



PRAVIDLÁ ROZHODOVANIA KUMITE, DVAJA SUDCOVIA

Verzia 2023

PRAVIDLÁ ROZHODOVANIA ŠPORTOVÉHO ZÁPASU (KUMITE)

Článok 1: Zápasisko

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

Výklad k článku 1:

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

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

Článok 2: Oficiálny úbor

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

ROZHODCOVIA

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

PRETEKÁRI

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

nosenie dekoratívnych úchytiek, ako aj kovových spôn do vlasov. Na uchytenie vlasov sa môže použiť jednoduchá gumička, vlasy sa môžu upraviť do tvaru chvosta.

6. Pretekári musia mať nakrátko ostrihané nechty a nesmú mať na sebe nijaké kovové alebo iné predmety, ktoré by mohli spôsobiť súperovi zranenie. Nosenie kovového mostíka na zuby, musí byť schválené rozhodcom a oficiálnym lekárom. Pretekár zúčastňujúci sa na súťaži, musí prijať plnú zodpovednosť za ním spôsobené zranenie, alebo na ňom spôsobené zranenie.
7. Povinné ochranné prostriedky
 - Protektory na ruky musia byť schváleného typu pre klasické neplno kontaktné súťaže v karate. Protektory musia byť modrej a červenej farby.
 - Chrániče zubov.
 - Mäkké chrániče predkolenia schválené môžu byť aj bielej farby.
 - Chránič trupu - bodyprotektor
 - Chránič hrudníka pre ženy.
 - Chrániče priehlavkov (musia byť červené pre AKA a modré pre AO)
 - Chrániče genitálií schváleného typu pre mužov.

Nosenie tvárovej masky a helmy schváleného typu WKF je povolené v kategóriách do 14 rokov.
8. Nosenie okuliarov počas zápasu alebo cvičenia je zakázané (mäkké kontaktné šošovky môže pretekár nosiť na vlastnú zodpovednosť).
9. Nosenie neautorizovaného úboru a výstroja je zakázané.
10. Všetky ochranné prostriedky musia byť homologizačnou komisiou ZsZK.
11. Pred začiatkom každého zápasu je povinnosťou Dozorcú zápasu skontrolovať, či má pretekár všetky predpísané ochranné prostriedky schváleného typu.
12. Použitie bandáží alebo podporných dláh (obväzov) zraneným pretekárom, musí byť schválené rozhodcom na základe odporúčania lekára súťaže.

TRÉNERI - KAUCI

Tréner musí počas celého turnaja nosiť tepláky alebo otepľovaciu súpravu, namiesto bundy môžu mať klubové tričko alebo tričko bez akýchkoľvek reklám. Súčasne musí byť identifikovateľná jeho príslušnosť ku klubu ktorý zastupuje.

Výklad k článku 2:

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

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

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

IV. Ak pretekár vstúpi do zápasiska nevhodne upravený nemá byť hneď diskvalifikovaný, má sa mu poskytnúť 2 minúty na odstránenie chyby. Rozhodcovia si so súhlasom rozhodcovskej komisie môžu vyzliecť saká.

Článok 3: Organizácia súťaže

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

Výklad k článku 3:

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

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

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

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

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

VI. Ak zápasia pre chybu v rozpise nesprávni pretekári bez ohľadu na jeho výsledok je zápas vyhlásený za neplatný. Aby sa zredukovala možnosť takýchto chýb, víťaz každého zápasu (stretnutia) si musí pred opustením priestoru zápasiska potvrdiť víťazstvo pri kontrolnom stolíku.

Článok 4: Panel rozhodcov

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

Výklad k článku 4:

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

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

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

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

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

Článok 5: Trvanie zápasu

1. Čas trvania zápasu, pre kategóriu seniorov mužov a žien +18 a U21 (jednotlivcov aj družstiev) sú tri minúty, pre kategórie, juniorov a ml. + st.dorastencov sú dve minúty. Čas trvania zápasu pre vekové kategórie 10-11 rokov je stanovený na jeden a pól minúty, kategória 8-9 rokov 1 minúta. Čas zápasu sa môže v prípade časovej tiesni ktorá vznikla počas súťaže o 30 sekúnd, u seniorov a U 21 až 60 sekúnd. Toto pravidlo sa však nesmie uplatniť vo vekových kategóriách 8-9 ročných.
2. Trvanie času zápasu sa meria od pokynu rozhodcu na začatie zápasu a zastavuje sa vždy keď zvolá "JAME".
3. Časomerač signalizuje jasne počutelným gongom alebo bzučiacom že zostáva 15 sekúnd do konca zápasu. Po uplynutí stanoveného času trvania zápasu, signalizuje že čas zápasu uplynul. Signál čas uplynul označuje koniec zápasu. Pretekárom sa poskytne časový interval medzi stretnutiami, ktorý sa rovná štandardnému času trvania zápasu na účely odpočinku a výmeny výstroja. Jediná výnimka je počas repasáže, kde v prípade zmeny farby výstroja sa časový interval predlžuje na 5 minút.

Článok 6: Bodovanie

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

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

Výklad k článku 6:

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

Názov	Technické kritériá
IPPON (3 body) sa udeľia za:	<p>1. Kopy na Džodan.</p> <p>2. Akákoľvek bodujúca technika ktorá bola vykonaná na súpera po podrazení, hode alebo ak sám spadol pričom sa podlahy dotýka okrem chodidiel akákoľvek iná časť tela.</p>
WAZARI (2 body) sa udeľia za:	<p>1.Kopy na Čudan. Čudan je definovaná zásahová plocha ako brucho, hrud', boky a chrbát.</p>
JUKO (1 bod) sa udeľí za:	<p>1. Akýkoľvek úder alebo sek vykonaný na ktorúkoľvek zo siedmich zásahových plôch.</p>

"Dobrá forma", má technika ak má charakteristiky riadiace sa pravdepodobnou účinnosťou v rámci konceptov tradičného karate.

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

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

Pretrvávajúca pozornosť je kritérium, ktoré sa najčastejšie zanedbáva pri udelení bodu. Je to stav pokračujúceho sústredenia, ktoré pretrváva aj po

dopadnutí techniky. Pretekár musí zostať plne koncentrovaný a ostrážiť voči súperovej možnosti útoku. Neotáča tvár počas vykonania techniky a zostáva otočený tvárou k súperovi aj po jej vykonaní.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Článok 7: Kritériá pre rozhodnutie

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

1. Ak skončí zápas v individuálnych kategóriách bez bodového hodnotenia, s rovnakým počtom výstrah alebo bez výstrah rozhodca vyhlási nerozhodný stav (HIKIWAKE), o konečnom výsledku zápasu rozhodnú dvaja sudcovia a rozhodca prostredníctvom (HANTEJ), každý člen panelu musí uplatniť svoje rozhodnutie. Vyhlásiť konečné rozhodnutie v prospech jedného z pretekárov je záväzná a vykoná sa na základe nasledovných skutočností:
 - a) podľa prístupu k zápasu, bojovnosti a sily preukázanej pretekármi
 - b) podľa taktickej a technickej prevahy
 - c) podľa toho, ktorý z pretekárov mal väčšiu iniciatívu vo vedení útokov
2. Stretnutie vyhráva družstvo ktoré získa viac dosiahnutých víťazstiev. Ak majú družstvá rovnaký počet víťazstiev, víťazí to družstvo, ktorého pretekári získali najviac bodov, berúc do úvahy vyhraté a prehraté zápasy. Maximálny rozdiel zaznamenaných bodov v zápase, bude osem bodov.
3. Ak majú dve družstvá rovnaký počet víťazstiev a rovnaké skóre v stretnutí, rozhodnutie o víťazovi padne v **rozhodujúcom zápase** vybratých dvojič. Družstvo môže nominovať do rozhodujúceho zápasu ktoréhokoľvek člena družstva ktorý je uvedený na súpiske, bez ohľadu na to či už v stretnutí zápasil alebo nie. Ak ani v tomto zápase nie je dosiahnuté bodové hodnotenie, rozhodne o výsledku zápasu panel rozhodcov prostredníctvom (HANTEJ), obdobne ako v zápasoch individuálnych kategórií. Výsledok Hantěj v rozhodujúcom zápase určí víťaza stretnutia družstiev.
4. V súťaži družstiev mužov a žien stretnutie končí pri dosiahnutí rozdielu dvoch víťazstiev jedného z družstiev v stretnutí.
5. V prípadoch, keď sú diskvalifikovaní obaja pretekári v tom istom stretnutí prostredníctvom HANSOKU, pretekár vylosovaný v pavúku ktorý by bol ich možný súper postúpi priamo do ďalšieho kola ako víťaz bez vyhlásenia výsledku stretnutia.
6. V zápase, ak po uplynutí celého času zápasu bude skóre rovnaké, ale jeden súťažiaci získal „prvú výhodu bodovania“ (SENSU), bude tento súťažiaci vyhlásený za víťaza.
7. V individuálnom zápase, v ktorom je skóre rovnaké bez toho, aby ktorýkoľvek súťažiaci získal „výhodu prvého bodovania“, sa rozhodne na základe nasledujúcich kritérií v poradí aplikácie:
 - a) Vyšší počet lponov dosiahnutých v zápase.
 - b) Vyšší počet bodov Waza Ari v zápase.
8. V prípade ak do konca zápasu zostáva menej ako 15 sekúnd a SENSU bolo zrušené, žiadne ďalšie SENSU nemôže byť udelené.

Výklad k článku 7:

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

Článok 8: Zakázané správanie

- 1) Techniky, pri ktorých dochádza k prisilnému kontaktu zohľadniac o ktorú zásahovú plochu ide, techniky s kontaktom na hrdlo.
- 2) Útoky na horné a dolné končatiny, genitálie, kĺby alebo priehlavok.
- 3) Útoky otvorenou rukou do tváre.
- 4) Nebezpečné alebo zakázané techniky hodov.
- 5) Predstieranie alebo zveličovanie zranenia.
- 6) Opakované úniky zo zápasiska (DŽOGAI).
- 7) Správanie sa pri ktorom zápasník ohrozuje svoju bezpečnosť alebo takýmto správaním mu súper spôsobí zranenie, alebo strata adekvátnej miery sebaobrany (MUBOBI).
- 8) Vyhýbanie sa boju, ktoré má slúžiť ako prostriedok na zabránenie svojmu súperovi bodovať.
- 9) Pasivita – činnosť pri ktorej sa pretekár/ri nesnažia zápasit'. (Výstraha nemôže byť udelená, ak od začiatku zápasu ubehlo len 15 sekúnd, aleboť udelená pretekárovi, ktorý vedie na body alebo SENŠU.).
- 10) Klinč, zápasenie, sácanie, uchopenia alebo pretlačenie sa hrudníkmi bez pokusu o hod alebo inú techniku.
- 11) Uchop súpera oboma rukami, z akýchkoľvek iných dôvodov ako je zachytenia súperovej kopajúcej nohy a vykonania hodu.
- 12) Uchopenie súperovej ruky alebo karate-gi jednou rukou, bez okamžitého pokusu o vykonanie bodovacej techniky alebo hodu.
 - 13) Techniky ktoré svojou povahou nemôžu byť kontrolované pričom ohrozujú bezpečnosť súpera, nebezpečné a nekontrolovateľné útoky.
- 14) Simulovanie útokov hlavou, kolenom alebo laktom.
- 15) Nevhodné poznámky, alebo iné provokovanie súpera, neuposlušnutie nariadení rozhodcu neslušné správanie sa k rozhodcom alebo iné porušenie etikety.
- 16) Techniky vykonané po povelu WAKARETE pred TSUZUKETE.
- 17) V prípade keď je pretekár zatlačený do rohu a rozhodca zvolá WAKARETE sa rozhodca musí uistiť, že druhý pretekár sa dostatočne stiahne aby sa mohol súper uvoľniť a až potom dá povel TSUZUKETE.
- 18) Správne vykonaná technika nebude hodnotená, ak bude vykonaná v rovnakom čase ako bol daný príkaz WAKARETE – pričom tato sa nebude penalizovať. Nekontrolovaná technika bude predmetom výstrahy alebo penalizácie bežným spôsobom.
- 19) Keď sa zdá, že situácia si môže vyžadovať diskvalifikáciu, rozhodca môže pred vyhlásením akéhokoľvek rozhodnutia zavolať jedného alebo viacerých rozhodcov na krátku konzultáciu (ŠUGO).
- 20) Ak súťažiaci, ktorému bolo udelené SENŠU, dostane varovanie za vyhýbanie sa boju za nasledujúce incidenty: JOGAI, útek, klinčovanie sa, chytenie, zápasenie, tlačenie alebo státie hrudník k hrudníku, v čase keď do konca zápasu zostáva menej ako 15 sekúnd – Súťažiaci automaticky stratí túto výhodu. Rozhodca potom najprv ukáže typ priestupku a typ výstrahy alebo trestu, ktorý súťažiaci urobil, potom ukáže znak pre SENŠU nasledovaný znakom pre zrušenie (TORIMASEN) a súčasne oznámi „AKA/AO SENŠU TORIMASEN“.
- 21) V prípadoch, keď sú obaja AKA aj AO diskvalifikovaní v rovnakom zápase prostredníctvom HANSOKU, súper ktorý čaká v pavúku rozlosovania na víťaza tohto stretnutia postúpi priamo ďalej. Dvojitá diskvalifikácia sa nevzťahuje na zápas o medaily, v takom prípade víťaz bude vyhlásený prostredníctvom HANTEJ, pokiaľ však jeden zo súťažiacich nemá udelené SENŠU.
- 22) Prehnaná reakcia na kontakt: Za mierne prehnanú reakciu na kontakt bude udelené ČUI. Za zjavné zveličovanie zranenia bude udelené HANSOKU ČUI. Za závažné zveličovanie zranenia, ako napríklad tackanie sa, padnutie na zem, postavenie sa a opätovné padnutie na zem a pod., môže byť udelené priamo HANSOKU.
- 23) Predstieranie zranenia: Za každý prípad predstierania zranenia, akokoľvek malý, bude udelená minimálne výstraha ČUI, zatiaľ čo za zjavné zveličovanie bude udelené HANSOKU ČUI. Za závažné zveličovanie zranenia, ako napríklad tackanie sa, padnutie na zem, postavenie sa a opätovné padnutie na zem a pod., bude udelené priamo ŠIKKAKU. Za predstieranie zranenia po technike, ktorú sudcovia vyhodnotili ako bodovanú, bude udelené minimálne HANSOKU ČUI.
- 24) Držanie pri páde: Držanie súperovho Karategi jednou rukou je dovolené za účelom zmiernenia pádu.
- 25) Verdikt CUZUKETE, sa nepoužije pokiaľ od začiatku zápasu neubehlo minimálne 15 sekúnd avšak za predpokladu že v tom časovom úseku nebol daný rozhodcom povel WAKARETE.

Výklad k článku 8:

I. Súťaže v karate sú športovou disciplínou a z tohto dôvodu sú najnebezpečnejšie techniky zakázané. Všetky vykonané techniky musia byť kontrolované. Trénovaný pretekár môže znieť relatívne silný úder na svalnaté časti tela ako je brucho, ale hlava, tvár, krk, pohlavie a kĺby sú časti ktoré sú ľahko zraniteľné. Z tohto dôvodu technika ktorá spôsobí zranenie má byť potrestaná, avšak za predpokladu, že si ju zranený nezavinil sám. Techniky vykonávané pretekármi musia mať dobrú formu a musia byť kontrolované. V prípadoch keď nespĺňajú uvedené kritéria môže byť udelená výstraha alebo trest.

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

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

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

III. Ak rozhodca posúdi, že kontakt bol príliš silný pričom neznižil súperovi šancu vyhrať v zápase, udelí faulujúcu výstrahu (1 ČUI). Za druhý kontakt tej iste povahy sa udelí druhá výstraha 2 ČUI, v treťom prípade sa udelí tretia výstraha 3 ČUI. V ďalšom prípade sa udelí výstraha pred diskvalifikáciou HANSOKU ČUI. Trest HANSOKU sa ukladá za uložené štyri výstrahy 1C, 2C, 3C a HC ale možno ho uložiť aj priamo za vážne porušenie pravidiel.

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

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

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

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

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

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

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

XI. Techniky hodov sú rozdelené do dvoch typov. Klasické karatistické podrazenia nohou ako sú de aši 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 uchopený alebo držaný jednou rukou tak aby mohol vykonať hod. Len v jedinom prípade je dovolené držať súpera oboma rukami a to v prípade keď je zachytená súperova kopajúca nohu a následný pokus o hod. Ťažisko hodu nesmie byť nad úrovňou bedra hádzajúceho pretekára, hádzaný musí byť počas celého hodu držaný svojím súperom, tak aby bol zaistený bezpečný dopad. Hody cez rameno ako sú seio nage, kata garuma atď. sú vyslovene zakázané ako aj takzvané „obetovacie sa hody“ ako sú tomoe nage, sumi gaeši atď.

Pretekár môže uchopiť súpera za ruku alebo karate gi jednou rukou za účelom vykonania okamžitého hodu alebo skórujúcej techniky – ale nesmie držať svojho súpera za účelom pokračujúcich techník. Držanie jednou rukou je povolené za účelom vykonania okamžitéj skórujúcej techniky, hodenia ale zabezpečenia pádu. Držanie dvoma rukami je povolené len v prípade ak pretekár zachytí súperov kop za účelom vykonania hodu. Ak je pretekár zranený z dôvodu hodu, Panel rozhodcov rozhodne o uplatnení trestu.

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

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

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

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

XVI. Je dôležité chápať že „Vyhybanie sa boju“ sa vzťahuje na situácie pri ktorých sa pretekár snaží neumožniť svojmu súperovi bodovať za pomoci správania sa ktoré nazývame zdržiavanie času. Pretekár ktorý sústavne ustupuje bez účinného protiútku, ide do bezdôvodných Klinčov alebo úmyselne vystúpi zo zápasiska s úmyslom vyhnúť sa súperovmu bodovaniu, musí byť napomínaný alebo potrestaný. Táto situácia sa vyskytuje často v záverečných sekundách zápasu. Ak sa takáto situácia vyskytne vtedy, keď je do konca zápasu viac ako 15 sekúnd pri pasivite rozhodca vystriha pretekára prostredníctvom výstrahy ČUI. Ak do konca zápasu zostáva menej ako 15 sekúnd, rozhodca uloží previnilcovi priamo Hansoku Čui aj napriek tomu že ešte neboli uplatnené nižšie tresty, ak mal výhodu SENSU tú mu zruší. Ak už bola uložená previnilcovi výstraha Hansoku Čui rozhodca potrestá previnilca trestom Hansoku a vyhlási jeho súpera za víťaza. Rozhodca sa musí vždy uistiť či hore uvedené správanie sa pretekára nebolo z dôvodu obrany proti súperovi ktorý útočí bezohľadne a nebezpečne, pričom v takomto prípade má byť útočník vystrihaný alebo potrestaný. Za pasivitu nemožno uložiť výstrahu alebo trest počas prvých 15 sekúnd zápasu alebo pretekárovi ktorý už skóroval alebo mu bolo udelené SENSU.

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

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

Článok 9: Výstrany a Tresty

INFORMATÍVNE VÝSTRAHY:

TSUZUKETE

použije sa na povzbudzenie k aktivite, použije sa rovnaké gesto ako pri pozvaní súťažiacich na TATAMI pri zahájení zápasu v kombinácii s pokynom „CUZUKETE“.

WAKARETE

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

OFICIÁLNE VÝSTRAHY:

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

HANSOKU-ČUI - sa zvyčajne ukladá za priestupky, za ktoré boli predtým udelené TRI ČUI. Závažné porušenie pravidiel bude previnilec vystráhaný prostredníctvom HANSOKU-ČUI .

TRESTY:

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

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

Výklad k článku 9.

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

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

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

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

IX. Šikkaku sa môže uložiť priamo bez varovania akéhokoľvek druhu. Pretekár pritom nemusí urobiť nič, stačí ak sa Kauč alebo nezápasiaci členovia pretekárskej výpravy (družstva) správajú spôsobom, ktorý škodí prestíži a cti Karate-do. Ak je rozhodca presvedčený, že pretekár konal v zlom úmysle, bez ohľadu na to, či sa tým spôsobilo skutočné zranenie, správnym trestom je Šikkaku a nie Hansoku.

Článok 10: Zranenia a nehody počas súťaže

1. Kiken alebo vzdanie sa, je rozhodnutie, ktoré sa ukladá v prípade, ak pretekár (pretekári) odmieta pokračovať v zápase, opustí zápasisko, alebo ak je odvolaný zo zápasu na príkaz rozhodcu. Dôvod na opustenie zápasiska môže zahŕňať zranenie, ktoré nemožno pripísať súperovmu konaniu.

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

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

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

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

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

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

10 sekúnd, smie byť zranený ošetrovaný na tatami.

8. Zranený pretekár, ktorý zvíťazí v zápase prostredníctvom diskvalifikácie súpera za spôsobenie zranenia, nesmie znovu zápasit' na súťaži bez povolenia lekára. Toto povolenie nemôže byť udelené pretekárovi, ktorý stratil vedomie alebo má iné symptómy otrasu mozgu.

9. Keď je pretekár zranený, rozhodca má ihneď zastaviť zápas a privolať lekára zdvihnutím ruky a zvolaním "doktor".

10. Pretekárovi, ktorý je zranený počas zápasu a vyžaduje si lekárske ošetrovanie, sa poskytnú tri minúty na ošetrovanie. Kontrolór zápasiska je zodpovedný za vydanie pokynu časomeračovi na spustenie časomier s 3 minútami. Ak ošetrovanie nie je ukončené v rámci poskytnutého času, rozhodca rozhodne o tom, či bude pretekár vyhlásený za neschopného zápasit', alebo sa mu poskytne dodatočný čas na ošetrovanie

Výklad k článku 10:

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

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

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

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

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

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

ČLÁNOK 11. Protesty

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

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

7. 2. Predloženie protestu

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

7. 3. Postup pri riešení protestu

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

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

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

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

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

Výklad k článku 11:

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

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

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

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

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

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

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

Komisia rozhodcov turnaja

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

Kontrolóri zápasísk

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

Rozhodcovia

Rozhodca (Šušin) má právo :

1. Viest' zápasy (vyhlásiť začiatok, prerušiť a ukončiť zápas, ohlásit' získanie prvej výhody bodovania Senšu a jeho zrušenie).
2. Udeliť body na základe rozhodnutí sudcov.
3. Zastaviť zápas v prípade ak sa rozhodca domnieva, že bolo vykonané bodovanie, porušenie pravidiel alebo si to vyžaduje zaistenie bezpečnosti pretekárov.
4. Zastaviť zápas vyhlásením verdiktu „YAME“ ak je to potrebné, a prikázať pretekárom, aby zaujali svoje pôvodné pozície: „MOTO NO IČI“ a vrátili sa na svoje miesto.
5. Žiadať potvrdenie verdiktov sudcov v prípadoch ktoré môžu byť podľa jeho mienky základom pre prehodnotenie ich rozhodnutí ohľadom uplatnenia výstrahy alebo trestu.
6. Vysvetliť ak je to potrebné, manažérovi zápasiska, rozhodcovskej komisii a odvolacej komisii svoje stanovisko vykonaných rozhodnutí.
7. Uložiť tresty a vysloviť varovania.
8. Žiadať potvrdenie verdiktov sudcov v prípadoch ktoré môžu byť podľa jeho mienky základom pre prehodnotenie ich rozhodnutí ohľadom uplatnenia výstrahy alebo trestu.
9. Zastaviť zápas v prípade signalizácie Džogai zo strany sudcov.
10. Oznámiť porušenie pravidiel, vrátane Džogai, pri ktorých sa vyžaduje súhlas sudcov .
11. V prípade návrhu uloženia trestu Šikaku zvoľať rozhodcov za účelom rozhodnutia.
12. Vysvetliť Kontrolórovi zápasiska, Komisii rozhodcov alebo Odvolacej komisii dôvod rozhodnutia panelu rozhodcov
13. Dozvedieť sa názor a vykonať činnosť doporučenú sudcami.
14. Ohlásit' a začať konanie rozhodujúceho zápasu v súťaži družstiev ak je tento nutný.

15. Viest' hlasovanie Panelu rozhodcov (HANTEI) a vyhlásiť výsledok.
16. Rozhodnúť pri nerozhodnom výsledku.
17. Vyhlásiť víťaza.
18. Právomoc rozhodcu nie je obmedzená iba na plochu zápasiska, ale vzťahuje sa i na jeho bezprostredné okolie.
19. Rozhodca dáva všetky povely a vykonáva všetky oznámenia.
20. Pri riešení 10 sekundového pravidla alebo diskvalifikácia pretekára zvolat' sudcov FUKUŠIN ŠUGO na dosiahnutie riešenia problému.
21. Rozhodca na základe vlastného úsudku môže vykázat' zo súťažnej plochy trénera, ktorý sa neriadí riadnym správaním, alebo ktorý podľa názoru rozhodcu zasahuje do riadneho vedenia zápasu, a má právo z tohto dôvodu prerušiť zápas. V pokračovaní zápasu začne až potom ako tréner vyhovie jeho nariadeniu. Rovnaká právomoc rozhodcu sa vzťahuje aj na ostatných členov sprievodu súťažiaceho prítomných pri súťažnej ploche.

Sudcovia

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

Arbiter

Arbiter zápasu (KANSA) asistuje Kontrolórovi zápasiska sledovaním zápasu. V prípade ak rozhodnutie rozhodcu alebo sudcov sa nezlučuje s pravidlami rozhodovania, signalizuje toto porušenie zdvihnutím zástavky a zvukovým signálom. Manažér zápasiska požiada rozhodcu o prerušenie zápasu a súčasne zaistiť nápravu rozhodnutia. Zápisy o priebehu zápasu sa stávajú oficiálnymi zápismi až po ich schválení Arbitrom. Pred každým zápasom je povinnosťou Arbitra skontrolovať pretekárov či majú ochranné prostriedky schváleného typu

V nasledujúcich situáciách dá rozhodca signál zapískaním na píšťalku:

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

Dozorcovia bodovania

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

Výklad k článku 12:

1. Rozhodca alebo sudca môže ukázat' a požiadať sudcov na podporu pre bodovanie ktoré bolo vykonané z jeho strany pohľadu. Rozhodca v takomto prípade použije gestá rozhodcu pre Juko, Wazaari a Ippon. Gestá sú rovnaké ako sú používané v pravidlách kumite len s tým že gestá sú kratšie, pri geste rozhodcu sa ruka opiera laktom o trup.. V prípade ak rozhodca dostane podporu od sudcu použije pri udelení bodu signál podľa pravidiel.
2. Keď dvaja sudcovia dajú rovnaký signál alebo indikujú skóre pre toho istého pretekára, rozhodca preruší zápas a udelí väčšinové rozhodnutie. Ak rozhodca nezastaví zápas, arbiter zdvihne červenú vlajku a zapíska. Rozhodca nemôže ísť proti názoru dvoch sudcov na bodovanie pre rovnakého pretekára. Jediná výnimka je v prípade dotyku kože alebo inej výstrahy alebo trestu, kedy rozhodca môže požiadať sudcom o prehodnotenie.
3. Ak jeden sudca signalizuje bod a druhý varovanie alebo trest, rozhodca prijme konečné rozhodnutie s podporou jedného zo sudcov.
4. Ak dvaja sudcovia alebo jeden sudca a rozhodca ukážu rozdielne body pre tých istých súťažiacich, bude udelený vyššie bodovanie. Ak jeden sudca signalizuje bodovanie a druhý výstrahu alebo trest, rozhodca vydá rozhodnutie, podporením jedného zo sudcov.
5. V prípade, že iba jeden rozhodca ukazuje svoj názor a rozhodca sa pýta na iný názor, ale sudca svoj názor nezmení, rozhodca dá povel k zápasu bez udeľovania bodov, varovaní alebo trestov.
6. Rozhodca nemôže ísť proti názoru oboch sudcov, ktorí ukazujú body pre toho istého súťažiaceho. Iba v prípade dotyku kože alebo akéhokoľvek iného varovania alebo trestu môže rozhodca požiadať sudcov, aby prehodnotili a zmenili svoj názor.
7. Ak obaja sudcovia signalizujú bod, ale jeden na modrého a druhý na červeného, rozhodca udelí bod pre oboch.

8. Aby bol rozhodca schopný pokryť všetky tri uhly pohľadu, nikdy by sa nemal postaviť na rovnakú stranu ako sedia dvaja sudcovia.
9. Keď je zápas zastavený, musí byť uplatnené väčšinové rozhodnutie.
10. V HANTEI má rozhodca a dvaja sudcovia každý jeden hlas.
11. Rozhodca alebo sudca označí ako skóre len techniku, ktorá spĺňa všetky kritériá, ak jasne nevidí že technika dosiahla zásahovú plochu, ale rozhodca alebo sudca ukazuje bodovanie môže rozhodnutie podporiť.
12. Úlohou arbitra je zabezpečiť priebeh zápasu alebo zápasu v súlade s pravidlami súťaže. Nie je tam ako dodatočný sudca. Jeho výhradná zodpovednosť je v procesných záležitostiach ktoré má presne určené.
13. V prípade, že rozhodca nepočuje zvonenie že čas zápasu uplynul, kontrolór skóre zapisíka.
14. Pri vysvetľovaní základov pre rozhodnutie po zápase môže panel rozhodcov hovoriť s kontrolórom zápasiska, komisiou rozhodcov alebo odvolacou komisiou. Nikomu inému nič nevysvetľujú.

Článok 13: Začatie, prerušovanie a ukončenie zápasu

1. Výrazy a gestá, ktoré má rozhodca a sudca používať pri vedení zápasu, sú vymedzené v dodatkoch 1 a 2.
2. Rozhodca a sudcovia zaujmú predpísané miesta, po výmene úklonov medzi pretekármi rozhodca vydá povel "**Šobu hadžime!**", čím otvorí zápas.
3. Rozhodca prerušuje zápas zvolaním "**JAME**". Ak je to potrebné rozhodca nariadi pretekárom, aby zaujali svoje predpísané miesta (**Moto No Iči**).
4. Rozhodca sa vráti na svoju pozíciu, pričom sudcovia ukazujú svoj názor pomocou gest. Ak došlo k bodovaniu, označí pretekára (**AKA alebo AO**), zásahovú plochu (**Džodan alebo Čudan**), skórujúcu techniku (**Cuki, Uči alebo Geri**) a udelí príslušné bodové hodnotenie. Potom nariadi pokračovať v zápase povelom "**Cuzukete hadžime!**".
5. Ak pretekár získa v priebehu zápasu jasnú prevahu ôsmich bodov, rozhodca zvolá "**Jame!**" a nariadi pretekárom, aby sa vrátili na svoje predpísané miesta. Zdvihnutím ruky a výrokom "**AO (AKA) No Kači!**" potom vyhlási víťaza. Týmto okamihom sa zápas končí.
6. Keď čas zápasu uplynul, je za víťaza vyhlásený pretekár, ktorý dosiahol väčšie bodové hodnotenie. Rozhodca označí víťaza zdvihnutím ruky a verdiktom „**AO (AKA No Kači)**". Týmto okamihom sa zápas končí.
7. V prípadoch keď sa rozhodca stretne so situáciami, ktoré sú uvedené v tomto bode, má dať povel "**Jame!**" a dočasne zastaviť zápas:
 - a) Ak sa jeden alebo obidvaja pretekári ocitnú mimo plochy zápasiska.
 - b) Ak chce rozhodca nariadiť pretekárovi, aby si upravil GI alebo ochranné prostriedky.
 - c) Ak pretekár porušil pravidlá.
 - d) Ak sa rozhodca domnieva, že jeden alebo obidvaja pretekári nemôžu pokračovať pre zranenie, chorobu alebo z iných príčin, zohľadní mienku lekára a až potom rozhodne, či má zápas pokračovať.
 - e) Ak pretekár drží svojho súpera a nenasleduje okamžitá technika alebo hod.
 - f) Ak jeden alebo obaja pretekári spadli alebo boli hodení pričom nie je okamžite vykonaná efektívna technika.
 - g) Ak sa pretekári držia alebo sú v klinči pričom nemajú snahu okamžite vykonať hod alebo techniku.
 - h) Ak sa obaja pretekári vzájomne opierajú hrudníkom a nemajú snahu vykonať hod alebo inú techniku.
- ch) Ak obaja pretekári spadli na tatami pričom spolu zápasia za pomoci zápasníckych chvatov.
 - i) V prípade, ak bolo signalizované bodovanie alebo trest dvomi alebo viacerými sudcami pre toho istého pretekára.
 - j) V prípade, keď sa rozhodca domnieva že bolo vykonané bodovanie alebo faul, alebo keď si situácia z bezpečnostných dôvodov vyžaduje zastavenie zápasu.
 - k) Ak ho o to požiada Kontrolór zápasiska.
 - l) Keď sa obidvaja pretekári držia alebo klinčujú, stoja hrud' k hrudi bez toho aby ste sa okamžite pokúsili o hod alebo inú techniku a nereagujú na WAKARETE.

Výklad k článku 13:

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

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

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

Článok 14: Úpravy

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Signalizácia porušenia pravidiel Pri kontakte sudca najprv vykoná kruhový pohyb príslušnou zástavkou a potom prekříži zástavky na ľavo pre AKA, pričom červená zástavka je vpredu, napravo pre AO, pričom modrá zástavka je vpredu. Takto jasne signalizuje rozhodcovi, že ktorého pretekára považuje za previniého.

DODATOK 1: TERMINOLÓGIA

ŠOBU HADŽIME	Zápas začnite	Po vyhlásení rozhodca ustúpi krok dozadu.
ATOŠI BARAKU	Zostáva trochu času	Časomiera vydá zvukový signál 15 sekúnd pred koncom zápasu a rozhodca ohlásí „Atoshi Baraku“.
YAME	Zastavte	Prerušenie alebo koniec zápasu. Pri ohlásení rozhodca urobí rukou zhora nadol seknutím vystretou rukou.
MOTO NO IČI	Zaujmete svoje postavenia	Súťažiaci a rozhodca sa vrátia na svoje východiskové pozície.
TSUZUKETE HADŽIME	Pokračovať v boji - Začať	Rozhodca zaujme postoj. Pri povelu „Tsuzukete“, rozpaží ruky dlaňami smerom od súťažiach. Pri povelu „Hajime“, otočí dlane a ruky pripaží k sebe, potom ustúpi o krok vzad.
ŠUGO	Privolanie sudcov	Rozhodca zavolá sudcov na konci zápasu alebo počas zápasu pri odporučení udelenia Shikkaku.
HANTEJ	Rozhodnutie	Rozhodca na konci nerozhodného zápasu žiada sudcov o ich rozhodnutie. Po krátkom dvojitoť hvizde píšťalky rozhodcovia hlasujú signálom vľavo a rozhodca zároveň zdvihnutím ruky naznačuje svoj vlastný hlas.
HIKIWAKE	Nerozhodne	V prípade nerozhodného zápasu, rozhodca prekríži ruky a potom ich rozpaží tak, aby dlane smerovali dopredu.
TORIMASEN	Neprijateľná ako bodovacia technika	V prípade neakceptovania bodovania rozhodca prekríži ruky a potom ich rozpaží tak, aby dlane smerovali boli otočené k nemu.
WAKARETE	Odseba	Ro Rozhodca prikáže pretekárom, aby sa klinčovali, alebo netlačili hrudníkmi, rozpaží ruky dlaňami smerom od súťažiach. pričom vydá verbálny rozkaz Wakarete. Súťažiaci zastavia akciu a oddelia sa, zápas nezačnú kým nedostanú príkaz od rozhodcu, „Tsuzukete“
CUZUKETE	Bojujte	Th R Res Obnovenie zápasu nariadené po WAKARETE, keď dôjde k neoprávnenému prerušeniu – alebo keď rozhodca vydá neformálny pokyn na začatie zápasu z dôvodu nedostatku aktivity
AKA (AO) NO KAČI	Červený (Modrý) vyhráva	Rozhodca zdvihne ruku na strane víťaza po uhľom 45° nad ramenom.
AKA (AO) IPPON	Červený (Modrý) získava 3 body	Rozhodca zdvihne ruku na strane bodujúceho po uhľom 45° nad rameno.
AKA (AO) WAZARI	Červený (Modrý) získava 2 body	Rozhodca zdvihne ruku na strane bodujúceho vo výške ramena.
AKA (AO) JUKO	Červený (Modrý) získava 1 body	Rozhodca zdvihne ruku na strane bodujúceho po uhľom 45° k zemy.
ČUJ 1, 2, 3,	Výstraha 1, 2, 3,	Rozhodca naznačí priestupok a potom ukáže ohnutou pažou ukazovákom smerom k previnilcovi. Pri prvom priestupku jedným prstom, pri druhom dvomi prstami a pri treťom tromi prstami.

HANSOKU-ČUJ	Výstraha pred diskvalifikáciou	Rozhodca naznačí priestupok a potom ukáže ukazovák vodorovne smerom k previnilcovi.
HANSOKU	Diskvalifikácia	Rozhodca naznačí priestupok, potom ukáže ukazovák nahor pod uhlom 45 stupňov smerom k previnilcovi a oznámi víťahu pre súpera.
DŽOGAI	Opustenie zápasiska	Rozhodca namieri ukazovák na stranu zápasiska previnilca, aby naznačil rozhodcom, že pretekár opustil zápasisko.
ŠIKKAKU	Diskvalifikácia "Opusti zápasisko"	Rozhodca najprv ukáže nahor pod uhlom 45 stupňov smerom k pretekárovi ktorý porušil vážne pravidlá, potom ukáže smerom von dozadu s oznámením „Aka (AO) Shikkaku!“
KIKEN	Vzdanie sa	Rozhodca ukáže prstom smerom dole pod uhlom 45 stupňov na čiaru pretekára.
MUBOBI	Seba ohrozenie	Rozhodca sa dotkne tváre, potom otočí ruku hranou dopredu a súčasne s ňou pohybuje zo strany na stranu. aby naznačil sudcom, že pretekár sa ohrozil.
SENŠU	Prvé bodovanie	Po udelení bodu rozhodca zvolá „Aka (Ao) Senshu“, pričom drží zodvihnutú ohnutú ruku s dlaňou smerujúcou k vlastnej tvári.

VERDIKTY A GESTA ROZHODCU

ŠOMEN-NI-REJ

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



1.



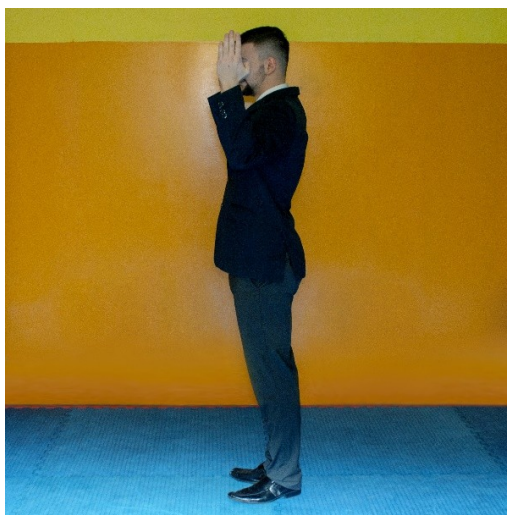
2.

OTAGAI-NI-REJ vzájomný pozdrav pretekárov

Rozhodca gestom rúk aby sa vzájomne uklonili



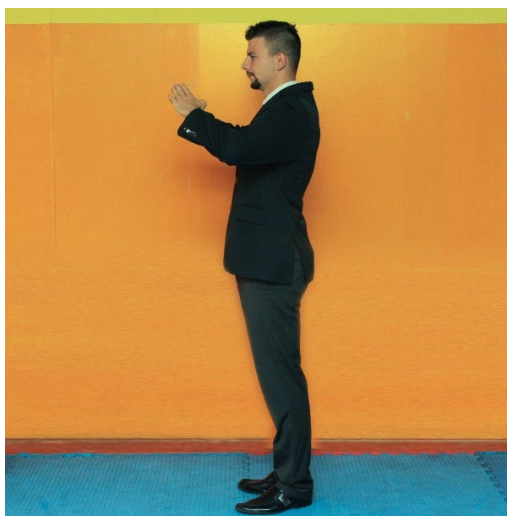
1.



1.



2.



2.

ŠOBU HADŽIME

“Zápas začnite”

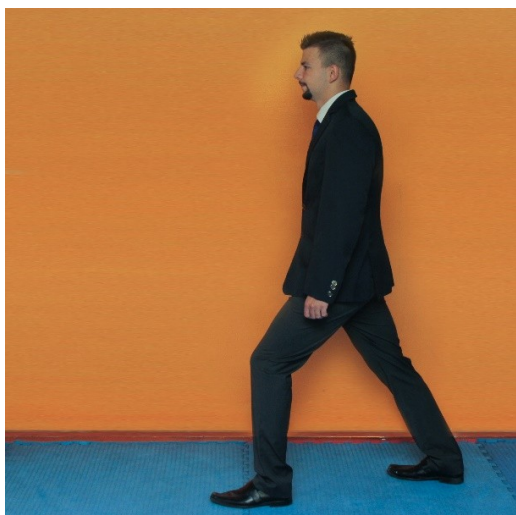
Po vyhlásení začiatku rozhodca ustúpi krok vzad



1.



2.



2.

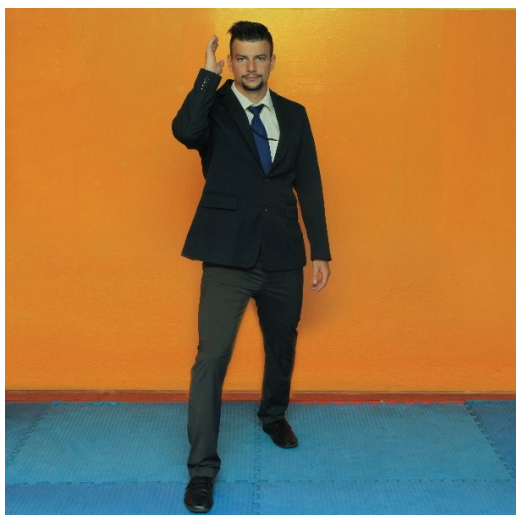


3.

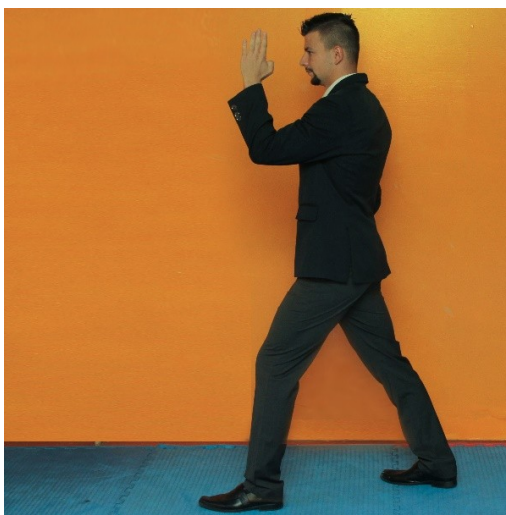
JAME

“Zastavte”

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



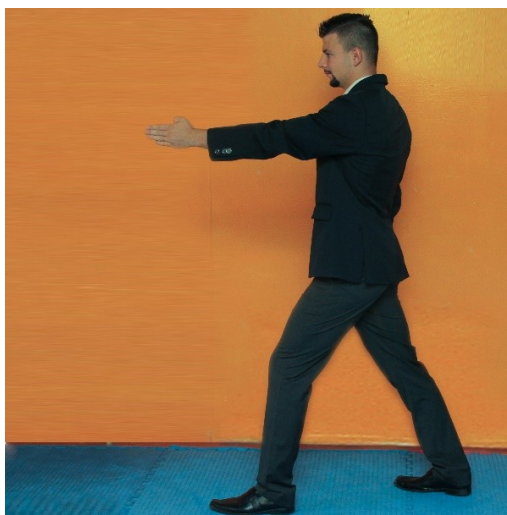
1.



1.



2.



2.

CUZUKETE HADŽIME
"Začnite - pokračujte"



1



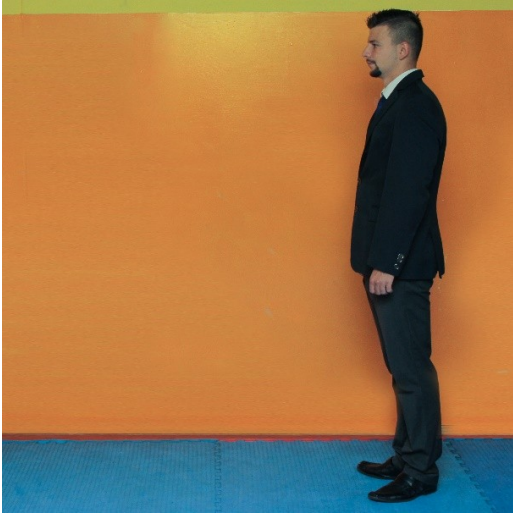
2.



3.



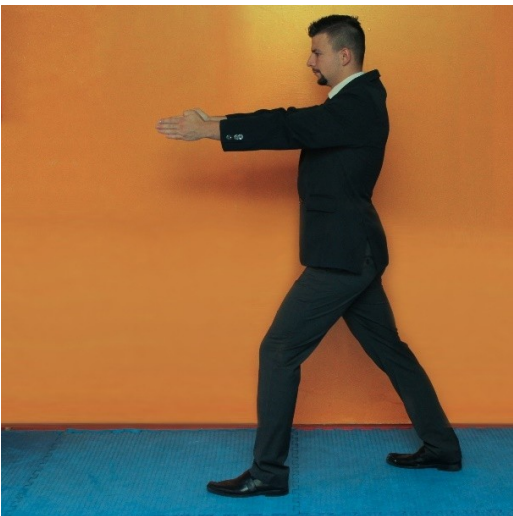
4.



1.



2.



3.

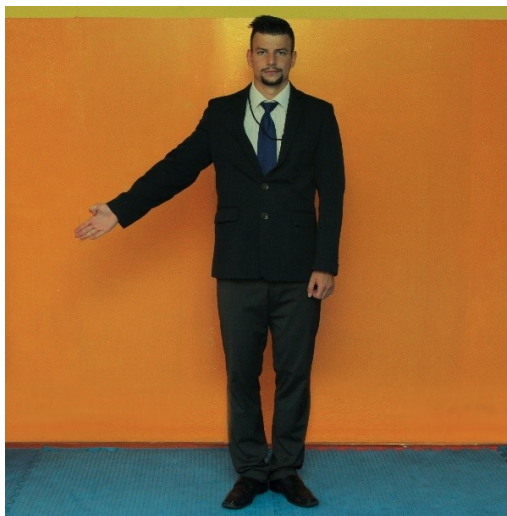


4.

JUKO (Jeden bod)

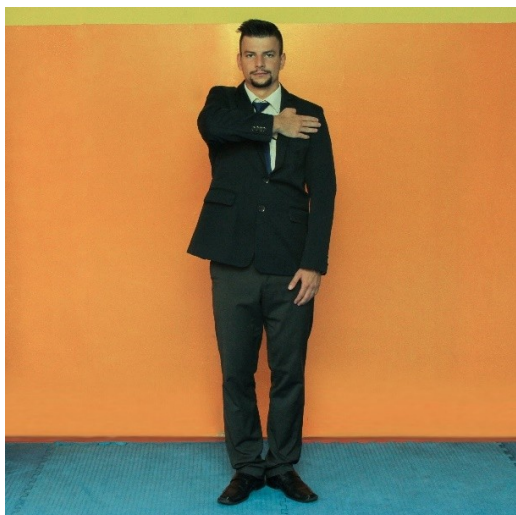


1.

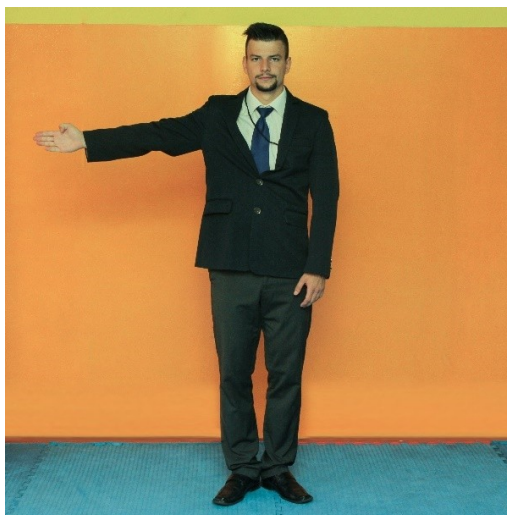


2.

WAZAARI (Dva body)



1.

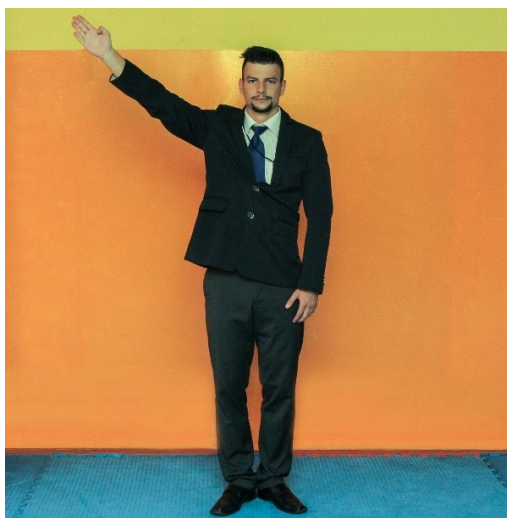


2.

IPPON (Tri body)



1.



2.

ZRUŠENIE VERDIKTU - ROZHODNUTIA



1.

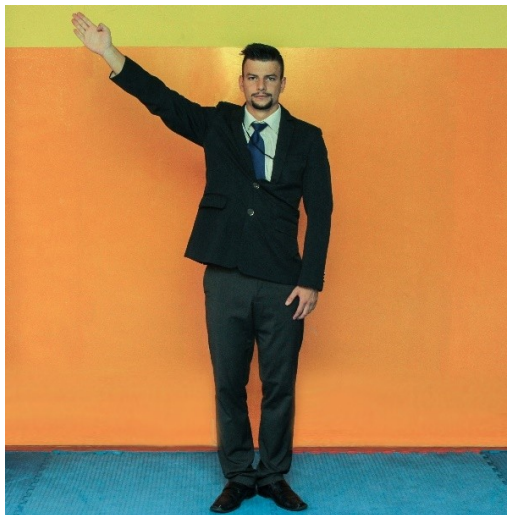


2.

NO KAČI
(Ohlásenie víťaza)

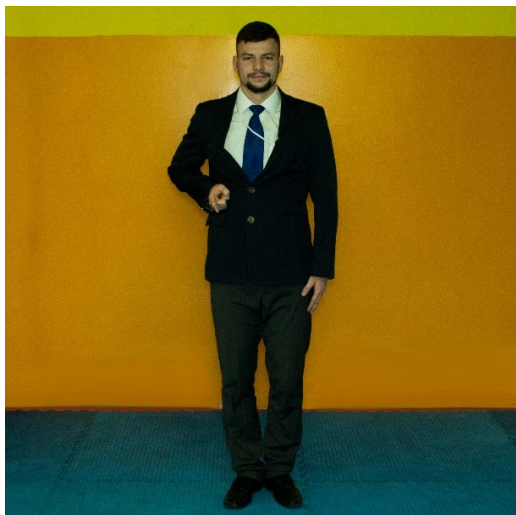


1.

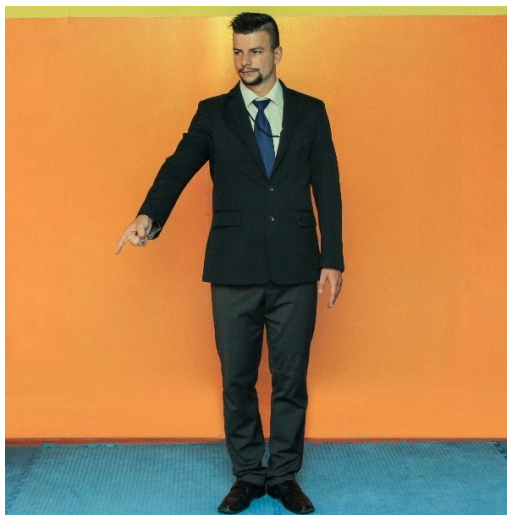


2.

KIKEN
"Vzdanie sa , nenastúpenie na stretnutie"



1.



2.

ŠIKKAKU

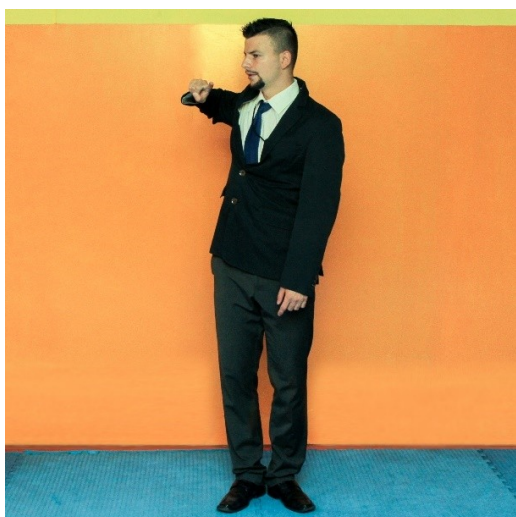
“Diskvalifikácia, Opusti zápasisko”.



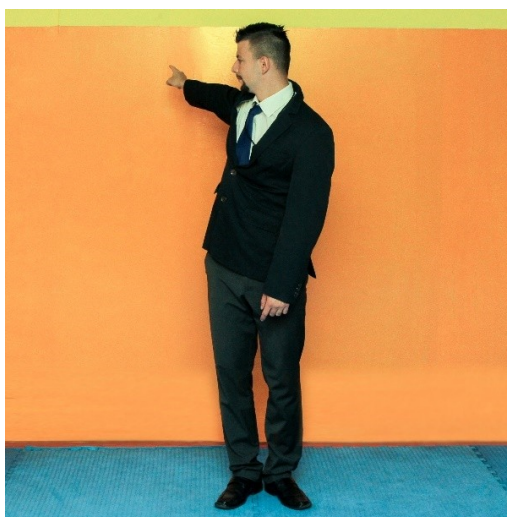
1.



2.



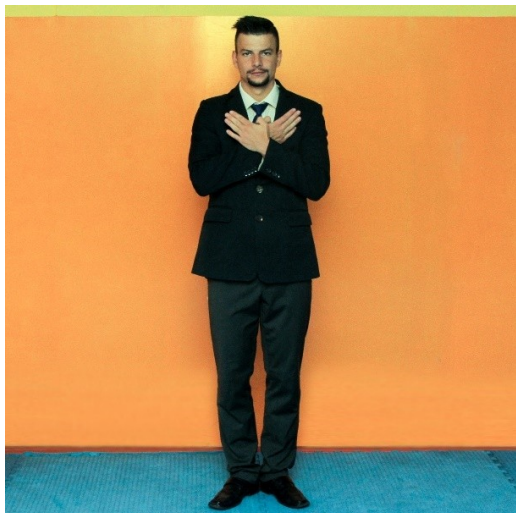
3.



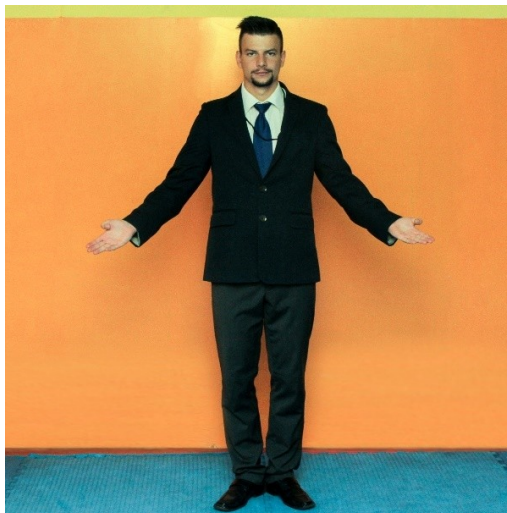
4.

HIKIWAKE

“Zápas skončil nerozhodným s výsledkom”

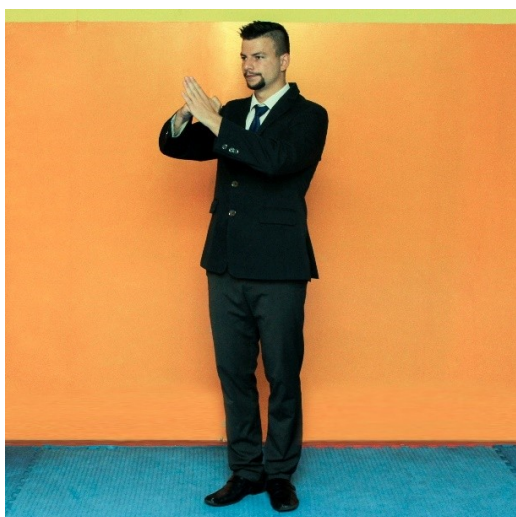


1.



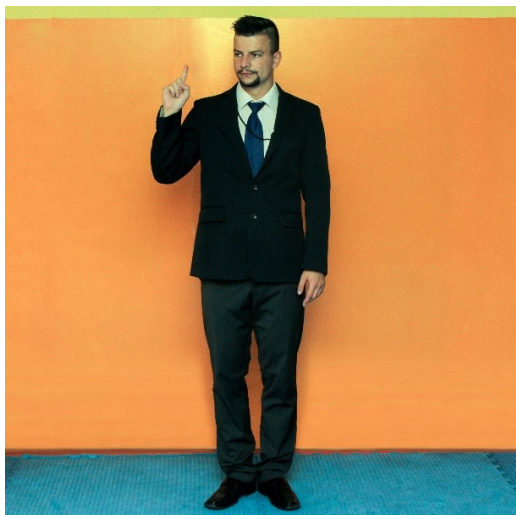
2.

TVRDÝ KONTAKT

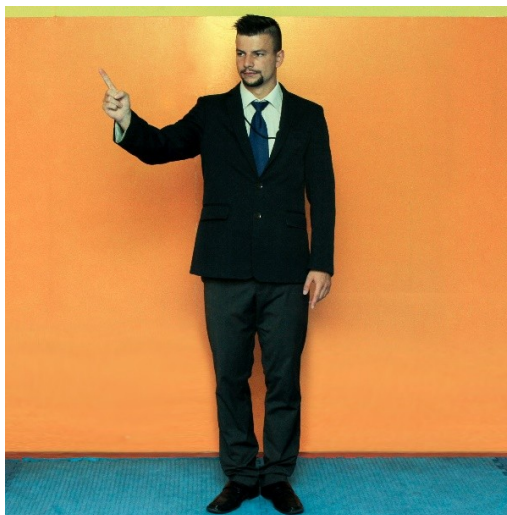


1.

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

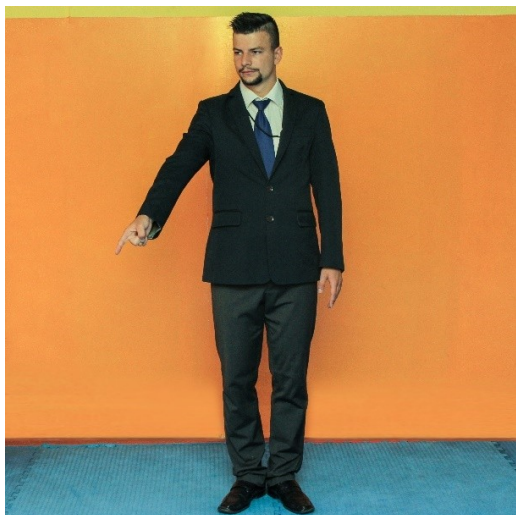


1.



2.

HANSOKU ČUJ “ Výstraha pred diskvalifikáciou ”



1.

HANSOKU

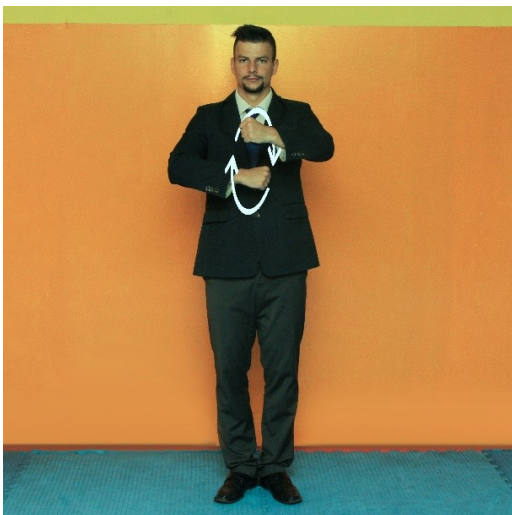
“Diskvalifikácia”

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

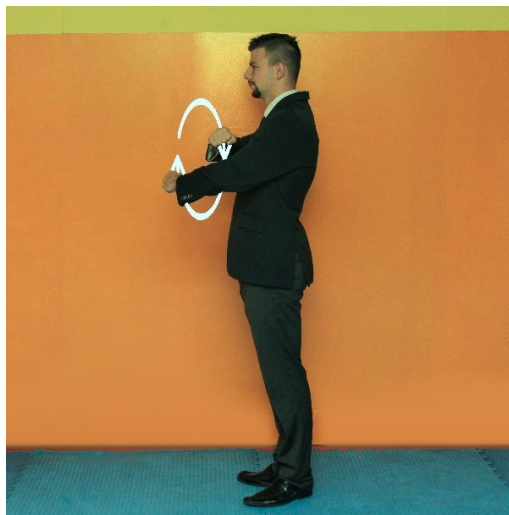


PASIVITA

Ruky sa otáčajú okolo seba, pred hrudníkom.



1.



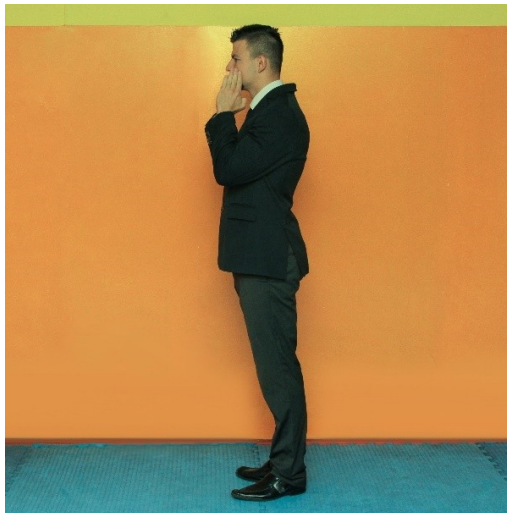
1.

PREDSTIERANIE ALEBO ZVELIČOVANIE ZRANENIA

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



1.



1.

DŽOGAI

„Výstupenie zo zápasiska“

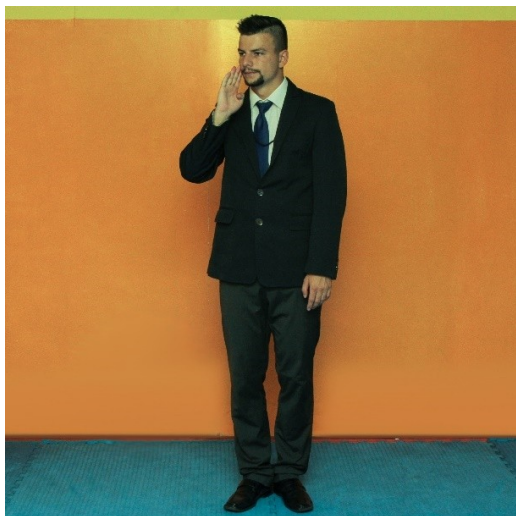
Rozhodca signalizuje výstupenie sudcom tak, že ukáže ukazovákom na hranicu zápasovej plochy na strane previnilca.



1.

MUBOBI (Činnosť pri ktorej pretekár nedbá o svoju bezpečnosť)

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



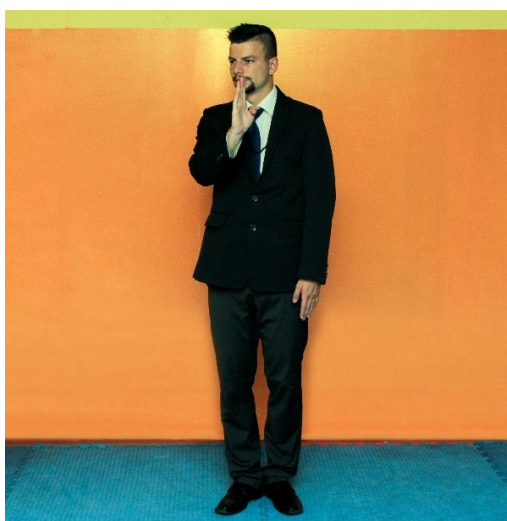
1.



2.



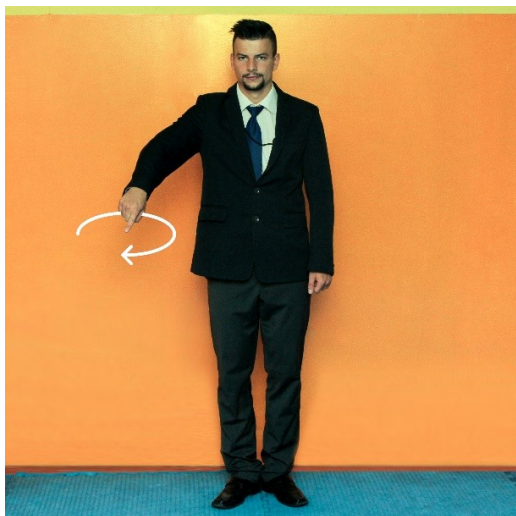
3.



4.

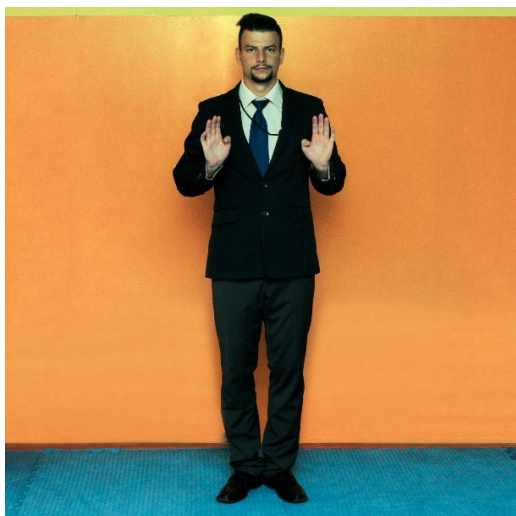
VYHÝBANIE SA BOJU

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

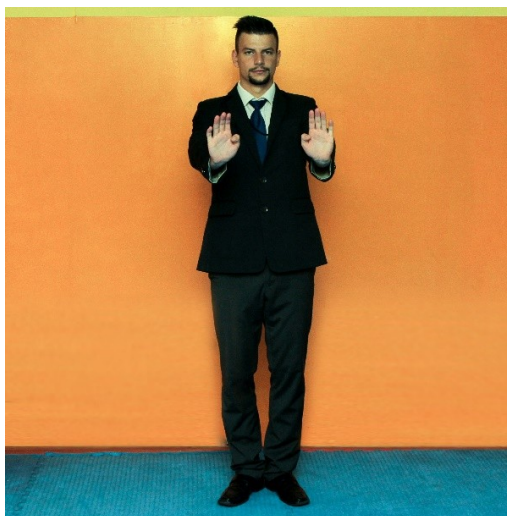


1.

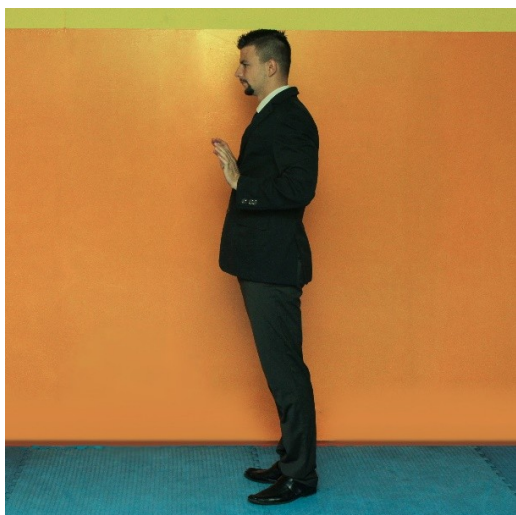
ZBYTOČNÉ KLINČOVANIE, ZÁPASENIE, TLAČENIE ALEBO CHYTANIE BEZ TECHNIKY
Rozhodca drží obe zovreté päste na úrovni ramien alebo tlačí oboma otvorenými rukami, aby upozornil rozhodcov na priestupok.



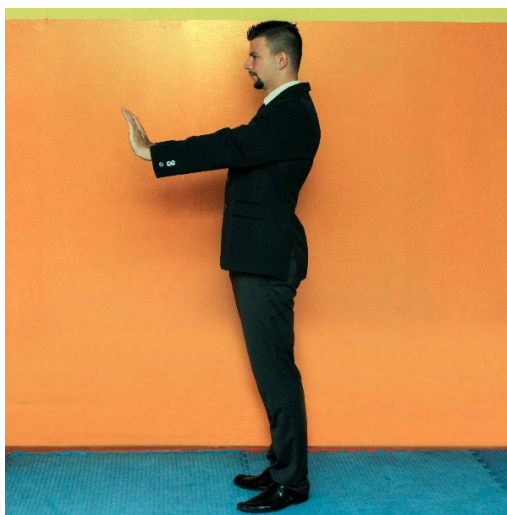
1. (tlačenie, sotenie)



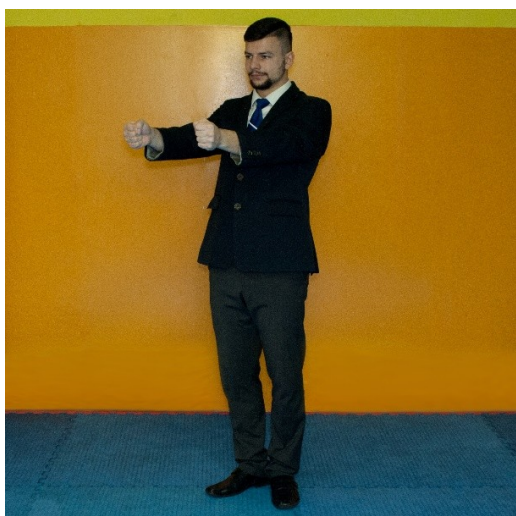
2. (tlačenie, sotenie)



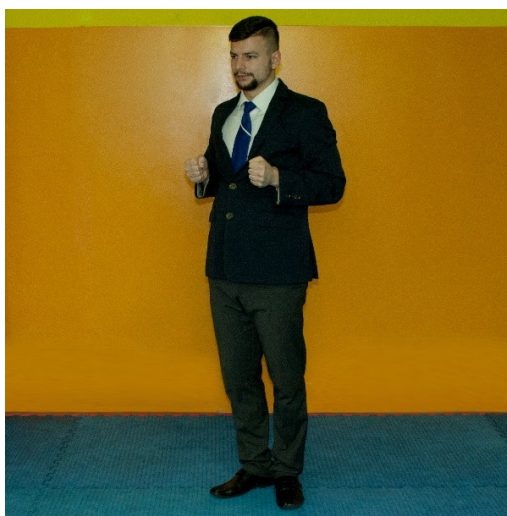
1. (tlačenie, sotenie)



2. (tlačenie, sotenie)



1. (držanie)



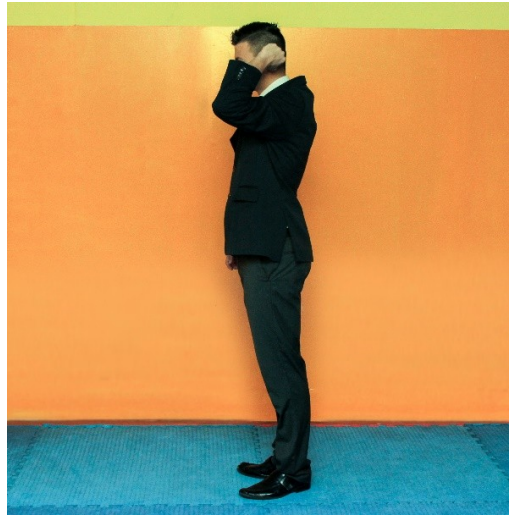
2. (držanie)

NEBEZPEČNÉ ÚTOKY

Rozhodca vykoná gesto zavretou päsťou vedľa hlavy, aby naznačil sudcom Chui.



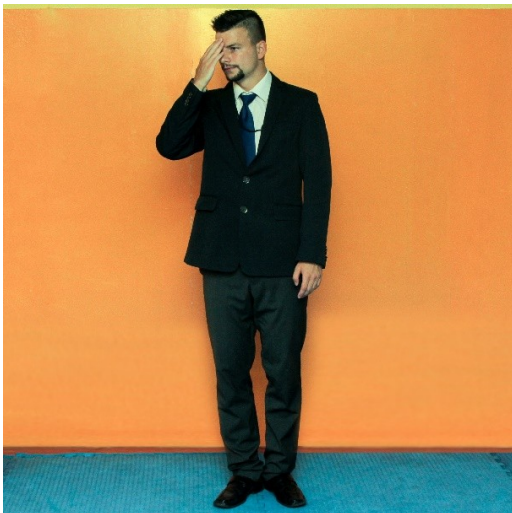
1.



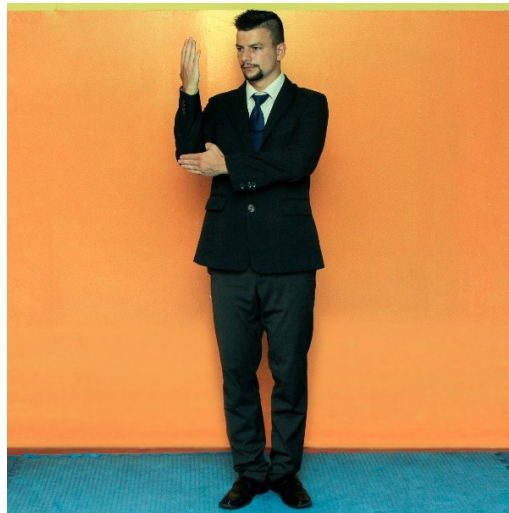
1.

ÚTOK HLAVOU, LAKŤOM, KOLENOM

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



1. (útok hlavou)



2. (útok laktom)



3. (útok kolenom)

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

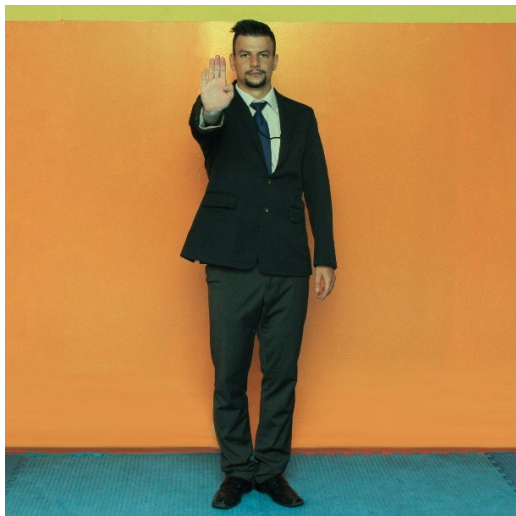


1.

FUKUŠIN ŠUGO

“Privolanie sudcov”

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



1.



2.

SENŠU (Prvé bodovanie)

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



1.

WAKARETE

(Od seba)

Rozhodca rozpaží od seba ruky

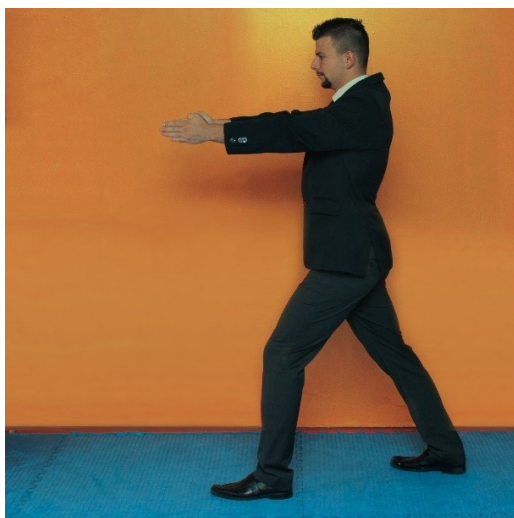


1.

CUZUKETE

(Pokračujte v zápase)

Rozhodca připaží k sebe ruky



SIGNÁLY SUDCOV

JUKO (1 bod)



WAZARI (2 body)

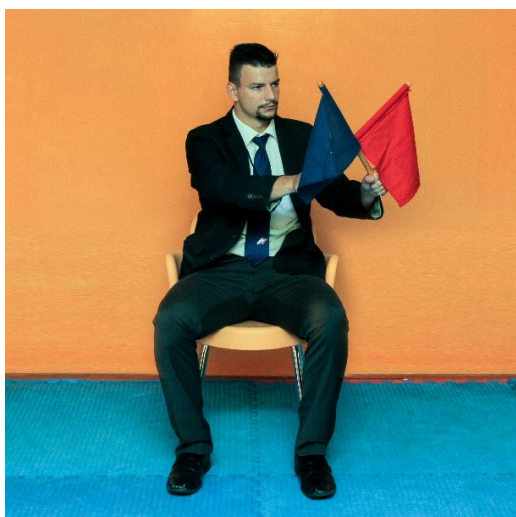


IPPON (3 body)



KOTAKT

Vlajky sú prekrížené na strane kontaktujúceho.



DŽOGAI

Sudca poklepe na podlahu príslušnou vlajkou,



1.



2.

ČUJ



HANSOKU ČUJ



HANSOKU



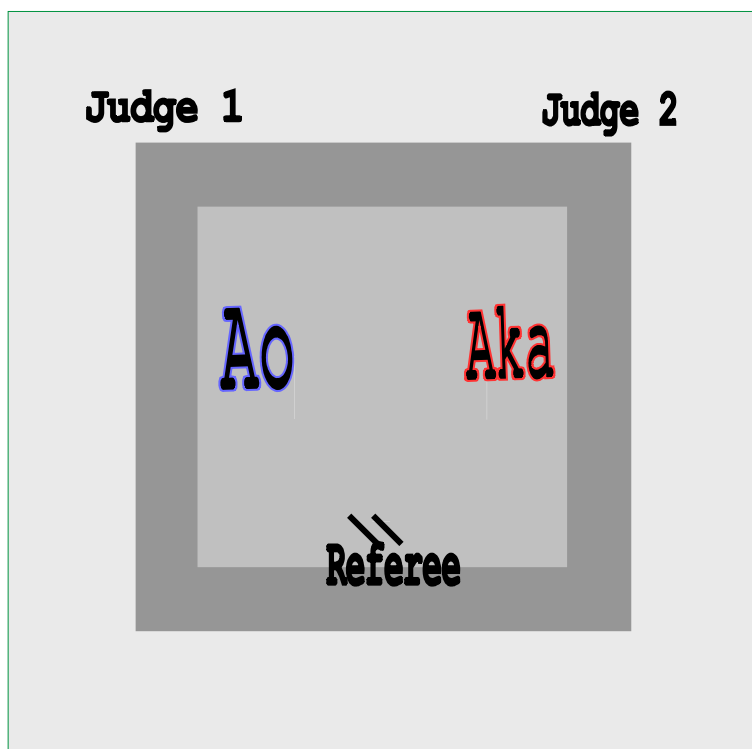
ZNAČKY ZAPISOVATEĽA

3	SANBON	Tri body
2	NIHON	Dva body
1	IPPON	Jeden bod
✓	SENSHU	Prvé bodovanie
□	KACHI	Vít'az
x	MAKE	Porazený
▲	HIKIWAKE	Nerozhodne
1C	CHUI - prvé porušenie	1 Vístraha
2C	CHUI - druhé porušenie	2 Vístraha
3C	CHUI – tretie porušenie	3 Vístraha
HC	HANSOKU CHUI	Vístraha pred diskvalifikáciou
H	HANSOKU	Diskvalifikácia
KK	KIKEN	Vzdanie sa
S	SHIKAKU	Vážna diskvalifikácia

Zápasisko pre kumite

AO Coach

AKA Coach



Arbitrator

