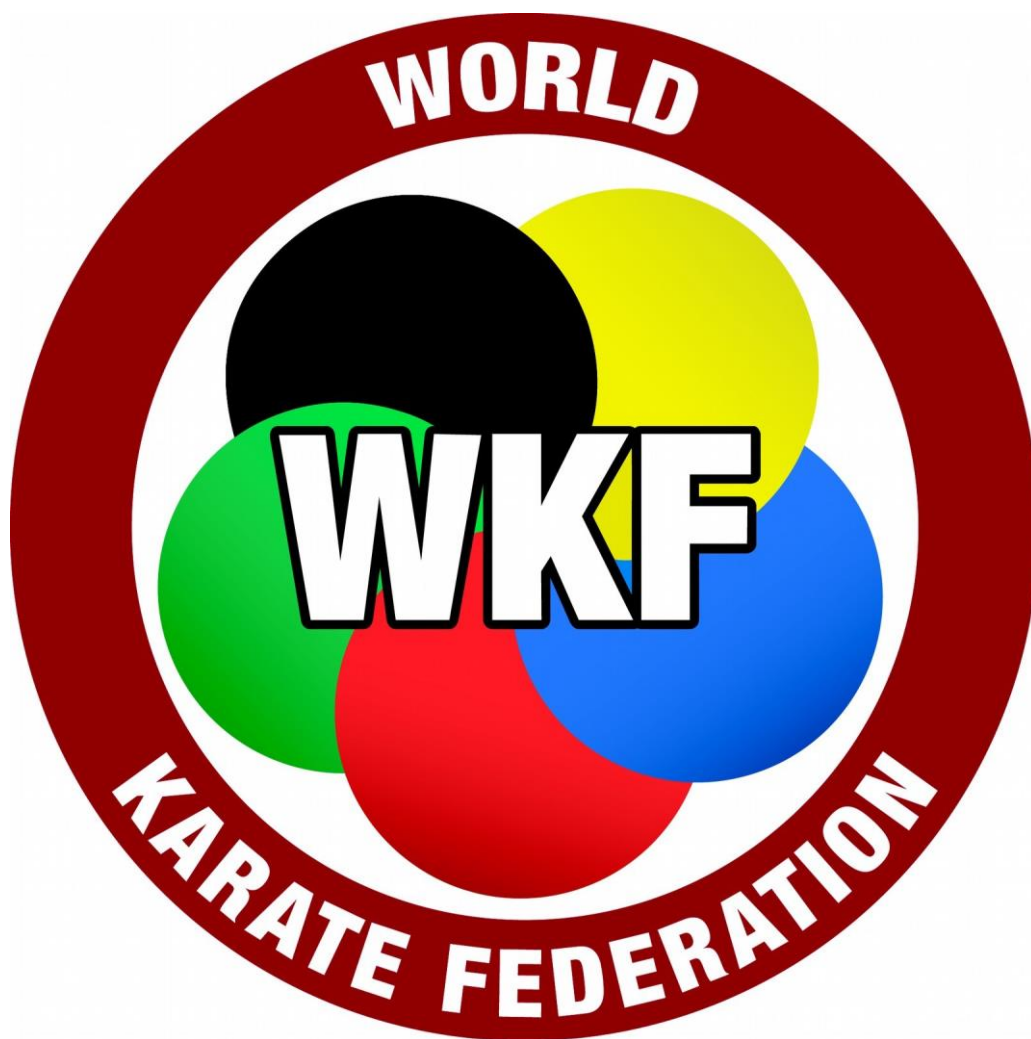




SÚŤAŽNÉ PRAVIDLÁ

PLATNÉ OD 01.01.2021

preložil :
Ing. Peter Bozogán ml.
Ing. Imrich Bácskai
Ing. Stanislav Šimko
Mgr. Peter Kožák
Ing. Ondrej Cítenyi

Obsah

Článok 1 : ZÁPASOVÁ PLOCHA PRE KUMITE	4
Článok 2 : OFICIÁLNY ÚBOR	5
Článok 3 : ORGANIZÁCIA SÚŤAŽE KUMITE.....	7
Článok 4 : PANEL ROZHODCOV	9
Článok 5 : TRVANIE ZÁPASU	10
Článok 6 : BODOVANIE.....	10
Článok 7 : KRITÉRIÁ PRE ROZHODNUTIE	13
Článok 8 : ZAKÁZANÉ SPRÁVANIE	15
Článok 9 : VÝSTRAHY A TRESTY	18
Článok 10 : NEHODY A ZRANENIA POČAS SÚŤAŽE	20
Článok 11 : OFICIÁLNY PROTEST	21
Článok 12 : PRÁVOMOCI A POVINNOSTI.....	23
Článok 13 : ZAČATIE, PRERUŠENIE A UKONČENIE STRETNUTÍ.....	27
Článok 1 : ZÁPASOVÁ PLOCHA PRE KATA	30
Článok 2 : OFICIÁLNY ÚBOR	30
Článok 3 : ORGANIZÁCIA SÚŤAŽE KATA.....	32
Článok 4 : PANEL SUDCOV	34
Článok 5 : KRITÉRIÁ HODNOTENIA	35
Článok 6 : PRIEBEH STRETNUTÍ	40
Článok 7 : OFICIÁLNY PROTEST	41
Príloha 1 : TERMINOLÓGIA	44
Príloha 2 : GESTÁ A SIGNÁLY ZÁSTAVKAMI	45
Príloha 3 : PRACOVNÁ PRÍRUČKA PRE ROZHODCOV A SUDCOV	55
Príloha 4 : ZNAČKY ZAPISOVATEĽA BODOVANIA	58
Príloha 5 : USPORIADANIE ZÁPASISKA PRE KUMITE	59
Príloha 6 : USPORIADANIE ZÁPASISKA PRE KATA	60
Príloha 7 : KARATE GI	61
Príloha 8 : MAJSTROVSTVÁ SVETA : PODMIENKY A KATEGÓRIE.....	62
Príloha 9 : FAREBA NOHAVÍC ROZHODCOV A SUDCOV – ŠKÁLA.....	63
Príloha 10 : SÚŤAŽNÉ PRAVIDLÁ DO 14 ROKOV	64
Príloha 11 : VIDEO REVIEW – PRESKÚMANIE VIDEOM	66
Príloha 12 : FORMULÁR NA OFICIÁLNY PROTEST	71
Príloha 13 : POSTUP PRI VÁŽENÍ	73
Príloha 14 : ROUND-ROBIN; SÚŤAŽ KUMITE „KAŽDÝ S KAŽDÝM“	75
Príloha 16 : SÚŤAŽ KATA NA PREMIER LEAGUE	78

PRAVIDLÁ KUMITE

Článok 1 : ZÁPASOVÁ PLOCHA PRE KUMITE

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

POZNÁMKA : viď príloha 5 : Rozloženie zápasiska pre kumite

VÝKLAD:

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

Článok 2 : OFICIÁLNY ÚBOR

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

ROZHODCOVIA

1. Rozhodcovia a sudcovia musia nosiť oficiálny úbor určený rozhodcovskou komisiou. Tento úbor sa musí nosiť na všetkých súťažiach, brífingoch a kurzoch.
2. Oficiálny úbor je nasledovný :
Jednoradové sako námorníckej modrej farby (kód farby 19-4023 **TPX**).
Biela košela s krátkym rukávom.
Oficiálna kravata nosená bez spony.
Čierna píšťalka.
Diskrétna biela šnúrk na píšťalku.
Hladké svetlo sivé nohavice bez manžiet (Príloha 9).
Hladké tmavomodré alebo čierne ponožky a čierne topánky bez šnurovania používané na zápasisku.
Rozhodkyne a sudkyne môžu nosiť sponu do vlasov a z náboženských dôvodov pokrývku hlavy schváleného typu WKF a diskkrétne náušnice.
Rozhodcovia a sudcovia môžu nosiť jednoduchú snubný prsteň.
3. Oficiálna uniforma rozhodcov môže byť nahradená špecifickou uniformou na multišportových podujatiach ako sú Olympijské hry, Olympijské hry mládeže, Kontinentálne hry a ostatné multišportové podujatia, kde je poskytnutá uniforma pre rozhodcov na náklady LOC s dôrazom na dizajn tohto špecifického podujatia, za predpokladu, že WKF bude o to písomne požiadaná organizátorom podujatia a táto žiadosť bude formálne schválená WKF.

PRETEKÁRI

1. Pretekári musia nosiť biele karategi bez pruhov, lemov alebo osobných výšiviek okrem špeciálne schválených výkonným výborom WKF. Národný znak alebo vlajka krajiny je nosená na ľavej strane prs kabáta a jej rozmer nesmie presiahnuť 12 cm x 8 cm (viď príloha 7). Na gi môžu byť umiestnené iba originálne značky výrobcu. Navyše na chrbte je nosená identifikácia vydaná organizačnou komisiou. Jeden pretekár musí nosiť červený opasok a druhý modrý opasok. Červené a modré opasky musia byť približne 5 cm široké a dostatočnej dĺžky tak, aby prečnievali aspoň 15 cm na každej strane uzla, nie však dlhšie ako tri štvrtiny dĺžky stehien. Opasky musia byť obyčajnej červenej a modrej farby bez akýchkoľvek osobných výšiviek alebo reklám alebo značiek okrem obvyklých značiek výrobcu.
2. Nehľadiac na vyššie uvedený bod 1, Výkonný výbor môže schváliť zobrazenie špeciálnych označení alebo obchodných značiek schválených sponzorov.
3. Kabát stiahnutý okolo drieku opaskom musí mať minimálne takú dĺžku, aby zakrýval boky, ale nesmie byť dlhší ako tri štvrtiny dĺžky stehien. Pretekárky môžu pod kabátom nosiť čisto biele tričko. Šnúrk kabáta musia byť zašnurované. Kabáty bez šnúrok nesmú byť použité.

4. Maximálna dĺžka rukávov kabáta nesmie presahovať zápästie a nesmie byť kratšia ako polovica predlaktia. Rukávy kabáta nesmú byť zrolované. Šnúrky na kabáte musia byť na začiatku zápasu zviazané. Ak sa šnúrky počas zápasu odtrhnú, pretekár nie je povinný si vymeniť kabát.
5. Nohavice musia byť dostatočne dlhé tak, aby zakryli minimálne dve tretiny holene a nesmú presahovať členky. Nohavice nesmú byť zrolované.
6. Pretekári musia mať čisté vlasy a ostrihané na dĺžku, ktorá nebráni hladkému priebehu zápasu. Hačimaki, (páska na hlavu) nie je dovolené. Ak rozhodca považuje vlasy ktoréhokoľvek pretekára za priveľmi dlhé a/alebo špinavé, môže vylúčiť pretekára zo zápasu. Sponky a štipce sú zakázané. Stužky, korálky a iné dekorácie sú zakázané. Dovoľené sú jedna alebo dve diskrétné gumičky na jedinom vrkoči.
7. Pretekári/ky môžu používať z náboženských dôvodov pokrývku hlavy schváleného typu WKF: čisto čiernu látkovú šatku, ktorá zakrýva vlasy, ale nezakrýva oblasť hrdla.
8. Pretekári musia mať krátke nechty a nesmú mať na sebe žiadne kovové alebo iné predmety, ktoré by mohli zraniť ich súpera. Nosenie zubného strojčeka musí byť schválené rozhodcom a lekárom súťaže. Pretekár akceptuje plnú zodpovednosť za akékoľvek zranenie.
9. Nasledujúce ochranné prostriedky sú povinné:
 - 9.1. Chrániče rúk schválené WKF, jeden pretekár nosí červené a druhý modré.
 - 9.2. Chránič zubov
 - 9.3. Chránič trupu schválený WKF (pre všetkých pretekárov) plus chránič hrude pre pretekárky.
 - 9.4. Chránič holení schválený WKF, jeden pretekár nosí červené a druhý modré.
 - 9.5. Chránič priehlavkov schválený WKF, jeden pretekár nosí červené a druhý modré.

Chrániče genitálií nie sú povinné, ale keď sú nosené, musia byť schváleného typu WKF.
10. Okuliare sú zakázané. Mäkké kontaktné šošovky sa môžu nosiť na vlastné riziko pretekára.
11. Nosenie neautorizovaného úboru a výstroja je zakázané.
12. Všetky ochranné prostriedky musia byť homologizované WKF.
13. Je povinnosťou kontrolóra zápasu (Kansa) dohliadať pred začiatkom každého stretnutia alebo zápasu na to, že pretekári nosia schválenú výstroj. (Poznámka: V prípade majstrovstiev kontinentálnej únie, medzinárodnej alebo národnej federácie výstroj schválená WKF musí byť akceptovaná a nemôže byť odmietnutá).
14. Použitie bandáží, obväzov alebo spevňovacích podpôr, kvôli zraneniu, musí byť schválené rozhodcom na základe odporúčania lekára súťaže.

KOUČI

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

VÝKLAD:

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

Článok 3 : ORGANIZÁCIA SÚŤAŽE KUMITE

1. Turnaj karate môže zahŕňať súťaž kumite a/alebo súťaž kata. Súťaž kumite sa môže ďalej deliť na súťaž družstiev a súťaž jednotlivcov. Súťaž jednotlivcov sa môže ďalej deliť na vekové a hmotnostné kategórie. Hmotnostné kategórie sa napokon delia na zápasy. Termín „zápas“ označuje aj individuálne stretnutie dvojice pretekárov súperiacich družstiev.
2. Na Majstrovstvách sveta a kontinentálnych majstrovstvách budú nasadení štyria pretekári, ktorí na predchádzajúcich Majstrovstvách získali medailu (zlato, striebro, 2x bronz). Na turnajoch Karate 1 – Premier League budú nasadení ôsmi najvyššie postavení pretekári v svetovom rebríčku WKF, ktorý je platný jeden deň pred turnajom. Právo byť nasadený sa nepresúva na nižšie postavených pretekárov v prípade neúčasti pretekára s právom byť nasadený.
3. Vyradovací systém s repasážou sa použije pre každú súťaž ak nie je určené inak. Ak sa použije systém „každý s každým“ musí mať štruktúru opísanú v Prílohe 14: Príklad súťaže „každý s každým“.
4. Váženie pretekárov je upravené v Prílohe 13: Váženie pretekárov.
5. V súťaži jednotlivcov nemôže byť žiadny pretekár nahradený iným pretekárom po uskutočnení vylosovania.
6. Individuálni pretekári alebo družstvá, ktorí sa neprezentujú, keď sú vyzvaní, budú diskvalifikovaní (KIKEN) z tejto kategórie. V stretnutiach družstiev sa skóre v zápase, ktorý neprebehol, upraví na 8-0 v prospech druhého družstva. Diskvalifikácia prostredníctvom KIKEN znamená, že pretekári sú diskvalifikovaní z danej kategórie, hoci to nemá vplyv na ich účasť v inej kategórii.
7. Družstvo mužov sa skladá zo 7 členov, z ktorých 5 zápasí v kole. Družstvo žien sa skladá zo 4 členiek, z ktorých 3 zápasia v kole.
8. Všetci pretekári sú členmi družstva. Náhradníci nie sú určení.
9. Pred každým stretnutím musí zástupca družstva odovzdať k oficiálnemu stolu oficiálny formulár s menami a poradím zápasiacich členov družstva. Výber pretekárov z plného počtu družstva siedmych (štyroch) členov, a ich poradie, sa môže meniť pre každé kolo, za podmienky, že nové poradie sa najprv ohlásí. Už ohlásené poradie sa nemôže zmeniť až do ukončenia daného kola. Družstvo bude diskvalifikované (ŠIKAKU), ak ktorýkoľvek z jeho členov, alebo jeho kouč, zmení zloženie družstva alebo poradie pretekárov, bez písomného oznámenia pred daným kolom. Ak individuálny pretekár v súťaži družstiev prehrá z dôvodu udelenia Hansoku alebo Šikaku, akékoľvek skóre pre

diskvalifikovaného pretekára bude upravené na nulu a skóre 8-0 bude zaznamenané v tomto zápase v prospech druhého družstva.

VÝKLAD:

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

Článok 4 : PANEL ROZHODCOV

1. Panel rozhodcov pre každý zápas tvorí jeden rozhodca (ŠUŠIN), štyria sudcovia (FUKUŠIN) a jeden kontrolór zápasu (KANSA).
2. Rozhodca, a sudcovia a kontrolór zápasu (KANSA) zápasu kumite nesmú mať štátnu príslušnosť alebo byť z rovnakej národnej federácie žiadneho z účastníkov zápasu.
3. Rozdelenie rozhodcov a sudcov a rozmiestnenie panelov:

Sekretár Rozhodcovskej komisie poskytne pre eliminačné kolá zoznam Rozhodcov a sudcov, ktorí sú k dispozícii pre jednotlivé tatami, technikovi pre elektronický žrebovací softvér. Tento zoznam poskytne na konci porady rozhodcov po skončení rozlosovania pretekárov a po skončení porady rozhodcov. Zoznam musí obsahovať iba rozhodcov, ktorí sa od prezentujú na porade rozhodcov a musí zohľadňovať vyššie spomenuté kritériá. Technik potom vloží tento zoznam pre potreby rozlosovania Rozhodcov do systému. 4 Sudcovia, 1 Rozhodca a 1 Kontrolór zápasu (KANSA) z každého zoznamu pre jednotlivé tatami budú náhodne vybraní ako Panel rozhodcov pre každý zápas.

Po skončení posledného eliminačného zápasu Tatami manažér poskytne Predsedovi RK a Sekretárovi RK zoznam 8 rozhodcov pre zápasy o medaile. Po tom, ako je tento zoznam schválený Predsedom RK bude ďalej poskytnutý technikovi pre softvér aby ho vložil do systému. Systém následne náhodným spôsobom vyberie Panel rozhodcov, ktorý bude výlučne pozostávať iba z 5 z 8 rozhodcov z každého tatami.

4. Okrem toho, na pomoc pri zabezpečení zápasov/stretnutí budú menovaní 2 Tatami manažéri, 1 Asistent tatami manažéra, 1 Kontrolór bodovania a 2 zapisovatelia. Výnimkou sú iba Olympijské podujatia, kde bude menovaný iba jeden Tatami manažér.

VÝKLAD:

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

Článok 5 : TRVANIE ZÁPASU

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

Článok 6 : BODOVANIE

1. Bodovania sú nasledovné:

- | | |
|-------------------|---------------|
| a) IPPON | Tri body (3) |
| b) WAZAARI | Dva body (2) |
| c) YUKO | Jeden bod (1) |

2. Bodovanie sa udeľuje, ak je technika vykonaná podľa nasledujúcich kritérií a je umiestnená na zásahovú plochu :

- a) Dobrá forma
- b) Športový prístup
- c) Silné vykonanie
- d) Pretrvávajúca pozornosť (ZANŠIN)
- e) Dobré načasovanie
- f) Správna vzdialenosť

3. **IPPON** sa udeľuje za :

- a) Kopy na Džodan.
- b) Za akýkoľvek techniku vykonanú na súpera ktorý bol hodený alebo ktorý spadol.

4. **WAZA ARI** sa udeľuje za :

- a) Kopy na Čudan

5. **YUKO** sa udeľuje za :

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

6. **Útoky sú obmedzené na tieto plochy :**

- a) Hlava
 - b) Tvár
 - c) Krk
 - d) Brucho
 - e) Hrud'
 - f) Chrbát
 - g) Bok
7. Efektívna technika vykonaná v rovnakom čase ako je signalizovaný koniec zápasu sa považuje za platnú. Technika, aj keď efektívna, vykonaná po povelu prerušiť alebo ukončiť zápas, nebude bodovať a môže viesť k potrestaniu toho, kto ju vykonal.
8. Žiadna technika, aj keď technicky dobrá, nebude bodovať, ak je vykonaná v čase, keď sú obidvaja pretekári mimo zápasiska. Avšak, ak jeden z pretekárov vykoná efektívnu techniku, kým je stále vnútri zápasiska a pred tým než rozhodca zvolá „JAME“, technika bude bodovať.

VÝKLAD:

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

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

- I. Z dôvodu bezpečnosti, hody, pri ktorých je súper uchopený pod pásom, nie je držaný počas vykonania hodu, alebo je hodený nebezpečne, alebo hody, pri ktorých je bod osi hodu nad úrovňou bedier, sú zakázané a vedú k výstrahe alebo trestu. Výnimku tvoria klasické karatistické podmety, ktoré nevyžadujú, aby bol súper počas podmietania držaný, ako napríklad de aši-barai, ko uči gari, kani waza atď. Aby bola technika platná musí pretekár vykonať pokus o bodovanie okamžite po vykonaní hodu.
- II. Ak je pretekár hodený podľa pravidiel, pošmykne sa, spadne alebo z iných dôvodov má trup tela dotýkajúci sa žinenky a jeho súper vykoná naňho bodovanú techniku, bude skórujúcemu udelený IPPON.
- III. Technika má „dobrú formu“, ak má charakteristiky porovnateľné s pravdepodobnou účinnosťou v rámci konceptov tradičného karate.
- IV. **Športový prístup** je súčasťou dobrej formy a vzťahuje sa na prístup bez zlého úmyslu, veľkú koncentráciu viditeľnú počas vykonania bodujúcej techniky.
- V. **Silné vykonanie** definuje silu a rýchlosť techniky a zjavnú snahu o jej úspešnosť.
- VI. **Zanšin** je kritérium, ktoré najčastejšie chýba pri hodnotení bodu. Je to stav pokračujúceho sústredenia sa, v ktorom pretekár udržiava pozornosť voči súperovej možnosti protiútok. Napr.: Neotáča tvár počas vykonania techniky a zostáva otočený tvárou k súperovi aj po jej vykonaní.
- VII. **Dobré načasovanie** znamená vykonanie techniky v okamihu, v ktorom má najväčší potenciálny účinok.
- VIII. **Správna vzdialenosť** sa obdobne vzťahuje na vykonanie techniky v presnej vzdialenosti, v ktorej má najväčší potenciálny efekt. Takže, ak sa technika vykoná na súpera, ktorý sa rýchlo pohybuje od nej, potenciálny účinok takejto techniky je znížený.
- IX. **Vzdialenosť** sa takisto vzťahuje na bod, v ktorom je technika zastavená na cieľi alebo blízko cieľa. O údere alebo kope, ktorý je vykonaný vo vzdialenosti medzi dotykom kože a 5 centimetrami od tváre, hlavy alebo krku, možno povedať, že má správnu vzdialenosť. Techniky vedené na Džodan, ktoré sú vykonané v rámci 5 cm od cieľa, a ktoré sa súper nepokúša blokovať alebo sa im nesnaží vyhnúť, budú skórovať, pod podmienkou, že spĺňajú ostatné kritériá. V súťaži kadetov a juniorov nie je dovolený žiadny kontakt na hlavu, tvár alebo krk okrem veľmi ľahkého dotyku (pred tým známy ako „dotyk kože“) pre kopy Džodan a vzdialenosť pre skórovanie sa zvyšuje na 10 centimetrov.
- X. Bezcenná technika je bezcennou bez ohľadu na to, kde a ako je vykonaná. Technika, ktorá má hrubé nedostatky v dobrej forme alebo chýba sila vykonania, nebude bodovať.
- XI. Techniky, ktoré smerujú pod opasok, môžu bodovať, ak dopadajú nad lonovú kosť. Krk a hrdlo sú zásahovými plochami. Avšak, na hrdlo nie je dovolený žiadny kontakt, hoci bodovanie môže byť udelené za riadne kontrolovaný útok bez dotyku.
- XII. Technika, ktorá dopadá na lopatky, môže bodovať. Nebodovanou oblasťou ramena je plocha medzi ramenným kĺbom, lopatkou a kľúčnou kosťou.
- XIII. Signál čas uplynul signalizuje koniec možnosti bodovania v danom zápase, a to aj vtedy, keď rozhodca z nepozornosti zápas ihneď neukončí. Signál čas uplynul však neznamena, že nemôžu byť uložené tresty. Panel rozhodcov môže ukladať tresty až do okamihu, keď 13 pretekári po ukončení zápasu opúšťajú zápasisko. Tresty môžu byť uložené aj potom, ale iba alebo disciplinárnou a právnou komisiou.

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

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

Článok 7 : KRITÉRIÁ PRE ROZHODNUTIE

1. O výsledku zápasu sa rozhodne na základe dosiahnutia jasného vedenia o osem bodov, po uplynutí času dosiahnutím vyššieho počtu bodov, výhodou prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera (SENŠU), získaním rozhodnutia (HANTEJ), alebo prostredníctvom HANSOKU, ŠIKAKU alebo KIKEN udeleného proti pretekárovi.
2. Žiaden individuálny zápas sa nemôže skončiť remízou. Jedine v súťaži družstiev, ak sa zápas skončí s rovnakým počtom bodov alebo so žiadnym skóre a žiaden z pretekárov nezískal SENŠU, rozhodca vyhlási remízu (HIKIWAKE).
3. Ak v akomkoľvek zápase po uplynutí času je rovnaké skóre, ale jeden pretekár získal výhodu prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera (SENŠU), tento pretekár bude vyhlásený za víťaza. Ak v akomkoľvek individuálnom zápase po uplynutí času nie je žiadne skóre, alebo je skóre rovnaké bez toho, aby jeden z pretekárov získal výhodu prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera, rozhodnutie o konečnom výsledku sa prijme na základe hlasovania štyroch sudcov a rozhodcu, pričom každý uplatní svoj hlas. Rozhodnutie v prospech jedného alebo druhého pretekára je povinné a prijme sa na základe nasledovných kritérií:
 - a) Prístup k zápasu, bojovnosť a sila preukázaná pretekármi.
 - b) Taktická a technická prevaha.
 - c) Ktorý z pretekárov mal väčšiu iniciatívu vo vedení útokov.
4. Pretekárovi, ktorému bolo udelené SENŠU a následne mu bude uložená výstraha Kategórie 2 za vyháňanie sa boju kvôli: Džogai, utekanie, klinč, uchopenie, zápasenie, sácanie alebo státie v pozícii hrud' o hrud' a je menej ako 15 sekúnd do konca zápasu – pretekár automaticky stráca túto výhodu. Rozhodca najprv ukáže signál pre príslušnú výstrahu, aby získal podporu od sudcov. Akonáhle má Rozhodca podporu minimálne dvoch vlajok, ukáže gesto pre príslušnú výstrahu Kategórie 2, nasledovanú gestom pre SENŠU a nakoniec gestom pre zrušenie (TORIMASEN). V rovnakom čase verbálne vyhlási AKA/AO SENŠU TORIMASEN.

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

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

- Vítané družstvo je to, ktoré dosiahne viac víťazných zápasov vrátane tých, ktoré boli dosiahnuté prostredníctvom SENŠU. Ak majú družstvá rovnaký počet víťazných zápasov, víťazným družstvom je to s vyšším počtom bodov berúc do úvahy aj vyhraté aj prehraté zápasy. Zápas sa končí v momente keď je bodový rozdiel osem alebo viac bodov.
5. Ak majú dve družstvá rovnaký počet víťazných zápasov a rovnaké skóre, potom nasleduje rozhodujúci zápas. Každé družstvo môže nominovať pre účely rozhodujúceho zápasu ktoréhokoľvek pretekára svojho družstva bez ohľadu na to, či už v predchádzajúcich zápasoch stretnutia dvoch družstiev zápasil alebo nie. Ak rozhodujúci zápas neprinesie víťaza na základe prevahy bodov a ani jeden z pretekárov nezískal SENŠU, rozhodujúci zápas sa rozhodne prostredníctvom HANTEJ podľa toho istého postupu ako v individuálnych zápasoch. Výsledok HANTEJ v rozhodujúcom zápase potom určí tiež víťaza stretnutia družstiev.
 6. Ak v súťaži družstiev družstvo získalo dostatočný počet víťazných zápasov, alebo získalo dostatočný počet bodov na získanie celkového víťazstva, potom toto stretnutie je ukončené a žiadne ďalšie zápasy sa nebudú konať.
 7. V prípadoch, kedy sú obidvaja AKA aj AO diskvalifikovaní v tom istom zápase prostredníctvom Hansoku, ich súper i určený pre ďalšie kolo zvíťazia cez prázdne miesto (a žiaden výsledok sa nevyhlasuje), pokiaľ sa dvojité diskvalifikácie nevyskytnú v medailovom zápase, kedy bude víťaz vyhlásený prostredníctvom HANTEJ, pokiaľ žiadny z pretekárov nezískal výhodu prvého bodovania SENŠU.

VÝKLAD:

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

Článok 8 : ZAKÁZANÉ SPRÁVANIE

Existujú dve kategórie zakázaného správania, Kategória 1 a Kategória 2.

KATEGÓRIA 1

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

KATEGÓRIA 2

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

VÝKLAD:

- I. *Súťaž v karate je športovou disciplínou a z tohto dôvodu sú najnebezpečnejšie techniky zakázané a všetky techniky musia byť kontrolované. Trénovaný dospelý pretekár môže zniesť relatívne silný úder na svalnaté časti tela ako je brucho, ale faktom ostáva, že hlava, tvár, krk, genitálie a kĺby sú časti, ktoré sú ľahko zraniteľné. Z tohto dôvodu každá technika, 16 ktorá spôsobí zranenie má byť potrestaná za predpokladu, že si ju zranený nezapríčinil sám. Pretekári musia vykonať všetky*

techniky s kontrolou a dobrou formou. Ak to nespĺňajú, bez ohľadu na techniku, musí byť udelená výstraha alebo trest. Zvláštna pozornosť musí byť venovaná pri súťažiach kadetov a juniorov.

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

- X. *Hrdlo je zvlášť zraniteľná oblasť a aj za ľahký dotyk hrdla bude uložená výstraha alebo trest pokiaľ to nie je vlastná chyba zraneného.*
- XI. *Techniky hodov sú rozdelené do dvoch typov. Klasické karatistické podrazenia nohou ako sú de ashi barai, ko uči gari, atď. pri ktorých podrazenie, vychýlenie alebo hodenie je vykonané bez toho, aby bol súper najprv uchopený - a tie, pri ktorých musí byť súper počas hodov uchopený alebo držaný jednou rukou. Jediný prípad, kedy môže byť súper počas hodov držaný dvomi rukami je hod po úchope kopajúcej nohy súpera. Bod osi hodov nesmie byť nad úrovňou bedra hádžuceho pretekára a súper musí byť počas celého hodov držaný tak, aby mohol bezpečne dopadnúť. Hody cez rameno ako sú seoi nage, kata guruma atď. sú vyslovene zakázané ako aj takzvané „obetovacie sa hody“ ako sú tomoe nage, sumi gaeši atď. Taktiež je zakázané uchopiť súpera pod pás a zdvihnúť ho a hodiť, alebo sa znížiť a potrhnuť súperovi nohy. Ak je pretekár zranený následkom hodov, sudcovia rozhodnú, či si to vyžaduje potrestanie*
- Pretekár môže uchopiť súperovu ruku alebo karategi jednou rukou za účelom vykonania hodov alebo bezprostrednej skórujúcej techniky – ale nemôže sústavne držať počas nasledujúcich techník. Držanie jednou rukou je povolené, ak ihneď nasleduje skórujúca technika, hod alebo na zabránenie pádu. Držanie oboma rukami je povolené iba po úchope kopajúcej nohy súpera za účelom vykonania hodov*
- XII. *Techniky vykonané otvorenou rukou na tvár sú zakázané z dôvodu nebezpečenstva poškodenia pretekárovho zraku.*
- XIII. *DŽOGAI sa vzťahuje na situáciu, pri ktorej sa chodidlo pretekára alebo akákoľvek iná časť tela dotkne podlahy mimo zápasiska. Výnimku tvoria prípady, pri ktorých je pretekár fyzicky vytlačený alebo vyhodený súperom. Za prvý prípad Džogai musí byť uložená výstraha. Definícia Džogai už nie je „opakované úniky“, ale iba „vystúpenie nespôsobené súperom“. Ak však je menej ako 15 sekúnd do konca zápasu, rozhodca uloží previnilcovi priamo minimálne HANSOKU ČUI.*
- XIV. *Pretekárovi, ktorý vykoná bodujúcu techniku a následne vystúpi zo zápasiska pred tým než rozhodca zvolá „JAME“, bude udelené bodové hodnotenie a Džogai nebude uložené. Ak je pretekár pokus o bodovanie neúspešný, za vystúpenie sa mu uloží Džogai.*
- XV. *Ak AO vystúpi zo zápasiska potom ako AKA boduje úspešným útokom, potom ihneď nastane „Jame“ ,bude udelené bodovanie pre AKA a vystúpenie pre AO nebude zaznamenané. Ak AO vystúpil pred, alebo vystúpil počas bodovania AKA (AKA zotrúva v zápasisku), bude udelený bod pre AKA a súčasne uložený aj trest Džogai pre AO.*
- XVI. *Je dôležité pochopiť, že „vyhýbanie sa boju“ sa vzťahuje na situáciu, pri ktorých sa pretekár snaží neumožniť svojmu súperovi mať príležitosť na bodovanie prostredníctvom správania sa, ktorým zdržiava čas. Pretekárovi, ktorý sústavne ustupuje bez účinného protiútoku, ktorý drží, ide do klinčov alebo vystúpi zo zápasiska radšej ako by mal nechať súperovi možnosť na bodovanie, musí byť uložená výstraha alebo trest. Toto sa často vyskytuje v záverečných sekundách zápasu. Ak sa tento priestupok vyskytne vtedy, keď je do konca zápasu 15 sekúnd alebo viac a pretekár nemal uloženú výstrahu kategórie 2, rozhodca vystríha previnilca uložením ČUKOKU. Ak už bol zaznamenaný priestupok alebo priestupky kategórie 2, uloží KEIKOKU. Ak však do konca zápasu zostáva menej ako pätnásť sekúnd, rozhodca uloží previnilcovi priamo HANSOKU ČUI (či už bolo uložené KEIKOKU kategórie 2 alebo nie). Ak už bolo uložené previnilcovi HANSOKU ČUI kategórie 2, rozhodca potrestá previnilca trestom HANSOKU a súpera vyhlási za víťaza. Rozhodca*

sa však musí vždy uistiť, či uvedené správanie pretekára nie je obranou proti súperovi, ktorý útočí bezohľadne a nebezpečne, pretože v tomto prípade má byť vystríhaný alebo potrestaný tento útočník.

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

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

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

Článok 9 : VÝSTRAHY A TRESTY

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

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

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

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

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

VÝKLAD:

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

Článok 10 : NEHODY A ZRANENIA POČAS SÚŤAŽE

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

VÝKLAD:

- I. *Ak lekár vyhlási pretekára za neschopného boja, musí sa zaznamenať táto skutočnosť do karty pretekára. Rozsah neschopnosti musí byť jasný ostatným panelom rozhodcov.*
- II. *Pretekár môže zvíťaziť diskvalifikáciou súpera na základe akumulovaných menších priestupkov kategórie I. Aj keď je možné, že víťaz neutrpel nijaké vážnejšie zranenie.*
- III. *Rozhodca by mal volať lekára, keď je pretekár zranený a potrebuje lekárske ošetrovanie a to zdvihnutím ruky a zvolaním „doktor“.*
- IV. *Ak je to fyzicky možné, zranený pretekár má byť usmernený mimo zápasiska, a tam vyšetrený a ošetrovaný lekárom.*
- V. *Povinnosťou lekára je vysloviť iba bezpečnostné odporúčania, ktoré sa vzťahujú na správne lekárske riešenie prípadu zraneného pretekára.*
- VI. *Sudcovia v tomto prípade rozhodnú o uložení HANSOKU, KIKEN alebo ŠIKAKU.*

Článok 1 : OFICIÁLNY PROTEST

1. Nikto nesmie protestovať o úrovni rozhodovania členom panelu rozhodcov.
2. Ak sa postup pri rozhodovaní zdá byť v protiklade s týmito pravidlami, jedine pretekárov kouč alebo jeho oficiálny zástupca môžu podať protest.
3. Protest musí byť predložený formou písomnej správy podanej okamžite po skončení zápasu, v ktorom protest vznikol. (Jedinou výnimkou je protest proti administratívnej chybe. Tatami manažér má byť o administratívnej chybe oboznámený hneď ako sa chyba zistí).
4. Protest musí byť podaný zástupcovi odvolacej komisie. Komisia preskúma všetky okolnosti, ktoré viedli k rozhodnutiu proti ktorému sa protestuje. Berúc do úvahy všetky prístupné dôkazy, komisia vypracuje správu a má právo podniknúť požadované opatrenia.
5. Akýkoľvek protest týkajúci sa uplatnenia pravidiel musí byť oznámený nie neskôr ako do 1 minúty po ukončení zápasu. Kouč požiada tatami manažéra o formulár pre oficiálny protest a má 4 minúty na jeho vyplnenie, podpísanie a predloženie tatami manažérovi spolu so zodpovedajúcim poplatkom. Tatami manažér okamžite odovzdá vyplnený formulár protestu členovi odvolacej komisie, ktorá má 5 minút na rozhodnutie.
6. Protestujúci musí zaplatiť poplatok za protest, ktorý je odsúhlasený výkonným výborom WKF, a ten spolu s protestom musí odovzdať zástupcovi odvolacej komisie.

7. Zloženie odvolacej komisie

Odvolacia komisia je zložená z troch skúsených rozhodcov vymenovaných rozhodcovskou komisiou (RC). Žiadny dvaja členovia Odvolacej komisie nesmú byť z rovnakej národnej federácie. RC by mala takisto vymenovať troch ďalších dodatočných členov s číselným označením od 1 do 3, ktorí automaticky nahradia ktoréhokoľvek člena pôvodnej odvolacej komisie v prípade konfliktu záujmu, kedy člen komisie má rovnakú štátnu príslušnosť alebo má pokrvný alebo iný príbuzenský vzťah s

ktoroukoľvek stranou zahrnutou do protestu vrátane všetkých členov rozhodcovského panelu zahrnutých do protestu.

8. Postup pri riešení protestu

Je zodpovednosťou strany, ktorá obdrží protest, aby zvolala odvolaciu komisiu, prevzala odvolací poplatok a odovzdala pokladníkovi.

Keď sa odvolacia komisia zide, okamžite začne vyšetrovať a preskúmať také náležitosti, ktoré považuje za potrebné k zisteniu podstaty protestu. Každý z troch členov je povinný zaujať svoje stanovisko k oprávnenosti protestu. Zdržanie sa zaujatia stanoviska nie je prístupné.

9. Zamietnutie protestu

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

10. Uznanie protestu

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

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

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

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

11. Záznam z prípadu

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

12. Právomoc a obmedzenia

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

Odvolacia komisia nemôže ukladať žiadne tresty. Jej funkciou je rozhodnúť v podstate veci a podnietiť požadované konanie od Rozhodcovskej komisie a Oranizačnej komisie na prijatie

nápravných opatrení na nápravu akéhokoľvek rozhodcovského konania, u ktorého bolo zistené, že porušuje pravidlá.

13. Osobitné ustanovenia o použití VIDEO REVIEW (Preskúmanie videom)

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

Na Majstrovstvách sveta WKF, na Olympijských hrách, Mládežníckych OH, Kontinentálnych/Svetových hrách a multišportových hrách sa vyžaduje použitie systému Video Review (preskúmania stretnutí videom). Použitie Video Review -preskúmania videom sa takisto odporúča na iných súťažiach, kde je to možné. Postup pri Video Review -preskúmaní videom je popísaný v PRÍLOHE 11.

VÝKLAD:

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

Článok 12 : PRÁVOMOCI A POVINNOSTI

ROZHODCOVSKÁ KOMISIA

Práva a povinnosti rozhodcovskej komisie sú:

1. Zabezpečiť správnu prípravu pre každý daný turnaj v spolupráci s organizačnou komisiou: rozmiestnenie zápasísk, zabezpečenie a rozmiestnenie celého vybavenia a nevyhnutných potrieb, riadenie stretnutí a ich dohľad, bezpečnostné opatrenia, atď.
2. Vymenovať tatami manažérov (hlavných rozhodcov) a asistentov tatami manažérov a prideliť ich na ich zápasiská a prijať také opatrenia, ktoré sú vyžadované v správach tatami manažérov.
3. Dohliadať a koordinovať celkovú činnosť rozhodcov.
4. Nominovať náhradníkov, ak je to potrebné.
5. Vydať konečné rozhodnutie v záležitostiach technického charakteru, ktoré môžu vzniknúť počas zápasu alebo stretnutia, a pre ktoré nie sú v týchto pravidlách uvedené žiadne ustanovenia.

TATAMI MANAŽÉRI A ASISTENTI TATAMI MANAŽÉROV

Práva a povinnosti Tatami manažérov sú:

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

KONTROLÓR KOUČOV

Povinnosti Kontrolórov koučov sú popísané v PRÍLOHE 11 – VIDEO REVIEW

ROZHODCOVIA

Rozhodcovské právomoci sú nasledovné :

1. Rozhodca („ŠUŠIN“) má právo viesť zápasy/stretnutia vrátane vyhlásenia začiatku, prerušenia a ukončenia stretnutia.
2. Udeliť body na základe rozhodnutí sudcov.
3. Zastaviť zápas v prípade, ak spozoroval zranenie, chorobu alebo neschopnosť pretekára pokračovať.
4. Zastaviť zápas v prípade, ak podľa rozhodcovho názoru došlo k priestupku, alebo na zaistenie bezpečnosti pretekárov.
5. Zastaviť zápas v prípade, ak dvaja alebo viacerí sudcovia signalizujú bodovanie alebo DŽOGAI.
6. Signalizovať spozorované fauly (vrátane DŽOGAI) a tak požadovať súhlas sudcov.
7. Žiadať potvrdenie verdiktov sudcov v prípadoch, ktoré môžu byť, podľa jeho mienky, základom pre prehodnotenie ich rozhodnutí ohľadom uplatnenia výstrahy alebo trestu.
8. Zvolať sudcov na poradu (ŠUGO) na navrhnutie ŠIKAKU.
9. Vysvetliť, ak je to potrebné, tatami manažérovi, rozhodcovskej komisii alebo odvolacej komisii dôvod vykonaných rozhodnutí.
10. Uložiť varovania a tresty na základe rozhodnutí sudcov.
11. Ohlásiť a začať rozhodujúci zápas v súťaži družstiev, ak je to požadované.
12. Viesť hlasovanie sudcov vrátane svojho vlastného hlasovania (HANTEJ) a vyhlásiť výsledok.
13. Rozhodnúť pri nerozhodnom výsledku.
14. Vyhlásiť víťaza.
15. Právomoc rozhodcu nie je obmedzená iba na zápasisko, ale vzťahuje sa i na jeho bezprostredné okolie vrátane kontroly správania sa koučov, iných pretekárov alebo ktorýchkoľvek členov pretekárovho sprievodu, ktorí sa nachádzajú v priestore zápasísk.
16. Rozhodca dáva všetky povely a vyhlasuje všetky oznámenia.

SUDCOVIA

Právomoci Sudcov (FUKUŠIN) sú nasledovné:

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

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

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

KONTROLÓRI ZÁPASU (KANSA)

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

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

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

Usmernenie

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

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

V nasledujúcich situáciách sa Kansa nezapája do rozhodnutia Panelu rozhodcov :

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

KONTROLÓRI BODOVANIA

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

VÝKLAD:

- I. V prípade, ak dvaja alebo viacerí sudcovia signalizujú bodovanie alebo DŽOGAI pre toho istého pretekára, rozhodca musí prerušiť zápas a uplatniť väčšinový názor. Ak rozhodca neprerušil zápas, kontrolór zápasu zdvihne zástavku a zapíska na píšťalke. V prípade, ak sa rozhodca rozhodol prerušiť zápas z akýchkoľvek iných dôvodov ako signalizácia dvoch alebo viacerých sudcov, zvolá

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

Článok 13 : ZAČATIE, PRERUŠENIE A UKONČENIE STRETNUTÍ

1. Výrazy a gestá, ktoré rozhodca a sudcovia používajú pri vedení zápasu/stretnutia, sú uvedené v PRÍLOHE 1 a 2.
2. Rozhodca a sudcovia zaujmú predpísané miesta, po výmene úklonov medzi pretekármi, ktorí sa nachádzajú na prednej strane svojich označených dielov tatami najbližšej ich súperovi, rozhodca ohlásí „ŠOBU HADŽIME!“, čím zahájí zápas.
3. Rozhodca zastaví zápas zvolaním „JAME“. Ak je to potrebné, rozhodca nariadi pretekárom, aby zaujali svoje predpísané miesta (MOTO NO IČI).
4. Keď sa rozhodca vráti na svoju pozíciu, sudcovia vyjadrí svoj názor pomocou signálov. Ak došlo k bodovaniu, rozhodca označí pretekára (AKA alebo AO), zásahovú oblasť a udelí príslušné bodovanie pomocou predpísaného gesta. Rozhodca potom opäť začne zápas zvolaním „CUZUKETE HADŽIME“.

5. Ak pretekár získa v priebehu zápasu jasné vedenie o osem bodov, rozhodca zvolá „Jame“ a nariadi pretekárom, aby sa vrátili na svoje predpísané miesta, pričom aj on sa vráti na svoje miesto. Rozhodca potom vyhlási a označí víťaza zdvihnutím ruky na strane víťaza a zvolaním „AO (AKA) NO KAČI“. Týmto okamihom zápas končí.
6. Keď čas zápasu uplynul, za víťaza je vyhlásený pretekár, ktorý dosiahol vyššie bodové hodnotenie, rozhodca víťaza označí zdvihnutím ruky na jeho strane a zvolaním „AO (AKA NO KAČI)“. Týmto okamihom zápas končí.
7. V prípade hlasovania pri nerozhodnom stave rozhodcovský panel (rozhodca a štyria sudcovia) rozhodnú stretnutie pomocou HANTEJ.
8. Keď nastanú nasledujúce situácie, rozhodca zvolá „JAME!“ a dočasne preruší zápas:
 - a. Ak sa jeden alebo obidvaja pretekári ocitnú mimo zápasiska.
 - b. Ak chce rozhodca nariadiť pretekárovi, aby si upravil karate-gi alebo ochranné prostriedky.
 - c. Ak pretekár porušil pravidlá.
 - d. Ak sa rozhodca domnieva, že jeden alebo obidvaja pretekári nemôžu pokračovať v zápase pre zranenie, chorobu alebo z iných príčin. Rozhodca po zohľadnení názoru lekára rozhodne, či bude zápas pokračovať.
 - e. Ak pretekár drží svojho súpera a nevykoná okamžité techniku alebo hod.
 - f. Ak jeden alebo obaja pretekári spadli, alebo boli hodení, pričom sa ani jeden z nich nesnaží okamžite vykonať bodovanú techniku.
 - g. Ak sa obaja pretekári držia, alebo sú v klinči, bez okamžitého úspešného pokusu o hod alebo techniku.
 - h. Ak obaja pretekári stoja hrud' o hrud' bez okamžitého pokusu o hod alebo inú techniku.
 - i. Ak obaja pretekári nezotrvávajú na chodidlách pričom nasleduje pád alebo pokus o hod a začínajú spolu zápasnícky zápoliť.
 - j. V prípade, že bodovanie alebo DŽOGAI bolo signalizované dvomi alebo viacerými sudcami pre toho istého pretekára.
 - k. V prípade, ak podľa názoru rozhodcu bolo vykonané bodovanie alebo faul, alebo keď si situácia z bezpečnostných dôvodov vyžaduje zastavenie zápasu.
 - l. Ak ho o to požiada tatami manažér.

VÝKLAD:

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

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

PRAVIDLÁ KATA

Článok 1 : ZÁPASOVÁ PLOCHA PRE KATA

1. Zápasisko tvorí štvorec tatami schváleného typu WKF so stranami 8 metrov (merané zvonka) s ďalším 1 metrom na všetkých stranách ako bezpečnostný priestor. Na každej strane je voľný bezpečnostný priestor dvoch metrov. V prípade ak sa používa vyvýšené zápasisko, bezpečnostný priestor sa zväčší ešte o 1 meter na každej strane.
2. Tatami bude jednotnej farby. Výnimku tvorí plocha, vymedzujúca 1 metrovú hranicu dovnútra tatami od rozmeru 8 x 8 metrov, ktorá musí byť inej farby.
3. Sudcovia a softvérový technik sedia vedľa seba za stolíkom na konci zápasovej plochy čelom k pretekárom. Hlavný sudca (Sudca č.1) sedí najbližšie k technikovi, ktorý sedí na konci stolíka.

VÝKLAD:

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

Článok 2 : OFICIÁLNY ÚBOR

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

SUDCOVIA

1. Sudcovia musia nosiť oficiálny úbor určený rozhodcovskou komisiou. Tento úbor sa musí nosiť na všetkých súťažiach a kurzoch.
2. Oficiálny úbor je nasledovný :
Jednoradové sako námorníckej modrej farby (kód farby 19-4023 **TPX**).
Biela košela s krátkym rukávom.
Oficiálna kravata nosená bez spony.
Čierna píšťalka.
Diskrétna biela šnúčka na píšťalku.
Hladké svetlo sivé nohavice bez manžiet (Príloha 9).
Hladké tmavomodré alebo čierne ponožky a čierne topánky bez šnurovania používané na zápasisku.
Rozhodkyne a sudkyne môžu nosiť sponu do vlasov a z náboženských dôvodov pokrývku hlavy schváleného typu WKF a diskkrétne náušnice.
Rozhodcovia a sudcovia môžu nosiť jednoduchú snubný prsteň.
3. *Oficiálna uniforma rozhodcov môže byť nahradená špecifickou uniformou na multišportových podujatiach ako sú Olympijské hry, Olympijské hry mládeže, Kontinentálne hry a ostatné multišportové podujatia, kde je poskytnutá uniforma pre rozhodcov na náklady LOC s dôrazom na*

dizajn tohto špecifického podujatia, za predpokladu, že WKF bude o to písomne požiadaná organizátorom podujatia a toto bude formálne schválené WKF.

PRETEKÁRI

1. Pretekári musia nosiť biele karategi bez pruhov, lemov alebo osobných výšiviek okrem špeciálne schválených výkonným výborom WKF. Národný znak alebo vlajka krajiny je nosená na ľavej strane prs kabáta a jej rozmer nesmie presiahnuť 12 cm x 8 cm (viď príloha 7). Na gi môžu byť umiestnené iba originálne značky výrobcu. Navyše na chrbte je nosená identifikácia vydaná organizačnou komisiou. Pretekári musia nosiť čistý čierny opasok alebo čistý farebný opasok zodpovedajúci ich stupňu technickej vyspelosti. Opasky musia byť približne 5 cm široké a dostatočnej dĺžky tak, aby prečnievali aspoň 15 cm na každej strane uzla, nie však dlhšie ako tri štvrtiny dĺžky stehien. Opasky musia byť bez akýchkoľvek osobných výšiviek alebo reklám alebo značiek okrem obvyklých značiek výrobcu.
2. Nehľadiac na vyššie uvedený bod 1, Výkonný výbor môže schváliť zobrazenie špeciálnych označení alebo obchodných značiek schválených sponzorov.
3. Kabát stiahnutý okolo drieku opaskom musí mať minimálne takú dĺžku, aby zakrýval boky, ale nesmie byť dlhší ako tri štvrtiny dĺžky stehien. Pretekárky môžu pod kabátom nosiť čisto biele tričko. Šnúrky kabáta musia byť zašnurované. Kabáty bez šnúrok nesmú byť použité.
4. Maximálna dĺžka rukávov kabáta nesmie presahovať zápästie a nesmie byť kratšia ako polovica predlaktia. Rukávy kabáta nesmú byť zrolované. Šnúrky na kabáte musia byť na začiatku zápasu zviazané. Ak sa šnúrky počas zápasu odtrhnú, pretekár nie je povinný si vymeniť kabát.
5. Nohavice musia byť dostatočne dlhé tak, aby zakryli minimálne dve tretiny holene a nesmú presahovať členky. Nohavice nesmú byť zrolované.
6. Pretekári musia mať čisté vlasy a ostrihané na dĺžku, ktorá nebráni hladkému priebehu zápasu. Hačimaki, (páska na hlavu) nie je dovolené. Ak rozhodca považuje vlasy ktoréhokoľvek pretekára za priveľmi dlhé a/alebo špinavé, môže vylúčiť pretekára zo zápasu. Sponky a štipce sú zakázané. Stužky, korálky a iná dekorácia je zakázaná. Jedna alebo dve diskrétné gumičky na jedinom vrkoči sú dovolené.
7. Pretekári/ky môžu používať z náboženských dôvodov pokrývku hlavy schváleného typu WKF: čisto čiernu látkovú šatku, ktorá zakrýva vlasy, ale nezakrýva oblasť hrdla.
8. Pretekári nesmú nosiť žiadne kovové alebo iné predmety.
9. Okuliare sú zakázané. Mäkké kontaktné šošovky sa môžu nosiť na vlastné riziko pretekára.
10. Nosenie neautorizovaného úboru a výstroja je zakázané.
11. Je povinnosťou kontrolóra zápasu dohliadnuť pred začiatkom každého stretnutia alebo zápasu na to, že pretekári nosia schválenú výstroj. (Poznámka: V prípade majstrovstiev kontinentálnej únie, medzinárodnej alebo národnej federácie výstroj schválená WKF musí byť akceptovaná a nemôže byť odmietnutá).
12. Použitie bandáží, obvazov alebo spevňovacích podpôr, kvôli zraneniu, musí byť schválené hlavným sudcom na základe odporúčania lekára súťaže.

KOUČI

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

VÝKLAD:

- I. *Ak pretekár vstúpi do zápasiska nevhodne upravený, nebude hneď diskvalifikovaný, ale mu bude poskytnutá 1 minúta na odstránenie chyby.*
- II. *Ak rozhodcovská komisia súhlasí, rozhodcovia si môžu vyzliecť saká.*
- III. *Kabát karate gi sa nesmie dať dole počas cvičenia kata.*

Článok 3 : ORGANIZÁCIA SÚŤAŽE KATA

POZNÁMKA : ORGANIZÁCIA OLYMPIJSKEJ SÚŤAŽE KATA SA LÍŠI OD TOHOTO ČLÁNKU 3 A JE POPÍSANA V PRÍLOHE 15

1. Súťaž kata má formu tímových a individuálnych zápasov. Súťaž tímov pozostáva zo stretnutí medzi trojčlennými tímami. Každý tím je výlučne mužský alebo výlučne ženský. Súťaž jednotlivcov pozostáva zo samostatných výkonov v oddelených mužských a ženských kategóriách.
2. Na Majstrovstvách sveta a kontinentálnych majstrovstvách budú nasadení štyria pretekári, ktorí na predchádzajúcich Majstrovstvách získali medailu (zlato, striebro, 2x bronz). Na turnajoch Karate 1 – Premier League budú nasadení ôsmi najvyššie postavení pretekári v svetovom rebríčku WKF, ktorý je platný jeden deň pred turnajom. Právo byť nasadený sa nepresúva na nižšie postavených pretekárov v prípade neúčasti pretekára s právom byť nasadený.
3. Počet pretekárov v kategórii určí počet skupín pre eliminačné kolá.
4. Eliminačný systém použitý pre súťaž kata je založený na rozdelení pretekárov (jednotlivcov alebo tímov) do párneho počtu skupín, pričom v každej skupine je osem pretekárov (s výnimkou ak je menej ako 11 pretekárov alebo viac ako 96 pretekárov). Z každej skupiny postúpia do ďalšieho kola 4 pretekári – až kým nezostanú iba dve skupiny. Pretekári, ktorí získajú najvyšší počet bodov v oboch zostávajúcich skupinách, nastúpia proti sebe v zápase o 1.miesto (porazený pretekár obsadí 2. miesto). Pretekári, ktorí získali druhé najvyššie skóre v oboch skupinách nastúpia na zápas o 3. miesto proti pretekárom s tretím najvyšším skóre z opačnej skupiny.
 - V prípade ak máme 3 alebo menej pretekárov, každý zacvičí jednu kata, ktorá určí poradie na 1.-3. mieste.
 - Pri 4 pretekároch sa vytvoria 2 skupiny po dvoch pretekároch pre prvé kolo. Víťazi sa stretnú v zápase o 1.miesto a dvaja porazení obsadia 3. miesto.
 - Pre 5-10 pretekárov sa vytvoria 2 skupiny, z ktorých traja pretekári s najvyššou známku postúpia do medailových zápasov. Potom nasleduje štandardná procedúra a teda pretekári z najvyššou známku v skupine sa stretnú v zápase o 1. a 2. miesto – a druhý sa stretne s tretím pretekárom z opačnej skupiny a naopak. Iba v prípade ak je celkový počet pretekárov 5 – vyhrá druhý pretekár z väčšej skupiny zápas o 3.miesto bez boja (voľné kolo).
 - Ak je počet pretekárov 11-24 – vytvoria sa dve skupiny. Po prvej kata postúpia z každej skupiny štyria najlepší pretekári a vytvoria 2 skupiny po štyroch, kde druhá kata určí poradie pre 6 pretekárov (3 z každej skupiny), ktorí pokračujú v medailových zápasoch podľa normálnej procedúry.

- Ak je počet pretekárov 25- 48 , vytvoria sa štyri skupiny. Po prvej kata, prvý štyria pretekári z každej skupiny postúpia do druhého kola. V druhom kole sa 16 pretekárov rozdelí na dve skupiny na dvoch tatami (8 pretekárov v každej skupine) a predvedú druhú kata. Po druhom kole štyria najlepši pretekári z každej skupiny (spolu 8) postúpia do tretieho kola. V treťom kole sa títo 8 pretekári rozdelia na dve skupiny (štyria pretekári v každej skupine) a predvedú tretiu kata. Po treťom kole traja najlepši pretekári z každej skupiny postúpia do medailových zápasov a predvedú štvrtú kata.
5. Základný počet pretekárov v skupine je 8 – ak je však počet pretekárov väčší ako 64 a menší ako 97, sú pretekári rozdelení do 8 skupín tak, aby bol maximálny počet pretekárov v skupine 12.
 6. Ak je počet pretekárov 97 alebo viac, počet skupín sa zdvojnásobí na 16 – s menším počtom pretekárov v skupinách – z každej skupiny však postúpia 4 najlepši a vytvoria tak 8 skupín po 8 pretekárov (dokopy 64 pretekárov) pre ďalšie kolo.
 7. Ten istý panel sudcov musí byť použitý pre hodnotenie všetkých pretekárov v rámci jednej skupiny pre každé kolo.
 8. Repasáž sa nebude používať pokiaľ to nieje inak určené pre danú súťaž.
 9. Jednotlivci alebo družstvá, ktorí sa neprezentujú, keď sú vyzvaní, budú diskvalifikovaní (KIKEN) z tejto kategórie. Diskvalifikácia prostredníctvom KIKEN znamená, že pretekári sú diskvalifikovaní z danej kategórie a nemá to vplyv na ich účasť v inej kategórii.
 10. V zápasoch o medaily v súťaži družstiev družstvá zacvičia ich vybrané kata bežným spôsobom. Potom zacvičia demonštráciu významu kata (BUNKAI). Celkový čas dovolený na cvičenie KATA a BUNKAI je päť minút. Oficiálny časomerač začne odpočítavať čas keď sa členovia družstva uklonia na začiatku kata a zastaví odpočítavanie v okamžiku úklonu po zacvičení BUNKAI. Družstvo, ktoré nevykoná úklon na začiatku a konci cvičenia, alebo ktoré presiahne povolený čas 5 minút, bude diskvalifikované. Použitie tradičných zbraní, pomocného vybavenia alebo dodatočného výstroja nie je dovolené.

VÝKLAD:

Nasledujúca tabuľka vysvetľuje počet skupín a počet kata v závislosti od počtu pretekárov :

Počet pretekárov	Počet skupín	Počet kata na víťazstvo	Počet pretekárov v druhom kole
2	1	1	0 (žiadne druhé kolo)
3	1	1	0 (žiadne druhé kolo)
4	2	2	Medailový zápas (iba o zlato)
5-10	2	2	Medailové zápasy
11-24	2	3	8
25-48	4	4	16
49-96	8	4	32
97 a viac	16	5	64

ÚPRAVA SYSTÉMU MANUÁLNEHO HODNOTENIA KATA

Pre súťaže, na ktorých nie je dostupný elektronický hodnotiaci systém kata, môžu byť použité tabuľky na manuálne hodnotenie. V takom prípade Hlavný sudca vydá pokyn na ukávanie hodnotenia zapísaním na píšťalku a druhý signál potom, čo hlásateľ vyhlási všetky hodnotenia. Sedem sudcov pre panel sudcov je vybratých tatami manažérom alebo asistentom tatami manažéra.

Pri manuálnom hodnotení udelia sudcovia iba jedno skóre, ktoré bude zahŕňať hodnotenie technického aj atletického kritéria, pričom musia mať na pamäti, že technické kritérium má váhu 70% a atletické kritérium 30%.

Pri remíze pri používaní manuálneho hodnotenia, musia dotknutí pretekári vykonať ďalšiu a odlišnú kata, kde sudcovia sú povinní odlišiť svoje hodnotenie tak, aby určili víťaza.

Článok 4 : PANEL SUDCOV

1. Na všetkých oficiálnych turnajoch WKF bude panel siedmich sudcov určený náhodným výberom počítačového programu.
2. V zápasoch o medailu, žiadny sudca nesmie mať rovnakú národnosť ako ktorýkoľvek z pretekárov.
3. Jeden sudca pre každé zápasisko bude určený ako Hlavný sudca, ktorý prevezme riadenie v akejkoľvek požadovanej komunikácii so softvérovým technikom alebo nečakaných problémov medzi sudcami.
4. Rozdelenie sudcov a rozmiestnenie panelov: Sekretár Rozhodcovskej komisie poskytne pre eliminačné kolá zoznam sudcov, ktorí sú k dispozícii pre jednotlivé tatami, technikovi pre elektronický žrebovací softvér. Tento zoznam poskytne na konci porady rozhodcov a po skončení rozlosovania pretekárov. Zoznam musí obsahovať iba sudcov, ktorí sa odprezentujú na porade rozhodcov a musí zohľadňovať vyššie spomenuté kritériá. Technik potom vloží tento zoznam pre potreby rozlosovania sudcov do systému a sedem sudcov bude náhodne vybraných ako panel sudcov.

Po skončení posledného eliminačného zápasu tatami manažér poskytne Predsedovi RK a Sekretárovi RK zoznam sudcov pre zápasy o medaily. Po tom, ako je tento zoznam schválený Predsedom RK bude ďalej poskytnutý technikovi pre softvér, aby ho vložil do systému. Systém následne náhodným spôsobom vyberie panel sudcov, ktorý bude zložený zo siedmich sudcov pre každé tatami.

5. Pre súťaž družstiev bude okrem softvérového technika a hlásateľa delegovaný aj časomerač, ktorý bude dohliadať na maximálny čas cvičenia.
6. Hlásateľ a softvérový technik ovládajúci elektronický systém hodnotenia, môže byť tá istá osoba.
7. Organizátor je povinný zabezpečiť „bežcov“ pre každú zápasovú plochu, ktorí sú oboznámení s oficiálnym zoznamom kata WKF a budú zapisovať pretekármi zvolené kata pred každým kolom a zoznam odovzdajú softvérovému technikovi. Tatami manažér je zodpovedný za dohľad nad prácou „bežcov“.
8. Pre súťaže, ktoré sa nazarávajú do rebríčka WKF, môže byť počet sudcov pre panel znížený na 5. V takom prípade sa škrtá iba jedna najvyššia a jedna najnižšia známka.

VÝKLAD:

- I. *Všetci sudcovia a softvérový technik sedia v jednej línii pred oficiálnym stolikom, ideálne za jedným stolom.*
- II. *Hlavný sudca sedí najbližšie k softvérovému technikovi, ktorý sedí na konci stola.*

Článok 5 : KRITÉRIÁ HODNOTENIA

1. Oficiálny zoznam kata

Môžu sa cvičiť iba kata z oficiálneho zoznamu.

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Geksai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Geksai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakucho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naihanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

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

2. Posúdenie

Pri posúdení cvičenia pretekára alebo družstva budú sudcovia hodnotiť cvičenie podľa dvoch hlavných kritérií (technické vykonanie a atletický výkon).

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

Drobné variácie, tak ako sú učené v štýloch (Ryu-Ha) pretekárov, sú povolené.

Pretekár musí v každom kole vykonať iné kata. Už cvičené kata sa nesmie opakovať – ani kata, ktorá bola cvičená na rozhodnutie remízy. Iba kata zo zoznamu vyššie sú povolené.

3. Bodový systém

Technické prevedenie a atletické prevedenie bude hodnotené samostatne pomocou bodového hodnotenia na škále od 5,0 do 10,0 stupňované po 0,2 – kde 5,0 reprezentuje najnižšie možné skóre pre kata, ktoré je hodnotené a 10,0 reprezentuje perfektné prevedenie. Diskvalifikácia sa hodnotí ako 0 bodov.

Systém vyškrtne dve najvyššie a dve najnižšie známky v každom z kritérií (technické a atletické) a vypočíta výslednú známku s váhou 70% pre technické kritériu a 30% pre atletické kritérium.

Cvičenie kata a BUNKAI majú v hodnotení rovnakú dôležitosť.

4. Riešenie remíz

V prípade, že pretekári dosiahnu rovnaký počet bodov, remíza bude vyriešená pomocou nasledujúcich krokov, ktoré sú obsiahnuté v elektronickom systéme hodnotenia:

Krok číslo 1:

Porovnajte čisto technické skóre bez multiplikačného faktora (70%), najvyššie skóre vyhráva

Krok číslo 2:

Porovnajte najnižšie technické známky, ktoré neboli škrtnuté, najvyššia známka vyhráva

Krok číslo 3:

Porovnajte najvyššie technické známky, ktoré neboli škrtnuté, najvyššia vyhráva

Krok číslo 4:

Porovnajte najnižšie atletické známky, ktoré neboli škrtnuté, najvyššia vyhráva

Krok číslo 5:

Porovnajte najvyššie atletické známky, ktoré neboli škrtnuté, najvyššia vyhráva

Krok číslo 6:

Porovnajte najvyššie technické známky z pomedzi najnižších škrtnutých znáмок, najvyššia vyhráva

Krok číslo 7:

Porovnajte najnižšie technické známky z pomedzi najvyšších škrtnutých znáмок, najvyššia vyhráva

Krok číslo 8:

Porovnajte najnižšie technické známky z pomedzi najnižších škrtnutých znáмок, najvyššia vyhráva

Krok číslo 9:

Porovnajte najvyššie atletické známky z pomedzi najnižších škrtnutých znáмок, najvyššia vyhráva

Krok číslo 10:

Porovnajte najnižšie atletické známky z medzi najvyšších škrtnutých známok, najvyššia vyhráva

Krok 11:

Porovnajte najnižšie atletické známky z pomedzi najnižších škrtnutých známok, najvyššia vyhráva

Krok 12:

Porovnajte najvyššie technické známky z pomedzi najvyšších škrtnutých známok, najvyššia vyhráva

Krok 13:

Porovnajte najvyššie atletické známky z pomedzi najvyšších škrtnutých známok, najvyššia vyhráva

Krok 14:

V prípade, že všetky predchádzajúce kroky neurčia víťaza, rozhodne sa prostredníctvom elektronického žrebovania.

5. Kritéria na hodnotenie

Cvičenie Kata	Cvičenie Bunkai (používané v cvičeniach družstiev v zápasoch o medaily)
1. Technické vykonanie a) Postoje b) Techniky c) Premiestňovanie sa d) Časovanie e) Správne dýchanie f) Ohnisko (KIME) g) Zhoda: konzistencia v cvičení kihon štýlu (Ryu-Ha) danej kata	1. Technické vykonanie a) Postoje b) Techniky c) Premiestňovanie sa d) Časovanie e) Kontrola f) Ohnisko (KIME) g) Zhoda: konzistencia v cvičení kihon štýlu (Ryu-Ha) danej kata
2. Atletický výkon a) Sila b) Rýchlosť c) Stabilita	2. Atletický výkon a) Sila b) Rýchlosť c) Stabilita

6. Diskvalifikácia

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

1. Vykonanie nesprávneho kata, alebo nahlásenie nesprávneho kata.
2. Neuklonenie sa na začiatku a konci cvičenia kata.
3. Zreteľné prerušenie alebo zastavenie cvičenia.
4. Interferencia s funkciou sudcu (ak napríklad sa sudca musí z bezpečnostných dôvodov presunúť alebo spôsobiť fyzický kontakt so sudcom).
5. Ak pretekárovi počas cvičenia spadne opasok na zem.
6. Presiahnutie celkového časového limitu 5 minút na cvičenie kata a BUNKAI.
7. Vykonanie techniky nožnicového hodu na oblasť krku v BUNKAI (Džodan Kani Basami).
8. Neuposlušnosť nariadení hlavného sudcu alebo iné nevhodné správanie sa

7. Chyby

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

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

VÝKLAD:

- I. *Kata nie je tanečným ani divadelným vystúpením. Kata musí dodržiavať tradičné hodnoty a princípy. Musí byť realistické v zmysle boja a ukázať koncentráciu, energiu a potenciálny účinok jeho techník. Musí demonštrovať silu, energiu a rýchlosť – ako aj krásu, rytmus a stabilitu*
- II. *Predstieranie bezvedomia počas cvičenia Bunkai je neprípustné. Po dokončení techniky by si mal zrazený pretekár kľaknúť na jedno koleno alebo sa postaviť.*
- III. *V súťaži družstiev musia všetci traja členovia začať kata rovnakým smerom tvárou k hlavnému sudcovi.*
- IV. *Členovia družstva musia demonštrovať znalosť vo všetkých aspektoch cvičenia kata ako aj synchronizáciu.*
- V. *Je výhradnou zodpovednosťou kouča, alebo v prípade absencie kouča, zodpovednosťou pretekára, sa uistiť, že kata, tak ako bolo nahlásené „bežcovi“, je vhodné pre príslušné kolo.*
- VI. *Hoci je vykonanie techniky nožnicového hodu na oblasť krku (Kani Basami) počas cvičenia BUNKAI zakázané, nožnicový hod na oblasť tela je dovolený.*
- VII. *Pri riešení remíz ostáva pretekárovi jeho pôvodné bodové hodnotenie. Bodové hodnotenie v zápase na určenie víťaza z pretekárov s rovnakým skóre nemení pôvodné hodnotenie.*

	Sudca 1	Sudca 2	Sudca 3	Sudca 4	Sudca 5	Sudca 6	Sudca 7	Spolu	Faktor	Výsledok
Technické kritérium	8,0	8,2	7,8	7,8	8,4	8,4	8,2	24,4	0,7	17,10
Atletické kritérium	7,8	8,2	7,8	8,2	8,2	8,4	8,4	24,6	0,3	7,38
									SPOLU : 24,48	

IX. Pre súťaže, ktoré sa nazarávajú do rebríčka WKF, môže byť počet sudcov pre panel znížený na 5. V takom prípade sa škrtá iba jedna najvyššia a jedna najnižšia známka.

Článok 6 : PRIEBEH STRETNUTÍ

1. Pretekári – alebo družstvá – sú rozdelení do skupín po ôsmich (alebo maximálne 12) na jednotlivé zápasiská.
2. Pred každým kolom musia pretekári alebo družstvá nahlásiť zvolené kata určenému bežcovi, ktorý nahlási túto informáciu Softvérovému technikovi (operátorovi) elektronického systému hodnotenia, ktorý určí náhodné poradie pretekárov ako nastúpia na zápas, okrem prípadu nasadených pretekárov v prvom kole eliminácii.
3. Na začiatku každého kola pretekári alebo družstvá nastúpia na perimenter zápasovej plochy čelom k sudcom (kolo sa chápe ako jedno cvičenie každého pretekára v skupine). Po úklonoch, najprv „ŠOMEN NI REI“ – a potom; „OTAGAI NI REI“, pretekári vystúpia von zo zápasovej plochy.
4. Po zavolaní, každý pretekár alebo družstvo, vstúpi na začiatkový bod pre kata.
5. Začiatkový bod pre cvičenie je hocikde v rámci perimetra zápasovej plochy.
6. Po úklone musí pretekár zreteľne zahľásiť kata, ktoré bude cvičiť, a potom začať cvičenie.
7. Na konci cvičenia, čo je definované ako záverečný úklon v kata, pretekár musí počkať na vyhlásenie výsledku hodnotenia, ukľoniť sa, a potom opustiť tatami.
8. Na konci kola všetci pretekári zo skupiny nastúpia, tak ako na začiatku a hlásateľ vyhlási štyroch najlepších, ktorí postupujú do ďalšieho kola. Mená štyroch najlepších budú zobrazené na monitore. Po úklone pretekári opustia zápasovú plochu.
9. Pred medailovými zápasmi, hlásateľ ohlási 3 najlepších pretekárov z oboch skupín, ktorí postúpili do zápasov o medaily.

VÝKLAD:

- I. Začiatkový bod pre cvičenie kata je hocikde v rámci perimetra zápasovej plochy.
- II. Schématická ilustrácia získaných umiestnení v súťaži kata podľa týchto pravidiel WKF sa nachádza v PRÍLOHE 16 : SÚŤAŽ KATA PREMIER LEAGUE

Článok 7 : OFICIÁLNY PROTEST

1. Nikto nesmie protestovať o úrovni rozhodovania členom panelu sudcov.
2. Ak sa postup pri rozhodovaní zdá byť v protiklade s týmito pravidlami, jedine pretekárov kouč alebo jeho oficiálny zástupca môžu podať protest.
3. Protest musí byť predložený formou písomnej správy podanej okamžite po skončení zápasu, v ktorom protest vznikol. (Jedinou výnimkou je protest proti administratívnej chybe. Tatami manažér má byť o administratívnej chybe oboznámený hneď ako sa chyba zistí).
4. Protest musí byť podaný zástupcovi odvolacej komisie. Komisia preskúma všetky okolnosti, ktoré budú viesť ku konečnému rozhodnutiu o proteste. Berúc do úvahy všetky prístupné dôkazy, komisia vypracuje správu a má právo podniknúť požadované opatrenia.
5. Akýkoľvek protest týkajúci sa uplatnenia pravidiel musí byť oznámený nie neskôr ako do 1 minúty po ukončení cvičenia. Kouč požiada tatami manažéra o formulár pre oficiálny protest a má 4 minúty na jeho vyplnenie, podpísanie a predloženie tatami manažérovi spolu so zodpovedajúcim poplatkom. Tatami manažér okamžite odovzdá vyplnený formulár protestu členovi odvolacej komisie, ktorá má 5 minút na rozhodnutie.
6. Protestujúci musí zaplatiť poplatok za protest, ktorý je odsúhlasený výkonným výborom WKF, a ten spolu s protestom musí odovzdať zástupcovi odvolacej komisie.

7. Zloženie odvolacej komisie

Odvolacia komisia je zložená z troch skúsených rozhodcov vymenovaných rozhodcovskou komisiou (RC). Do odvolacej komisie nemôžu byť nominovaní dvaja členovia z rovnakej národnej federácie. RC by mala takisto vymenovať troch ďalších dodatočných členov s číselným označením od 1 do 3, ktorí automaticky nahradia ktoréhokoľvek člena pôvodnej odvolacej komisie v prípade konfliktu záujmu, kedy člen komisie má rovnakú štátnu príslušnosť alebo má pokrvný alebo iný príbuzenský vzťah s ktoroukoľvek stranou zahrnutou do protestu vrátane všetkých členov panelu sudcov zahrnutých do protestu.

8. Postup pri riešení protestu

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

9. Zamietnutie protestu

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

10. Uznatie protestu

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

- Zrušenie predchádzajúcich rozhodnutí, ktoré nie sú v súlade s pravidlami.
- Vydaním odporúčania rozhodcovskej komisii (RC), že zahrnutí rozhodcovia sú vyhodnotení na sankciu.

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

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

12. Záznam z protestu

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

13. Právomoc a obmedzenia

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

14. Odvolacia komisia nemôže ukladať žiadne tresty. Jej funkciou je rozhodnúť v podstate veci a podnietiť požadované konanie od Rozhodcovskej komisie a Organizačnej komisie na prijatie opatrení na nápravu akéhokoľvek rozhodcovského konania, u ktorého bolo zistené, že porušuje pravidlá.

VÝKLAD:

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

- VI. *V prípade administratívnej chyby počas kola, kouč môže oznámiť uvedenú skutočnosť Tatami manažérovi. Ten ju okamžite oznámi Hlavnému Sudcovi.*

Príloha 1 : TERMINOLÓGIA

ŠOBU HADŽIME	Začnite stretnutie alebo zápas.	Po ohlásení rozhodca ustúpi krok dozadu.
ATO ŠIBARAKU	Zostáva trochu času.	Časomerač dá zvukový signál 15 sekúnd pred skutočným koncom zápasu a rozhodca ohlásí „Ato Šibaraku“.
JAME	Zastavte	Prerušenie alebo ukončenie zápasu. Pri ohlásení rozhodca vykoná gesto tak, že sekne otvorenou rukou zhora dole.
MOTO NO IČI	Východiskové postavenie.	Pretekári a rozhodca sa vrátia na východiskové postavenia.
CUZUKETE	Pokračujte v zápase.	Povel k pokračovaniu zápasu pri jeho prerušení, ktoré nenariadil rozhodca.
CUZUKETE HADŽIME	Opätovné začatie zápasu - začnite.	Rozhodca sa postaví do zenkucu dači, ohlásí cuzukete, vystrie obe ruky dlaňami otočenými k pretekárom a v momente ako ohlásí hadžime, otočí dlane a rýchlym pohybom pritiahne ruky k sebe, súčasne stiahne nohu dozadu.
ŠUGO	Privolanie sudcov.	Rozhodca volá sudcov po ukončení stretnutia alebo zápasu, alebo pri navrhovaní Šikaku.
HANTEJ	Rozhodnutie.	Rozhodca žiada o rozhodnutie na konci nerozhodného stretnutia. Po krátkom zapískaní na píšťalke sudcovia vyjadria svoje hlasovanie pomocou zástaviek a rozhodca vyjadrí svoje hlasovanie zdvihnutím ruky.
HIKIWAKE	Nerozhodne.	V prípade nerozhodného zápasu rozhodca prekríži obe ruky, a potom ich vystrie tak, aby dlane boli otočené smerom dopredu.
AKA (AO) NO KAČI	Červený (Modrý) víťazí.	Rozhodca šikmo zdvihne ruku na strane víťaza.
AKA (AO) IPPON	Červený (Modrý) získava tri body.	Rozhodca vystrie hore ruku pod 45° uhlom na strane bodujúceho.
AKA (AO) WAZA-ARI	Červený (Modrý) získava dva body.	Rozhodca vystrie ruku vo výške ramena na strane bodujúceho.
AKA (AO) YUKO	Červený (Modrý) získava jeden bod.	Rozhodca vystrie ruku dolu pod 45° uhlom na strane bodujúceho.

ČUKOKU	Výstraha.	Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2.
KEIKOKU	Výstraha.	Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2, potom ukazovák ukáže pod uhlom 45° smerom dole k previnilcovi.
HANSOKU ČUI	Výstraha pred diskvalifikáciou.	Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2, potom ukazovák ukáže horizontálne k previnilcovi.
HANSOKU	Diskvalifikácia.	Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2, potom ukazovák ukáže pod uhlom 45° smerom hore k previnilcovi a vyhlási súpera za víťaza.
DŽOGAI	Vystúpenie zo zápasiska nezapríčinené súperom.	Rozhodca ukáže ukazovák na stranu zápasiska previnilca aby indikoval sudcom, že pretekár vystúpil zo zápasiska.
SENŠU	Výhoda prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera.	Po obvyklom udelení bodovania rozhodca ohlásí „AKA (AO) SENŠU“ pričom drží zdvihnutú zohnutú ruku v lakti s dlaňou smerujúcou k jeho tvári.
ŠIKKAKU	Diskvalifikácia „Opusti zápasisko“.	Rozhodca ukáže najskôr ukazovák na previnilca pod uhlom 45°smerom hore, potom ruku otočí preč a vzad a ohlásí „AKA (AO) ŠIKAKU!“ . Potom vyhlási víťazstvo pre súpera.
TORIMASEN	Anulovanie.	Bod alebo rozhodnutie je anulované. Rozhodca kumite alebo Hlavný sudca kata prekříži ruky pohybom dole.
KIKEN	Vzdanie sa.	Pre kumite, rozhodca ukáže ukazovák pod uhlom 45° smerom dole na východiskovú čiaru pretekára alebo družstva.
MUBOBI	Nedbanie na vlastnú bezpečnosť.	Rozhodca sa rukou dotkne svojej tváre, potom hranu ruky pohne dopredu a dozadu aby indikoval sudcom, že pretekár nedbá na vlastnú bezpečnosť.

Príloha 2 : GESTÁ A SIGNÁLY ZÁSTAVKAMI

OHLÁSENIA A GESTÁ ROZHODCU

ŠOMEN-NI-REI

Rozhodca vystrie ruky dlaňami dopredu.



OTAGAI-NI-REI

Rozhodca vyzve pretekárov aby sa vzájomne uklonili.



ŠOBU HADŽIME

„Začnite zápas“

Po ohlásení rozhodca ustúpi krok dozadu



JAME

„Zastavte“

Prerušenie alebo ukončenie zápasu alebo stretnutia.
Pri ohlásení rozhodca vykoná gesto tak, že sekne
otvorenou rukou zhora dole.



CUZUKETE HADŽIME**„Pokračujte – začnite“**

Rozhodca ohlásí „cuzukete“, pričom stojí v zenkucu dači, vystrie obe ruky dlaňami otočenými k pretekárom a v momente ako ohlásí „hadžime“, otočí dlane a rýchlym pohybom pritiahne ruky k sebe, súčasne stiahne nohu dozadu. Ďalšie Cuzukete v kombinácii s rovnakým pohybom rúk sa používa, ak chce rozhodca nabádať k aktivite, keď je v pohybe.

**YUKO (1 bod)**

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

**WAZA-ARI (2 body)**

Rozhodca vystrie ruku vo výške ramena na strane bodujúceho.

**IPPON (3 body)**

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

**TORIMASEN / ZRUŠENIE ROZHODNUTIA**

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



SENŠU

(prvé bodovanie bez súčasného bodovania súpera)

Rozhodca drží ruku ohnutú v lakti, dlaňou smerom dovnútra.

**NO KAČI (Vít'az)**

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

**KIKEN**

„Vzdanie sa”

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

**ŠIKKAKU**

„Diskvalifikácia, opusti zápasisko”.

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



HIKIWAKE

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

**WAKARETE**

Rozhodca urobí pohyb pre pretekárov aby sa oddelili od seba z klinču alebo pretláčania sa hrud' o hrud'. (Pohyb je rovnaký ako sa používa pre návrat na štartovací bod na tatami).

**PRIESTUPOK KATEGÓRIE 1**

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

**PRIESTUPOK KATEGÓRIE 2**

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

**KEIKOKU**

„Výstraha“

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

HANSOKU ČUI

„Výstraha pred diskvalifikáciou“

Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2, potom ukazovákom ukáže horizontálne k bruchu previnilca.



HANSOKU

„Diskvalifikácia“ Rozhodca indikuje priestupok kategórie 1 alebo 2, potom ukazovákom ukáže pod uhlom 45° smerom hore k previnilcovej tvári a vyhlási súpera za víťaza.



PASIVITA

Rozhodca krúži päste okolo seba pred hrudníkom, čím indikuje priestupok Kategórie 2.



PRISILNÝ KONTAKT

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



ZVELIČOVANIE ZRANENIA

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



PREDSTIERANIE ZRANENIA

Rozhodca drží obe ruky vedľa svojej tváre čím indikuje sudcom priestupok Kategórie 2.



50 DŽOGAI

„Vystúpenie zo zápasiska” Rozhodca indikuje sudcom vystúpenie tým, že ukáže ukazovákom na hranicu zápasiska na strane previnilca.



MUBOBI (Nedbanie na vlastnú bezpečnosť)

Rozhodca sa rukou dotkne svojej tváre a pohne rukou cez tvár z prava do ľava, indikujúc sudcom, že pretekár nedbal na svoju vlastnú bezpečnosť.



VYHÝBANIE SA BOJU

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



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

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



NEBEZPEČNÉ A NEKONTROLOVANÉ ÚTOKY

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



SIMULOVANÉ ÚTOKY HLAVOU, KOLENAMI ALEBO LAKŤAMI

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



ROZPRÁVANIE ALEBO PROVOKOVANIE SÚPERA A NESLUŠNÉ SPRÁVAVNIE

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



ŠUGO

„Privolanie sudcov“

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



SIGNÁLY ZÁSTAVKAMI SUDCOV

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

YUKO**WAZAARI****IPPON**

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



f

Priestupok kategórie 1

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



Základná pozícia sudcu**Priestupok kategórie 2**

Sudca ukazuje vlajkou so zohnutou rukou.

**DŽOGAI**

Klepanie vlajkou na podlahu.

**KEIKOKU**

HANSOKU ČUI**HANSOKU**

Príloha 3 : PRACOVNÁ PRÍRUČKA PRE ROZHODCOV A SUDCOV

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

PRISILNÝ KONTAKT

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

PRISILNÝ KONTAKT A ZVELIČOVANIE

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

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

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

MUBOBI

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

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

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

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

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

ZACHYTENIE KOPOV NA ČUDAN

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

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

HODY A ZRANENIA

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

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

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

BODOVANIE NA SPADNUTÉHO PRETEKÁRA

Ak je pretekár hodený alebo podrazený pričom nezotrúva na chodidlách a súper naňho boduje, zatiaľ čo jeho torzo sa dotýka tatami (horná časť tela alebo trup), bodovanie bude IPPON.

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

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

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

POSTUP PRI HLASOVANÍ

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

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

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

DŽOGAJ

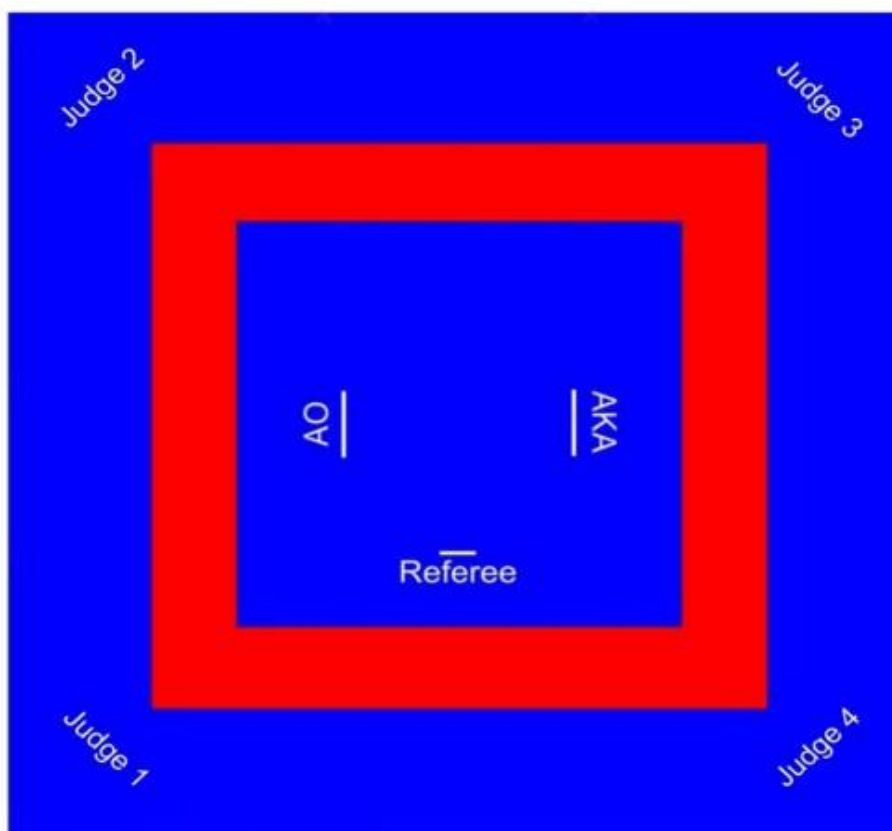
Sudcovia musia mať na pamäti, že ak signalizujú Džogai, musia príslušnou zástavkou pobúchať po zemi. Po prerušení zápasu rozhodcom a po jeho návrate na jeho pozíciu, sudcovia signalizujú ich názor pričom indikujú priestupok kategórie 2

SIGNALIZÁCI PORUŠENIA PRAVIDIEL

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

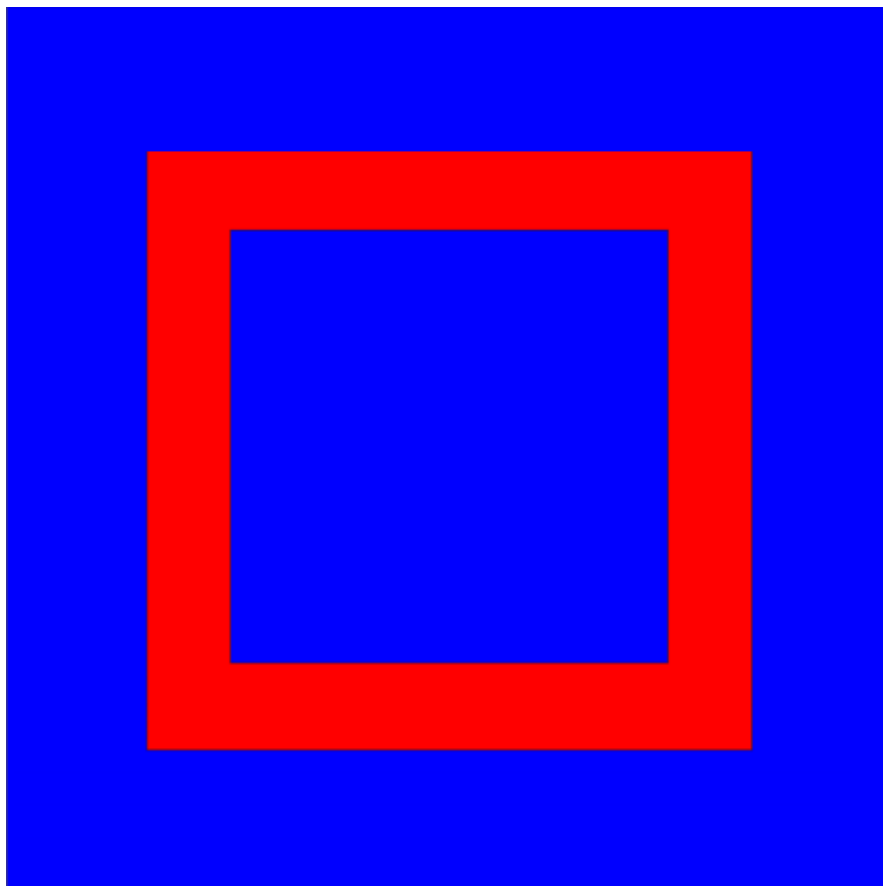
Príloha 4 : ZNAČKY ZAPISOVATEĽA BODOVANIA

	IPPON	Tri body
	WAZA ARI	Dva body
	YUKO	Jeden bod
	SENŠU	Výhoda prvého bodovania
	KAČI	Vít'az
	MAKE	Porazený
	HIKIWAKE	Remíza
C1C	Kategória 1 – čukoku	Výstraha
C1K	Kategória 1 – keikoku	Výstraha
C1HC	Kategória 1 – Hansoku čui	Výstraha pred diskvalifikáciou
C1H	Kategória 1 – Hansoku	Diskvalifikácia
C2C	Kategória 2 – čukoku	Výstraha
C2K	Kategória 2 – keikoku	Výstraha
C2HC	Kategória 2 – Hansoku čui	Výstraha pred diskvalifikáciou
C2H	Kategória 2 – Hansoku	Diskvalifikácia
KK	KIKEN	Vzdanie sa
S	ŠIKAKU	Vážna diskvalifikácia



Príloha 6 : USPORIADANIE ZÁPASISKA PRE KATA

Strana pretekárov



Sudca 7	Sudca 6	Sudca 5	Sudca 4	Sudca 3	Sudca 2	Sudca 1	Softvérový technik
--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	-------------------------------

Hlavný sudca = Sudca 1

Príloha 7 : KARATE GI



Reklamné miesto pre WKF 20 x 10 cm

Reklamné miesto pre národnú federáciu 15 x 10 cm

Chrbát rezervovaný pre organizujúcu federáciu 30 x 30 cm

Troj písmenné zobrazenie kódu krajiny

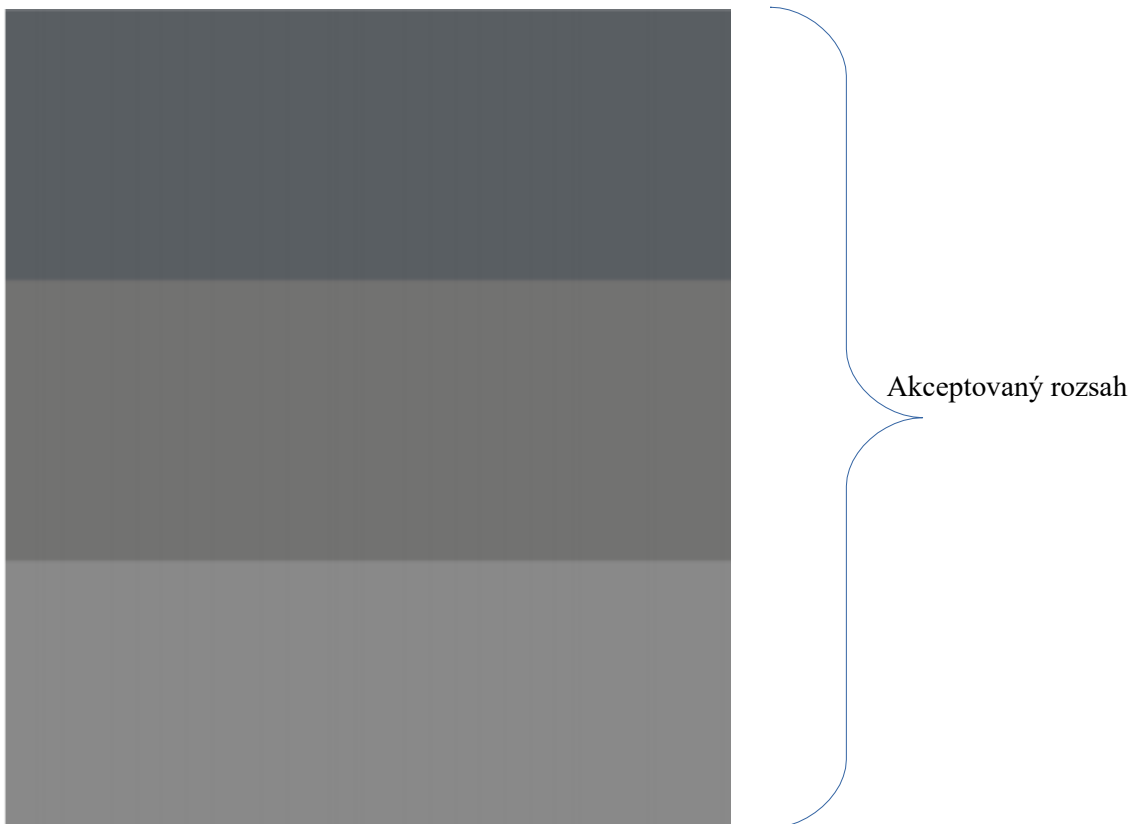
Znak národnej federácie 12 x 8 cm

Miesto pre značky výrobcov 5 x 4 cm

Príloha 8 : MAJSTROVSTVÁ SVETA : PODMIENKY A KATEGÓRIE

MAJSTROVSTVÁ SVETA KADETOV, JUNIOROV A U21			MAJSTROVSTVÁ SVETA SENIOROV	
VŠEOBECNE	KATEGÓRIE			VŠEOBECNE
	U21	Kadeti	Kata jednotlivci	
	Kata jednotlivci (18-19-20 rokov)	Kata jednotlivci (14-15 rokov)	Muži Ženy	
- Súťaž potrvá 5 dní	Muži Ženy	Muži Ženy	Kumite Muži (18+ rokov)	
- Každá národná federácia môže registrovať maximálne 1 pretekára do kategórie	Kumite Muži (18-19-20 rokov)	Kumite Muži (14-15 rokov)	-60 kg -67 kg -75 kg -84 kg +84 kg	
- Pri losovaní budú 4 finalisti predchádzajúceho šampionátu rozdelení ako najviac to je možné (Pretekári v jednotlivcoch a národné federácie v súťaži družstiev)	-60 kg -67 kg -75 kg -84 kg +84 kg	-52 kg -57 kg -63 kg -70 kg +70 kg	Kumite Ženy (18+ rokov)	
- Turnaj prebehne na 5 alebo 6 dňami v závislosti od možnosti hal	Kumite Ženy (18-19-20 rokov)	Kumite Ženy (14-15 rokov)	-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg +68 kg	
- Trvanie zápasu kumite pre kadetov a juniorov je 2 minúty a pre U21 mužov aj ženy 3 minúty	-50 kg -55 kg -61 kg -68 kg +68 kg	-47 kg -54 kg +54 kg	Družstvo kata (16+ rokov)	
- v medailových zápasoch súťaže družstiev kata (muži aj ženy) bude predvedené bunkai	-	-	Muži Ženy	
	-	-	Družstvo Kumite (18+ rokov)	
			Muži, Ženy	

Príloha 9 : FARBA NOHAVÍC ROZHODCOV A SUDCOV – ŠKÁLA



Nohavice : Farba Pantone č. 18-0201 TPX

Sako : Farba náornícka modrá č. 19-4023 TPX

Príloha 10 : SÚŤAŽNÉ PRAVIDLÁ DO 14 ROKOV

Povinné pre WKF Youth Camp a WKF Youth League

Odporúčané pre Kontinentálne a Národné federácie

Kategórie do 14 rokov

U12 Kumite Muži (10-11 rokov)	-30 kg, -35 kg, -40kg, -45 kg, +45 kg
U12 Kumite Ženy (10-11 rokov)	-30 kg, -35 kg, -40kg, +40 kg
U12 Kata Muži (10-11 rokov)	
U12 Kata Ženy (10-11 rokov)	
U14 Kumite Muži (12-13 rokov)	-40 kg, -45 kg, -50 kg, -55kg, +55 kg
U14 Kumite Ženy (12-13 rokov)	-42 kg, -47 kg, + 47 kg
U14 Kata Muži (12-13 rokov)	
U14 Kata Ženy (12-13 rokov)	

Zmeny súťažných pravidiel pre kategórie do 14 rokov

Kumite pre deti od 12 do 14 rokov

- Žiadny kontakt na hlavu a krk (Džodan) nie je dovolený
- Každý kontakt na Džodan, akokoľvek slabý, bude penalizovaný
- Správne vykonaná technika na hlavu alebo krk bude bodovaná až do vzdialenosti 10 cm
- Trvanie zápasu je 90 sekúnd
- Použitie chráničov nescchváleného typu WKF nie je dovolené
- Použijú sa aj WKF tvárová maska a chránič hrudníka

Kumite pre deti do 12 rokov

- Techniky na všetky zásahové plochy (Džodan a Čudan) musia byť kontrolované
- Každý kontakt na Džodan, akokoľvek slabý, bude penalizovaný
- Správne vykonaná technika na hlavu alebo krk bude bodovaná až do vzdialenosti 10 cm
- Aj kontrolovaná technika na telo (Čudan) nebude bodovaná ak spôsobí kontakt väčší ako „povrchový dotyk“
- Techniky hodov a podrážanie nie sú dovolené
- Trvanie zápasu je 90 sekúnd
- Zápasová plocha sa môže zmenšiť z 8x8 metrov na 6x6 metrov, ak si to želá organizátor súťaže
- Pretekári by sa mali zúčastniť minimálne dvoch zápasov na súťaži
- Použitie chráničov nescchváleného typu WKF nie je dovolené
- Použijú sa aj WKF tvárová maska a chránič hrudníka

Pre deti do 10 rokov je súťaž kumite organizovaná ako stretnutie páru proti páru, kde počas 90 sekundového sparingu pár spolupracuje a demonštruje techniky. Hodnotí sa výkon páru oproti druhému páru a rozhodne sa na základe Hantei podľa kritérií ako v zápase kumite – ale posudzuje sa výkon páru.

Súťaž kata pre deti do 14 rokov

Nepoužijú sa žiadne špeciálne zmeny oproti štandardným pravidlám, s výnimkou, že sa môžu cvičiť iba menej náročné kata.

Súťaž kata pre deti do 12 rokov

Nepoužijú sa žiadne špeciálne zmeny oproti štandardným pravidlám, s výnimkou, že sa môžu cvičiť iba menej náročné kata.

Pretekár ktorý sa počas kata pomýli a nedokončí cvičenie, dostane možnosť opakovať kata bez zníženia bodového hodnotenia.

Príloha 11 : VIDEO REVIEW – PRESKÚMANIE VIDEOU

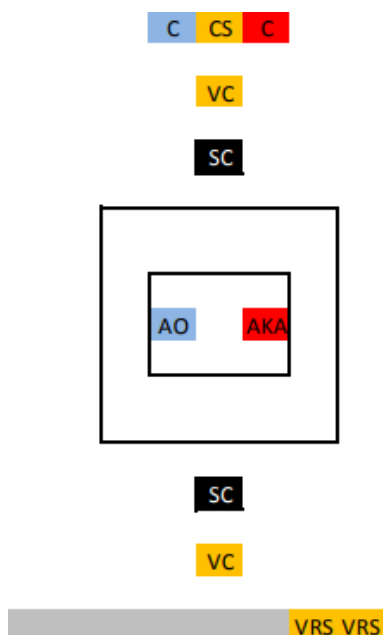
Pravidlá Video Review – Preskúmania videom pre súťaže kumite WKF (Jednotlivci a družstva)

Video Review – Preskúmanie videom

Pojem	Skratka	Eliminácie	Medailové zápasy
Stolík Video Review – Preskúmania videom	VRT	2	2
Kontrolór Video Review	VRS	2	2
Kontrolór koučov	CS	1	2

1. **Pred začiatkom súťaže**, Tatami manažéri určia 2 rozhodcov s licenciou Rozhodca A pre každé Tatami, ktorí budú vykonávať funkciu Kontrolórov Video Review (VRS). Obaja VRS budú sedieť za stolíkom Video Review – preskúmania video, kde budú dostupné monitory a Video Review operačný systém. Kontrolóri Video Review (2 VRS) budú taktiež vybavení červenou kartou (Zamietnuté) a zelenou kartou (Uznané). Za stolíkom video review – preskúmania video môžu byť prítomní iba dvaja VRS.
2. **Pred každým zápasom**, kontrolór koučov (CS) odovzdá zodpovedajúcim koučom ovládač s jedným tlačidlom. Kontrolór koučov bude počas trvania zápasu sedieť v strede medzi koučami. Počas finálových zápasov je počet kontrolórov koučov zdvojnásobený a každému koučovi je priradený jeden CS, ktorý bude sedieť po jeho boku. Na Scoreboarde je oranžová elektronická karta s iníciami „VR“ zobrazená na ľavej strane od bodového zisku daného pretekára. CS a obaja VRS budú vybavení dvojsmernou vysielaczkou na účely komunikácie. Pokiaľ sa vyskytne akýkoľvek funkčný problém tlačítka na ovládači, bude kontrolórom koučov použitý tradičný systém kariet – červené pre AKA a modré pre AO.
3. Kouč môže žiadať o Video review – preskúmanie videom iba ak si myslí, že bola ignorovaná skórujúca technika jeho pretekára. Aby nedošlo k neprimeranému zdržovaniu času, je zodpovednosťou VRS aby zabezpečili, že protest bude vyriešený časovo efektívnym spôsobom.
4. Bod/y môžu byť udelené iba ak technika/y jedného alebo oboch pretekárov bola vykonaná pred tým ako rozhodca nariadil zastavenie zápasu „JAME“.
5. Ak je systém Video Review používaný na viacerých Tatami, budú použité iba 2 video kamery pre každé tatami. (pozri obrázok s vyobrazením pozícií kamier)

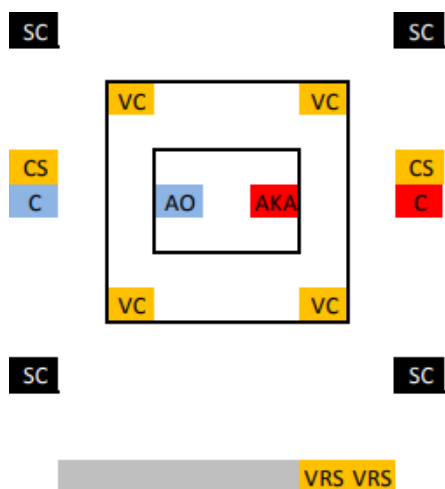
Použitie na viacerých Tatami



SC	Scoreboard
CS	Kontrolór koučov
VRS	Kontrolór Video Review
VC	Video kamera
	Oficiálny stolík
C	Kouč
C	Kouč
AKA	Pretekár
AO	Pretekár

I

Keď sa používa iba jedno Tatami (napríklad Olympijske Hry / Olympijske Hry Mládeže), budú použité 4 kamery so všetkými príslušnými pomocnými zariadeniami pre každé Tatami. Kamery budú umiestnené v rohoch blízko bezpečnostnej zóny. Toto zariadenie bude ovládať operátor Video Review VRO.



SC	Scoreboard
CS	Kontrolór koučov
VRS	Kontrolór Video Review
VC	Video kamera
	Oficiálny stolík
C	Kouč
C	Kouč
AKA	Pretekár
AO	Pretekár

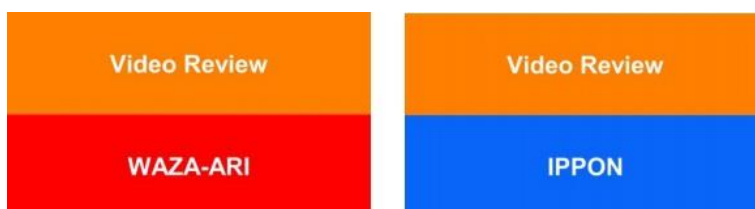
6. Postup pri Video Review – preskúmaní videom

-Kouč, ktorý žiada o Video Review stlačí tlačidlo na ovládači na čo zaznie súčasne zvukový signál zo scoreboardu a elektronická karta VR na displeji začne blikať.



-Rozhodca okamžite zastaví zápas a VRO prestane nahrávať záznam.

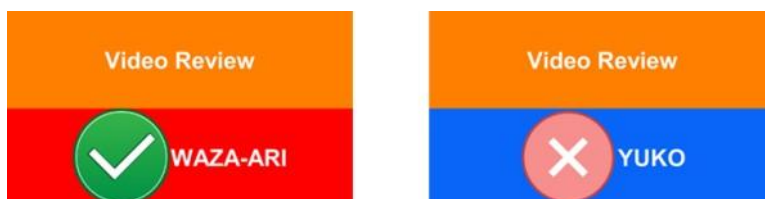
-CS okamžite informuje VRS prostredníctvom vysielacky o predmete VR žiadosti. Na scoreboarde sa zobrazí grafika s požadovanou akciou a pretekár, na ktorého sa vzťahuje. V prípade dvojitej žiadosti v rovnakom čase, scoreboard ich zobrazí obe súčasne.



-VRS pretočí záznam dozadu na začiatok spornej sekvencie.

-VRS preštuduje a zanalyzuje záznam a vydá rozhodnutie v čo najkratšom čase.

-Rozhodnutie o udelení bodu musí byť jednohlasné, v opačnom prípade sa považuje za zamietnuté. Na vyhlásenie rozhodnutia sa jeden z VRS postaví a zdvihne zelenú (ÁNO) alebo červenú (NIE) kartu. Ak je dvihnutá zelená karta, VRS druhou rukou ukáže signál pre skóre, ktoré má rozhodca udeliť. Súčasne bude rozhodnutie zobrazené aj na scoreboarde a to nasledovne : Ak je žiadosť o Video review uznaná, scoreboard zobrazí zelený znak spolu s posudzovanou technikou. Ak je žiadosť o Video review zamietnutá, scoreboard zobrazí znak s červeným krížikom spolu s posudzovanou technikou.



-Ak je žiadosť o video review zamietnutá, oranžová elektronická karta automaticky zmizne zo scoreboardu a kouč už nebude mať možnosť žiadať o VR v zostávajúcich zápasoch v kategórii pre daného pretekára, s výnimkou semifinálových zápasov a zápasov o medaily. CS odoberie koučovi ovládač alebo kartu.



-Ak pretekár stratí možnosť žiadať o VR v eliminačných kolách ale postúpi do zápasov o medaily, bude mu poskytnutá ďalšia možnosť na žiadosť o VR.

7. Ak pri systéme „každý s každým“ je žiadosť VR zamietnutá, kouč nebude mať možnosť žiadať o ďalšie VR pre daného pretekára počas zostávajúcich zápasov v skupine, ale môže opäť žiadať v prípade ak daný pretekár postúpi do semifinále alebo do medajlových zápasov.
8. Zamietnutie žiadosti o VR nebráni koučovi v podaní písomného protestu (Článok 11 súťažných pravidiel WKF pre kata a kumite)
9. Ak pretekár signalizuje alebo verbálne nabáda kouča aby žiadal VR, bude to považované za priestupok Kategórie 2 a musí mu byť udelená výstraha alebo trest. Ak v tejto situácii kouč požiada o VR, procedúra nebude zastavená a žiadosť o VR bude preskúmaná aj keď pretekár obdrží výstrahu alebo trest Kategórie 2.
10. Ak pretekár signalizuje koučovi aby nežiadal o VR pretože technika nebola dosť dobrá, bude to taktiež považované ako priestupok Kategórie 2 a musí mu byť udelená výstraha alebo trest.
11. Ak kouč stlačí tlačítko na ovládači a vzápätí to oľutuje, procedura nebude zastavená a žiadosť o VR bude posúdená.
12. Ak kouč žiada o VR a súčasne dvaja alebo viacerí sudcovia signalizujú skóre pre toho istého pretekára, tak pretekárová oranžová elektronická karta zostane zobrazená na scoreboarde.



13. Ak kouč žiada o VR ale podľa Panelu rozhodcov bola technika nekontrolovaná alebo príliš silná, bude udelená výstraha alebo trest Kategórie 1; pretekárová oranžová elektronická karta ale zostane zobrazená na scoreboarde.
14. V prípade ak tím VR nieje schopný analyzovať video a vydať rozhodnutie kvôli technickým problémom (elektrina, nefunkčnosť kamery alebo počítača), pretekárovi zostane právo žiadosti o VR. V prípade nefunkčnosti ovládača sa postupuje podľa bodu 2.
15. Minimálna veľkosť VR karty pre VRS je formát A5 s nasledovným dizajnom:



- 16 Minimálna veľkosť VR karty pre CS je formát A5 s nasledovným dizajnom :



The protest must be prepaid

DATE	COMPETITION	PLACE
____/____/____		

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA

[illegible]

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as received by WKF
SIGNATURE	

TATAMI N°			MS/Kansa:		
PANEL	REFEREE	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4
NAME					
COUNTRY					

Príloha 13 : POSTUP PRI VÁŽENÍ

Skúšobné váženie

Pretekárom bude umožnené skontrolovať si svoju hmotnosť na oficiálnych váhach (váhy, ktoré budú použité pre oficiálne váženie) a to v čase jednej hodiny pred začiatkom oficiálneho váženia. Nieje stanovený limit koľko krát si môže pretekár skontrolovať svoju hmotnosť počas tohto neoficiálneho váženia.

Oficiálne váženie

Miesto :

Kontrola hmotnosti sa uskutoční iba na jednom mieste. Váženie je možné uskutočniť v súťažnej hale, v oficiálnom hoteli alebo v dedine. Organizátor musí zabezpečiť osobitnú miestnosť pre mužov a ženy.

Váhy :

Organizujúca Národná federácia poskytne dostatočné množstvo kalibrovaných elektronických váh (minimálne 4), ktoré ukazujú váhu s jedným desatiným miestom, napr. 51,9 kg, 154,6 kg. Váhy musia byť umiestnené na tvrdej podlahe bez kobercov.

Čas :

Váženie sa musí uskutočniť najneskôr deň pred súťažou danej kategórie, pokiaľ to nieje určené inak pre konkrétnu súťaž. Čas oficiálneho váženia na súťažiach WKF bude uvedený v bulletine. Pre všetky ostatné súťaže bude táto informácia odovzdaná komunikačnými kanálmi Organizačnej komisie. Je zodpovednosťou pretekára viesť čas a miesto váženia. Pretekár, ktorý sa nedostaví na váženie v stanovenom čase alebo nesplní váhový limit pre danú kategóriu v ktorej je registrovaný, bude diskvalifikovaný (KIKEN).

Tolerancia

:

Tolerancia povolená pre všetky kategórie je 0,200 kg

Postup :

Minimálne 2 predstavitelia WKF pre každé pohlavie sú potrební pre oficiálne váženie. Jeden ktorý kontroluje pretekárovu akreditáciu/pas a druhý ktorý zapisuje presnú hmotnosť do oficiálneho záznamu o vážení. Ďalších 6 členov personálu (dobrovoľníci) bude dodaných hosťujúcou Národnou federáciou na kontrolu a usmernenie toku pretekárov. Musí byť dodaných 12 stoličiek. Na ochranu súkromia pretekárov, musia byť predstavitelia WKF ako aj členovia personálu dohliadajúci na váženie, rovnakého pohlavia ako pretekári.

1. Oficiálne váženie sa uskutoční kategóriu po kategórii a pretekár po pretekárovi.
2. Všetci kouči a iní delegáti musia pred začatím váženia opustiť miestnosť.
3. Pretekár sa počas oficiálneho váženia môže na váhu postaviť iba raz.
4. Každý pretekár musí prísť na oficiálne váženie s akreditačnou kartou vydanou pre danú súťaž na overenie identity.
5. Pretekár je potom vyzvaný aby sa postavil na váhu.
6. Pretekári sa môžu vážiť iba v spodnom prádle (muži – spodné prádlo, ženy – spodné prádlo a podprsenka). Ponožky a iné doplnky musia byť odstránené.

7. Pretekárom je dovolené vyzliecť si spodné prádlo – bez toho aby zostúpili z váhy – na to aby dosiahli minimálny alebo maximálny hmotnostný limit pre váhovú kategóriu v ktorej sú registrovaní .
8. Predstavitelia WKF dohliadajúci na váženie musia zaznamenávať hmotnosť pretekárov v kilogramoch (s presnosťou na jedno desatiné miesto).
9. Pretekár zostúpi dole z váhy.

POZNÁMKA: Fotografovanie a natáčanie videa je v priestoroch váženia zakázané. To zahŕňa aj používanie mobilných telefónov a všetkých ostatných zariadení.

Príloha 14 : ROUND-ROBIN; SÚŤAŽ KUMITE „KAŽDÝ S KAŽDÝM“

1. Formát súťaže

Round Robin sa používa pre súťaž kumite na Olympijských hrách a inak na súťažiach s nízkym počtom pretekárov. V tomto formáte súťaže sa pretekár stretne v zápase s každým pretekárom v skupine za účelom určenia víťaza.

Variácia round robin systému, ktorú používa WKF, vyžaduje použitie dvoch samostatných skupín, ktoré nezávisle dokončia cyklus round robin v rámci skupiny. WKF používa tento formát na kvalifikáciu pre medajlové zápasy, keď víťaz každej skupiny sa stretne s druhým z druhej skupiny v semifinále.

V prípade nepárneho počtu pretekárov (kvôli vzdaniu sa alebo zraneniu pretekára) jeho miesto bude považované ako „voľné“ a zápasy sa neuskutočnia. Pokiaľ táto situácia nastane počas súťaže samotnej – všetky zápasy proti pretekárovi ktorý nedokončil round robin budú považované ako „voľné“ pre jeho predchádzajúcich súperov.

Víťaz a druhý v každej skupine sa určí podľa počtu vyhratých zápasov, rátajúc víťazstvo ako 2 body, remízu ako 1 bod a prehru ako nula bodov.

Víťazi semifinále postúpia do finále kde budú bojovať o zlato a striebro, zatiaľ čo dvaja porazení semifinalisti získajú bronzovú medailu.

2. Nasadzovanie

Nasadzovanie pretekárov v súťaži systémom Round Robin bude nasledovné:

- Na Olympijskej súťaži budú pretekári na prvom až štvrtom mieste podľa Olympijskeho rebríčka nasadení do rozdielnych skupín
- Na ostatných súťažiach (vrátane Kontinentálnych Hier, kde sa používa Round Robin) budú nasadení dvaja najvyššie postavení pretekári, podľa rebríčka WKF platného jeden deň pred súťažou, do rozdielnych skupín.

3. Riešenie remízy

V prípade, ak nastane remíza v celkovom počte získaných bodov medzi dvoma alebo viacerými pretekármi, budú použité nasledovné kritériá na určenie výsledného poradia. Ak jedno z kritérií určí víťaza, ďalšie kritériá už nebudú brané do úvahy.

1. Víťaz/i vzájomného zápasu medzi dvoma alebo viacerými pretekármi
2. Vyšší počet získaných bodov počas všetkých zápasov
3. Nižší počet inkasovaných bodov, počas všetkých zápasov
4. Vyšší počet získaných Ippon, počas všetkých zápasov
5. Nižší počet inkasovaných Ippon, počas všetkých zápasov
6. Vyšší počet získaných Waza Ari, počas všetkých zápasov
7. Nižší počet inkasovaných Waza Ari, počas všetkých zápasov
8. Vyšší počet získaných Yuko, počas všetkých zápasov
9. Nižší počet inkasovaných Yuko, počas všetkých zápasov
10. a) na Olympijskej súťaži, vyššie postavenie v Olympijskom rebríčku v daný deň, ako je uvedené v kvalifikačnom systéme.
b) na iných súťažiach, víťaz dopĺňujúceho zápasu na riešenie remíz

V prípade 3 alebo viacerých pretekárov, ak máme prvých 2 ktorí postupujú do seminifinále, riešenie remíz musí byť uplatnené od samého začiatku.

4. Zranenie pretekára počas eliminačných kôl

Ak je pretekár zranený počas eliminačných kôl a nemôže pokračovať, skóre dokončených zápasov alebo súčasného zápas ostane nezmenené. Výsledok všetkých zápasov (dokončené, súčasné, čakajúce) sú vynulované a body prepadnú.

5. Diskvalifikácia pretekára

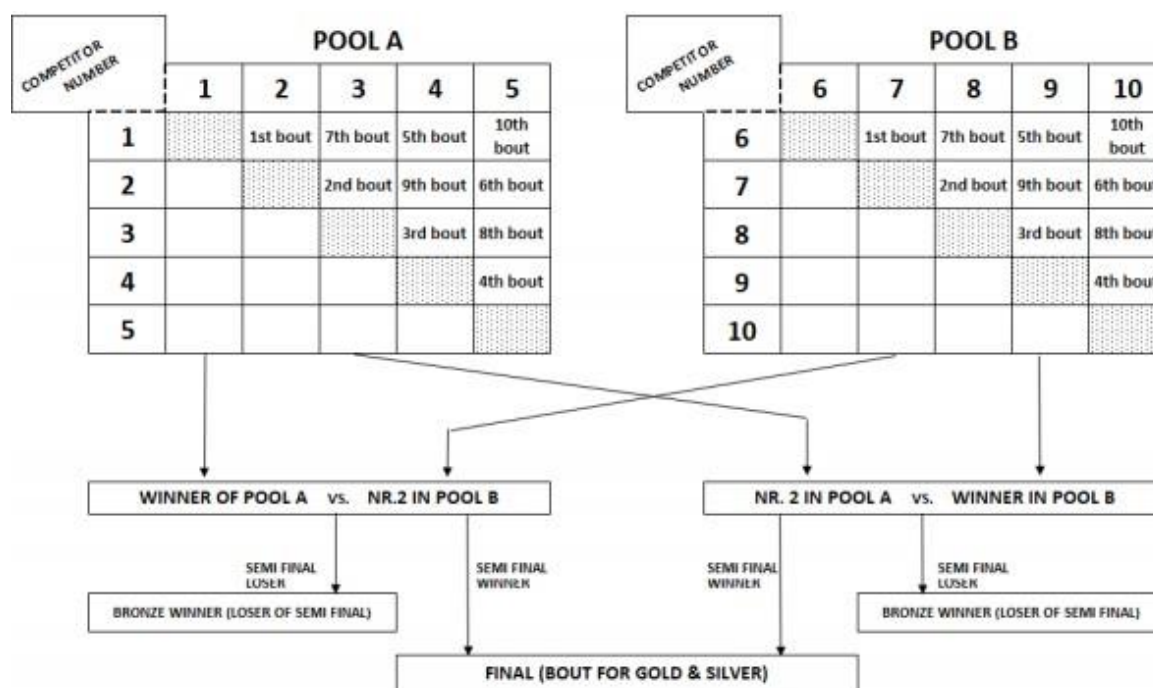
Pretekár diskvalifikovaný v zápase, môže ďalej pokračovať v súťaži. V tomto prípade jeho súper vyhrá zápas buď 4-0 alebo vyšším rozdielom ak jeho bodový zisk prevýšil 4 (napr. 5-0, 6-0 atď) a ostatné výsledky zostávajú. Ak je pretekár diskvalifikovaný z celej súťaže, skóre dokončených zápasov alebo súčasného zápasu ostane nezmenené. Výsledok všetkých zápasov (dokončené, súčasné, čakajúce) sú vynulované a body prepadnú.

Ak už kvalifikovaný pretekár je na konci eliminačného kola diskvalifikovaný Šikkaku:

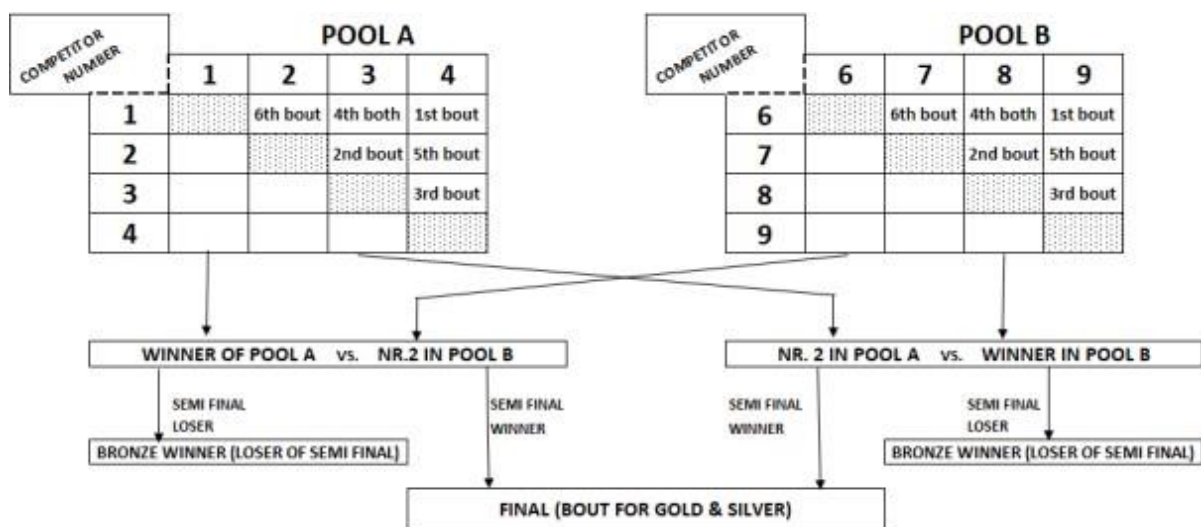
- jeho semifinálový súper postúpi priamo do finále cez „voľné kolo“
- ďalší dvaja pretekári budú zápasit' v seminifinále
- bude udelená iba jedna bronzová medaila

VÝKLAD:

I. Nasledujúca tabuľka ilustruje príklad súťaže s desiatimi pretekármi.



II. Nasledujúca tabuľka ilustruje príklad súťaže s ôsmimi pretekármi.



Príloha 16 : SÚŤAŽ KATA NA PREMIER LEAGUE

