



CZECH SHINKYOKUSHINKAI
ČESKÁ ASOCIACE SHINKYOKUSHINKAI-OYAMAS KARATE
(Czech Shinkyokushinkai Oyamas karate association)
MEMBER OF WKO
(AKO)



PRAVIDLA

SHINKYOKUSHIN KARATE

SOUTEŽÍ WKO A AKO ČR

AKTUALIZOVÁNO
-2018-



CZECH SHINKYOKUSHINKAI
ČESKÁ ASOCIACE SHINKYOKUSHINKAI-OYAMAS KARATE
(Czech Shinkyokushinkai Oyamas karate association)
MEMBER OF WKO
(AKO)



PRAVIDLA SHINKYKUSHIN KARATE SOUTEŽÍ WKO A AKO ČR

VŠEOBECNÁ ČÁST.

ČI. 1. ORGANIZACE TURNAJE V KARATE.

1. Turnaj v karate může zahrnovat soutěž v kumite anebo kata. Soutěž v kumite se dále může dělit na utkání družstev a na utkání jednotlivců. Utkání jednotlivců se dále může dělit na hmotnostní kategorie a na kategorii bez rozdílu hmotnosti. Utkání v hmotnostních kategoriích se dělí na zápasy. Termín zápas také označuje individuální soutěže v kumite mezi dvojicemi závodníků soupeřících družstev.

a) TURNAJ - v **karate**

b) SOUTĚŽ - v **kata**

c) UTKÁNÍ - družstev
- jednotlivců

d) KATEGORIE - žáků, dorostenců, juniorů, seniorů - ženy
- muži

b) SOUTĚŽ - v **kumite**

c) UTKÁNÍ - družstev
- jednotlivců

d) KATEGORIE - žáků, dorostenců, juniorů, seniorů
- HMOTNOSTNÍ KATEGORIE - ženy
- muži
- BEZ ROZDÍLU HMOTNOSTI - ženy
- muži

e) ZÁPAS

ČI. 2. ORGANIZACE ROZHODČÍCH NA TURNAJI V KARATE.

2.1. Hlavní rozhodčí

Práva (po poradě s ředitelem soutěže):

- upravit počátek soutěže, když místo, zařízení, osoby nebo pomůcky neodpovídají pravidlům
- **nepovolit zahájení soutěže pokud není přítomen lékař**
- zrušit soutěž ve váhových kategoriích, když je přítomen jeden, nebo dva závodníci
- změnit časovou posloupnost soutěže, když to vyžaduje průběh závodů. Toto musí včas závodníkům a trenérům oznámit
- nepovolit start závodníkům, kteří neodpovídají požadavkům propozic nebo pravidlům

- přerušit soutěž, když chování závodníků, trenérů, funkcionářů nebo diváků to vyžaduje. Když není možné obnovit pořádek, může nařídit definitivní ukončení soutěže
- vyloučit ze soutěže závodníka(ky), který vážně porušil pravidla, nebo se chová zvlášť hrubě v průběhu soutěže. Jeho výsledek se anuluje, v případě umístění se toto nevyhlašuje a jeho místo zůstane neobsazené
- vyměnit sudí v případě, že se dopustí vážných chyb, chová se neukázněně, nebo není schopen si plnit své povinnosti
- měnit panel rozhodčích

Povinnosti:

- zkontrolovat místo a připravenost soutěže
- zkontrolovat stav zápasště a pomůcky
- pozorně sledovat průběh soutěžen a ve sporných otázkách rozhodnout
- v případě protestu hned věc vyšetřit a rozhodnout
- upřesnit činnost rozhodčích před soutěží, na závěr je vyhodnotit
- řídit činnost rozhodčích v průběhu soutěže
- v případě K.O. na hlavu, toto poznamenat do BUDO PASu závodníka do oddělení lékařských prohlídek (zapsat skutečnost K.O. na hlavu, datum a podepsat)
- zkontrolovat jestli desky určené pro tameshiwari odpovídají pravidlům
- před a v průběhu turnaje informuje, usměrňuje lékaře soutěže

2.2. Rozhodčí (SHUSHIN)

Úkoly:

- před zápasem zkontroluje zápasště (tatami) jestli odpovídá pravidlům, v případě nedostatků je nechá organizátorům odstranit. Když nereagují hlásí to hlavnímu rozhodčímu
 - v plné míře odpovídá za průběh zápasu
 - musí se přesvědčit o tom, že v blízkosti zápasště nejsou diváci, fotografové nebo jiné osoby, které by mohli narušit průběh zápasu nebo přivodit zranění závodníkům
 - zahájí a ukončí zápas, vyhlašuje prodloužení
 - na začátku zápasu stojí na vyznačeném místě (pokud možno čelem ke stolu arbitra)
 - povinností je nechat vyměnit silně zašpiněné a barevné karate-gi za čisté a bílé
 - vyhlašuje případné zásahy, varování a tresty (i po skončení zápasu)
 - v případě zranění přivolá lékaře soutěže. Podle rozhodnutí lékaře nechá pokračovat v zápase nebo ho ukončí
 - v případě potřeby vyzve časomíru k zastavení měření času
 - průběh zápasu sleduje tak, aby měl co nejlepší výhled, ale přitom nebránil v pohybu závodníkům
 - na pokyn časomíry ukončí zápas
 - je povinný zohlednit signály sudích na základě většinového hlasování
 - může podávat návrhy hlavnímu rozhodčímu na vyloučení závodníka ze soutěže, který úmyslně a závažným způsobem porušuje pravidla
 - pravomoc rozhodčího není omezena jen na zápasště (tatami) ale i na jeho bezprostřední okolí
- Poznámka: Když nastoupí na zápas soutěžící, který má nějaký vztah k rozhodčímu (např. vlastní žák), tak ten předá řízení zápasu jinému kvalifikovanému rozhodčímu.*

2.3. Sudí (FUKUSHIN)

- sedí na židli v rohu zápasště (systém 5 rozhodčích)
- v ruce mají červený a bílý praporek, na krku píšťalku. Jen za pomoci signálů praporky a píšťalky napomáhá řídit zápas rozhodčímu
- na povel FUKUSHIN SHUGO, položí navinuté praporky na židli a obejetím zápasště se dostaví k rozhodčímu
- na otázky rozhodčího odpovídá věcně a krátce

2.4. Arbitr (KANSA)

- vede písemný záznam o průběhu zápasu (zejména zapisuje jména závodníků, udělené body, varování, tresty a výsledek zápasu)
- kontroluje práci časomíry
- v případě, že se rozhodnutí neslučuje s pravidly nebo došlo k závažnému administrativní opomenutí, upozorní na to rozhodčího
- na požádání informuje na konci zápasu rozhodčího o stavu zápasu (body, tresty)
- dohlíží na vážení a zapisuje jeho výsledek

Čl. 3. ZÁPASIŠTĚ KUMITE

- 1) **Zápasiště musí být rovné a bezpečné.** Povrch může být tatami, parkety nebo linoleum. Na kameni nebo betonu je pořádání soutěží zakázáno.
V blízkosti zápasiště nemohou být předměty, které by ohrožovali zdraví závodníků, kteří se ocitnou v době zápasu mimo zápasiště.
- 2) **Rozměry zápasiště:** Zápasiště je čtverec o stranách 8 x 8 m kolem kterého je ještě bezpečnostní prostor 1 m.
(Poznámka: V případě malého prostoru na soutěžích AKO je povolené u Mini a Žáků zápasiště 6 x 6 m + kolem bezpečnostní prostor minimálně 1 m).
- 3) **Pozice AKA (červený) a SHIRO (bílý)** se vyznačí páskou dlouhou 1 m ve vzdálenosti 1,5 m od středu zápasiště na každou stranu. Pozice SHUSHIN se vyznačí páskou dlouhou 0,5 m ve vzdálenosti 2 m od středu zápasiště.
- 4) **Vybavení zápasiště:** V každém rohu zápasiště, v bezpečnostní zóně, musí být jedna židle pro rozhodčí-sudí a pro každého červený a bílý praporek. Na straně hlavního rozhodčího musí být stolec a židle pro zapisovatele a časoměřiče, kteří musí mít psací potřeby, stopky, gong (nebo píšťalku) a červený polštář (nebo rukavici), kterou hodí k nohám hlavního rozhodčího na konci zápasu. Na straně AKA musí být červená stuha minimální délky 70 cm a šířky 4 cm.

Čl. 4. OFICIÁLNÍ ÚBOR

- 1) **Závodníci** jsou povinni nosit bílé karate-gi bez pruhů nebo lemování. Délka rukávu musí přesahovat pod loket minimálně o 4 cm. Kalhoty musí být tak dlouhé, aby zakryly alespoň dvě třetiny lýtky. Je zakázáno našívat kapsy z jakékoliv strany. Nemůže na něm být žádný ani skrytý pevný předmět (knoflík, spona). Závodník nosí pás (obi) barvy odpovídající jeho technické vyspělosti a musí mít takovou délku aby obepnul dvakrát pas závodníka a aby oba konce přečnívaly minimálně 15 cm na každé straně uzlu. Rukávy nebo kalhoty nesmí být srolované. Ženy navíc musí mít pod kabátem bílé triko.
- 2) Závodník musí mít krátké nehty a nesmí nosit kovové ani žádné jiné předměty, které by mohly zranit soupeře. Jsou zakázány v zápasech kumite jehlice do vlasů a kovové spony. Stuhy a jiné ozdoby jsou zakázány.
- 3) Znak oddílu může mít maximální velikost 10 x 10 cm a umísťuje se na levém rukávu.
- 4) Státní znak mohou nosit jen reprezentanti na levém rukávu.
- 5) Reklamní nápisy mohou být umístěny jen na zádech karate-gi. Pokud pořadatel použije startovní čísla má právo na čísla použít svou reklamu.

- 6) Pokud závodník přijde na zápasíště nesprávně oblečen, nebude ihned diskvalifikován, ale bude mu dána **jedna minuta**, aby nedostatek odstranil.
- 7) **Rozhodčí (sudí)** musí nosit dlouhé černé kalhoty, modrou košili s krátkým nebo dlouhým rukávem a bílý (žlutý) motýlek. A mít u sebe píšťalku a psací potřeby.
- 8) Komise rozhodčích může vyloučit kteréhokoliv funkcionáře nebo závodníka, jenž nedodrží tento předpis.

ČI. 5. VĚKOVÉ A VÁHOVÉ KATEGORIE, POVINNÉ CHRÁNIČE

Věkem se rozumí dosažený věk v celém kalendářním roce.

Příklad: když má závodník 25. června 2018 10 roků závodí od 1.1.2018 až do 31.12.2018 v kategorii 10 let.

Pro mládežnické a juniorské kategorie je umožněn tzv. „střídavý start“. Střídavý start sportovce je forma startu v nejbližší vyšší (věkové) kategorie i za předpokladu, že v den turnaje ještě nedovrší potřebného věku. Povolení je možné získat na základě souhlasu závodníka a jeho trenéra. Je platné po dobu jedné soutěžní sezóny.

5.1. ŽACTVO

Kategorie:	Věk:	Váha:
1A. Mini žáci	6-7 let	-25,+25 kg
1B. Mini žákyně	6-7 let	-25,+25 kg
2A. Mladší žáci	8-9 let	-33, -40, +40 kg
2B. Mladší žákyně	8-9 let	-30, -35, +30 kg
3A. Starší žáci	10-11 let	-40, -45, +45 kg
3B. Starší žákyně	10-11 let	-35, +35 kg

Povinné chrániče: Suspensor, bílý-látkový chránič holení a nártu, bílé-látkové rukavice, přilba. Děvčata chránič prsu. Rukavice musí být z měkkého materiálu, chrání klouby ale prsty zůstávají volné.

Povolené chrániče: Chránič zubů.

5.2. KADETI

Kategorie:	Věk:	Váha:
4A. Mladší dorostenci	12-13 let	-50, -55, +55 kg
4B. Mladší dorostenky	12-13 let	-40, +40 kg
5A. Starší dorostenci	14-15 let	-55, -60, +60 kg (rozdíl ve váze 3 kg)
5B. Starší dorostenky	14-15 let	-50, +50 kg (rozdíl ve váze 3 kg)

Povinné chrániče: Suspensor, bílý-látkový chránič holeně a nártu, přilba. Děvčata chránič prsu.

Povolené chrániče: Chránič zubů.

5.3. JUNIOŘI

Kategorie:	Věk:	Váha:
6A. Junioři	16-17 let	-65, -70, +70 kg (rozdíl ve váze 3 kg)
6B. Juniorky	16-17 let	-55, +55 kg (rozdíl ve váze 3 kg)

Povinné chrániče: Suspensor, bílý-látkový chránič holeně a nártu, přilba. Juniorky navíc košíkový chránič prsou (nesmí zasahovat na břicho).

Povolené chrániče: Chránič zubů.

5.4. SENIOŘI

Kategorie:	Věk:	Váha:
7A. Muži:	18-19 let	-75,-80,-90,+90 kg (rozdíl ve váze 4 kg)

Povinné chrániče: Suspensor, bílý-látkový chránič holeně a nártu.

Povolené chrániče: Chránič zubů

Kategorie:	Věk:	Váha:
7B. Ženy:	18-19 let	-60, +60 kg (rozdíl ve váze 4 kg)

Povinné chrániče: Košíkový chránič prsou, bílý-látkový chránič holeně a nártu.

Povolené chrániče: Chránič zubů.

Čl. 6. TRVÁNÍ ZÁPASŮ

Čas je průběžný, zastavuje se, jen když hlavní rozhodčí požádá o JIKAN.

1) Mini: 1 minuta

Na konci zápasu se musí panel rozhodčích rozhodnout výsledek.

2) Mladší žáci/žákyně: 1 min. + 1 min. (sai shiai - nový zápas)

Když první minuta skončí nerozhodně, následuje 1 minutový nový zápas (sai shiai, body a tresty z prvního zápasu se nepočítají). Po prodloužení, již panel rozhodčích musí rozhodnout.

3) Starší žáci/žákyně: 1 min. + 1 min. (sai shiai - nový zápas)

Když první minuta skončí nerozhodně, následuje 1 minutový nový zápas (sai shiai, body a tresty z prvního zápasu se nepočítají). Po prodloužení, již panel rozhodčích musí rozhodnout.

4) Mladší dorostenci/dorostenky: 1,5 min. + 1 min. (sai shiai - nový zápas)

Když první 1,5 minuty skončí nerozhodně, následuje 1 minutový nový zápas (sai shiai, body a tresty z prvního zápasu se nepočítají). Po prodloužení, již panel rozhodčích musí rozhodnout.

5) Starší dorostenci/dorostenky: 2 min. + 1 min. (sai shiai - nový zápas) + váha (rozdíl 3 kg)

Když první 2 minuty skončí nerozhodně, následuje 1 minutový nový zápas (sai shiai, body a tresty z prvního zápasu se nepočítají). Když je i nový zápas nerozhodný následuje vážení. **Váží se v plné výstroji, závodník nic neodkládá.** Rozdíl vah musí být větší než 3 kg, vítězí lehčí závodník. Když ani váha nerozhodne, o vítězi musí rozhodnout panel rozhodčích.

6) Junioři/juniorky: 2 min. + 2 min. (sai shiai - nový zápas) + váha (rozdíl 3 kg) + 1 min. (sai shiai - nový zápas)

V soutěžích WKO

6a) Junioři/juniorky: 2 min. + 2 min. (sai shiai - nový zápas) - vážení + 2 min. (sai shiai - nový zápas), body a tresty se vždy u každého nového zápasu vymažou.

Když první 2 minuty skončí nerozhodně následuje 2 minutové prodloužení (nový zápas). Když také skončí nerozhodně, rozhoduje vážení, rozdíl vah musí být větší jako 5 kg u juniorů a 3 kg u juniorek, vítězí lehčí závodník. Když ani to nerozhodne, následuje další 2 minutové prodloužení, po kterém již panel rozhodčích musí rozhodnout.

Poznámka: První 2 minutové a druhé 2 minutové prodloužení se chápe jako nový zápas. Tresty a body se vždy na začátku každého zápasu vymažou.

7) Muži/ženy: 3 min. + 2 min. (sai shiai - nový zápas) + 2 min. (sai shiai - nový zápas) - vážení, nebo tameshiwari + 2 min. (sai shiai - nový zápas), body a tresty se vždy u každého nového zápasu vymažou.

Když první 3 minuty skončí nerozhodně, následuje první 2 minutové prodloužení (nový zápas). Všechny do té doby získané body a tresty se vymažou. Když také skončí nerozhodně, následuje druhé 2 minutové prodloužení (sai shiai - nový zápas). Když opět skončí nerozhodně, následuje vážení, rozdíl vah musí být větší jako 5 kg u mužů a 3 kg u žen (respektive v soutěži BRH u mužů 10 kg, u žen 5 kg), vítězí lehčí závodník. Když ani to nerozhodne, následuje třetí 2 minutové prodloužení, po kterém již panel rozhodčích musí rozhodnout.

Poznámka: Každé 2 minutové prodloužení se chápe jako nový zápas. Tresty a body se vždy na začátku každého zápasu vymažou.

Čl. 7. VÁŽENÍ

- 1) První se váží AKA, druhý SHIRO.
- 2) Závodníci se váží v plné výstroji.

Poznámka: Rozdíly vah v rámci soutěžních kategorií jsou uvedeny v bodech 5.2 (Starší dorostenci), 5.3. (Junioři) a 5.4. (Senioři).

Čl. 8. ROZHODOVÁNÍ

U všech kategoriích se soutěží na - **IPPON** (nebo **2 Wazaari, wazaari + wazaari = ippon**).

- 1) Na turnaji WKO je pět rozhodčích. Každému zápasu soudců hlavní rozhodčího a čtyři rohový rozhodčí-sudí a dohlížející arbit.
 - každý ze čtyř rozhodčích-sudích, disponuje jedním hlasem
 - hlavní rozhodčí disponuje rovněž jedním hlasem
 - arbit dohlíží a je zárukou nestrannosti a poctivosti v rozhodování rozhodčích
 - arbit nemá právo hlasovat
 - rozhodování je většinové, tj. pro výsledek musí hlasovat 3 a členů v panelu rozhodčích

- v případě sporného rozhodování se může jako pomůcka využít záznam obrazu.

- 2) Doba trvání zápasu je u jednotlivých kategorií stanovena v Čl. 6. TRVÁNÍ ZÁPASU
- 3) Pokud se nedospělo k rozhodnutí ani po dvou prodlouženích, vítězství připadne soutěžícímu, který je o 10 kg lehčí (u mužů), nebo 5 kg (u žen) v kategorii BRH a v soutěžích OPEN. V každé nižší váhové kategorii to je 5 kg u mužů a u žen 3 kg. U juniorů 5 kg, juniorek 3 kg, u kadetů-starších dorostenců 3 kg. Pokud tam není žádný váhový rozdíl, kritériem se stává počet zlomených desek při lámacím testu (tameshiwari).
- 4) Pokud není rozdíl ani ve váze ani ve zlomených deskách (tameshiwari), následuje 3. prodloužení (echo-sen) a po tomto prodloužení se musí dospět k rozhodnutí.
- 5) Vítězství se přisoudí soutěžícímu, který dosáhl jednoho celého bodu - IPPON, (nebo dvou půl bodů WAZAARI) nebo, který vyhrál na základě půl bodu – WAZAARI. Vítězem se též stává jeden ze soutěžících vzdáním, nebo diskvalifikací soupeře.
- 6) V případě, že závodník nemůže pokračovat v zápase po efektivním útoku nebo faulu protivníka, může lékař turnaje, po poradě s panelem rozhodčích, nedoporučit pokračování v boji.
- 7) Závodník, který nemůže pokračovat v zápase kvůli zranění způsobené **faulem** soupeře, se stává vítězem zápasu. Faulující závodník zápas prohrává.
- 8) Závodník, který nemůže pokračovat v zápase kvůli zranění způsobené **povolenou technikou** soupeře, prohrává zápas. Jeho soupeř se stává vítězem.
- 9) Právem pořadatele je po dohodě s trenéry, upravit a pozměnit oproti pravidlům, jak hmotnostní kategorie, tak dobu trvání zápasů.

8. 1. HODNOCENÍ IPPON (celý bod):

- 1) Jakákoliv technika (údery pěstí, lokty, kopy, podmet atd.) vyjma technik definovaných jako nedovolené, která očividně vyřadí soupeře z boje na více než 3 sekundy.
- 2) Pokud protivník ztratí chuť do boje na víc jak 3 sekundy, považuje se za celý bod - IPPON.
- 3) Dva poloviční body (WAZAARI) se rovnají celému bodu - IPPON (AWAZATE IPPON).
- 4) Způsobí li si závodník vlastní zranění a není schopen dále pokračovat v boji, soupeř získává IPPON a vítězí.
- 5) V soutěži dětí (Liga) u žactva a dorostenců po povolených a silných technikách, které soupeře dostanou na zem nebo pokud klesne na kolena, a i když se postaví do 3 sekund, hodnotí se jako IPPON.

8. 2. HODNOCENÍ WAZAARI (půl bodu):

- 1) Jakákoliv technika (úder pěstí, kop, úder loktem, atd.) mimo technik označené jako fauly, která vyřadí soupeře z boje na méně než 3 sekundy, po kterých pokračuje v boji.
- 2) Pokud protivník ztratí chuť bojovat na méně než 3 sekundy, po kterých pokračuje v boji.

- 3) Pokud je soupeř natolik otřesen, že ztratí svoji rovnováhu, ale nespadne, bude se toto považovat za půl bodu -WAZAARI.
- 4) Když je protivník složen na zem některou z technik, např. podmetem a tato technika je ihned následována úderem směrem dolů (GEDAN TSUKI), může být udělena půlka bodu.
- 5) V kategoriích žáků, dorostenců a juniorů se udělí WAZAARI až po **doteku hlavy**. Technika přitom musí být efektivní (rychlá, přesná, správně načasována). Neplatí to pro kopy tlačené a „škrábnutí“.
- 6) V soutěži dětí (Liga) u žáctva a dorostenců, kdy technika zastaví soupeřův pohyb.

8. 3. VÍTĚZSTVÍ ROZHODNUTÍM ROZHODČÍCH - HANTEI:

- 1) V případě, že závodník získal WAZAARI a druhý je bez bodu, tak závodník s WAZAARI bude vyhlášen vítězem.
- 2) I když závodníci v zápase nezískají žádný bod, rozhodčí můžou vyhlásit vítěze v případě, že jeden ze závodníků předvede vyšší technickou připravenost, kondici a bojového ducha než soupeř.
- 3) Rozhodčí můžou vyhlásit vítěze i před uplynutím času zápasu, když je technický rozdíl mezi závodníky tak velký, že hrozí vážné zranění slabšího závodníka (technické KO).
- 4) Když se soutěžící nedostaví do 3 minut od výzvy k nástupu na tatami. Rozhodčí vyhlásí KIKEN - vzdání se - a označí vítěze.
- 5) Pokud není v zápase dosažen celý bod nebo diskvalifikace, je platné rozhodnutí, které podporují nejméně 3 rozhodčí v panelu.

Poznámka: Když ani jeden ze závodníků nezíská bod je nutné, přihlédnou při rozhodování k těmto kritériím:

- 1) *K množství zranění (poškození), brát do úvahy jejich rozsah (např. jen z důvodu uplynutí času zápasu nedošlo k bodování, jinak už-už by bylo WAZAARI).*
- 2) *Když nejsou zranění (poškození), tak je třeba brát do úvahy počet a sílu úderů a kopů. Včetně velmi silných technik, které otřásly soupeřem, ale ještě nestačili na WAZAARI.*
- 3) *Pokud i počet úderů a kopů je vyrovnaný, tak v posledním prodloužení vyhraje ten, kdo byl aktivnější a projevil větší vůli zvítězit.*

ČI. 9. POVOLENÉ TECHNIKY

- 1) Útočit je možné na celý povrch těla mimo: páteř, genitálie, frontálně na kolena a pažemi (rukama) na hlavu a krk.
- 2) Právem pořadatele je, po dohodě s trenéry, upravit oproti pravidlům **zakázané techniky** v rámci turnaje.

Čl. 10. FAULY - HANSOKU

- 1) **GANMEN-KOGEKI** - úder rukou nebo loktem na protivníkovu tvář nebo krk, také lehký dotyk muže vyústit v HANSOKU, ale je povolené předstírat úder do tváře.
- 2) **KINTEKI-GERI** (kop do rozkroku).
- 3) **ZU-TSUKI** (výpad do tváře, úder hlavou).
- 4) **TSUKAMI** (držení) - není povoleno strhávat protivníka za karate-gi ani vzájemné chytání rukou a podobně.
- 5) **KAKE** (hákování, objímání) - držení protivníka za hlavu, krk, hrudník, atd.
- 6) **OSHI** (strkání - tlačení) - žádné strkání - tlačení, není povolené - ani otevřenýma ani zavřenýma rukama, ani tělem - za HANSOKU se považuje i strčení jednou rukou.
- 7) Útok, pokud se hlavou nebo tělem opírá o protivníka.
- 8) **KAKAEKOMI** (objímání) - ten, kdo jako první položí ruce kolem ramen svého soupeře, bude napomenut.
- 9) Útok ze zadu.
- 10) Útok na soupeře, který už je na zemi.
- 11) **KAKENIGE** (útok útekem) - předstíraný úder, zatím co ve skutečnosti od protivníka utíká.
- 12) Utíkání opakovaným prováděním **JOGAI** (vykračování mimo tatami **oběma nohama**). Při posouzení JOGAI, rozhodčí musí důsledně posoudit, jestli nešlo o vytlačení soupeřem. Závodník, který úmyslně vytlačuje soupeře, musí být upozorněn a později trestán. Není možné v tomto případě trestat oba závodníky, jednoho za vystoupení a druhého za vytlačení. Když závodník vystupuje z důvodu útěku, strachu nebo vyhýbání se boji, může se závodník potrestat. Když závodník šikovně manévruje a náhodou opustí zápasíště, nemusí se hodnotit jako JOGAI. V případě vykročení oběma nohama rozhodčí zápas zastaví povel „YAME“.
- 13) Útoky na třísla a podbřišek.
- 14) Kopy do kolenního kloubu a hody.
- 15) V případě juniorek a žen je zakázáno útočit úmyslně a opakovaně na prsa.
- 16) Jakákoliv činnost, o které rozhodčí můžou rozhodnout jako o faulu.
- 17) Jakákoliv činnost spojená se špatnými úmysly proti soutěži.

10. 1. VAROVÁNÍ a TREST - CHUI a GENTEN:

10.1.1. CHUI (varování) SE MŮŽE UDĚLIT ZA:

- 1) Mírné porušení pravidel.
- 2) Držení kimona.
- 3) Strkání a tlačení otevřenou rukou.
- 4) Držení krku nebo hlavy.
- 5) Držení rukou, ramena, nohy déle než jedna vteřina.
- 6) Pasivitu.
- 7) Útek.
- 8) Jakýkoliv mluvení na zápasíšti.
- 9) Ve všech případech, kdy to posoudí rozhodčí.

10.1.2. GENTEN (trest) SE MŮŽE UDĚLIT ZA:

- 1) Vážné porušení pravidel.
- 2) Způsobení zranění nepovolenou technikou ale soupeř může pokračovat.
- 3) Opakované porušení pravidel.
- 4) Útok jakoukoliv technikou rukou na krk nebo hlavu.
- 5) Útok na genitálie.
- 6) Útok na páteř.

- 7) Frontální útok na kolena.
- 8) Hody provedené za pomoci držení kimona.
- 9) Držení hlavy nebo krku, kterou následuje jakákoliv technika.
- 10) Nekontrolovaný útok na soupeře na zemi plnou silou.
- 11) Ve všech případech, kdy to posoudí rozhodčí.
- 12) Dvě varování (CHUI) mají za následek trest GENTEN (**2CHUI = GENTEN**).
- 13) **Za vážné porušení pravidel, které způsobí zranění, je možné vyhlásit GENTEN ihned, ale vždy až po poradě panelu rozhodčích.**

10.1.3. SHIKKAKU SE MŮŽE UDEĹIT ZA:

- 1) Úmyslné vážné porušení pravidel.
- 2) Úmyslné zranění soupeře zakázanou technikou tak, že ten nemůže pokračovat v soutěži.
- 3) Neuposlechnutí nařízení rozhodčího.
- 4) Chování soutěžícího, které odporuje etiketě (duchu) karate.
- 5) Když se soutěžící nedostaví včas na zápas (do 3 minut od výzvy k nástupu).
- 6) Ve všech případech, kdy to posoudí rozhodčí.
- 7) Závodníci stojí proti sobě bez boje více než 1 minutu. Považuje se to za nedostatek vůle bojovat a oba závodníci musí být diskvalifikováni.
- 8) Dva tresty (GENTEN) mají za následek SHIKKAKU (**4 CHUI = 2 GENTEN = SHIKKAKU**).

Čl. 11. TAMESHIWARI

(Lámací pravidla)

- 1) Materiál používaný na lámací test by měli tvořit desky z lepeného smrkového dřeva o těchto rozměrech - délka 33 cm, šířka 21 cm a tloušťka 24 mm: Rozhodčí musí zkontrolovat, jestli materiály odpovídají kritériím určeným mezinárodní organizací Karate. Roky dřeva mají být rovnoběžně s kratší stranou desky.
- 2) Každý soutěžící by měl použít 4 techniky při lámacím testu SEIKEN, ENPI, SHUTO, SOKUTO. Konečný počet zlomených desek bude rozhodujícím faktorem, na kterém bude založené rozhodnutí TAMESHIWARI.
- 3) Desky na lámací test musí být umístěny přes dva stabilní bloky.
- 4) Každý soutěžící musí přelomit při prvním pokusu alespoň 2 desky, ale může se jich pokusit přelomit, kolik chce.
- 5) Látka na povrchu desek musí být odsouhlasená rozhodčím a umístěná na desku asistentem.
- 6) Soutěžící nesmí s deskami hýbat nebo se dotknout, ale mohou si změřit vzdálenost.
- 7) Lámání je uznané jen tehdy, když jsou desky úplně zlomené na 2 kusy - KANZUI. Pokud jsou nalomené jen do poloviny - SHIPPAI, tak se zlomení neuznává. V případě úspěšného pokusu hlavní rozhodčí vyhlásí směrem k zapisovateli „KANZUI“ a ukáže na prstech počet zlomených desek (gesto je možné doplnit i slovně).
- 8) V případě selhání – SHIPPAI, je soutěžícímu povolen ještě jeden pokus, ale počet desek je limitovaný na 2 desky. V případě neúspěšného pokusu hlavní rozhodčí vyhlásí směrem k zapisovateli „SHIPPAI“.
- 9) Pokud soutěžící selže i na druhý pokus skóre bude 0.
- 10) TAMESHIWARI test bude probíhat podle instrukcí rozhodčího. Časový limit na přelomení jsou 2 minuty. Přesčas je považován za SHIPPAI.
- 11) Po každém lámání, se soutěžící posunou o dva kroky, ve směru hodinových ručiček.

ČL. 12. POSTUPY ROHOVÝCH ROZHODČÍCH (SUDÍCH) PŘI ZÁPASE - SIGNALIZACE

- 1) IPPON - CELÝ BOD - zvednutí vlajky diagonálním směrem nahoru s barvou závodníka, který dostal bod a dlouhé zapískání.
- 2) WAZAARI - PŮL BODU - zvednutí vlajky vodorovně do strany s barvou závodníka, který dostal bod a zapískání.
- 3) z WAZAARI na IPPON - v případě, že po zásahu ukázali sudí WAZAARI a závodník po 3 sekundách nepokračuje v boji, signalizují IPPON zvednutím praporku pod úhlem 45° a písknutím. Hlavní rozhodčí je povinen vyhlásit IPPON pokud tři rozhodčí (včetně sebe) učinili takové rozhodnutí.
- 4) CHUI - VAROVÁNÍ - mávání vlajkou diagonálně pod úhlem 45° směrem nahoru s barvou závodníka, který má být varován.
- když se signalizuje CHUI mává se jen v zápěstí, píská se krátce a přerušovaně.
- 5) GENTEN - TREST - mávání vlajkou diagonálně pod úhlem 45° směrem nahoru s barvou závodníka, který má být trestán.
- když se signalizuje GENTEN mává v lokti, píská se dlouze a přerušovaně.
- 6) FUMEI - NEVIDĚL JSEM - dvě vlajky se překříží před obličejem.
- 7) JOGAI - VYKROČENÍ Z TATAMI - sníží vlajku diagonálně aby se dotýkala podlahy.
- 8) HIKIWAKE - NEROZHODNĚ - zkříží vlajky před sebou směrem dolů.
- 9) MITOMEZU - nic se nestalo. Mává praporky dole před sebou přes sebe a od sebe.

ČL. 13. POSTUP HLAVNÍHO ROZHODČÍHO PŘI ZÁPASE - SIGNALIZACE

- 1) **VYHLÁŠENÍ IPPON** - Vyhlášení IPPON předchází vítězství.
- hlavní rozhodčí uvede závodníky na výchozí místa a otočí k divákům (ve FUDO DACHI). Sečte rozhodnutí rohových rozhodčích a vlastní jako poslední. Pak uvede soutěžícího, který bodoval jako AKA (nebo SHIRO), název bodující techniky a vyhlásí IPPON. Přitom zvedne nataženou paži pod úhlem 45° na straně bodujícího závodníka dlaní dolů. V této poloze jí ponechá 1-2 sekundy. Pohyb paže začíná u opačného ramene dlaní dolů.
- 2) **VYHLÁŠENÍ WAZAARI** - Efektivní útok, který poškodí protivníka, ale ne v takovém rozsahu jako IPPON.
- hlavní rozhodčí uvede závodníky na výchozí místa a otočí k divákům. Sečte rozhodnutí rohových rozhodčích a vlastní jako poslední. Uvede soutěžícího, který bodoval jako AKA (SHIRO), název bodující techniky a vyhlásí WAZAARI. Přitom rozhodčí zvedne nataženou paži vodorovně na straně bodujícího závodníka. V této poloze jí ponechá 1-2 sekundy. Pohyb paže začíná u opačného ramene dlaní dolů.
- 3) **VYHLÁŠENÍ AWAZATE IPPON**: Dvě WAZAARI = jeden IPPON.
- hlavní rozhodčí nejprve vyhlásí WAZAARI a následně AWAZATE IPPON. Pohyb paže je stejný jako u WAZAARI a IPPON, ale za sebou.

- 4) **VYHLÁŠENÍ HIKIWAKE:** Nerozhodně.
- hlavní rozhodčí uvede závodníky na výchozí místa a otočí k divákům. Sečte rozhodnutí rohových rozhodčích a vlastní jako poslední. V případě nerozhodného výsledku zkrří paže před sebou dolů, ruce jsou v pěst, palci nahoru. Zároveň řekne HIKIWAKE a ukáže na prstech směrem k závodníkům čas prodloužení.
- 5) **VYHLÁŠENÍ FAULŮ:**
- A) **CHUI ICHI:** Hlavní rozhodčí uvede závodníky na výchozí místa. Otočí se k závodníkovi, který se dopustil faulu, osloví ho jako AKA (SHIRO) a vyhlásí povahu faulu. Přitom pokrčí paži v lokti na straně faulujícího a pak ukáže ukazovákem na břicho závodníka a řekne CHUI ICHI.
- B) **GENTEN ICHI:** Činnost a pohyb paže je stejný jako u CHUI ICHI ale ukáže na tvář závodníka a řekne GENTEN ICHI.
- C) **SHIKKAKU:** Hlavní rozhodčí ukáže dvěma prsty, ukazovákem a prostředníkem na tvář závodníka a pak ukáže podobně jako při vyhlášení IPPON-u a řekne SHIKKAKU (nemá ale nataženou celou dlaň ale jen ukazovák, pohyb má naznačovat, že závodník má opustit zápasíště). Následně vyhlásí druhého závodníka vítězem.

V případě postupných varování CHUI se postupuje:

Druhé varování CHUI vyústí v první trest GENTEN ICHI.

Postup rozhodčího - řekne: CHUI ICHI - ukáže ukazovákem na břicho závodníka a hned následně vyhlásí AWAZATE GENTEN ICHI a ukáže ukazovákem na tvář závodníka.

Druhý trest GENTEN NI (nebo čtvrté varování CHUI) vyústí v diskvalifikaci SHIKKAKU.

Postup rozhodčího - řekne: CHUI ICHI (nebo GENTEN NI) - ukáže ukazovákem na břicho závodníka a hned vyhlásí AWAZATE GENTEN NI a ukáže ukazovákem a prostředníkem na tvář závodníka. Pak ukáže jako při IPPON-u a řekne SHIKKAKU.

Soutěžící, který se dopustil faulu, musí po vyslechnutí rozhodnutí říct „OSU“.

Čl. 14. SLOVNÍ ZÁSoba POUŽÍVANÁ ROZHODČÍMI PŘI ZÁPASE:

14. 1. PŘÍPRAVA ZÁPASU:

- 1) Rozhodčí si nechá nastoupit všechny závodníky dané kategorie na okraji zápasíště. Závodníci nastupují již v karate-gi a bosí. Rozhodčí zkontroluje jejich vzhled a nařídí odstranit případné nedostatky. Vydá stručné pokyny k organizaci zápasů.
- 2) V průběhu zápasů osoba určená pořadatelem (nebo rozhodčí) vyhlásí jména nastupujících závodníků k zápasu a závodníků, kteří se připraví. První čtený je vždy AKA a připevní si červenou stuhu, druhý čtený je SHIRO. U kategorií, kde je potřeba si závodníci nandají chrániče.
- 3) AKA nastupuje po pravé, SHIRO po levé straně hlavního rozhodčího.
- 4) Hlavní rozhodčí stojí čelem k oficiálnímu místu. Místu, kde sedí důležití představitelé organizace Shinkyokushin karate nebo vzácní hosté.

14. 2. ZAČÁTEK ZÁPASU:

AKA-NAKAE, SHIRO-NAKAE - na místa (AKA stojí vpravo od hlavního rozhodčího, SHIRO vlevo).

AKA (červený) - je první soutěžící, který vstoupí na zápasíště.

SHIRO (bílý) - je druhý soutěžící, který vstoupí na zápasíště.

SHOMEN-NI-MUITE - otočte se čelem k divákům.

SHOMENI-NI-REI - pozdrav divákům (oficiálnímu místu pro hosty). Všichni se ukloní a řeknou "OSU".

SHUSHIN-NI-REI - závodníci se otočí směrem k hlavnímu rozhodčímu, ukloní se a řeknou "OSU".

OTAGAI-NI-REI - otočí se soupeři k sobě, vzájemně se ukloní a řeknou "OSU".

KAMAETE - zaujmou závodníci bojovou pozici.

HAJIME - začni zápas. Hlavní rozhodčí se postaví do KAMAE a naznačí GYAKU TSUKI.

14. 3. PO DOBU ZÁPASU:

YAME - ihned skončit - přerušit zápas. Hlavní rozhodčí sekne otevřenou dlaní shora dolů (OI rukou - přední).

KAMAETE - po skončení zápasu a vyslovení výsledku, trestu opět zaujmout bojovou pozici.

ZOKKO - pokračovat, opět začít zápas. Hlavní rozhodčí se postaví do KAMAE a sekne otevřenou dlaní přední ruky shora dolů (OI rukou).

ZOKKO - užívá se i v průběhu zápasu, když jsou oba protivníci pasivní.

MITOMEZU - nic se nestalo, bez bodu, bez hodnocení.

JOGAI - vykročení ze zápasíště. Rozhodčí zastaví zápas. Nařídí zápasníkům vrátit se na výchozí místa. Ukáže ukazovákem na stranu zápasíště, kde stojí provinilý závodník a řekne JOGAI. Případně vysloví varování. Následně nařídí postavit se do KAMAETE a pokračovat ZOKKO.

KIKEN - vzdání se. Když se závodník zraní vlastní vinou nebo se nedostaví včas na zápasíšti. Použije signalizaci jako při SHIKKAKU.

MAITE - prohra. Když závodník z nějakého důvodu nemůže pokračovat v zápase. Použije signalizaci jako při SHIKKAKU.

YAME, SOREMADE - konec zápasu

FUKUSHIN SHUGO - přivolání rozhodčích.

V případě, že je potřeba upravit DOGI závodníka rozhodčí přeruší zápas a nařídí zastavení času - JIKAN. Po upravení se závodníků, postaví je na výchozí místa a nařídí pokračování v zápase-ZOKKO.

14. 4. FAULY - PRŮBĚH:

- 1) Faul je následován varováním "CHUI ICHI" (první varování).
- 2) Druhé varování, slovně se označuje stejně jako první - CHUI ICHI vyústí v první trest GENTEN ICHI.
Vysvětlení: CHUI ICHI + CHUI ICHI = AWAZATE GENTEN ICHI
- 3) Jakákoliv akce považovaná za záměrný faul, nebo jestli se kvůli faulu vyskytlo vážné zranění, může být uděleno hned napoprvé GENTEN ICHI (první trest). Předtím, ale musí hlavní rozhodčí svolat a vyžádat názor rohových rozhodčích.
- 4) GENTEN NI (druhý trest) vyústí v SHIKKAKU (diskvalifikaci).
Vysvětlení: CHUI ICHI (třetí varování) + CHUI ICHI (čtvrté varování) = AWAZATE GENTEN NI = SHIKKAKU.

Poznámka: NELZE udělit více trestů než GENTEN NI, tím zápas končí.

14. 4. VYHLÁŠENÍ VÝSLEDKU ZÁPASU - ROZHODNUTÍ:

Pokud nebyl dosažen celý bod - IPPON, nebo diskvalifikace, je vítězství udělené na základě rozhodnutí panelu rozhodčích. Postup je následující:

- 1) **YAME** - ukončit zápas.
- 2) **SHOMEN - NI - MUI TE** - závodníci se otočí čelem k divákům a čekají na vyhlášení rozhodnutí.
- 3) Rozhodčí ustoupí krok vzad a vyhlásí dosažené body (WAZAARI), varování (CHUI) a tresty (GENTEN). V případě, že závodník nemá žádný bod a ani nebyl trestán nebo varován oznámí AKA (SHIRO) **MITOMEZU** (nezískal bodové hodnocení).
- 4) **HANTEI - O - TORIMASU** - hlavní rozhodčí požádá rohové rozhodčí o rozhodnutí.
- 5) **HANTEI** - „Rozhodněte!“ Po výzvě musí rohová rozhodčí, zvednou praporek nad hlavu v barvě toho, koho považují za vítěze a zapískat.
- 6) Hlavní rozhodčí spočítá praporky a ukáže své rozhodnutí jako poslední. Udělá krok vpřed a na základě většinového rozhodnutí vyhlásí výsledek zápasu, AKA (nebo SHIRO) - vítězí AKA (nebo SHIRO) nebo HIKIWAKE - nerozhodně. Zároveň zvedne ruku na straně vítěze. V případě remízy - HIKIWAKE si překříží ruce směrem dolů, ruce jsou v pěst.

Příklady většinového rozhodnutí:

4 bílé praporky = vítězí SHIRO

3 bílé praporky + 1 červený praporek = vítězí SHIRO

3 bílé praporky + 1 nerozhodně = vítěz SHIRO

2 bílé praporky + 2 nerozhodně = vítěz SHIRO nebo nerozhodně, záleží na tom, jak rozhodne hlavní rozhodčí

1 bílý praporek + 3 nerozhodně = nerozhodně

4 červené praporky = vítězí AKA

3 červené praporky + 1 bílý praporek = vítězí AKA

3 červené praporky + 1 nerozhodně = vítězí AKA

2 červené praporky + 2 nerozhodně = vítězí AKA nebo nerozhodně, záleží na tom, jak rozhodne hlavní rozhodčí

1 červený praporek + 3 nerozhodně = nerozhodně

4x nerozhodně = nerozhodně

1 bílý praporek + 2 nerozhodně + 1 červený praporek = nerozhodně

2 červené praporky + 2 bílé praporky = nerozhodně, nebo vítězí AKA nebo SHIRO, záleží na tom, jak rozhodne hlavní rozhodčí

2 bílé praporky + 1 červený praporek + 1 nerozhodně = vítězí SHIRO nebo nerozhodně, záleží na tom, jak rozhodne hlavní rozhodčí

2 červené praporky + 1 bílý praporek + 1 nerozhodně = vítězí AKA nebo nerozhodně, záleží na tom, jak rozhodne hlavní rozhodčí

14. 5. ZAPOČÍTÁVÁNÍ CHUI, GENTEN A SHIKKAKU DO VÝSLEDKU ZÁPASU:

- 1) Udělení jednoho varování, CHUI - ICHI, nebo rozdíl trestů obou závodníků je jen jedno CHUI ICHI (příklad: AKA 3x CHUI - SHIRO 2x CHUI), závazně neovlivňuje výsledek zápasu (nemusí mít vliv na výsledek). Je na zvážení rozhodčích, jestli při svém rozhodování k varováním přihlédnou, nebo ne. Záleží na průběhu boje.
Poznámka: Závodník, který obdržel CHUI ICHI, nebo má o jedno CHUI ICHI více než soupeř může vyhrát, prohrát nebo zápas může skončit nerozhodně.
- 2) Avšak v **posledním kole** (prodloužení), kdy není žádný rozdíl mezi závodníky, ten kdo obdrží i jen **CHUI ICHI musí prohrát.**
- 3) V případě udělení prvního trestu GENTEN - ICHI (anebo je rozdíl trestů 2 CHUI ICHI), když nebyl udělen žádný bod - potrestaný závodník **nemůže zvítězit**. Ale v případě jasné, ale nebudované převahy faulujícího závodníka rozhodčí mohou rozhodnout, že zápas skončí nerozhodně - HIKIWAKE.
- 4) Když je rozdíl trestů 3 CHUI, a trestaný závodník nemá žádný bod, musí prohrát.
- 5) V případě, že závodník má jeden trest GENTEN - ICHI a k tomu jedno varování CHUI - ICHI (nebo 3x CHUI ICHI) a k tomu **1 WAZAARI** a druhý nezískal žádný bod je nutné závodníka s **WAZAARI vyhlásit za vítěze.**
- 6) V případě, že netrestaný závodník bojuje čistě a aktivně a soupeř získal WAZAARI díky předešlým faulům - 3x CHUI ICHI (**rozdíl trestů 3 CHUI ICHI**) - je možné dát remízu HIKIWAKE.

Když jeden ze závodníků je diskvalifikovaný (SHIKKAKU), druhý vítězí na IPPON.

Poznámka: Když jeden ze závodníků obdrží čtvrté CHUI ICHI (tj. GENTEN NI) zápas končí a potrestaný závodník prohrává.

14. 6. KONEC ZÁPASU:

Rozhodčí vyhlásí vítězství, potom následuje stejný postup jako při zahájení zápasu. Po vzájemném uklonění na povel - **AKUSHU** si soutěžící potřesou rukama a vycouvají ze zápasště.

Čl. 15. LÉKÁŘSKÉ OŠETŘENÍ

V případě zraněná rozhodčí ukáže otevřenými dlaněmi ve tvaru „T“-JIKAN - zastaví čas zápasu a zavolá lékaře. Lékař musí oznámit rozhodčímu, jestli závodník může pokračovat nebo ne. Pokud lékař nepovolí pokračovat, závodník musí ukončit soutěž. Rozhodčí je povinen v první řadě chránit život a zdraví závodníků.

15. 1. POSOUZENÍ K.O. NA HLAVU

- 1) Závodník, který prohraje povolenou technikou JODAN (kopem na hlavu) na IPPON může pokračovat v zápase jen se souhlasem lékaře.
- 2) Když závodník utrpí K.O. na hlavu (je jedno jestli povolenou nebo nepovolenou technikou) a lékař nepovolí další start, je hlavní rozhodčí povinný tuto událost poznamenat do BUDO PAS-u závodníka s uvedením datumu a podepsat. Tímto okamžikem končí platnost lékařské prohlídky závodníka. Když se chce zúčastnit nové soutěže, je povinný projít novou lékařskou prohlídkou a upozornit lékaře na K.O. na hlavu. Nesmí se účastnit soutěží do doby, než mu to lékař povolí.

Zdroj:

Světová organizace karate (WKO) - Pravidla pro Mezinárodní mistrovství karate - Dream Cup 2014.

Vypracoval: Ing. Robert Csekés-zástupce prezidenta AKO ČR na úseku rozhodčích.

Korekci a opravu konečné verze provedl: Mgr. Jiří Žofčín, prezident AKO ČR.