



WORLD KARATE FEDERATION
SVETOVÁ FEDERÁCIA KARATE

SÚŤAŽNÉ PRAVIDLÁ KUMITE
Platné od 01.01.2023



Preložil : **Rozhodcovská komisia SZK**

[Článok 1: Zápasová plocha pre kumite](#)

[Článok 2: Oficiálny úbor a ochranné prostriedky](#)

[Článok 3: Organizácia súťaže kumite](#)

[Článok 4: Panel rozhodcov](#)

[Článok 5: Trvanie zápasu](#)

[Článok 6: KIKEN - nedostavenie sa na Tatami](#)

[Článok 7: Začatie, prerušenie a ukončenie zápasov](#)

[Článok 8: Bodovanie](#)

[Článok 9: Zakázané správanie](#)

[Článok 10: Výstrahy a tresty](#)

[Článok 11: Nehody a zranenia počas súťaže](#)

[Článok 12: Kritéria pre rozhodnutie](#)

[Článok 13: Oficiálny protest](#)

[Článok 14: Video Review](#)

[Článok 15: Právomoci a povinnosti](#)

[Článok 16: Prijatie pravidiel pre podujatia mimo oficiálneho programu turnajov WKF](#)

[Príloha 1: Terminológia](#)

[Príloha 2: Gestá a signály vlajkami](#)

[Príloha 3: Vekové a váhové kategórie](#)

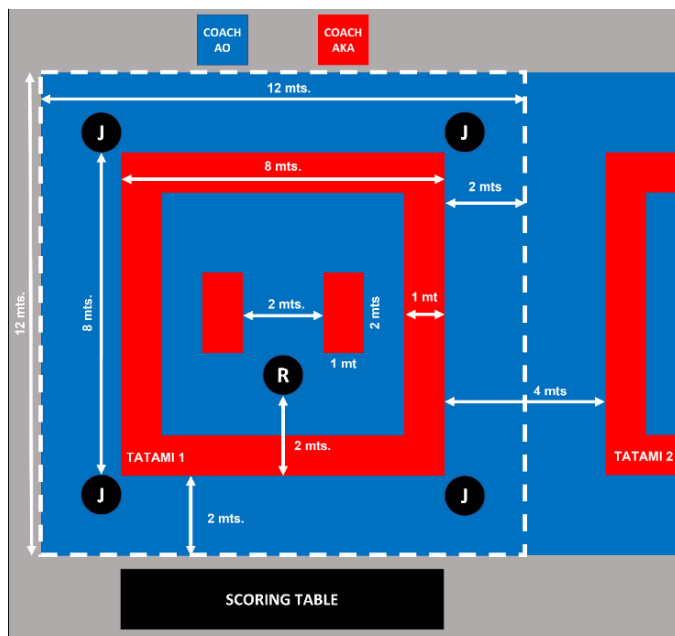
[Príloha 4: Formulár na oficiálny protest](#)

[Príloha 5: Systém s dvoma sudcami \(iba pre Youth League\)](#)

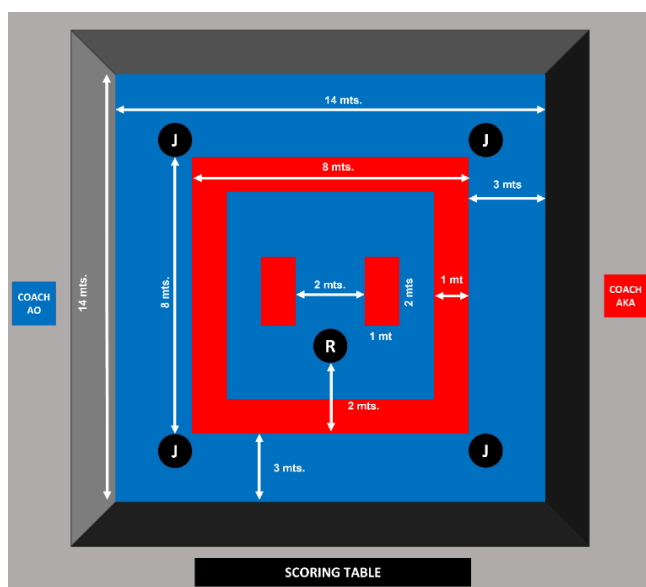
Žltou farbou sú zvýraznené novinky oproti predchádzajúcim pravidlám.

Článok 1: Zápasová plocha pre kumite

- 1.1 Zápasisko tvorí štvorec tatami schváleného typu WKF so stranami 8 metrov (merané zvonku), s jednometrovou vonkajšou hranicou tatami červenej farby.



- 1.2 Na každej strane zápasovej plochy budú ďalšie 2 metre z tatami tvoriť bezpečnostný priestor. V prípade, ak rozloha športovej haly neumožňuje vytvoriť 2 metrový bezpečnostný priestor, **je možné ho zmenšiť na 1,5 metra.**
- 1.3 V priestore jedného metra od vonkajšieho obvodu bezpečnostného priestoru nesmú byť žiadne reklamné tabule, steny, stĺpy, atď.
- 1.4 Ak sú monitory alebo TV umiestnené medzi zápasovými plochami, musia byť umiestnené dostatočne ďaleko, aby bol medzi zápasovými plochami zabezpečený bezpečnostný priestor 1,5 metra (monitory musia byť umiestnené minimálne 1,5 metra od vonkajšej červenej hranice zápasovej plochy)
- 1.5 V prípade, ak sa používa vyvýšené zápasisko, je potrebný ďalší meter bezpečnostného priestoru **- teda 3 metre na každej strane.**



- 1.6. Dva diely tatami sú obrátené červenou (alebo inou farbou) stranou nahor vo vzdialenosti 1 meter od stredu zápasiska tak, aby tvorili hranicu medzi pretekármi. Pri začatí, alebo znovu spustení zápasu, budú pretekári stáť na prednej hrane, v strede týchto dielov tatami, tvárou k sebe.
- 1.7. Rozhodca (SHUSHIN) stojí v strede medzi dvoma dielmi tatami, tvárou k pretekárom vo vzdialenosti 2 metre od bezpečnostného priestoru.
- 1.8. Každý sudca (FUKUSHIN) 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 zastávkou alebo **elektronickým signalizačným zariadením**.
- 1.9. Kontrolór zápasu (KANSA) sedí hneď za bezpečnostným priestorom, za rozhodcom po ľavej alebo pravej strane. Je vybavený píšťalkou.
- 1.10. Kontrolór bodovania bude sedieť pri oficiálnom stolíku vedľa zapisovateľa bodovania / časomerača a ak je použité aj video, budú tu sedieť aj kontrolóri Video Review.
- 1.11. Kouči sedia za bezpečnostným priestorom na príslušných stranách na strane tatami čelom k oficiálnemu stolíku. V prípade, ak rozmiestnenie Tatami neumožňuje umiestniť koučov čelom k oficiálnemu stolíku, môžu byť umiestnení po stranách oficiálneho stolíka. Ak je v tomto prípade použité aj Video Review, musia byť určení aj kontrolóri koučov.
- 1.12. Ak je zápasový priestor vyvýšený, kouči sú umiestnení mimo vyvýšeného priestoru za príslušným pretekárom.

Článok 2: Oficiálny úbor a ochranné prostriedky

2.1. Rozhodcovia a sudcovia

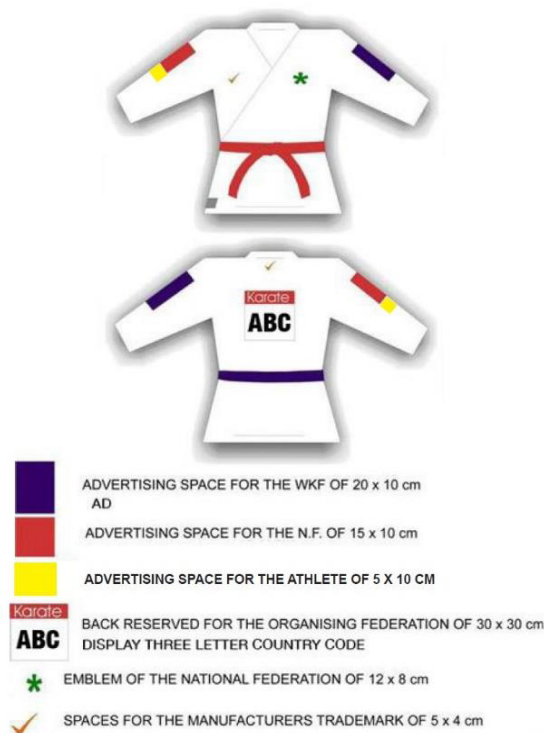
- 2.1.1 Oficiálny úbor je nasledovný:
 - a) Jednoradové sako námorníckej modrej farby (kód farby 19-4023 TPX).
 - b) Svetlosivé nohavice bez manžiet a bez vzoru (kód farby 18-0201 TPX).
 - c) Biela košeľa s krátkym rukávom.
 - d) Tmavomodré alebo čierne ponožky a čierne topánky bez šnurovania používané na zápasisku bez vzoru.
 - e) Oficiálna kravata nosená bez spony.
 - f) Čierna píšťalka na diskkrétnej bielej šnúrke.
- 2.1.2. Nasledujúce doplnky k oblečeniu sú povolené :
 - a) Jednoduchá obrúčka / prsteň
 - b) Dobrovoľná náboženská pokrývka hlavy schválená WKF.
 - c) Sponka do vlasov a diskkrétne náušnice.
 - d) Vlasy musia byť zopnuté, povolený je diskkrétny make-up
 - e) Opätky vyššie ako 4 cm nie je povolené nosiť s oficiálnym úborom
- 2.1.3. Rozhodcovia a sudcovia musia nosiť oficiálny úbor na všetkých súťažiach, brífingoch a kurzoch.

- 2.1.4. Oficiálna uniforma rozhodcov môže byť nahradená špecifickou uniformou na multišportových podujatiach, kde je poskytnutá uniforma pre rozhodcov na náklady LOC s dôrazom na dizajn tohto špecifického podujatia, za predpokladu, že WKF bude o to písomne požiadaná organizátorom podujatia a táto žiadosť bude formálne schválená WKF.
- 2.1.5. Ak Hlavný rozhodca súhlasí, rozhodcovia si môžu vyzliecť saká.
- 2.1.6. Rozhodcovská komisia alebo Hlavný rozhodca môžu vylúčiť akéhokoľvek rozhodcu, ktorý nespĺňa tento predpis.

2.2. Pretekári

- 2.2.1. Pretekári musia nosiť biele Karategi schválené WKF bez pruhov, lemov alebo osobných výšiviek, ktoré nie sú vyslovene povolené Výkonným Výborom WKF a špecifikované v bulletine súťaže:
- a) Na všetkých oficiálnych podujatiach WKF (Majstrovstvá sveta a Karate 1 - Premier League, Series A, Youth League) musí mať Karategi na pleciach vyšívané značky červenej alebo modrej farby v závislosti od rozlosovania. Výnimkou sú úradujúci Majstri sveta v seniorskej kategórii a celkoví víťazi Premier League, ktorí musia mať namiesto červenej alebo modrej, značky vyšívané zlatou farbou.
 - b) Národný znak alebo vlajka krajiny je nosená na ľavej strane prs kabáta a jej rozmer nesmie presiahnuť 12 cm x 8 cm
 - c) Na Karategi môžu byť umiestnené iba originálne značky výrobcu.
 - d) Naviac, identifikačné číslo/kód vydané organizačnou komisiou bude nosené na chrbte.
 - e) Pretekári alebo tímy musia nosiť opasky schválené WKF červenej (AKA) alebo modrej (AO) farby podľa rozlosovania, bez akýchkoľvek osobných výšiviek alebo reklám alebo značiek okrem obvyklých značiek výrobcu. Opasky určujúce stupeň technickej vyspelosti nesmú byť nosené počas súťažného cvičenia..
 - f) Červené a modré opasky musia byť približne 5 cm široké a dostatočnej dĺžky tak, aby prečnievali 15 cm na každej strane uzla, nie však dlhšie ako tri štvrtiny dĺžky stehien.
 - g) Kabát stiahnutý okolo drieku opaskom musí mať minimálne takú dĺžku, aby zakrýval boky, ale nesmie byť dlhší ako tri štvrtiny dĺžky stehien.
 - h) Pretekárky (ženy) môžu pod kabátom nosiť čisto biele tričko.
 - i) Kabáty bez šnúrok nesmú byť použité. Šnúry na kabáte musia byť na začiatku zápasu zviazané. Ak sa šnúry počas zápasu odtrhnú, pretekár nie je povinný si vymeniť kabát.
 - j) Maximálna dĺžka rukáva kabáta nesmie presahovať zápästie a nesmie byť kratšia ako polovica predlaktia.
 - k) Rukávy kabáta nesmú byť zrolované.

- l) Nohavice musia byť dostatočne dlhé tak, aby zakryli minimálne dve tretiny holene a nesmú presahovať členky. Nohavice nesmú byť zrolované.



- 2.2.2. **Všetci členovia kumite tímu musia nosiť rovnaký typ Karategi. Ak sú použité značky na pleciach musia byť rovnaké u všetkých členov tímu.**
- 2.2.3. Výkonný výbor môže schváliť zobrazenie špeciálnych označení alebo obchodných značiek schválených sponzorov.
- 2.2.4. Pretekári musia mať čisté vlasy a ostrihané na dĺžku, ktorá nebráni hladkému priebehu zápasu. Hačimaki, (páska na hlavu) nie je dovolené.
- 2.2.5. Čelenky a kovové sponky sú zakázané. Stužky, korálky a iné dekorácie sú zakázané. Dovoľené sú jedna alebo dve diskrétné gumičky na jedinom vrkoči.
- 2.2.6. Pretekári/ky môžu dobrovoľne používať z náboženských dôvodov pokrývku hlavy schváleného typu WKF: čisto čiernu látkovú šatku, ktorá zakrýva vlasy, ale nezakrýva oblasť hrdla.
- 2.2.7. Pretekári musia mať krátke nechty a nesmú mať na sebe žiadne kovové alebo iné predmety, ktoré by mohli zraniť ich súpera. Nosenie zubného strojčeka musí byť schválené rozhodcom a lekárom súťaže. Pretekár akceptuje plnú zodpovednosť za akékoľvek zranenie.
- 2.2.8. Nasledujúce ochranné prostriedky sú povinné:
- Chrániče rúk schválené WKF, jeden pretekár nosí červené a druhý modré
 - Chránič zubov
 - Chránič trupu schválený WKF (mužský a ženský dizajn)
 - Chránič holení schválený WKF, jeden pretekár nosí červené a druhý modré.

- e) Chránič priehlavkov schválený WKF, jeden pretekár nosí červené a druhý modré.
- f) **Chrániče rozkroku schválené WKF pre mužov.**

2.2.9. **Pre pretekárov v kategóriách do 14 rokov je navyše povinná tvárová maska schválená WKF alebo ochranná helma WKF a chránič hrudníka. Pre túto vekovú skupinu bude WKF helma povinná od 1.1.2024, a teda počas prechodného obdobia v roku 2023 je možné používať oboje ochranné pomôcky (tvárovú masku schválenú WKF alebo WKF helmu).**

2.2.10. Okuliare sú zakázané. Mäkké kontaktné šošovky sa môžu nosiť na vlastné riziko pretekára.

2.2.11. Nosenie neautorizovaného úboru a výstroja je zakázané.

2.2.12. Je povinnosťou kontrolóra zápasu (Kansa) dohliadať pred začiatkom každého stretnutia alebo zápasu na to, že pretekári nosia schválenú výstroj. Všetky ochranné prostriedky musia byť schválené WKF.

2.2.13. Kontinentálne federácie sa obmedzia na poskytovateľov a značky už schválené WKF. Národné federácie musia akceptovať všetko vybavenie schválené WKF na všetkých, lokálnych, regionálnych a národných súťažiach.

2.2.14. Použitie bandáží, obvazov alebo spevňovacích podpôr, kvôli zraneniu, musí byť schválené rozhodcom na základe odporúčania lekára súťaže.

2.2.15. **V prípade deformácií alebo amputácii končatín, ktoré nedovoľujú bezpečné nasadenie a používanie ochranných prostriedkov alebo môžu predstavovať riziko pre pretekára alebo jeho súperov, súťaženie v kategórii kumite nebude dovolené. V prípade akýchkoľvek pochybností by sa mal rozhodca obrátiť na doktora, ktorý vydá konečné rozhodnutie.**

2.2.16. **Pretekárovi, ktorý vstúpi na zápasovú plochu s neschválenými ochrannými prostriedkami alebo nesprávnym Karategi budú poskytnuté 2 minúty na nápravu, pričom jeho kouč automaticky stráca právo na koučovanie v danom zápase.**

2.3. **Kouči**

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

2.3.2. Nasledujúce doplnky k oblečeniu sú povolené :

- a) Jednoduchá obrúčka / prsteň
- b) Dobrovoľná náboženská pokrývka hlavy schválená WKF.

2.3.4. **Supervízor súťaže alebo organizačná komisia, môžu dovoliť koučom nosiť namiesto vrchnej časti športovej súpravy oficiálne tímové tričko federácie/klubu alebo jednofarebné tričko bez nápisov a log.**

Článok 3: Organizácia súťaže kumite

3.1.1. Definície

- 3.1.2. "Zápas" označuje individuálny zápas medzi dvoma dvoma pretekármi.
- 3.1.3. "Výmena" označuje obdobie predchádzajúce zastaveniu zápasu a zastaveniu časomier.
- 3.1.4. "Stretnutie" predstavuje všetky zápasy medzi členmi dvoch družstiev.
- 3.1.5. „Kolo“ je oddelená časť súťaže vedúca ku konečnej identifikácii finalistov. Vo vylučovacej súťaži kumite kolo vylúči 50% pretekárov počítajúc prázdne miesta ako pretekárov. V tomto zmysle sa kolo vzťahuje na časť súťaže v základnej eliminácii alebo v repasáži. V súťaži systémom každý s každým kolo umožňuje všetkým pretekárom v skupine zápasit jeden zápas s každým z ostatných pretekárov.
- 3.1.6. "Skupina" označuje do 4 pretekárov v jednej z ôsmich skupín pri systéme každý s každým, používanom na súťažiach Premier League v eliminačnej fáze.
- 3.1.7. "Pool" označuje každú polovicu súťažiach zoskupených vo vyradovacej fáze.

3.2. Priebeh váženia

3.2.1. Skúšobné váženie

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

3.2.2. Oficiálne váženie

- a) Miesto:
Kontrola hmotnosti sa uskutoční iba na jednom mieste. Váženie je možné uskutočniť v súťažnej hale, v oficiálnom hoteli alebo v dedine (bude oznámené pre každú súťaž). Organizátor musí zabezpečiť osobitnú miestnosť pre mužov a ženy
- b) Váhy:
Ak oficiálna váha ukazuje vyššiu váhu, ako váha poskytnutá na skúšobné váženie, pretekár môže požadovať, aby bol opätovne odvážený, pričom sa do úvahy bude brať hmotnosť zo skúšobnej váhy, ako oficiálny výsledok váženia.
Organizujúca Národná federácia poskytne dostatočné množstvo kalibrovaných elektronických váh (minimálne 4), ktoré ukazujú váhu s jedným desatinným miestom, napr. 51,9 kg, 104,6 kg. Váhy musia byť umiestnené na tvrdej podlahe bez kobercov.
- c) Čas:
Váženie sa musí uskutočniť najneskôr deň pred súťažou danej kategórie, pokiaľ to nie je určené inak pre konkrétnu súťaž. Čas oficiálneho váženia na súťažiach WKF bude uvedený v bulletine. Pre všetky ostatné súťaže bude táto informácia odovzdaná komunikačnými kanálmi organizačnej komisie. Je zodpovednosťou pretekára vedieť čas a miesto váženia. Pretekár, ktorý sa nedostaví na váženie v stanovenom čase

alebo nesplní váhový limit pre danú kategóriu, v ktorej je registrovaný, bude diskvalifikovaný (KIKEN).

- d) Tolerancia:
Tolerancia povolená pre všetky mužské kategórie je 0,2 kg a 0,5 kg pre všetky ženské kategórie. Rovnaká tolerancia sa vzťahuje na horné aj dolné limity váhovej kategórie.
- e) Minimálne 2 predstavitelia WKF pre každé pohlavie sú potrební pre oficiálne váženie. Jeden, ktorý kontroluje pretekárovu akreditáciu/pas a druhý, ktorý zapisuje presnú hmotnosť do oficiálneho záznamu o vážení. Ďalších 6 členov personálu (dobrovoľníci) bude dodaných hosťujúcou národnou federáciou na kontrolu a usmernenie toku pretekárov. Musí byť dodaných 12 stoličiek. Na ochranu súkromia pretekárov, musia byť predstavitelia WKF, ako aj členovia personálu dohliadajúci na váženie, rovnakého pohlavia ako pretekári.
1. Oficiálne váženie sa uskutoční kategóriu po kategórii a pretekár po pretekárovi.
 2. Všetci kouči a iní delegáti musia pred začatím váženia opustiť miestnosť.
 3. Pretekár sa počas oficiálneho váženia môže na váhu postaviť iba raz.
 4. Každý pretekár musí prísť na oficiálne váženie s akreditačnou kartou vydanou pre danú súťaž na overenie identity.
 5. Pretekár je potom vyzvaný, aby sa postavil na váhu.
 6. Pretekári sa môžu vážiť iba v spodnom prádle (muži – spodné prádlo, ženy – spodné prádlo a podprsenka). Ponožky a iné doplnky musia byť odstránené.
 7. Predstavitelia WKF dohliadajúci na váženie musia zaznamenávať hmotnosť pretekárov v kilogramoch (s presnosťou na jedno desatinné miesto).
 8. Pretekár zostupi dole z váhy.

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

3.3. Formát súťaže

- 3.3.1. Súťaž kumite sa odohráva formou individuálnych kategórií rozdelených podľa pohlavia, veku a hmotnosti a/alebo súťaží družstiev rozdelených podľa pohlavia bez hmotnostných kategórií.
- 3.3.2. Vyradovací systém s repasážou sa použije pre každú súťaž, ak nie je určené inak pre konkrétnu súťaž alebo sériu turnajov.
- 3.3.3. Pre individuálnu súťaž Premier League bude použitý systém každý s každým, po ktorom budú nasledovať štvrtfinále, semifinále a finále. Maximálne 32 pretekárov v kategórii bude rozdelených do ôsmich skupín po 4 pretekárov, a víťaz každej skupiny ďalej postupuje do štvrtfinále, následne semifinále a finále.
- 3.3.4. Na multi športových turnajoch ako napr Kontinentálne hry, Olympijské hry, alebo iné multi športové podujatia, bude formát turnaja určený pre každé podujatie v závislosti od jeho špecifik a obmedzení účastí. Zvyčajne sa používa systém s dvoma pavúkmi, kde víťaz jednej každej polovice postupuje do finále, zatiaľ čo druhý sa stretne s tretím z druhého pavúka v zápase o bronz a naopak.

3.4. Nasadzovanie

Na Majstrovstvách sveta, kontinentálnych majstrovstvách a turnajoch Karate 1 – Premier League budú nasadení ôsmi najvyššie postavení **prítomní** pretekári v svetovom rebríčku WKF, ktorý je platný jeden deň pred turnajom.

3.5. Nedostavenie sa na zápasovú plochu

- 3.5.1. Individuálni pretekári alebo družstvá, ktorí sa neprezentujú, keď sú vyzvaní, budú diskvalifikovaní (KIKEN) z tejto kategórie. V stretnutiach družstiev sa skóre v zápase, ktorý neprebehol, upraví na 8-0 v prospech druhého družstva. Diskvalifikácia prostredníctvom KIKEN znamená, že pretekári sú diskvalifikovaní z danej kategórie, hoci to nemá vplyv na ich účasť v inej kategórii.
- 3.5.2. Pri ohlásení diskvalifikácie prostredníctvom KIKEN rozhodca signalizuje ukázaním prstom na stranu chýbajúceho pretekára alebo družstva, ohlásí „Aka/Ao KIKEN“ a potom “Aka/Ao No KACHI” signalizujúc No Kači (víťazstvo) pre súpera.

3.6. Počet pretekárov v družstve

- 3.6.1. Družstvo mužov sa skladá z piatich až siedmich členov, z ktorých 5 zápasí v kole. **Družstvo mužov musí prezentovať minimálne piatich pretekárov pre prvé kolo** a minimálne troch pretekárov pre každé ďalšie kolo.
- 3.6.1. Družstvo žien sa skladá z troch až štyroch členov, z ktorých 3 zápasia v kole. **Družstvo žien musí prezentovať minimálne tri pretekárky pre prvé kolo** a minimálne dve pretekárky pre každé ďalšie kolo.
- 3.6.3 V súťaži kumite družstiev nie sú pevne určení náhradníci.

3.7. Poradie pretekárov v družstvách

- 3.7.1. Pred každým stretnutím musí zástupca družstva odovzdať k oficiálnemu stolu oficiálny formulár s menami a poradím zápasiacich členov družstva.
- 3.7.2. Súpisku pretekárov môže predložiť kouč alebo nominovaný pretekár z družstva. V prípade, ak súpisku odovzdáva kouč, musí byť jasne označený, inak ju možno odmietnuť. Súpiska musí obsahovať meno krajiny alebo klubu, farbu opasku pridelenú družstvu pre dané stretnutie a poradie členov družstva. Na súpiske musia byť uvedené mená pretekárov aj ich štartovné čísla a súpiska musí byť podpísaná koučom alebo určenou osobou.
- 3.7.3. Kouči musia predložiť ich akreditáciu spolu s akreditáciami ich pretekárov pri oficiálnom stolíku. Kouč musí sedieť na pridelenej stoličke a nesmie zasahovať do hladkého priebehu zápasu slovnou alebo činmi.
- 3.7.4. Pri nástupe na stretnutie družstvo prezentuje skutočne zápasiacich pretekárov pre dané kolo. Nezápasiaci pretekár(i) a kouč nenastupujú a majú sedieť v priestore, ktorý im je určený.
- 3.7.5. Pretekári môžu byť vybratí pre každé kolo z plného počtu členov tímu. Ich poradie sa môže meniť pre každé kolo, za podmienky, že nové poradie sa pred kolom ohlásí, ale už raz nahlásené poradie sa nemôže meniť do ukončenia daného kola.
- 3.7.6. Družstvo bude diskvalifikované (ŠIKAKU), ak ktorýkoľvek z jeho členov, alebo jeho kouč, zmení zloženie družstva alebo poradie pretekárov, bez písomného oznámenia pred daným kolom.
- 3.7.7. Ak pre chybu v rozpise zápasia nesprávni pretekári, potom bez ohľadu na jeho výsledok, je

zápas vyhlásený za neplatný. Aby sa zredukovala možnosť týchto chýb, víťaz každého zápasu/stretnutia si musí pred opustením zápasiska potvrdiť víťazstvo pri kontrolnom stolíku.

- 3.7.8. V zápasoch družstiev, ak pretekár prehrá prostredníctvom KIKEN, HANSOKU alebo SHIKKAKU, všetko skóre diskvalifikovaného pretekára sa vymaže a upraví sa na 8-0 v prospech druhého družstva.

3.8 **System eliminácii každý s každým**

- 3.8.1. Na turnajoch Premier League bude 32 súťažiacich rozdelených do 8 skupín po 4 pretekárov. Víťaz každej z ôsmich skupín postupuje do klasického štvrtfinále, semifinále a finále. Pretekári porazení finalistom v štvrtfinále a semifinále sa stretnú v zápase o bronz.

- 3.8.2. Podľa počtu pretekárov (32 alebo menej) budú skupiny rozdelené nasledovne:

počet pretekárov / skupín	pretekári v skupine								poznámka
8 skupín	1	2	3	4	5	6	7	8	24-32 pretekárov
Nasadzovanie	6	3	7	2	5	4	8	1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	prvý z každej skupiny postupuje
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 skupín	1	2	3	4	5	6	7	8	18-23 pretekárov
Nasadzovanie	6	3		2	5	4		1	
23	4	4		4	4	4		3	prvý z každej skupiny postupuje a zároveň 2 najlepší z druhého miesta
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
5 skupín	1	2	3	4	5	6	7	8	17 pretekárov
Nasadzovanie		3		2	5	4		1	
17		3		3	4	4		3	prvý z každej skupiny postupuje a zároveň 3 najlepší z druhého miesta
4 skupiny	1	2	3	4	5	6	7	8	12-16 pretekárov
Nasadzovanie		3		2		4		1	
16		4		4		4		4	prvý a druhý z každej skupiny postupujú
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	

3 skupiny	1	2	3	4	5	6	7	8	9-11 pretekárov
Nasadzovanie		3		2				1	
11		4		4				3	prvý a druhý z každej skupiny postupujú a zároveň 2 najlepších z tretieho miesta
10		4		3			3		
9		3		3			3		
2 skupiny	1	2	3	4	5	6	7	8	6-8 pretekárov
Nasadzovanie				2				1	
8				4				4	prvý a druhý z každej skupiny postupujú automaticky do semifinále
7				4				3	
6				3				3	
1 skupina	1	2	3	4	5	6	7	8	3-5 pretekárov
Nasadzovanie								1	
5								5	finále medzi prvým a druhým v skupine, iba jeden zápas o bronz
4								4	
3								3	

- 3.8.4. V prípade nepárneho počtu pretekárov (vzdanie sa alebo zranenie), toto miesto sa bude považovať za voľné pre pretekárov v zápasoch, ktoré sa neuskutočnia. Pokiaľ sa to stane počas priebehu samotnej súťaže - všetky zápasy proti pretekárovi, ktorý nedokončí systém každý s každým budú považované ako voľné kolá aj pre predchádzajúcich oponentov.
- 3.8.5. V prípade, ak je pretekár diskvalifikovaný, alebo pre iný dôvod nedokončí všetky zápasy v systéme každý s každým, skóre ukončených zápasov alebo súčasného zápasu, bude vynulované a body prepadnú, výnimkou je pokiaľ sa jedná o posledný zápas eliminácie systémom každý s každým, kde všetky predchádzajúce výsledky a body ostávajú nezmenené.
- 3.8.6. Víťaz a druhý v každej skupine sa určí podľa počtu vyhratých zápasov, rátajúc víťazstvo ako 3 body, remízu, ak boli udelené body v zápase, ako 1 bod - a bezbodová remíza alebo prehra ako 0 bodov.
- 3.8.7. Víťazi semifinále postúpia do finále, kde budú bojovať o zlato a striebro.
- 3.8.8. Pretekári, ktorí prehrali s finalistom v štvrtfinále a v semifinále, budú zápasit' o bronz (jeden pre skupiny 1-4 a jeden pre skupiny 5-8)
- 3.8.9. V prípade, ak nastane remíza v celkovom počte získaných bodov medzi dvoma alebo viacerými pretekármi, budú použité nasledovné kritériá na určenie výsledného poradia. Ak jedno z kritérií určí víťaza, ďalšie kritériá už nebudú brané do úvahy.
1. Víťaz/i vzájomného zápasu medzi dvoma alebo viacerými pretekármi
 2. Vyšší počet získaných bodov počas všetkých zápasov
 3. Nižší počet inkasovaných bodov, počas všetkých zápasov
 4. Vyšší počet získaných Ippon, počas všetkých zápasov
 5. Nižší počet inkasovaných Ippon, počas všetkých zápasov
 6. Vyšší počet získaných Waza Ari, počas všetkých zápasov
 7. Nižší počet inkasovaných Waza Ari, počas všetkých zápasov
 8. Vyššie postavenie v svetovom rebríčku v deň súťaže
- Pre každú porovnanú dvojicu musia byť kritériá zohľadňované od začiatku zoznamu.

- 3.8.10. Pretekár diskvalifikovaný v zápase (HANSOKU), môže ďalej pokračovať v súťaži. V tomto prípade jeho súper vyhrá zápas buď 4-0 alebo vyšším rozdielom, ak jeho bodový zisk prevýšil 4 (napr. 5-0, 6-0 atď) a ostatné výsledky zostávajú.
- 3.8.11. Ak už kvalifikovaný pretekár je na konci eliminačného kola diskvalifikovaný SHIKKAKU:
- jeho semifinálový súper postúpi priamo do finále cez „voľné kolo“
 - ďalší dvaja pretekári budú zápasit' v seminifinále
 - bude udelená iba jedna bronzová medaila
- 3.8.12. Na súťažiach s limitovaným počtom pretekárov sa používa systém s dvoma skupinami, kde sa víťazi skupín stretnú vo finále, a druhý z jednej skupiny sa stretne s tretím z druhej skupiny v zápase o bronz a naopak.
- 3.9. Odchýlky od formátu súťaže**
- 3.9.1. Použitie akejkoľvek odchýlky od týchto pravidiel vo formáte súťaže, je možné, ak to je jasne uvedené v bulletine turnaja.

Článok 4: Panel rozhodcov

4.1. Zloženie

- 4.1.1. Panel rozhodcov pre každý zápas tvorí rozhodca (SHUSHIN), štyria sudcovia (FUKUSHIN), jeden kontrolór zápasu (KANSA), kontrolór bodovania, a pokiaľ je použité Video Review, tak aj kontrolór Video Review.
- 4.1.2. Rozhodca, sudcovia, kontrolór zápasu, kontrolór bodovania a kontrolór Video Review v zápase kumite nesmú mať rovnakú národnosť alebo byť z rovnakej národnej federácie ako hociktorý z pretekárov alebo mať akýkoľvek iný konflikt záujmov. Ostáva to zodpovednosťou rozhodcov, aby nahlásili svoj možný konflikt záujmov pred začiatkom zápasu alebo stretnutia.

4.2. Nasadzovanie rozhodcov a sudcov do panelov

- 4.2.1. Sekretár Rozhodcovskej komisie poskytne pre eliminačné kolá zoznam rozhodcov a sudcov, ktorí sú k dispozícii pre jednotlivé tatami, technikovi pre elektronický žrebovací softvér. Tento zoznam poskytne na konci porady rozhodcov po skončení rozlosovania pretekárov a po skončení porady rozhodcov. Zoznam musí obsahovať iba rozhodcov, ktorí sa odprezentujú na porade rozhodcov a musí zohľadňovať vyššie spomenuté kritériá. Technik potom vloží tento zoznam pre potreby rozlosovania rozhodcov do systému. 4 sudcovia, 1 rozhodca, 1 kontrolór zápasu (KANSA) a 1 kontrolór bodovania z každého zoznamu pre jednotlivé tatami budú náhodne vybraní ako panel rozhodcov pre každý zápas.
- 4.2.2. Ak je použité Video Review, rovnakým spôsobom bude vybraný aj kontrolór Video Review.
- 4.2.3. Po skončení posledného eliminačného zápasu Tatami manažér poskytne Predsedovi RK a Sekretárovi RK zoznam 8 rozhodcov pre zápasy o medaile. Po tom, ako je tento zoznam schválený Predsedom RK bude ďalej poskytnutý technikovi pre softvér, aby ho vložil do systému. Systém následne náhodným spôsobom vyberie panel rozhodcov, ktorý bude výlučne pozostávať iba z 5 z 8 rozhodcov z každého tatami.

4.3. Podporní rozhodcovia

- 4.3.1. Na uľahčenie priebehu zápasov, budú delegovaní 1 Tatami manažér, 3 asistenti Tatami manažéra, a 1 kontrolór bodovania / časomery plus 2 kontrolóri koučov v prípade, ak si to konfigurácia tatami vyžaduje.

4.4. Formality a výmena sudcov

- 4.4.1. Na začiatku zápasu kumite stojí rozhodca na vonkajšej hrane zápasovej plochy. Po jeho ľavej strane stoja sudcovia 1 a 2 a po jeho pravej strane sudcovia 3 a 4.
- 4.4.2. Po formálnej výmene pozdravov medzi pretekármi a panelom rozhodcov, rozhodca urobí krok vzad, sudcovia sa otočia smerom k rozhodcovi a vzájomne sa uklonia. Následne zaujmú svoje pozície.
- 4.4.3. Pri výmene panelu, sa odchádzajúci panel (okrem kontrolóra zápasu) zoradí a vzájomne ukloní (REI), a následne opustí zápasovú plochu.
- 4.4.4. Pri individuálnej výmene sudcu, príde nový sudca k odchádzajúcemu sudcovi, vzájomne sa uklonia a vymenia si pozície.
- 4.4.5. V stretnutí družstiev, za predpokladu, že celý panel má požadovanú licenciu, musia rozhodcovia a sudcovia rotovať medzi každým zápasom. Ak jeden alebo viac členov panelu nemá požadovanú licenciu ako rozhodca, ostanú ako sudcovia a budú vynechaní z rotácie.

4.5. Systém rozhodovania s dvoma rohovými sudcami

- 4.5.1. pre súťaže Youth League je dovolené použitie systému s dvoma rohovými sudcami. Tento systém je opísaný v prílohe 5.

Článok 5: Trvanie zápasu

- 5.1. Trvanie zápasov kumite je:
- | | |
|----------------------------------|----------------------|
| - Seniori (muži a ženy) | 3 minúty čistý čas |
| - U21 (muži a ženy) | 3 minúty čistý čas |
| - Kadeti a juniori (muži a ženy) | 2 minúty čistý čas |
| - do 14 rokov | 1,5 minúty čistý čas |
- 5.2. Na turnajoch bez obmedzenia počtu pretekárov sa môže skrátiť trvanie zápasov z 3 minút na 2 minúty a z 2 minút na 1,5 minúty, za podmienky, že to bude oznámené pred začiatkom turnaja na porade koučov aj rozhodcov.
- 5.3. Čas trvania zápasu začína, keď rozhodca dá signál na začatie zápasu a tento čas sa zastavuje vždy, keď rozhodca zvolá „YAME“ alebo keď zaznie signál „čas uplynul“.
- 5.4. Časomerač dá jeden krátky signál jasne počuteľným bzučiacom, že zostáva „15 sekúnd do konca“ zápasu, a že „čas zápasu uplynul“ dvoma krátkymi signálmi bzučiacom. Signál „čas uplynul“ označuje koniec zápasu.
- 5.5. Pretekárom sa poskytne časový interval medzi zápasmi na oddych, ktorý sa rovná

štandardnému času trvania zápasu. Výnimka je v prípade zmeny farby výstroja, kedy sa časový interval predlžuje na päť minút.

Článok 6: KIKEN - nedostavenie sa na Tatami

- 6.1. KIKEN je rozhodnutie, keď sa pretekár alebo pretekári nedostavia po vyzvaní, sú neschopní pokračovať, odídu zo zápasu alebo sú odvolaní na príkaz rozhodcu. Dôvodom môže byť napr. zranenie, ktoré nemožno pripísať súperovi.
- 6.2. Vzdanie sa prostredníctvom KIKEN znamená, že pretekár je diskvalifikovaný z danej kategórie a nijako to neovplyvňuje jeho účasť v inej kategórii.

Článok 7: Začatie, prerušenie a ukončenie zápasov

- 7.1. Poveľy a gestá používané rozhodcom a sudcami počas zápasov/stretnutí budú špecifikované v prílohe 2.
- 7.2. Pre každé kolo sa uskutoční formálny úklon tak, že rozhodca vyzve pretekárov a sudcov, aby sa uklonili smerom k divákovi, SHOMEN NI REI, a následne medzi sebou, OTAGAI NI REI. Po skončení zápasu(ov) sa formálny úklon opakuje v opačnom poradí.
- 7.3. Rozhodca a sudcovia zaujmú svoje určené pozície a po výmene uklonov medzi pretekármi, ktorí sú postavení na prednej hrane (najbližšie k súperovi) im určenej žinienky tatami, rozhodca vydá povel "SHOBU HAJIME!" čím začína zápas.
- 7.4. Pretekári sa musia riadne ukloniť medzi sebou na začiatku a na konci zápasu - rýchle kývnutie hlavou je nezdvorilé a nedostatočné.
- 7.5. Rozhodca zastaví zápas zvolaním "YAME". Ak je to potrebné, rozhodca prikáže pretekárom, aby zaujali svoje pozície : "MOTO NO ICHI" a vráti sa na svoju pozíciu.
- 7.6. Pri udeľovaní bodov, rozhodca určí pretekára (AKA alebo AO), oblasť na ktorú sa bodovalo (JODAN alebo CHUDAN) a následne skóre (YUKO, WAZA-ARI alebo IPPON) a použije určené gesto. Rozhodca potom opäť spustí zápas zvolaním "TSUZUKETE HAJIME".
- 7.7. Ak pretekár získal v zápase vedenie o osem bodov, rozhodca zvolá "YAME", nariadi pretekárom, aby zaujali svoje pozície a udelí príslušné skóre. Víťaz je potom vyhlásený a určený zdvihnutím ruky rozhodcu na strane víťazného pretekára a zvolaním "AO(AKA) NO KACHI". Zápas týmto končí.
- 7.8. Ak čas uplynul, pretekár, ktorý získal v zápase viac bodov je vyhlásený za víťaza zdvihnutím ruky rozhodcu na strane víťaza a zvolaní "AO(AKA) NO KACHI". Zápas týmto končí.
- 7.9. **V prípade nerozhodného skóre na konci zápasu, panel rozhodcov (rozhodca a 4 sudcovia)**

rozhodnú zápas prostredníctvom HANTEI. Potom čo rozhodca zvolá HANTEI a zapíska na píšťalku, štyria sudcovia okamžite dajú signál. Rozhodca následne označí víťaza zdvihnutím ruky "AO(AKA) NO KACHI" a ak je to potrebné, týmto rozhodne remízu.

- 7.10. Keď nastanú nasledujúce situácie, rozhodca zvolá „YAME!“ a dočasne preruší zápas:
- ak sa jeden alebo obaja pretekári ocitnú mimo zápasiska, s výnimkou na umožnenie okamžitého skórovania na súpera, ktorý opustil zápasovú plochu
 - ak chce rozhodca nariadiť pretekárovi, aby si upravil karate-gi alebo ochranné prostriedky.
 - ak pretekár porušil pravidlá.
 - ak sa rozhodca domnieva, že jeden alebo obidvaja pretekári nemôžu pokračovať v zápase pre zranenie, chorobu alebo z iných príčin. Rozhodca po zohľadnení názoru lekára rozhodne, či bude zápas pokračovať.
 - ak pretekár drží svojho súpera a nevykoná okamžite techniku alebo hod.
 - ak jeden alebo obaja pretekári spadli, alebo boli hodení, pričom sa ani jeden z nich nesnaží okamžite vykonať bodovanú techniku.
 - ak jeden alebo obaja pretekári spadli, alebo boli hodení, pričom sa ani jeden z nich nesnaží okamžite vykonať bodovanú techniku, alebo nereagujú na WAKARETE
 - ak obaja pretekári stoja hrud' o hrud' bez okamžitého pokusu o hod alebo inú techniku, alebo nereagujú na WAKARETE
 - ak obaja pretekári nezotrvávajú na chodidlách pričom nasleduje pád alebo pokus o hod a začínajú spolu zápasnícky zápoliť.
 - v prípade, že bodovanie bolo signalizované dvoma alebo viacerými sudcami pre toho istého pretekára.
 - v prípade, ak podľa názoru rozhodcu došlo k faulu - alebo keď si situácia z bezpečnostných dôvodov vyžaduje zastavenie zápasu.
 - ak ho o to požiada KANSA alebo Tatami manažér
 - z akéhokoľvek iného dôvodu, ktorý rozhodca považuje za potrebný.

Článok 8: Bodovanie

- Pretekárovi je udelené skóre, ak dvaja alebo viacerí sudcovia signalizujú skóre alebo, ak kontrolór Video Review uzná bodovanie potom, čo kouč požiadal o kontrolu videa.
- Skóruje sa kontrolovanými tradičnými technikami karate rukou alebo nohou na zásahovú plochu.
- Bodovaná bude iba prvá správne vykonaná technika počas výmeny s výnimkou efektívnej kombinácie techník, kedy bude bodovať technika s vyšším skóre bez ohľadu na poradie v akom boli vykonané.
- Zásahová plocha je telo nad panvou vrátane kľúčnej kosti (CHUDAN) okrem ramien a oblast' nad kľúčnou kosťou (JODAN).
- Aby bolo za techniku udelené bodovanie musí mať potenciál byť efektívna (ak by nebola kontrolovaná) a musí spĺňať nasledovné kritéria:
 - Dobrá forma (správne vykonaná technika)
 - Športový prístup (vykonaná bez úmyslu spôsobiť zranenie)
 - Silné vykonanie (rýchlosť a sila)

- 4) Pretrvávajúca pozornosť na súpera počas a po vykonaní techniky (neotáčať sa alebo nepadáť po vykonaní techniky - výnimkou je pokiaľ je pád spôsobený faulom súpera)
 - 5) Dobré časovanie (vykonanie techniky v správny moment)
 - 6) Správna vzdialenosť (vykonanie techniky vo vzdialenosti v ktorej by bola efektívna)
- 8.6. Body sa udeľujú podľa nasledovnej škály:
- YUKO (1 bod) sa udeľuje za Tsuki (priamy úder) alebo Uchi na zásahovú plochu
 - WAZA-ARI (2 body) sa udeľuje za kopy na CHUDAN
 - IPPON (3 body) sa udeľuje za kopy na JODAN alebo za akúkoľvek techniku vykonanú na súpera, ktorého akákoľvek časť tela okrem chodidiel sa dotýka žinienky.
- 8.7. Techniky na oblasť CHUDAN môžu byť vykonané s kontrolovaným kontaktom za predpokladu, že nespôsobia zranenie. Vybitý dych neznamená, že technika nebola kontrolovaná.
- 8.8. Techniky na JODAN môžu skórovať vo vzdialenosti 5 cm pre kopy a 2 cm pre techniky rukami, ale môžu byť vykonané aj s ľahkým dotykom (dotyk kože). Výnimkou je oblasť hrdla, kde nie je dovolený žiadny dotyk.
- 8.9. V kategóriách kadetov, do 14 rokov a detí, môže techniky na JODAN skórovať vo vzdialenosti 10 cm pre kopy a 5 cm pre techniky rukami.
- 8.10. "Dotyk kože je povolený v kategóriách pre 16 a viac ročných pretekárov. V kategóriách 14-16 je dotyk kože dovolený iba pre techniky kopov. Dotyk kože, je definovaný ako dotyk, pri ktorom nie je prenesená energia do hlavy alebo tela.
- 8.11. Správne vykonaná technika dopadajúca súčasne so signálom "čas uplynul", je platná.
- 8.12. Technika je neplatná ak:
- a) je vykonaná po signále "čas uplynul": alebo po rozhodcovom "YAME"
 - b) je vykonaná počas alebo po "WAKARETE a pred "TSUZUKETE"
 - c) je pretekár v čase vykonaní techniky mimo zápasovej plochy (JOGAI)
 - d) po nej nasleduje faul - s výnimkou JOGAI
 - e) sa pretekár po technike otočí súperovi chrbtom (nepretrvávajúca pozornosť)
 - f) samotná technika je faul ,alebo je vykonana po porušení pravidiel ako napr. (prisilný kontakt, držanie atď.)
- 8.13. Sudca môže signalizovať bodovanie aj v prípade, ak nevidel dopad techniky, za predpokladu, že bola technika vykonaná správne a je vidieť, že jej zjavne nič nebráni v dosiahnutí zásahovej plochy.

Článok 9: Zakázané správanie

9.1. Typy zakázaného správania

9.1.1. Nasledujúce správanie je zakázané:

- 1) Techniky, ktoré spôsobia prisilný kontakt zohľadniac, o ktorú zásahovú plochu ide a techniky, ktoré spôsobia kontakt s hrdlom.
- 2) Útoky na horné a dolné končatiny, genitálie, kĺby alebo priehlavok.
- 3) Útoky do tváre technikami otvorenou rukou.
- 4) Techniky vykonané po "WAKARETE" pred "TSUZUKETE".

- 5) Nebezpečné, alebo zakázané techniky hodov.
 - 6) Predstieranie alebo zveličovanie zranenia.
 - 7) Vystúpenie zo zápasiska (JOGAI), ktoré a) nebolo spôsobené súperom, b) **nenastalo po bodovaní.**
 - 8) Ohrozenie vlastnej bezpečnosti správaním sa, ktoré vystavuje pretekára zraneniu súperom, alebo strata adekvátnej miery sebaobrany (MUBOBI).
 - 9) Vyhýbanie sa boju vo význame bránenia súperovi mať príležitosť na bodovanie.
 - 10) Pasivita – nesnaženie sa zapojiť do zápasu. (Nemôže byť uložené, ak je menej ako 15 sekúnd do konca zápasu).
 - 11) Klinč, zápasenie, sácanie alebo státie v pozícii hruď o hruď bez pokusu o bodovanú techniku, alebo o hod.
 - 12) Uchopenie súpera obidvoma rukami pre akýkoľvek iný dôvod než hodenie po úchope kopajúcej nohy súpera.
 - 13) Uchopenie súperovej ruky alebo karate gi jednou rukou bez okamžitého pokusu o bodovanú techniku alebo o hod.
 - 14) Techniky, ktoré svojou povahou nemôžu byť kontrolované pre bezpečnosť súpera, nebezpečné a nekontrolované útoky.
 - 15) Simulované útoky hlavou, kolenom alebo laktom.
 - 16) Rozprávanie so súperom, alebo jeho provokovanie, neuposlušnosť nariadení rozhodcu, neslušné správanie sa k rozhodcom alebo iné porušenie etikety.
- 9.1.2. Okrem toho môže rozhodca, výlučne na základe svojho vlastného úsudku vykázať zo súťažnej plochy akéhokoľvek kouča, ktorý podľa názoru rozhodcu zasahuje do riadneho vedenia zápasu, a zároveň pozastaviť zápas kým kouč nevyhoví. Rovnaká právomoc rozhodcu sa vzťahuje aj na ostatných členov sprievodu súťažiaceho, ktorí sa nachádzajú na súťažnej ploche.
- 9.1.3. Iba kouč určený pre daný zápas má dovolené koučovať pretekára z miesta určeného pre koučov v blízkosti zápasovej plochy. Ostatní registrovaní a akreditovaní kouči, alebo iní registrovaní členovia delegácie, prítomní na turnaji, nemôžu do daného zápasu zasahovať a/alebo koučovať pretekára, pod hrozbou odobratia akreditácie.
- 9.1.4. Inštrukcie a komentáre kouča nemôžu zasahovať do priebehu zápasu. Kouč môže voľne rozprávať na pretekára, keď je aktuálne zápas prerušený, ale musí sa zdržať akéhokoľvek komentovania rozhodnutí.
- 9.1.5. **Pretekár môže diskrétno signalizovať koučovi, aby požiadal o Video Review.**

Článok 10: Výstrahy a tresty

10.1. **Neformálne výstrahy**

- 10.1.1. Neformálne výstrahy sa používajú, aby napomohli priebehu zápasu, bez jeho zastavenia. Ich účelom nie je nahradiť formálne výstrahy a v prípade, ak na nich pretekári nereagujú, rozhodca by mal postupovať udelením formálnej výstrahy alebo trestu.

10.1.2. Rozlišujeme 2 druhy neformálnych výstrah:

TSUZUKETE

výzva k aktivite

Výzva pretekárom, aby zahájili aktivitu v zápase, gestom, ktoré bežne používame pri výzve pretekárom, aby vstúpili na tatami v kombinácii s povelom "TSUZUKETE".

WAKARETE

rozdelenie klinču

Na rozdelenie klinču a dočasné zastavenie akcie bez zastavenia časomier, používame gesto, ktoré sa bežne používa na výzvu, aby pretekári odstúpili z tatami v kombinácii s povelom "WAKARETE". Pretekári sa musia oddialiť, následne povelom "TSUZUKETE" ich vyzveme na pokračovanie v zápase.

10.1.3. V momente, keď rozhodca dá povel "WAKARETE", kouč nemôže dať požiadavku na Video Review.

10.1.4. Ak je pretekár v rohu zápasiska a rozhodca dá povel WAKARETE, rozhodca sa musí uistiť, že druhý pretekár sa dostatočne stiahne skôr, ako vydá povel TSUZUKETE.

10.1.5. TSUZUKETE sa nepoužíva, ak do konca zápasu zostáva menej ako 15 sekúnd. Výnimkou je ak povel nasleduje po WAKARETE.

10.1.6. Efektívna technika vykonaná v rovnakom čase, ako je vydaný povel WAKARETE, nebude bodovať - ale zároveň nebude udelená penalizácia. Nekontrolovaná technika bude viesť k výstrahe alebo trestu podľa normálnych pravidiel.

10.2. Formálne výstrahy

10.2.1. Rozlišujeme 2 druhy formálnych výstrah: CHUI a HANSOKU CHUI

CHUI

výstraha

sa udeľuje, až trikrát, za menej závažné porušenia pravidiel, ktoré neznižujú súperovu šancu na víťazstvo.

HANSOKU CHUI

výstrah pred diskvalifikáciou v prípade ďalšieho porušenia pravidiel

sa udeľuje za vážnejšie porušenia pravidiel, ktoré znižujú pretekárovi šancu na víťazstvo, alebo za porušenie pravidiel, ak už boli udelené 3 výstrahy CHUI.

10.3. Tresty

10.3.1. Rozlišujeme 2 druhy trestov, ktoré predstavujú 2 rôzne stupne diskvalifikácie:

HANSOKU

Diskvalifikácia zo zápasu

Je trest diskvalifikácie po veľmi závažnom porušení pravidiel alebo ak už predtým bolo udelené HANSOKU CHUI.

SHIKKAKU

diskvalifikácia
z turnaja

Je diskvalifikácia z celého turnaja vrátane všetkých ďalších kategórií, v ktorých bol pretekár registrovaný. SHIKKAKU môže byť udelené ak pretekár neuposlúchne príkaz rozhodcu, koná so zlým úmyslom alebo sa dopustí konania, ktoré poškodzuje prestíž a česť karate.

- 10.3.2. V prípade, ak sú v jednom zápase obaja pretekári, AKA aj AO, diskvalifikovaní prostredníctvom HANSOKU alebo SHIKKAKU, ich oponent v ďalšom kole postupuje cez voľné kolo (bez vyhlásenia výsledku)
- 10.3.3. Závažné porušenia disciplíny alebo konanie v zlom úmysle, pretekára alebo jeho sprievodu, na, alebo mimo súťažnej plochy, môže viesť k disciplinárnemu konaniu zo strany Disciplinárnej komisie WKF alebo Výkonného výboru.
- 10.3.4. Ak sa zdá, že situácia si môže vyžadovať diskvalifikáciu, rozhodca si môže zavolať jedného alebo viacerých sudcov na krátku konzultáciu (SHUGO), predtým ako vynesie verdikt.

10.4. Aplikácia výstrah a trestov

- 10.4.1. **Prisilný kontakt:** Ak kontakt, podľa názoru rozhodcu, je prisilný, ale zároveň neznižuje šance pretekára na víťazstvo, môže byť udelená výstraha CHUI.
- 10.4.2. **Zranenie spôsobené kontaktom:** Akúkoľvek techniku, ktorá spôsobila zranenie, môže viesť k výstraha alebo trestu, pokiaľ si to nespôsobil zranený sám. Pretekári musia vykonávať všetky techniky s kontrolou a s dobrou formou. Ak to nedokážu, tak bez ohľadu na techniku, musí byť udelená výstraha alebo trest.
- 10.4.3. **Pozorovanie po kontakte:** Rozhodca musí pokračovať v nepretržitom sledovaní zraneného pretekára až kým nedá pokyn na pokračovanie v zápase. Krátke oddialenie hodnotenia umožní, aby sa prejavili symptómy zranenia, napríklad krvácanie z nosa. Pozorovanie takisto odhalí prípadnú snahu pretekára zhoršiť si ľahké zranenie z taktických dôvodov.
- 10.4.4. **Prehnaná reakcia na kontakt:** Za mierne prehnanú reakciu na kontakt bude udelené CHUI. Za zjavné zveličovanie zranenia bude udelené HANSOKU CHUI. 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.
- 10.4.5. **Predstieranie zranenia:** Za každý prípad predstierania zranenia, akokoľvek malý, bude udelená minimálne výstraha CHUI, zatiaľ čo za zjavné zveličovanie bude udelené HANSOKU CHUI. Za závažné zveličovanie zranenia, ako napríklad tackanie sa, padnutie na zem, postavenie sa a opätovné padnutie na zem a pod., bude udelené priamo SHIKKAKU. Za predstieranie zranenia po technike, ktorú sudcovia vyhodnotili ako bodovanú, bude udelené minimálne HANSOKU CHUI.
- 10.4.6. **Kontakt na hrdlo:** Za akýkoľvek kontakt na hrdlo bude udelená výstraha alebo trest, za predpokladu, že si to zranený nezapríčinil sám.
- 10.4.7. **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 počas hodu uchopený alebo držaný jednou rukou. Oba typy sú povolené

- 10.4.8. **Bod osi hodu** nesmie byť nad úrovňou bedra hádžuceho pretekára a súper musí byť počas celého hodu držaný tak, aby mohol bezpečne dopadnúť. Hody cez rameno sú vyslovene zakázané ako aj takzvané „obetovacie sa hody“.
- 10.4.9. **Chytenie kopu:** Jediný prípad, kedy môže byť súper počas hodu držaný dvomi rukami je hod po úchope kopajúcej nohy súpera. Držanie oboma rukami je povolené iba po úchope kopajúcej nohy súpera za účelom vykonania hodu, a následné držanie súperovej nohy a druhou rukou uchopenie súperovho Karategi alebo tela na zmiernenie pádu.
- 10.4.10. **Držanie nôh:** Je zakázané uchopiť súpera pod pás a zdvihnúť ho a hodiť, alebo sa znížiť a potrhnuť súperovi nohy. Ak je pretekár zranený následkom hodu, rozhodca rozhodne, či udelí výstrahu alebo trest.
- 10.4.11. **Držanie jednou rukou:** Pretekár môže chytiť jednou rukou súperove Karategi alebo ruku za účelom vykonania hodu alebo bezprostrednej skórujúcej techniky - ale nemôže pokračovať v držaní pri nasledujúcich technikách.
- 10.4.12. **Držanie pri páde:** Držanie súperovho Karategi jednou rukou je dovolené za účelom zmiernenia pádu.
- 10.4.13. **Vystúpenie zo zápasiska:** JOGAI sa vzťahuje na situácie, kde sa pretekárova noha alebo akákoľvek iná časť tela dotkne podlahy mimo zápasovej plochy. Výnimkou je ak bol pretekár zo zápasovej plochy fyzicky vytlačený alebo vyhodенý alebo vystúpil potom, čo skóroval.
- 10.4.14. Výstraha alebo trest za **MUBOBI** sa ukladá pretekárovi, ktorý bol zasiahnutý alebo zranený z dôvodu jeho chyby alebo nedbalosti. Toto môže byť spôsobené otočením sa k súperovi chrbtom, útokom bez ohľadu na súperov protiútok, zastavením zápasenia predtým než rozhodca zvolá "YAME", spustenie obranného krytu alebo strata koncentrácie a opakovaná neschopnosť alebo odmietanie blokovať súperove útoky.
- 10.4.15. **Pasivita** sa vzťahuje na situácie ak sa ani jeden pretekár nesnaží o bodovanie, alebo ak sa pretekár prehrávajúci na body alebo pretekár, ktorého súper vedie vďaka SENSHU, nesnaží o bodovanie.
- Pasivita nemôže byť udelená pretekárovi, ktorý vedie na body alebo SENSHU
 - **Pasivita nemôže byť udelená počas prvých 15 sekúnd zápasu.**
- 10.4.16. **Vyhýbanie sa boju** sa vzťahuje na situáciu, pri ktorých sa pretekár snaží neumožniť svojmu súperovi mať príležitosť na bodovanie prostredníctvom správania sa, ktorým zdržiava čas, ako napríklad neustále ustupovanie bez účinného protiútok, držanie, klinčovanie alebo vystúpenie zo zápasovej plochy. Za vyhýbanie sa boju počas posledných 15 sekúnd zápasu (ATO SHIBARAKU) bude udelené minimálne HANSOKU CHUI a odobraté SENSHU.
- 10.4.17. **Nedodržiavanie pokynov:** Pretekárovi, ktorý sa odmietne riadiť pokynmi rozhodcu alebo stratí sebaovládanie bude automaticky udelené SHIKKAKU. Tento trest môže byť udelený pred, počas alebo po zápase.
- 10.5. **Prehnané oslavy, politické alebo náboženské vyjadrenia:** Od pretekárov sa očakáva, že budú rešpektovať formálny ceremoniál úklonu pred a po zápase alebo stretnutí. Prehnané oslavy, ako napríklad padnutie na kolená a pod., vyjadrenie politických alebo náboženských presvedčení počas alebo bezprostredne po zápase alebo stretnutí, sú zakázané a môžu viesť k udeleniu pokuty vo výške ako poplatok za protest, ktorý určí výkonný výbor.
- 10.6. **Diskvalifikácia individuálneho pretekára v stretnutí družstiev**

10.6.1. HANSOKU alebo SHIKKAKU: Akékoľvek skóre previnilca bude upravené na 0 a súperovi bude upravené na 8.

10.7. Diskvalifikácia pri systéme každý s každým

10.7.1. Ak bolo pretekárovi udelené SHIKKAKU alebo KIKEN, v systéme každý s každým, všetky predchádzajúce zápasy sa nulujú, s výnimkou ak sa jedná o posledný plánovaný zápas diskvalifikovaného pretekára. V tomto prípade sa výsledok zápasu zaznamená normálnym spôsobom bez toho aby ovplyvnil výsledky predchádzajúcich zápasov.

Článok 11: Nehody a zranenia počas súťaže

11.1. Pretekár vyhlásený za neschopného pokračovať

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

11.2. Postup pri zranení

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

11.2.2. Ak je to fyzicky možné, zranený pretekár by mal byť vyšetrovaný a liečený doktorom mimo zápasovej plochy.

11.2.3. Pretekárovi, ktorý je zranený počas zápasu a vyžaduje si lekárske ošetrenie, sa poskytnú tri minúty na ošetrenie. Tatami manažér je zodpovedný za vydanie pokynu časomeračovi na spustenie časomieru s 3 minútami. Ak ošetrenie nie je ukončené v rámci poskytnutého času, rozhodca rozhodne o tom, či bude pretekár vyhlásený za neschopného zápasiť, alebo sa mu poskytne dodatočný čas na ošetrenie

11.2.4. **10 sekundové pravidlo:** Ktorýkoľvek pretekár, ktorý spadne, je hodený alebo zrazený na zem a do 10 sekúnd sa úplne nepostaví na nohy, je považovaný za neschopného pokračovať v zápase a bude automaticky odvolaný zo všetkých súťaží kumite na danom turnaji. Ak v prípade, že pretekár spadne, je hodený alebo zrazený na zem, pričom sa okamžite nepostaví na nohy, rozhodca volá lekára a súčasne začne počítať do desiatich (v anglickom jazyku), pričom udáva počet ukázaním jedného prsta za každú sekundu. Vo všetkých prípadoch, keď sa začalo meranie 10 sekúnd, bude požiadaný lekár, aby prehliadol pretekára pred znovu začatím zápasu. Pre prípady spadajúce pod toto 10 sekundové pravidlo, pretekár môže byť ošetrovaný na tatami. Tatami manažér musí oznámiť pri centrálnom stolíku, že pretekár bol vyradený na základe 10 sekundového pravidla.

11.2.5. Lekár turnaja je oprávnený vydať iba názor o spôsobilosti zraneného pretekára pokračovať v zápase. O určení víťaza na základe HANSOKU, KIKEN alebo SHIKKAKU rozhodne rozhodca.

11.2.6. **Rozhodca musí byť oboznámený o predchádzajúcich zranenia** pri posudzovaní do akej

miery je za súčasný stav zranenia zodpovedný súper. Súper by nemal byť penalizovaný za žiadny už existujúci stav.

11.2.7. **Ak je pretekár v systéme každý s každými vyradený kvôli zraneniu**, všetky predchádzajúce zápasy sa nulujú, s výnimkou, ak sa jedná o posledný plánovaný zápas diskvalifikovaného pretekára. V tomto prípade sa výsledok zápasu zaznamená normálnym spôsobom bez toho, aby ovplyvnil výsledky predchádzajúcich zápasov.

11.3. Zranenie oboch pretekárov

11.3.1. Ak sa v zápase zrania obaja pretekári alebo nemôžu pokračovať kvôli následkom predchádzajúceho zranenia a sú vyhlásení lekárom turnaja za neschopných pokračovať v zápase, víťazom sa stane pretekár, ktorý získal viac bodov alebo viedol na základe SENSHU.

11.3.2. V zápasoch jednotlivcov, ak je skóre nerozhodné, o víťazovi rozhodne hlasovanie (HANTEI), okrem prípadu, ak má jeden z pretekárov SENSHU. V stretnutí družstiev, v nerozhodnom zápase rozhodca vyhlási remízu (HIKIWAKE), okrem prípadu, ak má jeden z pretekárov SENSHU. Ak táto situácia nastane v extra zápase na určenie víťazného družstva, o víťazovi rozhodne hlasovanie (HANTEI), okrem prípadu, ak má jeden z pretekárov SENSHU.

Článok 12: Kritéria pre rozhodnutie

12.1. Všeobecné

12.1.1. Ak dvaja alebo viacerí sudcovia signalizujú skóre pre toho istého pretekára, rozhodca zastaví zápas a udelí skóre. Ak rozhodca nezastaví zápas, kontrolór zápasu zapíše na píšťalku. Ak sa rozhodne rozhodca zastaviť zápas pre akýkoľvek iný dôvod, zvolá "YAME" spolu s predpísaným gestom ruky.

12.1.2. V prípade, ak obom pretekárom signalizujú bodovanie dvaja sudcovia, obom pretekárom bude udelené príslušné skóre.

12.1.3. Ak jednému pretekárovi signalizujú skóre viacerí sudcovia, pričom výška bodovania je rozdielna, bude udelené vyššie skóre. To isté platí, ak obom pretekárom signalizujú dvaja sudcovia s rozdielnym skóre.

12.1.4. Ak jednému pretekárovi signalizujú skóre viacerí sudcovia, pričom jedna výška bodovania má väčšinu, väčšinový názor vždy preváži zásadu použitia vyššieho skóre.

12.1.5. Panel rozhodcov môže vysvetľovať svoje rozhodnutia iba tatami manažérovi, hlavnému rozhodcovi alebo odvolacej komisii a nikomu inému.

12.2. Kritéria na určenie víťaza zápasu

12.2.1. Víťazom zápasu je pretekár, ktorý: získal jasné vedenie o 8 bodov; po skončení času získal vyšší počet bodov; pri rovnosti skóre, ak získal výhodu prvého bodovania (SENSHU); získal väčšinu v hlasovaní HANTEI, alebo ak bolo súperovi udelené HANSOKU, SHIKKAKU, alebo KIKKEN.

12.2.2. Pod pojmom „výhoda prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera (SENSHU)“ sa

rozumie situácia, kedy jeden pretekár získal prvé bodovanie na súpera bez toho, aby súper takisto bodoval pred signálom. V prípadoch, kedy pred signálom bodujú obidvaja pretekári, neudeľuje sa žiadna výhoda prvého bodovania bez súčasného bodovania súpera a obidvom pretekármi zostáva možnosť získať SENSHU v ďalšom pokračovaní zápasu.

- 12.2.3. Zápas jednotlivcov nemôže skončiť remízou, s výnimkou súťaže družstiev alebo súťaže systémom každý s každým, kde ak zápas skončí s rovnakým alebo žiadnym skóre a žiadny z pretekárov nezískal SENSHU, rozhodca vyhlási remízu (HIKIWAKE)
- 12.2.4. V akomkoľvek zápase, ktorý sa skončil rovnakým skóre, ale jeden z pretekárov získal výhodu prvého bodovania (SENSHU), tento pretekár bude vyhlásený za víťaza.
- 12.2.5. V akomkoľvek zápase jednotlivcov, ak ani jeden pretekár nezískal bod, alebo je skóre rovnaké a ani jeden pretekár nemá výhodu prvého bodovania SENSHU, víťaza určia nasledovné kritéria v tomto poradí:
- a) vyšší počet IPPON získaných v zápase
 - b) vyšší počet WAZA ARI získaných v zápase
- 12.2.6. Ak je počet IPPON a WAZA ARI rovnaký, o víťazovi rozhodne HANTEI, väčšinové hlasovanie sudcov a rozhodcu, kde všetci hlasujú na základe svojho úsudku, ktorý pretekár ukázal prevahu po technickej a taktickej stránke.
- 12.2.7. V prípade nerozhodného skóre na konci zápasu, rozhodca vystúpi na perimenter zápasovej plochy a zvolá "HANTEI", následne zapíše dvojitý tón na píšťalke. Sudcovia vyjadria svoj názor a rozhodca vyhlási víťaza. Rozhodca označí víťaza dvíhnutím ruky "AO(AKA) NO KACHI" a týmto rozhodne remízu.
- 12.2.8. Ak pretekár, ktorý má SENSHU, dostane výstrahu za vyhýbanie sa boju, ak je do konca zápasu menej ako 15 sekúnd, za nasledujúce porušenia pravidiel: JOGAI, utkanie, klinčovanie, držanie, zápasenie, vytlačanie alebo státie v pozícii hrud' o hrud'; automaticky stráca výhodu SENSHU. Rozhodca najprv ukáže o aký typ porušenia sa jedná a výšku výstrahy alebo trestu, následne ukáže gesto SENSHU a gesto zrušenia (TORIMASEN) a vyhlási "AKA/AO SENSHU TORIMASEN".
- 12.2.9. Ak je SENSHU odobraté, ak je menej ako 15 sekúnd do konca zápasu, žiadne ďalšie SENSHU už nemôže byť udelené žiadnemu z pretekárov.
- 12.2.10. V prípade keď bolo udelené SENSHU ale na základe úspešného video protestu bol bod udelený aj druhému pretekárovi, takže ten bod nebol udelený bez súčasného bodovania súpera, bude tá istá procedúra použitá na anulovanie SENSHU.
- 12.2.11. V prípade ak obaja pretekári, AKA aj AO, sú diskvalifikovaní v rovnakom zápase HANSOKU, ich súper v ďalšom kole vyhrá zápas cez voľné kolo (žiadny výsledok sa nevyhlasuje), s výnimkou ak by sa táto dvojitá diskvalifikácia stala v medailovom zápase, kde bude víťaz určený prostredníctvom HANTEI; ak ani jeden z pretekárov nezískal SENSHU.

12.3. Kritéria na určenie víťaza v stretnutí družstiev

- 12.3.1. Víťazné družstvo je to, ktoré získalo viac víťazných zápasov, vrátane tých vyhratých prostredníctvom SENSHU. Ak majú obe družstvá rovnaký počet víťazných zápasov, víťazom sa stane to družstvo, ktoré získalo viac bodov vo všetkých zápasoch, vyhratých aj prehratých.
- 12.3.2. Ak majú obe družstvá rovnaký počet víťazných zápasov a zároveň rovnaký počet získaných bodov, o víťazovi rozhodne extra zápas. Družstvo môže nominovať na extra zápas akéhokoľvek člena družstva, bez ohľadu na to, či už daný pretekár zápasil v danom stretnutí.

- 12.3.3. Ak extra zápas neurčí víťaza prostredníctvom vyššieho počtu získaných bodov, ani žiadny z pretekárov nezískal výhodu SENSHU, bude o víťazovi rozhodnuté na základe HANTEI, rovnakým spôsobom ako v zápasoch jednotlivcov. Výsledok HANTEI v extra zápase takisto určí aj víťaza stretnutia družstiev.
- 12.3.4. V stretnutí družstiev, ak jedno družstvo získa dostatočný počet víťazných zápasov na tom, aby bolo vyhlásené za víťaza, stretnutie sa týmto končí a žiadne ďalšie zápasy neprebehnú.
- 12.3.5. V stretnutí družstiev, ak je v zápase pretekár diskvalifikovaný (HANSOKU alebo SHIKKAKU), jeho skóre v danom zápase sa vynuluje a súperove skóre sa upraví na 8 bodov.

12.4. Zápis

12.4.1. Kontrolór bodovania bude používať nasledovné značky na zápis bodovania:

3	IPPON	3 body
2	WAZAARI	3 body
1	YUKO	1 bod
✓	SENSHU	výhoda prvého bodovania
□	KACHI	víťaz
X	MAKE	porazený
▲	HIKIWAKE	remíza
1C	CHUI (1.prípád)	1.varovanie
2C	CHUI (2.prípád)	2.varovanie
3C	CHUI (3.prípád)	3.varovanie
HC	HANSOKU CHUI	varovanie pred diskvalifikáciou
H	HANSOKU	diskvalifikácia zo zápasu
S	SHIKKAKU	diskvalifikácia z turnaja

Článok 13: Oficiálny protest

13.1. Všeobecné ustanovenia

- 13.1.1. Nikto nesmie protestovať o úrovni rozhodovania členom panelu rozhodcov.
- 13.1.2. Ak sa postup pri rozhodovaní zdá byť v protiklade s týmito pravidlami, jedine pretekárov kouč alebo jeho oficiálny zástupca môžu podať protest.
- 13.1.3. Protest musí byť predložený formou písomnej správy podanej okamžite po skončení zápasu,

v ktorom protest vznikol. Jedinou výnimkou je protest proti administratívnej chybe.

- 13.1.4. Akýkoľvek protest týkajúci sa uplatňovania pravidiel nebude nevyhnutné brániť pokračovaniu súťaže. **Zámer podať protest musí byť ohlásený** koučom alebo zástupcom národnej federácie, **ihneď po skončení zápasu.**
- 13.1.5. **Ak sa protest týka pretekára v prebiehajúcej kategórii, nasledujúce kolo daného pretekára musí byť odložené až do rozhodnutia o proteste.**
- 13.1.6. Kouč / oficiálny predstaviteľ národnej federácie, si vypýta formulár oficiálneho protestu od tatami manažéra a vyplní ho, podpíše a odovzdá späť tatami manažérovi spolu s poplatkom bez zbytočného zdržania.
- 13.1.7. Neschopnosť kouča / zástupcu národnej federácie podať protest včas, môže viesť k jeho zamietnutiu, ak je takéto oneskorenie, podľa názoru odvolacej komisie, bez primeraného odôvodnenia a bráni pokračovaniu súťaže.
- 13.1.8. **Tatami manažér doplní informácie týkajúce sa dotknutých rozhodcov a okamžite odovzdá kompletný formulár členom odvolacej komisie.** Odvolacia komisia bezodkladne preskúma okolnosti vedúce k rozhodnutiu, proti ktorému sa protestuje. Po zvážení všetkých dostupných skutočností vypracujú správu a podniknú požadované a potrebné kroky. Pri posudzovaní protestu odvolacou komisiou budú preskúmané všetky dostupné dôkazy v prospech protestu.
- 13.1.9. **Protest môže byť ohlásený a podaný odvolacej komisii predsedom rozhodcovskej komisie alebo hlavným rozhodcom súťaže. V tomto prípade nebude potrebné platiť žiadny poplatok za protest.**
- 13.1.10. V prípade administratívnej chyby počas zápasu, kouč môže priamo upozorniť tatami manažéra, ktorý to oznámi Hlavnému rozhodcovi.
- 13.1.11. Protest musí obsahovať mená pretekárov a ich krajiny, a presné detaily toho, čo je predmetom protestu. **Informácie o rozhodcoch a sudcoch budú doplnené tatami manažérom.** Všeobecné požiadavky voči celkovej úrovni rozhodovania sa nebudú akceptovať ako oprávnený protest. Dokazovanie oprávnenosti protestu je na protestujúcom. Protest musí byť odovzdaný tatami manažérom členovi odvolacej komisie, ktorá bezodkladne posúdi okolnosti vedúce k protestu.
- 13.1.12. **Protestujúci musí zaplatiť poplatok za protest, ktorý je odsúhlasený výkonným výborom WKF, a odovzdať ho spolu s protestom tatami manažérovi, ktorý to odovzdá členovi odvolacej komisie.**
- 13.1.13. **Písomný protest musí byť skompletizovaný a poplatok zaplatený do 5 minút od ohlásenia zámeru protestovať.**
- 13.1.14. **Rozhodnutie odvolacej komisie je konečné a môže byť zmenené iba rozhodnutím výkonného výboru na základe žiadosti prezidenta WKF**
- 13.1.15. Odvolacia komisia nemôže ukladať žiadne sankcie, či tresty. Jej funkciou je rozhodnúť v podstate veci a podnieť požadované konanie od rozhodcovskej komisie a organizačnej komisie na prijatie nápravných opatrení na nápravu akéhokoľvek rozhodcovského konania, u ktorého bolo zistené, že porušuje pravidlá.

13.2. Zloženie odvolacej komisie

13.2.1. Odvolacia komisia je zložená z troch skúsených rozhodcov vymenovaných rozhodcovskou komisiou. Žiadny dvaja členovia odvolacej komisie nesmú byť z rovnakej národnej federácie. Členovia komisie budú číslovaní od 1 do 3.

13.2.2. Rozhodcovská komisia nominuje 3 ďalších členov do odvolacej komisie, ktorí budú očíslovaní od 4 do 6, a automaticky nahradia akéhokoľvek pôvodného člena odvolacej komisie v prípade konfliktu záujmov, ako napríklad, ak je člen odvolacej komisie rovnakej národnosti, má pokrvný alebo iný rodinný vzťah s akoukoľvek stranou sporu alebo akýkoľvek iný dôvodný alebo potenciálny konflikt záujmov v danom proteste, vrátane všetkých členov panelu rozhodcov.

13.3. Postup pri riešení protestu

13.3.1. Je zodpovednosťou tatami manažéra, ktorý obdržal protest, aby zvolal odvolaciu komisiu a prevzatý poplatok za protest odovzdal WKF, ak je protest zamietnutý.

13.3.2. Keď sa odvolacia komisia zídne, okamžite začne vyšetrovať a preskúmať také náležitosti, ktoré považuje za potrebné k zisteniu podstaty protestu.

13.3.3. Ak je na súťaži použité video review, odvolacia komisia môže preskúmať video záznam incidentu, ktorý predchádzal protestu.

13.3.4. Všetci traja členovia odvolacej komisie sú povinní vydať stanovisko k oprávnenosti protestu. Zdržanie sa je neprípustné.

13.4. Zamietnutie a uznanie protestu

13.4.1. Ak je protest považovaný za neplatný, odvolacia komisia určí jedného z jej členov, ktorý ústne oznámi protestujúcemu, že protest bol zamietnutý, označí pôvodný dokument nápisom „ZAMIETNUTÝ“ a všetci členovia odvolacej komisie protest podpíšu, a informujú protestujúceho o výsledku.

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

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

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

13.4.4. Ak je protest uznaný, odvolacia komisia určí jedného z jej členov, ktorý ústne oznámi protestujúcemu, že protest bol uznaný, označí pôvodný dokument nápisom „UZNANÝ“ a všetci členovia odvolacej komisie protest podpíšu predtým než ho odovzdajú hlavnému rozhodcovi a vrátia poplatok za protest protestujúcemu.

13.5. Záznam z prípadu

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

Článok 14: Video Review

- 14.1. Na Majstrovstvá sveta, Premier League, Olympijských hrách, mládežníckych Olympijských hrách, Kontinentálnych hrách, Svetových hrách a multi športových podujatiach je použitie Video Review v zápasoch povinné. Použitie Video Review na iných turnajoch je odporúčané.
- 14.2. Pri štandardnom systéme eliminácii s repasážou, kouč dostane 1 kartu Video Review pre eliminácie, po 1 karte pre semifinále a finále, a 1 kartu pre repasáže.
- 14.3. Pri systéme každý s každým, kouč dostane jednu kartu pre každého účastníka vo fáze každý s každým a po 1 karte pre štvrtfinále, semifinále a akýkoľvek medailový zápas.
- 14.4. Proces Video Review sa spustí, ak kouč použije svoju kartu (manuálne alebo pomocou elektronického zariadenia), čím signalizuje, že bodovanie jeho pretekára bolo prehliadnuté sudcami. Požiadavka na Video Review môže byť použitá iba ak podľa názoru kouča bolo prehliadnuté bodovanie. Ak kouč dá požiadavku na Video Review a následne zmení názor, proces nebude zastavený a kontrola videa prebehne štandardným spôsobom.
- 14.5. Pretekár môže naznačiť koučovi, že si praje, aby dal požiadavku na Video Review, diskrétno a bez toho, aby to zasahovalo do priebehu zápasu.
- 14.6. Požiadavka na Video Review môže byť aj v prípade, ak sudcovia udelili skóre, ale podľa kouča malo byť udelené vyššie skóre.
- 14.7. Kontrolór Video Review môže udeliť bodovanie iba ak, podľa jeho názoru, došlo k platnému bodovaniu zo strany pretekára, ktorý dal požiadavku na Video Review, tzn. ak k bodovaniu došlo pred alebo súčasne s druhým pretekárom.
- 14.8. Výnimkou z článku 14.7. je ak ani jeden z pretekárov nezískal bodovanie od sudcov, iba jeden z koučov dá požiadavku na Video Review, druhý kouč nepoužije Video review alebo nemá žiadnu kartu - v tomto prípade sa bude posudzovať iba technika pretekára, ktorý dal požiadavku na Video Review.
- 14.9. Vždy bude posudzovaných posledných 6 sekúnd pred zastavením zápasu, môže však byť pridaný ďalší čas, ak je to potrebné pre správne rozhodnutie. Sekvencia videa bude posudzovaná v normálnej rýchlosti, ale môže byť aj spomalená alebo priblížená.
- 14.10 Ak posudzovanie videa ukáže, že pretekár skóroval počas posudzovanej sekvencie viac krát, udelené bude vyššie skóre.
- 14.11 Ak obaja kouči dajú v rovnaký čas požiadavku na Video Review, kontrolór Video Review môže udeliť bodovanie iba pretekárovi, ktorý skóroval ako prvý. Jedinou výnimkou, kedy je možné udeliť bodovanie obom pretekárom, je ak bodované techniky dopadli súčasne.

- 14.12. Ak jeden z koučov ukáže kartu pre Video Review a druhý kouč chce požiadať o Video Review pri tej istej situácii, musí druhý kouč signalizovať kartou ešte predtým ako začne proces kontroly Video Review, inak príde o možnosť požiadať o kontrolu v tejto situácii.
- 14.13. Ak je požiadavka uznaná, bude ukázaná červená alebo modrá karta s číslami: 3 pre IPPON, 2 pre WAZA ARI alebo 1 pre YUKO. Rozhodca následne udelí skóre štandardným spôsobom. Ak je požiadavka zamietnutá, kouč stráca možnosť dať ďalšiu požiadavku na Video Review po zvyšok daného zápasu.



- 14.14. Kontrolór Video Review nemôže zmeniť žiadne rozhodnutie sudcov, okrem SENSHU.
- 14.15. Ak kontrolór Video Review nevie vyhodnotiť techniku/y z dôvodu zlého uhla kamery, ukáže gesto pre MINAI pričom koučovi sa vráti karta. V prípade technických problémov (elektrika, kamera, chyba počítača atď.) a nie je možné vyhodnotiť video a prijať rozhodnutie, bude použitá rovnaká procedúra a koučovi sa vráti karta.
- 14.16. Ak kouč požiada o Video Review, ale podľa názoru rozhodcu bola technika nekontrolovaná alebo prísilná, musí byť udelená výstraha alebo trest a karta sa vráti koučovi.

Článok 15: Právomoci a povinnosti

15.1. Rozhodcovská komisia

15.1.1. Práva a povinnosti rozhodcovskej komisie sú:

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

15.2. Tatami manažéri a asistenti tatami manažérov

15.2.1. Práva a povinnosti Tatami manažérov sú:

- 1) Delegovať, vymenovať a dohliadať na rozhodcov a sudcov počas všetkých Zápasov

- a stretnutí na zápasisku, na ktorom majú dohľad.
- 2) Dohliadať na činnosť rozhodcov a sudcov na ich zápasiskách a zabezpečiť, že ustanovení rozhodcovia sú schopní plniť úlohy, ktoré im boli dané.
 - 3) **Dohliadať na KANSU aby zastavil zápas** v prípade ak došlo k porušeniu pravidiel.
 - 4) Pripraviť dennú písomnú správu o činnosti jednotlivých rozhodcov, nad ktorými má dohľad, spolu s ich prípadnými odporučeniami rozhodcovskej komisii.
 - 5) Vymenovať **1 rozhodcu** s licenciou WKF Rozhodca A , ktorý bude pôsobiť ako kontrolór Video Review.

15.3. Rozhodcovia

15.3.1. Právomoci rozhodcov sú:

- 1) Rozhodca ("SHUSHIN") má právo viesť zápasy/stretnutia vrátane vyhlásenia začiatku, prerušenia a ukončenia stretnutia.
- 2) Rozhodca dáva všetky povely a vyhlasuje všetky oznámenia.
- 3) Udeliť body na základe rozhodnutí sudcov.
- 4) Zastaviť zápas v prípade, ak spozoroval zranenie, chorobu alebo neschopnosť pretekára pokračovať.
- 5) Zastaviť zápas v prípade, ak podľa rozhodcovho názoru došlo k priestupku, alebo na zaistenie bezpečnosti pretekárov.
- 6) **Zvolať FUKUSHIN SHUGO (zvolanie sudcov), ak je to podľa názoru rozhodcu potrebné, pre udelenie SHIKKAKU, pri 10 sekundovom pravidle, ak doktor chce ukončiť zápas alebo ak chce rozhodca priamo udeliť HANSOKU.**
- 7) Uložiť výstrahy alebo tresty, ak to vyžadujú pravidlá.
- 8) Vysvetliť, ak je to potrebné, tatami manažérovi, rozhodcovskej komisii alebo odvolacej komisii dôvod vykonaných rozhodnutí.
- 9) Ohlásiť a začať rozhodujúci zápas v súťaži družstiev, ak je to potrebné.
- 10) **Viesť hlasovanie sudcov (HANTEI) v prípade nerozhodného zápasu, a ak je to potrebné, hlasovať kvôli rozhodnutiu nerozhodného hlasovania.**
- 11) Vyhlásiť víťaza.
- 12) Právomoc rozhodcu nie je obmedzená iba na zápasisko, ale vzťahuje sa i na jeho bezprostredné okolie vrátane kontroly správania sa koučov, iných pretekárov alebo ktorýchkoľvek členov pretekárovho sprievodu, ktorí sa nachádzajú v priestore zápasiska.

15.4. Sudcovia

15.4.1. Právomoci sudcov sú:

- 1) Signalizovať bodovanie, z vlastnej iniciatívy.
- 2) Uplatňovať svoje právo hlasovať o akomkoľvek rozhodnutí.
- 3) Radiť rozhodcovi pri možnej diskvalifikácii, ak je zvolané FUKUSHIN SHUGO

15.4.2. Sudcovia musia pozorne sledovať akcie pretekárov a signalizovať rozhodcovi ak spozorovali bodovanie.

15.5. Kontrolór zápasu (KANSA)

15.5.1. Kontrolór zápasu (KANSA) asistuje tatami manažérovi dohliadaním nad prebiehajúcim stretnutím alebo zápasom. V prípade, ak rozhodnutie rozhodcu a/alebo sudcov nie je v súlade so súťažnými pravidlami, kontrolór zápasu ihneď zapíska na pišťalke.

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

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

15.5.4. V nasledujúcich situáciách bude KANSA signalizovať zapískaním na píšťalke:

- 1) rozhodca zabudne udeliť SENSHU.
- 2) Rozhodca zabudne odobrať SENSHU.
- 3) Rozhodca udelí skóre nesprávnemu pretekárovi
- 4) Rozhodca udelí výstrahu alebo trest nesprávnemu pretekárovi.
- 5) Rozhodca udelí skóre pretekárovi a výstrahu za zveličovanie zranenia druhému pretekárovi.
- 6) Rozhodca udelí skóre pretekárovi a MUBOBI druhému pretekárovi.
- 7) Rozhodca udelí skóre za techniku po YAME alebo uplynutí času.
- 8) Rozhodca udelí skóre pretekárovi, ktorý bodoval, keď bol mimo tatami.
- 9) Rozhodca udelí výstrahu alebo trest za pasivitu počas ATO SHIBARAKU.
- 10) Rozhodca udelí nesprávnu výstrahu alebo trest počas ATO SHIBARAKU.
- 11) Rozhodca nezastaví zápas, ak dvaja alebo viacerí sudcovia signalizujú bod rovnakému pretekárovi.
- 12) Rozhodca nezastaví zápas, keď je koučom požadované Video Review - preskúmanie videom.
- 13) Rozhodca nenasleduje majoritu, ktorú signalizujú sudcovia.
- 14) Rozhodca nevolá lekára v situácii 10 sekundového pravidla.
- 15) Rozhodca vyhlási HANTEI / HIKIWAKE, ale SENSHU bolo udelené.
- 16) Sudca (sudcovia) držia elektronické zariadenie v nesprávnej ruke.
- 17) Tabuľa ukazujúca skóre neukazuje správne informácie.
- 18) Kouč sa dožaduje uznania techniky, ktorá bola po YAME alebo uplynutí času zápasu.
- 19) Pri akejkoľvek nepredvídanej situácii, ktorá si odôvodnene vyžaduje zastavenie zápasu.

15.5.5. V nasledujúcich situáciách sa kansa nezapája do rozhodnutia panelu rozhodcov :

- 1) Sudcovia nesignalizujú skóre.
- 2) Kansa nemá právo hlasovať ani nemá žiadnu právomoc vo veciach rozhodnutia, či napr. bodovanie bolo platné alebo nie.
- 3) v prípade, že rozhodca nepočul signál čas uplynul, kontrolór bodovania zapíska na píšťalke, nie KANSA.

15.6. Kontrolór bodovania

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

Článok 16: Prijatie pravidiel pre podujatia mimo oficiálneho programu turnajov WKF

Národné federácie môžu upraviť tieto pravidlá pre svoje národné súťaže alebo pre iné súťaže, ktoré nie sú zahrnuté v oficiálnom programe WKF, za predpokladu, že zmeny, ktoré vykonajú nezmenia a

nehrožia bezpečnosť pretekárov, bodovanie, zakázané správanie, výstrahy a tresty, zranenia a nehody počas súťaže alebo kritéria na rozhodnutie.

Príloha 1: Terminológia

SHOBU HAJIME	Začnite stretnutie alebo zápas.	Po ohlásení rozhodca ustúpi krok dozadu.
ATI SHIBARAKU	Zostáva trochu času	Časomerač dá zvukový signál 15 sekúnd pred skutočným koncom zápasu a rozhodca ohlásí "ATO SHIBARAKU".
YAME	Zastavte	Prerušenie alebo ukončenie zápasu. Pri ohlásení rozhodca vykoná gesto tak, že sekne otvorenou rukou zhora dole.
MOTO NO ICHI	Východiskové postavenie	Pretekári a rozhodca sa vrátia na východiskové postavenia.
TSUZUKETE	Pokračujte v zápase	Povel na pokračovanie v zápase po WAKARETE, ak došlo k neodvôvodnenému prerušeniu zápasu alebo ak rozhodca dáva neformálny príkaz na zvýšenie aktivity v zápase
TSUZUKETE HAJIME	Opätovné začatie zápasu - začnite.	Rozhodca sa postaví do ZENKUTSU DACHI, ohlásí TSUZUKETE, vystrie obe ruky dlaňami otočenými k pretekárom a v momente ako ohlásí HAJIME, otočí dlane a rýchlym pohybom pritiahne ruky k sebe, súčasne stiahne nohu dozadu.
FUKUSHIN SHUGO	Privolanie sudcov	Rozhodca zvoláva sudcov.
HANTEI	Rozhodnutie	Rozhodca žiada o rozhodnutie na konci nerozhodného stretnutia. Po krátkom zapískaní na píšťalke sudcovia vyjadria svoje hlasovanie pomocou zástaviek a rozhodca vyhlási víťaza zdvihnutím ruky
HIKIWAKE	Nerozhodne	V prípade nerozhodného zápasu rozhodca prekríži obe ruky, a potom ich vystrie tak, aby dlane boli otočené smerom dopredu.
AKA (AO) NO KACHI	Červený (modrý) víťazí	Rozhodca zdvihne ruku na strane víťaza
AKA (AO) IPPON	Červený (modrý) získava 3 body	Rozhodca zdvihne ruku v 45° uhle na strane bodujúceho.
AKA (AO) WAZA ARI	Červený (modrý) získava 2 body	Rozhodca zdvihne ruku vodorovne na stranu bodujúceho.
AKA (AO) YUKO	Červený (modrý) získava 1 bod	Rozhodca zdvihne ruku v 45° uhle smerom dole na strane bodujúceho

CHUI	Výstraha	Rozhodca ukáže smerom k pretekárovi o aký typ výstrahy sa jedná a následne 1 až 3 prstami ukáže o ktorú výstrahu sa jedná - 1.,2. alebo 3.
HANSOKU CHUI	Výstraha pred diskvalifikáciou	Rozhodca ukáže smerom k pretekárovi o aký typ výstrahy sa jedná a následne ukáže prstom na opasok previnilca
HANSOKU	Diskvalifikácia	Rozhodca ukáže prstom na tvár previnilca a následne vyhlási jeho súpera za víťaza.
JOGAI	Vystúpenie zo zápasovej plochy bez zavinenia súpera	Rozhodca ukáže ukazovákom na stranu zápasiska previnilca aby indikoval, že pretekár vystúpil zo zápasiska a následne ukáže signál pre danú výstrahu alebo trest.
SENSHU	Výhoda prvého bodu	Po obvyklom udelení bodovania rozhodca ohlási „AKA (AO) SENSHU“ pričom drží zdvihnutú zohnutú ruku v lakti s dlaňou smerujúcou k jeho tvári
SHIKKAKU	Diskvalifikácia z turnaja	Rozhodca ukáže najskôr ukazovákom na tvár previnilca, potom ruku otočí preč a vzad a ohlási „AKA (AO) SHIKKAKU!“. Následne vyhlási víťazstvo pre súpera.
TORIMASEN	Zrušenie	Bod alebo rozhodnutie je zrušené. Rozhodca prekríži ruky spolu s pohybom smerom dole.
KIKEN	Vzdanie sa	Rozhodca ukáže ukazovákom pod uhlom 45° smerom dole na východiskovú čiaru pretekára alebo družstva.
MUBOBI	Nedbanie na vlastnú bezpečnosť	Rozhodca sa rukou dotkne svojej tváre, potom hranu ruky pohne dopredu a dozadu aby indikoval sudcom, že pretekár nedbá na vlastnú bezpečnosť
WAKARETE	Oddel'te sa	Rozhodca pohybom rúk s dlaňami smerom von nariadi pretekárom aby sa oddelili z klinča alebo státi hruďou k hrudi, spolu s verbálnym povelom. Pretekári prestanú zápasit' a oddelia sa až do nasledujúceho povelu "TSUZUKETE

Príloha 2: Gestá a signály vlajkami

Začatie a zastavenie zápasu



SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

Body a zrušenie



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



IPPON (2/2)



SENSHU



TORIMASEN (1)
CANCELLATION



TORIMASEN (2)
CANCELLATION

Výstrahy



TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



**PASSIVITY (1/2) TO
ONE COMPETITOR**



**PASSIVITY (2/2) TO
ONE COMPETITOR**



**PASSIVITY (1/2) TO
BOTH COMPETITORS**



**PASSIVITY (2/2) FOR
BOTH COMPETITORS**



HARD CONTACT



**EXAGGERATING
INJURY**



FEIGNING INJURY



JOGAI



MUBOBI



AVOIDING COMBAT



PUSHING



GRABBING



**UNCONTROLLED
ATTACK**



**SIMULATED ATTACK
(ELBOW)**



**SIMULATED ATTACK
(HEAD)**



**SIMULATED ATTACK
(KNEE)**



**GOUDING OR
TALKING**



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

Rozhodnutie



FUKUSHIN SHUGO (1/2)



FUKUSHIN SHUGO (2/2)



AKA (AO) KIKEN



HANTEI



HANSOKU (1/2)



HANSOKU (2/2)



SHIKKAKU (1/3)



SHIKKAKU (2/3)



SHIKKAKU (3/3)



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACHI (1/2)



AKA (AO) NO KACHI (2/2)

VIDEO REVIEW SIGNALS



VIDEO REVIEW (1/4)



VIDEO REVIEW (2/4)



VIDEO REVIEW (3/4)



VIDEO REVIEW (4/4)



MINAI

FLAG SIGNALS



SITTING POSITION



YUKO



WAZA ARI



IPPON

Príloha 3: Vekové a váhové kategórie

Male Seniors	- 60 kg	Female Seniors	- 50 kg
Male Seniors	- 67 kg	Female Seniors	- 55 kg
Male Seniors	- 75 kg	Female Seniors	- 61 kg
Male Seniors	- 84 kg	Female Seniors	- 68 kg
Male Seniors	+ 84 kg	Female seniors	+ 68 kg
Male < 21 years	- 60 kg	Female < 21 years	- 50 kg
Male < 21 years	- 67 kg	Female < 21 years	- 55 kg
Male < 21 years	- 75 kg	Female < 21 years	- 61 kg
Male < 21 years	- 84 kg	Female < 21 years	- 68 kg
Male < 21 years	+ 84 kg	Female < 21 years	+ 68 kg
Male Juniors	- 55 kg	Female Juniors	- 48 kg
Male Juniors	- 61 kg	Female Juniors	- 53 kg
Male Juniors	- 68 kg	Female Juniors	- 59 kg
Male Juniors	- 76 kg	Female Juniors	- 66 kg
Male Juniors	+ 76 kg	Female Juniors	+ 66 kg
Male Cadets	- 52 kg	Female Cadets	- 47 kg
Male Cadets	- 57 kg	Female Cadets	- 54 kg
Male Cadets	- 63 kg	Female Cadets	- 61 kg
Male Cadets	- 70 kg	Female Cadets	+ 61 kg
Male Cadets	+ 70 kg		
Male <14 years	- 52 kg	Female <14 years	- 42 kg
Male <14 years	- 57 kg	Female <14 years	- 47 kg
Male <14 years	- 63 kg	Female <14 years	- 52 kg
Male <14 years	- 70 kg	Female <14 years	+ 52 kg
Male <14 years	+70 kg		

Príloha 4: Formulár na oficiálny protest

WKF OFFICIAL PROTEST FORM

The protest must be prepaid

KUMITE



DATE	COMPETITION	PLACE
..... / /		

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA

PROTEST DESCRIPTION
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

To be continued on the other side of this page

NAME OF COACH / NF REP.	COUNTRY	Valid as receipt by the WKF
SIGNATURE:		

FOR OFFICIAL USE ONLY

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

Príloha 5: Systém s dvoma sudcami (iba pre Youth League)

Postup na rozhodovanie zápasov iba s dvoma sudcami

1. Pri použití systému s dvoma sudcami majú rozhodca aj sudcovia rovnakú zodpovednosť za bodovanie. Na signalizovanie používajú sudcovia vlajky.
2. Okrem signalizovania bodovania budú sudcovia signalizovať rozhodcovi aj JOGAI, prisilný kontakt alebo dotyk kože, ak je to porušením pravidiel. Rozhodca ale aj naďalej zostáva autonómny v rozhodnutí o udelení výstrahy alebo trestu.
3. Bodovanie sa udelí ak sa na tom zhodnú dvaja sudcovia alebo jeden sudca spolu s rozhodcom.
4. Aby boli pokryté všetky 3 uhly pohľadu, rozhodca by sa nikdy nemal postaviť na rovnakú stranu ako sudcovia.
5. Kouči by mali byť umiestnení pred rozhodcom a nie za ním.
6. Rozhodca môže signalizovať a žiadať o podporu sudcov pre bodovanie, ktoré bolo z jeho strany. V tomto prípade rozhodca signalizuje gestom pre Yuko, Waza-ari a Ippon podobne ako pri udelení bodu s výnimkou, že pri tomto geste sa mu bude lakeť dotýkať torza. Keď dostane podporu, udelí bod podľa normálnych pravidiel.
7. Ak jeden sudca signalizuje bodovanie a druhý výstrahu alebo trest, rozhodca vydá rozhodnutie, podporením jedného zo sudcov.
8. Ak dvaja sudcovia alebo jeden sudca a rozhodca signalizujú rozdielne bodovanie pre rovnakého pretekára, udelené bude vyššie bodovanie.
9. Ak iba jeden sudca signalizuje svoj názor a rozhodca signalizuje opačný, alebo iný názor a sudcovia nezmenia svoj názor, rozhodca spustí zápas bez udelenia bodov, výstrah alebo trestov.
10. 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.
11. Ak obaja sudcovia signalizujú bodovanie, ale pre rozdielnych pretekárov, rozhodca udelí bodovanie obom pretekárom.
12. Pre kategórie kadetov je dotyk kože dovolený iba pri kopoch. Dotyk kože je definovaný ako dotyk na zásahovú plochu bez prenosu energie do hlavy alebo tela. Pre pretekárov do 14 rokov nie je povolený žiadny dotyk kože pri technikách na JODAN.

Signály vlajkami pri systéme s dvoma sudcami

ADDITIONAL FLAG SIGNALS FOR TWO JUDGE SYSTEM



JOGAI

Tapping the floor
to the side



CONTACT

Crossing the flags
to the side of the
face



CHUI

Holding up the
flag with bent
elbow



HANSOKU CHUI

Pointing the flag
straight forward
towards stomach



HANSOKU

Pointing the flag
in face height
straight forward
towards head

COMPETITION AREA LAYOUT

