13.10 Pozorovanie a hodnotenie výkonov rozhodcu počas dňa. TM denne pripravuje písomnú správu o rozhodcovskom paneli a o mimoriadnych udalostiach (ak sa vyskytnú) na jeho tatami.
- 13.11 Musí byť diplomatický pri riešení sporov, ktoré sa vyskytnú na tatami a v jeho okolí.
- 13.12 Musí nájsť riešenia všetkých problémov a situácií a rýchlo presadzovať ich riešenie v súlade s pravidlami.
- 13.13 Pridelovanie rôznych úloh rozhodcom (kontrola, zvolávanie súťažiacich, zoznamy, stoličky, káva, poriadok atď.)

Povinnosti, ktoré musí manažér Tatami delegovať na skupinu rozhodcov:

- 13.14 Zabezpečenie poriadku a bezpečnosti na tatami a v jeho okolí.
- 13.15 Overenie preukazov trénerov a pretekárov.
- 13.16 Overenie súťažných kategórií, prítomnosti súťažiacich.
- 13.17 Overte zoznam kategórií a prípadný hárok s informáciami o škodách od konkurentov.
- 13.18 Asistent TM musí plniť všetky úlohy, ktoré mu TM zverí, a v prípade neprítomnosti manažéra Tatami musí byť pripravený nahradiť TM a prevziať všetky vyššie uvedené zodpovednosti a povinnosti.

UMENIE. 14: ZODPOVEDNOSŤ A POVINNOSTI ROZHODCU (*SUSHIN*)

Rozhodca je oprávnený:

- 14.1 Vykonávanie zápasov vrátane ich spustenia a zastavenia.
- 14.2 Oznámenie rozhodnutia poroty.
- 14.3 v prípade potreby vysvetliť dôvody, na základe ktorých sa takéto rozhodnutia prijímajú.
- 14.4 oznamovať fauly a udeľovať varovania (pred zápasom, počas neho a po ňom).
- 14.5 prijať iné disciplinárne opatrenia (napr. vylúčiť/odstaviť pretekára zo zápasu).
- 14.6 Získavať rady a informácie od sudcu Mirror Judge, Moving Kansa, rozhodcu a/alebo sudcov Corner Judges.
- 14.7 Rozhodnúť o víťazstve väčšinou hlasov na základe tabuľky pre rozsudok (*pozri tabuľku 4*).
- 14.8 Predĺženie trvania zápasu.
- 14.9 Konzultovať s manažérom Tatami vždy, keď má ťažkosti pri prijímaní rozhodnutí.

UMENIE. 15: ZODPOVEDNOSŤ A POVINNOSTI ZRKADLOVÉHO ROZHODCU (FUKUŠIN), ROHOVÝCH ROZHODCOV, POHYBLIVÉHO KANSA A ROZHODCU (KANSA)

- 15.1 pomáhať, pomáhať a informovať rozhodcu.
- 15.2 uplatniť svoje právo hlasovať o rozhodnutí počas zápasu.
- 15.3 Vyhodnotenie výkonnosti konkurentov.
- 15.4 Rozhodcovia musia pozorne sledovať činnosť súťažiacich v rámci svojho zorného poľa.
V nasledujúcich prípadoch musia ihneď signalizovať rozhodcovi vlajkou, píšťalkou a/alebo rukou, aby správne vyjadrili svoje stanovisko:



UMENIE. 16: ZODPOVEDNOSTI A POVINNOSTI STOLU POŘADATEĽOV (Zapisovateľ a IT úradník)

- 16.1 **IT úradník** vedie v počítači presný záznam o čase zápasu, bodoch a trestoch.
 - 16.1.1 **IT úradník** musí byť kvalifikovaná osoba, ktorá pozná IT program na stole poroty a pravidlá WUKF a má dobré komunikačné schopnosti.
- 16.2 **Zapisovateľ** oznámi meno každého pretekára alebo tímu pre každý zápas a zabezpečí, aby bol na tatami správny pretekár alebo tím. Zaznamenáva výsledky do IT programu/softvéru, ktorý sa používa na riadenie súťaže.
- 16.3 Pred každým kolom **zapisovateľ** skontroluje žrebovací lístok a všetky priložené príslušné karty zranení.
 - 16.3.1 Musia si prezrieť kartu zranení a informovať manažéra tatami o všetkých zraneniach pretekára.
 - 16.3.2 Zapisovateľ musí po skončení zápasu poslať všetky "hárky so zraneniami" na hlavný stôl.



KAPITOLA 3: TERMINOLÓGIA A GESTÁ

<späť na začiatok>

UMENIE. 17: VÝZNAM POUŽÍVANÝCH POJMOV A SÚVISIACICH GEST

(príkazy, tresty, hlásenia) používané počas zápasu kumite sú tieto:

Tabuľka 3

<u>Príkazy</u>	<u>Významy</u>	<u>Gestá</u>
AIUCHI	Simultánne bodovanie. Nepriznáva sa žiadny bod.	Rozhodca si priloží päste k hrudi.
AKA (SHIRO) NO KACHI	Víťazstvo červenej/bielej farby.	Rozhodca zdvihne ruku natiahnutú vyššie ako rameno smerom k víťazovi.
ATENAI	Upozornenie na akýkoľvek nadmerný kontakt	Rozhodca zdvihne jednu ruku v päšť zakrytú druhou rukou v úrovni hrudníka a ukáže ju páchatel'ovi.
ATOSHI BARAKU	Zostáva ešte trochu času	Časomerač vydá zvukový signál 15 sekúnd pred časovým limitom.
AWASETE IPPON	Dve uznané Waza-ari ako jeden Ippon.	Rozhodca zdvihne ruku natiahnutú vyššie ako rameno smerom k príslušnému pretekárovi.
CHUI	Posledné upozornenie.	Rozhodca ukáže ukazovákom na hrud' páchatel'a pod uhlom 45 stupňov.
ENCHO-SEN	Rozšírenie.	Rozhodca obnoví zápas príkazom "Shobu Hajime".
HANSOKU	Faul/diskvalifikácia.	Rozhodca ukáže ukazovákom na tvár previnilca a vyhlási víťazstvo súpera.
HANTEI	Rozsudok.	Rozhodca rozhoduje písknutím na píšťalku a rozhodcovia rozhodujú rukou alebo vlajkou.
HAYAI	Najrýchlejší/prvý, kto skóroval.	Otvorená ruka sa dotýka prstami dlane druhej ruky.
HIKIWAKE	Remíza	Rozhodca natiahne obe ruky do strany a mierne smerom nadol, pričom dlane smerujú nahor.
IPPON	Jeden bod.	Rozhodca zdvihne ruku natiahnutú vyššie ako rameno smerom k príslušnému pretekárovi.



JOGAI	Odchod z bojovej oblasti.	Rozhodca ukáže ukazovákom pod 45-stupňovým uhlom na hranicu oblasti na strane páchatel'a a potom ukáže jedným ukazovákom do vzduchu pod 60-stupňovým uhlom na strane páchatel'a a uloží kinshi (v sanbone kumite) / Jogai (v Ippon kumite).
--------------	---------------------------	---



KIKEN	Zrieknutie sa.	Rozhodca ukáže ukazovákom na nohy pretekára.
KINSHI	Upozornenie na zakázané správanie	Rozhodca ukáže jedným ukazovákom do vzduchu v 60-stupňovom uhle na stranu páchatel'a.
MAAI	Zlá vzdialenosť.	Obe ruky sú zdvihnuté otvorené a rovnobežne s podlahou a smerujú k sebe.
MOTONOICHI	Pôvodná pozícia.	Rozhodca a sudcovia sa vrátia do svojich radov.
MUBOBI	Bezbranné správanie	Pri Ippon Shobu na strane páchatel'a rozhodca povie AKA/SHIRO Mubobi a ukáže ukazovákom do vzduchu pod uhlom 60 stupňov. (pozri článok 18 a článok 20.1)
NUKETE IMASU	Zmeškaný cieľ.	Zatvorená ruka prechádzajúca pred telom.
SHIKAKKU	Vylúčenie z turnaja	Rozhodca ukáže ukazovákom najprv na tvár previnilca, potom šikmo nad a dozadu, mimo priestoru.
SAI SHIAI	Nový zápas	V Ippon Kumite sa v prípade remízy uskutoční ďalší zápas. Tento opakovaný zápas sa nazýva Sai Shiai
SHOBU SANBON (Nihon / Ippon) HAJIME	Začnite zápas.	Rozhodca stojí na oficiálnej čiare.
SHOBU HAJIME	Začnite predĺžený zápas.	Rozhodca stojí na oficiálnej čiare.
SHUGO	Vyzvaní sudcovia.	Rozhodca pokynie oboma rukami s dlaňami smerujúcimi dovnútra.
SOREMADE	Koniec zápasu.	Rozhodca sa postaví dlaňou jednej ruky medzi súťažiacich s vystretou rukou.
TORIMASEN	Neprijateľné ako bodovanie.	Signál je podobný ako pri hikiwake, ale technika vrcholí s dlaňami smerujúcimi nadol.
TSUZUKETE	Bojujte ďalej.	Obnovenie boja nariadené po neoprávnenom prerušení.
TSUZUKETE HAJIME	Opätovné spustenie zápasu.	Rozhodca stojí na oficiálnej čiare, ustúpi do Zenkutsu-Dachi s otvorenými rukami vystretými do strán a na povel pritiahne dlane k sebe. Potom urobí krok späť

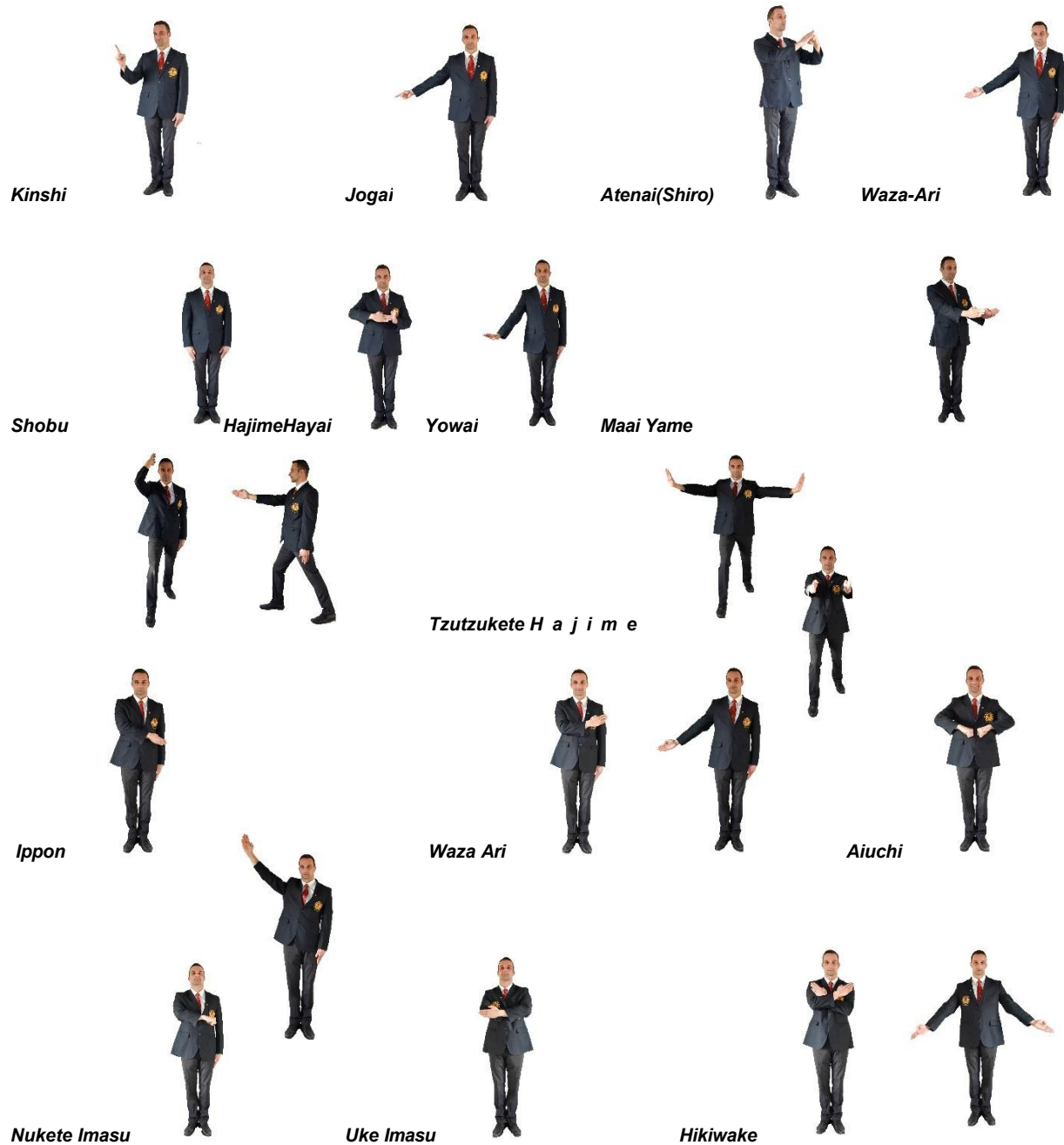


UKE IMASU	Zablokovaná technika.	Otvorená ruka sa dotýka lakťa opačnej ruky.
NEKONTROLOVANÉ ÚTOKY	Útoky, ktoré presahujú cieľ	Na strane páchatel'a rozhodca zatne päšť a predĺži úder za stranu vlastnej hlavy. Potom rozhodca ukáže ukazovákom do vzduchu na 60-stupňový uhol a ukladá varovanie alebo trest Kinshi (Sanbon a Nihon Kumite) alebo Mubobi v Ippon Kumite.
ČAS ČÍHANIA	Odmietnutie boja	Na strane páchatel'a urobí rozhodca ukazovákom malý krúživý pohyb smerom k podlahe. Rozhodca potom ukáže ukazovákom do vzduchu v 60-stupňovom uhle a uloží varovanie alebo trest Kinshi (Sanbon a Nihon Kumite) alebo Mubobi v Ippon Kumite.
WAZA-ARI	Polovičný bod.	Rozhodca natiahne ruku, ktorú má mierne natiahnutú do strany smerom k príslušnému pretekárovi.
YAME	Dočasné zastavenie zápasu.	Časomerač zastaví hodiny.



UMENIE. 18: GESTÁ ÚSTREDNÉHO ROZHODCU <späť na začiatok>

ČLÁNOK 18.1 Gestá ústredného rozhodcu musia byť jasné a veľké (obr. 5)





Obr. 5



UMENIE. 19: GESTÁ ZRKADLOVÝCH SUDCOV

<Na začiatok>

Čl. 19.1

Gestá zrkadlových sudcov musia byť krátke, jasné, diskkrétne a zdvorilé (obr. 6)



Ippon



Waza Ari



Atenai



Yowai



Maai



Nukete Imasu



Uke Imasu



Mienai Jogai



Mubobi



Plytvanie



časomNekontrolovaná technika

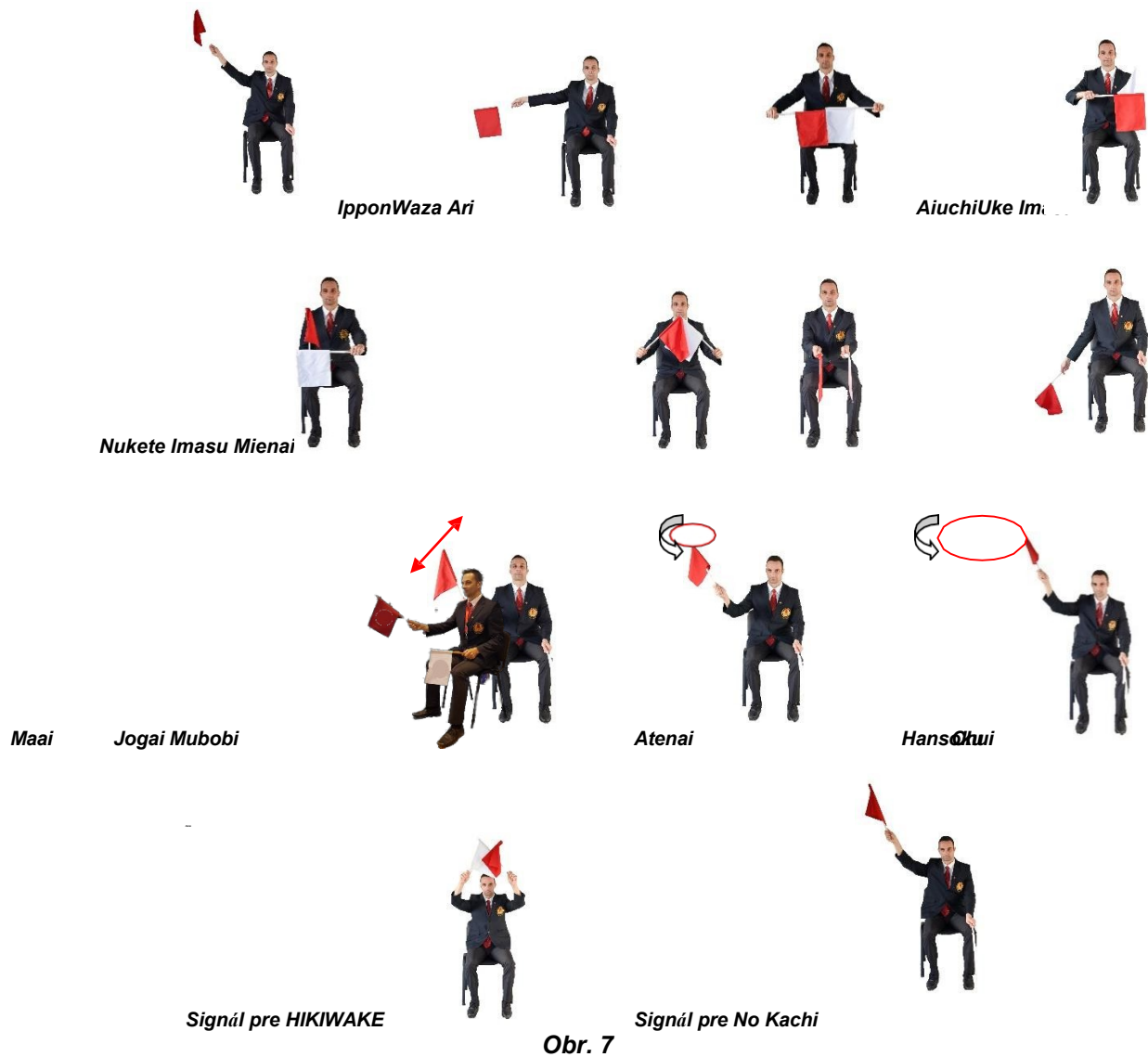


Obr. 6

UMENIE. 20: VLAJKOVÉ SIGNÁLY

<späť na začiatok>

Čl. 20.1 V kumite Shobu Ippon môžu byť signály rohových rozhodcov vykonávané vlajkami a píšťalkou (**obr. 7**).



Čl. 20.2 Píšťalkové signály, ktoré používa ústredný rozhodca, sú tieto:

- Dlhý/normálny + krátky/silný = Hantei.
- Short/strong = príkaz na spustenie vlajok alebo tabuliek s výsledkami.



KAPITOLA 4: ROZHODNUTIA

<späť na začiatok>

Článok 21: Rozhodnutie väčšinou hlasov

Ak sa rozhodca a zrkadlový rozhodca nezhodnú na výsledku, napomenutí alebo treste, rozhodca musí požiadať Kansu o jej/jeho názor. **Konečné rozhodnutie sa prijme väčšinou hlasov.**

21.1 Ak zrkadlový rozhodca signalizuje smerom k rozhodcovi MIENAI, môže ústredný rozhodca vyniesť svoje rozhodnutie bez konzultácie s Kansom.

Čl. 22: Opätovné začatie kola

Vo všetkých prípadoch, keď počas kola nastúpi nesprávny pretekár (omylom) na miesto iného pretekára alebo chyba pretekár, bude výsledok tohto zápasu anulovaný. Zápas sa začne odznova v mieste, kde došlo k chybe, a zúčastní sa ho len tí súťažiaci, ktorých sa chyba týka. Ak je však kolo ukončené, výsledky nie je možné zmeniť.

Článok 23: Tabuľka pre rozhodovanie v Ippon Shobu Kumite

Ak rozhodca rozhoduje na základe signálov, ktoré mu dali rozhodcovia, rozhodnutie sa riadi tabuľkou rozhodovania uvedenou v **tabuľke 4**.

<table><tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>○</td></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>●</td></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td>○</td><td>×</td></tr></table> SHIRO NO KACHI	○	○	○	○	○	○	○	●	○	○	○	×	<table><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>●</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>○</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>●</td><td>×</td></tr></table> AKA NO KACHI	●	●	●	●	●	●	●	○	●	●	●	×	<table><tr><td colspan="2">LEGEND</td></tr><tr><td>●</td><td>AKA</td></tr><tr><td>○</td><td>SHIRO</td></tr><tr><td>×</td><td>HIKIWAKE</td></tr></table>	LEGEND		●	AKA	○	SHIRO	×	HIKIWAKE
○	○	○	○																															
○	○	○	●																															
○	○	○	×																															
●	●	●	●																															
●	●	●	○																															
●	●	●	×																															
LEGEND																																		
●	AKA																																	
○	SHIRO																																	
×	HIKIWAKE																																	
<table><tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>×</td></tr><tr><td>○</td><td>○</td><td>×</td><td>×</td></tr></table> SHIRO NO KACHI OR HIKIWAKE	○	○	●	×	○	○	×	×	<table><tr><td>●</td><td>●</td><td>○</td><td>×</td></tr><tr><td>●</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr></table> AKA NO KACHI OR HIKIWAKE	●	●	○	×	●	●	×	×																	
○	○	●	×																															
○	○	×	×																															
●	●	○	×																															
●	●	×	×																															
<table><tr><td>×</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr><tr><td>○</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr><tr><td>●</td><td>×</td><td>×</td><td>×</td></tr><tr><td>○</td><td>●</td><td>×</td><td>×</td></tr></table> HIKIWAKE	×	×	×	×	○	×	×	×	●	×	×	×	○	●	×	×	<table><tr><td>○</td><td>○</td><td>●</td><td>●</td></tr></table> SHIRO/AKA NO KACHI OR HIKIWAKE	○	○	●	●													
×	×	×	×																															
○	×	×	×																															
●	×	×	×																															
○	●	×	×																															
○	○	●	●																															

Tabuľka 4

23.1 Záležitosti týkajúce sa rozhodovania, ktoré nie sú predpísané v týchto pravidlách, musia byť prerokované medzi rozhodcom a rozhodcami a prijaté rozhodnutie musí byť postúpené na schválenie manažérovi tatami a komisii rozhodcov WUKF. O týchto rozhodnutiach budú informovaní všetci funkcionári a bude urobené verejné vyhlásenie.



ČASŤ 2: PRAVIDLÁ KUMITE

KAPITOLA 5: VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ KUMITE

<späť na začiatok>

ČL. 24: ZAČATIE - PRERUŠENIE - UKONČENIE ZÁPASU KUMITE

24.1 Súťažiaci sa musia na začiatku kola zoradiť. Ak jeden alebo viacerí z nich chýbajú, budú do mikrofónu vyzvaní dvakrát. Ak sa nedostavia do konca kola, budú vyhlásení za KIKEN.

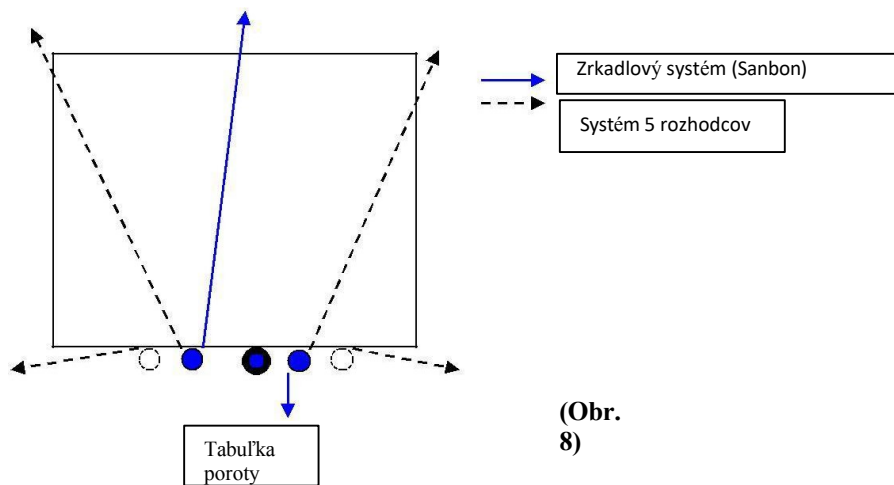
24.1.1 Tréneri musia sedieť na opačnej strane tatami smerom k stolu poroty.

24.1.2 Preukazy pretekárov a trénerov sa musia odovzdať rozhodcom, ktorí zabezpečia vstup trénerov a pretekárov na tatami.

24.2 ZAČIATOK ZÁPASU:

24.2.1 Na začiatku zápasu kumite sa panel rozhodcov postaví na vonkajší okraj zápasového priestoru. Po formálnej výmene úklony medzi súťažiacimi, úradníkmi/verejnosťou a panelom rozhodcov (Shomenni Rei - Ottagaini Rei) urobí rozhodca krok dozadu, všetci rozhodcovia sa otočia dovnútra a všetci sa spoločne uklonia.

24.2.2 Po úklone rozhodcu vyzve rozhodcu a Kansa v systéme Shobu Sanbon "Zrkadlo" alebo "4 rohových rozhodcov" v systéme Shobu Ippon "Vlajka", aby zaujali svoje miesta (mimo zápasového priestoru), ako je znázornené na **obr. 8**:



24.2.3 Na povel "Nakae alebo Motonoichi" vstúpia rozhodcovia a súťažiaci do priestoru zápasu. Zápas sa začne vyhlásením rozhodcu "Shobu Sanbon / Nihon / Ippon Hajime".

24.3 PRERUŠENIE ZÁPASU

Vyhlásením "Yame" rozhodca dočasne zastaví zápas a nariadi súťažiacim, aby sa vrátili na svoje pozície. Pri obnovení zápasu rozhodca vyhlási "Tsuzukete Hajime".

24.3.1 ATOSHI BARAKU

Zapisovateľ vydá jeden signál gongom, bzučiacom alebo píšťalkou, ktorý znamená Atoshi Baraku, 15 sekúnd do konca.

24.4 UKONČENIE ZÁPASU

Po uplynutí času dá zapisovateľ dva signály gongom, bzučiacom alebo píšťalkou. Po zastavení zápasu (Yame) rozhodca ukončí zápas vyhlásením "Soremade". Potom skontroluje skóre a



varovania s Kansom v Sanbon Kumite alebo so stolovým rozhodcom v Ippon Kumite a potom vyhlási rozhodnutie. Po formálnej výmene úklony medzi súťažiacimi, rozhodcovským zborom, úradníkmi/verejnosťou (Otagaini Rei - Shomenni Rei) sa zápas považuje za ukončený.

ČLÁNOK 25: KRITÉRIÁ PRE ROZHODOVANIE O IPPON A WAZA-ARI

<späť na začiatok>

25.1 Bod sa udelí, ak sa presná a silná technika, ktorá je uznaná ako rozhodujúca, doručí do uznaných bodovaných oblastí podľa nasledujúcich kritérií:

- dobrá forma (technika, pozícia a rovnováha).
- silná sila (kime),
- dobrý športový prístup, bez zlomyseľnosti,
- zanshin,
- správne načasovanie,
- správne vzdialenie

25.2 V Shobu Ippon a Nihon sa Waza-ari udeľuje za techniku takmer porovnateľnú s technikou potrebnou na získanie Ippon. Rozhodcovská komisia musí v prvom prípade hľadať Ippon a až v druhom prípade udeliť Waza-ari.

25.3. V Shobu Ippon a Nihon sa za Ippon považujú účinné techniky vykonané za nasledujúcich podmienok:

- Keď je útok dokonale načasovaný a súper sa začal pohybovať smerom k útočníkovi.
- Keď je útok vykonaný okamžite, pretože útočník vyviedol súpera z rovnováhy.
- Ak sa použije kombinácia po sebe nasledujúcich a účinných techník.
- Kombinované techniky, ktoré by si zaslúžili waza-ari, budú povýšené na ippon.
- Keď súper stratil bojového ducha a otočil sa k útočníkovi chrbtom a útočník skóruje platnou technikou.
- Účinné útoky na nechránené časti súpera.

25.4 V Shobu Sanbon sa za všetky techniky udeľuje Waza-ari, s výnimkou 2 techník, ktoré dostanú Ippon. To znamená, že maximálny bod za akýkoľvek úder a/alebo kop chudan bude Waza-ari.

25.5 V hre Sanbon sa udeľuje iba bod Ippon:

- pre kontrolovaný kop do hlavy (Jodan Geri) alebo
- bezpečné zloženie s následnou bodovanou technikou do 3 sekúnd, kým je pretekár na zemi alebo
- Ippon môže byť udelený aj porušením rovnováhy, po ktorom bezprostredne nasleduje bodovaná technika.

25.6 Pri Waza-ari aj Ippon musí byť zachovaný efektívny kop s rovnováhou (body nemožno udeliť za kop, keď skáčeš na jednej nohe).

25.7 Oznámenia o výsledkoch:

Rozhodca vyhlási skóre nasledujúcim spôsobom: Aka/ Shiro ... Jodan/Chudan ...Tsuki / Geri / Uchi ...Waza-ari /)

UMENIE. 26: VÍŤAZSTVO ALEBO PORÁŽKA

<späť na začiatok>

Udeľuje sa na základe:

- 26.1. Víťazstvo podľa skóre Ippon / Sanbon.
- 26.2. Víťazstvo rozhodnutím (Hantei).
- 26.3. Porážka v dôsledku diskvalifikácie (Hansoku, Shikaku).
- 26.4. Porážka z dôvodu odstúpenia (Kiken).



26.1. **VICTORY podľa IPPON alebo podľa SANBON SCORE**

Za víťaza bude vyhlásený pretekár, ktorý ako prvý získa jeden Ippon (alebo dve Waza-ari) pre Shobu Ippon alebo 3 Ippon (alebo 6 Waza-ari, alebo kombináciu Ippon a Waza-ari) pre Shobu Sanbon.

26.2 **Vít'azstvo rozhodnutím (Hantei)**

26.2.1 Ak počas predpísaného času zápasu nedôjde k skóre Ippon / Nihon / Sanbon alebo k porážke z dôvodu diskvalifikácie (Hansoku) alebo odstúpenia (Kiken), rozhodnutie (Hantei) sa prijme na základe nasledujúcich úvah:

26.2.2 V prípade, že súťažiaci (v Nihon / Sanbon Kumite) získa aspoň o jedno WazaAri viac ako súper, bude automaticky vyhlásený za víťaza (Kachi).

26.2.3 V individuálnom sanbon kumite, ak je dané hikiwake, nasleduje encho-sen (predĺženie).

26.2.4 **Postup HANTEI:**

Pri rozhodovaní o Hantei je centrálny rozhodca umiestnený na hranici súťažného územia. Vyhlási "Hantei" a súčasne so všetkými ostatnými rozhodcami a na signál píšťalky zdvihne ruku smerom k pretekárovi, ktorého si želá: AKA / SHIRO alebo prekríži ruky pred hlavou, aby dosiahol remízu. Po potvrdení výsledku hlasovania vojde do súťažného priestoru a oznámi rozhodnutie.

26.2.5 **KRITÉRIÁ PRE HANTEI**

A:

- a) Či sa vyskytli nejaké Waza-ari alebo Ippon.
- b) Či boli vydané nejaké varovania (Atenai / Kinshi).

B:

- c) Porovnateľná dokonalosť v bojovom postoji.
- d) Schopnosti a zručnosti.
- e) Stupeň vitality a bojového ducha.
- f) Počet účinných ťahov.
- g) Porovnateľná excelentnosť v použitej stratégii.
- h) Fair play

26.3 **DEFEAT DUE TO A FOUL - DISQUALIFICATION (Hansoku)**

Ak sa pretekár dopustí činu, ktorý spadá pod niektorý z nasledujúcich prípadov, rozhodca musí oznámiť porážku pretekára, ktorý sa previnil:

26.3.1 V prípade, že pretekár po jednom napomenutí opakuje podobné činy alebo činy porušujúce pravidlá, rozhodca môže vyhlásiť jeho porážku z dôvodu už udelených napomenutí.

26.3.2 Neuposlúchnutie príkazov rozhodcu.

26.3.3 Ak sa pretekár rozvášni do takej miery, že ho rozhodca považuje za nebezpečného pre seba alebo svojho súpera.

26.3.4 Ak sa čin alebo činy súťažiaceho považujú za zlomyseľné alebo úmyselné porušenie pravidiel.



- 26.3.5 Iné činy, ktoré sa považujú za porušenie pravidiel zápasu. Akékoľvek nedisciplinované správanie osôb spojených so súťažiacim, ako sú tréner, manažér, fanúšikovia atď., môže mať za následok diskvalifikáciu súťažiaceho a/alebo tímu.
- 26.3.6 Hansoku sa môže uložiť priamo, bez toho, aby sa dodržiavala stupnica trestov, ak konanie spôsobí znevýhodnenie druhého pretekára a šance na víťazstvo sú veľmi znížené, napríklad: zranenie tváre, zlomený nos, zlomená ruka/prst/koleno atď.
- 26.3.7 Každý súťažiaci (alebo tím), ktorý v semifinále získa HANSOKU, dostane bronzovú medailu.
- 26.3.8 Každý súťažiaci (alebo tím), ktorý vo finále získa HANSOKU, dostane striebornú medailu.
- 26.3.9 Žiadny pretekár (alebo tím), ktorý v semifinále alebo finále dostane SHIKAKKU, nedostane medailu.

26.4 DEFEAT Z DÔVODU ODPACHODU (Kiken)

- 26.4.1 Súťažiaci, ktorý nie je schopný pokračovať v súťaži alebo účasti z iných dôvodov ako je zranenie, alebo ktorý požiadava o povolenie ukončiť zápas z týchto dôvodov, bude vyhlásený za porazeného spoločnosťou KIKEN.

UMENIE. 27: OBLASTI BODOVANIA A TECHNIKY BODOVANIA

<späť na začiatok>

- 27.1 Oblasti bodovania sú obmedzené na tieto oblasti: Hlava, brucho, krk, hrudník, bok a chrbát (okrem ramien).
- 27.1.1 Hrdlo nie je bodovaným miestom; je zakázané útočiť na hrdlo (spred alebo z boku).
- 27.2 Účinná technika vykonaná súčasne so signálom Time-up sa započítava do skóre.
- 27.3 Útok, aj keď je účinný, vykonaný po tom, ako gong signalizuje koniec zápasu, sa za takýto útok neuzná a nebude predstavovať základ pre rozhodnutie.
- 27.4 Techniky dodané mimo predpísanej oblasti zápasu sú neplatné.
- 27.5 Ak sa však pretekár, ktorý takúto techniku vykonal, nachádzal v čase jej vykonania v rámci hraníc zápasového priestoru, považuje sa táto technika za platnú. Bod, v ktorom sa volá "Yame", je nápomocný pri určovaní, či došlo k Jogai.
- 27.6 Bodovacie techniky rovnakej hodnoty, ktoré súčasne poskytli obaja súťažiaci, sa nebudujú (Aiuchi).

UMENIE. 28: VAROVANIA A SANKCIE

<späť na začiatok>

V súťažiach WUKF Nihon a Sanbon kumite existujú 3 kategórie varovaní a trestov:

- 28.1 **ATENAI** - Nadmerný kontakt.
- 28.2 **KINSHI** - Zakázané správanie a činnosti.
- 28.3 **SHIKAKKU** - Vylúčenie z celej súťaže.

28.1 Kategória ATENAI

- 28.1.1 Techniky, pri ktorých dochádza k nadmernému kontaktu s ohľadom na napadnutú bodovanú oblasť.
- 28.1.2 Nasledujúce techniky, ktoré sa vykonávajú s kontaktom:
- Útoky na horné a dolné končatiny, bedrový kĺb, kolenné kĺby, predkolenia a predkolenia.
 - Útoky do slabín alebo hrdla.



- c) Techniky otvorených rúk na tvár, krk a šiju; Hiza Geri; Empi alebo Atama Uchi.
- d) techniky skokov (ako Tobi Yoko Geri alebo Uraken Uchi).
- e) Nebezpečné techniky švihania nohou (Ashi Barai bez následnej techniky alebo švihanie nohou, ktoré dopadá vysoko na nohu a môže spôsobiť zranenie kolena).
- f) Nebezpečné hody (bez istoty bezpečného pristátia súpera).
- g) Techniky a kopy, ktoré sa nedajú kontrolovať, a preto predstavujú pre súťažiacich bezpečnostné riziko, ako napríklad Kakato Geri a iné, sú zakázané.

28.1.3 Oznámenie: "**Aka/Shiro - ATENAI ...**".

28.1.4. V závislosti od závažnosti priestupku však môže byť Atenai Chui alebo Atenai Hansoku uložené priamo, ak s tým súhlasí väčšina rozhodcovského zboru a po konzultácii s lekárom.



28.1.5 Gesto pre Atenai je:

(obr. 9)

28.1.6 Možné varovania a sankcie sú:

- a. prvé varovanie: Atenai
- b. Záverečné varovanie: Atenai Chui
- c. Diskvalifikácia: Atenai Hansoku

28.2 Kategória KINSHI

Nasledujúce činnosti a správanie sú zakázané a budú potrestané:

28.2.1 Plytvanie časom.

Patrí sem neustále odmietanie boja, útek pred súperom a opakované prerušovanie zápasu klinčovaním alebo zbytočným telesným kontaktom so súperom.

28.2.2 **Prehnané konanie** (nešportové správanie atď.) a reakcie (napr. predstieranie zranenia, provokácia alebo zbytočné výroky, simulovanie, prehnaná reakcia na ľahký kontakt alebo zbytočný pád).

28.2.3 **Akékoľvek správanie, ktoré by mohlo znevážiť dobré meno karate** (týka sa trénerov, manažérov a všetkých osôb spojených so súťažiacim).

28.2.4 **Akékoľvek neúctivé a zbytočné konanie** je prísne zakázané (hádzanie rukavíc na zem, odmietnutie účasti na záverečnom oblúku zápasu, nesúhlas s rozhodnutiami rozhodcu počas zápasu atď.).

28.2.5 **Akákoľvek situácia, v ktorej pretekár nedbá na svoju bezpečnosť, keď je otočený chrbtom k súperovi.**

28.2.6 **Akákoľvek situácia, keď sa pretekár dotkne podlahy mimo zápasového priestoru akoukoľvek časťou svojho tela:**

- a. Ak pretekár vybehne úmyselne alebo aby sa vyhol technike súpera.
- b. Ak jeden zo súťažiacich predvedie neúspešnú techniku a hneď potom odíde, zaznamenaná sa kinshi.
- c. Ak Shiro opustí tatami tesne po tom, čo Aka skóruje úspešným útokom, Yame sa objaví okamžite po skórovaní a Shirovo Kinshi sa nezaznamená.



- d. Ak je technika úspešná, Yame by sa malo objaviť v okamihu dosiahnutia výsledku. Výstup teda nastáva mimo zápasového času a nesmie byť penalizovaný.
- e. Ak Shiro opustí tatami alebo ho opustil v čase, keď Aka dosiahla výsledok (pričom aka zostal na tatami), bude udelený výsledok Ake a Shirovi bude udelené varovanie alebo trest Kinshi.
- f. Bod, v ktorom sa volá "Yame", je užitočný pri určovaní, či nastala táto situácia Kinshi.
- g. Kinshi sa neuloží, ak bol pretekár súperom vytlačený mimo zápasového priestoru.
- h. Prísnosť varovaní sa musí zvyšovať, až kým sa neuloží trest (Hansoku).

28.2.7 Chytanie (ak po ňom bezprostredne nenasleduje technika).

28.2.8 Nekontrolované a nebezpečné útoky (ako sú údery hákom, kopanie cez súpera) sú kinshi, ale kinshi sa Neudeľuje, ak kontrolovaná technika minie hlavu. Kinshi sa neudeľuje za vyhnutie sa útoku.

28.2.9 Možné varovania a tresty sú:

- a. Prvé varovanie: Kinshi
- b. Druhé upozornenie: Kinshi
- c. Záverečné varovanie: Kinshi Chui
- d. Diskvalifikácia: Kinshi Hansoku

28.2.10 Oznámenie: "**Aka/Shiro, KINSHI**"



28.2.11 Gesto pre Kinshi je: (Obr.10)

28.2.12 V závislosti od závažnosti priestupku však môže byť priamo uložený trest Kinši Chui alebo Kinši Hansoku, ak s tým súhlasí väčšina rozhodcovského zboru.

28.3 SHIKKAKU

Ide o vylúčenie z celej súťaže, ktoré sa udeľuje v nasledujúcich prípadoch:

28.3.1 Keď súťažiaci neposlúchajú pokyny rozhodcu a sú agresívni.

28.3.2 Keď sa dopustia činu, ktorý poškodzuje prestíž a česť Karate-Do, alebo keď sa iné činy považujú za porušenie pravidiel a ducha Karate-Do.

28.3.3 Ak pretekár(-i), jeho(ich) tréner alebo ktorýkoľvek člen(-ia) jeho(ich) podporného tímu robí(-ú) obscénne alebo urážlivé gestá, vyhráža sa alebo slovne uráža rozhodcov alebo ostatných pretekárov.

28.3.4 Keď sa rozhodca domnieva, že pretekár konal zlomyseľne, bez toho, aby myslel na dobro druhého pretekára.

28.3.5 Oznámenie: Rozhodca vyhlási: "Aka/Shiro - SHIKKAKU."



28.3.6 Gesto pre Shikkaku je:

(obr. 11)

28.3.7 Pred uložením Shikkaku sa musí rozhodca poradiť s manažérom tatami a potom s komisiou rozhodcov WUKF.

28.3.8 Súťažiaci, ktorý dostane Shikkaku, stratí všetky pozície, ktoré predtým v danom kole/kategórii získal. Nezíska medailu.

28.4 Tréneri - varovania a tresty

28.4.1 Tréneri budú potrestaní za zlé správanie (verbálne urážky, fyzická agresivita voči rozhodcom alebo vlastným žiakom).

28.4.2 Stupnica trestov pre trénerov bude mať 3 (tri) stupne: Kinshi; Kinshi Chui a Kinshi Hansoku. V osobitných situáciách môže byť Kinshi Hansoku uložené priamo.

28.4.3 Rozhodnutie o napomenutí alebo potrestaní trénera prijme rozhodcovský zbor a manažér tatami.

28.4.4 Po prijatí rozhodnutia o napomenutí trénera označí manažér Tatami na zadnej strane odznaku trénera krížikom a potvrdí to svojím podpisom.

28.4.5 Po treťom označení mu komisia WUKF-Referee zakáže pôsobiť ako tréner počas zvyšku súťaže.

28.4.6 Komisia WUKF-Referee môže tiež uložiť suspendáciu na určitý čas zo všetkých súťaží pod hlavičkou WUKF.

UMENIE. 29: ÚRAZY A NEHODY

V prípade zranenia pretekára rozhodca okamžite zastaví zápas, poskytne pomoc zranenému pretekárovi a zároveň zavolá lekára súťaže.

29.1 ROZHODNUTIA LEKÁRA

29.1.1 O všetkých záležitostiach týkajúcich sa zranení, nehôd alebo fyzického stavu pretekárov môže rozhodovať len lekár súťaže.

29.1.2 Pretekár, ktorý vyhral zápas vďaka diskvalifikácii súpera za spôsobenie zranenia, nemôže znovu bojovať bez písomného súhlasu lekára súťaže, ktorý je uvedený v karte zranenia (obr. 12).

29.1.3 Ak súťažiaci vyhrá vďaka diskvalifikácii súpera, ktorý mu spôsobil zranenie, manažér tatami pošle rozhodcu so zraneným víťazom k lekárovi súťaže.

29.1.4 Lekár vyplní "List o zranení" (Obr. 12), ktorý sa odovzdá porote a priloží sa k žrebovaciemu lístku pre dané kolo.



29.1.5 Povinnosťou porotcovského stola je sledovať postup pretekára do ďalšieho kola a ukázať list so zraneniami manažérovi tatami.

29.1.6 Na začiatku ďalšieho kola sa vedúci tatami poradí (vizuálne a ústne) so zraneným pretekárom a ak má vedúci tatami podozrenie, že pretekár nie je schopný pokračovať, zavolá lekára súťaže a požiada ho o opätovné vyšetrenie pretekára.

29.1.7 V závislosti od rozhodnutia lekára súťaže bude alebo nebude môcť pretekár pokračovať v kole.

29.1.8 Ak pretekár zraní svojho súpera, aj keď je zranenie len veľmi malé, nebude mu udelený žiadny bod.

Obr. 12: List so zraneniami

Dátum:	Hodina:	Tatami č.	Meno hlavného rozhodcu na tatami
Číslo &Názov konkurenta:	Federácia:	Krajina:	Povaha zranenia
Poznámka lekára	Odporúčanie	Pokračovať?	Podpis/pečať lekára
		ÁNO / NIE	

29.2 Víťazstvo alebo porážka po zranení

29.2.1 Ak pretekár, ktorý utrpel menšie zranenie, ale nie natoľko vážne, aby ho vyradilo zo zápasu, odmietne pokračovať v zápase alebo požiada o povolenie ukončiť zápas, Kiken ho vyhlási za porazeného.

29.2.2 Ak si dvaja súťažiaci navzájom ublížia alebo ak utrpia zranenia, ktoré si predtým spôsobili, a lekár súťaže ich vyhlási za neschopných pokračovať, výsledok zápasu bude nasledovný:

- Súboj vyhráva súťažiaci, ktorý nazbieral najviac bodov.
- Ak je skóre rovnaké, rozhodca zvolá HANTEI, aby rozhodol o víťazovi.
- V súťaži družstiev rozhodca vyhlási remízu (HIKIWAKE). Ak je v súťaži družstiev situácia rozhodujúca ENCHO-SEN, potom rozhodca vyhlási HANTEI, aby určil konečný výsledok.

29.2.3 V prípade zranenia alebo zranení počas zápasu kumite, z dôvodov, ktoré nemožno pripísať ani jednému zo súťažiacich, vyradenia súťažiaceho alebo v prípade, že sa obaja súťažiaci zranili súčasne z dôvodov, za ktoré sú obaja zodpovední, o konečnom výsledku rozhodne:

- Súťažiaceho, ktorý odíde zo zápasu, vyhlási Kiken za porazeného.
- V prípade, že obaja pretekári odstúpia a príčiny zranenia nemožno pripísať ani jednému z nich, o konečnom výsledku rozhodne HANTEI.



29.2.4 V prípade, že je pretekár považovaný za neschopného pokračovať v zápase z dôvodu zranenia alebo z iných fyzických dôvodov na základe odporúčania lekára súťaže, rozhodca ukončí zápas a vylúči zraneného pretekára zo zápasu a pripíše mu víťazstvo podľa nasledujúcich pravidiel:

- a) Ak je zranenie pripísateľné súperovi, vyhlási sa za víťaza.
- b) Ak zranenie nemožno pripísať súperovi, vyhlási sa za porazeného.

29.3 VÁŽNE ZRANENIA

V prípade vážneho zranenia môže disciplinárna komisia WUKF uložiť ďalšie tresty.

29.3.1 Postup uplatňovaný v týchto prípadoch nájdete v článku ART. 79 DODATOK

ČASŤ 3: KUMITE SANBON

KAPITOLA 6: INDIVIDUÁLNE KUMITE SANBON

<späť na začiatok>

- Zápas jednotlivcov rozhoduje "Shobu Sanbon".
- Súťažiaci sa snažia získať tri body (6 WAZA-ARI, 3 IPPON alebo kombináciu oboch bodov pred súperom v časovom limite.
- Vo všetkých zápasoch kumite sanbon sa bude rozhodovať systémom zrkadiel.

UMENIE. 30: POVOLENÉ KATEGÓRIE

Tabuľka 5

MUŽI				ŽENY			
Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť	Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť
	Mini kadeti A	13 rokov	- 45 kg		Mini kadeti A	13 rokov	- 50 kg
	Mini kadeti B	13 rokov	- 55 kg		Mini kadeti B	13 rokov	- 55 kg
	Mini kadeti C	13 rokov	- 65 kg		Mini kadeti C	13 rokov	- 60 kg
	Mini kadeti D	13 rokov	+ 65 kg		Mini kadeti D	13 rokov	+ 60 kg
Kadeti B - všetky pásy				Kadeti B - všetky pásy			
Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť	Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť
	Kadeti B 1	14 až 15 rokov	- 55 kg		Kadeti B 1	14 až 15 rokov	- 50 kg
	Kadeti B 2	14 až 15 rokov	- 65 kg		Kadeti B 2	14 až 15 rokov	- 55 kg
	Kadeti B 3	14 až 15 rokov	- 75 kg		Kadeti B 3	14 až 15 rokov	- 60 kg
	Kadeti B 4	14 až 15 rokov	+ 75 kg		Kadeti B 4	14 až 15 rokov	+ 60 kg
Kadeti A - všetky pásy				Kadeti A - všetky pásy			
	Kadeti A 1	16 až 17 rokov	- 55 kg		Kadeti A 1	16 až 17 rokov	- 50 kg
	Kadeti A 2	16 až 17 rokov	- 65 kg		Kadeti A 2	16 až 17 rokov	- 55 kg
	Kadeti A 3	16 až 17 rokov	- 75 kg		Kadeti A 3	16 až 17 rokov	- 60 kg
	Kadeti A 4	16 až 17 rokov	+ 75 kg		Kadeti A 4	16 až 17 rokov	+ 60 kg



Juniori - všetky pásy				Juniori - všetky pásy			
Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť	Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť
	Juniori A	18 až 20 rokov	- 65 kg		Juniori A	18 až 20 rokov	- 55 kg
	Juniori B	18 až 20 rokov	- 75 kg		Juniori B	18 až 20 rokov	- 60 kg
	Juniori C	18 až 20 rokov	- 85 kg		Juniori C	18 až 20 rokov	- 65 kg
	Juniori D	18 až 20 rokov	+ 85 kg		Juniori D	18 až 20 rokov	+ 65 kg
Seniori - všetky pásy				Seniori - všetky pásy			
Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť	Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť
	Seniori A	21 až 35 rokov	- 65 kg	-	Seniori A	21 až 35 rokov	- 55 kg
	Seniori B	21 až 35 rokov	- 75 kg		Seniori B	21 až 35 rokov	- 60 kg
	Seniori C	21 až 35 rokov	- 85 kg		Seniori C	21 až 35 rokov	- 65 kg
	Seniori D	21 až 35 rokov	+ 85 kg		Seniori D	21 až 35 rokov	+ 65 kg
Veteráni - všetky pásy				Veteráni - všetky pásy			
Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť	Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť
	Veteráni A1/A2	36 až 40 rokov	-75/+75 kg		Veteráni A1/A2	36 až 40 rokov	-60/+60 kg
	Veteráni B1/B2	41 až 45 rokov	-75/+75 kg		Veteráni B1/B2	41 až 45 rokov	-60/+60 kg
	Veteráni C1/C2	46 až 50 rokov	-75/+75 kg		Veteráni C1/C2	46 až 50 rokov	-60/+60 kg
	Veteráni D1/D2	51 až 60 rokov	-75/+75 kg		Veteráni D1/D2	51 až 60 rokov	-60/+60 kg
	Veteráni E1/E2	61 rokov a viac	-75/+75 kg		Veteráni E1/E2	61 rokov a viac	-60/+60 kg

UMENIE. 31: TRVANIE INDIVIDUÁLNEHO ZÁPASU KUMITE SANBON

31.1	Deti (muži/ženy)	1 min. 30 s (efektívny čas)
31.2	Mini kadeti/kadetky (muži/ženy)	2 min. (efektívny čas)
31.3	Mladší a starší žiaci (muži/ženy)	3 min. (efektívny čas)
31.4	Veteráni (muži/ženy)	2 min. (účinný čas)

UMENIE. 32: VIAZANIE A PREDLŽENIE

32.1 KEÚČ

32.1.1 V prípade nerozhodného výsledku (rovnaké skóre vrátane 0:0) po uplynutí časového limitu v individuálnom zápase sa vyhlási HANTEI.

32.1.2 Rozhodnutie môže byť NO KACHI pre Aku alebo Shiro (na základe kritérií použitých v Hantei alebo môže byť HIKIWAKE. V jednotlivých kumite sanbon, ak je dané Hikiwake, nasleduje Enchosen (predĺženie). Ippon by sa mal považovať za kritérium pre rozhodovanie o víťazovi.

32.2 ROZŠÍRENIE (Encho-Sen)

32.2.1 Príkaz rozhodcu na spustenie predĺženia bude "Encho-Sen - Shobu Hajime".

32.2.2 Čas Encho-Sen bude 1 minúta.

32.2.3 Toto predĺženie sa rozhodne na základe prvého streleného gólu (náhla smrť).

32.2.4 Všetky výsledky a varovania sa prenesú do predĺženia.

32.2.5 Ak po Encho-Sen stále nie je žiadny výsledok, musí sa prijať rozhodnutie (Hantei) na základe predĺženia. Panel rozhodcov musí rozhodnúť AKA alebo SHIRO NO KACHI.



KAPITOLA 7: TÍMOVÉ SANBON KUMITE

Každý individuálny zápas sa rozhoduje podľa "Pravidiel Sanbon Kumite" pre individuálny zápas kumite.

UMENIE. 33: POVOLENÉ KATEGÓRIE

Tabuľka 6

MUŽI				ŽENY			
Všetky pásy				Všetky pásy			
Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť	Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť
	Kadeti B	14 až 15 rokov	Otvoriť		Kadeti B	14 až 15 rokov	Otvoriť
	Kadeti A	16 až 17 rokov	Otvorte stránku		Kadeti A	16 až 17 rokov	Otvorte stránku
	Juniori	18 až 20 rokov	Otvoriť		Juniori	18 až 20 rokov	Otvoriť
	Seniori	21 až 35 rokov	Otvoriť		Seniori	21 až 35 rokov	Otvoriť

ČL.34: ZÁPAS TÍMU SANBON

<späť na začiatok>

- 34.1 Pred každým zápasom družstva musí zástupca družstva odovzdať porote/správcovi súťaže oficiálny zoznam poradia, v ktorom sú uvedené mená a bojové poradie členov družstva napísané na hárku poradia družstva. (pozri tabuľku 7).

Tabuľka 7

ŠKÓTSKO TÍM "A (číslo konkurenta)	1. kolo	2. kolo	3. kolo	4. kolo
1004	1	3		
1024	2	1		
1029	3	2		

34.1.1 Bojové poradie je možné pre každé kolo zmeniť, ale po jeho oznámení ho už nie je možné zmeniť.

34.1.2 Použitie zálohy predstavuje zmenu bojového poradia.

34.1.3 Ak sa zmení bojové poradie bez toho, aby sa to oznámilo porote pred začiatkom zápasu, tím bude diskvalifikovaný.

34.2 Zápas medzi jednotlivými členmi každého tímu sa konajú vo vopred určenom poradí.

UMENIE. 35: ČLENOVIA TÍMU SANBON

<späť na začiatok>

35.1 Tím budú tvoriť 3 súťažiaci.

35.1.1 Tím, ktorý nebude mať na začiatku 1. kola súťaže 3 súťažiacich, nebude pripustený do súťaže a bude vyhlásený za Kiken.

35.1.2 Každé družstvo môže mať len jedného náhradníka, ktorý môže byť nahradený zraneným pretekárom alebo na žiadosť trénera. Toto nahradenie sa však môže uskutočniť až v nasledujúcom kole.



- 35.2 Na začiatku zápasu sa na tatami postaví iba tím (3 členovia) bez náhradníkov.
- 35.3 Ak sa počas kola jeden z členov tímu zraní a lekár súťaže povie, že nemôže pokračovať v súťaži, tím bude môcť použiť svoju rezervu, aby mohol súťažiť v ďalšom kole.
- 35.4 Ak sa počas kola zraní iný člen tímu a lekár súťaže povie, že nie je schopný pokračovať v súťaži, tím bude môcť súťažiť v zostávajúcej časti tejto kategórie len s 2 súťažiacimi.

UMENIE. 36: KRITÉRIÁ PRE URČENIE VÍTAZNÉHO TÍMU SANBON KUMITE **<späť na začiatok>**

- 36.1 O víťazovi tímového zápasu rozhodnú výsledky jednotlivých zápasov.
- 36.1.2 Ak na konci predpísaného času v súboji nie je žiadne skóre alebo je rovnaké, rozhodne sa HIKIWAKE. Hantei sa nebude vyhlasovať.
- 36.2 Kritériá, na základe ktorých sa rozhoduje o víťazovi zápasu družstiev, sú tieto (v zostupnom poradí):
- a) Počty víťazstiev jednotlivých tímov.
 - b) Celkové skóre každého tímu (Ippon a Waza-ari sa sčítajú).
 - c) Počet Ippon, ktoré má každý tím (víťazný tím je ten, ktorý získal viac Ippon).
 - d) Extra zápas.
- 36.3 Víťazstvá spôsobené faulom, diskvalifikáciou alebo dobrovoľným odstúpením (kiken) súpera sa v tímových zápasoch počítajú ako 3 ippon. Súper (porazený) si ponechá skóre zaznamenané v čase diskvalifikácie.

UMENIE. 37: REMÍZA A DODATOČNÝ ZÁPAS **<späť na začiatok>**

- 37.1 Ak po zvážení bodov 36.2/a/b/c dôjde k remíze medzi tímami, uskutoční sa dodatočný zápas medzi jedným zástupcom z každého súperiaceho tímu.
- 37.2 Ak tento dodatočný zápas skončí nerozhodne, uskutoční sa predĺženie (Encho-Sen). O predĺžení (Encho-Sen) rozhodne ten, kto prvý dosiahne gól (náhla smrť). Ak po uplynutí času na konci Encho-Sen stále nie je dosiahnuté žiadne skóre, rozhodnutie (Hantei) musí prijať panel rozhodcov. Centrálny rozhodca, zrkadlový rozhodca a pohyblivý Kansa nemôžu udeliť Hikiwake, ale musia rozhodnúť No Kachi pre Aka alebo Shiro.



KAPITOLA 8: ROTÁCIA TÍMU SANBON KUMITE

Pravidlá sú v zásade podobné ako pri SHOBU SANBON INDIVIDUAL a na rozhodovanie každého zápasu sa použije zrkadlový systém.

UMENIE. 38: POVOLENÉ KATEGÓRIE

<späť na začiatok>

38.1 Pravidlá sú rovnaké ako pre SHOBU SANBON INDIVIDUAL, ale s určitými rozdielmi.

Tabuľka 8

MUŽI				ŽENY			
Všetky pásy				Všetky pásy			
Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť	Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť
	Mini kadeti	13 rokov	Otvorte stránku		Mini kadeti	13 rokov	Otvoriť
	Kadeti B	14 až 15 rokov	Otvoriť		Kadeti B	14 až 15 rokov	Otvoriť
	Kadeti A	16 až 17 rokov	Otvoriť		Kadeti A	16 až 17 rokov	Otvoriť
	Juniori	18 až 20 rokov	Otvoriť		Juniori	18 až 20 rokov	Otvoriť
	Seniori	21 až 35 rokov	Otvoriť		Seniori	21 až 35 rokov	Otvoriť
	Veteráni	36 rokov a viac	Otvoriť		Veteráni	36 rokov a viac	Otvoriť

UMENIE. 39: TRVANIE

<späť na začiatok>

39.1 V Kumite Team Rotation bude každý zápas trvať 6 minút.

39.2 Hodiny sa zastavia len vtedy, keď rozhodca požiada o "Time".

UMENIE. 40: ZÁPAS ROTAČNÉHO TÍMU

<späť na začiatok>

40.1 Tím Sanbon Rotation budú v každom kole tvoriť 3 súťažiaci.

40.1.1 Tím, ktorý nebude mať na začiatku každého kola súťaže 3 súťažiacich, nebude môcť súťažiť a bude vyhlásený za Kiken.

40.2 Každé družstvo môže mať len jedného náhradníka, ktorý môže byť nahradený zraneným pretekárom alebo na žiadosť trénera. Toto nahradenie sa však môže uskutočniť až v nasledujúcom kole.

40.3 Tímový duch vyžaduje, aby každý pretekár bojoval aspoň raz a aspoň 15 sekúnd počas predpísaného času (6 minút).

40.4 Ak na konci zápasu (po 6 minútach) jeden zo súťažiacich nebojoval, bude zúčastnený tím diskvalifikovaný (Hansoku).



- 40.4.1 V prípade posledného boja môže pretekár bojovať menej ako 15 sekúnd, ak o zmenu požiadal tréner a zmenu potvrdil rozhodca podľa čl. 43.3.
- 40.5 **VÝJIMKA:** ak jeden pretekár dosiahne výhodu "6 bodov" (3 Ippon, alebo 6 waza-ari, alebo kombinácia Ippon a Waza-ari) pred druhým tímom a pred zaznením gongu, jeho tím bude vyhlásený za víťaza, aj keď ostatní dvaja členovia jeho tímu nebojovali.

ČL.41: KRITÉRIÁ PRE ROZHODOVANIE O VÍŤAZNOM TÍME

<späť na začiatok>

- 41.1 Počet bodov, ktoré možno získať, nie je obmedzený. Každý tím môže počas 6 minút získať toľko bodov, koľko sú jeho súťažiaci schopní získať.
- 41.2 V Time-Up zvíťazí tím, ktorý počas 6 minút získal viac bodov (celkové skóre) ako tím súpera.
- 41.3 Ak však jeden z tímov dosiahne výhodu "6 bodov" (3 Ippon, 6 waza-ari alebo kombinácia Ippon a Waza-ari) v predpísanom čase 6 minút, bude vyhlásený za víťaza.

UMENIE. 42: REMÍZA V ROTAČNOM TÍME

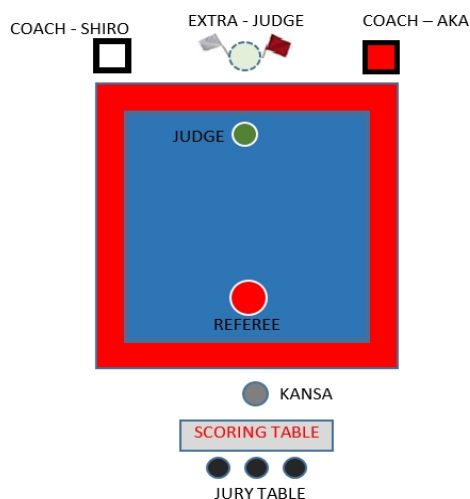
- 42.1 Ak je po šiestich minútach stav nerozhodný, za víťaza sa vyhlási tím, ktorý má viac Ippon.
- 42.2 Ak remíza pretrváva, zavolá sa HANTEI. Rozhodnutie môže byť AKA/SHIRO NO-KACHI alebo HIKIWAKE. V situácii HIKIWAKE sa predĺži čas o 2 minúty (Encho-Sen) a za víťaza sa vyhlási tím, ktorý získa prvý bod. Každý tréner vyberie 1 pretekára zo svojho tímu, ktorý bude iniciovať predĺženie. Tento pretekár sa môže po začatí predĺženia zmeniť.

UMENIE. 43: STRIEDANIE V TÍME

<späť na začiatok>

- 43.1 Jeden zmenový rozhodca bude použitý pre rotačný tím; bude umiestnený mimo tatami na opačnej strane stola poroty s 2 vlajkami (AKA a SHIRO) (pozri **obrázok 13** nižšie).

Obr. 13



43.1.1 Jedinou úlohou zmenového rozhodcu je oznámiť rozhodcovi, kedy a ktorého pretekára treba vymeniť.

43.1.2 Zmenový rozhodca sa nebude vyjadrovať k bodom, varovaniam alebo trestom, ani sa nebude zúčastňovať na hantei.

43.2 Počas zápasu môže tréner alebo za výnimočných okolností a so súhlasom WUKF RefCom kapitán tímu vykonať toľko zmien medzi tromi členmi tímu, koľko si želá. Pretekár, ktorý už bol vystriedaný, sa môže vrátiť, aby opäť bojoval v tom istom kole a kedykoľvek o to počas zápasu požiada.

43.3 Žiadosť o zmenu musí podať tréner a potvrdiť ju rozhodca pre zmeny **PRED** Atoshi Baraku.

43.4 Pretekár, ktorý má byť vystriedaný, musí byť pripravený a mať všetku požadovanú výstroj a chrániče, keď ho rozhodca zavolá na tatami.



POSTUP NAHRADENIA

- 43.5 Tréneri si musia sadnúť na určené stoličky umiestnené po oboch stranách rozhodcu pre zmenu (**pozri obr. 13 vyššie**).
- 43.6 Kým je jeden člen tímu na tatami, ostatní dvaja členovia tímu musia byť vždy vybavení a pripravení na povolanie na tatami. Na začiatku zápasu sa musí bojovník 1 postaviť na stranu podložky a bojovníci 2 a 3 musia stáť vedľa trénera, až kým nezabojujú. Keď bojovník bojoval, musí zostať stáť na strane podložky a nesmie sa vrátiť do svojej východiskovej pozície vedľa trénera.
- 43.7 Keď tréner zamýšľa vykonať výmenu, musí požiadať rozhodcu o "**ZMENU**".
- 43.8 Rozhodca pre zmeny musí žiadosť overiť a zabezpečiť (kontrola oficiálnej obrazovky s bodovaním), aby medzi zmenami bol časový odstup aspoň 15 sekúnd.
- 43.9 Rozhodca pre zmeny pomocou píšťalky, vlajky a povelu "Zmena" oznámi rozhodcovi, že musí prerušiť zápas, aby umožnil striedanie.
- 43.10.1 Iba rozhodca môže rozhodnúť, kedy preruší zápas a povolí striedanie, a to zvolaním "Zmena".
Striedanie sa musí uskutočniť v priebehu maximálne **3 sekúnd**. Ak striedanie presiahne tieto 3 sekundy, rozhodca potrestá zúčastnené družstvo za plytvanie časom, a to trestom Kinshi, a striedanie nepovolí.
- 43.10.2 Ak je pretekár vystriedaný bez príkazu rozhodcu, tím bude potrestaný kinshi.
- 43.11 Keď dôjde k výmene, musí uplynúť aspoň ďalších 15 sekúnd, kým sa podá ďalšia žiadosť o zmenu.
- 43.12 Keď dôjde k výmene, súper bude musieť bojovať minimálne ďalších **15 sekúnd**, kým bude môcť byť tiež vystriedaný.
- 43.13 Obaja súťažiaci nemôžu byť nahradení v rovnakom čase. Rozhodca pre zmenu musí dávať veľký pozor na to, ktoré družstvo požiadalo o zmenu ako prvé.

UMENIE. 44: TRESTY V STRIEDAJÚCOM TÍME

<späť na začiatok>

- 44.1 Všetky varovania, ktoré dostali súťažiaci v tíme, sa prenesú a pripočítajú k varovaniam, ktoré dostal náhradník v tom istom kole.
Príklad: Ak bol pretekár napomenutý ATENAI CHUI za nadmerný kontakt, pretekár, ktorý príde na tatami ako náhradník, dostane automaticky rovnaké napomenutie a ak sa potom dopustí ďalšieho Atenai, bude potrestaný Atenai Hansoku.
- 44.2 V tímovom zápase, ak je pretekár potrestaný HANSOKU, bude diskvalifikovaný celý tím.
- 44.3 V tímovom zápase, ak je pretekár potrestaný SHIKAKKU, bude celý tím vylúčený z celého turnaja.
- 44.3.1 Pred uplatnením trestu SHIKAKKU sa rozhodca musí poradiť s manažérom tatami a komisiou rozhodcov WUKF.



ČASŤ 4: KUMITE NIHON

Zápas o dva body: súťažiaci sa snažia získať dva Ippon (4 Waza-ari alebo kombinácia Waza-ari a Ippon) skôr ako ich súper v časovom limite. Súťažiaci musia byť v deň súťaže vo veku od 6 do 12 rokov.

KAPITOLA 9: INDIVIDUÁLNE KUMITE NIHON

UMENIE. 45: POVOLENÉ KATEGÓRIE

Tabuľka 9

MUŽI				ŽENY			
Všetky pásy				Všetky pásy			
	Kategória	Vek	Výška		Kategória	Vek	Výška
	Deti A	6-8 rokov	Otvorte stránku		Deti A	6-8 rokov	Otvorte stránku
	Deti B	9 rokov	Otvorte stránku		Deti B	9 rokov	Otvoriť
Všetky pásy				Všetky pásy			
	Kategória	Vek	Výška		Kategória	Vek	Výška
	Deti C	10 rokov	-1.45 m	-	Deti C	10 rokov	-1.45 m
	Deti D	10 rokov	+1.45 m		Deti D	10 rokov	+1.45 m
	Deti E	11 rokov	- 1.50 m		Deti E	11 rokov	- 1.50 m
	Deti F	11 rokov	+1.50 m		Deti F	11 rokov	+1.50 m
	Deti G	12 rokov	- 1.55 m		Deti G	12 rokov	- 1.55 m
	Deti H	12 rokov	+1.55 m		Deti H	12 rokov	+1.55 m

UMENIE. 46: TRVANIE

46.1 Trvanie zápasu: **1'30"** (jedna minúta a 30 sekúnd efektívneho času)

UMENIE. 47: OCHRANA

47.1 Povinná ochrana: pozri článok 5.7

47.2 Povolené ochrany: pozri čl. 5.7

UMENIE. 48: ZAKÁZANÝ KONTAKT A TECHNIKY

48.1 Nadmerný kontakt s tvárou alebo prilbou.

48.1.1 "Eahké" dotyky rukou alebo nohou na prilbe sú povolené. Techniky však nesmú tlačiť alebo posúvať hlavu súpera dozadu. Ak sa tak stane, musí sa udeliť varovanie alebo trest.

48.2 Nadmerný kontakt (náraz) do hrudníka.

48.2.1 Ak dôjde ku kontaktu s telom a následnému zjavnému označeniu, rozhodca musí okamžite potrestať vinníka varovaním alebo pokutou.



48.3 Chytanie, úchop alebo nebezpečné hody nie sú povolené.

UMENIE. 49: HANTEI V INDIVIDUÁLNO M KUMITE NIHON

49.1 Ak je po uplynutí času skóre rovnaké, bude vyhlásené Hantei. Rozhodovať sa musí iba Aka alebo Shiro No Kachi. V kumite Nihon sa rozhodnutie Hikiwake neudeľuje.



KAPITOLA 10: ROTÁCIA TÍMU NIHON KUMITE

UMENIE. 50: POVOLENÉ KATEGÓRIE

Tabuľka 10

MUŽI				ŽENY			
Všetky pásy				Všetky pásy			
Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť	Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť
	Deti A	Mladší ako 11 rokov	Otvorte stránku		Deti A	Mladší ako 11 rokov	Otvorte stránku
	Deti B	11-12 rokov	Otvorte stránku		Deti B	11-12 rokov	Otvoriť

50.1 Články 40, 43 a 44 kapitoly 8 "Rotačný tím Sanbon Kumite" zostávajú v platnosti pre Rotačný tím NIHON KUMITE, s výnimkou nasledujúceho:

50.1.1 Každý zápas Kumite Team Rotation bude **trvať 4 minúty**.

50.1.2 Ak však jeden z tímov dosiahne **výhodu "4 bodov"** (2 Ippon alebo 4 waza-ari, alebo kombinácia Ippon a Waza-ari) v predpísanom čase 4 minút, bude vyhlásený za víťaza.

50.1.3 Pravidlá týkajúce sa zakázaných kontaktov a techník (čl. 28) stále platia v Shobu Nihon Team Rotation.

50.2 TRVANIE

50.2.1 Každý zápas bude trvať 4 minúty.

50.2.2 Hodiny sa zastavia len vtedy, keď rozhodca požiada o "Time".

50.3: KRITÉRIÁ NA URČENIE VÍŤAZNÉHO TÍMU

50.3.1 Počet bodov, ktoré možno získať, nie je obmedzený. Každý tím môže počas 4 minút získať toľko bodov, koľko sú jeho súťažiaci schopní získať.

50.3.2 V Time-Up zvíťazí tím, ktorý počas 4 minút získa viac bodov (celkové skóre) ako tím súpera.

50.3.3 Ak však jeden z tímov dosiahne výhodu "4 bodov" (2 Ippon, 4 waza-ari alebo kombinácia Ippon a Waza-ari) v predpísanom čase 4 minút, bude vyhlásený za víťaza.

50.4: REMÍZA V ROTAČNOM TÍME

50.4.1 Ak je po Time-Up skóre rovnaké, bude vyhlásené Hantei. Rozhodnutie musí byť len Aka alebo Shiro No Kachi. V kumite Nihon sa rozhodnutie Hikiwake neudelí.

50.5 Pravidlá týkajúce sa zakázaných kontaktov a techník (čl. 48) stále platia v Shobu Nihon Team Rotation.



ČASŤ 5: KUMITE IPPON

IPPON KUMITE je jednobodový zápas. Pre víťazstvo musí pretekár získať jeden bod - Ippon alebo 2 Waza-ari, skôr ako jeho súper, v časovom limite.

KAPITOLA 11: INDIVIDUÁLNE IPPON KUMITE

<späť na začiatok>

UMENIE. 51: KATEGÓRIE POVOLENÉ KUMITE INDIVIDUÁLNE SHOBU IPPON

51.1 Nebudú existovať žiadne kategórie kumite ippon pre deti.

Tabuľka 11

MUŽI				ŽENY			
Všetky pásy				Všetky pásy			
Č.	Kategória	Vek (roky)	Hmotnosť/výška	Č.	Kategória	Vek (roky)	Hmotnosť/výška
	MiniCadets A	13	- 1.65 m		MiniCadets A	13	- 1.55 m
	MiniCadets B	13	+ 1.65 m		MiniCadets B	13	+ 1.55 m
	Kadeti B	14 až 15	OTVORENÉ		Kadeti B	14 až 15	OTVORENÉ
	Kadeti A	16 až 17	OTVORENÉ		Kadeti A	16 až 17	OTVORENÉ
	Juniori	18 až 20	OTVORENÉ		Juniori	18 až 20	OTVORENÉ
	Seniori A	21 až 35	- 70 kg		Seniori	21 až 35	OTVORENÉ
	Seniori B	21 až 35	+ 70 kg				
	Veteráni A	36 až 40	OTVORENÉ		Veteráni A	36 až 40	OTVORENÉ
	Veteráni B	41 a nad	OTVORENÉ		Veteráni B	41 a nad	OTVORENÉ

UMENIE. 52: TRVANIE ZÁPASU

<späť na začiatok>

52.1 Zápas trvá 2 minúty. Hodiny sa zastavia len vtedy, keď rozhodca požiada o "čas".

UMENIE. 53: SYSTÉM ROZHODOVANIA

<späť na začiatok>

53.1 Vo všeobecnosti sa v Shobu Ippon Kumite na označenie názoru rozhodcov používa "systém vlajok".

53.1.1 V tomto "vlajkovom systéme" bude zápas rozhodovať hlavný rozhodca a 4 rohový rozhodcovia. 4 rohový rozhodcovia budú signalizovať svoje názory centrálnemu rozhodcovi vlajkami (**pozri čl. 20**).



- 53.2 V prípade, že dvaja rozhodcovia udelia bod Shiro (Aka), jeden rozhodca neudelí žiadny bod a druhý ukáže Mienai, rozhodca sa musí poradiť s dvoma rozhodcami, ktorí udelili bod. Potom sa musí opäť opýtať rozhodcov na ich rozhodnutie. Potom rozhodca vydá konečné rozhodnutie.
- 53.2.1 **Pripomienka:** toto budeme uplatňovať vo všetkých situáciách, keď máme 2 rozhodcov s rovnakým rozhodnutím a centrálny rozhodca si myslí alebo vidí niečo iné. Bez ohľadu na to, aké sú rozhodnutia ostatných dvoch rozhodcov.
- 53.3 Ak nie je jasný víťaz, to znamená, že nikto nezíska jeden Ippon alebo dva Waza-Ari pred časovým limitom, musí centrálny rozhodca nariadiť HANTEI. Výsledok Hantei (väčšina) môže byť (**pozri tabuľku 12 nižšie**):

Tabuľka 12

AKA	SHIRO	ROZHODNUTIE HANTEI
WA	-	AKA NO KACHI
-	WA	SHIRO NO KACHI
WA	WA	AKA/SHIRO NO KACHI ALEBO HIKIWAKE
-	-	AKA/SHIRO NO KACHI ALEBO HIKIWAKE
WA&1 CHUI	-	AKA NO KACHI ALEBO HIKIWAKE
-	WA & 1 CHUI	SHIRO NO KACHI ALEBO HIKIWAKE

- 53.3.1 Svoje názory vyjadrujú len sudcovia v rohu. Ústredný rozhodca sa nezúčastní na rozhodovaní v rovnakom čase.
- Vysvetlenie:** Ústredný rozhodca sa nezúčastňuje na hlasovaní súčasne s rozhodcami. Keď však vyhlasuje rozhodnutie, dáva tiež svoj hlas podľa väčšiny.
- Napríklad:
- a) 3 alebo 4 vlajky rovnakej farby: žiadny problém.
 - b) 2 červené a 2 biele alebo 2 červené a 2 hikiwake: potom centrálny rozhodca dáva svoj hlas, nie je potrebné hikiwake

- 53.4 Ak je rozhodnutie Hantei HIKIWAKE, centrálny rozhodca vyhlási SAI SHIAI (nový zápas).
- 53.4.1 V prípade ďalšej remízy na konci Sai Shiai, centrálny rozhodca vyhlási HANTEI. Rozhodcovia musia rozhodnúť o víťazovi len na základe zápasu Sai Shiai.
- 53.4.2 Teraz sa musí ústredný rozhodca zúčastniť hlasovania v rovnakom čase ako ostatní sudcovia.

ČL.54: SAI SHIAI

<späť na začiatok>

- 54.1 V prípade remízy v jednotlivom zápase sa uskutoční ďalší plnohodnotný zápas (Sai Shiai).
- 54.2 Všetky výsledky a varovania sa neprenášajú do Sai Shiai, pretože sa musí považovať za nový zápas.
- 54.3 V prípade ďalšej remízy na konci Sai Shiai, centrálny rozhodca vyhlási HANTEI. Rozhodcovia musia rozhodnúť o víťazovi len na základe zápasu Sai Shiai.



54.3.1 Po Sai Shiai nemožno vydať rozhodnutie Hikiwake.



UMENIE. 55: ZAKÁZANÉ ČINNOSTI A TECHNIKY

<späť na začiatok>

V tejto kategórii sú zakázané nasledujúce útoky a techniky, ktoré budú penalizované:

55.1 Kategória ATENAI

55.1.1 Techniky, pri ktorých dochádza k nadmernému kontaktu s ohľadom na napadnutú bodovanú oblasť.

55.1.2 Nasledujúce techniky, ktoré sa vykonávajú s kontaktom:

- a. Útoky na horné a dolné končatiny, bedrový kĺb, kolenné kĺby, predkolenia a predkolenia.
- b. Útoky do slabín alebo hrdla.
- c. Techniky otvorených rúk na tvár, krk a šiju; Hiza Geri; Empi alebo Atama Uchi.
- d. techniky skokov (ako Tobi Yoko Geri alebo Uraken Uchi).
- e. Nebezpečné techniky švihania nohou (Ashi Barai bez následnej techniky alebo švihanie nohou, ktoré dopadajú vysoko na nohu a môže spôsobiť zranenie kolena).
- f. Nebezpečné hody (bez istoty bezpečného pristátia súpera).
- g. Techniky a kopy, ktoré sa nedajú kontrolovať, a preto predstavujú pre súťažiacich bezpečnostné riziko, ako napríklad Kakato Geri a iné, sú zakázané.

55.1.4 Oznámenie: "**Aka/Shiro - ATENAI** ...".



55.1.5 Gesto pre Atenai je:

(Obr. 14)

55.1.6 Možné varovania a tresty sú:

- d. prvé varovanie: Atenai
- e. Záverečné varovanie: Atenai Chui
- f. Diskvalifikácia: Atenai Hansoku

55.2 MUBOBI

Akékoľvek situácie, keď pretekár preukáže "nedostatok ohľadu na vlastnú bezpečnosť alebo integritu", ako je uvedené nižšie:

- a) Útočí s nechránenou hlavou vpred.
- b) Nekontrolované útoky (ktoré presahujú cieľ alebo ho prekračujú).
- c) Útočí bez sledovania cieľa očami.
- d) Odvrátenie sa po útoku (ako taktický alebo teatrálny pohyb), aby sa upriamila pozornosť rozhodcu na techniku. Súťažiaci je bezbranný a jeho chrbát môže byť odhalený.
- e) **Plytvanie časom:** sem patrí odmietanie boja, útek pred súperom a opakované prerušovanie zápasu klinčovaním alebo zbytočným telesným kontaktom so súperom.



- f) **Prehnané konanie** (nešportové správanie atď.) a reakcie (t. j. predstieranie zranenia, obscénne alebo urážlivé gestá, slovné urážky, provokácie alebo zbytočné výroky, simulovanie, prehnaná reakcia na ľahký kontakt alebo zbytočný pád).
- g) **Akékoľvek správanie, ktoré by mohlo poškodiť dobré meno karate** (týka sa trénerov, manažérov a všetkých osôb spojených so súťažiacim).
- h) **Akékoľvek neúctivé a zbytočné konanie** je prísne zakázané (hádzanie rukavíc na palubovku, odmietnutie účasti na záverečnom oblúku zápasu, nesúhlas s rozhodnutiami rozhodcovského zboru počas zápasu atď.).
- i) **Chytanie** (ak po ňom bezprostredne nenasleduje technika).

55.3 JOGAI

Dotyk podlahy mimo zápasového priestoru akoukoľvek časťou tela pretekára

- a) Ak pretekár vybehne úmyselne alebo aby sa vyhol technike súpera.
- b) Ak pretekár predvedie neúspešnú techniku a hneď po nej odíde, zavolá sa Yame a Jogai sa zaznamená.
- c) Ak Shiro opustí tatami hneď po tom, čo Aka skóruje úspešným útokom, Yame sa objaví okamžite po skóre a Shirovo Jogai sa nezaznamená.
- d) Ak je technika úspešná, v okamihu skórovania by sa mal objaviť Yame. Výstup teda nastáva mimo času zápasu a nesmie byť penalizovaný.
- e) Ak Shiro opustí tatami alebo ho opustil v čase, keď Aka dosiahla výsledok (pričom aka zostal na tatami), potom sa Ake udelí výsledok a uloží sa varovanie alebo trest.
- f) Pri určovaní, či táto situácia nastala, pomáha bod, v ktorom sa volá "Yame".
- g) Napomenutie/trest sa neuloží, ak súper vytlačí pretekára mimo zápasového priestoru.

55.4 Upozornenia a tresty sú nasledovné: _

- a. 1st Varovanie: (Atenai, Jogai alebo Mubobi)
- b. Posledné upozornenie: Chui.
- c. Diskvalifikácia: Hansoku.

55.4.1 Medzi jednotlivými trestami nedôjde k ich kumulácii:

- a. Atenai, Chui, Hansoku.
- b. Jogai, Jogai Chui, Jogai Hansoku.
- c. Mubobi, Mubobi Chui, Mubobi Hansoku.

55.4.2 Varovanie musí byť sprevádzané zvyšovaním závažnosti uloženého varovania (Atenai alebo Chui) až do uloženia trestu (Hansoku).

55.4.3 Žiadny bod sa neudelí, ak pretekár pri vykonávaní techniky zraní svojho súpera do takej miery, že by mohol dostať varovanie.



55.5 SHIKAKKU

Ide o vylúčenie z celej súťaže, ktoré sa udeľuje v nasledujúcich prípadoch:

55.5.1 Keď súťažiaci neuposlúchnu pokyny rozhodcu.

55.5.2 Keď sa dopustia činu, ktorý poškodzuje prestíž a česť karate-do, alebo keď sa iné činy považujú za porušenie pravidiel a ducha karate.

55.5.3 keď robia obscénne alebo urážlivé gestá alebo slovne urážajú rozhodcov alebo iných súťažiacich.

55.5.4 Keď sa rozhodca domnieva, že pretekár konal zlomyseľne, bez toho, aby myslel na dobro druhého pretekára.

55.5.5 Oznámenie: Rozhodca vyhlási: "Aka/Shiro - SHIKAKKU."



55.5.6 Gesto pre Shikakku je:

(obr. 15)

55.5.7 Pred uložením Shikakku sa musí rozhodca poradiť s hlavným rozhodcom Tatami a komisiou rozhodcov WUKF.

55.5.8 Súťažiaci, ktorý dostane Shikakku, stratí všetky pozície, ktoré predtým v danom kole/kategórii získal. Nezíska medailu.



KAPITOLA 12: TÍMOVÉ IPPON KUMITE

<späť na začiatok>

UMENIE. 56: POVOLENÉ KATEGÓRIE

Tabuľka 13

MUŽI				ŽENY			
Všetky pásy				Všetky pásy			
Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť	Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť
	Kadeti B	14 až 15 rokov	OTVORENÉ		Kadeti B	14 až 15 rokov	OTVORENÉ
	Kadeti A	16 až 17 rokov	OTVORENÉ		Kadeti A	16 až 17 rokov	OTVORENÉ
	Juniori	18 až 20 rokov	OTVORENÉ		Juniori	18 až 20 rokov	OTVORENÉ
	Seniori	21 až 35 rokov	OTVORENÉ		Seniori	21 až 35 rokov	OTVORENÉ

UMENIE. 57: ZÁPAS DRUŽSTIEV IPPON

<späť na začiatok>

- 57.1 Pred každým zápasom družstiev musí zástupca družstva odovzdať porote oficiálny zoznam s menami a bojovým poradím členov družstva.
- 57.1.1 Bojové poradie je možné pre každé kolo zmeniť, ale po jeho oznámení ho už nie je možné zmeniť.
- 57.1.2 Použitie zálohy predstavuje zmenu bojového poradia.
- 57.1.3 Ak sa zmení bojové poradie bez toho, aby sa to oznámilo porote pred začiatkom zápasu, tím bude diskvalifikovaný.
- 57.2 Zápasy medzi jednotlivými členmi každého tímu sa konajú vo vopred určenom poradí.

UMENIE. 58: ČLENOVIA TÍMU IPPON

<späť na začiatok>

- 58.1 Tím budú tvoriť 3 pretekári a 1 náhradník.
- 58.1.1 Každé družstvo môže mať len jedného náhradníka, ktorý môže byť nahradený zraneným pretekárom alebo na žiadosť trénera. Toto nahradenie sa však môže uskutočniť až v nasledujúcom kole.
- 58.2 Na začiatku každého zápasu sa na hracej ploche postaví iba tím (3 členovia) bez náhradníkov.
- 58.2.1 Tím, ktorý nebude mať na začiatku 1. kola súťaže 3 súťažiacich, nebude pripustený do súťaže a bude vyhlásený za Kiken.
- 58.3 Ak sa počas kola jeden z členov tímu zraní a lekár súťaže povie, že nemôže pokračovať v súťaži, tím bude môcť použiť svoju rezervu, aby mohol súťažiť v ďalšom kole.



58.3.1 Ak sa počas kola zraní iný člen tímu a lekár súťaže povie, že nie je schopný pokračovať v súťaži, tím bude môcť súťažiť v zostávajúcej časti tejto kategórie len s dvoma súťažiacimi.

UMENIE. 59: KRITÉRIÁ PRE ROZHODOVANIE O VÍŤAZNOM TÍME IPPON

<späť na začiatok>

- 59.1 O víťazovi zápasu družstiev sa rozhoduje na základe kritérií uvedených v článku. 59.3.
- 59.2 Kritériá pre určenie víťaza tímového zápasu sú založené na počte individuálnych víťazstiev každého tímu na konci zápasu.
- 59.3 Zápasy tímov sa rozhodujú na základe nasledujúcich kritérií (v zostupnom poradí):
- 1) Počty víťazstiev.
 - 2) Číslo Ippon.
 - 3) Počty Waza-ari (započítavajú sa len Waza-ari, ktoré získali víťazi jednotlivých zápasov).
 - 4) Extra zápas (Sai Shiai).
- 59.4 Ak družstvo remizuje so svojim súperom podľa spôsobov rozhodovania uvedených v bode 59.3, rozhodnutie sa prijme na základe výsledku zápasu Saj-Šaj, ktorý sa uskutoční medzi jedným zástupcom z každého súperiaceho družstva. Ak stále nie je dosiahnutý žiadny výsledok, rozhodnutie (Hantei) musí prijať panel rozhodcov. Rozhodcovia musia hlasovať za víťaza len na základe zápasu Sai Shiai.
- 59.5 Víťazstvo v dôsledku faulu, diskvalifikácie alebo dobrovoľného odstúpenia súpera sa počíta ako 1 ippon a súper (porazený) si ponechá skóre zaznamenané v danom momente.
- 59.6 Ak v zápase dosiahne pretekár skóre waza-ari a potom Ippon, pri rozhodovaní sa berie do úvahy Ippon.



KAPITOLA 13: ROTÁCIA TÍMU IPPON KUMITE

UMENIE. 60: POVOLENÉ KATEGÓRIE

60.1 Kategórie Rotation Team Ippon Kumite budú určené len pre minikadetov, kadetov, juniorov, seniorov a veteránov.

Tabuľka 14

MUŽI				ŽENY			
Všetky pásy				Všetky pásy			
Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť	Č.	Kategória	Vek	Hmotnosť
	Mini kadeti	13 rokov	OTVORENÉ		Mini kadeti	13 rokov	OTVORENÉ
	Kadeti B	14 až 15 rokov	OTVORENÉ		Kadeti B	14 až 15 rokov	OTVORENÉ
	Kadeti A	16 až 17 rokov	OTVORENÉ		Kadeti A	16 až 17 rokov	OTVORENÉ
	Juniori	18 až 20 rokov	OTVORENÉ		Juniori	18 až 20 rokov	OTVORENÉ
	Seniori	21 až 35 rokov	OTVORENÉ		Seniori	21 až 35 rokov	OTVORENÉ
	Veteráni	36 rokov a nad	OTVORENÉ		Veteráni	36 rokov a nad	OTVORENÉ

UMENIE. 61: TRVANIE ZÁPASU

<späť na začiatok>

61.1 Zápas Rotation Team Ippon kumite bude trvať 4 minúty. Hodiny sa zastavia len vtedy, keď rozhodca požiada o "čas".

UMENIE. 62: ČLENOVIA ROTAČNÉHO TÍMU IPPON

62.1 Tím budú tvoriť traja pretekári a jeden náhradník.

62.2 V tíme musia byť minimálne traja súťažiaci, aby mohli súťažiť.

62.3 Tímový duch nariaďuje, že každý pretekár musí bojovať aspoň raz a aspoň 15 sekúnd počas predpísaného času (4 minúty).

62.4 Každý tím môže mať v zálohe jedného pretekára, ktorý môže byť použitý v prípade zranenia - ale len v nasledujúcom kole.

62.5 Keď na tatami vstúpi nový pretekár, obaja pretekári musia súťažiť minimálne 15 sekúnd, kým môže dôjsť k ďalšej zmene.

62.6 Ak na konci zápasu (po 4 minútach) jeden zo súťažiacich nebojuje, bude zúčastnený tím diskvalifikovaný (Hansoku).



- 62.7 Ak v niektorej akcii jeden (alebo dvaja) členovia získajú skóre Ippon, budú vyradení a nebudú sa môcť zúčastniť tohto zápasu. On (oni) si sadne (sahnú) blízko tatami. Môže však súťažiť v Sai Shiai.

UMENIE. 63: BODY V ROTAČNOM TÍME

<späť na začiatok>

- 63.1 Víťazom sa stane tím, ktorý ako prvý získa 6 waza-aris alebo 3 ippon.
- 63.2 Po uplynutí 4 minút sa víťazom stane tím, ktorý získal najviac bodov. V prípade rovnakého počtu bodov sa za víťaza vyhlási tím, ktorý získal viac ipponov.
- 63.3 Ak nie je jasný víťaz, rozhodca vyhlási SOREMADE. Potom nariadi HANTEI. Podľa rozhodnutia rohových rozhodcov rozhodca vyhlási výsledok zápasu: Aka/Shiro No Kachi alebo Hikiwake. V prípade Hikiwake bude nasledovať Sai Shiai (4 minúty alebo 6 waza-ari alebo 3 ippon).
- 63.3.1 Ak na konci Sai Shiai stále nie je jasný víťaz, rozhodca nariadi Hantei. Rozhodcovia musia rozhodnúť buď Aka No Kachi, alebo Shiro No Kachi.
- 63.3.2 V Hantei sa každý rozhodca rozhoduje na základe týchto kritérií:
- a) Počet získaných ipponov.
 - b) Počet získaných Waza-ari.
 - c) Ak sa vyskytli nejaké upozornenia na kontakt (Atenai).
 - d) Ak sa vyskytli nejaké varovania pre Jogai;
 - e) Ak sa vyskytli nejaké varovania pre spoločnosť Mubobi.
 - f) Prejav bojového ducha.
 - g) Počet útočných pohybov.
 - h) Fair play.

UMENIE. 64: STRIEDANIE V TÍME

<späť na začiatok>

- 64.1 Tréner môže kedykoľvek nahradiť pretekára, ale pretekár musí byť pripravený vstúpiť do bojového priestoru (tatami) hneď, ako mu to rozhodca dovolí.
- 64.2 Náhradný postup (pozri článok 43/ § 43.5 - § 43.13)
- 64.3 Iba rozhodca môže rozhodnúť, kedy preruší zápas a povolí striedanie, a to zvolaním "Zmena". Výmena sa musí uskutočniť v priebehu maximálne **3 sekúnd**. Ak zmena presiahne tieto 3 sekundy, rozhodca potrestá príslušné družstvo za plytvanie časom a nepovolí striedanie.
- 64.4. Ak je pretekár vystriedaný bez príkazu rozhodcu, bude družstvo potrestané trestom Mubobi.



ČASŤ 6: PRAVIDLÁ KATA

Upozornenie: V individuálnom a tímovom zápase kata sa bude používať "bodovací systém". Víťazom sa stane ten, kto dosiahne najvyšší celkový počet bodov. WUKF-ExCom môže zmeniť "bodový systém" na "vlajkový systém".

KAPITOLA 14: VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ KATA

UMENIE. 65: POSÚDENIE ZÁPASU

- 65.1 Panel rozhodcov (1 ústredný rozhodca a 4 alebo 6 rohových rozhodcov) bude rozhodovať každý zápas kata.
- 65.2 Všetky zápasy sa riadia výlučne podľa pokynov ústredného rozhodcu.
- 65.3 Centrálny rozhodca a každý rohový rozhodca musia mať k dispozícii výsledkovú tabuľu a dve vlajky (červenú a bielu).
- 65.4 Pri "vlajkovom systéme", keď centrálny rozhodca nariadi Hantei, o víťazstve rozhodne väčšina na základe **tabuľky pre rozhodovanie (pozri tabuľku 4)**.

UMENIE. 66: ZAČATIE PREDSTAVENIA KATA

- 66.1 Manažér tatami deleguje rozhodcu, ktorý bude informovať súťažiacich a trénerov o tom, koľko kôl sa bude v danej kategórii konať.
- 66.2 Súťažiaci musia v každom kole predviesť inú kata (vrátane remíz).
Výnimka: pozri **tabuľku 15** v kategórii Detské individuálne kata, biele až oranžové pásy.
- 66.3 Na výzvu hlásateľa sa pretekár (pretekári) okamžite presunie (presunú) do priestoru zápasu, pokloní sa ústrednému rozhodcovi a **jasne** oznámi rozhodcom **názov** kata, ktorú bude predvádzať. Pri tímovej kata vedúci pretekár tímu, ktorý je najbližšie k centrálnemu rozhodcovi, oznámi názov kata.
- 66.4 Centrálny rozhodca jasne zopakuje športovcovi a porotcovi názov kata. Úradník porotcovského stola musí skontrolovať a oznámiť ústrednému rozhodcovi, ak ohlásená kata NIE JE povolená pre dané kolo ALEBO ak je nesprávneho štýlu pre dané kolo, rozhodca musí okamžite informovať športovca, aby mohol ohlásiť novú katu, ktorú má predviesť, aby sa vyhol diskvalifikácii. Toto sa môže stať iba raz.
- 66.5 Potom súťažiaci začne svoje vystúpenie a po jeho ukončení sa vráti na svoje pôvodné miesto (miesta) a počká na rozhodnutie rozhodcu.
- 66.6 Všetci členovia kata tímu musia zaujať postavenie "trojuholník" (vedúci pretekár vpredu a v línii s centrálnym rozhodcom).



UMENIE. 67: UKONČENIE PREDSTAVENIA KATA

- 67.1 Po skončení kata musí ústredný rozhodca vyzvať rohového rozhodcu, aby rozhodol o hantei. Centrálny rozhodca a rohový rozhodcovia okamžite a súčasne zdvihnú svoje výsledkové tabule s rozhodnutiami. Vyvolávač - hlásateľ musí jasne vyhlásiť výsledky centrálnemu rozhodcu a každému rohovému rozhodcu zapisovateľovi.
- 67.2 Zapisovateľ zapíše oznámené výsledky do príslušného formulára a vypočíta konečné skóre takto: z piatich získaných výsledkov sa najvyšší a najnižší výsledok vymaže a zvyšné tri (päť) výsledkov sa spočítajú.
- 67.3 Vyhlasovateľ musí jasne oznámiť celkové skóre.
- 67.4 Po vyhlásení celkového skóre sa pretekár (pretekári) pokloní (poklonia) ústrednému rozhodcovi a opustí (opustia) priestor zápasu.
- 67.5 Šéf Tatami alebo centrálny rozhodca môže zavolať SHUGO, aby diskvalifikoval športovca alebo prediskutoval nejaký problém. Rozhodcovia majú udeľovať body len na základe kritérií hodnotenia.

UMENIE. 68: KOLÁ V SÚŤAŽI KATA

<späť na začiatok>

- 68.1 Súťaž KATA pre jednotlivcov aj tímy bude organizovaná podľa jednotlivých kôl podľa čl.1 / 1.4.8 (ako pripomienku pozri nižšie)

c) Ak je v 1. kole 30 alebo menej súťažiacich ($N \leq 30$):

1. kolo: 12 súťažiacich s najvyšším počtom bodov postupuje do 2. koland.

2. kolo: 6 súťažiacich s najvyšším počtom bodov postupuje do finálového kola.

3. kolo: traja najlepší súťažiaci získajú medaily.

d) Ak je v 1. kole viac ako 30 súťažiacich ($N > 30$):

1. kolo: 18 súťažiacich s najvyšším počtom bodov postúpi do 2. koland.

2. kolo: 6 súťažiacich s najvyšším počtom bodov postupuje do finálového kola.

3. kolo: najlepší traja súťažiaci získajú medaily.

- 68.1.1 Ak je v prvom kole menej ako 12 súťažiacich, 1. kolo sa môže vynechať. Podujatie sa teda stane dvojkolovým.

UMENIE. 69: REMÍZA V SÚŤAŽI KATA

<späť na začiatok>

- 69.1 V prípade rovnosti bodov v 1. alebo 2. kole sa na určenie zoznamu súťažiacich pre ďalšie kolo k celkovému počtu bodov v danom kole pripočíta minimálny počet bodov zo zvyšných 3 (5) bodov (po vymazaní minimálneho a maximálneho počtu bodov). Vymazané výsledky sa nebudú brať do úvahy pri žiadnej inej klasifikácii.
- 69.2 Ak aj potom pretrváva remíza, k celkovému počtu bodov v danom kole sa pripočíta maximálny počet bodov zo zvyšných 3 (5) bodov.
- 69.3 V prípade pokračujúcej remízy musia súťažiaci predviesť ďalšiu a inú kata z tohto kola.



- 69.4 Ak ešte stále nie je víťaz, rozhodcovský zbor musí prijať rozhodnutie (Hantei) na základe poslednej predvedenej kata. Ústredný rozhodca a všetci rozhodcovia použijú vlajky na určenie víťaza.
- 69.5 V prípade rovnosti bodov sa na určenie poradia v ďalšom kole použije iba pôvodné skóre získané v danom kole.
- 69.6 Vymazané výsledky sa nepoužijú na určenie výsledkov v žiadnom z kôl. Na určenie výsledkov sa použijú len tri (päť) zostávajúce výsledky.
69. 7Ak sú všetci súťažiaci, ktorí súťažia v nerozhodnej situácii, diskvalifikovaní, každý súťažiaci musí predviesť nariadenú kata zo zoznamu Shitei svojho štýlu Kata.

UMENIE. 70: KONEČNÝ VÝSLEDOK V SÚŤAŽI KATA

<späť na začiatok>

- 70.1 Do konečného výsledku sa sčítajú iba zostávajúce výsledky z 2. a 3. kola.
- 70.2 V prípade rovnosti bodov musia súťažiaci predviesť dodatočnú a odlišnú kata, ktorú nepredviedli v predchádzajúcich kolách.
- 70.3 Ak aj potom bude remíza pretrvávať, k celkovému počtu bodov sa pripočíta minimálny počet bodov zo zvyšných 3 (5) bodov.
- 70.4 V prípade pretrvávajúcej remízy sa k celkovému počtu bodov pripočíta maximálny počet bodov zo zvyšných 3 (5) bodov.
- 70.5 V prípade pokračujúcej remízy bude každý pretekár označený červeným alebo bielym pásom a pomocou vlajok ústredný rozhodca vyzve na Hantei. Každý člen rozhodcovského zboru musí rozhodnúť Aka alebo Shiro na základe poslednej kata, ktorú každý pretekár predviedol.



KAPITOLA 15: DETSKÁ SÚŤAŽ KATA

UMENIE. 71: KATEGÓRIE POVOLENÉ V SÚŤAŽI KATA DETÍ

Pretekárom v detských kategóriách sa odporúča, aby sa najprv učili základné kata a potom postupne študovali vyššie kata.

71.1 Detské individuálne kategórie kata

7.1.1 Detské kategórie Kata jednotlivcov budú otvorené pre všetky štýly karate rozdelené podľa pásu/stupňa pretekára a kata pre každé kolo bude vybraná z predpísaného zoznamu v **tabuľke 15**:

Tabuľka 15

VŠETKY ŠTÝLY Muži a ženy							
		Veková kategória	Pás	1. kolo	2. kolo	3. kolo	Pozorovania
		Deti A (6-8 rokov)	9-7 kyu (bielo-oranžová)	Shitei	Shitei	Shitei	Dokáže zopakovať kata
		Deti A (6-8 rokov)	6-4 kyu (zeleno-modrá/fialová)	Shitei	Shitei	Sentei	Musí Néo pakovať kata
		Deti A (6-8 rokov)	Nad 3 kyu (hnedo-čierna)	Shitei	Sentei	Sentei	Musí Néo pakovať kata
		Deti B (9 rokov) Tiež s 3 kategórie pásov.	id.	id.	id.	id.	id.
		Deti C (10 rokov) Tiež s 3 kategórie pásov.	id.	id.	id.	id.	id.
		Deti D (11 rokov) Tiež s 3 kategórie pásov.	id.	id.	id.	id.	id.
		Deti E (12 rokov)	9-7 kyu (bielo-oranžová)	Shitei	Shitei	Shitei	Dokáže zopakovať kata
		Deti E (12 rokov)	6-4 kyu (zeleno-modrá/fialová)	Shitei	Shitei	Sentei	Musí Néo pakovať kata



		Deti E (12 rokov)	Nad 3 kyu (hnedo-čierna)	Shitei	Sentei	Tokui	Musí NĚo pakovať kata
--	--	------------------------------	-------------------------------------	---------------	---------------	--------------	----------------------------------



71.2 KATEGÓRIE DETSKÝCH TÍMOVÝCH KATA

71.2.1 V kategórii Children Kata Team budú dve vekové skupiny. Budú to: Do 11 rokov a 11-12 rokov, ako je uvedené v **tabuľke 16**.

Tabuľka 16

MUŽI				ŽENY			
Všetky pásy				Všetky pásy			
Č.	Kategória	Vek	Opasky	Č.	Kategória	Vek	Opasky
61	Deti A	Mladší ako 11 rokov	Všetky štýly	183	Deti A	Mladší ako 11 rokov	Všetky štýly
62	Deti B	11 až 12 rokov	Všetky štýly	184	Deti B	11 až 12 rokov	Všetky štýly

71.2.2 Kata povolené v každom kole v kategórii Detský tím Kata sú:

- **1. kolo:** plánovaná kata Shitei; (pozri čl. 1.4.7)
- **2. kolo:** plánovaná kata Shitei; (pozri čl. 1.4.7)
- **3. kolo:** plánovaná Sentei Kata (pozri čl. 1.4.7)

71.2.3 V detskej tímovej kata je zakázané opakovať kata po jej vykonaní, a to aj v nerozhodnej situácii.



Kapitola 16: MINI-KADETI, CADETI A JUNIORI KATA SÚŤAŽE

UMENIE. 72: KATEGÓRIE POVOLENÉ

<späť na začiatok>

72.1 Individuálne kategórie kata pre minikadetov

Minikadetské kategórie Kata jednotlivcov budú rozdelené podľa štýlu karate a podľa opasku/stupňa pretekára (pozri tabuľku 17).

Tabuľka 17

Tabuľka 17 Minikadeti KATA - jednotlivci							
MUŽI				ŽENY			
Č.	Štýl	Vek	Opasky	Č.	Štýl	Vek	Opasky
	SHOTOKAN	13 rokov	Všetky pásy		SHOTOKAN	13 rokov	Všetky pásy
	GOJU RYU	13 rokov	Všetky pásy		GOJU RYU	13 rokov	Všetky pásy
	SHITO RYU	13 rokov	Všetky pásy		SHITO RYU	13 rokov	Všetky pásy
	WADO RYU	13 rokov	Všetky pásy		WADO RYU	13 rokov	Všetky pásy
	SHORIN RYU	13 rokov	Všetky pásy		SHORIN RYU	13 rokov	Všetky pásy
	INÉ STYLY	13 rokov	Všetky pásy		INÉ STYLY	13 rokov	Všetky pásy

- 72.1.1 Kata povolené v každom kole súťaže Mini-kadetov v kata jednotlivcov sú: 1. kolo: plánovaná kata Shitei alebo Sentei (pozri čl. 1.4.7)
2. kolo: naplánovaná kata Shitei, Sentei alebo Tokui (pozri článok 1.4.7) 3. kolo: naplánovaná kata Shitei, Sentei alebo Tokui (pozri článok 1.4.7)

- 72.1.2 V súťaži Mini-kadetov v kata jednotlivcov nesmú pretekári opakovať kata, a to ani v prípade rovnosti bodov.

72.2 Kata kadetov a juniorov Individuálne kategórie kata

- 72.2.1 Kategórie kadetov a juniorov Kata jednotlivcov budú rozdelené podľa štýlu karate, ako je uvedené v **tabuľke 18**.



Tabuľka 18

MUŽI				ŽENY			
Č.	Štýl	Vek	Pás	Č.	Štýl	Vek	Pás
	SHOTOKAN	14 - 15 rokov 16 - 17 rokov 18 - 20 rokov	Všetky pásy		SHOTOKAN	14 - 15 rokov 16 - 17 rokov 18 - 20 rokov	Všetky pásy
	GOJU RYU	14 - 15 rokov 16 - 17 rokov 18 - 20 rokov	Všetky pásy		GOJU RYU	14 - 15 rokov 16 - 17 rokov 18 - 20 rokov	Všetky pásy
	SHITO RYU	14 - 15 rokov 16 - 17 rokov 18 - 20 rokov	Všetky pásy		SHITO RYU	14 - 15 rokov 16 - 17 rokov 18 - 20 rokov	Všetky pásy
	WADO RYU	14 - 15 rokov 16 - 17 rokov 18 - 20 rokov	Všetky pásy		WADO RYU	14 - 15 rokov 16 - 17 rokov 18 - 20 rokov	Všetky pásy
	SHORIN RYU	14 - 15 rokov 16 - 17 rokov 18 - 20 rokov	Všetky pásy		SHORIN RYU	14 - 15 rokov 16 - 17 rokov 18 - 20 rokov	Všetky pásy
	INÉ ŠTÝLY	14 - 15 rokov 16 - 17 rokov 18 - 20 rokov	Všetky pásy		INÉ ŠTÝLY	14 - 15 rokov 16 - 17 rokov 18 - 20 rokov	Všetky pásy

72.2.2 Kata povolené v súťaži kadetov a juniorov v kata

jednotlivcov 1. kolo: a plánovaná kata Shitei alebo Sentei

(pozri čl. 1.4.7)

2. kolo: plánovaná kata Shitei, Sentei alebo Tokui (pozri článok 1.4.7).

3. kolo: plánovaná kata Shitei, Sentei alebo Tokui (pozri článok 1.4.7).

72.2.3 V súťaži kadetov a juniorov v kata jednotlivcov je zakázané opakovať raz vykonanú kata, a to aj v nerozhodnej situácii.



KAPITOLA 17: SÚŤAŽ KATA SENIOROV A VETERÁNOV

ČLÁNOK 73: POVOLENÉ KATEGÓRIE

73.1 Súťažiaci v kategórii SENIOR Kata budú vo veku od 21 do 35 rokov.

73.1.1 Kategórie seniorských kata jednotlivcov budú rozdelené podľa štýlov karate (pozri tabuľku 19).

Tabuľka 19

MUŽI				ŽENY			
SENIORI - všetky pásy				SENIORI - všetky pásy			
Č.	Kategória	Vek	Opasky	Č.	Kategória	Vek	Opasky
	SHOTOKAN	21 až 35 rokov	Všetky pásy		SHOTOKAN	21 až 35 rokov	Všetky pásy
	GOJU RYU	21 až 35 rokov	Všetky pásy		GOJU RYU	21 až 35 rokov	Všetky pásy
	SHITO RYU	21 až 35 rokov	Všetky pásy		SHITO RYU	21 až 35 rokov	Všetky pásy
	WADO RYU	21 až 35 rokov	Všetky pásy		WADO RYU	21 až 35 rokov	Všetky pásy
	SHORIN RYU	21 až 35 rokov	Všetky pásy		SHORIN RYU	21 až 35 rokov	Všetky pásy
	OSTATNÉ	21 až 35 rokov	Všetky pásy		OSTATNÉ	21 až 35 rokov	Všetky pásy

73.2 Súťažiaci v kategóriách VETERÁN Kata musia mať 36 rokov alebo viac.

73.2.1 Veteránske individuálne kategórie Kata budú otvorené štýly a všetky pásy (pozri tabuľku 20).

Tabuľka 20

MUŽI				ŽENY			
VETERÁNI - všetky pásy				VETERÁNI - všetky pásy			
Č.	Kategória	Vek	Štýl	Č.	Kategória	Vek	Štýl
	Veteráni A	36 až 40 rokov	OTVORENÉ		Veteráni A	36 až 40 rokov	OTVORENÉ
	Veteráni B	41 až 45 rokov	OTVORENÉ		Veteráni B	41 až 45 rokov	OTVORENÉ
	Veteráni C	46 až 50 rokov	OTVORENÉ		Veteráni C	46 až 50 rokov	OTVORENÉ
	Veteráni D	51 až 60 rokov	OTVORENÉ		Veteráni D	51 až 60 rokov	OTVORENÉ
	Veteráni E	od 61 rokov	OTVORENÉ		Veteráni E	od 61 rokov	OTVORENÉ

73.3 Kata povolená v súťaži kata jednotlivcov pre seniorov a veteránov

- 1. kolo: plánovaný Shitei, Sentei Kata; (pozri čl. 1.4.7)
- 2. kolo: plánovaná kata Shitei, Sentei alebo Tokui (pozri článok 1.4.7).
- 3. kolo: plánovaná kata Shitei, Sentei alebo Tokui.

73.4 V individuálnych kata seniorov a veteránov je zakázané opakovať už raz vykonanú kata, a to aj v nerozhodnej situácii;



UMENIE. 74: KATA TÍMY

74.1 Kategórie tímu Kata sú uvedené v **tabuľke 21**.

Tabuľka 21

MUŽI				ŽENY			
Č.	Kategória	Vek	Štýl	Č.	Kategória	Vek	Štýl
	Minikadetky	13 rokov	Všetky štýly		Minikadetky	13 rokov	Všetky štýly
	Kadeti B	14 až 15 rokov	Všetky štýly		Kadeti B	14 až 15 rokov	Všetky štýly
	Kadeti A	16 až 17 rokov	Všetky štýly		Kadeti A	16 až 17 rokov	Všetky štýly
	Juniori	18 až 20 rokov	Všetky štýly		Juniori	18 až 20 rokov	Všetky štýly
	Seniori	21 až 35 rokov	Všetky štýly		Seniori	21 až 35 rokov	Všetky štýly
	Veteráni	36 rokov a viac	Všetky štýly		Veteráni	36 rokov a viac	Všetky štýly

74.2 Kata povolené v súťaži Team Kata pre minikadetov, kadetov, juniorov, seniorov a veteránov sú:

- 1. kolo: plánovaný Shitei, Sentei Kata; (*pozri čl. 1.4.7*)
- 2. kolo: plánovaná kata Shitei, Sentei alebo Tokui (*pozri článok 1.4.7*).
- 3. kolo: plánovaná kata Shitei, Sentei alebo Tokui.

74.3 Je zakázané, aby ktorýkoľvek tím kata opakoval kata, ktorá už bola raz vykonaná, a to aj v nerozhodnej situácii.



KAPITOLA 18: KRITÉRIÁ ROZHODOVANIA

V zápase Kata sa každý jednotlivý výkon hodnotí podľa základných prvkov uvedených v stanovených kritériách. Karate využíva kata ako vnútornú a vonkajšiu tréningovú metódu pre naše telo.

Kata v podstate vytvára a učí **štruktúru** (techniku), vytvára **silu**, Kime (**prenos sily**), ako aj množstvo ďalších prvkov.

V zápase kata sa každý výkon nebude považovať za dobrý alebo zlý, ale bude sa hodnotiť podľa základných prvkov uvedených v **základnom výkone** a v **výkone pre pokročilých**:

UMENIE. 75: ZÁKLADNÝ VÝKON

<späť na začiatok>

75.1 Bodovací plán je založený na 20-bodovej stupnici v rozsahu 5,0-7,0, 6,0-8,0, 7,0-9,0. Každá zo štyroch zložiek by dostala číselnú známku od 1 do 5 a potom by sa pripočítala k základnému hodnoteniu na získanie konečného skóre

Bodovací plán je založený na 20-bodovej stupnici v rozsahu 5,0-7,0, 6,0-8,0, 7,0-9,0.

Každá zo štyroch zložiek by dostala číselnú známku od 1 do 5 a potom by sa pripočítala k základnému výslednému skóre.

1	2	3	4	5
Nevyhovujúce	Uspokojivé	Dobrý	Veľmi dobré	Vynikajúce

Celkové hodnotenie by malo byť založené na týchto 4 hlavných kritériách:

- **Vytvorenie štruktúry (technika):**
 - Správna geometria karosérie;
 - Správne držanie tela;
 - Správna štruktúra postojov;
 - Správne prepojenie medzi postojom a držaním tela;
 - Správna rovnováha a stabilita štruktúry;
 - Správne Embusen;
 - Správny vektor očí.
- **Vytvoriť silu:**
 - Rozťahovanie a sťahovanie tela;
 - Kontrola napätia a kontrakcie;
 - Správne vykonávanie a využívanie Kiai;
 - Správne dýchanie;
 - Metódy vytvárania moci:
 - Posun tela
 - Rotácia tela
 - Zdvíhanie tela
 - Klesajúce telo
 - Vibrácie tela
- **Kime (Prenos moci):**
 - Synchronizácia;
 - Načasovanie;
 - Správny interval;



- **Ďalšie prvky:**
 - Rytmus;
 - Pochopenie funkcie kata (špecifickej pre vykonávanú kata);
 - Správny postoj, duch;
 - Koncentrácia.
 - Stupeň náročnosti, rytmu a rizika pri vykonávaní kata.
 - Budo a bojový duch pretekára.

UMENIE. 76: MÍNUSOVÉ BODY

<späť na začiatok>

V nasledujúcich prípadoch sa odpočíta 0,1 bodu:

- a) Na chvíľu, ale na zreteľnú pauzu alebo miernu nerovnováhu;
- b) Za absenciu každého kiai (absencia všetkých kiai bude mať za následok diskvalifikáciu);
- c) Za nadmerné dýchanie alebo plieskanie telom ako synchronizačný nástroj počas vykonávania tímovej kata.

UMENIE. 77: DISKVALIFIKÁCIA

<späť na začiatok>

77.1 V prípade diskvalifikácie bude počet bodov 5,0/6,0/7,0 (podľa kola);

77.2 Súťažiaci bude diskvalifikovaný v týchto prípadoch:

- a) Ak pretekár zastaví kata na viac ako 5 sekúnd.
- b) Ak súťažiaci zabudne alebo pridá techniku;
- c) Ak pretekár úplne stratí rovnováhu a spadne.
- d) Absencia všetkých kiai (pozri vyššie).
- d) Ak počas vykonávania kata spadne opasok, nohavice alebo pomôcka (ale nie číslo);
- f) Keď pretekár dvakrát ohlásí kata, ktorá nie je v danom kole povolená.

77.3 Pretekár nemôže byť diskvalifikovaný, ak predvedie nominovanú kata, ktorá je v danom kole povolená, ale tabuľka zaznamenaná nesprávnu kata.

Napríklad v kole kata Sentei, ak pretekár ohlásí Jion, ale stolový úradník zaznamenal Bassai Dai, vykonaná kata musí byť hodnotená a nebude diskvalifikovaná.

77.4 Pretekár nemôže byť diskvalifikovaný za variácie techniky alebo postoja v kata.

PRÍLOHY

ČLÁNOK 78: Postup v prípade veľmi vážneho zranenia

- a) Ak pretekár spôsobí nadmerné zranenie inému pretekárovi, komisia WUKF-Referee môže uložiť dodatočné tresty.
- b) Súťažný lekár WUKF zašle správu o tejto situácii komisii WUKF-Referee. Ak musí zranený pretekár navštíviť nemocnicu, lekárska komisia WUKF bude sledovať zdravotný stav zraneného pretekára po podujatí a bude informovať komisiu WUKF-Referee.



- c) Panel rozhodcov, ktorý rozhodoval zápas s nadmerným zranením, musí zaslať správu Komisii rozhodcov WUKF.
- d) Súťažný lekár WUKF vyzdvihne všetky lekárske dokumenty z nemocnice alebo iných zdravotníckych zariadení a zašle ich komisii WUKF-Referee.
- e) Na základe správy lekára a rozhodcov a lekárskej dokumentácie komisia WUKF-Referee prijme rozhodnutie o uložení dodatočného trestu z nasledujúceho zoznamu:
 - 1. Písomné varovanie.
 - 2. pozastavenie účasti na všetkých medzinárodných súťažiach WUKF na 1 až 2 roky.
 - 3. Previnilý pretekár bude vylúčený zo všetkých súťaží kumite na podujatiach WUKF.
- f) Toto rozhodnutie bude predložené na schválenie WUKF-ExCom.
- g) Potom sa rozhodnutie oznámi pretekárovi, ktorý spôsobil zranenie.

ART.79: Oficiálny zoznam kata WUKF

(tabuľka 22) - pozri webovú stránku WUKF: <http://www.wukf-karate.org/rules>