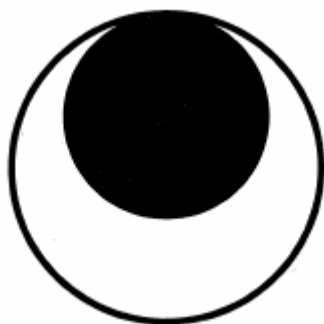


**PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE**

**PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE  
PRO FUNKCIONÁŘE**



**JAPONSKÁ ASOCIACE KARATE (JKA)**



# OBSAH

## PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE

### KAPITOLA 1 OBEČNÁ PRAVIDLA

strana 7

Článek 1 - Cíle

Článek 2 - Soutěže, na něž se směrnice vztahují

Článek 3 - Pravidla chování pro všechny účastníky

Článek 4 - Dodatečné informace

### KAPITOLA 2 ORGANIZACE TURNAJE

strana 8

Článek 5 - Příprava před soutěží

Článek 6 - Arbitři

Článek 7 - Vrchní rozhodčí turnaje

Článek 8 - Hlavní rozhodčí a rozhodčí

Článek 9 - Závodníci

Článek 10 - Hlavní kouč

Článek 11 - Časoměřiči

Článek 12 - Zapisovatelé

Článek 13 - Ředitel turnaje

Článek 14 - Oficiální lékař

Článek 15 - Zdravotnický personál

Článek 16 - Oficiální úbor účastníků

Článek 17 - Vzhled zápasště

Článek 18 - Soutěže a kategorie

### KAPITOLA 3 SOUTĚŽE V *KUMITE*

strana 14

Článek 19 - Definice soutěže v *Kumite*

Článek 20 - Definice soutěže družstev v *Kumite*

Článek 21 - Definice a kritéria bodování

Článek 22 - Kritéria pro určení konečného výsledku zápasu v *Kumite*

Článek 23 - Opakovaný zápas (*SAI-SHIAI*) & Druhý opakovaný zápas (*SAI- SAI-SHIAI*)

Článek 24 - Kritéria pro diskvalifikaci závodníka (*HANSOKU*)

Článek 25 - Únik ze zápasště (*JOGAI*)

Článek 26 - Kritéria pro posuzování sebeohrožování (*MUBOBI*)

- Článek 27 - Absolutní diskvalifikace (*SHIKKAKU*)
- Článek 28 - Odstoupení (*KIKEN*)
- Článek 29 - Zranění závodníka
- Článek 30 - Rozhodčí a arbitři
- Článek 31 - Časový limit soutěže
- Článek 32 - Povinná výbava pro turnaj v Kumite
- Článek 33 - Povinná bezpečnostní výbava

## **KAPITOLA 4 SOUTĚŽE V KATA**

strana 22

- Článek 34 - Definice a pravidla soutěže v Kata
- Článek 35 - Rozhodčí
- Článek 36 - Kritéria pro rozhodování soutěží v *Kata*
- Článek 37 - Kritéria pro snížení bodového ohodnocení a pro diskvalifikaci
- Článek 38 - Opakovaný zápas (*SAI-SHIAI*) & Druhý opakovaný zápas (*SAI-SAI-SHIAI*)
- Článek 39 - Povinná výbava

## **KAPITOLA 5 DODATEČNÉ INFORMACE**

strana 26

- Článek 40 - Turnaj kategorie chlapců a dívek a turnaj kategorie dospělých žen
- Článek 41 - Turnaj kategorie seniorů
- Článek 42 - Revize tohoto dokumentu
- Dodatková klauzule

# OBSAH

## PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE PRO FUNKCIONÁŘE

### **KAPITOLA 1 OBEČNÁ PRAVIDLA** strana 27

Článek 1 - Cíle

Článek 2 - Návod k použití

Článek 3 - Pravidla chování pro funkcionáře

Článek 4 - Dodatečné informace

### **KAPITOLA 2 POSTUPY PŘI ROZHODOVÁNÍ** strana 28

Článek 5 - Postupy při rozhodování turnajů v *Kumite*

Článek 6 - Postupy při rozhodování turnajů v *Kata*

Článek 7 - Slovní povely hlavního rozhodčího

Článek 8 - Povely na pískáku

Článek 9 - Signály rukou a praporky používané rozhodčími v zápasšti

### **KAPITOLA 3 ROZHODOVÁNÍ *KUMITE*** strana 34

Článek 10 - Rozmístění rozhodčích v zápasšti

Článek 11 - Kritéria pro rozhodování

### **KAPITOLA 4 ROZHODOVÁNÍ *KATA*** strana 36

Článek 12 - Rozmístění rozhodčích v zápasšti

Článek 13 - Kritéria pro rozhodování

### **KAPITOLA 5 DODATEČNÉ INFORMACE** strana 38

Článek 14 - Turnaj kategorie chlapců a dívek / Turnaj kategorie dospělých žen

Článek 15 - Turnaj kategorie seniorů

Článek 16 - Revize tohoto dokumentu

Dodatková klauzule

## PŘÍLOHA

- 1 ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO ZÁKLADNÍ JEDNOKROKOVÉ KUMITE NEBOLI *KIHON-IPPON KUMITE* strana 39
- 2 ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO JEDNOKROKOVÉ KUMITE VE VOLNÉM STŘEHU NEBOLI *JIYU-IPPON KUMITE* strana 42
- 3 ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO ROZHODOVÁNÍ *KIHON-IPPON KUMITE* A *JIYU-IPPON KUMITE* strana 45
- 4 ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PRO VOLNÝ BOJ NEBOLI *JIYU KUMITE* V TURNAJÍCH KATEGORIE CHLAPCŮ A DÍVEK strana 46
- 5 ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO TURNAJE V *KATA* V KATEGORII CHLAPCŮ A DÍVEK strana 47
- 6 SIGNÁLY RUKOU A PRAPORKY POUŽÍVANÉ ROZHODČÍMI V ZÁPASIŠTI strana 48

# PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE

## KAPITOLA 1 OBECNÁ PRAVIDLA

### Článek 1 - Cíle

Tato pravidla a směrnice se stanovují za účelem zajištění spravedlivého a hladkého průběhu všech turnajů.

### Článek 2 - Soutěže, na něž se směrnice vztahují

1. Tato pravidla a směrnice platí pro následující soutěže JKA:
  - a) Mistrovství světa, japonské celostátní šampionáty a národní šampionáty pořádané centrálou JKA v hlavním městě Japonska Tokyu.
  - b) Krajské turnaje a šampionáty pořádané krajskými centrály JKA.
  - c) Oblastní turnaje a šampionáty pořádané oblastními centrály JKA.
  - d) Místní turnaje pořádané místními *Dojo* JKA.
  
2. Turnaje ve všech zemích se musí řídit pravidly stanovenými v tomto dokumentu.

### Článek 3 - Pravidla chování pro všechny účastníky

Všichni účastníci jsou povinni jednat v souladu s nejvyššími zásadami slušného chování v duchu *Karate Do* a usilovat o zachování co největšího respektu a úcty k ostatním účastníkům.

### Článek 4 - Dodatečné informace

V případě, že dojde k situaci, jež není popsána v tomto dokumentu, učiní patřičné rozhodnutí vrchní rozhodčí turnaje.

## KAPITOLA 2 ORGANIZACE TURNAJE

### Článek 5 - Příprava před soutěží

1. Před konáním turnaje oznámí pořádající organizace všem účastníkům návrh na uspořádání turnaje.
2. Je také nutné zajistit následující pomocný personál:
  - a) časoměřiče
  - b) zapisovatele bodů
  - c) ředitele turnaje
  - d) oficiálního lékaře
  - e) zdravotnický personál
3. Rovněž je nutné zajistit tyto činovníky:
  - a) arbitry
  - b) vrchního rozhodčího turnaje
  - c) hlavní rozhodčí a rozhodčí

### Článek 6 - Arbitři

1. U každého utkání v *kumite* musí být přítomen jeden arbitř.
2. Arbitř zodpovídá za to, že:
  - a) hlavní rozhodčí a rozhodčí mají pro turnaj náležitou kvalifikaci
  - b) závodníci mají také náležitou kvalifikaci
  - c) jsou dodržována všechna pravidla a směrnice
3. Arbitř je zodpovědný za správné rozhodování a vedení rozhodčích, časoměřičů a zapisovatelů bodů v následujících situacích: arbitř smí přerušit zápas ostrým hvizdem na píšťalku a zasáhnout v případě, kdy dojde k porušení jakéhokoli z pravidel či směrnic turnaje nebo pokud hlavní kouč podá protest či vznese dotaz vyžadující přerušování zápasu.
4. Arbitř se smí zúčastnit porady rozhodčích pouze v případě, že se zvažuje diskvalifikace (*Hansoku*).
5. Povinností arbitra je zajistit, že probíhá řádné zapisování výsledků.
6. Arbitř si smí v nezbytném případě vyžádat vysvětlení od jakéhokoli funkcionáře turnaje.
7. Arbitra volí a jmenuje do funkce vrchní rozhodčí turnaje.



## **Článek 7 - Vrchní rozhodčí turnaje**

1. Vrchní rozhodčí turnaje zodpovídá za zajištění spravedlivého a hladkého průběhu všech turnajových soutěží.
2. Vrchní rozhodčí turnaje je zodpovědný za správné rozhodování v následujících situacích:
  - a) vyskytne-li se problém týkající se pravidel či směrnic nebo dojde-li k nečestnému jednání
  - b) vyžádá-li si jiný rozhodčí radu nebo pomoc
  - c) dojde-li k situaci, na niž se tento dokument nevztahuje
  - d) dojde-li k úrazu či nehodě
3. Nastane-li taková situace, jedná vrchní rozhodčí turnaje po poradě s hlavním rozhodčím a rozhodčími takto:
  - a) udělí zvláštní radu či instrukce
  - b) vyloučí účastníka z turnaje
  - c) diskvalifikuje závodníka z turnaje
4. Po poradě s rozhodčími rozhodne vrchní rozhodčí turnaje o délce trvání diskvalifikace a o tom, zda se vztahuje i na další turnaje. Dotyčné osobě nebo skupině je následně zaslán dopis s příslušným rozhodnutím.
5. Vrchního rozhodčího turnaje jmenuje do funkce pořádatel organizace. V případě potřeby zvolí pořádatel organizace také asistenta vrchního rozhodčího.
6. Obecným pravidlem je, že do funkce vrchního rozhodčího turnaje v celonárodních japonských šampionátech i světových šampionátech je jmenován hlavní instruktor JKA.

## **Článek 8 - Hlavní rozhodčí a rozhodčí**

1. Hlavní rozhodčí a rozhodčí zodpovídají za průběh zápasů a utkání a rozhodování v jejich průběhu.
2. Hlavní rozhodčí a rozhodčí dohlíží také nad okolím zápasu či utkání.
3. Hlavní rozhodčí a rozhodčí mají výlučnou zodpovědnost za výsledky zápasů a utkání a s výjimkou arbitra nesmí jejich rozhodnutí nikdo zpochybnit.
4. Hlavní rozhodčí koordinuje zápas či utkání a vydává konečné rozhodnutí o jejich výsledku.
5. Rozhodčí, dříve označovaní jako rohovní rozhodčí, pomáhají hlavnímu rozhodčímu oznamováním vlastních rozhodnutí v průběhu zápasu či utkání.

6. Hlavního rozhodčího a rozhodčí vybírá z certifikovaných rozhodčích a do funkce jmenuje pořádající organizace.

## **Článek 9 - Závodníci**

1. Pořádající organizace nesmí odmítnout účast závodníků, kteří mají k účasti na turnaji kvalifikaci.
2. Obecně platí, že závodníci jsou aktivními členy JKA nebo přidružené organizace schválené JKA. Pořádající organizace může nicméně schválit i účast přihlášených závodníků, kteří nejsou členy organizace.

## **Článek 10 - Hlavní kouč**

1. Během zápasu či utkání jednotlivců i družstev smí být u závodníka přítomen jeden hlavní kouč.
2. Před turnajem se musí hlavní kouč zaregistrovat u pořádající organizace.
3. Pokud chce hlavní kouč vznést dotaz či podat protest týkající se zápasu či utkání, musí jej vznést k arbitrovi. Odvolání nelze podat ve chvíli, kdy se právě ohlašuje čas pro rozhodování (*Hantei*).
4. Hlavní kouč dává závodníkovi rady z určeného místa, aniž by jakkoli rušil či přerušoval ostatní závodníky či rozhodčí během zápasu či utkání.
5. Hlavní kouč musí být držitelem instruktorského oprávnění.

## **Článek 11 - Časoměřiči**

Časoměřič má zodpovědnost za měření času zápasu či utkání a v jejich průběhu také podle předem stanovených pravidel informuje hlavního rozhodčího o uplynulém čase.

## **Článek 12 - Zapisovatelé**

Zapisovatel během zápasu nebo utkání zapisuje body a veřejně ohlašuje nebo prezentuje dosažené skóre. V případě potřeby informuje zapisovatel o dosažených bodech hlavního rozhodčího.

## **Článek 13 - Ředitel turnaje**

Ředitel turnaje zodpovídá za řádnou komunikaci mezi závodníky a funkcionáři za účelem zajištění hladkého průběhu turnaje.

## Článek 14 - Oficiální lékař

1. Oficiálního lékaře volí funkcionáři turnaje.
2. Lékař spolu s vrchním rozhodčím turnaje vydává v případě zranění rozhodnutí týkající se toho, zda může závodník v zápasu pokračovat, nebo je z něj vyřazen.

## Článek 15 - Zdravotnický personál

Zdravotník ošetřuje závodníky a pomáhá v případě zranění v průběhu turnaje za účelem zajištění bezpečného prostředí pro všechny účastníky.

## Článek 16 - Oficiální úbor účastníků

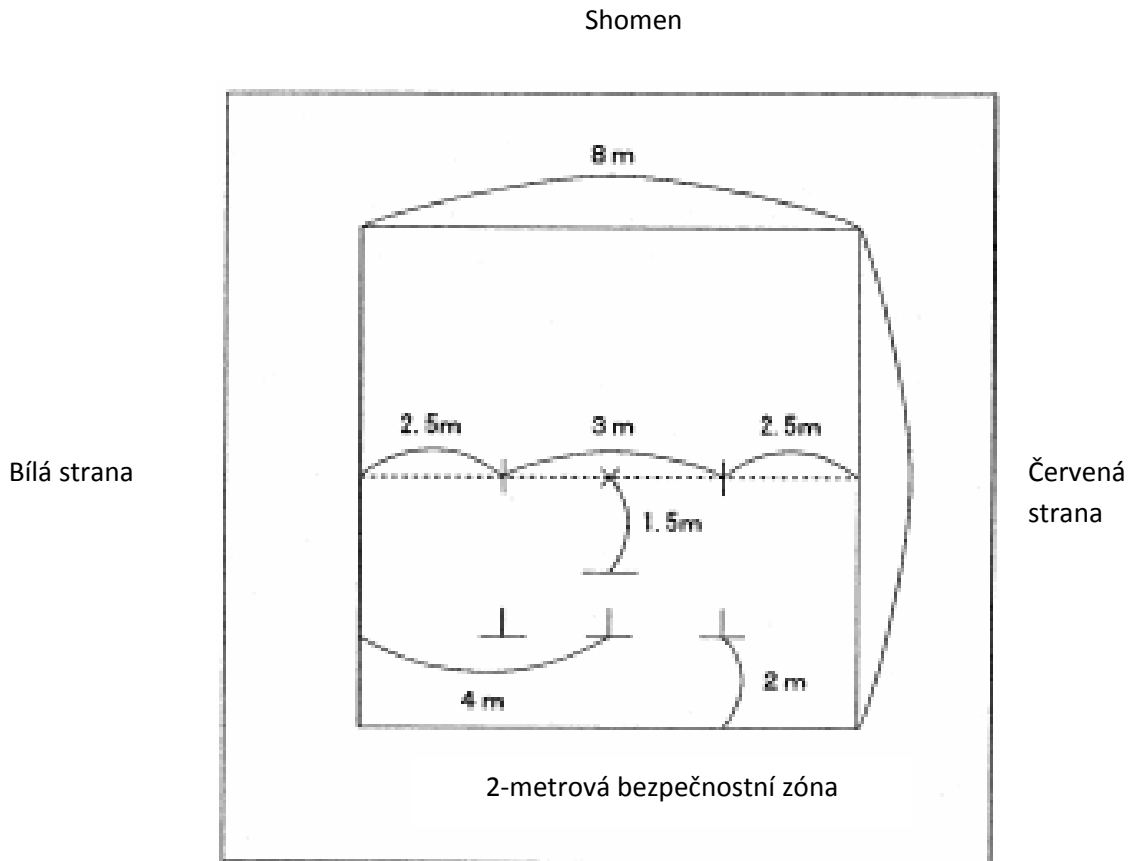
1. Závodník musí být oblečen v čistě bílém karate-gi.
  - a) Nášivky schválené pořádací organizací se smí nosit na levé straně hrudi.
  - b) Délka rukávů kabátu musí dosahovat nejméně do poloviny předloktí, ale nesmí přesahovat zápěstí. Rukávy nesmí být srolovány. Pokud jsou založeny dovnitř, musí být přišité. Kabát stažený pásem musí dosahovat maximálně do poloviny stehen. Ženy musí pod kabátem nosit bílé tričko bez vzoru. Nohavice musí být tak dlouhé, aby zakrývaly alespoň 2/3 lýtek, ale nesmí přesahovat kotníky. Nohavice nesmí být srolované. Pokud jsou založeny dovnitř, musí být přišité.
  - c) Nášivky a čísla vydané pořádací organizací musí být umístěny na určeném místě.
  - d) Z důvodu odlišení soupeřů musí mít jeden ze závodníků kolem pasu uvázaný úzký pruh červené látky.
  - e) Vzhled závodníka musí být upraven tak, aby v protivníkovi nevyvolával pocit ohrožení nebo obavy ze zranění. Nehty musí být krátce zastřižené, vlasy čisté a nesmí být obarvené neobvyklými barvami. Vlasy musí být upraveny do takové délky, aby nerušily pozornost soupeře nebo mu nepřekážely. Vlasy nesmí být staženy plastovými, kovovými nebo barevnými sponami, jejichž účelem je pouze zkrášlení vzhledu. Gumičky a látkové čelenky jsou povoleny.

- f) Zdravotní pomůcky jako rovnátka, kontaktní čočky atd. se smí nosit na vlastní zodpovědnost závodníka, ale nošení brýlí během zápasu v *Kumite* je zakázáno. Při soutěži v *Kata* je nošení brýlí povoleno, pokud jsou bezpečně připevněny na obličeji.
  - g) Zdravotní pomůcky, které závodník používá z důvodu předchozího zranění (stahovadla, bandáže nebo podpůrné návleky atd.), nesmí způsobit soupeři zranění a musí být před zápasem schváleny hlavním rozhodčím.
  - h) Zdravotní pomůcky vyrobené z tvrdých materiálů (např. ze sádry, dřeva, tvrdého plastu, oceli apod.) jsou zakázány.
  - i) Jinak je nutno použít určené bezpečnostní vybavení.
2. Neurčí-li hlavní rozhodčí nebo vrchní rozhodčí turnaje jinak, nesmí závodník nosit nic jiného, než co je vymezeno výše.
  3. Hlavní kouč musí mít na určeném místě umístěn identifikační prvek.
  4. Hlavní rozhodčí, rozhodčí a arbitři musí nosit oficiální úbor předepsaný JKA. Identifikační prvek musí být umístěn na určeném místě.
  5. Veškerý pomocný personál lze snadno identifikovat podle podobného oblečení.

## Článek 17 - Vzhled zápasště

1. Plochu zápasště tvoří čtverec o straně 8 metrů vyznačený čarou o šířce 4-5 centimetrů. Vnější okraj této čáry má délku 8 metrů. Pokud se používají žíněnky, může se okraj vyznačit žíněnkami jiné barvy.
2. Při zápase nebo utkání v *Kumite* je výchozí pozice závodníků na středové čáře, která je vyznačena dvěma paralelními čarami dlouhými 1 metr, jež jsou vyznačeny ve vzdálenosti 3 metry od sebe. Obecně platí, že při pohledu do přední části neboli *Shomen* je pravá čára červená a levá čára bílá.
3. Při zápasu nebo utkání v *Kata* vylučovacím způsobem na praporky jsou startovní čáry závodníků umístěny ve vzdálenosti 2 metry od zadní čáry a 3 metry od sebe. Tyto čáry mají tvar krátkého obráceného písmene T. Vodorovná čára má délku 70 centimetrů a svislá čára délku 35 centimetrů. Při zápasu nebo utkání v *Kata* na body jsou startovní čáry ve tvaru obráceného písmene T umístěny 2 metry směrem vzad od středu zápasště.
4. Z bezpečnostních důvodů nesmí být zápasště vyvýšeno nad podlahu o více než 1 metr a okolo celého zápasště musí být bezpečnostní zóna o šířce 2 metry.
5. Povrch zápasště musí být rovný a hladký. Povrch může být ze dřeva, pryskyřice, uretanových žíněnek nebo žíněnek *tatami*.
6. Pozici hlavního rozhodčího označuje čára ve vzdálenosti 1,5 metru směrem vzad od středu zápasště.

## Vzhled a rozměry zápasště



### Článek 18 - Soutěže a kategorie

- Existují následující typy soutěží:
  - Soutěže v *Kumite* - Soutěž jednotlivců a družstev
  - Soutěže v *Kata* - Soutěž jednotlivců a družstev
- Je možné uspořádat i jiné soutěže.

## KAPITOLA 3 SOUTĚŽE V *KUMITE*

### Článek 19 – Definice soutěže v *Kumite*

1. Při soutěži v *Kumite* vstoupí do zápasu dva závodníci, kteří se ve vymezeném čase snaží dosáhnout vítězství prováděním různých technik vzájemně proti sobě. Používají se dva odlišné způsoby bodování:
  - a) Zápas na 1 bod neboli *Ippon Shobu*. Vítězem se stává ten závodník, který ve vymezeném čase první získá 1 celý bod nebo 2 půlbodů.
  - b) Zápas na 3 body neboli *Sanbon Shobu*. Vítězem se stává ten závodník, který ve vymezeném čase první získá 2 celé body.
2. Při soutěži nebo zápase musí být všechny techniky, např. údery, kopy a seky, prováděny kontrolovaně. Aby mohly techniky být účinné, musí být vzdálenost potřebná k provedení techniky dostatečně krátká. Nesmí dojít k jakékoli újmě soupeře. Lehký dotyk zásahové plochy je povolen.

### Článek 20 – Definice soutěže družstev v *Kumite*

1. Družstvo se skládá z lichého počtu závodníků.
2. Obecně platí, že všichni členové družstva musí být přítomni u prvního kola zápasu nebo soutěže. Družstvo, které nenastupuje v prvním kole, musí být přítomno u druhého kola zápasu nebo soutěže. Pokud následně družstvu chybí jeden nebo více členů, musí tito členové být nasazeni jako poslední v pořadí závodníků v daném zápase.
3. Pořadí, v němž jednotliví závodníci nastoupí, ohlásí před soutěží hlavní kouč nebo vedoucí týmu. Toto je třeba provést pro každé kolo zápasu.
4. Vítězí družstvo, které získá nejvíce individuálních vítězství.
5. Existují dva typy soutěže družstev.

Prvním typem je soutěž, kde se vzájemně utká stejný počet závodníků z každého družstva a o vítězi rozhodne počet jednotlivých vítězství.

  - a) Vylučovací zápas: Každý člen družstva závodí v jednom kole. Jednotlivé výsledky se poté sečtou a určí se vítězné družstvo. Pokud dojde k remíze, rozhoduje o vítězství nejvyšší bodové skóre podle následujících kritérií:  
1 bod neboli *Ippon*, diskvalifikace neboli *Hansoku*, absolutní diskvalifikace neboli *Shikkaku*, odstoupení z důvodu diskvalifikace neboli *Kiken*, únik ze zápasu neboli *Jogai Hansoku*, sebeohrožování neboli *Mubobi Hansoku*, 2 půlbodů, rozhodnutí rozhodčích.

- b) Pokud je výsledek stále nerozhodný, vybere každé družstvo jednoho závodníka a následuje zápas, jehož výsledek rozhodne o vítězném družstvu. Takový zápas se označuje jako rozhodující zápas dle výběru družstva neboli *Daihyosha Ketteisen*. Zápas pokračuje, dokud se neurčí vítěz. Člen týmu, který již závodil, smí nastoupit znovu, avšak ne více než dvakrát.

Druhým typem soutěže družstev je ten, kdy se vzájemně utká stejný počet závodníků z každého týmu. Vítěz zápasu pokračuje v zápase proti dalším závodníkům z druhého družstva, dokud neprohraje. Závodník, který je poražen, vypadává. V této soutěži nejsou povolena smíšená mužská a ženská družstva.

- c) Vylučovací zápas na způsob „každý s každým“: Vítěz prvního zápasu zůstává v zápasišti a pokračuje v boji, dokud neprohraje. Závodník, který je poražen, opustí zápasišť a místo něj nastoupí další člen družstva. Družstvo prohrává ve chvíli, kdy všichni jeho členové prohráli zápas.

## **Článek 21 – Definice a kritéria bodování**

1. Zásahové plochy se definují takto:
  - a) oblast hlavy a krku neboli *Jodan*
  - b) oblast břicha, boků a zad neboli *Chudan*
2. Bodování se uděluje podle následujících kritérií:
  - a) správné provedení a síla použité techniky
  - b) správná vzdálenost a načasování
  - c) správné držení těla a správné rozpoložení mysli
  - d) soustředěná mysl a duch
  - e) umístění na správnou zásahovou plochu
3. Pokud jsou při provedení úderu, kopu nebo seku splněna všechna výše uvedená kritéria, uděluje se 1 bod neboli *Ippon*.
4. V následujících případech může být udělen 1 bod neboli *Ippon* i tehdy, když některá z výše uvedených kritérií splněna nejsou:
  - a) závodník se úspěšně vyhne útoku při současném efektivním provedení protiútku neboli *Deai*
  - b) závodník vychýlí soupeře z rovnováhy a následně provede efektivní útok
  - c) závodník předvede sérii po sobě jdoucích útoků, z nichž každý je umístěn na zásahovou plochu
  - d) soupeř se nijak nebrání

5. Za techniku, jež je správně provedena, ale nestačí na získání 1 bodu neboli *Ippon*, se uděluje půl bodu neboli *Waza-Ari*.
6. Za 2 půlbodů se uděluje 1 bod neboli *Ippon*.
7. Provedení techniky oběma soupeři ve stejném okamžiku a s podobnou intenzitou se označuje jako *Aiuchi*. V takovém případě se útoky navzájem vyruší a nedojde k udělení bodu.

## **Článek 22 – Kritéria pro určení konečného výsledku zápasu**

1. Pokud ve stanoveném čase žádný ze závodníků nezíská plný bod, vyjádří každý z rozhodčích své rozhodnutí o výsledku zápasu nebo soutěže. Konečný výsledek zápasu nebo soutěže záleží na společném rozhodnutí všech rozhodčích. Viz Článek 11 dokumentu Pravidla a směrnice turnaje pro funkcionáře. Hlavní rozhodčí poté vydá rozhodnutí o konečném výsledku zápasu nebo soutěže.
2. Pokud se oba soupeři zraní nebo z jakéhokoli jiného důvodu nemohou v zápase pokračovat, vyjádří všichni rozhodčí své rozhodnutí o konečném výsledku zápasu nebo soutěže. Hlavní rozhodčí poté rozhodne o konečném výsledku zápasu nebo soutěže.
3. O konečném výsledku zápasu pomohou rozhodnout následující kritéria:  
Primární kritéria pro rozhodování
  - a) zda byly uděleny nějaké bodySekundární kritéria pro rozhodování
  - b) zda byla udělena varování neboli *Hansoku Chui*
  - c) zda byla udělena varování z důvodu úniku ze zápasoviště neboli *Jogai Chui*
  - d) zda byla udělena varování z důvodu sebeohrožování neboli *Mubobi Chui*Terciární kritéria pro rozhodování
  - e) zda jeden ze závodníků v zápase dominoval více než druhý
  - f) dovednost a síla při provedení technik
  - g) bojovný duch a snaha, kterou závodník prokázal; zda bylo uděleno varování s trestem neboli *Keikoku*
  - h) správné rozpoložení mysli závodníka
  - i) počet útoků provedených závodníkem ve srovnání s jeho soupeřem



4. Rozhodčí musí brát zřetel na všechna tato kritéria, pokud závodníkovi, který získal půl bodu neboli *Waza-Ari*, byla zároveň udělena dvě a více varování různého typu.

### **Článek 23 – Opakovaný zápas (Sai-Shiai) a Druhý opakovaný zápas (Sai-Sai-Shiai)**

Pokud nelze učinit rozhodnutí o konečném výsledku zápasu nebo soutěže, je vyhlášena remíza neboli *Hikiwake*.

Před zahájením turnaje učiní pořádající organizace rozhodnutí o tom, zda se v případě druhého opakovaného zápasu vyhlásí zápas typu „náhlá smrt“.

1. V případě remízy následuje další zápas. Tento opakovaný zápas se označuje jako *Sai-Shiai*. V případě, že opakovaný zápas skončí remízou, následuje druhý opakovaný zápas, který se označuje jako *Sai-Sai-Shiai*. Hlavní rozhodčí může jako druhý opakovaný zápas vyhlásit zápas typu „náhlá smrt“, kdy je vítězem vyhlášen ten závodník, který jako první získá bod.
2. Po druhém opakovaném zápase musí rozhodčí vyhlásit vítěze.
3. Na mistrovstvích světa a národních šampionátech se může ve finále dané soutěže konat tolik opakovaných zápasů, kolik je potřeba k určení vítěze.

### **Článek 24 – Kritéria pro diskvalifikaci závodníka (Hansoku)**

1. Následující prvky jsou zakázány:
  - a) přehnaný kontakt, útok mimo zásahovou plochu, „divoké“ máchání rukama
  - b) zamýšlené nebo uskutečněné použití techniky s nebezpečnými hody
  - c) sevření soupeře, přidržování nebo zdržování neútočením
  - d) provokativní vyjadřování nebo chování, slovní napadání soupeře, neuposlechnutí pokynů rozhodčího
  - e) pokračování v útoku po vyhlášení zastavení zápasu (*Yame*) nebo úniku ze zápasíště (*Jogai*)
  - f) útok hlavou - zamýšlený či uskutečněný
  - g) bodnutí nataženými prsty do očí neboli *Nukite*
  - h) úmyslné útoky vedené na oblast genitálií nebo klouby
2. V případech vyjmenovaných výše se rozhoduje takto:
  - a) Dojde-li k použití zakázaného prvku, který však není natolik vážný, aby způsobil soupeři zranění nebo újmu, je uděleno upozornění neboli *Keikoku*. Samotné upozornění ještě nemá vliv na rozhodování rozhodčích o vítězi, avšak dojde-li ve stejném zápase k udělení

druhého upozornění, které se označuje jako varování neboli *Hansoku Chui*, může dojít k diskvalifikaci (*Hansoku*) útočníka a vítězem poté může být vyhlášen jeho soupeř.

- b) Pokud je zakázaný prvek závažný a je proveden se zřejmým zlým úmyslem nebo dojde k vážnému zranění soupeře, může být útočnickovi uděleno varování (*Hansoku Chui*) nebo je diskvalifikován (*Hansoku*) a vítězem je vyhlášen soupeř.
3. Závodník, kterému je během turnaje dvakrát udělena diskvalifikace neboli *Hansoku*, se nesmí nadále účastnit soutěže jednotlivců ani družstev v *Kumite*. Smí se však zúčastnit soutěží v *Kata*.  
Závodník, který obdržel první diskvalifikaci neboli *Hansoku*, si musí paži jedné ruky označit páskou červené barvy.
4. Když hlavní rozhodčí udělí *Hansoku*, zaznamená to zapisovatel do zvláštního dokumentu, který je předán vrchnímu rozhodčímu turnaje.

## Článek 25 - Únik ze zápasště (Jogai)

Dotkne-li se závodník jakoukoli částí těla země mimo vymezenou plochu zápasště, je uděleno upozornění na únik ze zápasště neboli *Jogai Keikoku*. Pokud se únik opakuje podruhé, je uděleno varování za únik ze zápasště neboli *Jogai Chui*. Při třetím opakování je dotyčný závodník diskvalifikován za únik ze zápasště neboli *Jogai Hansoku* a vítězem je vyhlášen jeho soupeř.

Pokud závodník bodoval před vystoupením ze zápasště, je bodování upřednostněno.

## Článek 26 - Kritéria pro posuzování sebeohrožování (Mubobi)

1. Za sebeohrožování, tj. ztrátu přiměřené míry sebeobrany, může být uděleno upozornění neboli *Mubobi Keikoku*, varování neboli *Mubobi Chui* a diskvalifikace neboli *Mubobi Hansoku* v těchto případech:
  - a) pokud je zřejmé, že je závodník zasažen v okamžiku, kdy neprojevuje žádnou snahu o sebeobranu, je dotyčnému závodníkovi udělen odpovídající stupeň trestu za sebeohrožování a soupeři je udělen odpovídající stupeň napomenutí neboli *Hansoku*.
  - b) pokud závodník nevykazuje žádné bojové úsilí.
2. I když nedojde k zásahu, může rozhodčí udělit závodníkovi trest za sebeohrožování v podobě upozornění, varování nebo diskvalifikace, posoudí-li danou situaci jako nebezpečnou. V takovém případě je vítězem prohlášen druhý závodník.

## Článek 27 - Absolutní diskvalifikace (Shikkaku)

1. Absolutní diskvalifikace neboli *Shikkaku*, která je udělena po dohodě hlavního rozhodčího a rozhodčích a po které je vítězem vyhlášen druhý závodník, nastane v těchto situacích:
  - a) neuposlechnutí pokynů hlavního rozhodčího
  - b) nevhodné či nepřijatelné chování a smýšlení a používání nevhodných verbálních či neverbálních projevů, které jsou v rozporu se správným chováním a jednáním závodníka karate
  - c) Absolutní diskvalifikace neboli *Shikkaku* může být udělena jakémukoli účastníkovi turnaje bez předchozího varování, pokud je to nutné pro další pokračování zápasu.
2. Závodník, kterému byla udělena absolutní diskvalifikace, se nesmí nadále zúčastnit žádné turnajové soutěže v *Kumite* ani v *Kata*.
3. Podrobné náležitosti týkající se absolutní diskvalifikace musí společně projednat rozhodčí a předat zapisovateli, který je zaznamená v příslušném formuláři a odevzdá vrchnímu rozhodčímu turnaje.
4. Pokud spáchá závažný přestupek družstvo, je absolutní diskvalifikace udělena celému družstvu a vítězem je vyhlášen soupeřný tým.
5. Absolutní diskvalifikace může být vyhlášena také v zápase či utkání v *Kata*.

## Článek 28 - Odstoupení (Kiken)

1. O odstoupení čili stažení závodníka neboli *Kiken* rozhodne hlavní rozhodčí v následujících situacích:
  - a) závodník nenastoupí po vyhlášení zápasu nebo soutěže
  - b) závodník odstoupí dobrovolně
  - c) závodník nemůže pokračovat v zápase
2. Pokud závodník nebo družstvo odstoupí ze soutěže, je vítězem vyhlášen druhý závodník nebo tým.
3. Závodník, který dobrovolně odstoupí bez zřejmých fyzických důvodů, se nesmí nadále účastnit dalších zápasů či soutěží.
4. Odstoupení neboli *Kiken* může být vyhlášeno také v zápase či utkání v *Kata*.

## Článek 29 - Zranění závodníka

1. Dojde-li ke zranění závodníka, zkontaktuje hlavní rozhodčí situaci s lékařem a vyčká na diagnózu zranění. Zápas je pozastaven, dokud lékař nezajistí péči o zraněného závodníka. Není-li závodník z důvodu zranění schopen pokračovat v zápase, usnesou se rozhodčí o možnosti stažení závodníka neboli *Kiken*. Pokud dojde k odstoupení zraněného závodníka bez vyhlášení diskvalifikace druhého závodníka neboli *Hansoku*, je vítězem vyhlášen druhý závodník. Dojde-li ke zranění obou závodníků a není udělena žádná diskvalifikace neboli *Hansoku*, je zápas ukončen a o výsledku zápasu rozhodnou rozhodčí.
2. Pokud je vyneseno rozhodnutí o stažení závodníka (*Kiken*), který nemůže v zápase pokračovat z důvodu zranění, a druhý závodník je zároveň potrestán diskvalifikací neboli *Hansoku*, pak je vítězem prohlášen zraněný závodník. Toto rozhodnutí platí i v případě, že diskvalifikovaný soupeř získal půl bodu neboli *Waza-Ari*.
3. Lékař zkontaktuje zranění závodníka s vrchním rozhodčím turnaje a v případě potřeby si může vyžádat stažení zraněného závodníka ze všech soutěží v *Kumite*. Po schválení lékařem se závodník smí zúčastnit soutěží v *Kata*.

## Článek 30 - Rozhodčí a arbitři

Na každém zápasišti musí být přítomni tyto funkcionáři:

- a) 1 arbitr
- b) 1 hlavní rozhodčí
- c) 4 rozhodčí

## Článek 31 - Časový limit soutěže

1. Jednotlivý zápas či utkání trvá celkem 2 minuty.  
Na mistrovstvích světa a národních šampionátech trvá finální zápas v *Kumite* v kategorii dospělých mužů 5 minut. Pořádající organizace má však právo určit jinou dobu trvání zápasu.
2. Hlavní rozhodčí zahájí zápas slovním povel, který končí výrazem *Start* neboli *Hadžime*. V tomto okamžiku se začíná měřit čas. Časomíra se přeruší v případě vyhlášení zastavení zápasu (*Yame*) nebo úniku ze zápasišť (*Jogai*). Měření času se obnoví v okamžiku oznámení znovuzahájení zápasu neboli *Tsuzukete Hajime*. Časoměřič ohlásí hlavnímu rozhodčímu okamžik, kdy uplyne vymezený čas zápasu, a zápas je tímto ukončen.

## **Článek 32 – Povinná výbava**

1. Píšťalky - každý rozhodčí má jednu píšťalku
2. Červené a bílé praporky - každý rozhodčí má jeden praporek od každé barvy
3. Stopky
4. Zvonek
5. Číselná tabulka, na níž se ukazují dosažené body a různá varování
6. Oficiální formuláře pro zapisovatele včetně kopie pro arbitra
7. Červená stuha pro vizuální odlišení závodníků - stuha, kterou nosí jeden ze závodníků kolem pasu, musí být takových rozměrů, aby nijak při zápase nepřekážela
8. Červená a bílá páska pro vyznačení plochy zápasště
9. Červená páska pro označení závodníka, jemuž byla udělena diskvalifikace neboli *Hansoku*.

## **Článek 33 – Bezpečnostní výbava**

1. Rukavice
2. Transparentní chránič ústní dutiny
3. Chránič hrudníku

\* dle předpisů JKA

## KAPITOLA 4 SOUTĚŽE V *KATA*

### Článek 34 – Definice a pravidla soutěže v *Kata*

1. Soutěž v *Kata* se odehrává na zápasišti. O vítězi rozhodují rozhodčí. Soutěže nebo utkání v *Kata* mají následující podoby:
  - a) Systém s červenými a bílými praporky: 2 závodníci zároveň předvedou stejnou *Kata* podle výběru hlavního rozhodčího a poté je vyhlášen vítěz.  
Oba závodníci musí zřetelně zopakovat hlavnímu rozhodčímu název vybrané *Kata*. Hlavní rozhodčí jej potvrdí a zápas nebo soutěž jsou zahájeny.
  - b) Bodový systém: Jeden závodník po druhém postupně předvede vybranou *Kata* a každý rozhodčí udělí závodníkovi body za předvedený výkon. Body se sečtou a podle celkového počtu dosažených bodů je určen vítěz.
  - c) Soutěž družstev v *Kata*: 3 závodníci předvedou stejnou *Kata*. Výchozí pozice je libovolná, přičemž závodníci stojí na začátku čelem k přední části neboli *Shomen*. Družstvo obdrží celkový počet bodů podle bodového systému. Tým tří závodníků utvoří podle vlastního výběru formaci ve tvaru trojúhelníku nebo obráceného trojúhelníku. Záložní závodník může být nahrazen v jakémkoli zápase, ale musí být před začátkem turnaje registrován jako účastník.
2. Každý závodník nebo družstvo si vybere libovolnou *Kata* z následujícího seznamu, který byl schválen *Shihan-Kai* (komisí mistrů):  
*Heian Shodan . Heian Nidan . Heian Sandan . Heian Yondan ,  
Heian Godan . Tekki Shodan . Tekki Nidan . Tekki Sandan ,  
Bassai Dai . Kanku Dai . Enpi, Jion . Jitte, Hangetsu, Gankaku, Bassai Sho,  
Kanku Sho, Chinte, Unsu, Meikyo, Wankan, Sochin, Nijushiho, Gojushiho  
Dai, Gojushiho Sho.*
3. Existují následující typy utkání v *Kata*:
  - a) Soutěž v povinných základních cvičeních *Kata* neboli *Shitei Kata* - hlavní rozhodčí vybere náhodně jednu *Kata* z následujícího seznamu a vítěz je určen pomocí systému červených a bílých praporků:  
*Heian Nidan . Heian Sandan . Heian Yondan  
Heian Godan . Tekki Shodan*

- b) Soutěž v pokročilých cvičeních *Kata* neboli *Sentei Kata* - hlavní rozhodčí vybere náhodně jednu *Kata* z následujícího seznamu a vítěz je určen pomocí systému červených a bílých praporků:  
*Bassai Dai, Kanku Dai, Enpi, Jion*
- c) Soutěž v pokročilých cvičeních *Kata* neboli *Sentei Kata* v bodovém systému - závodník si vybere jednu *Kata* ze seznamu povinných pokročilých *Kata* a vítěz je určen pomocí bodového systému:  
*Bassai Dai, Kanku Dai, Enpi, Jion*
- d) Soutěž v libovolných cvičeních *Kata* neboli *Tokui Kata* - závodník si vybere *Kata* ze seznamu uvedeného v bodě 2 s výjimkou kategorie základních *Kata* a vítěz je určen pomocí bodového systému.

### **Článek 35 - Rozhodčí**

Na každém zápasišti musí být přítomni tito rozhodčí:

- a) 1 hlavní rozhodčí
- b) 4 rozhodčí pro soutěže se systémem červených a bílých praporků & 6 nebo 4 rozhodčí pro soutěže s bodovým systémem

### **Článek 36 - Kritéria pro rozhodování soutěží v *Kata***

1. Rozhodování soutěží v *Kata* probíhá podle následujících kritérií:
  - a) správný sled pohybů
  - b) dodržování tří klíčových prvků *Kata*: úroveň síly, kontrakce a expanze těla a změna v rychlosti technik
  - c) síla a přesnost při provedení základních technik; držení těla, rovnováha, postoj a přesnost při zasažení zásahové plochy
  - d) dodržení správného směru a přesnost při návratu do výchozí pozice neboli *Embusen*
  - e) celkové předvedení a vyjádření základní podstaty zvolené *Kata*
  - f) projevení zdvořilého postoje, bojovného ducha a úsilí a správný oční kontakt neboli *Chakugan*
  - g) správný postoj a držení těla neboli *Kamae* a schopnost koncentrace mysli neboli *Zanshin*

- h) přesnost při proměně jednotlivých částí těla v útočné a obranné „zbraně“
  - i) přehnané pohyby nebo úmyslné pozměnění určeného sledu cvičení *Kata*
  - j) synchronizace při týmovém cvičení *Kata*
2. U bodového systému je nejvyšším bodovým ohodnocením známka 10. Vrchní rozhodčí turnaje určí, jaké bude průměrné bodové ohodnocení. Hlavní rozhodčí a rozhodčí rozhodnou o udělení bodů a napíší své skóre na bodovací tabulky. Nejvyšší a nejnižší známky se škrtnou a zbytek bodů se sečte do celkového skóre.

### **Článek 37 – Kritéria pro snížení bodového ohodnocení a pro diskvalifikaci**

1. Bodové ohodnocení se snižuje v následujících případech:
- a) závodník udělá chybu, ale nadále pokračuje v cvičení správně
  - b) závodník bezdůvodně pozastaví cvičení, ale poté v něm pokračuje
  - c) závodník předvede pohyb v nesprávném pořadí nebo předvede špatný pohyb, ale v cvičení pokračuje
  - d) závodník hlasitě oddychuje nebo při provádění *Kata* vydává zvuky
  - e) závodník se dostane do vzdálenosti delší, než je 1 povolený krok pro návrat do výchozí pozice (*Embusen*). Za tato pochybení se uděluje bodová srážka od 0,1 do 0,3 bodu.
  - f) V týmových cvičeních *Kata* se uděluje bodová srážka za slovní či jiné pokyny, jejichž účelem je synchronizace závodníků.
2. V následujících situacích je závodník diskvalifikován:
- a) závodník nedokončí *Kata*
  - b) závodník předvede jinou než ohlášenou *Kata*

### **Článek 38 – Opakovaný zápas (Sai-Shiai) a Druhý opakovaný zápas (Sai-Sai-Shiai)**

1. V případě remízy zápasu nebo soutěže se systémem červených a bílých praporků vybere hlavní rozhodčí jinou *Kata*, kterou oba závodníci následně předvedou. Nové cvičení se označuje jako opakovaný zápas neboli *Sai-Shiai*. Z opakovaného zápasu musí vzejít konečné rozhodnutí o výsledku.



2. V případě remízy v zápasu nebo soutěži s bodovým systémem předvedou oba závodníci znovu stejnou *Kata*. Nové cvičení se označuje jako opakovaný zápas neboli *Sai-Shiai*.

Pokud i opakovaný zápas skončí remízou, přičte se k celkovému skóre nejnižší známka, která byla předtím škrtnuta. Pokud remíza stále trvá, přičte se k celkovému skóre nejvyšší známka, která byla předtím škrtnuta. Pokud i konečné skóre značí remízu, předvedou závodníci jinou *Kata*. Nové cvičení se označuje jako druhý opakovaný zápas neboli *Sai-Sai-Shiai*.

O výsledku druhého opakovaného zápasu rozhodnou jednotliví sudí novým bodovým ohodnocením.

### **Článek 39 - Povinná výbava**

1. Píšťalky - každý rozhodčí má jednu píšťalku
2. Červené a bílé praporky - každý rozhodčí má jeden praporek od každé barvy
3. Bodové tabulky nebo bodové karty - každý rozhodčí má jednu sadu
4. Formuláře pro záznam bodů
5. Sady *Kata*: sada povinných základních *Kata* a sada povinných pokročilých *Kata* - příslušná sada pro hlavního rozhodčího
6. Červená stuha pro vizuální odlišení závodníků - stuha, kterou nosí jeden ze závodníků kolem pasu, musí být takových rozměrů, aby nijak při zápase nepřekážela
7. Červená a bílá páska pro vyznačení plochy zápasště

## KAPITOLA 5 DODATEČNÉ INFORMACE

### Článek 40 - Turnaj kategorie chlapců a dívek a turnaj kategorie dospělých žen

1. Kategorie chlapců a dívek jsou následující:  
Základní škola - věk 7 až 12 let  
Vyšší stupeň základní školy - věk 13 až 15 let  
Střední škola - věk 16 až 18 let  
Pořádající organizace může kategorie určit jiným způsobem.
2. V kategorii dospělých žen mohou soutěžit závodnice ve věku po ukončení střední školy. Pořádající organizace může kategorie určit jinak.
3. Na turnaji chlapců a dívek a dospělých žen se konají tyto soutěže:
  - a) základní jednokrokové kumite *Kihon Ippon Kumite*
  - b) jednokrokové kumite ve volném střehu *Jiyu Ippon Kumite*
  - c) volný boj *Jiyu Kumite* od úrovně nižšího stupně základní školy, věk 9 let a výše
  - d) *Kata*

### Článek 41 - Turnaj kategorie seniorů

Turnaj v této kategorii se řídí pokyny stanovenými v dokumentu Pravidla a směrnice turnaje. Pořádající organizace má právo pozměnit nařízení týkající se těchto turnajů.

### Článek 42 - Revize tohoto dokumentu

Tento dokument smí pozměnit *Shihan-Kai* (komise mistrů), pokud jsou změny schváleny dvoutřetinovou většinou přítomných členů.

### Dodatková klauzule

Datum revize: 11. květen 1996

Datum revize: 14. srpen 2004

Datum revize: 29. květen 2011

Datum poslední revize:

# PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE PRO FUNKCIONÁŘE

## KAPITOLA 1 OBECNÁ PRAVIDLA

### Článek 1 - Cíle

1. Cílem ustanovení těchto pravidel a předpisů pro funkcionáře v podobě standardizovaných směrnic je umožnit spravedlivý a hladký průběh při rozhodování turnaje.
2. Tento dokument je nutno použít jako doplněk k dokumentu Pravidla a směrnice turnaje.

### Článek 2 - Návod k použití

Těmito pravidly a předpisy se musí řídit všechny oficiální turnaje sponzorované JKA.

### Článek 3 - Pravidla chování pro funkcionáře

1. Všichni rozhodčí musí být ve svém rozhodování nestranní a spravedliví.
2. Všichni rozhodčí musí soudit svobodně a v souladu s pravidly stanovenými v dokumentu Pravidla a směrnice turnaje.
3. Všichni rozhodčí se musí chovat důstojně a profesionálně.
4. Všichni rozhodčí musí rozhodovat pohotově a přesně.

### Článek 4 - Dodatečné informace

V případě, že dojde k situaci, jež není popsána v tomto dokumentu, učiní patřičné rozhodnutí vrchní rozhodčí turnaje.

## KAPITOLA 2 POSTUPY PŘI ROZHODOVÁNÍ

### Článek 5 - Postupy při rozhodování turnajů v Kumite

1. Hlavní rozhodčí vyzve závodníky, aby se seřadili. Poté je vyzve, aby se uklonili k přední části neboli *Shomen Ni Rei* a poté sobě vzájemně neboli *Otagai Ni Rei*.
2. Oba soupeři zaujmou určenou pozici a ukloní se sobě navzájem.
3. Na konci zápasu nebo soutěže vyzve hlavní rozhodčí závodníky, aby se seřadili a poté se uklonili sobě navzájem a směrem k Shomen.
4. V okamžiku, kdy hlavní rozhodčí vydá povel k zahájení zápasu, se spouští časomíra. V okamžiku, kdy hlavní rozhodčí vydá povel k zastavení zápasu neboli *Yame*, a v případě úniku ze zápasíště neboli *Jogai* se časomíra zastaví a spustí se znovu poté, kdy hlavní rozhodčí vydá povel ke znovuzahájení zápasu neboli *Tsuzukete Hajime*.

Hlavní rozhodčí vydá povel k zastavení zápasu *Yame* nebo oznámí únik ze zápasíště *Jogai* a přeruší zápas v následujících případech:

- a) při udělení 1 bodu *Ippon* nebo půlbodu *Waza-Ari*
  - b) pokud si závodníci potřebují upravit oděv nebo pokud jim hlavní rozhodčí potřebuje udělit pokyny
  - c) pokud nastala jakákoli situace, která může vést k diskvalifikaci
  - d) v případě zranění nebo úrazu
  - e) pokud povel k přerušení zápasu nebo utkání naznačí arbitr
  - f) pokud povel k přerušení naznačí jeden z rozhodčích a hlavní rozhodčí potvrdí přerušení jako nezbytné
  - g) pokud je zápas nebo jeho okolí vyhodnoceno jako nebezpečné
  - h) pokud se závodníci k sobě přiblíží natolik blízko, že nelze provést správnou techniku
  - i) pokud se závodník jakoukoli částí těla dotkne země mimo vyznačenou plochu zápasíště
  - j) po vypršení vymezeného časového limitu pro zápas nebo utkání
5. Pokud během zápasu nebo utkání nastane jakákoli z výše uvedených situací, oznámí rozhodčí hlavnímu rozhodčímu dotyčnou situaci hvizdem na píšťalku a signálem pomocí praporek.
  6. V případě potřeby se hlavní rozhodčí poradí s rozhodčími a udělí patřičné doporučení nebo trest. Porady se účastní také arbitr. Pokud se rozhodčí neshodnou, platí rozhodnutí většiny a hlavní rozhodčí oznámí konečné rozhodnutí. Porady rozhodčích by se měly konat jen v nezbytných případech.

7. Hlavní rozhodčí poté vydá povel k znovuzahájení zápasu neboli *Tsuzukete Hajime* a zápas pokračuje dále.
8. V případě úrazu, zranění či nevolnosti smí závodník požádat o time-out, a sám si tak vyžádat přerušení zápasu, pokud si této situace nevšimne hlavní rozhodčí. Zápas je však přerušen až v okamžiku, kdy se hlavní rozhodčí rozhodne jej přerušit povellem k zastavení zápasu *Yame*.
9. Hlavní rozhodčí oznámí, že nastal čas pro rozhodování o výsledku zápasu nebo utkání *Hantei* slovním povellem nebo hvizdem na píšťalku. Jednotliví rozhodčí poté signalizují své rozhodnutí pomocí praporku nebo praporků.
10. Hlavní rozhodčí zaznamená rozhodnutí jednotlivých rozhodčích, poté hvizdem na píšťalku udělí rozhodčím pokyn k odložení praporků a následně oznámí výsledek zápasu nebo utkání. Pokud vyprší stanovený časový limit, využije hlavní rozhodčí krok 9 a 10.
11. Časoměřič sedí na určeném místě a pomocí stopek měří dobu trvání zápasu. Když do konce zápasu zbývá 30 sekund, zazvoní časoměřič jednou na zvonek a ohlásí, že do konce zbývá 30 sekund. Když časový limit vyprší, zazvoní na zvonek dvakrát a oznámí, že vypršel časový limit. Toto ohlášení má vždy platnost.
12. Zapisovatelé zaznamenávají všechny dosažené body a výsledky všech zápasů a utkání ohlášená hlavním rozhodčím do příslušných formulářů.

## Článek 6 - Postupy při rozhodování turnajů v Kata

1. Hlavní rozhodčí vyzve závodníky, aby se seřadili. Poté je vyzve, aby se uklonili směrem k přední části neboli *Shomen Ni Rei* a poté sobě vzájemně neboli *Otagai Ni Rei*.
2. Oba soupeři zaujmou určenou pozici a ukloní se sobě navzájem.
3. V zápase nebo utkání se systémem **červených a bílých praporků** se oba soupeři předtím, než zaujmou určené výchozí pozice v zápasišti, ukloní směrem k *Shomen*, poté se každý závodník přesune do své výchozí pozice a ukloní se sobě navzájem neboli *Otagai Ni Rei*. Hlavní rozhodčí poté vybere náhodně libovolnou *Kata* a oznámí jméno této *Kata* závodníkům. Červená strana jako první zopakuje jméno vybrané *Kata* a poté je zopakuje bílá strana. Hlavní rozhodčí potvrdí jméno vybrané *Kata*, poté následuje krátká pauza. Na povel hlavního rozhodčího začnou oba závodníci předvádět vybranou *Kata*. Začátek se ohlašuje buď slovním povellem „připravit... start“ (*Yoi... Hajime*) nebo hvizdem na píšťalku. V soutěži povinných základních *Shitei Kata* vybere hlavní rozhodčí libovolnou *Kata* ze seznamu základních povinných *Kata* a jméno vybrané *Kata* oznámí oběma závodníkům. Červená strana jako první zopakuje jméno vybrané *Kata* a poté je zopakuje bílá strana. Oba závodníci

- zahájí cvičení na povel hlavního rozhodčího ke startu. Hlavní rozhodčí vydá povel k zahájení slovním pokynem nebo hvizdem na píšťalku.
4. V zápase nebo utkání s **bodovým systémem**, at' se jedná o povinná pokročilá cvičení *Kata (Sentei Kata)* nebo volná *Kata (Tokui Kata)*, se závodník před nastoupením do určené výchozí pozice v zápasišti *Kata* ukloní směrem k *Shomen*, poté zaujme výchozí pozici a hlasitě a zřetelně nahlásí jméno vybrané *Kata*. Hlavní rozhodčí zopakuje jméno dané *Kata* a závodník ji začne předvádět podle vlastního načasování. Při soutěži družstev nahlásí jméno vybrané *Kata* pouze 1 závodník z družstva.  
Zapisovatelé zapíší jména *Kata* vybraných každým závodníkem do příslušných formulářů.
5. V zápase se systémem **červených a bílých praporků** se závodníci poté, co dokončí cvičení, vrátí zpět do výchozí pozice na povel hlavního rozhodčího *Naore* a vyčkají rozhodnutí všech rozhodčích.  
Po vyhlášení konečného rozhodnutí se oba závodníci navzájem ukloní (*Otagai Ni Rei*), opustí zápasišť a poté se ukloní směrem k *Shomen*.  
V zápase nebo utkání s **bodovým systémem** se po ohlášení konečného rozhodnutí závodník ukloní směrem k *Shomen*, opustí zápasišť a ukloní se znovu směrem k *Shomen*. Stejný postup platí pro závodníky v soutěži družstev v *Kata*.
6. V případě potřeby svolá hlavní rozhodčí poradu s rozhodčími a vydá příslušné doporučení nebo oznámí rozhodnutí na základě hlasování v případě nesouhlasu, a to nastane-li některá z následujících situací:
- chyba závodníka, nesprávné chování vedoucí k diskvalifikaci (*Hansoku*)
  - zranění nebo úraz
  - sporný prvek před udělením bodového ohodnocení
  - na signál jednoho z rozhodčích, pokud to hlavní rozhodčí potvrdí jako nezbytné
7. Tyto situace signalizují rozhodčí hlavnímu rozhodčímu hvizdem na píšťalku.
8. V zápase nebo utkání se systémem **červených a bílých praporků** ohlásí hlavní rozhodčí čas pro rozhodování *Hantei* slovním povellem nebo hvizdem na píšťalku. Jednotliví rozhodčí poté signalizují své rozhodnutí pomocí praporku nebo praporků.  
V soutěži nebo utkání s **bodovým systémem** ohlásí hlavní rozhodčí čas pro rozhodování *Hantei* hvizdem na píšťalku. Jednotliví rozhodčí poté zdvihnou bodové tabulky nebo bodovací karty s příslušným bodovým ohodnocením. Jeden ze zapisovatelů nahlas a zřetelně přečte každé skóre, počínaje ohodnocením uděleným hlavním rozhodčím a dále ve směru hodinových ručiček. Ostatní zapisovatelé zapíší udělené body do příslušných oficiálních formulářů a sečtou celkové výsledné skóre.  
Zapisovatel nahlas a zřetelně oznámí výsledné skóre hlavnímu rozhodčímu, který je zopakuje závodníkům.

Hlavní rozhodčí poté hvizdem na píšťalku vydá rozhodčím pokyn k odložení bodových tabulek nebo bodovacích karet.

## Článek 7 - Slovní povely hlavního rozhodčího

1. Hlavní rozhodčí používá následující slovní povely:

*Senshu* - svolání **závodníků** nebo vyzvání k jejich seřazení

*Seiretsu* - **seřazení** na začátku nebo na konci zápasu či utkání

*Shomen Ni Rei* - vyzvání závodníka nebo závodníků, aby se **uklonili směrem k přední části (Shomen)**

*Otagai Ni Rei* - vyzvání závodníků, aby se **uklonili sobě navzájem**

*Shobu Ippon* nebo *Shobu Sanbon* - zápas na **1 bod** nebo **3 body**

*Hajime* - **start**

*Yoi...Hajime* - v systému na praporky: **připravit...start**

*Naore* - v utkání Kata na praporky na konci cvičení povel k **návratu** do výchozí pozice

*Yame* - **stop** - přerušeni nebo zastavení zápasu nebo utkání

*Moto No Ichi* - povel závodníkům, aby se **vrátili do přesné pozice** (před znovuzahájením zápasu v Kumite povel k návratu závodníků do přesné výchozí pozice)

*Tsuzukete Hajime* - povel ke **znovuzahájení** zápasu

*Tsuzukete* - povel k **pokračování** v zápase v případě, že se závodník nebo závodníci spontánně v průběhu zápasu zastaví

*Ato Shibaraku* - upozornění závodníků, že do konce časového limitu zbývá **30 sekund**

*Aka / Shiro* - **červená** nebo **bílá**

*Jodan* - útok na horní pásmo - **obličej**

*Chudan* - útok na střední pásmo - **hrudní oblast**

*Tsuki* - **úder**

*Keri* - **kop**

*Uchi* - **sek**

*Waza-Ari* - **půlbod**

*Ippon* - plný bod neboli 1 bod

*Awasete Ippon* - oznamuje, že se bodové skóre navýšilo dohromady na celý bod

*Torimassen* - oznamuje, že nebyly uděleny žádné body

*Hayai* - rychlejší útok

*Aiuchi* - simultánní útočení

*Maai* - nesprávná vzdálenost

*Ukete-Masu* - blokovaný útok

*Nukete-Masu* - útok mimo zásahovou plochu

*Yowai* - slabý útok

*Keikoku* - upozornění

*Chui* - varování

*Hansoku* - diskvalifikace

*Mubobi* - sebeohrožování

*Jogai* - únik ze zápasště

*Hantei* - čas pro rozhodování

*Aka / Shiro No Kachi* - vítězem je červená nebo bílá strana

*Hikiwake* - remíza

*Sai-Shiai* - opakovaný zápas

*Sai-Sai-Shiai* - druhý opakovaný zápas

*Sakidori* - ohlašuje zápas typu „náhlá smrt“ v případě druhého opakovaného zápasu

*Shobu Hajime* - zahájení zápasu typu „náhlá smrt“

*Shugo* - povel ke svolání k poradě

*Kiken* - odstoupení závodníka/závodníků

*Shikkaku* - absolutní diskvalifikace



2. U následujících slovních povelů musí hlavní rozhodčí jasně oznámit, zda je pokyn adresován závodníkovi na červené, nebo bílé straně.
  - \* Bodové skóre se ohlašuje takto:
    - Červená nebo bílá (*Aka/Shiro*), Zásahová plocha, Použitá technika, Udělené body
    - Varování nebo diskvalifikace se ohlašuje takto:
      - Červená nebo bílá (*Aka/Shiro*), Druh varování, Závažnost varování
    - Odstoupení závodníka(ů) nebo absolutní diskvalifikace se ohlašuje takto:
      - Červená nebo bílá (*Aka/Shiro*), Příslušný pokyn
3. Pokud závodník boduje na základě dvou po sobě jdoucích technik (*Renzoku Waza*), ohlásí hlavní rozhodčí zásahovou plochu, typ útoku a ohlásí buď udělení půlbodu za dvě po sobě jdoucí techniky (*Renzoku Waza Waza-Ari*), nebo 1 plný bod za dvě po sobě jdoucí techniky (*Renzoku Waza Ippon*).

## Článek 8 - Povelý na píšťalku

\_\_\_\_\_ označuje délku hvízdnutí

1. Hlavní rozhodčí používá následující povelý pomocí píšťalky:
  - a) \_\_\_\_\_ start - *Hajime*
  - b) \_\_\_ stop - *Yame*
  - c) \_\_\_ svolání k poradě - *Shugo*
  - d) \_\_\_\_\_ čas pro rozhodování - *Hantei*
  - e) \_\_\_ odložit praporky nebo bodové tabulky
2. Arbitr používá následující povelý pomocí píšťalky:
  - a) \_\_\_\_\_ ukončit zápas
3. Rozhodčí používají následující povelý pomocí píšťalky:
  - a) \_\_\_\_\_ udělení 1 bodu neboli *Ippon*
  - b) \_\_\_ udělení půlbodu neboli *Waza-Ari*
  - c) \_\_\_\_\_ přivolání pozornosti hlavního rozhodčího

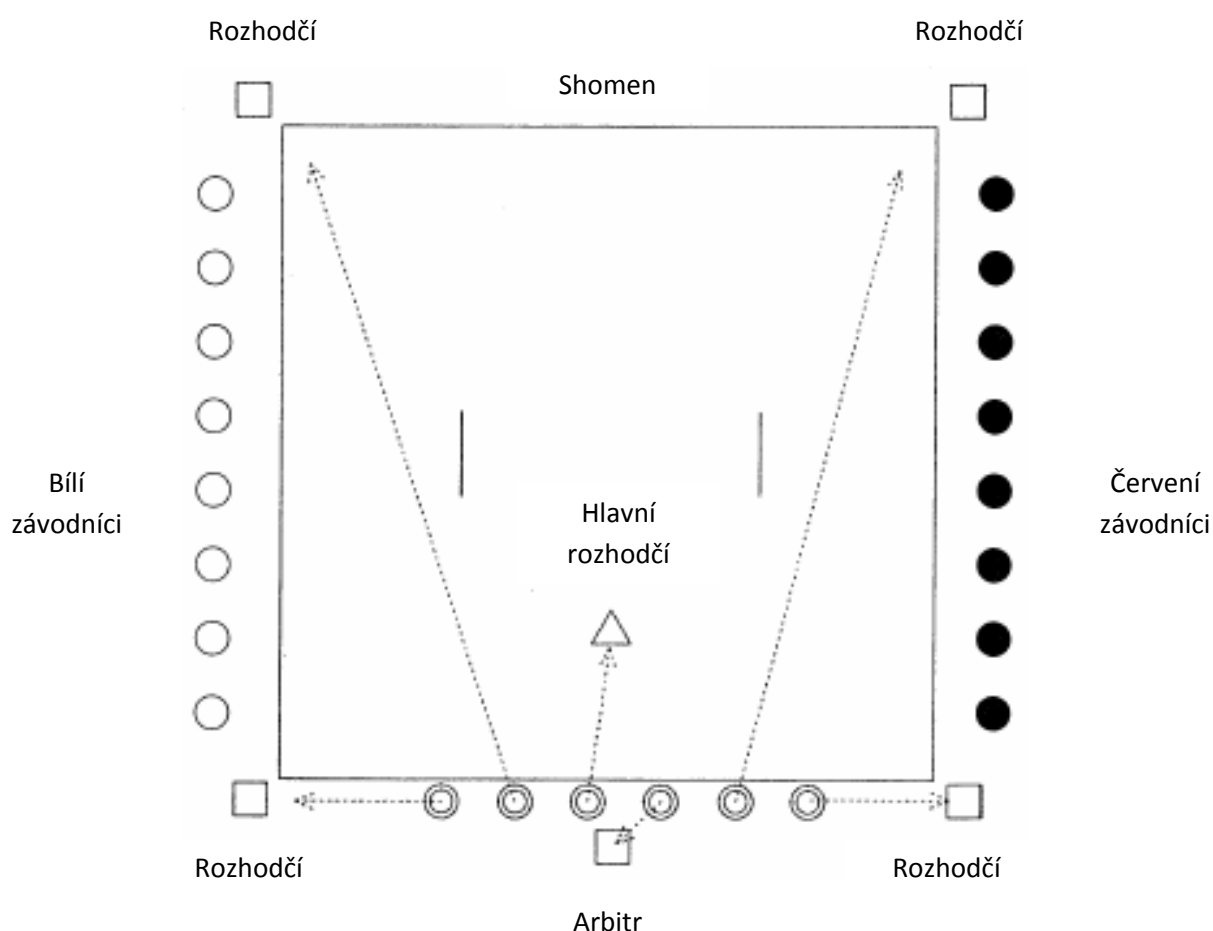
## Článek 9 - Signály rukou a praporky používané rozhodčími v zápasšti

Rozhodčí vyjadřují svůj úsudek nebo rozhodnutí pomocí specifických gest. Viz tabulka s obrázky v Příloze 6.

## KAPITOLA 3 ROZHODOVÁNÍ *KUMITE*

### Článek 10 - Rozmístění rozhodčích v zápasišti

1. Během zápasu nebo utkání stojí hlavní rozhodčí v místě znázorněném níže a pohybuje se podle pohybu závodníků.
2. Rozhodčí mají v ústech píšťalku a v každé ruce drží jeden praporek - červený a bílý.  
Stojí v místech znázorněných níže.



Poznámka: Pro systém na praporky platí rozmístění znázorněné na výše uvedeném diagramu. Červení závodníci stojí po pravici hlavního rozhodčího a bílí závodníci po jeho levici.

Poznámka pro hlavního rozhodčího a rozhodčí: všimněte si šipek znázorňujících postavení závodníků po úvodním uklonění a po ukončení zápasu nebo utkání je vyzvěte k návratu do původních pozic pro závěrečné uklonění.

Arbitr sedí čelem k *Shomen* a pozoruje průběh zápasu nebo utkání.

## Článek 11 - Kritéria pro rozhodování

Hlavní rozhodčí sleduje pokyny rozhodčích a poté vydá rozhodnutí o konečném výsledku zápasu. Následující tabulka znázorňuje veškerá možná rozhodnutí soutěží v Kumite i Kata na praporky.

	Rozhodnutí rozhodčích	Rozhodnutí hlavního rozhodčího
1	○ ○ ○ ○	Vítězem je bílá
2	○ ○ ○ ●	Vítězem je bílá
3	○ ○ ○ ×	Vítězem je bílá
4	○ ○ × ●	Vítězem je bílá / Remíza
5	● ● ● ●	Vítězem je červená
6	● ● ● ○	Vítězem je červená
7	● ● ● ×	Vítězem je červená
8	● ● × ○	Vítězem je červená / Remíza
9	× × × ×	Remíza
10	○ × × ●	Remíza
11	○ × × ×	Remíza
12	× × × ●	Remíza
13	○ ○ ● ●	Remíza / Vítězem je červená / Vítězem je bílá
14	○ ○ × ×	Vítězem je bílá / Remíza
15	× × ● ●	Vítězem je červená / Remíza

Symboly: ● Vítězem je červená

○ Vítězem je bílá

× Remíza

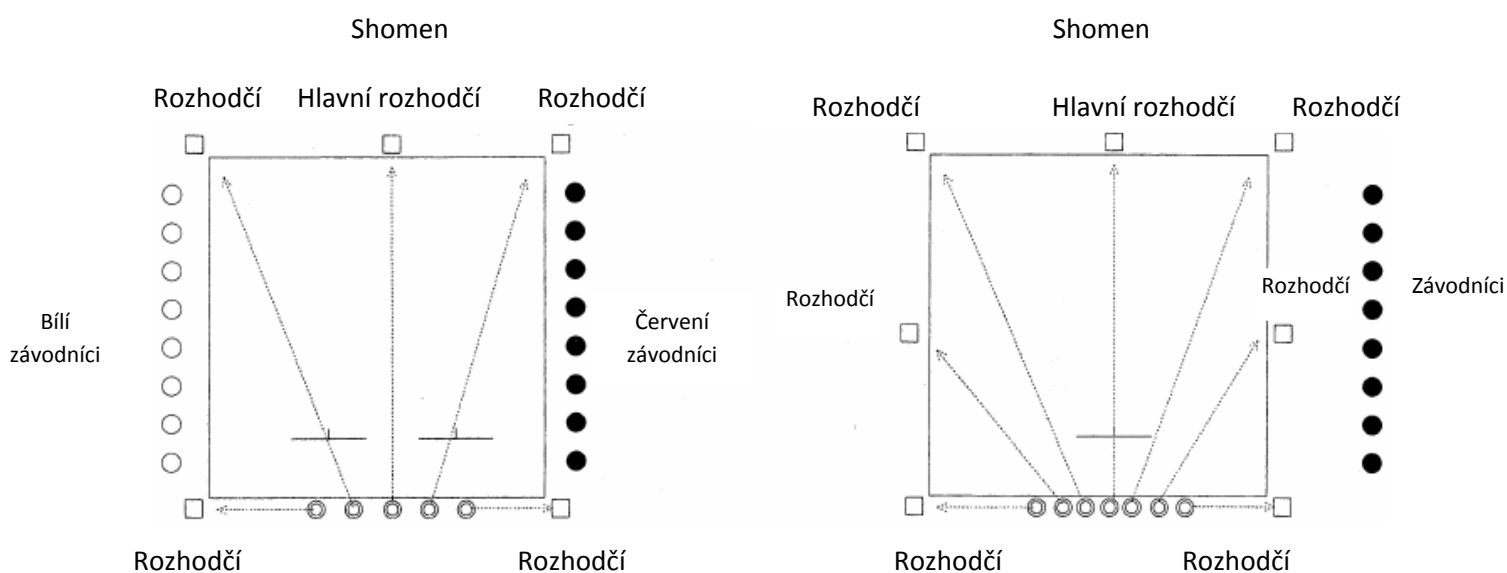
# KAPITOLA 4 ROZHODOVÁNÍ KATA

## Článek 12 - Rozmístění rozhodčích v zápasšti

Níže uvedené diagramy znázorňují rozmístění hlavního rozhodčího a rozhodčích při zápasech se systémem na praporky (diagram vlevo) a s bodovým systémem (diagram vpravo).

Poznámka pro hlavní rozhodčí a rozhodčí: všimněte si šipek znázorňujících jejich postavení po úvodním uklonění a po ukončení zápasu nebo utkání je vyzvěte k návratu do původních pozic pro závěrečné uklonění.

Arbitr sedí čelem k *Shomen* a pozoruje průběh zápasu nebo utkání.



## Článek 13 – Kritéria pro rozhodování

Body se udělují za následující kritéria:

1	Rozpoložení mysli a ducha a správný oční kontakt
2	Celkově perfektní provedení
3	Úroveň síly
4	Kontrakce a expanze těla
5	Změna v rychlosti prováděných technik
6	Linie provedení neboli <i>Embusen</i>
7	Hladký pohyb chodidel
8	Porozumění významu předváděných technik
9	Znázornění základní podstaty vybrané <i>Kata</i>
10	Celková plynulost pohybů

Prvky, které souvisí se sekvencí cvičení *Kata* a mají vliv na bodové ohodnocení

1	Závodník se nevrátil do výchozí pozice
2	Závodník udělal chybu, ale ihned ji opravil a v předvádění <i>Kata</i> znovu pokračuje
3	Závodník vynechal pohyb, ale v předvádění <i>Kata</i> pokračuje
4	Závodník udělal vážnou chybu a vynechal několik pohybů
5	Závodník se zastavil v průběhu předvádění <i>Kata</i>
6	Závodník byl přerušen hlavním rozhodčím

Základní kritéria pro rozhodování

1	Držení těla
2	Rovnováha
3	Postoje a) Šířka a délka b) Dotyk chodidla s podlahou c) Pozice boků c) Rotace boků
4	4 základní prvky neboli <i>Kihon</i> a) Proměna částí těla ve „zbraně“ b) Síla a zaměření technik c) Umístění na správnou zásahovou plochu d) Správný sled technik

## KAPITOLA 5 DODATEČNÉ INFORMACE

### Článek 14 - Turnaj kategorie chlapců a dívek / Turnaj kategorie dospělých žen

Pravidla a předpisy týkající se těchto turnajů jsou uvedeny v předchozím dokumentu.

### Článek 15 - Turnaj kategorie seniorů

Pravidla a předpisy týkající se těchto turnajů jsou uvedeny v předchozím dokumentu.

### Článek 16 - Revize tohoto dokumentu

Tento dokument smí pozměnit *Shihan-Kai* (komise mistrů), pokud jsou změny schváleny dvoutřetinovou většinou přítomných členů.

### Dodatková klauzule

Datum revize: 11. květen 1996

Datum revize: 14. srpen 2004

Datum revize: 29. květen 2011

Datum poslední revize:

# ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO ZÁKLADNÍ JEDNOKROKOVÉ KUMITE NEBOLI *KIHON-IPPON KUMITE*

## ZAHÁJENÍ ZÁPASU NEBO UTKÁNÍ

1. Po vyzvání nastoupí 2 vybraní závodníci na určené výchozí pozice a navzájem se ukloní.
2. Hlavní rozhodčí zahájí zápas slovním povelom Start neboli *Hajime*.  
Poznámka: Červená strana vždy začíná jako první. Dále se jednotlivé strany střídají v útocích.

## ÚTOČNÉ TECHNIKY

1. Úder do obličeje neboli *Jodan Oi-Zuki* - útok pod nos a v tomto konkrétním případě také na spodní část brady.
2. Úder do břicha neboli *Chudan Oi-Zuki* - útok vedený na solar plexus.
3. Kop zepředu do břicha neboli *Chudan Mae-Geri* - útok zadní nohou vedený na solar plexus.  
Poznámka: Výše uvedené techniky se provádějí pravou rukou a pravou nohou. V případě remízy se výše uvedené techniky opakují, ovšem s použitím levé ruky a levé nohy.
3. Při útoku musí být dodržena správná vzdálenost. Útočící závodník odkročí nohou zpět a provede kryt spodního pásma neboli *Gedan-Barai*. Každý útok musí být před provedením zřetelně ohlášen.  
Poznámka: Při kopu vpřed neboli *Mae-Geri* se obě paže napřímí a drží se podél těla.
4. Po dokončení sekvence útoku a obrany se oba závodníci současně vrátí do neutrální pozice neboli *Shizentai*. Útočící závodník ustoupí zpět a navrátí se do neutrální pozice, bránící se závodník vykročí vpřed a také se vrátí do neutrální pozice.  
Poznámka: Pokud vzdálenost mezi závodníky není správná, nařídí jim hlavní rozhodčí nebo rozhodčí, aby vzdálenost poopravili.

## OBRANNÉ TECHNIKY

1. Lze použít jakoukoli blokující techniku nebo posun těla.
2. Povolen je jakýkoli protiútok na jednu ze zásahových ploch uvedených v „Pravidlech a směrnících turnaje “ (kap. 3, čl. 21, bod 1), ale lze použít jen jeden protiútok.

## DODATEČNÉ BODY

1. Útočnou nebo obrannou techniku lze použít jen jednou.
2. Každý útok a každý protiútok je doprovázen jedním výkřikem neboli *Kiai*.

## VÝSLEDEK ZÁPASU NEBO UTKÁNÍ

1. O konečném výsledku zápasu nebo utkání rozhoduje hlavní rozhodčí spolu se 4 dalšími rozhodčími.
2. V případě remízy se opakují stejné útoky, ovšem útočník tentokrát zahájí útok levou končetinou. Poté musí rozhodčí vyhlásit vítěze.

## ZAKÁZANÉ PRVKY

### Souvisící s útokem

1. Předstíraný pohyb, jehož účelem je přimět soupeře k pohybu, a následný útok na soupeře.
2. Prudký pohyb těla směrem k soupeři nebo pohyb o více než jeden základní krok vpřed za účelem útoku.
3. Z neutrální pozice neboli *Shizentai* musí být útok veden po přímé linii vpřed, nikoli v linii pohybu soupeře, který se mohl před dokončením útoku pohnout.  
Pozor: Chodidlo útočícího závodníka, kterým vykročil vpřed, musí skončit mezi nohama soupeře. Při provedení musí být použita základní technika.
4. Útoky na oblast obličeje a břicha provedené silovými pohyby, například stlačením paže dolů ve chvíli, kdy soupeř provádí blokovací techniku.
5. Příliš rychlé stažení ruky, která provádí útok.



## Souvisící s obranou

1. Kontakt nebo zasažení útočícího závodníka jinak než blokující technikou, která má být použita.  
Pozor: Nesmí dojít k žádnému kontaktu soupeře kromě kontaktu při provedení blokující techniky.
2. Jakékoli kombinační techniky; podmetení útočníka - *Ashi-Barai*; jakékoli techniky hodů nebo držení kloubů.
3. Blokování soupeřova druhého lokte při provádění blokující techniky v oblasti břicha.  
Pozor: Správný kryt se provádí na zápěstí útočníka.
4. Jakékoli silové pohyby při provádění blokující techniky v oblasti obličeje, které mohou způsobit ztrátu rovnováhy útočníka.
5. Používání jakýchkoli silových pohybů ve spodním pásmu při provádění blokující techniky v oblasti břicha.
6. Příliš rychlé stažení ruky, která provádí protiútok.

## KRITÉRIA VEDOUcí K DISKVALIFIKACI

1. V případě, že je identifikován zakázaný prvek, poradí se hlavní rozhodčí s rozhodčími, oznámí své rozhodnutí o stupni závažnosti a udělí odpovídající trest, buď upozornění neboli *Keikoku*, varování neboli *Chui*, diskvalifikaci neboli *Hansoku*, případně vyhlásí absolutní diskvalifikaci neboli *Shikkaku*.
2. Více informací naleznete v sekci Kritéria vedoucí k diskvalifikaci (*HANSOKU*) v dokumentu Pravidla a směrnice turnaje.

# ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO JEDNOKROKOVÉ KUMITE VE VOLNÉM STŘEHU NEBOLI *JIYU-IPPON KUMITE*

## ZAHÁJENÍ ZÁPASU NEBO UTKÁNÍ

1. Po vyzvání nastoupí 2 vybraní závodníci na určené výchozí pozice a navzájem se ukloní.
2. Hlavní rozhodčí zahájí zápas slovním povel *Start* nebo *Hajime*. Oba závodníci vykročí vpřed v bojovém postoji *Kamae* a začíná vždy červená strana. Po dokončení každé sekvence útoku, krytu a protiútoky se soupeři zastaví v bojovém postoji *Kamae* ve správné vzdálenosti neboli *Maai* a poté se vrátí zpět do výchozích pozic, přičemž setrvávají nadále v bojovém postoji *Kamae*. Oba závodníci poté vyčkají na povel hlavního rozhodčího ke znovuzahájení boje, načež začíná buď červená, nebo bílá strana.
3. Závodníci si mohou vybrat bojový postoj *Kamae*. Doporučuje se však, aby závodníci na turnaji v kategorii juniorů zaujali postoj s rukama před tělem.
4. Poté, kdy obě strany dokončí útoky, se závodníci vrátí do určených výchozích pozic a vyčkají rozhodnutí rozhodčích.
5. V souladu s nařízeními ustanovenými v dokumentu Pravidla a směrnice turnaje musí oba závodníci nosit chrániče rukou.

## ÚTOČNÉ TECHNIKY

1. Úder do obličeje neboli *Jodan Oi-Zuki* - útok pod nos a v tomto konkrétním případě také na spodní část brady.
2. Úder do břicha neboli *Chudan Oi-Zuki* - útok vedený na solar plexus.
3. Kop zepředu do břicha neboli *Chudan Mae-Geri* - útok zadní nohou vedený na solar plexus.

Poznámka: Výše uvedené techniky se provádějí pravou rukou a pravou nohou. V případě remízy se výše uvedené techniky opakují, ovšem s použitím levé ruky a levé nohy.

4. Při útoku musí být dodržena odpovídající vzdálenost a každý útok musí být předem jasně ohlášen.

Poznámka: Pokud vzdálenost mezi závodníky není správná, nařídí jim hlavní rozhodčí nebo rozhodčí, aby vzdálenost poopravili.

## OBRANNÉ TECHNIKY

1. Lze použít jakoukoli blokující techniku nebo posun těla.
2. Povolen je jakýkoli protiútok na jednu ze zásahových ploch uvedených v „Pravidlech a směrnících turnaje “ (Kap. 3, čl. 21, bod 1), ale lze použít jen jeden protiútok.

## DODATEČNÉ BODY

1. Útočnou nebo obrannou techniku lze použít jen jednou.
2. Každý útok a každý protiútok je doprovázen jedním výkřikem neboli *Kiai*.
3. Když je dosažena správná vzdálenost pro útok (*Mai*), musí závodník zahájit útok. Situace, kdy byla dosažena správná vzdálenost pro útok (*Mai*), ale útok nebyl zahájen, je nepřípustná.
4. Bránící se závodník nesmí zvětšit vzdálenost od útočníka tím, že od něj poodstoupí.
5. Předstírání pohybu neboli *Kensei* je zakázáno.

## ZAKÁZANÉ PRVKY

### Souvisící s útokem

1. Příliš krátká vzdálenost a prudký pohyb těla směrem k soupeři.
2. Příliš rychlé stažení ruky, která provádí útok.
3. Kontakt nebo zasažení soupeře.
4. Blokování nebo posun těla při protiútku.
5. Uchopení nebo přidržování soupeře.

## Souvisící s obranou

1. Závodník třikrát vystoupí mimo zápasíště. Za první únik ze zápasíště se uděluje upozornění neboli *Keikoku*, za druhý únik se uděluje varování neboli *Chui* a za třetí únik se uděluje diskvalifikace neboli *Hansoku*.
2. Závodník blokuje a zároveň provádí protiútok.

Poznámka: Více informací naleznete v sekci Kritéria vedoucí k diskvalifikaci (HANSOKU) v dokumentu Pravidla a směrnice turnaje.

# ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO ROZHODOVÁNÍ *KIHON-IPPON KUMITE* A *JIYU-IPPON KUMITE*

## ROZPOLOŽENÍ MYSLI ZÁVODNÍKŮ

1. Správné chování
2. Bojovný duch a úsilí
3. Oční kontakt
4. Postoj a připravenost

## VZDÁLENOST NEBOLI *MAAI*

1. Správná vzdálenost a úhel provedení technik vůči zásahové ploše.
2. Správné načasování krytů a správné blokování útoků v zápěstí a kotníku soupeře, správné odklonění útoku a odklon těla od linie útoku.
3. Zda je blokující technika praktická a pohyb těla je v souladu s pohybem soupeře.
4. Správný výběr protiútoků z obranné pozice a v souladu se vzdáleností a rychlostí provedení daného prvku.
5. Nehybnost stojné nohy při zahájení blokující nebo útočné sekvence.

## ZAMĚŘENÍ SÍLY

1. Míra využití těla k zaměření síly.
2. Hladká rotace boků a pohyb chodidel a správný směr těla a nasměrování technik.
3. Správné držení těla a postoj a stupeň proměny částí těla v útočné a obranné „zbraně“.
4. Správný výkřik neboli *Kiai*, jednotnost ducha a síly.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PRO VOLNÝ BOJ  
NEBOLI  
*JIYU KUMITE*  
V TURNAJÍCH KATEGORIE CHLAPCŮ A DÍVEK

1. Zápas ve volném boji (*Jiyu Kumite*) je povolen od nižšího stupně základní školy, tj. ve věku od 9 let výše.
2. Platí pokyny stanovené v předchozím dokumentu Pravidla a směrnice turnaje nebo pokyny stanovené pořádající organizací.
3. V soutěži družstev se nepovolují smíšená družstva chlapců a dívek.
4. Nepovolují se zápasy závodníků s velkým věkovým rozdílem mezi mladšími a staršími závodníky.
5. Ve všech zápasech a utkáních v *Kumite* je zakázán dotyk obličejové části neboli *Jodan*.
6. Rozhodovací kritéria týkající se technik se zakládají zejména na hledisku bezpečnosti, načasování a vzdálenosti.
7. Ve všech zápasech v *Kumite* jsou zakázány kopy závodníka ležícího na zemi.
8. Chlapci a dívky musí povinně nosit průhledný chránič ústní dutiny, rukavice a chránič hrudníku.

## ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO TURNAJE V KATA V KATEGORII CHLAPCŮ A DÍVEK

Následující pokyny platí pro děti a mládež mladší 18 let (včetně):

1. Systém na praporky se používá do vyhlášení 8 nejlepších závodníků s použitím tohoto seznamu povinných základních Kata neboli *Shitei Kata*:  
*Heian Shodan. Heian Nidan. Heian Sandan. Heian Yondan, Heian Godan. Tekki Shodan*  
Závodník, který dokončí *Kata* dříve než soupeř, musí vyčkat, až hlavní rozhodčí vydá závodníkům povel k návratu do pozic neboli *Naore*.
2. V soutěži družstev se nepovolují smíšená družstva chlapců a dívek.
3. Nepovolují se zápasy závodníků s velkým věkovým rozdílem mezi mladšími a staršími závodníky.
4. Další související informace naleznete v dokumentu Pravidla a směrnice turnaje.

# SIGNÁLY RUKOU A PRAPORKY POUŽÍVANÉ ROZHODČÍMI V ZÁPASIŠTI

## 1. Hlavní rozhodčí používá následující signály rukou



Začátek zápasu na 1 bod  
*Shobu Ippon Hajime*



Stop  
*Yame*



Návrat zpět do pozic  
*Moto No Ichi*



Znovuzahájení zápasu  
*Tsuzukete Hajime*



Půl bodu  
*Waza-Ari*



1 bod  
*Ippon*



Bez bodu  
*Torimasen*



Rychlejší útok  
*Hayai*



Simultánní útoky ve stejný okamžik  
*Aiuchi*



Nesprávná vzdálenost  
*Maai*



Blokovaný útok  
*Ukete-masu*



Útok mimo zásahovou plochu  
*Nukete-masu*



Útok mimo zásahovou plochu  
*Nukete-masu*



Útok mimo zásahovou plochu  
*Nukete-masu*



Útok mimo zásahovou plochu  
*Nukete-masu*



# 1. Hlavní rozhodčí používá následující signály pomocí rukou



Slabý útok  
*Yowai*



Upozornění  
*Keikoku*



Varování  
*Chui*



Diskvalifikace  
*Hansoku*



Únik ze zápasště  
*Jogai*



Remíza  
*Hikiwake*



Svolání rozhodčích k poradě  
*Shugo*



Dobrovolné odstoupení  
*Kiken*



Absolutní diskvalifikace  
*Shikkaku*



Sebeohrožování  
*Mubobi*

## 2. Rozhodčí používají následující signály pomocí praporeků

Tmavý praporek je červený, světlý je bílý



Připravit, start  
*Yoi, Hajime*



Půl bodu  
*Waza-Ari*



1 bod  
*Ippon*



Simultánní útoky ve stejný okamžik  
*Aiuchi*



Blokovaný útok  
*Ukete-masu*



Útok mimo zásahovou plochu  
*Nukete-masu*



Útok mimo zásahovou plochu  
*Nukete-masu*



Útok mimo zásahovou plochu  
*Nukete-masu*



Bez bodu  
*Torimasen*



Rozhodčí dobře nevidí  
*Mienai*



Upozornění  
*Keikoku*



Varování vedoucí k diskvalifikaci  
*Hansoku Chui*

## 2. Rozhodčí používají následující signály pomocí praporek

Tmavý praporek je červený, světlý je bílý



Diskvalifikace  
*Hansoku*



Únik ze zápasště  
*Jogai*



Slabý útok  
*Yowai*



Remíza  
*Hikiwake*



Rychlejší útok  
*Hayai*



Nesprávná vzdálenost  
*Maai*



Sebeohrožování  
*Mubobi*

## PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE

## PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE PRO FUNKCIONÁŘE

---

Copyright © 2012 Japan Karate Association

Vydáno 1. dubna 1997  
Dotisk 1. listopadu 1997  
Datum poslední revize 10. dubna 2012

Přeloženo do českého jazyka v srpnu 2012  
pro českou divizi JKA

Vydala Japonská asociace karate  
2-23-15 Kohraku, Bunkyo-Ku, Tokyo 112-0004, Japonsko  
Telefon: +81-3-5 8003 0911 Fax: +81-3-5 8003 1000

---

Vytištěno v Japonsku  
Všechna práva vyhrazena.