



# SVĚTOVÝ VÝBOR BOJOVÝCH UMĚNÍ

## AMATÉRSKÁ PRAVIDLA PRO TURNAJE

Verze 4.6 - 2023

### Kapitola 10: Kumite



© Copyright 2014 (Harald Folladori)  
Světový výbor bojových umění

# OBSAH

## ČÁST 10 - Kumite

1. Popis .....	4
2. Věkové skupiny.....	4
3. Postup .....	
4. Bojová oblast .....	6
5. Vstup do soutěžního prostoru a výstup z něj .....	7
6. Doba trvání soutěže.....	7
7. Dosažení skóre .....	7
8. Rozhodovací kritéria.....	9
9. Zakázané úkony.....	10
10. Sankce .....	12
11. Zranění a nehody během soutěže.....	13
12. Protest .....	
13. Komise rozhodčích.....	15
14. Organizace soutěží kumite .....	16
Dodatek I - Příkazy rozhodčího .....	19
Příloha II - Gesta rozhodčích.....	20

## Úvod:

*Tento soubor pravidel nahrazuje všechna dříve vydaná pravidla a zahrnuje oficiální pravidla WMAC - Amatérské soutěže. Tato pravidla platí pro všechny členy. Místní V případě potřeby však mohou být zohledněny požadavky a okolnosti. Oficiálním jazykem IRC je angličtina. IRC může tento soubor pravidel přeložit do jiných jazyků. V případě jakýchkoli rozporů je však rozhodující pouze oficiální anglická verze. Bez*

*Tento soubor pravidel nesmí být kopírován, zveřejňován ani šířen bez výslovného písemného souhlasu WMAC nebo IRC. To zahrnuje elektronické, digitální, fyzické a všechny ostatní formy reprodukce. Tento soubor pravidel si můžete zdarma stáhnout ve formátu PDF z oficiálních webových stránek WMAC.*

# NÁRODNÍ VÝBOR PRO BOJOVÁ UMĚNÍ

## Mezinárodní pravidla a pokyny



leden 2023

Vážený čtenáři,

S velkým potěšením vydáváme verzi 4.6 našich pravidel a směrnic Světového výboru bojových umění. Jedná se rozhodně o nejpodrobnější sborník pravidel pro soutěžní turnaje, který je dnes k dispozici, a my jsme hrdí na to, že jej můžeme vydat pro vaše potřeby. Toho bylo dosaženo výhradně díky tvrdé práci a obětavosti jednotlivců z celého světa. Rádi bychom upřímně poděkovali všem jednotlivcům za jejich příspěvek k této podrobné knize pravidel. Všechna tato pravidla a pokyny, které najdete v tomto dokumentu, se vztahují na události schválené WMAC. V takovém případě se od nich nelze odchýlit, s výjimkou výjimečných okolností, a to pouze s písemným svolením zástupce rozhodčích (IRC) ve spolupráci s vedoucím rozhodčím akce. Pokyny a rozhodnutí vedoucího rozhodčích týkající se těchto pravidel jsou konečné a závazné. V případě stížností/protestů je jeho rozhodnutí konečné a závazné!

Tento soubor pravidel lze použít i pro nesankcionované akce. V takovém případě musí pořadatel akce do oznámení písemně uvést: "Tato akce je pořádána podle oficiálních pravidel WMAC".

Světový výbor bojových umění se neustále snaží rozvíjet. Neustále pracujeme na vývoji našeho souboru pravidel a jejich šíření na akcích a turnajích. Tento soubor pravidel je třeba zkontrolovat před akcí, abyste s námi mohli projednat případné změny a zapracovat je.

S pozdravem

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Harald Folladori'.

Harald Folladori

Světový prezident WMAC

## ČÁST 10 - Kumite

### 1 Popis: KARATE KUMITE (KK)

Kumite (jap. "úder rukou") bylo v japonském karate zavedeno proto, aby karatisté měli možnost změřit své dovednosti mezi sebou i v moderním světě. Na Okinawě se randori (cvičný boj) používá jako tréninkový nástroj již dlouho, ale na japonské pevnině podléhalo předpisům proti nelegálnímu pouličnímu boji, a proto muselo být transformováno. Vedle dnešního oslabeného a kontrolovaného randori se kumite stalo regulovanou formou soutěže. Jedná se o soutěž založenou na tradičních technikách, které jsou bodovány přímo a okamžitě na základě bodového hodnocení. Kumite je kontaktní sport, při kterém nejde o zranění nebo sražení k zemi, ale o kontrolované a co nejrychlejší použití pravidelné techniky v pravidelné úderové zóně. Je třeba zahrnout také provedení (Kime & Kiai).

2 Věkové kategorie (věkové a váhové kategorie jsou stejné jako v kickboxu - např. bodový zápas, viz PRAVIDLA):

Popis	Věkové skupiny
Děti	U13
Junioři	U15
Kadeti	U18
Dospělí	+18
Veteráni	+ 35
Mistr	+ 45

#### 2.1 Kategorie:

Muži/ženy	U13	-25kg, -30kg, -35kg, -40kg, -45kg, -50kg, +50kg
Muži	U15	-40kg, -45kg, -50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, +70kg
Ženy	U15	-40 kg, -45 kg, -50 kg, -60 kg, -65 kg, +65 kg

Muži	U18	-50kg, -55kg, -60kg, -65kg, -70kg, -75kg, +75kg
Ženy	U18	-45kg, -50kg, -60kg, -65kg, +65kg

Muži	+18	-60 kg, -65 kg, -70 kg, -75 kg, -80 kg, -85 kg, -90 kg, +90 kg.
Ženy	+18	-50 kg, -55 kg, -60 kg, -65 kg, -70 kg, +70kg

Muži	Veteráni/ Mistři	-75 kg, -80 kg, -85 kg, +85 kg
Ženy	Veteráni/ Mistři	-60 kg, -65 kg, -70 kg, +70 kg

Váhové kategorie lze kombinovat podle uvážení vedoucího se souhlasem výboru WMAC.

### 3 Postup

#### Zahájení, přerušení a ukončení soutěže

Terminologie a gesta používaná rozhodčím a postranními rozhodčími během soutěže jsou uvedeny v přílohách I a II.

3.1 Porotci zaujmou svá předepsaná místa a pozdraví ve stoje současně se soutěžícími. Rozhodčí poté oznámí začátek zápasu slovy "Shobu Nihon Hajime".

3.2 Rozhodčí přeruší zápas "Yame", když vidí techniku hodnou pozornosti. Dá soutěžícím pokyn, aby se vrátili na předepsané pozice.

3.3 Rozhodčí se vrátí na své místo a svůj názor naznačí ručními signály. Rozhodčí rozhoduje a uděluje Ippon nebo Nihon předepsanými gesty. Rozhodčí oznamuje pak průběh soutěže se slovy "Tsuzukete Hajime" a odpovídajícími gesty.

3.4 Když soutěžící dosáhne celkového skóre 8, rozhodčí zavolá "Yame", pošle soutěžící do jejich místnosti a odejde. místa zpět a zaujme své místo. Poté je jeden soutěžící vyhlášen vítězem se slovy "Aka/Ao no kachi" a příslušnými gesty. Tímto rozhodčí zároveň ukončí soutěž.

3.5 Po uplynutí soutěžního času rozhodčí zavolá "Yame" a vrátí se na své místo. V případě nerozhodného výsledku rozhodčí oznámí "Enchosen" a zápas bude pokračovat 1 minutu. Pokud v prodloužení není získán žádný bod, následuje prodloužení, ve kterém rozhoduje další bod. Pokud v prodloužení nezískáte žádný bod, vyhrává soutěžící s menší sankcí (Chukoku, Keikoku, Hansoku Chui). V případě rovnosti bodů se zápas odehraje do dalšího skóre. V Team-Kumite není Encho-Sen a zápas je hodnocen jako remíza (Hikiwake).

3.6 Rozhodčí určí vítěze nebo vyhlásí remízu ("Hikiwake").

3.7 Rozhodčí by měl v následujících situacích přerušit zápas slovem "Yame":

- Když se jeden nebo oba soutěžící nacházejí mimo soutěžní prostor nebo když rozhodčí signalizuje "Yogai". Rozhodčí nechá oba soutěžící vrátit se na svá místa.
- Když HCR nebo SCR zjistí porušení pravidel.
- Když rozhodčí přeruší zápas, nejenže zavolá "Yame", ale také dá příslušný signál rukou. Rozhodčí musí při bodování uvést jméno soutěžícího (Aka/Ao), informovat o útočných zónách (Jodan, Chudan, Gedan), označit útok (Tsuki, Uchi nebo Geri) a nakonec oznámit skóre.
- Když závodník drží svého soupeře bez účinné techniky bezprostředně po.
- Když jeden nebo oba účastníci spadnou nebo jsou vrženi, aniž by bezprostředně následovala účinná technika.

#### Vysvětlení:

Před začátkem zápasu svolá rozhodčí závodníky na jejich předepsaná místa. Pokud se tam jeden z nich nebo oba dostanou příliš brzy, budou pokynem ruky poslání zpět mimo linii.

Účastníci musí pozdravit předepsaným způsobem s jasným ohnutím horní části těla. Rychlé přikývnutí se nepřijímá a je také nezdvorné. Rozhodčí může také požadovat pozdravení své osoby, pokud tak neučiní dobrovolně, gestikulací podle přílohy II.

Před pokračováním zápasu se rozhodčí musí ujistit, že jsou závodníci zpět na svých předepsaných pozicích v Yoi.

HCR by měl co nejdříve povolit obnovení zápasu.

#### 4 Bojový povrch:

Soutěžní plocha musí být rovná, bez nebezpečných překážek a musí mít minimální rozměry 6 x 6 metrů a minimální tloušťku podložky 25 mm. Bezpečnostní zóna je omezena na 1 m. Startovní pozice závodníků musí být viditelná (viz Všeobecná pravidla).

#### 5 Vstup do soutěžního prostoru a výstup z něj:

Soutěžícím bude ukázáno, kde mají vstoupit na soutěžní plochu, a mohou tak učinit pouze na tomto místě. Výjimka: Pokud v důsledku chyby rozhodčího nebo rozhodčích stojí oba soutěžící na opačných místech, mohou jít kolem sebe na své místo.

Než soutěžící zahájí svůj zápas, rozhodčí zkontroluje, zda jsou všichni rozhodčí a obsluha stolu připraveni. Zkontroluje také, zda se na ploše nenachází nečistoty a překážky - a také ochranné vybavení / úpravy sportovců.

Pokud je vše podle jeho představ, vyzve gestem účastníky, aby vstoupili do bojového prostoru. Tímto je SKR rovněž vyzván, aby vstoupil do oblasti bojů a zaujal své postavení.

Před začátkem každého kola se soutěžící ukloní sobě navzájem a rozhodčím.

Po skončení zápasu a vyhlášení vítěze se soutěžící ukloní nejprve sobě navzájem a poté rozhodčím. Je povoleno podat soupeři ruku na znamení díků. Nakonec soutěžící opustí prostor v místě, kde do něj vstoupili.

#### 6 Doba trvání soutěže

6.1 Soutěžní čas v kumite je jedno kolo po 3 minutách pro muže +18 (jednotlivce i družstva), pro všechny ostatní kategorie po 2 minutách.

6.2 Čas začíná, když MR dá pokyn ke startu, a přeruší se vždy, když se ozve "Yame".

6.3 Časoměřič musí dát jasný signál gongem nebo zvonkem "Atoshi baraku" (zbyvá 30 sekund) a dvojitý signál pro konec soutěžního času.

#### 7 Dosažení skóre

Výsledek zápasu se určuje bodováním (Ippon - 1P, Nihon - 2P) až do maximálního počtu 8 bodů (kromě Teamfight = počítá se konečný výsledek). Když soutěžící dosáhne 8 bodů, bude zápas okamžitě ukončen. Totéž platí v případě Hansoku (diskvalifikace pro zápas), Shikkaku (diskvalifikace pro celý turnaj) a Kiken (odstoupení) účastníka. V případě Hansoku, Shikkaku a Kiken se vítězovo skóre zvýší na 8 bodů.

##### 7.1 Ippon se uděluje na základě následujících kritérií:

- Kop pěstí Jodan nebo Chudan (Tsuki)
- Jodan - nebo úderová technika Chudan (Uchi) nebo

- Kombinované techniky, kde každá jednotlivá technika splňuje požadavky na

7.2 "Nihon" se uděluje na základě následujících kritérií:

- Kombinované techniky v různých výškách, přičemž každá jednotlivá technika zasahuje
- Úder nohou (Geri), úder pěstí (Tsuki) nebo úderová technika (Uchi) bez tvrdého kontaktu.
- Zachycení útoku nebo smetení soupeře přímo následující údernou technikou.
- Obtížně zasažitelné techniky
- Převezměte útok a zasáhněte nekrytou zónu zásahu soupeře.

7.3 Povolené oblasti zásahu:

- Hlava
- Obličej (tváře a čelo)
- Břicho
- Hrudník
- Záda (s výjimkou ramenního kloubu a páteře)
- Strana karoserie

7.4 Platí technika zaměřená na cíl ve stejnou dobu jako koncový signál. Trest může být udělen za techniku, která je na cíl, po ukončení boje nebo po jeho ukončení.

7.5 Zásahy, které byly zaznamenány, když jsou oba soutěžící mimo bojový prostor (obě nohy NEJSOU na žíněnce), jsou neplatné. Zásah dosažený v době, kdy soupeř opouští bojový prostor, je platný, pokud zasažený neopustil bojový prostor v době, kdy je technika dokončena, a ještě nedošlo k yame.

7.7 Pokud oba soutěžící zasáhnou platný úder ve stejný okamžik, není bodován (Ai-Uchi).

#### Vysvětlení:

Dosažení 8 bodů předčasně rozhoduje zápas. Počet 8 bodů může být také překročen.

Příklad: Aka má 7 Ippon, získá další Nihon => teoreticky 9 bodů, ale počítá se pouze 8.

Od techniky s "dobrou formou" se očekává, že bude mít určité vlastnosti, pokud jde o pravděpodobnou účinnost v rámci tradičního karate. Součástí správného držení těla je "správný postoj". Projevuje se neagresivním postojem, hlubokým soustředěním, které je při technice jasně patrné a vede k platnému zásahu. O energickém provedení techniky rozhoduje stejně tak síla a rychlost jako zřetelná vůle zasáhnout soupeře. Není třeba si všimnout žádné zdrženlivosti. "Zanshin", jedno z nejčastěji zapomínaných kritérií, označuje stav trvalé koncentrace, který je udržován i po platném zásahu. Soustředění musí trvat déle než technika, protože je třeba si uvědomit, že soupeř může provést protiútok. "Správné načasování" je provedení techniky v okamžiku, kdy dosáhne největšího možného účinku. Znamená to také správnou vzdálenost potřebnou k co nejefektivnějšímu provedení techniky.

Pokud se protivník během útoku rychle pohybuje dozadu, účinek této techniky se výrazně snižuje. Určení vzdálenosti také přímo souvisí s místem, kde má být technika provedena, tj. s cílem. Aby technika zasáhla, musí být schopna proniknout hluboko do cíle, tj. musí být schopna zasáhnout cíl.

jako příklad: úder nebo úder nataženou rukou jsou méně účinné a musí být podle toho vyhodnoceny.

Pokud je úder veden a zastaví se mezi kontaktem s kůží a asi několik centimetrů před obličejem, přičemž ruka úderníka není zcela natažená, je to správná vzdálenost a bude bodována i BEZ přímého kontaktu. Části těla se nikdy nesmí pohybovat nekontrolovaně - bez ohledu na vzdálenost a cíl.

Špatná technika je a zůstane špatnou technikou bez ohledu na způsob provedení. Kopnutí "Jodan" bez "Dobrá forma" neznamená zisk titulu Nihon. Techniky, které jsou obtížné na provedení, však s větší pravděpodobností přesvědčí rozhodčího, aby jim udělil nihon, i když není dosaženo "dobré formy", ale provedení je správné.

#### Pravidla:

Techniky, které "normálně" dostávají skóre Ippon =1, dostávají vyšší skóre, pokud jsou považovány za "technicky obtížné". Obrana útoku protiútokem s dobrou technikou do platné zóny úderu na těle soupeře tak může vést k nihon =2.

Technika švihů musí nutně vést k pádu soupeře porušením rovnováhy. Pro získání ipponu je nutná rovnovážná přestávka s dobrou následnou technikou.

Kombinované útoky jsou po sobě jdoucí útoky v rychlém sledu, které lze vyhodnotit minimálně ipponem.

Boduje se technika s dobrou formou na lopatce. Zóna, kde nejsou povoleny žádné zásahy, je kloub.

Signál konce znamená, že možnost skórovat skončila, i když rozhodčí zápas přímo nepřerušuje. To však neznamená, že již nelze udělovat sankce. Ty mohou být uděleny i po skončení zápasu, a to až do okamžiku, kdy soutěžící opouští shio (soutěžní prostor).

Pravé aiuchi je vzácné, protože nejenže obě techniky musí dopadnout současně, ale obě musí být platné (dobrá forma atd.). Častěji se stává, že dva soupeři během zápasu provedou dvě techniky současně, ale málokdy jsou obě platné. Rozhodčí nemusí označit Aiuchi, pokud skutečně zasáhl pouze jednu ze dvou technik, protože podmínky pro Aiuchi již nejsou splněny.

## 8 Rozhodovací kritéria

8.1 Pokud se během soutěže jednotlivců nezapočítávají body ani se neurčuje porážka podle Kiken, Hansoku nebo dokonce Shikkaku, rozhoduje se na základě následujících bodů:

- Jakékoli ocenění Nihon nebo Ippon
- Přístup, bojovnost a síla účastníka
- Taktická a technická převaha

V soutěžích jednotlivců se stejným výsledkem pro oba soutěžící platí následující pravidla:

Pokud na konci zápasu nemá žádný ze soutěžících více bodů, je zápas prohlášen za nerozhodný (Hikewake) a následuje prodloužení (Encho-Sen).

Napomenutí nebo trest v průběhu zápasu se započítává do prodloužení.



### Vysvětlení:

"Enchosen" je prodloužení zápasu. Nejedná se o "nový zápas", proto tresty zůstávají v platnosti i v prodloužení.

#### 9. Zakázané jednání Následující

jednání jsou zakázána:

- Techniky, které zahrnují dotyk krku.
- Techniky s příliš tvrdým kontaktem v povolených zónách zásahu. Všechny používané techniky musí být kontrolovány. Každá technika, která zasáhne hlavu nebo obličej a má za následek viditelné zranění, musí být potrestána, pokud si zranění nepůsobil sám hráč (např. když do techniky vběhl naslepo).
- Útoky na genitálie, klouby nebo nártý
- Útoky na obličej technikami otevřených rukou (např. Teisho, Nukite).
- nebezpečné hody, jejichž forma je předvídatelná a při nichž není možný bezpečný pád soupeře.
- Techniky, které svou povahou ohrožují bezpečnost soupeře.
- přímé útoky na ruce a nohy
- opakované opuštění soutěžního prostoru (jogai) nebo časové prodlevy. Yogai označuje situaci, kdy tělo nebo část těla závodníka leží na podlaze mimo soutěžní prostor. Výjimkou je situace, kdy byl závodník strčen, odstrčen nebo odhozen.
- Zápas, strkání nebo držení bez přímé následné techniky
- Mubobi - vzniká v situaci, kdy jeden nebo oba účastníci ohrožují svou vlastní bezpečnost nebo bezpečnost soupeře (odvrácení se, nekontrolované údery, kopání nebo strkání).
- Simulování zranění za účelem získání výhody
- Jakékoli pobuřující chování vůči členovi oficiálního zastoupení může vést k diskvalifikaci.

### Vysvětlení:

Jakýkoli kontakt s krkem musí být potrestán. Techniky do obličeje mohou být kontaktní a mohou být bodovány za předpokladu, že jsou pod kontrolou a žádný kontakt není příliš tvrdý. Při posuzování kontaktu musí rozhodčí sledovat mnoho věcí, např. zda "zasažený" nezhoršil kontakt tím, že divoce vběhl do techniky, ačkoli útok byl čistý a kontrolovaný (nekontrolované pohyby, vběhnutí, odvrácení hlavy ze strachu apod.).

To jsou některé motivace pro kladné/záporné hodnocení techniky. Při posuzování příliš tvrdého kontaktu je však třeba dbát zvýšené opatrnosti. Neměla by sloužit jako výmluva v případě nesprávného posouzení. Kromě toho by měl rozhodčí vzít v úvahu případné rozdíly ve velikosti (délce, hmotnosti), které se mohou vyskytnout například v soutěžích družstev nebo v otevřených váhových kategoriích. Rozhodčí je povinen po celou dobu sledovat zraněného soutěžícího. Jeho chování může mít zásadní význam při rozhodování. Rozhodčí by měl před rozhodnutím chvíli počkat, aby zjistil, jak se příznaky zranění vyvíjejí (např. krvácení z nosu, které se v některých případech může objevit až po krátké době). Zraněného soutěžícího je také nutné sledovat, aby se předešlo případným výhodám, které by z toho mohl chtít vytěžit, jako je tření chráničem ruky, aby se zranění vizuálně posílilo, a divoké smrkání (pokud je poraněný nos). Příznaky mohou způsobit i zranění z předchozích zápasů, která nemusí být nutně způsobena posledním kontaktem.

Trénovaný karatista dokáže odolat tvrdému kontaktu, který je veden na svalnaté části těla. U zásahů do hrudní kosti a žeber to však není možné. Proto musí být kontrola u každé techniky prvořadá.

Neúmyslné kopnutí do intimních partií může mít stejný účinek jako úmyslné kopnutí, protože v obou případech je zasažena osoba zbavena určitých šancí na výhru. Rozhodčí proto musí v obou případech udělit trest.

Příliš vysoko nastavené šermířské techniky mohou způsobit zranění kolien. Rozhodčí musí posoudit hodnotu šermířské techniky a okamžitě potrestat neúčinné a bolestivé techniky.

Obličej začíná 1 cm nad obočím, směřuje dolů včetně spánků, zužuje se od lícni kostí a směřuje dolů k bradě včetně.

Dvě techniky s otevřenou rukou jsou pouze příklady zakázaných technik.

Pokud je proveden účinný zásah zevnitř a zároveň protivník opustí bojový prostor, je zásah zaznamenán a Yogui je penalizován. Nesmyslné zdržování je například otáčení se kolem sebe, aniž by byla provedena jakákoliv akce. Očekává se, že se zápasníci na začátku zápasu oťukávají. V přiměřené době by však mělo dojít k přechodu na seriózní a účinné útoky. V opačném případě rozhodčí zápas zastaví a soutěžící nebo oba soutěžící budou napomenuti. Soutěžící, který v průběhu zápasu pouze ustoupí, připraví svého soupeře o příležitost k zásahu a musí být po přerušení rozhodčím potrestán. To se často stává v posledních sekundách zápasu.

Příkladem mubobi je například situace, kdy se účastník vrhne do boje s plným nasazením a bez ohledu na vlastní bezpečnost. Nebo mají někteří bojovníci například tak hluboké gyakuzuki, že už nejsou schopni odrazit protiútok. Tyto "otevřené" útoky spadají pod pojem Mubobi a nemohou být bodovány. V zájmu bezpečnosti účastníků na to musí rozhodčí včas upozornit.

Někteří závodníci se po provedení techniky ihned otočí směrem od soupeře, aby rozhodčímu naznačili, že jeden z nich skóroval. Přitom se přestanou hlídat a přestanou věnovat pozornost soupeři. To je jasný příklad mubobi. Abyste získali bodové hodnocení, musí být "Zanshin" zachován i po provedení techniky.

Předstírání zranění je závažný přestupek a představuje porušení pravidel. Přehánění nebo úmyslné zhoršení zranění, jako je kutálení po podlaze nebo pád, může mít za následek i šikkaku. Pro upřesnění, za předstírání neexistujících zranění nebo za přehánění zranění může být uděleno varování nebo trest.

Trenérovi přidělí místo komise rozhodčích pro spolupráci s organizací soutěže. Toto místo musí být blízko soutěžní oblasti. Trenér má možnost navštívit své závodníky mezi jednotlivými zápasy. K dispozici musí být také výsledková tabule pro podporu trenéra, závodníků a rozhodčích, která musí být pro všechny výše uvedené osoby dobře viditelná. Obvykle se nachází naproti startovnímu stanovišti rozhodčího.

## 10 Sankce

Je možné uložit následující tresty:

1.varování ŽÁDNÝ BODOVÝ Odstup, 2.varování JEDEN BODOVÝ Odstup, 3.varování JEDEN BODOVÝ Odstup  
4.varování DISKVALIFIKACE

### 10.1 Chukoku (varování):

Varování se uděluje za účelem prevence nebo potrestání přestupku.

### 10.2 Keikoku:(Snížení o jeden bod)

Jedná se o trest, který je udělen a jehož výsledkem je kladné skóre v podobě ipponu pro soupeře. Keikoku se uděluje za drobné přestupky, pokud již bylo ve stejném zápase uděleno varování nebo pokud přestupek není natolik závažný, aby bylo možné udělit Hansoku Chui.

#### 10.3 Hansoku-Chui: (Snížení o jeden bod)

Výsledkem tohoto trestu je kladné skóre rovnající se ipponu pro soupeře. Obvykle se tento trest uděluje za přestupek ve stejném zápase, za který již bylo uděleno Keikoku nebo který není dostatečně závažný, aby bylo možné udělit Hansoku.

#### 10.4 Hansoku: (Přeruší boj)

Tento trest se uděluje za velmi závažný přestupek nebo v případě, že již byl udělen Hansoku-Chui. Důsledkem Hansoku pro soupeře je zvýšení skóre na 8.

#### 10.5 Shikkaku: (diskvalifikace)

Tento trest znamená diskvalifikaci na celý turnaj. Soupeřovo skóre se zvyšuje na 8. Pro určení limitu shikkaku je třeba požádat o radu komisi KR.

Shikkaku lze podat v následujících případech:

-Pokud se **závodník** chová tak nesportovně, že to poškozuje pověst karate-do, a pokud jsou prováděny určité činnosti, které jsou v naprostém rozporu s pravidly turnaje.

#### Vysvětlení:

Sankci lze uložit bezprostředně po spáchání přestupku. Opakování téhož přestupku může vést pouze ke zpřísnění trestu. Kontakt s Keikoku tedy nemůže být potrestán nejprve varováním.

Tresty se nesdružují, tj. varování za kontakt nemá automaticky za následek keikoku pro prvního yogai. Pořadí trestů je stejné, tedy varování - keikoku - hansoku nebo shikkaku. Mělo by být uvedeno, za co jsou tresty, např. Yogai - Yogai Keikoku - Yogai Hansoku-Chui - Yogai **Hansoku** atd. Pokud je výsledek kladných bodů 8, je potrestaný účastník prohlášen za poraženého a soupeř za vítěze (Aka/Ao no kachi).

#### Napomenutí:

Udělují se za drobné přestupky, které podle týmu KR neubraly na šanci na vítězství. Keikoku

Keikoku lze udělit přímo a bez varování. Tento trest se uděluje, pokud jsou šance soupeře na výhru mírně sníženy.

#### Hansoku-Chui

Hansoku-Chui může být také uděleno ihned po porušení nebo ve výše uvedeném pořadí, pokud jsou vážně sníženy šance soupeře na vítězství.

#### Hansoku

Hansoku může být uděleno jako pokračování předchozích trestů, ale může být také uděleno přímo za závažné přestupky. Hansoku se uděluje, když je šance na výhru nulová.

#### Shikkaku

Šikkaku může být vysloveno přímo bez předchozího varování, a to i bez vlastního zavinění účastníka. Stačí, když se trenér nebo člen či delegace klubu, který se turnaje neúčastní, chová nesporně a poškozují tak pověst a čest karate-do. Pokud se rozhodčí domnívá, že soutěžící jednal zákeřně, se zraněním nebo bez něj, je jediným správným trestem Shikkaku, nikoli Hansoku.

## 11 Zranění a nehody během soutěže

11.1 Kiken neboli opuštění soutěže je rozhodnutí, které se učiní, když soutěžící nebo soutěžící již nejsou schopni v soutěži pokračovat. To může být provedeno rozhodnutím rozhodčího nebo opuštěním soutěžícího. Zranění, která nezpůsobil soupeř. může být důvodem pro opuštění.

11.2 Pokud se dva účastníci zraní současně nebo mají problémy kvůli předchozím zraněním a prohlášen soutěžním lékařem za nezpůsobilého k boji, bude vítězem vyhlášen závodník s největším počtem bodů. V případě rovnosti bodů se oba soutěžící V případě rovnosti bodů se oba závodníci umístí na stejném místě, které by po zápase zaujal vítěz.

11.3 Zraněný závodník, kterého lékař soutěže prohlásí za nezpůsobilého k soutěži, se nesmí v daný den soutěže zúčastnit. se v daný den nesmí zúčastnit soutěže.

11.4 Zraněný závodník, který zvítězil diskvalifikací svého soupeře, nesmí soutěžit bez pokračovat v boji se souhlasem závodního lékaře. Pokud se tento soutěžící v dalším zápase znovu zraní, a jeho soupeř je v důsledku tohoto jednání diskvalifikován, je tento soutěžící automaticky vyloučen ze soutěže po zbytek turnaje.

11.5 Pokud se závodník zraní, rozhodčí okamžitě přeruší zápas a zavolá přítomného lékaře. přítomný lékař. Lékař je oprávněn diagnostikovat a léčit zranění po skončení zápasu nebo zápas přerušit a léčit jej okamžitě.

11.6 Každý závodník, který spadne, je hozen nebo sražen k zemi a nepostaví se do 8 sekund na nohy, je považován za neschopného pokračovat v turnaji a je automaticky vyloučen z turnaje = nepřímé počítání.

### Vysvětlení:

Zranění, která si způsobíte sami, nejsou z hlediska trestů problémem. Při posuzování zranění způsobeného technikou soupeře však musí tým rozhodčích zvážit, zda byla tato technika platná, dobře provedená, v povolené zóně úderu, ve správný okamžik a s kontrolou. Tyto indicie pomáhají týmu rozhodčích rozhodnout, zda prohlásit zraněného soutěžícího za poraženého kikenem, nebo potrestat jeho soupeře za jeho přestupek. Pokud lékař prohlásí soutěžícího za nezpůsobilého k zápasu, musí být toto rozhodnutí zaznamenáno v kartě soutěžícího. Závažnost úrazu musí být sdělena i druhému KR.

Soutěžící může zvítězit diskvalifikací soupeře, který se opakovaně dopouští drobných přestupků. Vítěz může utrpět zranění, která jsou zanedbatelná. Druhé vítězství stejným způsobem bude mít za následek vyloučení soutěžícího z turnaje, i když je fyzicky schopen pokračovat.

V případě nutnosti lékařského ošetření je lékař soutěže povinen poskytnout radu.

Aby byla zachována důvěryhodnost tohoto sportu, jsou závodníci, kteří simulují zranění, velmi přísně trestáni, v závislosti na závažnosti přestupku dokonce doživotním zákazem činnosti. Závodníci potrestaní za simulování se shikkaku budou vyvedeni přímo ze soutěžního prostoru a předáni lékaři soutěže k bližšímu vyšetření. Před koncem turnaje předloží nadřazenému svou diagnózu, která bude sloužit jako podklad pro rozhodování.

## 12 Protest

12.1 Formální náležitosti a vyřizování protestů viz kapitola Obecná pravidla. Protesty musí být podány přímo rozhodčímu a budou řešeny vedoucím soutěže v souladu s předepsaným formulářem. Rozhodnutí nadřízeného je závazné.

## 13 Komise rozhodčích:

dozorce, příslušní rozhodčí a zrcadloví soudci

### 13.1 Povinnosti a odpovědnost rozhodčích, časoměřičů a obsluhy stolů Zajištění řádné

přípravy na každou soutěž týkající se:

- Zajištění soutěžních prostor
- Poskytnutí materiálu (např. hodin, zvonků, tabule atd.)
- Postup a řízení výběrového řízení
- Bezpečnostní opatření atd.

### 13.2 Pravomoci HCR

Rozhodčí (šušin) je oprávněn zahájit, vést a ukončit soutěž.

- Ocenění Nihon nebo Ippon
- Případné vysvětlení rozhodnutí
- Udělování trestů a varování před soutěží, v jejím průběhu a po jejím skončení
- Zaznamenávání vyjádření názoru SKR (signály rukou)
- Prohlášení o rozšíření (enchosen)
- Pravomoci HCR se neomezují pouze na Shiao, ale zahrnují celé jeho okolí.
- HCR vydává všechny příkazy a oznamuje všechny zprávy.
- Začátek a konec soutěže

### 13.3 Pravomoci výboru SCR

Podporuje HCR.

MR by měl sledovat zápas s plným soustředěním a dávat signály MR v následujících případech:

- Hodnoty, když je viděn Nihon nebo Ippon.

- pokud účastník provádí nebo se chystá provést zakázanou techniku nebo činnost.
- pokud dojde ke zranění nebo k nepohodlí jednoho nebo obou účastníků.
- pokud se jeden nebo oba soutěžící nacházejí mimo soutěžní prostor nebo se mimo něj pohybují.
- ve všech ostatních případech, kdy je nutné upozornit HCR na sebe.

#### Vysvětlení:

Pro vysvětlení rozhodnutí může rozhodčí po soutěži promluvit s komisí rozhodčích. Jinak rozhodčí nikomu nepodává vysvětlení. Dobrý rozhodčí by nikdy neměl zasahovat do rychlého průběhu zápasu, pokud to není nezbytně nutné. Příkaz "Yame" ve spojení s příkazem "Torimasen" (bez hodnocení) je třeba se vyhnout.

Rozhodčí nemusí přerušit zápas, pokud podle jeho názoru nejsou signály rozhodčího správné nebo techniky závodníků nejsou hodny bodování. Tyto signály může zrušit, pokud nepřeruší zápas (během zápasu ukáže "Torimasen"). Před zrušením rozhodčího by měl zkontrolovat, zda rozhodčí neměl lepší pozici.

SKR by měly zobrazovat pouze zásahy, které skutečně viděly.

## 14 Typy soutěží kumite

### Individuální soutěž

Soutěže kumite jednotlivců jsou rozděleny do váhových kategorií a dalších kategorií. Váhové kategorie jsou také rozděleny do skupin pro soutěže jednotlivců.

14.1 V soutěžích jednotlivců nesmí být žádný závodník nahrazen jiným.

14.8 Účastníci individuálních soutěží, kteří se ještě nedostavili na začátek turnaje, budou diskvalifikováni.

#### Vysvětlení:

Kolo je samostatná část soutěže, ze které mohou vzejít finalisté. V systému kumite se používá vyřazovací systém, tj. v každém kole je vyřazeno 50 % účastníků (včetně volných losů).

## Dodatek I - Příkazy rozhodčího

Shomen ni Rei	-	Pozdravení publika
Shinpan ni Rei	-	Pozdravy porotcům
O tagai ni Rei	-	vzájemné přivítání bojovníků
Shobu Nion	Hajime-	Začátek boje s bodováním do dvou bodů Yame
	-	Přerušení boje
Tsuzukete	-	Pokračovat v boji, pokud se bojovníci mylně domnívají, že je boj přerušen.
	-	.
Tsuzukete Hajime-		Pokračování v boji po přerušení boje Atoshi Baraku -
		Do vypršení času zbývá 30 sekund
Encho-Sen	-	Prodloužení boje
Moto no Ichi	-	Zaujmout výchozí pozice
Yogai	-	Opuštění bojového prostoru, které není způsobeno technikami soupeře.
Yogai chui	-	opětovné opuštění bojové oblasti
Atenai Yo Ni	-	Varování za příliš tvrdý kontakt
Atatta	-	zásah, příliš tvrdý kontakt
Mubobi	-	Sebepoškozování
Shido	-	Napomenutí
Chukoku	-	Varování, první menší přestupek této kategorie
Keikoku	-	Varování, druhý méně závažný nebo první středně závažný přestupek v této kategorii
Hansoku Chui	-	Varování, třetí méně závažný přestupek nebo první závažný přestupek v této kategorii.
		Kategorie, poslední varování před diskvalifikací
Hansoku	-	Diskvalifikace ze zápasu, body jsou nastaveny na nulu, body soupeře na 8
Shikkaku	-	diskvalifikace z celé soutěže, všechny předchozí úspěchy v této soutěži.
		Komise rozhodčích určí rozsah diskvalifikace (např. vyloučení ze soutěže atd.).
Hansoku/Shikkaku Značka	-	Porážka diskvalifikací
Aka	-	Červená
Ao	-	Modrá
Aka / Ao no Kachi	-	Červená / modrá
vyhrává Aka / Ao	Ippon-	1 bod za červenou /
modrou		
Aka / Ao	Nihon-	2 body za červenou /
modrou Aka / Ao Sanbon	-	3 body za červenou /
modrou barvu		
Kachi	-	Victory
Vytvořte	-	Porážka
Hiki Wake	-	Draw
Ai-Uchi	-	současný zásah obou stíhaček
Nuketa	-	Konec techniky, žádný zásah
Torimasen	-	žádné hodnocení
Kiken	-	Opuštění bojovníka samotným bojovníkem, lékařem nebo rozhodčím.
Maitta	-	"Vzdávám se."
Shugo	-	Svolání rozhodčích rozhodčím dohromady
Shobu	-	Vítězství nebo porážka
Fusen Sho	-	Vítězství bez boje

## Příloha II - Gesta rozhodčího Shomen

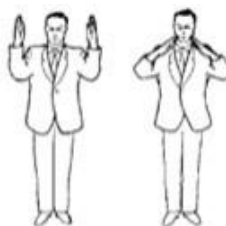
### ni Rei

Rozhodčí natáhne paže dopředu, dlaně směřují dopředu.



### O tagai ni Rei

Rozhodčí naznačí soutěžícím, aby se vzájemně uklonili.

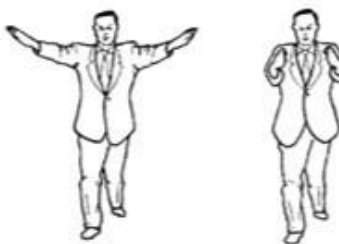


### Shobu Nihon Hajime / Tsuzukete Hajime

"Začněte bojovat!" / "Bojujte dál!" Po tomto povelu rozhodčí ustoupí o krok zpět. Rozhodčí stojí v předklonu.

Když řekne "Shobu Nihon" / "Tsuzukete", natáhne ruce do stran, dlaněmi směrem k soupeřům.

Když řekne "Hadžime", otočí dlaně dovnitř a rychle je přiblíží k sobě, přičemž udělá krok zpět.



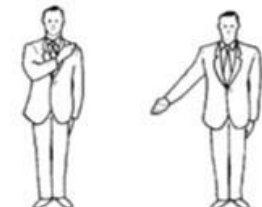
### Yame

"Stůj!" Přerušení nebo ukončení zápasu. Během povelu provede rozhodčí řezavý pohyb paží směrem dolů.



### Ippon (1 bod)

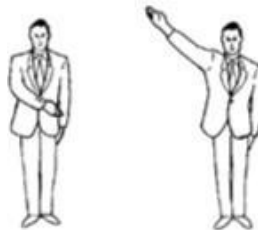
Rozhodčí natáhne ruku směrem dolů pod úhlem 45° na stranu skórujícího závodníka.





### Nihon (2 body)

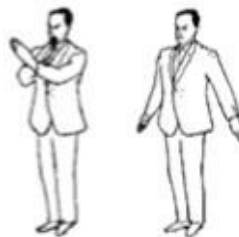
Rozhodčí natáhne ruku nahoru v úhlu 45° na stranu bodujícího soutěžícího.



### Zrušení posledního rozhodnutí

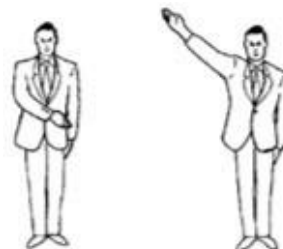
Pokud byl bod nebo trest udělen nesprávně, rozhodčí se obrátí k dotyčnému soutěžícímu, řekne "AKA" nebo "AO", zkříží ruce a pak udělá řezavý pohyb.

s dlaněmi otočenými dolů na znamení, že předchozí skóre je staženo.



### Aka/Ao no Kachi (Vítězství pro Aka/Ao)

Na konci zápasu rozhodčí vyhlásí "AKA (nebo AO) no Kachi" a zvedne ruku v úhlu 45° na stranu vítěze.



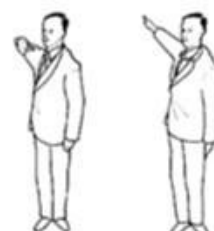
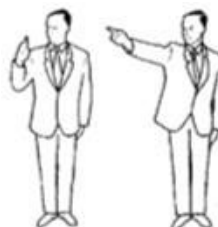
### Kiken

"Opuštění" Rozhodčí ukáže ukazováčkem na startovní čáru opouštějícího závodníka a poté oznámí vítězství soupeře.



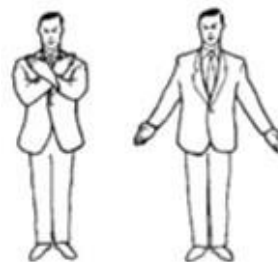
### Shikkaku

"Diskvalifikace, vyřazení z oblasti" Rozhodčí nejprve ukáže směrem nahoru pod úhlem 45° ve směru dotyčného závodníka a poté ukáže směrem ven a dozadu s povelom "AKA (AO) SHIKKAKU!". Poté vyhlásí vítězství soupeře.



### Hikiwake

"Remíza" (pouze pro soutěže družstev) Pokud je na konci zápasu skóre nerozhodné, rozhodčí zkříží ruce a poté je dá od sebe dlaněmi dopředu.



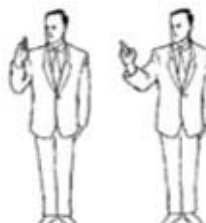
### Kategorie přestupku 1 (bez dodatečného signálu pro Chukoku)

Rozhodčí zkříží otevřené ruce na úrovni hrudníku tak, aby se zápěstí dotýkala.



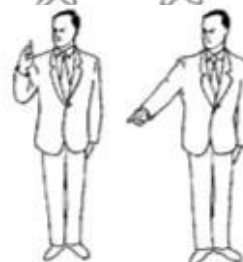
### Přestupek kategorie 2 (bez dodatečného signálu pro chukoku)

Rozhodčí ukáže na obličej dotyčného závodníka s ohnutou paží.



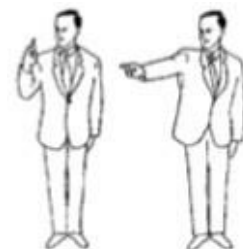
### Keikoku

"Varování" HCR nejprve označuje přestupek v kategorii 1 nebo 2 a pak ukáže ukazováčkem dolů pod úhlem 45° směrem k dotyčnému soutěžícímu.



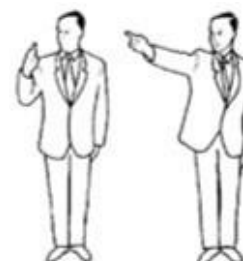
### Hansoku Chui

"Varování před diskvalifikací" MR nejprve označí přestupek kategorie 1 nebo 2 a poté ukáže ukazováčkem vodorovně směrem k dotyčnému závodníkovi.



### Hansoku

"Diskvalifikace" MR označí přestupek kategorie 1 nebo 2 a pak ukáže ukazováčkem nahoru pod úhlem 45° o dotyčném sportovci. Poté prohlásí soupeře za vítěze.



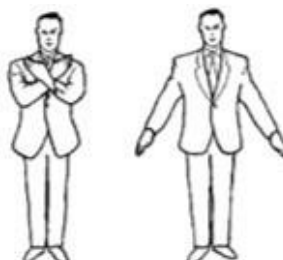
### **Pasivita**

Rozhodčí otáčí pěsti kolem sebe před hrudníkem, aby naznačil přestupek kategorie 2.



### **Torimasen**

"Žádné skóre, varování ani trest." Rozhodčí zkříží ruce a pak udělá sečný pohyb dlaněmi dolů.



### **Nadměrný kontakt**

HKR označuje nadměrný kontakt nebo jiný přestupek v kategorii 1.



### **Předstírání nebo přehánění zranění** Rozhodčí si

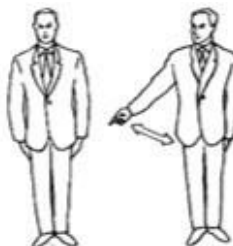
drží obličej oběma rukama, aby naznačil přestupek kategorie 2.



### **Yogai**

"Rozhodčí naznačí odchod ze soutěžního prostoru tím, že ukáže ukazováčkem na.

Soutěžící je hodnocen tak, že ukáže na okraj svého bojového prostoru.



### **Mubobi (sebeohrožení)**

Rozhodčí se dotkne rukou obličeje, pak otočí hranu ruky dopředu a pohybuje rukou dopředu a dozadu, signalizovat, že se závodník ohrozil.



### **Vyhýbání se boji**

Rozhodčí udělá krouživý pohyb ukazováčkem směřujícím dolů, aby označil přestupek kategorie 2.



### **Stisknutí, uchopení nebo postavení hrudníku na hrudník bez techniky během 2 sekund.**

Rozhodčí drží pěsti ve výši ramen nebo dělá tlačný pohyb otevřenými rukama na znamení přestupku kategorie 2.



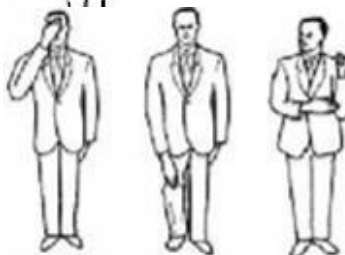
### **Nebezpečné a nekontrolované útoky**

Rozhodčí si přejeede pěstí po tváři, aby naznačil přestupek kategorie 2.



### **Falešné útoky hlavou, kolena nebo lokty**

Rozhodčí se dotkne otevřenou rukou čela, kolena nebo lokte, čímž označí přestupek kategorie 2.



### **Mluvení na protihráče, popichování nebo hrubé chování.**

Rozhodčí si přiloží ukazováček k ústům, aby označil přestupek kategorie 2.



### **Shugo**

"Rozhodčí přivolá rozhodčí tak, že natáhne ruku dlaní nahoru a pak ji ohne tak, aby měl dlaň před obličejem.

