

WKC
(WORLD KARATE CONFEDERATION)

SVETOVÁ KONFEDERÁCIA KARATE

PRAVIDLÁ KARATE SÚŤAŽE

SANBON SHOBU KUMITE
KATA

2000

ČASŤ A: VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ SÚŤAŽE

KAPITOLA I - ROZHODOVANIE

Článok 1: Rozhodcovia a sudcovia

Voľba hlavného rozhodcu, rozhodcov (Sushin), sudcov (Fukushin) a arbitra (Kansa) sa uskutočňuje nasledovne:

- 1, Hlavného rozhodcu ustanovuje WKC.
Pred každým zápasom alebo počas jednotlivých zápasov, hlavný rozhodca určí rozhodcu, sudcu, rohových rozhodcov a arbitra.
- 2, V prípade potreby môže WKC-DC prijať iný systém rozhodovania.

Článok 2: Povinnosti arbitrov a sudcov

Hlavný rozhodca, rozhodcovia, sudcovia a arbitri berú na vedomie nasledovné body:

- 1, Musia byť objektívny, nestranný a spravodlivý.
- 2, Musia vystupovať dôstojne, duchaprítomne a rozvážne, aj voči súťažiacim.
- 3, Prejav a pohyby počas zápasu musia byť energické, dynamické, zreteľné a rýchle.
- 4, Rozhodcovia a sudcovia sa musia plne sústrediť na zápas, dôkladne sledovať každého súťažiaceho a posúdiť správne každú techniku. Počas zápasu nesmú komunikovať s rozhodcami, sudcami a súťažiacimi s výnimkou hlavného rozhodcu.

Článok 3: Práva a povinnosti hlavného rozhodcu

Hlavný rozhodca:

- 1, Má hlavnú zodpovednosť za dodržiavanie pravidiel
- 2, Dozerá na to, aby zápas prebehol podľa týchto Pravidiel súťaže, a v prípade mimoriadnej situácie, podloží svoje rozhodnutie týmito pravidlami
- 3, Pred každým zápasom určí rozhodcu, rohových sudcov, sudcu a arbitra. Ak je nutné niektorého z nich počas zápasu vymeniť, hlavný rozhodca okamžite zápas preruší a vyberie náhradu, a to bez straty času; hlavný rozhodca môže určiť náhradníka aj počas súťaže družstiev - kumite,
- 4, Musí vždy prehodnotiť a zvážiť akékoľvek chybné rozhodnutie rozhodcu

WKC – DC určí hlavného rozhodcu pre každé zápasisko.

Článok 4: Práva a povinnosti rozhodcu

Rozhodca má právo:

- 1, Riadiť zápas vrátane začatia a skončenia,
- 2, Vyhlasovať rozhodnutie panelu sudcov,
- 3, Ak je to potrebné, vysvetliť podmienky, za ktorých došlo k rozhodnutiu ,
- 4, Trestať fauly,
- 5, Varovať (pred, počas aj po zápase),
- 6, Prijatť iné disciplinárne opatrenia (nepripustiť k zápasu alebo vylúčiť súťažiaceho),
- 7, Posúdiť názory rohových sudcov a zrkadlového sudcu,

- 8, Rozhodnúť o víťazstve v súlade z rozhodovacími tabuľkami (príloha III),
- 9, Predĺžiť zápas.

Článok 5: Práva a povinnosti rohových sudcov a zrkadlového sudcu

1. "Rohový" sudcovia sú oprávnení:
 - a, pomáhať rozhodcovi,
 - b, prejavíť svoj názor týkajúci sa rôznych situácií,
 - c, signalizovať svoj názor na priebeh a vývoj zápasu pomocou zástaviek, rúk a píšťalky,
 - d, hlasovať s cieľom rozhodnutia zápasu.
2. Sudcovia starostlivo sledujú výkony súťažiacich zo svojho zorného uhla. Ktorýkoľvek sudca okamžite signalizuje rozhodcovi pomocou píšťalky alebo zástavky, svoj názor v prípade:
 - a, ak spozoruje úraz alebo nevoľnosť súťažiaceho, skôr ako to zaregistruje rozhodca,
 - b, ak zaregistruje akciu, ktorá môže byť ohodnotená ako Ippon alebo Wazaari,
 - c, ak spozoruje, že súťažiaci hodlá previesť alebo použiť zakázanú techniku alebo konanie,
 - d, ak jeden alebo obaja súťažiaci sú mimo súťažného priestoru,
 - e, ak je potrebné kedykoľvek upútať pozornosť rozhodcu
3. Každý sudca priebežne hodnotí dokonalosť zvládnutia majstrovstva karate súťažiacimi a prejaví svoj názor samostatne.
4. Keď rozhodca ohlásí "Hantei", každý sudca prejaví svoj názor vopred určeným spôsobom. Ak by v niektorom prípade došlo k rozdielnemu názoru medzi rozhodcom a sudcami, môže sudca za súčinnosti ďalších sudcov oponovať názoru rozhodcu, k rozhodnutiu dôjde na základe väčšiny hlasov.

Článok 6: Sudca pri stolíku zapisovateľa - zapisovateľ výsledkov, časomerač, hlásateľ

1. Sudcovia za stolom sú ustanovení ako zapisovateľ, časomerač a hlásateľ
2. Arbiter je zodpovedný za oficiálne výsledky zápasu.

Článok 7: Povely a gestá

Povely a gestá používané rozhodcami a sudcami v priebehu zápasu sú špecifikované v Prílohe I.

Článok 8: Signály

1. Signály uskutočnené rohovými rozhodcami pomocou zástaviek a/alebo píšťalky počas zápasu sú špecifikované v prílohe II.
2. Signály píšťalkou použité rozhodcami majú nasledovný význam:
 - dlhý/normálny + krátky/silný = Hantei
 - krátky/silný = príkaz spustiť zástavky alebo bodovaciu tabuľu

Článok 9: Rozhodnutia

1. Ak rozhodca udelí rozhodnutie na základe znamení daných "rohovými" sudcami, toto rozhodnutie sa bude riadiť pravidlami určenými v Prílohe III.
2. Situácie na rozhodnutie, ktoré nie sú opísané v týchto pravidlách, budú prediskutované sudcami a tento názor bude prednesený hlavnému rozhodcovi zápasiska a DC - WKC na schválenie. Všetci rozhodcovia budú oboznámení s týmto rozhodnutím a taktiež bude toto rozhodnutie oznámené verejne.

KAPITOLA II - VŠEOBECNÉ PODMIENKY

Článok 1: Zápasisko

1. KUMITE : Zásadne by veľkosť zápasiska mala byť 8 x 8 metrov. Najvhodnejšie sú podlahy "tatami".
KATA: Priestor musí byť dostatočne veľký, aby súťažiaci mohli predviesť Kata bez zábran. Najvhodnejšie sú drevené podlahy.
2. Zápasisko bude ohraničený čiarami. Kumite a Kata - vid' Prílohu IV.

Článok 2: Oblečenie a vystupovanie

1. Súťažiaci budú oblečení v čistom, bielom a nepokrčenom Karate-Gi.
2. Pri Kumite a pre Kata zástavkový systém bude mať jeden súťažiaci pre rozlíšenie červenú a druhý bielu šerpu. Súťažiaci musia mať svoj vlastný opasok.
3. Súťažiaci musí mať čisté krátke nechty, nesmie mať na sebe kovové predmety alebo ozdoby, ktoré by mohli spôsobiť poranenia súperovi.
4. Súťažiaci môže nosiť bandáže a ortézy len so súhlasom turnajového lekára.
5. Súťažiaci nesmie používať ochranné pomôcky.
 - a, chrániče na ruky sú povinné
 - a, chrániče na holene sú dovolené
 - c, chrániče priehlavkov sú zakázané.
 - d, chrániče zubov sú povolené.
 - e, Suspensor je povinný v Kumite mužov.
 - f, chránič hrude je povinný v Kumite žien.
 - g, okuliare nie sú povolené v Kumite.
 - h, kontaktné šošovky smie súťažiaci používať na vlastnú zodpovednosť.

Článok 3: Oficiálny odev

1. Rozhodcovia a sudcovia musia byť oblečení v oficiálnej uniforme určenej WKC-DC. Túto uniformu musia mať oblečenú na všetkých turnajoch, kurzoch a skúškach.

Oficiálna uniforma je nasledovná:

- a, jednoradové sako, námorníckej modrej farby s dvomi striebornými gombíkmi,
- b, biela košeľa
- c, modrá WKC viazanka
- d, bledo šedé nohavice
- e, tmavomodré alebo čierne ponožky
- f, čierne topánky

2. Súťažiaci:
 - a, nosia čisté, biele a nepokrčené Karate-Gi,
 - b, môžu mať národný znak,
 - c, ženy môžu mať pod vrchnou časťou Karate-Gi jednoduché biele tričko,
 - d, vrchný diel, pri stiahnutí opaskom musí mať celkovú dĺžku prekrywajúcu boky,
 - e, rukávy musia byť minimálne do polky predlaktia a nesmú byť vyhrnuté,
 - f, nohavice musia byť dlhé tak, aby zakrývali aspoň dve tretiny predkolenia,
 - g, opasok musí byť taký dlhý, aby po riadnom opásaní okolo pása zvyšovali dva, asi 15 cm dlhé konce,
 - h, súťažiaci musí mať čisté, udržiavané vlasy, takej dĺžky, ktorá neruší hladký priebeh zápasu,
 - i, Hachimaki sa nepovoľuje,
 - j, súťažiaci musia mať krátke nechty a nesmú mať na sebe kovové predmety alebo ozdoby, ktoré by mohli zraniť súpera.

3. Tréneri

Tréneri počas celého turnaja je oblečený do Karate-Gi alebo do otepľovacej súpravy so znakom krajiny. Funkcionári WKC alebo riaditeľ turnaja môžu vylúčiť ktoréhokoľvek rozhodcu či súťažiaceho, ktorých oblečenie nie je v súlade s pravidlami.

Článok 4: Personál

1. Riaditeľ turnaja:
Riaditeľa turnaja menuje WKC-DC. Zodpovedá a riadi priebeh súťaže, pokiaľ to nezasahuje do pravidiel rozhodovania. Pomáha mu ostatný personál turnaja.
2. Lekár turnaja:
Lekára turnaja určuje WKC-DC. Zodpovedá za všetky zdravotné záležitosti počas turnaja.
3. Skupina prvej pomoci:
Skupina prvej pomoci je pripravená zasiahnuť v prípade úrazu alebo nevoľnosti spolu s lekárom.

Článok 5: Materiálne zabezpečenie súťaže

Druh, množstvo a použitie pomôcok, ktoré zabezpečí hosťiteľ turnaja je nasledovné:

- a, zástavky (červené a biele, po 5 pre každé zápasisko),
- b, bodovacie tabuľky (po 7 pre každé zápasisko),
- c, pomôcky pre zapisovanie (záznamové a bodovacie hárky, perá, kalkulačky)
- d, červené a biele šerpy,
- e, hodiny (stopky) a hlásiče času (gongy).

Článok 6: Podanie protestu a preskúmania rozhodnutia

1. Súťažiaci nemôžu osobne protestovať voči rozhodnutiu rozhodcu.

2. Až po vynesení rozhodnutia rozhodcom a sudcami, ak je toto považované za porušenie pravidiel zápasu alebo rozhodovania, smie tréner družstva, ktorého sa to dotýka, podať protest voči rozhodnutiu hlavnému rozhodcovi okamžite, ako bolo toto porušenie spozorované.
3. Po obdržaní protestu voči rozhodnutiu od trénera družstva, hlavný rozhodca osobne preverí protest, môže požiadať rozhodcu a/alebo sudcu o vysvetlenie, a v prípade, že považuje rozhodnutie za zjavne neprimerané, môže nariadiť panelu sudcov opraviť rozhodnutie. Coach, ktorý protestuje zaplatí kauciu 100 CHF (1 000 Sk). Konečné rozhodnutie potvrdí WKC-DC. V prípade potvrdenia oprávnenosti protestu sa kaucia coachovi vráti, v opačnom prípade prepadá v prospech organizácie.
4. S cieľom predísť chybám, víťaz každého zápasu potvrdí víťazstvo u arbitra, skôr ako opustí zápasisko.

Článok 7: Úrazy alebo nehody počas zápasu

1. V prípade úrazu, rozhodca okamžite preruší zápas, pomôže ranenému súťažiacemu a súčasne privolá lekára . Ošetrenie úrazu nesmie neprimerane zdržať zápas.
2. Ak súťažiaci, ktorý utrpí drobný úraz, ktorý ho nevyradí zo zápasu, avšak odmietne pokračovať v zápase, prípadne požiada o vzdanie zápasu, bude vyhlásený za porazeného.
3. V prípade, že dôjde k úrazu alebo úrazom počas zápasu Kumite, pričom nie je možné pripísať vyradenie jedného súťažiaceho druhým, alebo ak dôjde k úrazu oboch súťažiacich súčasne, za čo sú obaja zodpovední, súťažiaci, ktorý vzdá zápas bude vyhlásený za porazeného. Ak obaja súťažiaci odstúpia a dôvody zranenia nie je možné pripísať ani jednému z nich, zápas bude rozhodnutý použitím Hantei.
4. V prípade, že je súťažiaci považovaný za neschopného pokračovať v ďalšom zápase z dôvodu poranenia alebo iných fyzických dôvodov na základe rozhodnutia lekára turnaja, rozhodca zruší zápas a vylúči zraneného zo zápasu. Ak je možné pripísať zranenie jeho súperovi, bude vyhlásený za víťaza. Ak nie je možné pripísať zranenie jeho súperovi, bude vyhlásený za porazeného.
5. Súťažiaci, ktorý získa víťazstvo z titulu diskvalifikácie súpera za spôsobenie úrazu sa nemôže zúčastniť ďalších zápasov súťaže bez povolenia lekára turnaja.
6. Len turnajový lekár súťaže môže rozhodnúť o okolnostiach týkajúcich sa zranení, úrazov a vyjadrovať sa k fyzickému stavu súťažiacich.

Článok 8: Odstúpenie zo zápasu

Súťažiaci, ktorý nie je schopný pokračovať v súťaži, alebo účinkovať z dôvodov iných ako je úraz, a ktorý žiada o povolenie vzdať sa zápasu z takýchto príčin bude považovaný za porazeného.

Článok 9: Rôzne

1. Ak dôjde k situácii, ktorá nie je predvídaná v pravidlách, alebo v prípade pochybností použitia pravidiel pre danú situáciu, arbiter, sudcovia, rozhodca a hlavný rozhodca prekonzultujú možné riešenie tejto situácie. Rozhodnutie by malo byť schválené WKC-DC. Všetci rozhodcovia budú oboznámení s týmto rozhodnutím a taktiež bude verejne vyhlásené.

2. Všetci zúčastnení, súťažiacich (vrátane trénerov, vedúcich, ako aj všetkých tých, čo majú niečo spoločné so súťažiacim), sudcovia aj rozhodcovia sa musia správať podľa Karate-Do ideálov - skromnosť, čestnosť, dobrá povaha, etiketa a sebaovládanie..
3. Každé správanie, ktoré môže spôsobiť Karate zlé meno (toto sa týka trénerov, vedúcich, ako aj všetkých tých, čo majú niečo spoločné so súťažiacim), môže mať za následok diskvalifikáciu súťažiaceho a/alebo družstva. Trénerovi je určené miesto v blízkosti „tatami“ .
4. Len športovci "starší ako 18 rokov" sa smú zúčastniť na WKC majstrovstvách sveta a Európy.

ČASŤ B: PRAVIDLÁ PRE SÚŤAŽE KUMITE A KATA

KAPITOLA I: PRAVIDLÁ ZÁPASU KUMITE

Článok 1: Typy zápasu

Druhy zápasov budú nasledovné:

1. Súboje jednotlivcov:

Zápasy jednotlivcov prebiehajú v "Shobu Sanbon – čo je trojbodový súboj, pri ktorom sa súťažiaci snažia získať tri body, skôr ako ich súper, a to v časovom limite.

2. Stretnutie družstiev

- a, družstvo tvoria 3 súťažiaci + 1 náhradník (muži a ženy). Len družstvo, ktoré má minimálne dvoch súťažiacich sa môže zúčastniť bojov.
- b, Pred začiatkom každého stretnutia, zástupca družstva musí predložiť rozhodcovskému stolu tlačivo s menami súťažiacich a poradím, v ktorom budú súťažiť. Poradie sa môže v každom kole meniť, ale akonáhle je oficiálne oznámené, nie je možné ho zmeniť. Nastúpením náhradníka dochádza k zmene poradia súťažiacich.
- c, zápasy medzi jednotlivými členmi družstiev sa uskutočnia podľa vopred určeného poradia.
- d, víťaz stretnutia družstiev bude určený na základe týchto jednotlivých zápasov.
- e, kritéria pre určenie víťaza stretnutia družstiev podľa počtu víťazstiev v individuálnych zápasoch sú nasledovné (v poradí podľa dôležitosti):

- 1 - Počet víťazstiev
- 2 - Počet Ippon a Wazaari
- 3 - Nový zápas

Keď obe súperiace družstvá dosiahnu rovnaké hodnotenie podľa vyššie uvedenej metódy, k rozhodnutiu dôjde na základe výsledku nového zápasu uskutočneného medzi zástupcami súperiacich družstiev. V prípade, že i tento nový zápas dopadne nerozhodne nasleduje predĺženie (Encho Sen). Predĺženie (Encho Sen) bude rozhodnuté prvým bodovaním (tzv. náhla smrť). Ak i napriek tomu nedôjde k bodovaniu musí rozhodnúť panel rozhodcov.

Víťazstvo z titulu faulu, diskvalifikácie alebo odstúpenia súpera získava družstvo 3 Ippony.

Článok 2: Začiatok, prerušenie a skončenie zápasov

1. Začiatok: na začiatku súboja Kumite stojí rozhodca na vonkajšej strane zápasiska. Po ľavej i pravej strane stoja sudcovia, vľavo je "zrkadlový" sudca a vpravo je arbiter. Po oficiálnej výmene pozdravov medzi súťažiacimi a panelom rozhodcov (Shomen ni Rei - Otagi ni Rei), rozhodca urobí krok späť, sudcovia sa pootočia smerom dovnútra a uklonia sa naraz. Zápas sa začne rozhodcovým zahlásením "Shobu Sanbon Hajime".
2. Prerušenie: zahlásením "Yame" rozhodca načas preruší zápas a prikáže súťažiacim zaujať postavenie. Pri obnovení zápasu rozhodca zahlási "Tsuzukete Hajime".
3. Skončenie: po zastavení boja rozhodca ukončí súboj zahlásením "Soremade". Po oficiálnom pozdravení medzi súťažiacimi a panelom rozhodcov (Otagai ni Rei - Shomen ni Rei) sa zápas skončí.
4. Časomerač dáva signály pomocou gongu alebo iného zvukového znamenia, čím naznačí Atoshi-baraku, 30 sekúnd do konca (jedno znamenie) a koniec (dve znamenia).

Článok 3: Dĺžka zápasu

Dĺžka zápasu je: Shobu Sanbon: 3 minúty (čistý čas)

Pred turnajom môže WKC-DC upraviť trvanie zápasov.

Článok 4: Predĺženie

Shobu Sanbon:

1. Pri nerozhodnom výsledku jednotlivého zápasu sa koná predĺženie (Encho-sen).
2. V tomto predĺžení dôjde k rozhodnutiu prvým bodovaním (náhla smrť).
3. Ak i napriek tomu nedôjde k bodovaniu, pristúpi sa k rozhodnutiu súboja aj predĺženia.
4. Všetky hodnotenia aj penalty sa prenášajú do predĺženia.

Článok 5: Víťazstvo alebo prehra

Víťazstvo alebo prehra sa hodnotia na základe Sanbon, víťazstvo rozhodnutím, prehra z dôvodu faulovania, diskvalifikácie alebo odstúpením.

Článok 6: Bodovanie

1. Bodovacie oblasti sú ohraničené nasledovne:
 - hlava, tvár, krk, brucho, hrud', chrbát (vynímajúc ramená).
2. Prevedenie efektívnej techniky súčasne so zaznením záverečného signálu sa započíta do bodovania. Útok, i keď účinný, prevedený po odznení záverečného signálu sa nezapočíta do hodnotenia, ani nemá vplyv pri rozhodovaní.
3. Jogai: techniky prevedené mimo zápasiska budú neplatné. Avšak, ak súťažiaci, ktorý uskutočnil takúto techniku bol počas jej prevedenia v zápasisku, bude táto technika považovaná za platnú. Okamžik, keď je zahlásené "Yame" pomáha pri určení, či došlo k Jogai. Ak Aka prevedie úspešnú techniku a hneď potom vystúpi zo zápasiska, Yame by malo nastať v okamihu bodovania, čo značí, že vystúpenie zo zápasiska nastalo mimo súťažného času a preto nemôže byť trestané. Ak pokus Aka bodovať je

neúspešný, nenastane vyhlásenie Yame a vystúpenie sa zaznamená. Ak Shiro vystúpi zo zápasiska hneď potom, čo Aka boduje úspešným útokom, je v momente bodovania vyhlásené Yame a vystúpenie Shiro zo zápasiska sa nezaznamená. Ak Shiro vystúpi zo zápasiska v čase keď Aka bodoval (pričom Aka zostáva v zápasisku), vtedy dochádza k bodovaniu Aka a Shiro dostáva penaltu za Jogai.

4. Techniky rovnakej úrovne prevedené súčasne obidvomi súťažiacimi sa nehodnotia (Aiuchi).

Článok 7: Kritériá pre rozhodnutie Ippon a Wazaari

1. Ippon sa prideliuje na základe týchto podmienok:
Keď je prevedená presná a silná technika, uznaná za rozhodujúcu, zasadená na zásahovú plochu, a to podľa týchto podmienok:
Dobrá forma, dobrý postoj, silná technika, zanshin, vhodné načasovanie a správna vzdialenosť.
2. Úspešné techniky prevedené za týchto podmienok budú považované za Ippon:
 - útok prevedený s perfektným časovaním, keď sa protivník pohne smerom k útočníkovi,
 - útok prevedený okamžite po tom, čo protivník stratil rovnováhu po útoku súpera,
 - kombinácia za sebou nasledujúcich účinných útokov,
 - kombinované použitie techník tsuki a geri,
 - kombinované použitie techník tsuki/geri a nage,
 - keď protivník stratil bojovného ducha a otočil sa chrbtom k útočníkovi,
 - útoky prevedené na nechránené časti protivníka.
3. Wazaari sa udeľuje za techniky skoro porovnateľné s tými, ktoré sú potrebné pre získanie Ippon. Panel rozhodcov musí najskôr hľadať možnosť udelenia Ippon a len potom udeľuje Wazaari..

Článok 8: Kritériá pre rozhodnutie (Hantei)

1. V prípade, že nie je udelený Sanbon, nebol žiaden z pretekárov diskvalifikovaný (Hansoku) alebo neodstúpil zo zápasu (Kiken) v priebehu čistého času, dôjde k rozhodnutiu (Hantei) na základe zváženia nasledujúcich kritérií:
 - a, či boli udelené Wazaari/Ippon
 - b, či boli udelené varovania,
 - c, podľa počtu vystúpení zo zápasiska,
 - d, porovnanie prístupu k zápasu a majstrovstva
 - e, schopnosti a zručnosti,
 - f, porovnania bojového ducha
 - g, počtu útočných akcií,
 - h, porovnanie taktiky
 - i, slušnosti boja (fair-play)
2. V prípade, že jeden z pretekárov získa počas zápasu o jedno Wazaari viac, musí byť vyhlásený za víťaza.
3. V prípade, že jeden zo súťažiacich získal síce viac o jedno Wazaari, ale zároveň aj o jedno viac napomínaní Chui, musí byť vyhlásené Hantei. Pri Hantei môže byť rozhodnuté, Kachi (víťazstvo) pre pretekára s viac Wazaari alebo Hikiwake.

Článok 9: Zakázané konania a techniky

Nasledujúce konania a techniky sú zakázané:

- a, nekontrolované útočenie,
- b, techniky spôsobujúce neprímeraný kontakt, a to s ohľadom na napadnutú bodovanú oblasť,
- c, útoky na horné a dolné končatiny,
- d, techniky otvorenej rukou na tvárov
- e, Empi Uchi, Hiza Geri a Atama Uchi,
- f, útoky do oblasti rozkroku,
- g, útoky na bederný kĺb, kolená, priehlavky a holene,
- h, uchopenie, bez nasledujúcej techniky, držanie alebo zbytočné narážanie telom do súpera,
- i, nebezpečné hody,
- j, opakované úniky zo zápasiska alebo zdržiavanie
- k, akékoľvek nešportové správanie, ako je slovné urážanie, provokácie, či nevhodné poznámky,
- l, akékoľvek správanie, ktoré diskredituje Karate (toto platí aj pre trénerov, vedúcich a všetkých tých, čo majú niečo spoločné so súťažiacim),
- m, akcie a konanie ,pri ktorých niektorý z pretekárov nedbá na svoju bezpečnosť (Mubobi)
- n, drzé a nepotrebné konanie sú zakázané (napr. simulácia)
- o, prehnaté konanie a reakcie sú prísne zakázané a budú potrestané

Článok 10: Tresty a diskvalifikácia

1. Ak sa súťažiaci chystá alebo sa dopustí zakázaného konania, rozhodca mu udelí varovanie alebo trest.
2. Ak sa súťažiaci vyhýba boju, rozhodca mu udelí varovanie alebo trest.
3. V prípade, že súťažiaci nedbá na svoju bezpečnosť, rozhodca mu udelí varovanie alebo trest.
4. V prípade, ak i po predchádzajúcom varovaní súťažiaci opakuje podobné útoky alebo sa správa v rozpore s pravidlami, môže ho rozhodca vyhlásiť za porazeného na základe diskvalifikácie (Hansoku).
5. Ak sa súťažiaci dopustí niektorého z nasledujúcich konaní, rozhodca ho vyhlási za porazeného:
 - a, ak súťažiaci neuposlúchne príkazy rozhodcu,
 - b, v prípade, že sa súťažiaci prestane kontrolovať do takej miery, že to rozhodca posúdi ako nebezpečenstvo pre súpera,
 - c, ak útok alebo útoky zápasníka sú považované za zlomyseľné (zákeré), úmyselne porušujúce pravidlá, ktoré ich zakazujú,
 - f, iné útoky, ktoré sú považované za porušenie pravidiel zápasu
6. Varovania a tresty sú nasledovné:
 - a, osobné varovanie: Atenai bez trestu
 - b, oficiálne varovanie: Chui
 - c, diskvalifikácia: Hansoku
7. Ak súťažiaci sústavne uniká zo zápasiska :
 - a, po prvom a druhom úniku musí byť udelené osobné varovanie (Jogai)
 - b, po treťom úniku musí byť súťažiaci varovaný oficiálne (Jogai Chui)
 - c, po štvrtom úniku je súťažiaci diskvalifikovaný (Jogai Hansoku)

8. Akékoľvek nevhodé, nešportové správanie sa osôb patriacich k súťažiacemu - tréner, vedúci, fanúšik, atď., môže mať za následok diskvalifikáciu súťažiaceho alebo družstva.
9. Existujú dve línie trestov, ktoré sa navzájom nesčítavajú (nekumulujú)
Línia A: Atenai, Chui, Hansoku; (sem patria aj tresty za Mubobi)
Línia B: Jogai, Jogai Chui, Jogai Hansoku;
10. Tresty musia mať efekt narastajúcej prísnosti (okrem Atenai - po Chui vždy nasleduje (Hansoku).
11. Bod sa neudelí útočníkovi, ktorý čo i len málo zraní súpera.

KAPITOLA II - PRAVIDLÁ KATA

Článok 1: Súťaže Kata

1. Súťaže sú nasledovné:
 - Súťaž jednotlivcov
 - Súťaž družstiev
2. Systém súťaž jednotlivcov a družstiev je nasledovný:
Bodový systém: body sa udeľujú každému účastníkovi alebo družstvu samostatne a víťazí ten, kto získa po sčítaní najvyšší počet bodov.
3. Počet osôb tvoriacich družstvo je 3 + 1 náhradník.
4. Systém môže zmeniť WKC-DC (napr.: zástavkový systém).

Článok 2: Rozhodovanie:

1. Súťaž rozhoduje Panel rozhodcov zložený z jedného rozhodcu a štyroch alebo šiestich rohových sudcov.
2. Súťaž sa riadia výlučne pokynmi rozhodcu.

Článok 3: Priebeh súťaže:

1. Začiatok
 - a, súťažiaci musia pri stolíku zapisovateľov nahlásiť názov Kata, ktorú predvedú
 - b, po oznámení hlásateľom, súťažiaci okamžite nastúpi na zápasisko, ukloní sa rozhodcovi a oznámi zrozumiteľne názov Kata, ktorú predvedie
 - c, rozhodca zrozumiteľne zopakuje názov Kata
 - d, súťažiaci predvedie Kata a po skončení sa vráti do svojho pôvodného postavenia a počká na rozhodnutie sudcov.
2. Koniec
 - a, po predvedení Kata rozhodca vyzve (Hantei) "rohových" sudcov, aby ohodnotili známku predvedenú Kata
 - b, okamžite po signále (písťalkou) rozhodcu, rozhodca a "rohoví" sudcovia zodvihnú bodovacie tabuľky. Hlásateľ zrozumiteľne prečíta bodovanie rozhodcu a "rohových" sudcov zapisovateľovi
 - c, zapisovateľ zaznačí známky do príslušných hárkov a vypočíta konečné bodovanie nasledovne: z obdržaných sedem (päť) známok vyčiarke najvyššie a najnižšie a ostávajúcich päť (tri) spočíta
 - d, hlásateľ zrozumiteľne oznámi výslednú známku
 - e, po vyhlásení výsledku sa súťažiaci ukloní rozhodcovi a opustí priestor zápasiska

Článok 4: Druhy Kata

1. Súboje jednotlivcov a družstiev
 - PRVÉ KOLO (Bodovanie: 5.0 - 7.0): viac ako 16 súťažiacich. Účastníci musia predviesť určené Shitei Kata. Výber musí byť oznámený vopred, aby mohol byť

zapísaný do oficiálneho hárku. Ak je v prvom kole menej ako 16 súťažiacich, kolo sa vynechá a súťaž prebieha v dvoch kolách.

- DRUHÉ KOLO (Bodovanie: 6.0 - 8.0): 16 - 8 súťažiacich. Účastníci musia predviesť určené Sentei Kata. Výber musí byť oznámený vopred, aby mohol byť zapísaný do oficiálneho hárku.

- TRETIE KOLO /finále/ (Bodovanie: 7.0 - 9.0): Súťažiaci môžu predviesť svoju zostavu Tokui Kata vybratú zo zoznamu WKC Kata. Finálové Kata musí byť iné ako Kata prevedené v 1. a 2. kole. Výber musí byť oznámený vopred, aby mohol byť zapísaný do oficiálneho hárku.

- Bodovanie z predchádzajúcich kôl sa nespočítava do konečného výsledku: každé kolo sa hodnotí samostatne.

- V prípade zhody výsledkov niektorých súťažiacich v ktoromkoľvek kole sa najnižšie bodovanie, z nevyškrtnutých známk pripočíta k jednotlivým celkovým výsledkom. Ak je výsledok bodovania naďalej zhodný, pripočíta sa najvyššie nevyškrtnuté hodnotenie k predchádzajúcim výsledkom. V prípade, že ani teraz nie je jednoznačný víťaz, musí rozhodnúť panel rozhodcov (na základe novej Kata).

Článok 5: Kritériá rozhodovania

Pri súťaži Kata nemôže byť prevedenie hodnotené jednoducho ako dobré alebo zlé, ale sa musí hodnotiť na základe nasledujúcich princípov:

1. Základné vystúpenie. Hodnotia sa prvky, ktoré sa musia prejavíť pri každom prevedení Kata:
 - plynulosť predvedenia Kata
 - demonštrácia sily
 - ovládnutie napätia a kontrakcií
 - ovládnutie rýchlosti a rytmu
 - správny pôdorys Kata
 - zvládnutie techniky Kata
 - správne pochopenie Kata Bunkai
 - dôsledné dodržiavanie ceremónií (príchod, začiatok a ukončenie Kata)
 - "embusen" - bod z ktorého sa Kata začala cvičiť (Nevyžaduje pri časti Goju Ryu Kata)
 - opevnosť postojov
 - koordinácia
 - stabilita
 - precíznosť
 - harmónia
 - plynulé prevedenie Kata
 - Kiai
 - správne dýchanie
 - správne pohľady
 - bojový duch
2. Majstrovské zvládnutie. Rozhodcovský panel zhodnotí výšku obtiažnosti Kata, na základe:
 - majstrovského technického predvedenia súťažiacim,
 - stupňa obtiažnosti a riskantnosti
 - bojového ducha

Článok 6: Odpočítavané body a diskvalifikácia

1. Odpočítavané body. V týchto prípadoch dochádza k odpočítaniu bodov:
 - Za chvíľkové zaváhanie počas plynulého prevedenia Kata, i keď okamžite napraveného, by sa malo odpočítať 0.1 bodu.
 - Za chvíľkovú, pritom zreteľnú pauzu okamžite napravenú, by sa malo odpočítať 0.2 bodu.
 - Za chvíľkovú stratu rovnováhy s nebadateľným zachvením okamžite napraveným by sa malo odpočítať 0.1 - 0.2 bodu.
2. Diskvalifikácia.
 - Ak súťažiaci predvedie nesprávnu Kata.
 - Ak predvedená Kata nezodpovedá danému štýlu karate, alebo ak sa cvičí vo variáciách
 - Ak súťažiaci nedokončí Kata.
 - Ak súťažiaci stratí rovnováhu alebo spadne.

Upozornenie: Tieto pravidlá neprešli jazykovou úpravou a slúžia len pre vnútornú potrebu Slovenskej federácie karate.

Článok 7: Zoznam Kata

GOJU RYU

Shitel:

Gekisai ichi
Gekisai Ni
Saifa

Sentei:

Seisan
Seipai
Seienchin
Shisonchin

Tokui:

Kururunfa
Suparinpei
Sanzeru

SHITO RYU

Shitel:

Pinan 1,2,3,4,5

Sentei:

Basai Dai
Saifa
Sejenchin
Seizan

Tokui:

Tomari Empi
Jion
Jitte
Kosokun Dai/Sho
Seipai
Nipaipo
Bassai Sho
Gojushiho
Rohai 1,2,3
Sochin
Niseishi
Unsho
Hakkaku
Miogio
Shimpa
Juoku
Matsukaze
Matsumura Bassai
Wankan
Tomari Bassai
Wanshu
Panchu
Sanchin
Sanseiru
Shisochin
Kururunfa
Chinte
Chinto
Superimpei
Gekisai 1,2
Heiku
Paiku
Annan

SHOTOKAN

Shitel:

Heian 1,2,3,4,5
Tekki Shodan

Sentei:

Basai Dai
Hangetsu
Enpi
Kanku Dai
Jion

Tokui:

Wankan
Meikyo
Jitte
Tekki Nidan
Tekki Sandan
Bassai Sho
Gankaku
Kanko Sho
Sochin
Nijushiho
Gojushiho Sho
Gojushiho Sho
Chinte
Unsu

WADO RYU

Shitel:

Pinan 1,2,3,4,5

Sentei:

Kushanku
Niseishi
Jion
Bassai

Tokui:

Chinto
Naihanchi
Rohai
Wanshu
Seishan
Jitte
Unsu
Superimpei

PRÍLOHY

Príloha 1: Terminológia

| Termín | Význam | Spôsob signalizácia |
|--------------------------|--------------------------------|---|
| - Shobu Sanbon Hajime | začiatok súboja | rozhodca stojí na svojej čiare |
| - Shobu Hajime | začatie predĺženia | rozhodca stojí na svojej čiare |
| - Atoshi Baraku30 | 30 sek.pred koncom | časomerač ohlásí hlasným signálom, že bude koniec zápasu |
| - Yame | dočasné prerušenie | rozhodca, ostrým znamením rúk smerom nadol, časomerač zastaví čas |
| - Tsuzukete | bojuje sa ďalej | pokračovanie v súboji, ak nastane k nesprávne prerušeniu boja |
| - Tsuzukete Hajime | nové začatie | rozhodca, stojaci na čiare ustúpi vzad Zenkutsu-Dachi s dlaňami otočenými smerom k súťažiacim |
| - Soremade | koniec súboja | rozhodca otočí dlane do zápasiska |
| - Motonoichi | pôvodné postavenie | rozhodca, sudcovia, súťažiaci sa vrátia do svojich pôvodných pozícií |
| - Shugo | ohlásenie sudcov | rozhodca vyzve gestikuláciou sudcov |
| - Hantei | rozhodnutie | použitím píšťalky žiada rozhodca, aby sudcovia vyjadrili svoj názor |
| - Ippon | jeden bod | zdvihnutie ruky nad ramená |
| - Wazaari | pol bodu | zdvihnutie ruky do výšky pásu |
| - Aiuchi | simultánne technické bodovanie | Bez bodu. Rozhodca spojí päste v úrovni hrude. |
| - Hikiwake | Nerozhodný výsledok | Obe ruky do strán do výšky pásu dlane smerom nahor |
| - Aka (Shiro) no Kachi | Víťazstvo (B/Č) | Rozhodca zdvihne ruku na strane víťaza. |

| | | |
|----------------|---|--|
| - Encho-sen | Predĺženie (Shobu Sanbon) | Rozhodca opäť zaháji súboj zvolaním povelu "Shobu Hajime" |
| - Torimasen | Neprijateľné ako techniky bodovania | Tak ako Hikiwake, ale končí s dlaňami smerom nadol |
| - Atenai | osobné varovanie | rozhodca zdvihne ruku zovretú v päšť vloženú do druhej dlane vo výške hrudi a ukáže ju odporcovi |
| - Chui | Oficiálne varovanie | rozhodca zamieri ukazovák v 45° uhle na nohy odporcu |
| - Hansoku | Faul/diskvalifikácia | rozhodca zamieri ukazovák na tvár útočníka a zahlási víťazstvo odporcu |
| - Jogai | únik zo zápasiska | rozhodca zamieri ukazovák v 45° uhle do oblasti priestoru odporcu |
| - Uke Imasu | technický blok | otvorená dlaň dotýkajúca sa lakťa na strane protivníka |
| - Nukete Imasu | premeškaná technika | zatvorená ruka míňajúca telo |
| - Yowai | príliš slabá technika | otvorená ruka smerujúca nadol |
| - Hayai | rýchlejší/prvý boduje | otvorená ruka dotýkajúca sa prstami druhej dlane |
| - Maai | zlá vzdialenosť/ technicky príliš ďaleko | obe ruky sú otvorené paralelne s podlahou proti sebe dlaňami |
| - Mubobi | varovanie pre nedostatočnú sebazáchovu | rozhodca namieri jeden ukazovák v 60° uhle do vzduchu na strane protivníka |
| - Kiken | vzdanie sa | rozhodca ukáže ukazovák smerom na súťažiaceho |
| - Shikkaku | diskvalifikácia z turnaja | rozhodca najskôr ukáže ukazovák na protivníka, potom nad neho a za neho |

Dodatok V. DOPLNKY

| | |
|---------------------------|---|
| <u>Chrániče na ruky</u> | Musia byť pokryté bielou látkou alebo hladkou kožou. Prsty musia byť nekryté. Maximálna hrúbka chráničov – 2 cm. |
| <u>Chrániče na zuby</u> | Musia byť bielej farby alebo priehľadné. |
| <u>Chrániče na holene</u> | Musia byť z mäkkého materiálu (vo vnútri) a pokryté bielou látkou. Tvrdé plastové sú zakázané. Maximálna hrúbka – 2 cm. Sú určené len na ochranu holení, nesmú siahať na kolená alebo členky. |
| <u>Suspenzor</u> | Musí byť vyrobený z plastu alebo kože. |
| <u>Chrániče na hrud'</u> | Musia chrániť hrudník a jeho strany. Nie len prsia. |

Vysvetlivky pre zápas zo stretnutia kumite

| | | |
|-----------|----------------|---------------------------|
| ● alebo I | Ippon | |
| ○ alebo W | Wazaari | |
| △ | Hikiwake | nerozhodne |
| □ | Kachi | výhra |
| X | Make | prehra |
| J | Jogai | vystúpenie |
| JC | Jogai Chui | |
| JH | Jogai Hansoku | |
| A | Atenai | |
| CH | Chui | |
| H | Hansoku | |
| M | Mubobi | |
| MC | Mubobi Chui | |
| MH | Mubobi Hansoku | |
| K | Kiken | vzdanie sa |
| S | Shikaku | diskvalifikácia z turnaja |