



World Karate Federation

SOUTĚŽNÍ PRAVIDLA KARATE

V PLATNOSTI OD 1. 1. 2020

aktualizace 15. 6. 2020

PŘEKLAD:

Mgr. Jakub Tesárek

Obsah

ČLÁNEK 1: ZÁPASIŠTĚ KUMITE	- 5 -
ČLÁNEK 2: OFICIÁLNÍ ÚBOR	- 6 -
ČLÁNEK 3: ORGANIZACE SOUTĚŽÍ KUMITE	- 9 -
ČLÁNEK 4: PANEL ROZHODČÍCH	- 11 -
ČLÁNEK 5: DOBA TRVÁNÍ ZÁPASU	- 13 -
ČLÁNEK 6: BODOVÁNÍ	- 14 -
ČLÁNEK 7: KRITÉRIA PRO ROZHODOVÁNÍ	- 17 -
ČLÁNEK 8: ZAKÁZANÉ CHOVÁNÍ	- 19 -
ČLÁNEK 9: VAROVÁNÍ A TRETTY	- 23 -
ČLÁNEK 10: ZRANĚNÍ A NEHODY BĚHEM SOUTĚŽE	- 25 -
ČLÁNEK 11: OFICIÁLNÍ PROTEST	- 27 -
ČLÁNEK 12: PRÁVOMOCI A POVINNOSTI	- 30 -
ČLÁNEK 13: ZAHÁJENÍ, PŘERUŠENÍ A UKONČENÍ UTKÁNÍ	- 34 -
ČLÁNEK 1: ZÁPASIŠTĚ KATA	- 37 -
ČLÁNEK 2: OFICIÁLNÍ ÚBOR	- 38 -
ČLÁNEK 3: ORGANIZACE SOUTĚŽE KATA	- 40 -
ČLÁNEK 4: PANEL SOUDCŮ	- 43 -
ČLÁNEK 5: KRITÉRIA PRO HODNOCENÍ	- 44 -
ČLÁNEK 6: ŘÍZENÍ UTKÁNÍ	- 49 -
ČLÁNEK 7: OFICIÁLNÍ PROTEST	- 50 -
DODATEK 1: TERMINOLOGIE	- 52 -

DODATEK 2: GESTA ROZHODČÍCH A SIGNÁLY SOUDCŮ PRAPORKY	- 54 -
VYHLAŠOVÁNÍ A GESTA ROZHODČÍHO	- 54 -
SIGNÁLY PRAPORKY PRO SOUDCE	- 61 -
DODATEK 3: POMOCNÁ KRITÉRIA PRO ROZHODČÍ A SOUDCE	- 64 -
DODATEK 4: ZNAČKY STAVU ZÁPASU	- 67 -
DODATEK 5: POSTAVENÍ – ZÁPASIŠTĚ KUMITE	- 68 -
DODATEK 6: POSTAVENÍ – ZÁPASIŠTĚ KATA	- 69 -
DODATEK 7: KARATE-GI	- 70 -
DODATEK 8: VĚKOVÉ KATEGORIE A PODMÍNKY SOUTĚŽÍ WKF	- 71 -
DODATEK 9: BARVA KALHOT PRO SOUDCE A ROZHODČÍ	- 72 -
DODATEK 10: ÚPRAVA PRAVIDEL PRO KATEGORII DĚTÍ MLADŠÍCH 14 LET	- 73 -
DODATEK 11: VIDEO REVIEW	- 75 -
DODATEK 12: OFICIÁLNÍ FORMULÁŘ NA PROTESTY	- 80 -
DODATEK 13: VÁŽENÍ	- 82 -
DODATEK 14: SOUTĚŽ KUMITE (KAŽDÝ S KAŽDÝM)	- 84 -
DODATEK 15: ORGANIZACE OLYMPIJSKÉ SOUTĚŽE KATA	- 87 -
DODATEK 16: SOUTĚŽ KATA NA PREMIER LEAGUE	- 97 -

PRAVIDLA KUMITE

ČLÁNEK 1: ZÁPASIŠTĚ KUMITE

1. Zápasíště je čtverec o straně osm metrů (měřeno z vnějšku) s dalším jedním metrem na všech stranách, které slouží jako bezpečnostní prostor. Typ musí být schválen WKF. Dvěma metry na každé straně zápasíště bude zajištěna čistá bezpečnostní zóna. Pokud je použita vyvýšená plocha zápasíště, bezpečnostní zóna by měla mít o jeden metr více na každé straně.
2. Dva čtverce jsou obráceny červenou stranou nahoru, a to ve vzdálenosti jednoho metru od středu zápasíště na obou stranách. Tyto čtverce tvoří hranici mezi závodníky. V případě zahájení či pokračování v zápasu, stojí závodníci proti sobě na přední hraně a uprostřed čtverců.
3. Rozhodčí stojí uvnitř uprostřed mezi oběma závodníky k nim čelem, ve vzdálenosti dva metry od bezpečnostní zóny zápasíště.
4. Soudci jsou umístěni v každém rohu zápasíště uvnitř bezpečnostní zóny. Rozhodčí se může pohybovat po celém zápasišti, včetně bezpečnostní zóny, kde sedí soudci. Každý soudce je vybaven červeným a modrým praporkem.
5. Kontrolor zápasu (*Match Supervisor*) sedí hned za bezpečnostní zónou zápasíště vlevo nebo vpravo za rozhodčím. Je vybaven červeným praporkem a píšťalkou.
6. Kontrolor stavu zápasu (*Score-supervisor*) sedí za oficiálním stolem mezi zapisovatelem (*Scorekeeper*) a časoměřičem (*Timekeeper*).
7. Místo určené pro kouče je mimo bezpečnostní prostor, na okraji zápasíště čelem ke stolku rozhodčích. V případě, že zápasíště je vyvýšeno, budou mít kouči toto místo připraveno mimo tohoto vyvýšeného zápasíště.
8. Vnitřní hranice jednoho metru musí být jiné barvy než ostatní plocha zápasíště.

POZNÁMKA: Věnujte pozornost DODATKU 5: POSTAVENÍ ZÁPASIŠTĚ KUMITE

VÝKLAD:

- I. *V prostoru do vzdálenosti jeden metr od bezpečnostní zóny zápasíště nesmí být umístěna žádná tabule s reklamou, stěny, sloupy atd.*
- II. *Zápasíště nesmí klouzat v místě dotyku s podlahou a na povrchu má mít nízký koeficient tření. Rozhodčí se musí přesvědčit, že se jednotlivé čtverce v průběhu zápasu od sebe nevzdalují, protože mezery mohou způsobit zranění a vytvářejí nebezpečí. Používané zápasíště musí být schváleného typu WKF.*

ČLÁNEK 2: OFICIÁLNÍ ÚBOR

1. Závodníci a jejich koučové musí být oblečeni do oficiálního oděvu, jak je zde definován.
2. Komise rozhodčích může vyloučit jakéhokoli funkcionáře nebo závodníka, jenž nedodrží tento předpis.

ROZHODČÍ

1. Rozhodčí a soudci musí nosit oficiální úbor určený komisí rozhodčích. Tento úbor musí nosit na všech turnajích, poradách a kurzech.
2. Oficiální úbor je následující:
 Jednořadé sako barvy námořní modře (kód barvy 19-4023 **TPX**).
 Bílá košile s krátkými rukávy.
 Oficiální kravata bez kravatové spony.
 Černá pišťalka.
 Diskrétní bílá šňůrka na pišťalku.
 Hladké světlešedé kalhoty bez manžet (DODATEK 9).
 Hladké, tmavě modré nebo černé ponožky a černé nazouvací boty na zápasistiše.
 Rozhodčí a soudci ženského pohlaví mohou nosit z náboženských důvodů pokrývku hlavy schváleného typu WKF.
 Rozhodčí a soudci mohou mít snubní prsten.
 Rozhodčí a soudci ženského pohlaví mohou nosit sponu do vlasů a diskrétní náušnice.
3. Pro Olympijské hry, Olympijské hry mládeže, Kontinentální hry a další multisportovní soutěže, kde se používá univerzální úbor pro rozhodčí na náklady organizačního výboru s přihlédnutím ke specifitě daného turnaje, může být oficiální úbor pro rozhodčí nahrazen touto uniformou. Je nutné však písemně požádat WKF a ta musí formálně schválit tuto žádost.

ZÁVODNÍCI

1. Závodníci musí nosit bílé neoznačené karate-gi bez pruhů, lemování nebo osobních výšivek – jiné než výslovně povolené EC WKF. Závodníci smějí pouze nosit státní znak nebo vlajku, které budou umístěny na levé straně prsou na kabátu a nesmí přesáhnout velikost 12 cm x 8 cm (viz. DODATEK 7). Na karate-gi mohou být umístěny pouze značky výrobce. Dále je na zádech možno umístit identifikační číslo vydávané organizačním výborem. Jeden závodník musí mít červený pás a druhý modrý pás. Červené a modré pásy musí být široké okolo 5 cm a dlouhé tak, aby jejich konce přečnívaly alespoň 15 cm na každé straně uzlu, ovšem ne tak dlouhé, aby přesahovaly délku větší než $\frac{3}{4}$ stehů. Pásy musí být hladké červené a modré barvy, bez jakýchkoli osobních výšivek nebo reklamních označení jiných než obvyklých označení od výrobce.
2. Přes nařízení shora uvedeného odstavce 1, může Výkonný Výbor povolit umístění zvláštních nášivek či výrobních značek schválených sponzorů.
3. Kabát, stažený v pase pásem, musí mít minimálně takovou délku, aby zakrýval boky, nesmí však být delší než $\frac{3}{4}$ stehů. Ženy mohou nosit pod kabátem bílé tričko bez vzoru. Kabát musí být zavázán u boků. Kabáty bez tkaniček na zavázání se nesmí používat.

4. Maximální délka rukávů nesmí přesahovat ohyb zápěstí, rukáv nesmí být kratší než do poloviny předloktí. Rukávy kabátu nesmí být srolované. Kabát musí být zavázaný tkaničkami při zahájení zápasu. Pokud se v průběhu zápasu tkaničky utrhnou, závodník si nemusí měnit kabát.
5. Kalhoty musí být tak dlouhé, aby zakryly alespoň 2/3 lýtek a nesmí přesahovat kotníky. Kalhoty nesmí být srolované
6. Každý závodník musí mít čisté vlasy a ostříhané na takovou délku, která nenaruší hladký průběh zápasu. Hachimaki (čelenka) není povolena. Pokud rozhodčí usoudí, že vlasy kteréhokoli závodníka jsou příliš dlouhé ne špinavé, může ho vyloučit ze zápasu. Jsou zakázány jehlice do vlasů, stejně jako kovové spony. Stuhý (mašle) a jiné ozdoby jsou zakázány. Jedna nebo dvě diskrétní gumičky svazující vlasy do jednoho copu jsou povoleny.
7. Závodníci mohou z náboženských důvodů používat černý jednoduchý šátek schválený WKF, jež zakrývá pouze vlasy, nikoli oblast krku.
8. Závodníci musí mít krátké nehty a nesmí nosit kovové ani žádné jiné předměty, které by mohly zranit soupeře. Použití kovových zubních rovnátek musí být schválené rozhodčím a lékařem turnaje. Závodník nese plnou zodpovědnost za jakýkoli zranění.
9. Následující ochranné vybavení je povinné:
 - 9.1. WKF schválené chrániče rukou, jeden závodník má na sobě červené a druhý modré chrániče
 - 9.2. Chrániče zubů
 - 9.3. WKF schválený chránič trupu (pro všechny kategorie) a chránič hrudi pro všechny ženské kategorie
 - 9.4. WKF schválené chrániče holení, jeden závodník má na sobě červené a druhý modré chrániče
 - 9.5. WKF schválené chrániče nártů, jeden závodník má na sobě červené a druhý modré chrániče

Suspenzory nejsou povinné, ale pokud budou použity, musí být schváleny WKF
10. Brýle jsou zakázány, Měkké kontaktní čočky mohou závodníci nosit na vlastní zodpovědnost.
11. Nošení neautorizovaného oblečení a výstroje je zakázáno.
12. Všechny ochranné prostředky musí být homologovány WKF.
13. Kontrolor zápasu (*Match Supervisor*) má povinnost před každým zápasem nebo kolem zkontrolovat závodníky, zda-li mají schválené a předepsané chrániče (na kontinentálních, mezinárodních nebo národních mistrovstvích je doporučeno používat ochranné pomůcky schválené WKF, v žádném případě nesmí být tyto schválené typy odmítnuty).
14. Použití bandáží a stahovadel kvůli zraněním musí chválit rozhodčí na základě doporučení lékaře turnaje.

KOUČOVÉ

1. Koučové musí v průběhu celého turnaje nosit sportovní úbor Národní federace a příslušnou licenci umístěnou na viditelném místě, s výjimkou medailových zápasů na oficiálních WKF turnajích. Při těchto příležitostech jsou kouči-muži povinni nosit tmavý oblek, košili a kravatu a ženy si mohou vybrat šaty, kostým nebo kombinaci saka a sukně tmavé barvy. Kouči-ženy mohou nosit z náboženských důvodů pokrývku hlavy schváleného typu WKF, které jsou schválené pro rozhodčí a soudce.

VÝKLAD:

- I. *Závodník musí mít jen jeden pás. AKA má červený pás a AO modrý. Pás stupně technické vyspělosti nesmí být během zápasu nošen.*
- II. *Používané chrániče zubů musí správně sedět na chrupu.*
- III. *Pokud závodník přijde na zápasišť nesprávně ustrojen, nebude ihned diskvalifikován, ale bude mu dána jedna minuta, aby nedostatek odstranil.*
- IV. *Pokud Komise rozhodčích souhlasí, rozhodčí si mohou sundat sako.*

ČLÁNEK 3: ORGANIZACE SOUTĚŽÍ KUMITE

1. Turnaj v karate může zahrnovat soutěž v kumite a/nebo v kata. Soutěž v kumite se dále může dělit na utkání družstev a na zápas jednotlivců. Zápas jednotlivců se může dále dělit na věkovou a hmotností kategorií. Soutěž v hmotnostních kategoriích se nakonec dělí na zápasy. Termín “zápas” také označuje individuální soutěže v kumite mezi dvojicemi závodníků soutěžících družstev.
2. Na Mistrovství světa a kontinentálních mistrovstvích WKF jsou medailisté z předchozích šampionátů (zlatá medaile, stříbrná medaile a dvě bronzové medaile) nasazeni. Pro turnaje Karate 1 – Premier League je nasazeno 8 nejlepších závodníků dané kategorie dle WKF rankingu (pro nasazení je určující pořadí v rankingu v den předcházející dané soutěži). V případě neúčasti závodníků se netýká závodníků na umístěních níže v žebříčku.
3. Na turnajích se používá vyřazovací systém s repasáží, vždy, pokud není výslovně uvedeno jinak. Tam, kde se používá systém každý s každým, je možné najít popis v DODATKU 14: Každý s každým.
4. Celý popis procedury vážení naleznete v DODATKU 13: Vážení.
5. V zápase jednotlivců nesmí být žádný závodník nahrazen jiným závodníkem po rozlosování jednotlivých kategorií.
6. Závodník či družstvo, které se po výzvě k nástupu včas nedostaví k zápasišti bude diskvalifikováno (KIKEN) z kategorie. V zápasech týmů, v případě nenastoupení závodníka bude skóre 8-0 ve prospěch závodníka druhého týmu. Diskvalifikace KIKEN znamená vyřazení závodníka z této kategorie, ale nemá vliv na účast v jiné kategorii.
7. Mužský tým zahrnuje 7 členů s 5 soutěžícími závodníky v kole. Ženský tým zahrnuje 4 členky se 3 soutěžícími závodnicemi v kole.
8. Všichni závodníci jsou členy družstva. Náhradníci nejsou pevně určeni.
9. Před každým utkáním musí zástupce družstva odevzdat u oficiálního stolku formulář se jmény a pořadím zápasů členů družstva. Sestava členů, vybraných z plného počtu sedmi závodníků či čtyř závodnic. Pořadí jejich zápasů může být změněno pro každé kolo, pokud je nové pořadí zaznamenáno do formuláře, Je-li však již jednou zaznamenáno před daným kolem, nemůže být poté, až do ukončení kola změněno. Družstvo bude diskvalifikováno (SHIKKAKU), jestliže kterýkoliv člen družstva nebo jeho kouč změní sestavu družstva či pořadí zápasů, aniž by před začátkem kola předložil nové písemné pořadí závodníků. V utkáních týmů, kde individuální závodník obdrží HANSOKU nebo SHIKKAKU bude jeho skóre vynulováno a osm bodů bude přičteno ve prospěch soupeře. Zaznamenané skóre tedy bude 8-0.

VÝKLAD:

- I. *“Kolo” je určitý stupeň soutěže, který vede ke konečnému určení finalistů. Ve vyřazovací fázi soutěžích Kumite každé kolo eliminuje 50 % závodníků, přičemž se “volné losy” počítají jako závodníci. V této souvislosti se pojem kolo může použít jako stádium primární eliminace nebo repasáže. V soutěži “každý s každým” kolo znázorňuje všem závodníkům soutěžit jednou se všemi ostatními závodníky v daném rozlosování.*

- II. *Všimněte si, že “zápas” znamená souboj mezi dvěma jednotlivci, zatímco “utkáni” jsou všechny zápasy jednotlivců mezi dvěma týmy.*
- III. *Pouhé užívání jmen závodníků způsobuje problém při výslovnosti a identifikaci. Z tohoto důvodu by mělo být přiděleno používáno WKF identifikační číslo.*
- IV. *Při nástupu před utkáním nastupují pouze ti závodníci, kteří se utkání přímo účastní. Nezápasící závodníci a kouč se nástupu neúčastní a mají sedět v prostoru pro ně určeném.*
- V. *Aby mohl startovat tým mužů, musí být přítomni alespoň tři závodníci, a aby mohl soutěžit tým žen, musí být přítomny alespoň 2 závodnice. Tým s menším, než požadovaným počtem závodníků ztrácí možnost závodit a je prohlášen KIKEN*
- VI. *Při oznámení diskvalifikace KIKEN rozhodčí ukáže prstem směrem ke straně chybějícího závodníka nebo týmu a oznámí AKA/AO KIKEN, poté AKA/AO NO KACHI s příslušným gestem pro KACHI (vítězství) pro soupeře.*
- VII. *Formulář obsahující pořadí závodníků může předkládat kouč nebo pověřený závodník z družstva. Pokud předává formulář kouč, musí být jasně identifikovatelný, jinak může být odmítnut. Seznam musí obsahovat název země nebo klubu, barvu pásu, která je družstvu pro příslušné utkání přidělena a pořadí zápasů jednotlivých členů družstva. Formulář musí obsahovat jména závodníků a jejich turnajové číslo a musí být podepsán koučem nebo pověřenou osobou.*
- VIII. *Kouči musí předložit svou akreditaci společně se závodníky či týmem k oficiálnímu stolku. Kouč musí sedět na předem připravené židli a nesmí zasahovat slovně či jinými skutky do hladkého průběhu utkání*
- IX. *Jestliže chybou v rozpise dojde k tomu, že zápasí špatní závodníci, bude zápas/utkáni prohlášen/o za neplatný/é, bez ohledu na výsledek. Aby se omezily takové chyby, musí vítěz každého zápasu/utkáni, než opustí plochu ověřit své vítězství u stolku zapisovatele.*

ČLÁNEK 4: PANEL ROZHODČÍCH

1. Panel rozhodčích pro každý zápas se skládá z jednoho rozhodčího (*SHUSHIN*), čtyř soudců (*FUKUSHIN*) a jednoho kontrolora zápasu (*Match supervisor – KANSA*)
2. Rozhodčí, soudci a kontrolor zápasu kumite (*KANSA*) nesmí být stejné národnosti nebo ze stejné národní federace jako závodníci.
3. Rozhodčí rozhodčích a soudců na jednotlivé zápasiště
 - Pro eliminační kola připraví sekretář Komise rozhodčích technikovi softwarového systému, který obstarává elektronický losovací systém, seznam rozhodčích a soudců, který jsou k dispozici pro jednotlivá zápasiště. Tento seznam je připraven sekretářem Komise rozhodčích ihned po ukončení rozlosování závodníků a ke konci schůzky rozhodčích. Tento seznam musí obsahovat pouze rozhodčí, kteří se zúčastnili schůzky rozhodčích a nesmí být v rozporu s výše uvedenými kritérii. Poté technik softwarového systému vloží seznam rozhodčích do systému, jež náhodně určí 4 soudce, 1 rozhodčího a 1 kontrolora zápasové plochy (*KANSA*) pro každé zápasiště na jednotlivé zápasy.
 - Pro zápasy o medailová umístění poskytnou Manažeri zápasiště předsedovi a sekretáři Komise rozhodčích seznam obsahující 8 rozhodčích z jejich zápasiště, a to ihned po skončení posledního kola eliminačních zápasů. Ihned poté, co je seznam rozhodčích schválen předsedou Komise rozhodčích, bude tento seznam předán technikovi softwarového systému pro jeho vložení do losovacího systému. Systém poté náhodně vybere panel rozhodčích, který bude obsahovat pouze 5 z 8 rozhodčích z každého zápasiště.
4. Pro usnadnění řízení zápasů budou určeni 2 manažeri zápasiště, 1 asistent manažera zápasiště, 1 kontrolor stavu zápasu (*Score Supervisor*) a 1 časoměřič (*Scorekeeper*). Výjimku tvoří turnaje typu Olympijských her, kde bude určen pouze 1 manažer zápasiště.

VÝKLAD:

- I. *Na začátku zápasu Kumite stojí rozhodčí vně oficiálního zápasiště. Po jeho levé straně stojí soudci č. 1 a č. 2 a po pravé straně stojí soudci č. 3 a č. 4.*
- II. *Po provedení pozdravu mezi závodníky panelem rozhodčích udělá rozhodčí krok vzad, soudci a rozhodčí se otočí čelem dovnitř a všichni se vzájemně ukloní. Poté všichni zaujmou své pozice.*
- III. *Při výměně panelu rozhodčích se vrátí odcházející panel rozhodčích do původní pozice a vzájemně se ukloní a poté opustí prostor zápasové plochy. Kontrolor zápasu zůstává na své pozici a poté se přidá k odcházejícímu panelu.*
- IV. *Pokud se mění jednotliví soudci, přichází soudce jde k soudci odcházejícímu, oba se vzájemně ukloní a vymění si pozice.*

- V. *V zápasech týmů, za předpokladu, že celý panel vlastní požadovanou kvalifikaci, se mohou rozhodčí a soudci po každém zápase střídat tzv. rotací.*

ČLÁNEK 5: DOBA TRVÁNÍ ZÁPASU

1. Doba trvání zápasu Kumite v seniorské kategorii je stanovena na 3 minuty, a to jak v mužské, tak i v ženské kategorii (jak v utkání družstev, tak v zápasech jednotlivců). V kategorii U-21 je doba zápasu stanovena jak v mužské, tak i v ženské kategorii na 3 minuty. V dorosteneckých a juniorských kategoriích zápasí obě pohlaví 2 minuty.
2. Čas zápasu začíná, když rozhodčí dá pokyn k zahájení zápasu a končí kdykoliv rozhodčí zvolá “YAME”.
3. Časoměřič signalizuje jasně slyšitelným Gongem nebo bzučákem “15 sekund do konce zápasu” a “čas uplynul”. Signál “čas uplynul” označuje konec zápasu.
4. Závodníci mají nárok na určitou dobu odpočinku mezi jednotlivými zápasy, rovnající se standardní době trvání zápasu. Výjimkou je případ, kdy je nutná změna barvy chráničů a pásu, pak je tato doba prodloužena na pět minut.

ČLÁNEK 6: BODOVÁNÍ

1. Bodování je následující:

- a) **IPPON** 3 body
- b) **WAZA-ARI** 2 body
- c) **YUKO** 1 bod

2. Bodování se uděluje za techniku umístěnou na zásahovou plochu a předvedenou podle následujících kritérií:

- a) Dobrá forma
- b) Správné nasazení
- c) Energické provedení
- d) Perfektní závěr (ZANSHIN)
- e) Správné načasování
- f) Správná vzdálenost

3. IPPON se uděluje za:

- a) Kopy JODAN
- b) Jakoukoli bodovanou techniku na ležícího, hozeného nebo podmeteného soupeře

4. WAZA-ARI se uděluje za:

- a) Kopy CHUDAN.

5. YUKO se uděluje za:

- a) CHUDAN nebo JODAN TSUKI.
- b) JODAN nebo CHUDAN UCHI

6. Útoky jsou omezené na tyto oblasti:

- a) Hlava
- b) Obličej
- c) Krk
- d) Břicho
- e) Hrudník
- f) Žáda
- g) Strana trupu

7. Účinná technika provedená ve stejný okamžik, kdy zazní signál k ukončení zápasu, je považována za platnou. Technika, i když účinná, která je provedená po povelu přerušení nebo ukončení zápasu nebude bodově ohodnocena a může vést k potrestání toho, kdo jí vykonal.

8. Jsou-li oba závodníci mimo zápasíště, není hodnocena žádná technika, i když je technicky správná. Pokud však jeden závodník provedl účinnou techniku před tím, než rozhodčí zvolal “YAME” a je stále

ještě v zápasišti, technika se bude bodovat.

VÝKLAD:

Aby mohlo dojít ke skórování, technika musí být provedena do zásahové plochy, jak je definováno v bodu 6 výše. Technika musí být řádně kontrolována s ohledem na zásahovou plochu a musí splňovat všech 6 kritérií pro bodování uvedených v bodě 2 výše.

SLOVNÍK	TECHNICKÉ POŽADAVKY
IPPON (3 body) je udělen za:	1. Kopy JODAN. JODAN je definován jako obličej, hlava a krk. 2. Jakákoli skórující technika, která je zasazena soupeři po dovoleném hodu, uklouznutí svojí vinou, podmetením nohy nebo podrazu protivníka na zem.
WAZA-ARI (2 body) je uděleno za:	1. Kopy CHUDAN. CHUDAN je definován jako břicho, hrud', záda a strana trupu.
YUKO (1 bod) je uděleno za:	1. Jakékoli TSUKI zasazené na jakoukoli ze 7 zásahových oblastí. 2. Jakékoli UCHI zasazené na jakoukoli ze 7 zásahových oblastí.

- I. *Z bezpečnostních důvodů jsou zakázány hody, kdy je soupeř chycen pod úroveň pasu, hod, při kterém hrozený závodník není držen během hodu, nebo je hrozen nebezpečně, nebo při kterém je bod osy hodu nad úroveň boků. Závodník, který takové hody aplikuje, obdrží varování nebo trest. Výjimku tvoří techniky podražení, které nevyžadují držení soupeře během jejich výkonu, jako např. DE-AŠI-BARAI, KO-UČI-GARI, KANI-WAZA atd. Poté, co byl hod proveden, musí se závodník okamžitě pokusit provést bodující techniku, aby bylo možné udělit bod.*
- II. *Je-li závodník hrozen dovoleným způsobem, uklouzne, upadne nebo se z jiného důvodu dotýká trup jeho těla zápasiště a poté je provedeno skórování, bude udělen IPPON.*
- III. *Technika s “dobrou formou” se říká technice, kterou charakterizuje pravděpodobná účinnost v rámci tradičního pojetí karate.*
- IV. *“Správné nasazení” je součástí dobré formy a týká se ohleduplného nasazení, vysoké koncentrace při průběhu celé bodující techniky.*
- V. *“Energické provedení” definuje sílu a rychlost techniky a zřejmou snahu o její úspěch.*
- VI. *“Zanshin” je kritérium, které často chybí. Je to stav přetrvávajícího soustředění, kdy závodník zůstává plně koncentrovaný a ostražitý, udržuje povědomí o soupeři, jeho protiútoky atd. Během provedení techniky neotáčí obličej a zůstává otočený tváří k soupeři i po jejím vykonání.*
- VII. *“Správné načasování” znamená provedení techniky tehdy, když bude mít největší potenciální účinek na úspěch*

- VIII. **“Správná vzdálenost”** znamená provedení technik z přesné vzdálenosti, ze které bude mít technika největší potencionální účinek. Pokud bude technika provedena na soupeře, který se rychle pohybuje vzad, bude potencionální účinek úderu snížen.
- IX. **Vzdáleností** se nazývá bod, ve kterém je technika zakončena v blízkosti cíle nebo na něm. Úder nebo kop, který je zasazen někam mezi povrch kůže (skin touch) a vzdálenost **5 cm** od obličeje, hlavy nebo krku je správnou vzdáleností. Techniky JODAN, které končí ve vzdálenosti do **5 cm** od cíle, a které se soupeř nepokouší blokovat nebo se jim vyhnout, budou bodovány, pokud splňují ostatní kritéria. U kategorie dorostu a juniorů není povolen žádný kontakt s hlavou, obličejem nebo krkem, s výjimkou pro JODAN kopy, kde je povolen velmi lehký dotek (nazvaný výše skin touch) a bodovaná vzdálenost je prodloužena na **10 cm**.
- X. Bezcenná technika je bezcenná bez ohledu na to, kam a jak byla provedena. Techniky, které mají zásadní nedostatky ve formě provedení, nebo jim chybí síla, nebudou bodově ohodnoceny.
- XI. Techniky vedené pod pás mohou být ohodnoceny, pokud končí nad stydkou kostí. Krk je zásahová oblast, stejně tak jako hrdlo. Nicméně, kontakt s hrdlem je zakázán, správně kontrolovaná technika provedená bez dotyku může být hodnocena.
- XII. Technika vedená na lopatky může být hodnocena. Plocha ramene, na kterou nelze skórovat je vymezena spojením vrcholu horní kosti pase, lopatkou a klíční kostí.
- XIII. Signál ukončující zápas ukončuje v zápase možnost bodovat, a to i v případě, kdy rozhodčí z nepozornosti ihned zápas neukončí. Signál k ukončení zápasu však neznamená, že nemohou být uděleny tresty. Tresty mohou být uděleny panelem rozhodčích až do okamžiku, kdy závodníci po konci zápasu opustí zápasíště. Poté mohou být udělovány pouze disciplinární a právní komisí.
- XIV. Pokud techniky obou závodníků dopadnou současně, pak z definice vyplývá, že podmínky pro udělení bodového ohodnocení – **“dobré nasazení”** nebyla splněna a správné rozhodnutí je proto neudělit žádný bod. Oba závodníci mohou nicméně získat body, pokud má každý z nich podporu dvou soudců a obě techniky dopadly před **“YAME”** nebo zvukovým signálem označujícím vypršení časového limitu.
- XV. Pokud závodník bodoval více po sobě následujícími technikami před tím, než byl zápas zastaven, budou závodníkovi uděleny body za úspěšnou techniku s vyšší bodovou hodnotou, a to bez ohledu na pořadí technik. Příklad: Jestliže byla provedena úspěšná technika rukou a následně bodovaný kop, pak budou uděleny body za kop, bez ohledu na to, že technika rukou byla provedena dříve – důvodem je vyšší bodová hodnota u kopu.

ČLÁNEK 7: KRITÉRIA PRO ROZHODOVÁNÍ

1. O výsledku zápasu se rozhodne na základě dosažení jasného vedení rozdílem 8 bodů nebo po uplynutí času zápasu, kdy vítězem se stává závodník s vyšším počtem bodů nebo pravidlem prvního bodu (SENSHU), nebo vyhlášení prostřednictvím HANTEI nebo HANSOKU, SHIKKAKU a KIKEN, které bylo uděleno soupeři.
2. Zápas jednotlivců nemohou skončit remízou. Nerozhodného stavu lze dosáhnout pouze v utkání týmů nebo v soutěži každý s každým, a to pouze tehdy, pokud zápas skončí s vyrovnaným skóre či bez bodového ohodnocení a žádný ze soupeřů nemá výhodu prvního bodu (SENSHU). V takovém případě rozhodčí vyhlásí remízu (HIKIWAKE).
3. Jestliže po skončení zápasu je skóre vyrovnané, ale jeden ze závodníků dosáhl výhody prvního bodu (SENSHU), bude tento závodník prohlášen za vítěze. V zápasech, které skončí bez dosažení bodového ohodnocení nebo je skóre vyrovnané bez dosažení výhody prvního bodu pro jednoho ze závodníků, bude konečné rozhodnutí o vítězi stanoveno volbou 4 soudců a rozhodčího, přičemž, každý má právě jeden hlas. Rozhodnutí ve prospěch jednoho ze závodníků je povinné a je stanoveno následujícími kritérii:
 - a) Přístup k zápasu, bojovnost a síla demonstrovaná závodníky
 - b) Taktická a technická převaha
 - c) Který závodník měl vyšší iniciativu ve vedení útoků
4. V případě, že závodník, který získal SENSHU obdrží rovněž varování kategorie 2 za vyhýbání se boji za následující případy: JOGAI, utíkání, chytání, držení, tahání, strkání či stání hrud' na hrud' a stalo se tak v případě, že je méně než 15 sekund do konce zápasu, tak automaticky ztratí výhodu prvního bodu (SENSHU). Rozhodčí nejprve identifikuje přestupek vůči pravidlům a signalizuje soudcům porušení pravidel. V případě, že minimálně 2 soudci podpoří signalizaci rozhodčího, tak tento provede varování kategorie 2, za nímž následuje gesto pro SENSHU a nakonec znamení pro anulování (TORIMASEN). Ve stejné chvíli rozhodčí prohlásí AKA/AO SENSHU TORIMASEN.

V případě, že je SENSHU odebráno v čase kratším než 15 vteřin do konce zápasu, není již možno další SENSHU udělit ani jednomu ze soupeřů.

V případech, kdy bylo SENSHU uděleno, ale úspěšné videoreview určí, že rovněž druhý ze soupeřů skóroval, tak se nejedná o případ SENSHU. V tomto případě bude tedy užito nulování SENSHU, a to stejnou procedurou jako je určeno výše.

Vítězí to družstvo, které dosáhne nejvyššího počtu vítězství, včetně výher prostřednictvím SENSHU. Jestliže mají obě družstva stejný počet vítězství, vítězí to družstvo, jehož závodníci získali nejvíce bodů, přičemž se započítávají vyhrané a prohrané zápasy. Zápas se ukončí v momentě, kdy bodový rozdíl bude osm či více bodů.

5. Jestliže mají obě družstva stejný počet vítězství a bodů, bude poté uskutečněn rozhodující zápas. Každý tým si může k tomuto dodatečnému zápasu zvolit kteréhokoli ze svých závodníků, bez ohledu na to,

zda tento závodník již v zápase mezi danými týmy bojoval. V případě, že i dodatečný zápas neskončí vítězství pomocí bodů, ani žádný ze závodníků neobdrží SENSHU, rozhodne se o vítězi prostřednictvím stejného pravidla jako v individuálních zápasech na HANTEI. Výsledek HANTEI tohoto rozhodujícího zápasu bude pak rovněž výsledkem tohoto týmové utkání.

6. Pokud v utkání družstev dosáhne jeden tým tolik vítězství nebo takový rozdíl skóre, že jej nelze již vyrovnat, je prohlášen vítězem a další zápas již nepokračuje.
7. V případech, kdy jsou oba závodníci AKA a AO vyloučeni v jednom utkání prostřednictvím HANSOKU, do dalšího zápasu nepostupuje ani jeden ze závodníků. Soupeř pro následující kolo v tomto případě nebude mít soupeře a automaticky (bez vyhlášení) postupuje do dalšího kola. Pokud se stane toto při souboji o medaile, rozhodne se o vítězi tohoto zápasu prostřednictvím HANTEI, a to pouze v případě, kdy ani jeden ze závodníků neobdržel SENSHU.

VÝKLAD:

- I. *Rozhoduje-li se pomocí HANTEI na konci nerozhodného zápasu, rozhodčí vystoupí ze zápasíště a zvolá "HANTEI", poté následuje dvojtónový hvizd na píšťalku. Soudci projeví svůj názor pomocí praporků a rozhodčí současně vyjádří svoji volbu zvednutím ruky na stranu jím preferovaného závodníka. Rozhodčí krátce pískem an píšťalku, vrátí se na své původní místo a označí vítěze normálním způsobem.*
- II. *Slovem "výhoda prvního bodu" (SENSHU) je rozuměno, že jeden závodník dosáhl prvního bodu na soupeře, aniž by soupeř také skóroval před signálem YAME. V případech, kdy skórují oba závodníci před signálem k přerušení zápasu YAME, nejedná se o "výhodu prvního bodu" a oba závodníci mají možnost zisku SENSHU později v průběhu zápasu.*

ČLÁNEK 8: ZAKÁZANÉ CHOVÁNÍ

Zakázané chování se dělí do dvou kategorií, do kategorie 1 a kategorie 2.

KATEGORIE 1

1. *Techniky, při kterých dochází k přehnanému kontaktu, s ohledem na zásahovou plochu a techniky s kontaktem na hrdlo.*
2. *Útoky na horní a dolní končetiny, genitálie, klouby nebo nártý.*
3. *Útoky otevřenou rukou do tváře.*
4. *Nebezpečné nebo zakázané techniky hodů*

KATEGORIE 2

1. *Předstírání nebo zveličování zranění.*
2. *Vystoupení ze zápasistě (JOGAI), které není způsobeno soupeřem.*
3. *Chování, při kterém závodník ohrožuje svou bezpečnost, nebo si takovým chováním způsobí zranění nebo ztráta adekvátní míry sebeobrany vůči svému soupeři (MUBOBI).*
4. *Vyhýbání se boji, které má sloužit jako prostředek k zabránění soupeři bodovat.*
5. *Pasivita – bez snahy se zapojit do boje. (Nemůže být uděleno v posledních 15 vteřinách zápasu)*
6. *Sevření soupeře oběma rukama, zápasení, strkání, stání hrudi proti hrudi bez pokusu o skórující techniku nebo hod.*
7. *Chycení soupeře oběma rukama z jakýchkoli jiných důvodů než provedení podmetu při chycení soupeřovi nohy v průběhu provádění kopu.*
8. *Chycení soupeřovi paže nebo karate-gi jednou rukou bez okamžitého pokusu o provedení podmetu nebo bodované techniky*
9. *Techniky, které svojí povahou ohrožují bezpečnost soupeře, nebezpečné a nekontrolovatelné útoky.*
10. *Náznaky útoku vedené hlavou, kolenem nebo loktem.*
11. *Mluvení na soupeře, nebo provokování soupeře, neuposlechnutí nařízení rozhodčího, neslušné chování vůči rozhodčím nebo jiná porušení etikety.*

VÝKLAD:

- I. *Soutěžní karate je sport, a proto jsou některé z nejnebezpečnějších technik zakázané a všechny techniky musí být kontrolovány. Trénovaný dospělý závodník je schopen vydržet relativně silný úder na svalnaté oblasti jako je břicho, ale hlava, obličej, krk, genitálie a klouby jsou lehce zranitelné. Proto technika, která způsobí zranění, musí být potrestána, ale jen za předpokladu, že si ji zraněný nezpůsobil sám. Závodníci musí předvádět všechny techniky kontrolované a s dobrou formou. Pokud tato kritéria nesplní, musí jim být uděleno varování nebo trest. Zvláštní obezřetnost musí být dodržována u soutěží dorostu a juniorů.*
- II. **KONTAKT NA OBLIČEJ – SENIOŘI:** *V seniorských kategoriích je povolen lehký, kontrolovaný, nezraňující “dotyk” na obličej, hlavu a krk (ale ne na hrdlo). Pokud rozhodčí usoudí, že kontakt byl příliš silný, ale nijak nesnížil soupeřovu šanci vyhrát, má být uděleno varování (CHUKOKU). Za druhý kontakt stejné povahy se udělí faulujícím varování KEIKOKU. Za třetí kontakt se udělí*

faulujícímu HANSOKU CHUI. Za jakýkoli další kontakt, i když nijak významně neovlivňuje šance soupeře na výhru, bude uděleno HANSOKU.

- III. **KONTAKT NA OBLIČEJ – DOROSTENCI A JUNIOŘI:** *V kategoriích juniorů a dorostu není dovolen kontakt rukou na hlavu, tvář či krk. Jakýkoli kontakt (nezáleží na míře) bude potrestán dle paragrafu II, kromě případu, kdy si zranění způsobil závodník sám (MUBOBI). Techniky nohou vedené na “JODAN” mají povolen lehký dotek (tzv. “skin touch”) a mohou být dle toho bodovány. Za větší kontakt (více než “skin touch”) musí být závodník varován nebo potrestán, kromě případu, kdy si zranění způsobil sám (MUBOBI). Pro závodníky mladší 14 let; podívejte se na DODATEK 10 s dalšími omezeními.*
- IV. *Rozhodčí musí pokračovat v pozorování zraněného závodníka, dokud nebude zápas pokračovat. Krátké zdržení před vydáním rozhodnutí dovolí příznakům zranění, jako je krvácení z nosu, aby se rozvinuly. Pozorování také odhalí jakékoli snahy závodníka z taktických důvodů zhoršit mírné poranění, aby získal výhodu. Příkladem toho je násilné vyfukování zraněným nosem nebo drsné tření obličeje.*
- V. *Předchozí zranění může zavinit příznaky, které neodpovídají úrovni kontaktu a rozhodčí musí vzít tuto skutečnost v úvahu při posuzování následných situací. Příkladem může být skutečnost, kdy závodník po relativně lehkém kontaktu není schopen pokračovat v zápase, a to z důvodu opakovaných kumulovaných zranění z předcházejících zápasů. Před zahájením utkání nebo zápasu musí manažer tatami prověřit lékařský záznam a ujistit se, zda je závodník schopen zápasit. Rozhodčí musí být informován, pokud byl závodník v důsledku zranění již ošetřen.*
- VI. *Závodníci, kteří nadměrně reagují na lehký kontakt ve snaze, aby rozhodčí potrestalo soupeře, - příkladem je držení se za tvář nebo válení se po zemi – budou ihned napomenuti či potrestáni.*
- VII. *Správným trestem pro předstírání zranění, v případě, že panel rozhodčích usoudí, že provedená technika měla parametry techniky skórující je minimálně HANSOKU-CHUI a ve vážných případech HANSOKU nebo SHIKKAKU. Předstírání zranění, ke kterému nedošlo, je závažným porušením pravidel. Závodník předstírající zranění bude potrestán SHIKKAKU, např. za takové projevy, jako je zhroucení se a válení se po zemi, aniž jsou podloženy zřejmým zraněním konstatovaným neutrálním lékařem.*
- VIII. *Zveličování skutečného zranění je sice méně závažné, ale přesto se považuje za nepřijatelné chování. Za první případ zveličování bude závodník varován minimálně HANSOKU CHUI. Za závažnější zveličování zranění a dále za upadnutí na zem, vstávání a znovu padání, vyvádějící z míry okolí atd., bude závodník potrestán přímo HANSOKU v závislosti na závažnosti přestupku.*
- IX. *Závodníci, kteří obdrželi SHIKKAKU za předstírání zranění, budou ihned předáni do rukou lékařské komise WKF, která je okamžitě vyšetří. Komise předloží před ukončením soutěže zprávu o stavu závodníka Komisi rozhodčích, která zase předloží svou zprávu EC na soutěži v případě, že jsou nutné další sankce. Závodníci, kteří předstírají zranění, obdrží nejprísnejší trest s možností doživotního zákazu činnosti při opakovaných trestech tohoto typu.*
- X. *Hrdlo je lehce zranitelná část těla, a proto i nejjednodušší dotyk bude mít za následek varování nebo trest, pokud si ovšem závodník nezpůsobil zranění svojí chybou.*
- XI. *Techniky hodů jsou dvojího typu. Klasické karatistické podražení nohou, jako jsou DE ASHI BARAI, KO UCHI GARI, atd., při kterých je podražení, vychýlení nebo hození vykonáno, aniž by soupeř byl nejprve uchopen, a také hody, kdy je zachycen jednou rukou a hozen. Jediný případ, kdy může být hod proveden oběma rukama, je po zachycení kopu soupeře. Bod osy hodu nesmí být nad*

úrovni boků, soupeř musí být během celého hodu držen, aby byl zajištěn bezpečný dopad. Hody přes rameno jako jsou SEOI NAGE, KATA GURUMA atd., jsou výslovně zakázány. Je také zakázáno chytit soupeře pod úroveň pasu a hodit jej nebo chytit ho za obě nohy za účelem podržení. Jestliže je závodník zraněn následkem hodu, soudci rozhodnou o udělení varování či trestu.

Závodník může zachytit jednou rukou soupeře za ruku nebo karate-gi za účelem bezprostředního provedení skórující techniky nebo hodu, ale nesmí držet neustále pro provedení několika technik. Při držení za jednu ruku musí následovat bezprostřední skórující technika, hod nebo blok proti pádu. Držení oběma rukama je povoleno pouze proti soupeřovu kopu a provedení hodu.

- XII. *Techniky vykonané dlaní na obličej jsou zakázané z důvodu rizika poškození soupeřova zraku.*
- XIII. *JOGAI se vztahuje na situaci, kdy se noha závodníka nebo jiná jeho část těla dotkne podlahy za hranicí zápasíště. Výjimku tvoří případy, při kterých je závodník vyhozen nebo vystrčen svým soupeře. Při JOGAI je nutné si v první řadě uvědomit důvod vystoupení. Definice pro JOGAI již není "opakované vystoupení", ale pouze vystoupení, které není způsobeno soupeřem. Pokud je méně než patnáct sekund do konce zápasu, rozhodčí udělí přímo minimálně HANSOKU CHUI.*
- XIV. *Závodník, který zasáhne skórující technikou soupeře a poté vyšlápne ze zápasíště před tím, než rozhodčí zvolá YAME, technika bude bodována příslušným hodnocením a JOGAI nebude uděleno. Jestliže závodníkova snaha o skórující techniku nebude úspěšná, výšlap bude hodnocen jako JOGAI.*
- XV. *Pokud AO vystoupí ihned potom, co AKA bodoval úspěšným útokem, „YAME“ zazní okamžitě po skórování a přešlap AO nebude zaznamenán. Pokud AO vystupuje nebo vystoupil během okamžiku, co AKA bodoval (AKA zůstává uvnitř zápasíště), potom bude udělen bod AKA a AO obdrží JOGAI.*
- XVI. *Je důležité si uvědomit, že „vyhýbání se boji“ vede k situacím, kdy se závodník brání tak, aby protivník neměl šanci skórovat, především za účelem plýtvání časem. Závodník, který soustavně ustupuje bez účinného protiútoku, který bezdůvodně drží nebo záměrně opustí zápasíště, aby zabránil soupeři bodovat, musí být varován nebo potrestán. K tomu často dochází v posledních sekundách zápasu.
Jestliže ústup je prováděn v době, kdy do konce zápasu zbývá patnáct a více sekund a závodník nemá žádný trest v kategorii 2, rozhodčí udělí provinilci varování (CHUKOKU). Pokud mu už byla udělena výstraha v kategorii 2, bude mu udělen trest KEIKOKU. Jestliže však zbývá do konce zápasu méně než patnáct sekund, rozhodčí udělí provinilci přímo trest HANSOKU CHUI (ať byl udělen předchozí trest v kategorii 2 KEIKOKU či ne). Jestliže bylo již před tím uděleno HANSOKU CHUI, rozhodčí bude penalizovat útočníka trestem HANSOKU a přiřkne vítězství v zápase protivníkovi. Rozhodčí však musí být přesvědčen, že k defenzivnímu chování nedošlo proto, že útočník nekontroluje své techniky a ohrožuje bezpečnost svého soupeře. V tomto případě by útočníkovi měla být udělena výstraha či trest.*
- XVII. *Pasivita se vztahuje na situace, kdy jeden nebo oba závodníci se nesnaží bodovat po delší dobu.*
- XVIII. *Příkladem MUBOBI je případ, kdy se závodník vrhá do útoku, aniž by dbal na vlastní bezpečnost. Někteří závodníci se vrhají do dlouhých technik a nejsou schopni krýt protiútok. Takovéto odkryté útoky představují akt MUBOBI a nemohou být bodovány. Někteří závodníci se z taktických důvodů ihned po technice odvracejí teatrálním klamavým pohybem, aby vyvolali zdání převahy a demonstrovali, že bodovali. Spustí kryt a odvrátí svoji pozornost od soupeře. Účelem jejich otočení je upoutat pozornost rozhodčího k jejich technice. To je také jasný akt MUBOBI. Jestliže příjemce dostane přehnaný kontakt a/nebo dojde k jeho zranění, které je způsoben aktem shora uvedeným, rozhodčí udělí varování nebo trest z kategorie 2 příjemci techniky a neudělí trest jeho soupeři za kontakt.*

- XIX. Jakékoli neslušné chování oficiálního člena výpravy může způsobit diskvalifikaci závodníka nebo celého družstva z turnaje.*

ČLÁNEK 9: VAROVÁNÍ A TRESTY

CHUKOKU:	CHUKOKU je uděleno za pokus o menší přestupky nebo za první případ drobného porušení pravidel.
KEIKOKU:	KEIKOKU se ukládá za menší přestupky nebo za první případ drobného porušení pravidel, které nejsou natolik závažné, aby se trestali prostřednictvím HANSOKU-CHUI.
HANSOKU-CHUI:	Ukládá se obvykle za přestupky, za které už bylo uloženo KEIKOKU. Může však být uloženo i přímo za vážné porušení pravidel, které si nezaslouží HANSOKU.
HANSOKU:	Ukládá se za velmi vážné porušení pravidel nebo v případě, kdy již bylo uděleno HANSOKU-CHUI. V utkání týmů se zraněnému se zraněnému závodníkovi doplní nebo upraví počet bodů na osm a týmu soupeře bude bodový zisk vynulován.
SHIKKAKU:	Znamená diskvalifikaci z celého turnaje, včetně jakékoli následné kategorie, pro kterou mohl být závodník registrován. SHIKKAKU může být uloženo, když závodník neuposlechne nařízení rozhodčího, jedná ve zlém úmyslu, dopustí se skutku, který poškozuje prestiž a čest karate, nebo jeho skutky odporují pravidlům a duchu turnaje. Pokud člen týmu obdrží SHIKKAKU v utkání týmů, závodníkovi se doplní nebo upraví počet bodů na osm a týmu soupeře bude bodový zisk vynulován.

K zabezpečení plynulosti zápasu může rozhodčí, v případě, že zbývá více než 15 vteřin do konce zápasu, neformálně vyzvat závodníky k aktivitě gestem (stejně gesto jako je běžné pro vyzvání závodníka ke vstoupení na zápasíště či k postoupení vpřed na zápasíšti) společně s povelem „TSUZUKETE“ a zároveň k rozdělení klinče (stejně gesto jako je běžné pro vyzvání zvodníka k ústupu ze zápasíště) společně s povelem „WAKARETE“, obě bez přerušení času.
Tato gesta nenahrazují varování pro zjevná porušení pravidel nebo pro případy, kdy závodník okamžitě nereaguje na pokyny rozhodčího.

VÝKLAD:

- I. *K dispozici jsou tři stupně varování: CHUKOKU, KEIKOKU a HANSOKU CHUI. Varování znamená, že závodník porušil soutěžní pravidla, aniž by byl okamžitě trestán.*
- II. *Existují dva stupně trestů HANSOKU a SHIKKAKU. Oba tresty znamenají diskvalifikaci závodníka za porušení pravidel*
 - *v zápase (HANSOKU)*
 - *v zápase a z celého turnaje (SHIKKAKU). Rozsah SHIKKAKU může být dále upraven na další sankce ze strany právní a disciplinární komise na základě řešení celkové zprávy*
- III. *Varování z kategorie 1 a 2 se nesčítají.*
- IV. *Za porušení pravidel je možno uložit varování přímo, ale bylo-li již jednou uloženo a opakuje-li se*

toto provinění, musí být doprovázeno zvýšeným stupněm varování nebo diskvalifikací. Není např. možné uložit výstrahu nebo trest za přehnaný kontakt, a potom za druhý přehnaný kontakt uložit tu samou výstrahu.

- V. *CHUKOKU je prvním stupněm varování a je udělováno tam, kde závodníkův potenciál zvítězit nebyl soupeřovým faulem nijak ovlivněn.*
- VI. *KEIKOKU se normálně uděluje, když závodníkův potenciál vyhrát byl (dle názoru soudců) soupeřovým faulem mírně snížen.*
- VII. *HANSOKU CHUI může být uloženo přímo nebo po KEIKOKU – a je uděleno v případě, když závodníkův potenciál vyhrát byl soupeřovým faulem (dle názoru soudců) vážně snížen.*
- VIII. *HANSOKU se uděluje za kumulovaná varování, ale je možno ho uložit přímo za vážné porušení pravidel. Používá se, když závodníkův potenciál zvítězit byl (dle názoru soudců) snížen soupeřovým faulem prakticky na nulu.*
- IX. *Jakýkoli závodník, který obdržel HANSOKU za způsobené zranění, přičemž dle názoru soudců a manažera tatami jednal bezohledně, nebezpečně nebo jeho závodní projev je evidentně bez dostatku zručnosti, která je potřebná pro soutěž organizovanou WKF, bude doporučen na posouzení komisí rozhodčích. Komise rozhodčích rozhodne, zda závodník bude vyloučen z probíhající soutěže a či z následujících soutěží.*
- X. *SHIKKAKU může být uděleno přímo bez varování jakéhokoli druhu. Jestliže rozhodčí věří, že závodník jednal ve zlém úmyslu, bez ohledu na to, bylo-li způsobeno skutečné fyzické zranění, je správným trestem SHIKKAKU, nikoli HANSOKU.*
- XI. *Když se rozhodčí domnívá, že trenér zasahuje do probíhajícího zápasu, zastaví zápas (YAME), přiblíží se k trenérovi a ukáže signál za nepřípustné chování. Poté rozhodčí znovu zahájí zápas (TSUZUKETE HAJIME). Pokud trenér nadále zasahuje do zápasu, rozhodčí zastaví zápas, znovu se přiblíží k trenérovi a požádá ho, aby opustil zápasíště. Rozhodčí nezačne znovu zápas, dokud trenér neopustí oblast zápasíště. Toto není považováno za situaci SHIKKAKU a vyloučení trenéra je pouze pro daný zápas nebo utkání (v případě týmů).*
- XII. *SHIKKAKU musí být vyhlášeno veřejně.*

ČLÁNEK 10: ZRANĚNÍ A NEHODY BĚHEM SOUTĚŽE

1. KIKEN nebo vzdání se, je rozhodnutí, které se ukládá, pokud závodník nebo závodníci nereagují na výzvu k zápasu nebo nemohou či odmítají pokračovat v zápase nebo jsou-li staženi na příkaz rozhodčího. Důvody odstoupení mohou zahrnovat zranění, které není možné připsat jednání soupeře. Diskvalifikace KIKEN znamená vyřazení závodníka z této kategorie, ale nemá vliv na účast v jiné kategorii.
2. Jestliže se soupeři zraní navzájem nebo trpí-li následky z předešlých zranění a jsou prohlášeni lékařem soutěže za neschopné pokračovat, je vítězství přiznáno tomu ze závodníků, který v tom okamžiku dosáhl vyššího počtu bodů. Jestliže je skóre stejné, rozhodne se o výsledku zápasu prostřednictvím HANTEI, v případě, že nemá jeden ze závodníků SENSU. V utkání týmů rozhodčí ohlásí nerozhodně (HIKIWAKE), pokud nemá jeden ze závodníků SENSU. Jestliže nastane tato situace v rozhodujícím zápase týmů, vítěz bude určen prostřednictvím hlasování (HANTEI) a to pouze v případě, pokud nemá jeden ze závodníků SENSU.
3. Zraněný závodník, který byl prohlášen lékařem za neschopného boje, nesmí v této soutěži pokračovat.
4. Zraněný závodník, který zvítězil diskvalifikací soupeře kvůli zranění, nesmí pokračovat v soutěži bez svolení lékařem turnaje.
5. Je-li závodník zraněn, musí rozhodčí ihned přerušit zápas a povolat lékaře. Pouze lékař je oprávněn stanovit diagnózu a ošetřit zranění.
6. Závodníkovi, který je během zápasu zraněn a toto zranění vyžaduje lékařské ošetření, budou poskytnuty tři minuty na ošetření. Pokud není ošetření ukončeno do stanoveného času rozhodne rozhodčí o tom, zda bude závodník vyhlášen za neschopného pokračovat v zápase (čl. 13, paragraf 8d) nebo mu bude poskytnut další čas na ošetření.
7. Kterýkoli závodník, který upadne, je hosen nebo sražen k zemi a není úplně schopen po 10 sekundách opět stát na nohou, je považován za neschopného pokračovat v boji a bude automaticky stažen ze soutěže kumite. Jestliže závodník spadne, je hosen nebo sražen na zem a okamžitě se nepostaví na nohy, rozhodčí přivolá lékaře a v tom samém čase začne slovně v anglickém jazyce odpočítávat 10 sekund na prstech. Každou vteřinu jeden prst. Lékař prohlédne závodníka ve všech případech, kdy bylo zahájeno odpočítávání 10 sekund. V případě 10sekundového pravidla může být závodník ošetřen na tatami.

VÝKLAD:

- I. *Pokud lékař prohlásí závodníka za neschopného boje, musí být proveden příslušný záznam do jeho soutěžní karty. Rozsah neschopnosti musí být jasně označen pro ostatní panely rozhodčích.*
- II. *Závodník může zvítězit na základě diskvalifikace soupeře kumulací menších přestupků kategorie 1. Přitom je možné, že neutrpěl žádné vážnější zranění.*
- III. *Rozhodčí by měl povolat lékaře, když je závodník zraněn a potřebuje lékařské ošetření, zvednutím ruky a slovním zvoláním "doktor".*
- IV. *Pokud je to fyzicky možné, měl by být zraněný závodník ošetřen lékařem mimo tatami.*

- V. *Lékař je povinen provést bezpečnostní opatření jen po lékařské stránce u konkrétního závodníka.*
- VI. *Soudci rozhodnou o vítězi na základě dané situace, a to HANSOKU, KIKEN nebo SHIKKAKU.*
- VII. *V utkání týmů v případě udělení KIKEN nebo diskvalifikace (HANSOKU nebo SHIKKAKU) závodníkovi z družstva, se družstvu vynuluje výsledek tohoto zápasu a soupeři zvýší výsledek na osm bodů.*

ČLÁNEK 11: OFICIÁLNÍ PROTEST

1. Nikdo nesmí protestovat proti rozhodnutí členů panelu rozhodčích.
2. Jestliže se postup při rozhodování zdá být v rozporu s pravidly, jediný, kdo může podat protest je závodníkův kouč nebo oficiální představitel.
3. Protest musí mít formu psané zprávy, podané bezprostředně po konci zápasu, ve kterém byla k protestu dána příčina. (Jediná výjimka je možná v případě administrativní chyby. Ihned po zjištění administrativní chyby má být informován manažer tatami).
4. Protest musí být předán zástupci Odvolací komise. Komise přezkoumá okolnosti, které vedly k rozhodnutí, jež je předmětem protestu. Po zvážení všech dostupných skutečností odvolací komise vypracuje zprávu a bude mít pravomoc vykonat závěry vycházející z této zprávy.
5. Jakýkoli protest proti uplatňování pravidel musí být oznámen koučem nejpozději jednu minutu po skončení zápasu. Kouč bude požadovat oficiální formulář pro protest od manažera tatami a bude mít čtyři minuty k jeho sepsání, podepsání a předložení manažerovi tatami s příslušným poplatkem. Tatami manažer okamžitě předá vyplněný formulář pro protest zástupci Odvolací komise, která bude mít pět minut k vydání rozhodnutí.
6. Stěžovatel musí složit příslušný poplatek, jehož výše je určena řídícím výborem WKF, a ta, spolu s protestem, musí být předána zástupci Odvolací komise.
7. **Složení Odvolací komise**
Odvolací komise se skládá ze tří zkušených rozhodčích jmenovaných Komisí rozhodčích. Z jedné národní federace nemohou být jmenováni dva členové. KR by také měla jmenovat tři další členy určenými čísly od 1 do 3, kteří mohou automaticky nahradit jakéhokoli z původně nominovaných členů Odvolací komise v případě vzniku střetu zájmu, kdy člen Odvolací komise je stejné národnosti nebo má pokrevní vztah nebo je příbuzný z manželovy (manželčiny) strany s některou z osob zúčastněných v protestovaném případě, včetně všech členů panelu rozhodčích zúčastněných v tomto případě.
8. **Řízení protestu**
Je odpovědností strany, která obdržela protest, aby svolala Odvolací komisi a předala příslušný poplatek pokladníkovi.
Jakmile je Odvolací komise svolána, okamžitě zahájí řízení a vyšetřování, která považuje za nutná k doložení podstaty protestu. Každý ze tří členů je povinen předložit svůj výrok o platnosti protestu. Zdržení se hlasování je nepřípustné.
9. **Zamítnuté protesty**
Jestliže se zjistí neplatnost protestu, Odvolací komise určí jednoho ze svých tří členů, aby ústně oznámil protestující osobě, že protest byl zamítnut, označí originál dokumentu slovem "ZAMÍTNUT" a nechá jej podepsat každým členem této Odvolací komise. Zamítnutý protest poté předá pokladníkovi, který jej postoupí hlavnímu rozhodčímu.
10. **Přijaté protesty**
Jestliže je protest přijat, Odvolací komise se spojí s Organizačním výborem a Komisí rozhodčích, aby byla přijata taková opatření, kterými lze prakticky napravit vzniklou situaci, včetně možností:

- Zrušení předchozích rozhodnutí, která jsou v rozporu s pravidly

- Anulování výsledků, které byly dotčeny touto událostí na zápasišti, a to od místa před dotčenou událostí
- Opakování zápasů, které byly dotčeny touto událostí
- Vydání doporučení Komisi rozhodčích, aby zainteresovaným rozhodčím bylo upraveno hodnocení nebo byli za tuto událost sankcionováni

Je na odpovědnosti Odvolací komise, aby uplatnila zdrženlivý a zdravý úsudek při přijímání opatření, které nějak významně naruší program akce. Vrácení eliminací je poslední možností k zajištění spravedlivého výsledku.

Odvolací komise určí jednoho ze svých členů, který ústně oznámí protestující osobě, že protest byl přijat, označí originál dokumentu slovem "PŘIJAT" a nechá jej podepsat každým členem Odvolací komise. Přijatý protest poté předá pokladníkovi, který jej postoupí hlavnímu rozhodčímu.

11. Zpráva o protestu

Po vyřízení protestu výše popsaným způsobem se Odvolací komise opět sejde a vypracuje jednoduchou zprávu o protestní události, kde popíše zjištění a uvede své důvody pro přijetí nebo zamítnutí protestu. Zpráva by měla být podepsána všemi třemi členy Odvolací komise a předložena generálnímu sekretáři.

12. Pravomoc a omezení

Rozhodnutí odvolací komise je konečné a může být pouze zrušeno rozhodnutím Výkonného výboru.

Odvolací komise nesmí ukládat sankce nebo pokuty. Její funkce je vynést rozsudek o podstatě protestu a podnítit Komisi rozhodčích a Organizační výbor, aby přijali opatření k nápravě postupu, který je v rozporu s pravidly.

13. Zvláštní ustanovení pro použití Video Review

POZNÁMKA: Toto zvláštní ustanovení musí být vykládáno jako samostatné a nezávislé na ostatních ustanovení tohoto Článku 11 a příslušných vysvětleních.

Na Mistrovstvích světa WKF, Olympijských hrách, Olympijských hrách mládeže, kontinentálních Mistrovství, Světových hrách a multisportovních hrách tohoto druhu je zapotřebí využití Video Review. Použití Video Review se také doporučuje pro další soutěže, kdykoli je to možné. Proceduru užití Video Review naleznete v DODATKU 11.

VÝKLAD:

- I. *Protest musí obsahovat jména závodníku, všech účastníků se soudců a **přesné podrobnosti toho, co je předmětem protestu.** Žádné všeobecné požadavky týkající se obecné úrovně nebudou přijaty jako oprávněný protest. Dokazování oprávněnosti protestu je věcí stěžovatele.*
- II. *Protest bude přezkoumán Odvolací komisí, která současně prostuduje důkazy, které byly podány k podpoře protestu. Komise také prostuduje videozáznam a vyslechně rozhodčí a soudce ve snaze o objektivní posouzení oprávněnosti protestu.*
- III. *Pokud bude protest shledán Odvolací komisí jako oprávněný, budou přijata patřičná opatření. Dále budou učiněna náležitá opatření, aby se podobný případ již v dalších soutěžích neopakoval, Složený obnos bude vrácen pokladníkem.*
- IV. *Pokud bude protest shledán Odvolací komisí jako neplatný, bude zamítnut – a obnos propadá ve prospěch WKF.*

- V. *Následující utkání nebo zápasy nebudou zpožděny, i když je oficiální protest ve stádiu přípravy. kontrolor zápasu zodpovídá za to, že zápas nebo utkání je řízeno ve shodě s pravidly soutěže.*
- VI. *V případě administrativní chyby během zápasu, může kouč přímo informovat manažera tatami. Manažer tatami poté upozorní rozhodčího.*

ČLÁNEK 12: PRAVOMOCI A POVINNOSTI

KOMISE ROZHODČÍCH

Pravomoci a povinnosti Komise rozhodčích jsou následující:

1. Přesvědčit se při každém turnaji konzultací s Organizační komisí o tom, že byl řádně připraven, co se týče zajištění zápasů, zajištění a použití všeho vybavení a potřebného zařízení, řízení utkání/zápasů, dohledu a bezpečnostních opatření atd.
2. Určit a rozřadit manažery zápasů (hlavní rozhodčí) a asistenty manažera zápasů na jimi řízená zápasů, působit na ně a provádět to, co vyžadují zprávy manažerů zápasů.
3. Koordinovat a dohlížet na všeobecné výkony sboru rozhodčích.
4. Nominovat náhradní funkcionáře, vyžaduje-li to situace.
5. Vydávat konečná rozhodnutí týkající se záležitostí technického charakteru, které mohou vyvstat v průběhu konkrétního utkání/zápasu, a které nejsou postiženy v pravidlech.

MANAŽER ZÁPASŮ A ASISTENT MANAŽERA ZÁPASŮ

Pravomoci a povinnosti manažerů zápasů jsou následující:

1. Delegovat, jmenovat a dohlížet na rozhodčí a soudce během utkání a zápasu na zápasu, které spadá pod jejich kontrolu.
2. Dohlížet na výkony rozhodčích a soudců na svém zápasu a zabezpečit, aby jmenovaní rozhodčí byli schopni vykonávat činnosti jim přidělené.
3. Nařídít rozhodčímu zastavit zápas, když kontrolor zápasu (Match Supervisor) signalizuje porušení pravidel soutěže.
4. Připravit denní písemnou zprávu o výkonech každého rozhodčího, jenž spadá pod jejich dohled, spolu s doporučeními Komise rozhodčích, jsou-li třeba.
5. Jmenovat 2 rozhodčí s kvalifikací WKF Referee A, kteří budou analyzovat Video Review (Video Review Supervisors (VRS))

KOUČ ASISTENT

Povinnosti Kouče asistenta (Coach Supervisors) jsou popsány v PŘÍLOZE 11 – VIDEO REVIEW.

ROZHODČÍ

Pravomoci rozhodčího jsou následující:

1. Rozhodčí ("SHUSHIN") má pravomoc řídit zápasy/utkání včetně vyhlášení začátku, přerušení a konce zápasu nebo utkání.
2. Udělovat body na základě rozhodnutí soudců.
3. Zastavit zápas, když si všimne zranění, úrazu nebo neschopnosti závodníka pokračovat
4. Zastavit zápas, pokud byl podle jeho názoru proveden faul nebo k zajištění bezpečnosti závodníků.
5. Zastavit zápas, pokud dva nebo více soudců signalizují bod nebo JOGAI.
6. Signalizuje faul, který viděl (včetně JOGAI) a požaduje podporu soudců ve svém rozhodnutí.
7. Požádat soudce o potvrzení jejich rozhodnutí v případě, kdy je podle jeho názoru důvod k přehodnocení udělení varování nebo trestu.
8. Svolat soudce na poradu (SHUGO) při udělení SHIKKAKU.
9. Pokud je nutné, vysvětlit manažerovi zápasů, Komisi rozhodčích nebo Odvolací komisi důvody,

které vedly k jeho rozhodnutí.

10. Udělovat varování a tresty na základě rozhodnutí soudců.
11. Vyhlásit a zahájit zápas a rozhodující zápas v kumite družstev.
12. Vést hlasování soudců, včetně svého hlasu (HANTEI) a vyhlásit výsledek.
13. Vyhlásit nerozhodný výsledek.
14. Vyhlásit vítěze.
15. Pravomoc rozhodčího není omezena jen na zápasíště, ale vztahuje se i na jeho bezprostřední okolí, včetně kontroly chování koučů, ostatních závodníků nebo dalších členů doprovodu přítomných u zápasíště.
16. Rozhodčí by měl provádět všechny povely a činí všechna vyhlášení.

SOUDCI

Pravomoci soudce (FUKUSHIN) jsou následující:

1. Signalizovat body a JOGAI z vlastní iniciativy.
2. Signalizovat rozhodnutí o varování nebo trestu z iniciativy rozhodčího.
3. Uplatňovat jejich právo podílet se svým hlasem na rozhodnutí, které má být přijato.

Soudci musí pozorně sledovat akce závodníků a signalizovat rozhodčímu svá mínění v následujících případech:

- a) Když zpozoroval bodování.
- b) Když závodník vystoupil ze zápasíště (JOGAI)
- c) Na žádost rozhodčího v případě jakéhokoli faulu

KONTROLOR ZÁPASU

Kontrolor zápasu (KANSA) asistuje manažerovi zápasíště sledováním zápasu nebo utkání, které právě probíhá. V případě, že se rozhodnutí rozhodčího a/nebo soudců neslučuje s pravidly soutěže, Kontrolor zápasu (Match Supervisor) okamžitě signalizuje toto porušení pravidel zdvihnutím červeného praporku a zapískáním na píšťalku. Manažer zápasíště požádá rozhodčího o přerušení zápasu nebo utkání a o nápravu rozhodnutí.

Zápisy o průběhu zápasu se stávají oficiálními zápisy až po schválení Kontrolorem zápasu.

Před začátkem každého zápasu či utkání, Kontrolor zápasu zabezpečí, že vybavení závodníků a jejich Karate-gi je v souladu s WKF pravidly soutěže. Dokonce i v případě, že má organizátor před zahájením zápasu provedenu kontrolu mimo zápasovou plochu, je stále odpovědností Kontrolora zápasu zajistit, aby vše bylo v souladu s pravidly. Kontrolor zápasu se nemění v soutěži družstev.

Vodítko

V následujících situacích KANSA zvedne červený praporek a zapíská na svou píšťalku:

- Rozhodčí zapomene označit SENSHU.
- Rozhodčí zapomene odejmout SENSHU.
- Rozhodčí přidělí skóre špatnému závodníkovi.
- Rozhodčí udělí varování/trest špatnému závodníkovi.
- Rozhodčí přidělí skóre jednomu závodníkovi a zveličování druhému závodníkovi.
- Rozhodčí přidělí skóre jednomu závodníkovi a Mubobi druhému závodníkovi.
- Rozhodčí přidělí skóre za techniku, která byla provedena po Yame nebo po uplynutí času.
- Rozhodčí přidělí skóre závodníkovi, který byl mimo zápasíště.
- Rozhodčí udělí varování nebo trest za pasivitu během ATOSHI BARAKU.
- Rozhodčí udělí špatné varování nebo trest Kategorie 2 během ATOSHI BARAKU.
- Rozhodčí nezastaví zápas, kdy dva či více soudců signalizují bod nebo JOGAI pro jednoho ze závodníků.
- Rozhodčí nezastaví zápas, když je koučem vyžadováno Video Review.
- Rozhodčí nerespektuje většinovou signalizaci soudců.
- Rozhodčí nezavolá doktora v rámci desetisekundového pravidla.

- Rozhodčí provede HANTEI/HIKIWAKE v případě, že bylo uděleno jednomu ze závodníků SENSHU, které nebylo odebráno.
- Soudce či soudci drží praporky v nesprávné ruce.
- Tabule časomíry nezobrazuje správné informace.
- Technika požadovaná koučem na přezkum Video Review byla provedena po YAME nebo po uplynutí času.

V následujících situacích se KANSA nezapojí do rozhodování panelu rozhodčích:

- Soudci nesignalizují praporkem bod.
- Soudci nesignalizují praporkem JOGAI.
- Soudci nepodpoří rozhodčího, když indikuje varování či trest v kategorii 1 nebo kategorii 2.
- Když nesouhlasí s rozhodnutím o kontaktu v kategorii 1, o kterém panel rozhodčích rozhodl.
- Když nesouhlasí s rozhodnutím o varování či trestu v kategorii 2, o kterém panel rozhodčích rozhodl.
- KANSA nemá žádné hlasovací právo nebo autoritu ve věcech, jako je to, zda bylo skóre platné nebo ne.
- V případě, že Rozhodčí neslyší signál k ukončení zápasu, kontrolor stavu zápasu (Score Supervisor), nikoli KANSA, zapíská na píšťalku.

KONTROLOŘI STAVU ZÁPASU

Kontrolor stavu zápasu (Score Supervisor) vede samostatný záznam o bodech udělených rozhodčím a zároveň dohlíží nad činností zvolených zapisovatelů bodů a časoměřičů.

VÝKLAD:

- I. Jestliže dva nebo více soudců signalizují bodování nebo JOGAI pro stejného závodníka, rozhodčí zastaví zápas a uplatní rozhodnutí v souladu s pravidly. Jestliže rozhodčí nepřeruší zápas, kontrolor zápasu (Match Supervisor) ho upozorní zvednutím červeného praporku a zapískáním

na píštalku. Když se rozhodčí rozhodne zastavit zápas z jakéhokoli jiného důvodu, než je signalizace dvou nebo více soudců, zvolá "YAME" současně s předepsaným signálem rukou. Soudci poté budou signalizovat svá rozhodnutí a rozhodčí provede verdikt na základě podpory dvou či více soudců.

- II. *V případě, že oba závodníci získají body, varování nebo trest od dvou či více soudců, oběma závodníkům budou uděleny příslušné body, varování nebo tresty.*
- III. *Jestliže jeden závodník získá body, varování nebo trest od více než jednoho soudce a body nebo trest se mezi soudci liší, bude uděleno vždy nižší bodové ohodnocení nebo postih za předpokladu, že není uplatněno většinové rozhodnutí pro body, varování nebo tresty.*
- IV. *V případě většinového rozhodnutí, kdy ale soudci signalizují různou výšku bodového ohodnocení, varování nebo trestu, bude názor většiny uplatněn před pravidlem nižšího bodového ohodnocení, varování nebo trestu.*
- V. *Při rozhodnutí pomocí HANTEI má rozhodčí a čtyři soudci po jednom hlasu.*
- VI. *Úlohou kontrolora zápasu je dohlížet na to, aby byl zápas nebo utkání vedeno dle pravidel. Není určen jako další soudce. Nemá právo hlasovat během rozhodování, jako např. o tom, zda hodnocení bylo platné a zda došlo k JOGAI. Zodpovídá za procesní stránku vedení zápasu. Kontrolor zápasu v utkání družstev nemění pozici.*
- VII. *V případě, že rozhodčí neslyšel signál ukončující zápas, kontrolor stavu zápasu (Score Supervisor) ho upozorní zapískáním na píštalku.*
- VIII. *Po zápasu mohou svá rozhodnutí soudci vysvětlit pouze Manažerovi zápasistiště, Komisi rozhodčích nebo Odvolací komisi. Svá rozhodnutí nevysvětlují nikomu jinému.*
- IX. *Rozhodčí může dle vlastního úsudku vykázat ze soutěžního tatami jakéhokoli kouče, který nespĺňuje pravidle nebo porušuje řádný průběh, nebo když, podle mínění rozhodčího, narušuje řádný průběh utkání a může odložit pokračování zápasu, dokud kouč své chování nezmění. Rozhodčí může toto pravidlo rozšířit i na ostatní členy družstva, kteří jsou přítomni u tatami.*

ČLÁNEK 13: ZAHÁJENÍ, PŘERUŠENÍ A UKONČENÍ ZÁPASU

1. Termíny a gesta používaná rozhodčím a soudci při zápase/utkání jsou uvedena v DODATKU 1 a 2.
2. Rozhodčí a soudci zaujmout svá předepsaná postavení a po vzájemně úkloně závodníků, kteří zaujmou pozici na svém předepsaném prostoru vpředu uprostřed zápasové linie proti sobě, rozhodčí vyhlásí “SHOBU HAJIME!” a zápas je zahájen.
3. Rozhodčí zastaví zápas zvoláním “YAME”. Pokud je to nutné, rozhodčí nařídí závodníkům, aby zaujali svá předepsaná místa (MOTO NO ICHI).
4. Když se rozhodčí vrátí na svou pozici, soudci vyjádří svá mínění pomocí signálu. Pokud došlo k bodování, označí závodníka (AKA nebo AO), zásahovou plochu, skórující techniku a udělí příslušné bodové ohodnocení použitím předepsaných gest. Rozhodčí poté nařídí pokračování v zápase povelom “TSUZUKETE HAJIME”.
5. Pokud závodník získá v průběhu zápasu jasnou převahu osmi bodů, rozhodčí zvolá “YAME” a nařídí závodníkům, aby se vrátili na výchozí pozice a sám se také vrátí. Poté bude vyhlášen vítěz a označen zvednutím ruky rozhodčího na stranu vítěze a vyhlášením “AO (AKA) NO KACHI”. Tím zápas končí.
6. Pokud čas zápasu uplynul, je za vítěze vyhlášen závodník, který dosáhl vyššího počtu bodů. Rozhodčí označí vítěze zvednutím ruky na jeho stranu a vyhlášením “AO (AKA) NO KACHI”. Tím zápas končí.
7. V případě nerozhodného stavu na konci zápasu je výsledek vyhlášen panelem rozhodčích (rozhodčí a čtyři soudci) prostřednictvím HANTEI.
8. Když se rozhodčí setká s následujícími situacemi, zvolá “YAME” a přeruší zápas
 - a. Když se oba nebo jeden ze závodníků ocitnou mimo zápasíště.
 - b. Když rozhodčí přikáže závodníkovi, aby si upravil karate-gi nebo ochranné vybavení.
 - c. Když závodník porušil pravidla.
 - d. Když rozhodčí usoudí, že jeden nebo oba závodníci nejsou schopni pokračovat v zápase kvůli zranění, nemoci nebo z jiných příčin. na základě mínění lékaře turnaje rozhodčí rozhodne, zda bude zápas pokračovat.
 - e. Když závodník uchopí soupeře a ihned neprovede techniku nebo hod.
 - f. Když jeden nebo oba závodníci upadnou, jsou hozeni a žádný z nich není schopen okamžitě navázat s bodovací technikou.
 - g. Když se oba závodníci vzájemně uchopí nebo jsou v klinči bez okamžité úspěšného provedení hodů či bodované techniky.
 - h. Když oba závodníci stojí hrud' proti hrudi a okamžitě nenásleduje pokus hod či jiná technika.
 - i. Když oba závodníci upadnou na zem nebo se pokus o hod do stádia zápasení.
 - j. Když dojde k bodování nebo JOGAI označené dvěma a více soudci pro stejného závodníka.
 - k. Když podle názoru rozhodčího došlo k bodování nebo faulu – nebo situace vyžaduje zastavit zápas z bezpečnostních důvodů.
 - l. Když je požádán manažerem zápasíště.

VÝKLAD:

- I. *Když začíná zápas, rozhodčí nejprve zvolá závodníky na jejich výchozí body. Když závodník předčasně vstoupí do zápasíště, musí být vrácen. Závodníci se musí řádně jeden druhému uklonit – rychlé kývnutí hlavou je stejně tak nezdvorné jako nedostačující. Rozhodčí může vyzvat k úkloně,*

když nebyla dobrovolně učiněna, jak je to ukázáno v DODATKU 2.

- II. *Když rozhodčí dává pokyn k pokračování v zápase, měl by nejprve zkontrolovat, zda jsou oba závodníci na svých výchozích bodech a řádně soustředěni. Závodníci, kteří poskakují nebo jsou jinak neklidní, musí být nejprve zklidněni, než může zápas pokračovat. Rozhodčí musí znovu zahájit zápas s minimální prodlevou.*

Závodníci se ukloní jeden druhému na začátku a konci každého zápasu.

PRAVIDLA KATA

ČLÁNEK 1: ZÁPASIŠTĚ KATA

1. Zápasiště je čtverec o straně minimálně osm metrů (měřeno z vnějšku) s dalším jedním metrem na všech stranách, které slouží jako bezpečnostní prostor. Typ musí být schválen WKF. Dvěma metry na každé straně zápasiště bude zajištěna čistá bezpečnostní zóna. Pokud je použita vyvýšená plocha zápasiště, bezpečnostní zóna by měla mít o jeden metr více na každé straně.
2. Zápasiště bude jednotné barvy s výjimkou desek ve vzdálenosti 8 x 8 metrů, které musí být barvy jiné.
3. Soudci a softwarový technik jsou umístěni bok po boku u stolu na konci zápasiště čelem k závodníkům společně s hlavním soudcem (Soudce č. 1), který je nejbližší softwarovému technikovi, jenž sedí na konci stolu.

VÝKLAD:

- I. *V prostoru do vzdálenosti jeden metr od bezpečnostní zóny zápasiště nesmí být umístěna žádná tabule s reklamou, stěny, sloupy atd.*
- II. *Zápasiště nesmí klouzat v místě dotyku s podlahou a na povrchu má mít nízký koeficient tření. Rozhodčí se musí přesvědčit, že se jednotlivé čtverce v průběhu zápasu od sebe nevzdalují, protože mezery mohou způsobit zranění a vytvářejí nebezpečí. Používané zápasiště musí být schváleného typu WKF.*

ČLÁNEK 2: OFICIÁLNÍ ÚBOR

1. Závodníci a jejich kouči musí nosit oficiální úbor, jak je níže definováno.
2. Komise rozhodčích může vyloučit jakéhokoli závodníka či funkcionáře, který toto ustanovení nedodrží.

SOUDCI

1. Soudci musí nosit oficiální úbor určený komisí rozhodčích. Tento úbor musí nosit na všech turnajích, poradách a kurzech.
2. Oficiální úbor je následující:
 Jednořadé sako barvy námořní modře (kód barvy 19-4023 TPX)
 Bílá košile s krátkými rukávy
 Oficiální kravata bez kravatové spony
 Černá pišťalka
 Diskrétní bílá šňůrka na pišťalku
 Hladké světlešedé kalhoty bez manžet (DODATEK 9)
 Hladké, tmavě modré nebo černé ponožky a černé nazouvací boty na zápasné
 Rozhodčí a soudci mohou mít snubní prsten
 Rozhodčí a soudci ženského pohlaví mohou nosit spony do vlasů a z náboženských důvodů pokrývku hlavy schváleného typu WKF a diskrétní náušnice
3. Pro Olympijské hry, Olympijské hry mládeže, Kontinentální hry a další multisportovní soutěže, kde se používá univerzální úbor pro rozhodčí na náklady organizačního výboru s přihlédnutím ke specifčnosti daného turnaje, může být oficiální úbor pro rozhodčí nahrazen touto uniformou. Je nutné však písemně požádat WKF a ta musí formálně schválit tuto žádost.

ZÁVODNÍCI

1. Závodníci musí nosit bílé neoznačené karate-gi bez pruhů, lemování nebo osobních výšivek – jiné než výslovně povolené EC WKF. Závodníci smějí pouze nosit státní znak nebo vlajku, které budou umístěny na levé straně prsou na kabátu a nesmí přesáhnout velikost 12 cm x 8 cm (viz. DODATEK 7). Na karate-gi mohou být umístěny pouze značky výrobce. Dále je na zádech možno umístit identifikační číslo vydané organizačním výborem. Jeden závodník musí mít červený pás a druhý modrý pás, dle skupiny, do které je závodník zařazen. Červené a modré pásy musí být široké okolo 5 cm a dlouhé tak, aby jejich konce přecházely alespoň 15 cm na každé straně uzlu, ovšem ne tak dlouhé, aby přesahovaly délku větší než $\frac{3}{4}$ stehů. Pásy musí být hladké červené a modré barvy, bez jakýchkoli osobních výšivek nebo reklamních označení, jiných než obvyklých označení od výrobce.
2. Přes nařízení shora uvedeného odstavce 1, může Výkonný Výbor povolit umístění zvláštních nášivek či výrobních značek schválených sponzorů.
3. Kabát, stažený v pase pásem, musí mít minimálně takovou délku, aby zakrýval boky, nesmí však být delší než $\frac{3}{4}$ stehů. Ženy mohou nosit pod kabátem bílé tričko bez vzoru. Kabát musí být zavázán u boků. Kabáty bez tkaniček na zavázání se nesmí používat.
4. Maximální délka rukávů nesmí přesahovat ohyb zápěstí, rukáv nesmí být kratší než do poloviny

předloktí. Rukávy kabátu nesmí být srolované.

5. Kalhoty musí být tak dlouhé, aby zakryly alespoň 2/3 lýtek a nesmí přesahovat kotníky. Kalhoty nesmí být srolované.
6. Každý závodník musí mít čisté vlasy a ostříhané na takovou délku, která nenaruší hladký průběh předvedení kata. Hachimaki (čelenka) není povolena. Pokud rozhodčí usoudí, že vlasy kteréhokoli závodníka jsou příliš dlouhé ne špinavé, může ho vyloučit ze zápasu. Jsou zakázány jehlice do vlasů, stejně jako kovové spony. Stuhy (mašle) a jiné ozdoby jsou zakázány. Jedna nebo dvě diskrétní gumičky svazující vlasy do jednoho copu jsou povoleny.
7. Závodníci mohou z náboženských důvodů používat černý jednoduchý šátek schválený WKF, jež zakrývá pouze vlasy, nikoli oblast krku.
8. Závodníci nesmí nosit kovové či jiné předměty.
9. Brýle jsou zakázány, Měkké kontaktní čočky mohou závodníci nosit na vlastní zodpovědnost.
10. Nošení neautorizovaného oblečení a výstroje je zakázáno.
11. Kontrolor zápasu (*Match Supervisor*) má povinnost před každým zápasem nebo kolem zkontrolovat závodníky, zda-li mají schválené a předepsané chrániče (na kontinentálních, mezinárodních nebo národních mistrovstvích je doporučeno používat ochranné pomůcky schválené WKF, v žádném případě nesmí být tyto schválené typy odmítnuty).
12. Použití bandáží a stahovadel kvůli zraněním musí chválit rozhodčí na základě doporučení lékaře turnaje.

KOUČOVÉ

1. Koučové musí v průběhu celého turnaje nosit sportovní úbor Národní federace a příslušnou licenci umístěnou na viditelném místě, s výjimkou medailových zápasů na oficiálních WKF turnajích. Při těchto příležitostech jsou kouči-muži povinni nosit tmavý oblek, košili a kravatu a ženy si mohou vybrat šaty, kostým nebo kombinaci saka a sukně tmavé barvy. Kouči-ženy mohou nosit z náboženských důvodů pokrývku hlavy schváleného typu WKF, stejnou, která je schválená pro rozhodčí a soudce.

VÝKLAD:

- I. *Pokud závodník přijde na zápasíště nesprávně ustrojen, nebude ihned diskvalifikován, ale bude mu dána jedna minuta, aby nedostatek odstranil.*
- II. *Pokud Komise rozhodčích souhlasí, rozhodčí si mohou sundat sako.*
- III. *Horní část karate-gi nesmí být při cvičení kata odkládána.*

ČLÁNEK 3: ORGANIZACE SOUTĚŽE KATA

POZNÁMKA: Organizace olympijské soutěže kata se liší od článku 3 a podléhá organizačnímu postupu popsánému v DODATKU 15.

1. Soutěž kata má formu soutěže družstev a jednotlivců. Soutěž družstev je soutěží tříčlenných týmů. Družstvo je výhradně jen mužské nebo ženské. Soutěž jednotlivců se skládá z individuálního cvičení v oddělených kategoriích mužů a žen.
2. Na Mistrovstvích světa a kontinentálních Mistrovství WKF, jsou čtyři medailisté (zlatý, stříbrný a dva bronzoví) z předchozího příslušného Mistrovství nasazeni. Na Karate 1 – Premier League, je nasazeno osm nejlepších závodníků dle WKF rankingu, který je platný den před rozlosováním soutěže. V případě neúčasti některého z nasazených závodníků, se možnost nasazení nepřesouvá na žádného dalšího závodníka.
3. Elektronický systém hodnocení kata by měl náhodně určit pořadí předvedení kat v každé skupině následující po počátečním kole, ovšem s výjimkou zápasu o medailová umístění.
4. Počet závodníků určí počet skupin pro usnadnění eliminačních kol.
5. Eliminační systém na KATA rozděluje závodníky (jednotlivce či týmy) rovnoměrně do skupin po 8 (s výjimkou účasti méně než 11 či více než 96 závodníků) a v každém kole snižuje počet závodníků na čtyři, kteří postupují do dalšího kola – dokud nezůstanou pouze dvě skupiny závodníků (jednotlivců či týmů), přičemž závodníci s nejvyšším bodovým ohodnocením v každé ze dvou skupin budou soutěžit o 1. místo (poražený získává 2. místo) a závodníci s druhým nejvyšším bodovým ohodnocením se utkají o 3. místa se závodníky, kteří obdrželi třetí nejvyšší bodové ohodnocení v druhé skupině.
 - V případě, že je v kategorii 3 či méně závodníků, tak bude předvedena jedna kata, která určí umístění na prvních třech místech.
 - V případě, že jsou v kategorii 4 závodníci, budou pro první kolo rozděleni do dvou skupin po dvou závodnících, vítězové budou soutěžit o 1. místo a poražení o 3. místo.
 - V případě, že je v kategorii 5-10 závodníků, budou rozděleni do dvou skupin a tři nejlépe bodově hodnocení závodníci z každé skupiny postoupí do bojů o medaile. Poté se bude pokračovat standardním postupem, tedy, že nejlépe bodově ohodnocení závodníci z každé skupiny budou soutěžit o 1. místo a 2. místo a závodníci s druhým nejvyšším bodovým ohodnocením se utkají o 3. místa se závodníky, kteří obdrželi třetí nejvyšší bodové ohodnocení v druhé skupině. V případě, že se účastní soutěže pouze 5 závodníků, závodník, který získal třetí nejvyšší bodové ohodnocení ve vícepočetné skupině, automaticky obsadí 3. místo.
 - V případě, že je v kategorii 11-24 závodníků, jsou rozlosovány dvě skupiny. Po prvním kole KATA postupují čtyři nejlepší závodníci z každé skupiny, kteří vytvoří dvě skupiny po čtyřech závodnících, přičemž druhé kolo určí pořadí 6 závodníků (3 z každé skupiny), kteří budou pokračovat do třetího kola do boje o medaile, a to standardním způsobem.
 - V případě, že je v kategorii 25-48 závodníků, jsou rozlosovány čtyři skupiny. Po prvním kole KATA postupují čtyři nejlepší závodníci z každé skupiny. Ve druhém kole je 16 závodníků rozděleno na 2 skupiny na 2 tatami (8 závodníků v každé skupině), následně bude předvedena druhá kata. Po druhém kole postupují do třetího kola 4 nejlepší závodníci z každé skupiny (8 celkem). Ve třetím kole je těchto 8 závodníků rozděleno do 2 skupin (4 závodníci na každou skupinu a tito předvedou svou třetí kata. Ze třetího kola postupují 3 nejlepší závodníci z každé

skupiny do zápasů o medaile, kde předvedou svou čtvrtou kata.

6. Základní počet závodníků ve skupině je 8 – ale když počet závodníků je více než 64 a zároveň méně než 97, tak jsou závodníci nad rámec počtu 64 rozděleni do každé skupiny do maximálního počtu 12 závodníků na skupinu.
7. V případě, že je počet závodníků 97 až 192, je počet skupin zdvojnásoben na 16 – přičemž v každé skupině je snížený počet závodníků – stále ovšem postupují do dalšího kola 4 závodníci z každé skupiny, tím postupující závodníci vytvoří 8 skupin po 8 závodnících (dohromady 64 závodníků) pro další kolo.
8. V případě, že je počet závodníků 193 a více, je počet skupin znovu zdvojnásoben na 32 – přičemž v každé skupině je snížený počet závodníků – stále ovšem postupují do dalšího kola 4 závodníci z každé skupiny, tím postupující závodníci vytvoří 16 skupin po 8 závodnících (dohromady 128 závodníků) pro další kolo.
9. Pro každé kolo musí být pro skupinu stanoven stejný panel rozhodčích.
10. Repasáže nebudou aplikovány, není-li pro soutěž stanoveno jinak.
11. Jednotlivci nebo týmy, které se nedostaví po výzvě k nástupu včas nedostaví k zápasišti, budou diskvalifikováni (KIKEN) z kategorie. Diskvalifikace KIKEN znamená vyřazení závodníka z této kategorie, ale nemá vliv na účast v jiné kategorii.
12. V medailových kolech soutěže Kata družstev, jednotlivá družstva cvičí libovolnou vybraou kata. Poté demonstrují význam kata (BUNKAI). Celkový čas (KATA a BUNKAI) nesmí přesáhnout pět minut. Oficiální časoměřič zapne časomíru v momentě úklony na začátku předvedení kata a zastaví při úkloně po BUNKAI. Tým, který před začátkem předvedení kata a po BUNKAI neprovede úklon nebo přesáhne dobu povolených 5 minut, bude diskvalifikován. Použití tradičních zbraní, dodatečného vybavení nebo dodatečného oblečení není povoleno.

VÝKLAD:

I. *Následující tabulka sumarizuje počet skupin dle počtu závodníků:*

Počet závodníků	Počet skupin	Počet předvedených kat k vítězství	Počet závodníků v následujícím kole
2	1	1	Žádný (Není další kolo)
3	1	1	Žádný (Není další kolo)
4	2	2	Medailová utkání (pouze o 1. místo)
5-10	2	2	Medailová utkání
11-24	2	3	8 Závodníků
25-48	4	4	16 Závodníků
49-96	8	4	32 Závodníků
97-192	16	5	64 Závodníků
193 a více	32	6	128 Závodníků

MANUÁLNÍ ÚPRAVA SYSTÉMU HODNOCENÍ KATA

Pro závody, kde není dostupný elektronický systém hodnocení kata, může být užito manuálních tabulí. V takových případech bude dán signál pro zobrazení bodovací tabule hlavním soudcem zapískáním na píšťalku. Poté dalším zapískáním, co vyhlášovatel oznámí všechny body. Sedm soudců je stanoveno manažerem zápasíště nebo asistentem manažera zápasíště.

Navíc je umožněno, na základě zveřejněných propozic závodu, organizátorovi užít pouze jedno bodové ohodnocení, které zahrnuje jak technické, tak i atletické parametry. Soudci musí mít na mysli, že jejich hodnocení by mělo mít váhu 70 % technických parametrů a 30 % atletických parametrů.

Jakákoli remízová shoda závodníků (nebo týmů) při využití manuálního systému bude vyžadovat zacvičení odlišné KATA, kdy soudci budou nuceni ohodnotit závodníky rozdílnými známkami, aby předešli další remíze.

ČLÁNEK 4: PANEL SOUDCŮ

1. Na všech soutěžích WKF bude panel soudců pro každé kolo náhodně určen počítačovým programem.
2. V zápasech o medailová umístění, nesmí být žádný ze soudců stejné národnosti jako závodníci.
3. Pro každé zápasiště je stanoven jeden hlavní soudce (*Chief Judge*), který bude mít v kompetenci komunikaci se softwarovým technikem, a který bude řešit veškeré neočekávané otázky mezi soudci.
4. Rozdělení soudců a přidělení panelů pro eliminační kola: Sekretář Komise rozhodčích připraví softwarovému technikovi, který obstarává elektronický losovací systém, seznam soudců, kteří jsou dostupní pro jednotlivá zápasiště. Tento seznam je připraven sekretářem Komise rozhodčích ihned po ukončení rozlosování závodníků a ke konci schůzky rozhodčích. Tento seznam musí obsahovat pouze soudce, kteří se zúčastnili schůzky rozhodčích a nesmí být v rozporu s výše uvedenými kritérii. Poté technik softwarového systému vloží seznam soudců do systému, jež náhodně určí 7 soudců pro každé zápasiště na jednotlivá kola.

Pro zápasy o medailová umístění poskytnou Manažeři zápasiště předsedovi a sekretárovi Komise rozhodčích seznam obsahující dostupné soudce z jeho zápasiště, a to ihned po skončení posledního kola eliminačních kol. Ihned poté, co je seznam soudců schválen předsedou Komise rozhodčích, bude tento seznam předán technikovi softwarového systému, který rozhodčí vloží do losovacího systému.

Losovací systém poté náhodně vybere panel soudců, který bude obsahovat pouze 7 soudců pro každé zápasiště.

5. Vedle softwarového technika a vyhlášovatele bodových ohodnocení bude pro soutěže družstev panelu soudců rovněž asistovat časoměřič, který bude sledovat čas cvičení.
6. Je vhodné, aby pozici vyhlášovatele a softwarového technika, obsluhujícího elektronický systém, vykonávala jedna osoba.
7. Organizátoři musí navíc poskytnout dobrovolníky pro každé zápasiště se seznamem povolených kat, kteří budou zapisovat závodníkovu vybranou kata. Tento seznam předají před započítáním každém kola softwarovému technikovi. Manažer zápasiště je zodpovědný za dohled nad dobrovolníkem/dobrovolníky.
8. Pro soutěže nezapočítávající se do WKF rankingu, může být počet soudců na panel snížen na pět. V takových případech, se škrtá pouze nejvyšší a nejnižší známka ze všech.

VÝKLAD:

- I. *Všichni soudci a softwarový technik jsou usazeni v jedné řadě před oficiálním stolem, ideálně za jedním stolem.*
- II. *Hlavní soudce bude sedět nejbližší k softwarovému technikovi, který sedí úplně na konci stolu.*

ČLÁNEK 5: KRITÉRIA PRO HODNOCEN

5.1 Oficiální seznam kata

Mohou být předvedena pouze KATA z oficiálního seznamu KATA.

1	Anan	35	Jiin	69	Passai
2	Anan Dai	36	Jion	70	Pinan Shodan
3	Ananko	37	Jitte	71	Pinan Nidan
4	Aoyagi	38	Juroku	72	Pinan Sandan
5	Bassai	39	Kanchin	73	Pinan Yondan
6	Bassai Dai	40	Kanku Dai	74	Pinan Godan
7	Bassai Sho	41	Kanku Sho	75	Rohai
8	Chatanyara Kusanku	42	Kanshu	76	Saifa
9	Chibana No Kushanku	43	Kishimoto No Kushanku	77	Sanchin
10	Chinte	44	Kousoukun	78	Sansai
11	Chinto	45	Kousoukun Dai	79	Sanseiru
12	Enpi	46	Kousoukun Sho	80	Sanseru
13	Fukyugata Ichi	47	Kururunfa	81	Seichin
14	Fukyugata Ni	48	Kusanku	82	Seienchin (Seiyunchin)
15	Gankaku	49	Kyan No Chinto	83	Seipai
16	Garyu	50	Kyan No Wanshu	84	Seiryu
17	Gekisai (Gekesai) 1	51	Matsukaze	85	Seishan
18	Gekisai (Gekesai) 2	52	Matsumura Bassai	86	Seisan (Sesan)
19	Gojushiho	53	Matsumura Rohai	87	Shiho Kousoukun
20	Gojushiho Dai	54	Meikyo	88	Shinpa
21	Gojushiho Sho	55	Myojo	89	Shinsei
22	Hakucho	56	Naifanchin Shodan	90	Shisochin
23	Hangetsu	57	Naifanchin Nidan	91	Sochin
24	Haufa (Haffa)	58	Naifanchin Sandan	92	Suparinpei
25	Heian Shodan	59	Naifanchi	93	Tekki Shodan
26	Heian Nidan	60	Nijushiho	94	Tekki Nidan
27	Heian Sandan	61	Nipaipo	95	Tekki Sandan
28	Heian Yondan	62	Niseishi	96	Tensho
29	Heian Godan	63	Ohan	97	Tomari Bassai
30	Heiku	64	Ohan Dai	98	Unshu
31	Ishimine Bassai	65	Oyadomari No Passai	99	Unsu
32	Itosu Rohai Shodan	66	Pachu	100	Useishi
33	Itosu Rohai Nidan	67	Paiku	101	Wankan
34	Itosu Rohai Sandan	68	Papuren	102	Wanshu

Poznámka: Názvy některých kate jsou duplicitní vzhledem k rozdílu hláskování. V několika případech může být kata známa odlišně v závislosti stylu (Ryu-ha) od stylu. Ve výjimečných případech se může kata lišit i při stejném názvu kata styl od stylu.

5.2 Hodnocení

Při hodnocení předvedených kata jednotlivců či družstev, bude panel soudců posuzovat cvičení dle dvou hlavních kritérií (technické parametry, atletické parametry).

Cvičení je hodnoceno od úklony před začátkem cvičení až po úklonu, která končí kata s výjimkou medailových zápasů v kategorii kata družstev, kde hodnocení, stejně jako měření časomíry, začíná úklonou před začátkem cvičení KATA a končí, když závodníci provedou úklonu po předvedení BUNKAI.

Mírné variace kata závodníkovy stylu (RYU-HA) jsou povoleny.

Závodníci musí předvést odlišnou kata v každém kole. Jednou zacvičená kata již nemůže být opakována – dokonce ani při užití KATA v případě remízy. Jsou povolena pouze KATA z oficiálního seznamu KATA uvedeného výše.

5.3 Bodový systém

Technické parametry a atletické parametry jsou hodnoceny samostatným bodovým ohodnocením na stejné škále od 5,0 do 10,0 po 0,2 bodech, kde 5,0 stanovuje nejnížší možné bodové ohodnocení pro předvedení KATA, které je akceptovatelné a 10,0 stanovuje perfektní předvedení. Diskvalifikace je znázorněna 0,0 bodu.

Bodový systém eliminuje dvě nejvyšší a dvě nejnižší bodové ohodnocení pro technické parametry a atletické parametry a vypočítá celkové skóre v poměru 70 % pro technické parametry a 30 % pro atletické parametry.

Při hodnocení soutěže družstev má BUNKAI stejnou důležitost jako předvedení samotné KATA.

5.4 Posouzení remíz

V případě, že závodníci získají stejné bodové ohodnocení, remíza by měla být vyřešena podle následující procedury zakotvenou v elektronickém hodnotícím systému:

Krok 1:	Porovnání TECHNICKÉHO hodnocení před uplatněním “multiplikačního” faktoru (70%). Nejvyšší vyhrává.
Krok 2:	Porovnání TECHNICKÉHO hodnocení, porovnání nejnižšího neškrtného bodového ohodnocení. Nejvyšší vyhrává
Krok 3:	Porovnání TECHNICKÉHO hodnocení, porovnání nejvyššího neškrtného bodového ohodnocení. Nejvyšší vyhrává.
Krok 4:	Porovnání ATLETICKÉHO hodnocení, porovnání nejnižšího neškrtného bodového ohodnocení. Nejvyšší vyhrává.
Krok 5:	Porovnání ATLETICKÉHO hodnocení, porovnání nejvyššího neškrtného bodového ohodnocení. Nejvyšší vyhrává.
Krok 6:	Porovnání TECHNICKÉHO hodnocení, porovnání nejvyššího bodového ohodnocení mezi nejnižšími škrtnými. Nejvyšší vyhrává.
Krok 7:	Porovnání TECHNICKÉHO hodnocení, porovnání nejnižšího bodového ohodnocení mezi nejvyššími škrtnými. Nejvyšší vyhrává.
Krok 8:	Porovnání TECHNICKÉHO hodnocení, porovnání nejnižšího bodového ohodnocení mezi nejnižšími škrtnými. Nejvyšší vyhrává.

Krok 9:	Porovnání ATLETICKÉHO hodnocení, porovnání nejvyššího bodového ohodnocení mezi nejnižšími škrtanými. Nejvyšší vyhrává.
Krok 10:	Porovnání ATLETICKÉHO hodnocení, porovnání nejnižšího bodového ohodnocení mezi nejvyššími škrtanými. Nejvyšší vyhrává.
Krok 11:	Porovnání ATLETICKÉHO hodnocení, porovnání nejnižšího bodového ohodnocení mezi nejnižšími škrtanými. Nejvyšší vyhrává.
Krok 12:	Porovnání TECHNICKÉHO hodnocení, porovnání nejvyššího bodového ohodnocení mezi nejvyššími škrtanými. Nejvyšší vyhrává.
Krok 13:	Porovnání ATLETICKÉHO hodnocení, porovnání nejvyššího bodového ohodnocení mezi nejvyššími škrtanými. Nejvyšší vyhrává.
Krok 14:	V případě, že nebude prostřednictvím výše uvedených kritérií určen vítěz, rozhodne o vítězi náhodný elektronický výběr.

5.5 Kritéria pro hodnocení

Předvedení KATA	Předvedení BUNKAI (aplikováno jen v soutěžích družstev o medailová umístění)
1. Technické parametry - Postoje - Techniky - Přemísťování - Načasování - Správné dýchání - Ohnisko síly (KIME) - Shoda (Soudržnost dovedností v základech KIHONU svého stylu (RYU-HA) v kata)	1. Technické parametry - Postoje - Techniky - Přemísťování - Načasování - Kontrola technik - Ohnisko síly (KIME) - Shoda (Použití skutečných pohybů prováděných v kata)
2. Atletické parametry - Síla - Rychlost - Stabilita	2. Atletické parametry - Síla - Rychlost - Stabilita

5.6 Diskvalifikace

Závodník nebo družstvo může být diskvalifikováno z níže uvedených důvodů:

1. Předvedení nebo nahlášení nesprávné KATA.
2. V případě neprovedení úklony na začátku a na konci cvičení KATA.
3. Výrazná pauza či zastavení v průběhu cvičení KATA.

4. Narušení funkce soudce při KATA (např. soudce musí závodníkovi z bezpečnostních důvodů uvolnit prostor nebo fyzický kontakt se soudcem).
5. Závodníkovi spadne v průběhu cvičení KATA pás.
6. Překročení limitu 5 minut při cvičení KATA a BUNKAI.
7. Provedení techniky hodů tzv. nůžek na oblast krku v BUNKAI (JODAN KANI BASAMI).
8. Neuposlechnutí nařízení hlavního soudce nebo jiné nevhodné chování.

5.7 Chyby

Pokud se objeví v provedení KATA následující chyby, musí být posouzeny.

1. Mírná ztráta stability.
2. Provedení pohybu nesprávným či nedokonalým způsobem, jako je chybný či neúplně provedený blok či úder mimo zásahovou oblast.
3. Nesynchronní pohyby, jako např. provedení techniky před dokončením přemístění těla, v soutěži družstev nesynchronní provedení technik jednotlivých členů týmu.
4. Použití zvukových podnětů (od jakékoli jiné osoby, včetně člena týmu) či dalších teatrálních pohybů, jako je dupání nohou, údery do hrudi, paží nebo karate-gi, či nepřiměřené dýchání musí být považováno soudci za velmi vážnou chybu při hodnocení předvedení KATA – na stejné úrovni, jakou by bylo potrestání dočasné ztráty stability.
5. Uvolnění pásu do té míry, že začíná padat v průběhu cvičení z boků.
6. Plýtvání času, včetně zdlouhavého nástupu, úklony nebo jiné prodloužení započetí předvedení KATA.
7. Přivodění zranění způsobené nekontrolovaností technik v průběhu BUNKAI.

VÝKLAD:

- I. *Kata není vyjádřením divadelním nebo tanečním. Kata musí obsahovat tradiční principy a hodnoty, musí vyjadřovat skutečný smysl boje koncentrací, sílu a potenciální účinek její techniky. Musí demonstrovat sílu, pevnost a rychlost – jako i krásu, rytmus a stabilitu.*
- II. *Předvádění stavu bezvědomí v průběhu cvičení BUNKAI je nevhodné: Po provedení techniky, která vedla ke sražení závodníka na zem, by se měl závodník zvednout na jedno koleno nebo vstát.*
- III. *V soutěži kata družstev všichni tři členové týmu musí začínat tváří ve stejném směru a čelem k hlavnímu soudci.*

- IV. Členové družstva musí demonstrovat v cvičení jeho znalost ve všech aspektech, které kata obsahuje, současně musí dosáhnout synchronizace cvičení.
- V. Je základní povinností kouče nebo závodníka zajistit, že KATA, která je oznámena dobrovolníkovi je řádnou kata pro dané kolo.
- VI. Provedení techniky hodu tzv. nůžek na oblast krku v BUNKI (KANI BASAMI), je zakázáno. Provedení této technika je ovšem dovoleno na tělo.
- VII. Příklad vyhodnocení výsledku:

	SODCE 1	SODCE 2	SODCE 3	SODCE 4	SODCE 5	SODCE 6	SODCE 7	CELKEM	FAKTOR	VÝSLEDEK
Technické parametry	8,0	8,2	7,8	7,8	8,4	8,4	8,2	24,4	0,7	17,10
Atletické parametry	7,8	8,2	7,8	8,2	8,2	8,4	8,4	24,6	0,3	7,38
									TOTAL: 24,48	

- VIII. Pro soutěže nezapočítávající se do WKF rankingu nebo Olympijské kvalifikace, může být počet soudců snížen na 5. V takových případech se škrtná pouze nejvyšší a nejnižší známka namísto dvou nejvyšších a dvou nejnižších známek.

ČLÁNEK 6: ŘÍZENÍ ZÁPASŮ

1. Závodníci – nebo týmy – jsou rozděleni/ny do skupin po osmi (nebo maximálně po dvanácti) na jednu závodní plochu.
2. Před každým kolem závodníci nebo týmy musí nahlásit svojí zvolenou KATA pro dané kolo přiřazenému dobrovolníkovi, jenž postoupí informaci softwarovému technikovi obsluhujícímu elektronický systém. Pořadí předvedení KATA v rámci skupiny je náhodně určeno s výjimkou případného nasazení závodníků v prvním kole eliminací.
3. Na začátku každého kola si závodníci, nebo týmy, nastoupí na okraj závodní plochy čelem k soudcům. (Kolem je rozuměno jedno zacvičení všech závodníků ve skupině). Následuje úklona, nejprve “SHOMENI NI REI” – a poté “OTAGAI NI REI”, závodníci poté provedou krok vzad ze závodní plochy.
4. Po vyhlášení závodníka – nebo týmu – vstoupí vyhlášený závodník nebo tým na bod, ze kterého začne cvičit svoji KATA.
5. Bod, ze kterého začne závodník cvičit svoji KATA se nachází kdekoli uvnitř zápasště.
6. Po provedení úklony závodník musí zřetelně ohlásit název KATA a poté vykoná své cvičení.
7. Po ukončení cvičení KATA, které je definováno úklonou, musí závodník vyčkat na vyhlášení svého bodového ohodnocení, poté se ukloní a opustí tatami.
8. Po zacvičení celé skupiny si všichni závodníci z této skupiny nastoupí do řady a vyhlášovatel vyhlásí nejlepší čtyři závodníky, kteří postupují do dalšího kola. Jména nejlepší čtyřech závodníků budou zobrazena na obrazovce. Závodníci se poté ukloní a opustí zápasště.
9. Před zápasy o medailová umístění, vyhlášovatel vyhlásí nejlepší 3 závodníky z každé ze dvou skupin, kteří postupují do zápasů o medailová umístění.

VÝKLAD:

- I. *Bod, z kterého začne závodník cvičit svou KATA se nachází uvnitř zápasště.*
- II. *Schématickou ilustraci jednotlivých pozic při soutěži KATA dle pravidel WKF naleznete v DODATKU 16: PREMIER LEAGUE – SOUTĚŽ KATA.*

ČLÁNEK 7: OFICIÁLNÍ PROTEST

1. Nikdo nesmí protestovat proti rozhodnutí členů panelu soudců.
2. Jestliže se postup při rozhodování zdá být v rozporu s pravidly, jediný, kdo může podat protest je závodníkův kouč nebo oficiální představitel.
3. Protest musí mít formu psané zprávy, podané bezprostředně po konci zápasu, ve kterém byla k protestu dána příčina. (Jediná výjimka je možná v případě administrativní chyby. Ihned po zjištění administrativní chyby má být informován manažer tatami).
4. Protest musí být předán zástupci Odvolací komise. Komise přezkoumá okolnosti, které vedly k rozhodnutí, jež je předmětem protestu. Po zvážení všech dostupných skutečností odvolací komise vypracuje zprávu a bude mít pravomoc vykonat závěry vycházející z této zprávy.
5. Jakýkoli protest proti uplatňování pravidel musí být oznámen koučem nejpozději jednu minutu po skončení cvičení. Kouč bude požadovat oficiální formulář pro protest od manažera tatami a bude mít čtyři minuty k jeho sepsání, podepsání a předložení manažerovi tatami s příslušným poplatkem. Tatami manažer okamžitě předá vyplněný formulář pro protest zástupci Odvolací komise, která bude mít pět minut k vydání rozhodnutí.
6. Stěžovatel musí složit příslušný poplatek, jehož výše je určena řídícím výborem WKF, a ta, spolu s protestem, musí být předána zástupci Odvolací komise.
7. **Složení Odvolací komise**
Odvolací komise se skládá ze tří zkušených rozhodčích jmenovaných Komisí rozhodčích. Z jedné národní federace nemohou být jmenováni dva členové. KR by také měla jmenovat tři další členy určenými čísly od 1 do 3, kteří mohou automaticky nahradit jakéhokoli z původně nominovaných členů Odvolací komise v případě vzniku střetu zájmu, kdy člen Odvolací komise je stejné národnosti nebo má pokrevní vztah nebo je příbuzný z manželovy (manželčiny) strany s některou z osob zúčastněných v protestovaném případě, včetně všech členů panelu rozhodčích zúčastněných v tomto případě.
8. **Řízení protestu**
Je odpovědností strany, která obdržela protest, aby svolala Odvolací komisi a předala příslušný poplatek pokladníkovi.

Jakmile je Odvolací komise svolána, okamžitě zahájí řízení a vyšetřování, která považuje za nutná k doložení podstaty protestu. Každý ze tří členů je povinen předložit svůj výrok o platnosti protestu. Zdržení se hlasování je nepřipustné.
9. **Zamítnuté protesty**
Jestliže se zjistí neplatnost protestu, Odvolací komise určí jednoho ze svých tří členů, aby ústně oznámil protestující osobě, že protest byl zamítnut, označí originál dokumentu slovem "ZAMÍTNUT" a nechá jej podepsat každým členem této Odvolací komise. Zamítnutý protest poté předá pokladníkovi, který jej postoupí generálnímu sekretáři.
10. **Přijaté protesty**
Jestliže je protest přijat, Odvolací komise se spojí s Organizačním výborem a Komisí rozhodčích, aby byla přijata taková opatření, kterými lze prakticky napravit vzniklou situaci, včetně možností:

- Zrušení předchozích rozhodnutí, která jsou v rozporu s pravidly
- Vydání doporučení Komisi rozhodčích, aby zainteresovaným rozhodčím bylo upraveno hodnocení nebo byli za tuto událost sankcionováni

Je na odpovědnosti Odvolací komise, aby uplatnila zdrženlivý a zdravý úsudek při přijímání opatření, které nějak významně naruší program akce. Vrácení eliminací je poslední možností k zajištění spravedlivého výsledku.

Odvolací komise určí jednoho ze svých členů, který ústně oznámí protestující osobě, že protest byl přijat, označí originál dokumentu slovem "PŘIJAT" a nechá jej podepsat každým členem Odvolací komise. Přijatý protest poté předá pokladníkovi, který jej postoupí hlavnímu rozhodčímu.

11. Zpráva o protestu

Po vyřízení protestu výše popsaným způsobem se Odvolací komise opět sejde a vypracuje jednoduchou zprávu o protestní události, kde popíše zjištění a uvede své důvody pro přijetí nebo zamítnutí protestu. Zpráva by měla být podepsána všemi třemi členy Odvolací komise a předložena generálnímu sekretáři.

12. Pravomoc a omezení

Rozhodnutí odvolací komise je konečné a může být pouze zrušeno rozhodnutím Výkonného výboru.

Odvolací komise nesmí ukládat sankce nebo pokuty. Její funkce je vynést rozsudek o podstatě protestu a podnítit Komisi rozhodčích a Organizační výbor, aby přijali opatření k nápravě postupu, který je v rozporu s pravidly.

VÝKLAD:

- I. *Protest musí obsahovat jména závodníku, všech účastníků se soudců a přesné podrobnosti toho, co je předmětem protestu. Žádné všeobecné požadavky týkající se obecné úrovně nebudou přijaty jako oprávněný protest. Dokazování oprávněnosti protestu je věcí stěžovatele.*
- II. *Protest bude přezkoumán Odvolací komisí, která současně prostuduje důkazy, které byly podány k podpoře protestu. Komise také prostuduje videozáznam a vyslechne rozhodčí a soudce ve snaze o objektivní posouzení oprávněnosti protestu.*
- III. *Pokud bude protest shledán Odvolací komisí jako oprávněný, budou přijata patřičná opatření. Dále budou učiněna náležitá opatření, aby se podobný případ již v dalších soutěžích neopakoval. Složený obnos bude vrácen pokladníkem.*
- IV. *Pokud bude protest shledán Odvolací komisí jako neplatný, bude zamítnut – a obnos propadá ve prospěch WKF.*
- V. *Následující kola nebudou zpožděna, i když je oficiální protest ve stádiu přípravy. Hlavní soudce zodpovídá za to, že zápas nebo utkání je řízeno ve shodě s pravidly soutěže.*
- VI. *V případě administrativní chyby během zápasu, může kouč přímo informovat manažera zápasoviště. Manažer zápasoviště poté upozorní hlavního soudce.*

DODATEK 1: TERMINOLOGIE

SHOBU HAJIME	Zahájení utkání nebo zápasu	Po oznámení udělá rozhodčí krok zpět.
ATO SHIBARAKU	Blížící se konec zápasu	Časoměřič dá slyšitelný signál 15 sekund před koncem zápasu a rozhodčí oznámí “ATOSHI BARAKU”.
YAME	Zastavit	Přerušení nebo konec zápasu, při ohlašování rozhodčí sekne rukou směrem dolů.
MOTO NO ICHI	Úvodní pozice	Závodníci a rozhodčí se vrátí na svoji výchozí pozici.
TSUZUKETE	Pokračujte v boji	Znovuzahájení boje, když nastalo neoprávněné přerušení zápasu nebo v případě, že rozhodčí provádí neforální pokyn k započetí boje způsobeným nedostatek aktivity.
TSUZUKETE HAJIME	Znovuzahájení boje – začněte	Rozhodčí stojí v původním postavení. Při zvolání “TSUZUKETE” Natáhne ruce dlaněmi vzhůru směrem k zápasníkům. Při zvolání “HAJIME” otočí dlaně a prudce je přiblíží k sobě a současně ustoupí.
SHUGO	Přivolání soudců	Rozhodčí přivolá soudce na konci utkání nebo zápasu nebo doporučuje-li SHIKKAKU.
HANTEI	Rozhodnutí	Rozhodčí vyzve k rozhodnutí po nerozhodném zápasu krátkým zapísknutím a soudci projeví své mínění signálem pomocí praporku a rozhodčí vyjádří svoji volbu současně pomocí paží
HIKIWAKE	Nerozhodně	V případě nerozhodného zápasu rozhodčí zkříží paže před hrudníkem a potom je rozpráhne od těla směrem ven dlaněmi nahoru
AKA (AO) NO KACHI	Červený (modrý) vítězí	Rozhodčí zvedne paži na stranu vítěze.
AKA (AO) IPPON	Červený (modrý) získává tři body	Rozhodčí zvedne paži pod úhlem 45° na stranu bodujícího závodníka.
AKA (AO) WAZA-ARI	Červený (modrý) získává dva body	Rozhodčí ukáže rukou v úrovni ramen na stranu bodujícího závodníka.

AKA (AO) YUKO	Červený (modrý) získává jeden bod	Rozhodčí natáhne paži dolů pod úhlem 45° na stranu budoucího závodníka.
CHUKOKU	Varování	Při výstražce z první kategorie se rozhodčí otočí směrem k útočníkovi a zkrří paže na úrovni hrudníku. Při výstražce z kategorie 2 rozhodčí ukáže ohnutou rukou se zdviženým ukazováčkem na tvář viníka
KEIKOKU	Varování	Rozhodčí zařadí přestupek do první nebo druhé kategorie, poté ukáže ukazováčkem dolů pod úhlem 45° směrem k útočníkovi
HANSOKU-CHUI	Varování před diskvalifikací	Rozhodčí zařadí přestupek do první nebo druhé kategorie, poté ukáže ukazováčkem horizontálně směrem k útočníkovi
HANSOKU	Diskvalifikace	Rozhodčí zařadí přestupek do první nebo druhé kategorie, poté ukáže ukazováčkem směrem nahoru pod úhlem 45° na útočníka a vyhlásí soupeře vítězem.
JOGAI	Vystoupení ze zápasistě vlastním zaviněním (ne vinou soupeře)	Rozhodčí ukáže ukazováčkem na stranu útočníka, aby oznámil soudcům, že závodník se pohybuje mimo zápasistě
SENSHU	Pravidlo prvního bodu	Po udělení bodu standardním způsobem, rozhodčí zvolá "AKA (AO) SENSHU, přičemž drží zvednutou ohnutou paži v lokti, dlaní směrem ke svému obličejí na straně závodníka, jenž získal výhodu prvního bodu.
SHIKKAKU	Diskvalifikace "opustit plochu"	Rozhodčí nejprve ukáže směrem nahoru pod úhlem 45° na útočníka a poté směrem ven a za něj a zároveň oznámí „AKA (AO) SHIKKAKU“. Poté vyhlásí soupeře vítězem.
TORIMASEN	Zrušení rozhodnutí	Bod nebo rozhodnutí je zrušeno. Rozhodčí kumite nebo hlavní soudce kata překříží ruce směrem dolů.
KIKEN	Vzdání se	Rozhodčí ukáže dolů pod úhlem 45° směrem k výchozí čáře závodníka.
MUBOBI	Sebeohrožování	Rozhodčí se dotkne obličejí a poté otočí hranu ruky dopředu, pohne jí zpět a dopředu, aby oznámil soudcům, že závodník ohrožuje sám sebe.
WAKARETE	„Oddělení“	Pohyb rozhodčího oddělující závodníky z klinče nebo stání hrudi proti hrudi prostřednictvím gesta rukou, kdy dlaně rozhodčího směřují od sebe společně s verbálním p okynem

DODATEK 2: GESTA A SIGNÁLY PRAPORKY

VYHLAŠOVÁNÍ A GESTA ROZHODČÍHO**SHOMEN-NI-REI**

Rozhodčí natáhne paže dlaněmi dopředu.

**OTAGAI-NI-REI**

Rozhodčí vyzve závodníky, aby se navzájem uklonili.

**SHOBU HAJIME**

“Začátek zápasu”

Po oznámení udělá rozhodčí krok zpět.

**YAME**

“Zastavit”

Přerušení nebo konec zápasu, při ohlašování rozhodčí sekne rukou směrem dolů.



TSUZUKETE HAJIME

“Znovuzahájení boje – začněte”

Rozhodčí stojí v původním postavení. Při zvolání „TSUZUKETE“ natáhne ruce dlaněmi vzhůru směrem k zápasníkům. Při zvolání „HAJIME“ otočí dlaně a prudce je přiblíží k sobě a současně ustoupí. Pokyn „TSUZUKETE“ je také užíván, společně se stejným pohybem, pro vynucení aktivity, v případě, že je rozhodčí v pohybu.



YUKO (Jeden bod)

Rozhodčí natáhne paži dolů pod úhlem 45° na stranu bodujícího závodníka.



WAZA-ARI (Dva body)

Rozhodčí ukáže rukou v úrovni ramen na stranu bodujícího závodníka.



IPPON (Tři body)

Rozhodčí zvedne paži pod úhlem 45° na stranu bodujícího závodníka.



TORIMASEN / ZRUŠENÍ ROZHODNUTÍ

V případě, že byla špatně udělena penalizace nebo bod, rozhodčí se otočí směrem k závodníkovi, oznámí „AKA“ nebo „AO“, zkříží paže, poté sekne dlaněmi směrem dolů, aby oznámil, že poslední rozhodnutí bylo zrušeno.



SENSHU (Pravidlo prvního bodu)

Rozhodčí drží zvednutou ohnutou paži v lokti, dlaní směrem ke svému obličeji na straně závodníka, jenž získal výhodu prvního bodu.

**NO KACHI (Vítězství)**

Na konci utkání nebo zápasu rozhodčí vyhlásí AKA (nebo AO), zvedne paži vzhůru pod úhlem 45° na stranu vítěze.

**KIKEN**

“Vzdání”

Rozhodčí ukáže dolů pod úhlem 45° směrem k výchozí čáře závodníka a vyhlásí soupeře vítězem.

**SHIKKAKU**

“Diskvalifikace, opustit plochu”.

Rozhodčí nejprve ukáže směrem nahoru pod úhlem 45° na útočníka a poté směrem ven a za něj a zároveň oznámí „AKA (AO) SHIKKAKU“. Poté vyhlásí soupeře vítězem.

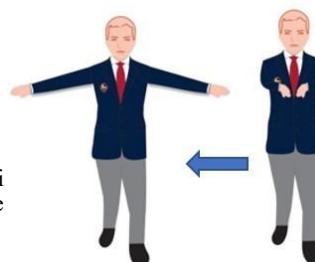


HIKIWAKE

“Nerozhodně” (Pouze v soutěži družstev a při systému každý s každým).
V případě nerozhodného výsledku rozhodčí zkříží paže před hrudníkem a potom je rozpráhne od těla směrem ven dlaněmi nahoru.

**WAKARETE**

Pohyb rozhodčího oddělující závodníky z kličky nebo stání hrudi proti hrudi (stejně gesto jako je běžné pro vyzvání zvodníka k ústupu ze zápasistě).


VAROVÁNÍ KATEGORIE 1
 (používá se bez dalších signálů pro CHUKOKU)

Rozhodčí zkříží otevřené dlaně hranou zápěstí jedné ruky na hraně druhé ruky před hrudníkem.


VAROVÁNÍ KATEGORIE 2
 (používá se bez dalších signálů pro CHUKOKU)

Rozhodčí ukáže ohnutou paži na obličej útočníka.

**KEIKOKU**

“Varování”.
Rozhodčí zařadí přestupek do první nebo druhé kategorie, poté ukáže ukazovákem dolů pod úhlem 45° směrem k útočnickovým chodidlům.



HANSOKU CHUI

“Varování před diskvalifikací”.

Rozhodčí zařadí přestupek do první nebo druhé kategorie, poté ukáže ukazovákem horizontálně směrem k útočnickovu trupu.



HANSOKU

“Diskvalifikace”

Rozhodčí zařadí přestupek do první nebo druhé kategorie, poté ukáže ukazovákem směrem nahoru pod úhlem 45° na útočníkův obličej a vyhlásí soupeře vítězem.



PASIVITA

Rozhodčí zatočí pěstmi kolem sebe před jeho hrudníkem a provede varování z kategorie 2



SILNÝ KONTAKT

Rozhodčí oznámí soudcům, že došlo k nadměrnému kontaktu, nebo jinému provinění z první kategorie



ZVELIČOVÁNÍ ZRANĚNÍ

Rozhodčí drží obě dlaně na svém obličej, aby označil soudcům penalizaci v kategorii 2



PŘEDSTÍRÁNÍ ZRANĚNÍ

Rozhodčí drží obě dlaně na straně svého obličeje, aby označil soudcům penalizaci v kategorii 2.



JOGAI

“Vystoupení ze zápasu”

Rozhodčí signalizuje soudcům vystoupení ze zápasu ukazováním prstu na hranici zápasu na straně viníka.



MUBOBI (Sebeohrožování)

Rozhodčí se dotkne tváře, a poté pohybuje svou rukou před svým obličejem zprava doleva, aby oznámil soudcům, že závodník ohrožuje sám sebe.



VYHÝBÁNÍ SE BOJI

Rozhodčí dělá kruhový pohyb s dolů obráceným prstem, aby označil soudcům penalizaci z kategorie 2.



STRKÁNÍ, DRŽENÍ NEBO STÁHNÍ HRUŽ NA HRUŽ BEZ POKUSU OKAMŽITÉHO PROVEDENÍ TECHNIKY NEBO PORAZU.

Rozhodčí drží obě sevřené pěsti v úrovni ramen nebo dělá odtlačující pohyb s oběma otevřenými dlaněmi, aby označil soudcům penalizaci v kategorii 2.



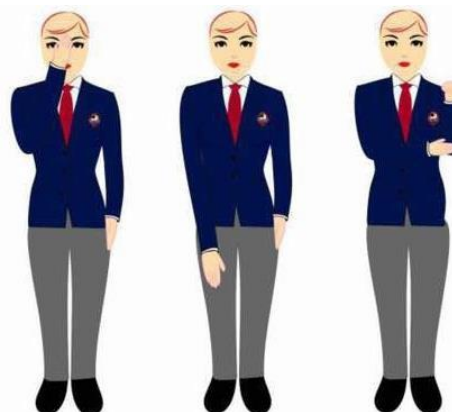
NEBEZPEČNÉ A NEKONTROLOVANÉ ÚTOKY

Rozhodčí vede sevřenou pěst podél strany své hlavy, aby označil soudcům penalizaci v kategorii 2.



NAZNAČENÉ ÚTOKY HLAVOU, KOLENY NEBO LOKTY

Rozhodčí se dotkne čela, kolena nebo lokte otevřenou dlaní, aby naznačil soudcům penalizaci v kategorii 2.



MLUVENÍ NEBO PROVOKOVÁNÍ SOUPEŘE A NESLUŠNÉ CHOVÁNÍ

Rozhodčí položí svůj ukazovák na své rty, aby naznačil soudcům nesportovní chování z kategorie 2.



SHUGO

“Přivolání soudců”

Rozhodčí přivolá soudce na konci utkání nebo zápasu, nebo doporučuje-li SHIKKAKU.



SIGNÁLY PRAPORKY PRO SOUDCE

Vezměte na vědomí, že soudce č. 1 a č. 4 drží červený praporek v pravé ruce a rozhodčí č. 2 a č. 3 drží červený praporek v levé ruce V KATA drží soudce č. 1, č. 2 a č. 5 červený praporek v pravé ruce – soudce č. 3 a č. 4 v levé ruce.

YUKO



WAZA-ARI



IPPON



FAULT

Upozornění na faul. Soudce mává příslušným praporkem do kruhu a pak signalizuje kategorii 1 nebo 2



VAROVÁNÍ KATEGORIE 1

Zkřížením praporek signalizuje kategorii 1 a pak prudce směrem od sebe na stranu trestaného AKA (AO).

**SPRÁVNÁ POZICE SOUDCE****VAROVÁNÍ KATEGORIE 2**

Soudce ukáže praporekem v ohnuté paži.



JOGAI

Poklepání praporkem o podlahu.

**KEIKOKU****HANSOKU CHUI****HANSOKU**

DODATEK 3: POMOCNÁ KRITÉRIA PRO ROZHODČÍ A SOUDCE

Tento dodatek je zamýšlen jako pomoc rozhodčím a soudcům tam, kde nejsou žádná zřejmá vodítka v pravidlech a následujících výkladech.

PŘEHNANÝ KONTAKT

When Pokud závodník provede bodovací techniku, bezprostředně za ní následuje technika, která je přehnaná nebo silná, soudci místo udělení bodu udělí varování nebo penalizaci v kategorii 1 (pokud kontakt není zaviněn příjemcem).

PŘEHNANÝ KONTAKT A ZVELIČOVÁNÍ

Karate je bojové umění a u závodníků se očekává vysoký standard chování. Je nepřijatelné, aby si závodníci po lehkém kontaktu mnuli tváře, chodili nebo potáčeli se kolem, svíjeli se, vytahovali nebo plivali ven chrániče zubů nebo jinak předstírali, že kontakt byl příliš tvrdý, v úmyslu přesvědčit rozhodčího, aby potrestal soupeře vyšším trestem. Takové chování je podvádění a snižuje hodnotu našeho sportu, proto by mělo být důsledně trestáno.

Pokud závodník předstírá, že obdržel přehnaný kontakt a panel rozhodčích rozhodne, že sporný úder byl kontrolován a splňoval všech šest kritérií pro bodování, pak bude uděleno skóre a varování nebo penalizace v kategorii 2. za předstírání zranění bude uděleno příjemci. Správným trestem pro závodníka, který předstírá zranění a panel rozhodčích usoudí, že ve skutečnosti technika je skórující, je minimálně HANSOKU CHUI, ve více závažných případech HANSOKU nebo SHIKKAKU.

Závodník by neměl být penalizován za to, že se vydýchává (následkem techniky) nebo jednoduše reaguje na úder, i když mu to soupeř touto technikou způsobil. Závodníci, kteří jsou zraněni v důsledku úderu, by měli dostat čas na vydýchání předtím, než bude zápas pokračovat.

Mnohem těžší situace nastane, když závodník obdrží silnější kontakt a spadne na podlahu. Někdy vstává (z důvodu zastavení časomíry 10 sekund) a zase padá. Rozhodčí a soudci musí pamatovat, že JODAN kopy jsou hodnoceny 3 body a některé týmy a závodníci jsou motivováni finanční odměnou za medaili. Toto zvyšuje tendenci k neetickému chování. Je důležité rozpoznat toto chování a využít příslušné varování nebo tresty.

MUBOBI

Varování nebo penalizace pro MUBOBI je uděleno, když je závodník zasažen nebo zraněn svou vlastní vinou nebo nedbalostí. Může to být způsobeno otočením se zády k protivníkovi, útokem dlouhým a nízkým GYAKU TSUKI CHUDAN bez ohledu na protivníka JODAN protiútok, zastavením útoku dříve, než rozhodčí zavelí YAME, spuštěním gardu nebo ztrátou koncentrace a opakovanou chybou nebo odmítnutím blokovat protivníka úder.

Vysvětlení XVIII článku 8 uvádí:

Jestliže útočník obdrží přehnaný kontakt a/nebo se zraní a má se za to, že je to vina příjemce, rozhodčí udělí varování nebo penalizaci v kategorii 2 a neudělí varování nebo trest jeho soupeři za kontakt.

Závodník, který je zasažen díky své vlastní chybě a přehánění následky kontaktu, aby oklamal panel soudců, může obdržet varování nebo penalizaci pro MUBOBI a zároveň navíc penalizaci za přehánění nebo zveličování zranění, protože byly provedeny dva přestupky.

Musíme poznamenat, že neexistují žádné okolnosti, při kterých by technika, která způsobila nepřiměřený kontakt, mohla být bodována.

ZANSHIN

ZANSHIN je popisován jako stav neustálé připravenosti, kdy závodník udržuje plnou koncentraci, pozorování a je si plně vědom možnosti protivníkovy protiútoky. Někteří závodníci po bodující technice obrátí své tělo částečně stranou od protivníka, ale stále pozorují a jsou připraveni pokračovat v akci. Panel soudců musí být schopen rozlišit mezi stálým stavem připravenosti a takovým, kdy se závodník odvrátil, povolil gard a koncentraci a následkem toho přestal bojovat.

ZACHYCENÍ KOPU CHUDAN

Měl by panel soudců bodovat takovou techniku, kdy závodník kopne CHUDAN kop a protivník poté zachytí jeho nohu dříve, než je stažena?

Za předpokladu, že kopající závodník udržuje ZANSHIN, není žádný důvod, pro který by tato technika nemohla bodovat, jestliže splňuje všech šest kritérií pro bodování. Navíc v případě dvou současných GYAKU-TSUKI je normální praxe bodovat závodníka, u něž se předpokládá, že technika dopadla dříve, i když obě mohou být považovány za účinné. Teoreticky, v reálném boji, kop v plné síle by byl zničující a protivník by nebyl schopen nohu zachytit. Přiměřená kontrola v zásahové oblasti a splnění všech šesti kritérií pro bodování jsou rozhodující faktory pro rozhodnutí, zda technika může být bodována nebo ne.

HODY A ZRANĚNÍ

Protože uchopení, držení protivníka a jeho následné hození je za jistých podmínek dovoleno, je povinností všech koučů zajistit, aby jejich závodník byl v tomto ohledu připraven a byl schopen využít pády a bezpečné “dopadové” techniky.

Závodník, který provádí hody, musí být srozuměn s podmínkami uloženými ve Vysvětleních v článku 6 a v článku 8. Jestliže závodník hodí protivníka kontrolovaně dle pravidel a soupeř si způsobí zranění díky neznalosti pádů, pak je zraněný soupeř plně odpovědný za své zranění a ten, kdo ho hodil, nebude penalizován. Zranění vlastní vinou se může stát, když závodník je hozen, místo správného pádu spadne na nataženou ruku nebo loket, nebo se drží házejícího a táhne ho dolů na nebo přes sebe.

Nebezpečná situace nastane, když závodník uchopí obě nohy protivníka s úmyslem ho hodit na záda, nebo když se závodník skrčí a celým tělem zvedne protivníka těsně před hodem. Článek 8 vysvětlivek uvádí: „...protivník musí být stále držen, aby bylo umožněno jeho bezpečný dopad.“ Protože je obtížné zajistit bezpečný dopad takovýmto hodem, může snadno tento hod být zařazen do kategorie zakázaných hodů.

BODOVÁNÍ NA LEŽÍCÍHO SOUPEŘE

Když je závodník hozen, podmeten nebo uklouzne a jeho protivník ho zasáhne skórující technikou v okamžiku, kdy je jeho trup (horní část těla) na tatami, pak bude udělen IPPON.

V případě, že závodník bude zasažen technikou v okamžiku, kdy ve skutečnosti ještě nedopadl na tatami, pak by soudci měli brát v úvahu směr pádu, protože jestliže závodník padá ve směru od techniky, pak by tato technika měla být hodnocena jako neúčinná a neměla by být bodově hodnocena.

V případě, že závodník nemá trup těla na tatami v okamžiku, kdy je jeho soupeřem vykonána efektivní skórující technika, pak bude ohodnocena podle článku / tak, jak stanoví Článek 6. Proto se bod(y), které

budou uděleny za techniku provedenou v případě, že soupeř padá, sedí, klečí, vstává nebo vyskakuje a ve všech případech, kdy se trup nedotýká tatami, řídí následujícím:

1. JODAN kopy, tři body (IPPON)
2. CHUDAN kopy, dva body (WAZA-ARI)
3. TSUKI a UCHI, jeden bod (YUKO)

ROZHODOVÁNÍ

Když se rozhodčí rozhodne zastavit zápas, zvolá „YAME“, s použitím signalizace ruky. Rozhodčí se vrátí na své místo, soudci signalizují praporky své stanovisko ohledně bodů nebo JOGAI. Požádá-li rozhodčí o podporu v názoru na zakázané chování, ukáží své stanovisko. Rozhodčí poté činí své rozhodnutí dle většinového názoru. Vzhledem k tomu, že rozhodčí je jediný, kdo se pohybuje po zápasišti, je přímo v kontaktu se závodníky a lékařem, měli by soudci brát v úvahu, co rozhodčí signalizuje před jejich finálním posouzením, protože opětovné posuzování není dovoleno.

V situacích, kde jsou více než dva důvody pro zastavení utkání, rozhodčí se bude zabývat jednotlivými důvody tak, jak se staly. Například, kde bylo bodování jednoho závodníka a kontakt od soupeře, nebo kde došlo k aktu MUBOBI a poté zveličování zranění pro stejného závodníka.

V případě použití video záznamu, mohou pouze osoby pověřené prověřením video záznamu při vzájemné shodě změnit rozhodnutí panelu rozhodčích. Po shlédnutí videa budou pověřené osoby bezprostředně informovat rozhodčího o změně původního rozhodnutí, které bude ve shodě s pravidly.

JOGAI

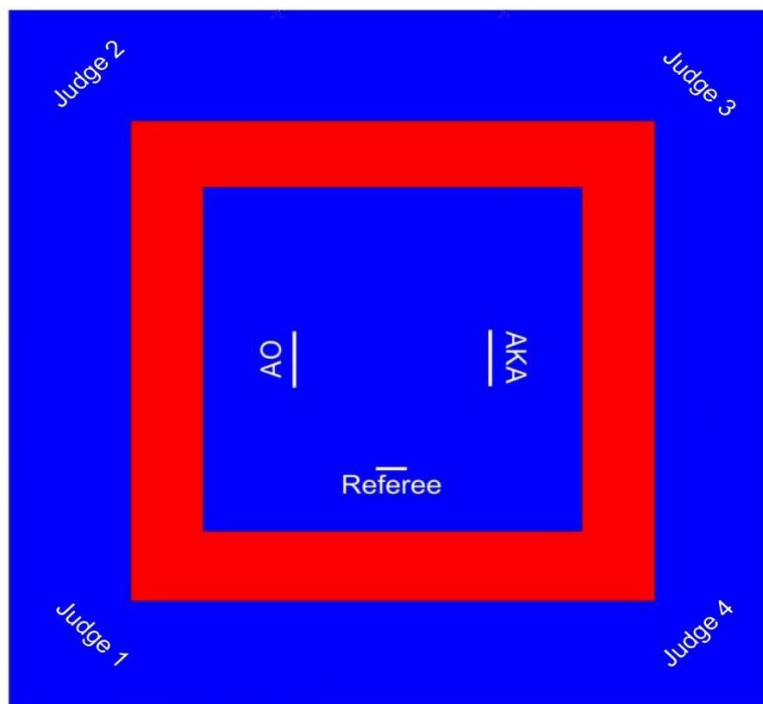
Soudci musí pamatovat na to, že když ukazují JOGAI, vyžaduje se, aby poklepli na podlahu náležitým praporkem. Když rozhodčí zastaví zápas a vrátí se na svou pozici, měli by ukázat varování z kategorie 2.

SIGNALIZACE PORUŠENÍ PRAVIDEL

Pro porušení pravidel z kategorie 1 by měli soudci zkřížit praporky na stranu pro AKA, pokládajíc červený praporek nahoru, a na stranu pro AO, pokládajíc modrý praporek nahoru. To umožňuje rozhodčímu jasně vidět, který ze závodníků je považován za viníka.

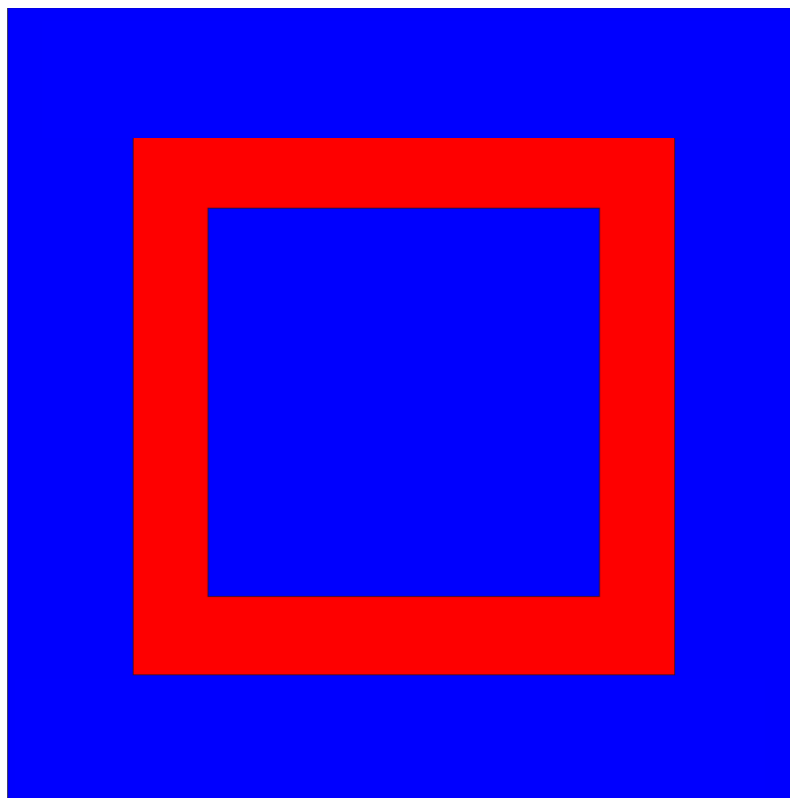
DODATEK 4: ZNAČKY STAVU ZÁPASU

● — ○	IPPON	Tři body
○ — ○	WAZA-ARI	Dva body
○	YUKO	Jeden bod
✓	SENSHU	Značka pravidla prvního bodu
□	KACHI	Vítěz
x	MAKE	Poražený
▲	HIKIWAKE	Remíza
C1C	Kategorie 1 — CHUKOKU	Varování
C1K	Kategorie 1 — KEIKOKU	Varování
C1HC	Kategorie 1 — HANSOKU CHUI	Varování před diskvalifikací
C1H	Kategorie 1 — HANSOKU	Diskvalifikace
C2C	Kategorie 2 — CHUKOKU	Varování
C2K	Kategorie 2 — KEIKOKU	Varování
C2HC	Kategorie 2 — HANSOKU CHUI	Varování před diskvalifikací
C2H	Kategorie 2 — HANSOKU	Diskvalifikace
KK	KIKEN	Vzdání se
S	SHIKKAKU	Vážná diskvalifikace



DODATEK 6: POSTAVENÍ PRO ZÁPASIŠTĚ KATA

STRANA ZÁVODNÍKŮ



Judges: 7 – 6 – 5 – 4 – 3 – 2 – 1

Software
Technician

DODATEK 7: KARATE-GI



PROSTOR PRO REKLAMU WKF, VELIKOST 20X10 CM



PROSTOR PRO REKLAMU NÁR. FEDERACE 15X10 CM



PROSTOR NA ZÁDECH PRO REKLAMU ORGANIZÁTORA 30X30



ZNAK NÁRODNÍ FEDERACE, VELIKOST 12X8 CM



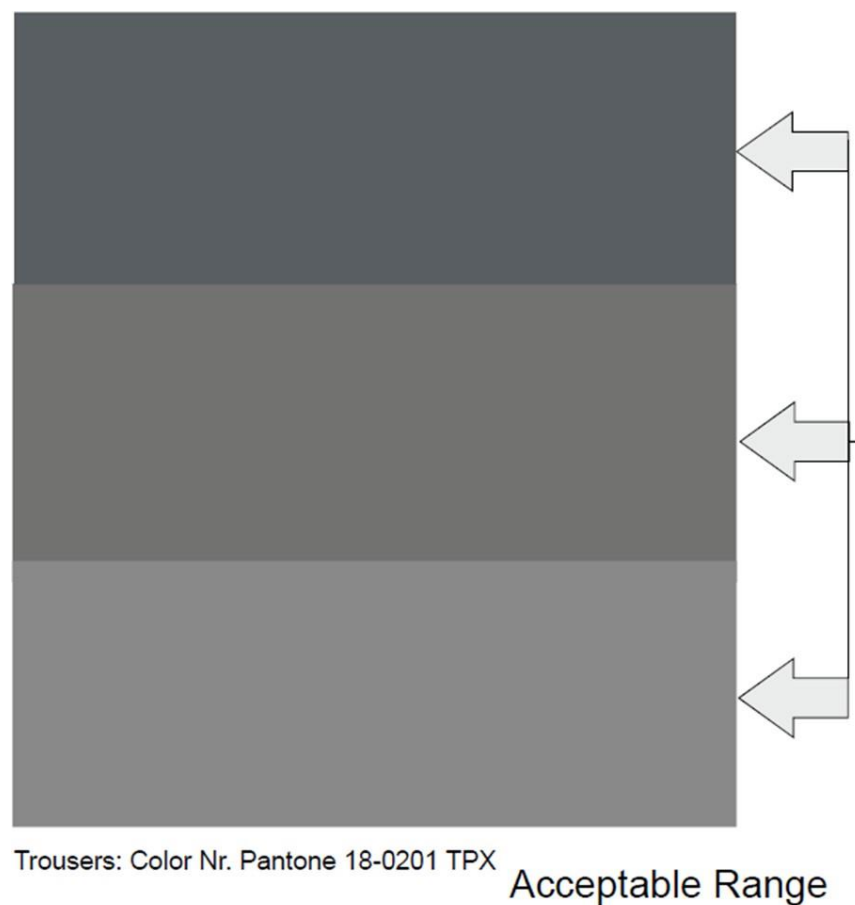
MÍSTO PRO OZNAČENÍ VÝROBCE VELIKOST 5X4 CM

DODATEK 8: VĚKOVÉ KATEGORIE A PODMÍNKY SOUTĚŽÍ WKF

MISTROVSTVÍ SVĚTA DOROSTU, JUNIORŮ A DO 21 LET				MISTROVSTVÍ SVĚTA SENIORŮ	
OBEČNÉ	KATEGORIE			OBEČNÉ	KATEGORIE
❖ Turnaj probíhá v pěti dnech. ❖ Každá národní federace může registrovat maximálně jednoho závodníka do kategorie. ❖ Při losování, čtyři finalisté z předchozích šampionátů budou rozděleni co nejvíce to bude možné (závodníci v případě jednotlivců a národní federace v soutěži týmů). ❖ Šampionát se bude konat na pěti nebo šesti závodních plochách v jedné sportovní aréně. ❖ Zápasy soutěže KUMITE trvají 2 minuty pro kategorii dorostu a juniorů a 3 minuty pro kategorii U21 a seniorů. ❖ Bunkai v KATA družstev (muži a ženy) bude předvedeno v zápasech o medailová umístění.	DO 21 LET	DOROST	JUNIOŘI	❖ Turnaj probíhá po dobu šesti dní. ❖ Eliminace KUMITE družstev bude až po skončení eliminace jednotlivců. ❖ Každá Národní federace může registrovat jednoho závodníka do kategorie ❖ Při losování, čtyři finalisté z předchozích šampionátů budou rozděleni co nejvíce to bude možné (závodníci v případě jednotlivců a národní federace v soutěži týmů). ❖ Šampionát proběhne na čtyřech zápasových plochách umístěných v řadě (3 dny) a na jedné závodní ploše v zápasech o medaile (2 dny). ❖ Pro rozhodčí a funkcionáře bude zajištěna strava na speciálním místě a čase. ❖ Zápasy KUMITE trvají 3 minuty pro všechny kategorie ❖ Bunkai v KATA družstev (mužů a žen) bude předveden v zápasech o medailová umístění.	Jednotlivci KATA (věk +16)
	Jednotlivci KATA (věk 18, 19, 20)	Jednotlivci KATA (věk 14/15)	Jednotlivci KATA (věk 16/17)		Male Female
	Muži, Ženy	Muži, Ženy	Muži, Ženy		Muži jednotlivci KUMITE (věk +18)
	Muži jednotlivci KUMITE (věk 18, 19, 20)	Muži jednotlivci KUMITE (věk 14/15)	Muži jednotlivci KUMITE (věk 16/17)		-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.
	-60 Kg. -67 Kg. -75 Kg. -84 Kg. +84 Kg.	-52 Kg. -57 Kg. -63 Kg. -70 Kg. +70 Kg.	-55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. -76 Kg. +76 Kg.		Ženy jednotlivci KUMITE (věk +18)
	Ženy jednotlivci KUMITE (věk 18, 19, 20)	Ženy jednotlivci KUMITE (age 14/15)	Ženy jednotlivci KUMITE (age 16/17)		-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.
	-50 Kg. -55 Kg. -61 Kg. -68 Kg. +68 Kg.	-47 Kg. -54 Kg. +54 Kg.	-48 Kg. -53 Kg. -59 Kg. +59 Kg.		KATA družstev (věk +16)
	/	/	KATA družstev (věk 14/17)		Muži, Ženy
	/	/	Muži, Ženy		KUMITE družstev (věk +18)
	/	/	/		Muži, Ženy
Celkem	12	10	13	16	

Poznámka: Rozdělení do věkových kategorií je určeno věkem závodníka v první den šampionátu.

DODATEK 9: BARVA KALHOT PRO SOUDCE A ROZHODČÍ



Jacket: Color navy blue Color Nr. 19-4023 TPX

DODATEK 10: TURNAJE KARATE PRO KATEGORIE DO 14 LET

*Povinné pro WKF Youth Camp a WKF Youth League
Doporučeno pro WKF kontinentální and národní federace*

Rozdělení kategorií pro mládež do 14 let

U12 KUMITE chlapci (10 a 11 let):	-30 kg, -35 kg, -40 kg, -45 kg, +45 kg.
U12 KUMITE dívky (10 a 11 let):	-30 kg, -35 kg, -40 kg, + 40 kg. U12 KATA chlapci (10 a 11 let)
U12 KATA dívky (10 a 11 let)	
U14 KUMITE chlapci (12 a 13 let):	-40 kg, -45 kg, -50 kg, -55 kg, +55 kg. U14 KUMITE
dívky (12 a 13 let):	-42 kg, -47kg, +47kg
U14 KATA chlapci (12 a 13 let)	
U14 KATA dívky (12 a 13 let)	

Úprava závodních pravidel KUMITE pro mládež do 14 let

KUMITE pro děti v rozmezí 12 – 14 let:

- Kontakt na hlavu a krk (JODAN) není povolen.
- Jakýkoliv kontakt na JODAN, i nepatrný, bude vždy penalizován.
- Správná technika je možná na hlavu a krk až do vzdálenosti 10 cm a je hodnocena.
- Délka zápasu je jeden a půl minuty.
- Není možné použít jiné ochranné prostředky než ty schválené WKF.
- Používají se WKF ochrany hlavy a dětské chrániče hrudníku.

KUMITE pro děti do 12 let věku:

- Techniky na všechny skórující plochy (JODAN a CHUDAN) jsou kontrolovány.
- Jakýkoliv kontakt na JODAN, i nepatrný, bude vždy penalizován.
- Správná technika je možná na jakoukoli zásahovou plochu až do vzdálenosti 10 cm a je hodnocena.
- I kontrolované techniky na tělo (CHUDAN) v zásadě nebudou hodnoceny v případě, že kontakt je silnější než dotek.
- Podmety a hody nejsou povoleny.
- Délka zápasu je stanovena na jeden a půl minuty.
- Zápasová plocha může být zmenšena z 8x8 m na 6x6 m, podle potřeb organizátora turnaje.
- Všichni závodníci by měli mít možnost min. 2 zápasů za turnaj.
- Není možné použít jiné ochranné prostředky než schválené WKF.
- Používají se WKF ochrany hlavy a dětské chrániče hrudníku.

Pro děti do 10 let věku se soutěž organizuje ve dvojicích proti sobě. Závodníci proti sobě na vzdálenost prostoru prezentují po dobu jeden a půl minuty techniky, kombinace. Tyto výkony posoudí rozhodčí podle obvyklých kritérií na HANTEI dle pravidel KUMITE. Podle obvyklých kritérií pro HANTEI soudci a rozhodčí rozhodnou o vítězství závodníka. Poté nastupuje další dvojice.

Soutěž KATA pro kategorie do 14 let:

Neexistují žádné specifické odchylky od standardních pravidel, ale může být upraven seznam kata, kde mohou být vypuštěny náročné vyspělé kata.

Soutěž KATA pro kategorie do 12 let:

Neexistují žádné specifické odchylky od standardních pravidel, ale může být upraven seznam kata, kde mohou být vypuštěny náročné vyspělé kata.

Závodníkům, kterým se nepodaří dokončit kata, by měla být dána možnost předvést kata na druhý pokus bez vlivu na jeho hodnocení.

Pravidla pro užití Video Review na WKF turnajích.

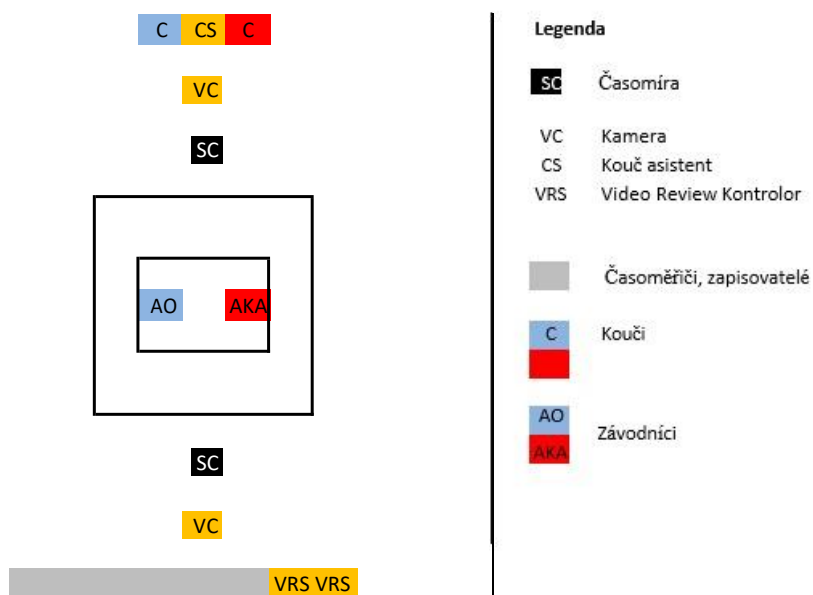
(Jednotlivci a týmy)

Video Review

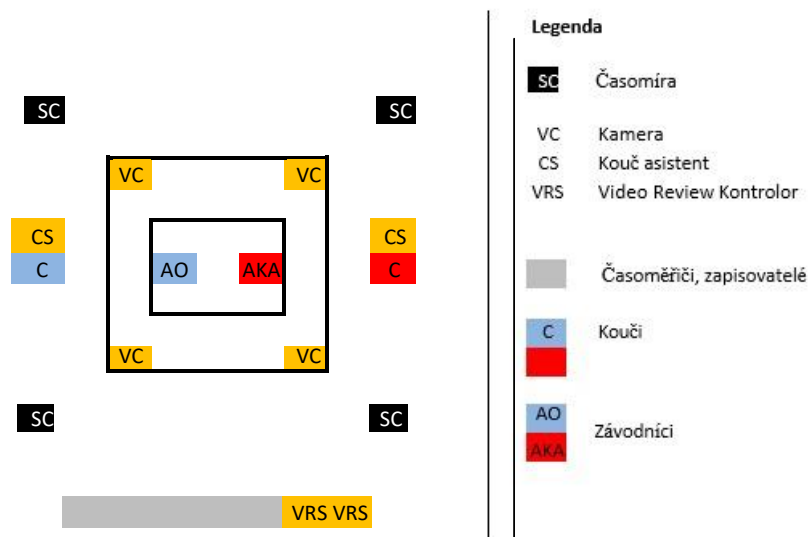
Definice	Zkratky	Vyřazovací zápasy	Medailové zápasy
Video Review Panel	VRT	2	2
Video Review Kontrolor	VRS	2	2
Kouč asistent	CS	1	2

1. **Před začátkem soutěže**, manažer tatami určí 2 rozhodčí nejvyšší klasifikace, kteří budou na každém tatami působit jako Video Review Kontrolor (*VRS – Video Review Supervisor*). Oba VRS budou usazeni za stůl, kde bude k dispozici operační systém Video Review a obrazovky. Oba kontrolori Video Review (2 VRS) budou rovněž vybaveni červeným (zamítavou) a zelenou (schvalovací) kartou. Pouze tyto 2 VRS mohou být přítomni u tohoto stolu.
2. **Před každým zápasem**, předá kouč asistent (*CS – Coach Supervisor*) tlačítko na elektronickou komunikaci příslušnému trenérovi. CS bude v průběhu zápasu sedět mezi oběma kouči. Během finále se počet CS zdvojnásobí, přičemž každému kouči, kteří sedí na své straně zápasíště, se přidělí jeden CS. Oranžová elektronická karta s označením "VR" je vidět na tabuli časomíry na levé straně závodníků. CS a oba VRS budou vybaveni obousměrným rádiovým zařízením pro komunikační účely. V případě, že tlačítko "stick" bude mít nějaký funkční problém, použije se tradiční systém fyzických červených (AKA) a modrých (AO) karet pro příslušné kouče.
3. Kouč může žádat o VR pouze tehdy, když se domnívá, že jeho závodník skóroval, ale rozhodčí toto ignorovali. Aby zápas nebyl nepřiměřeně zpožděn, je odpovědností VRS zajistit, aby byl protest zpracován časově efektivním způsobem.
4. Bod(y) lze uznat pouze tehdy, pokud je (jsou) provedena(y) technika(y) jednoho nebo obou závodníků předtím, než rozhodčí zastaví zápas "YAME".
5. Pro účely kontroly videa, pokud je VR používáno pro více než jedno tatami, budou na každé tatami použity pouze 2 videokamery (viz obrázek k pozicím videokamery).

Náhled pro užití Video Review na více tatami



Když se použije pouze jedno tatami (např. Olympijské hry / Olympijské hry mládeže) a na toto tatami budou použity 4 videokamery se všemi příslušnými pomocnými zařízeními. Kamery musí být umístěny v rozích blízko bezpečnostní oblasti. Toto zařízení bude obsluhováno VRO.



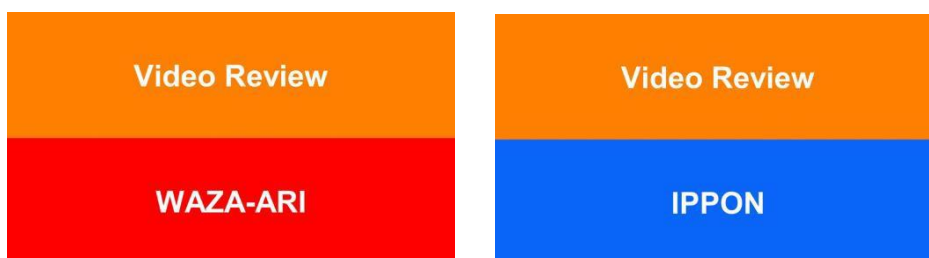
6. Video Review – Průběh žádosti

- Kouč, který požádá o přezkoumání videem, stiskne příslušné tlačítko a zároveň zazní bzučák na časomíře a zobrazená karta začne blikat.



- Rozhodčí okamžitě přeruší utkání a VRO zastaví natáčení.

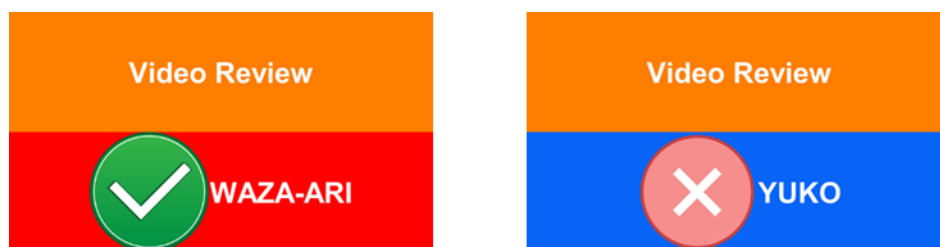
- Kouč asistent okamžitě pomocí komunikačního modulu předá informaci s požadavkem kouče na přezkum videem VRO a oběma VRS. Časomíra zobrazí na displeji požadavek na přezkoumání videem příslušného závodníka. Pokud jsou požadavky na obou stranách, zobrazí obě strany současně.



- VRS přehraje požadovanou sekvenci zpět na začátek sporné události.

- VRS přezkoumá, analyzuje a vydá rozhodnutí v co nejkratším čase.

- Rozhodnutí o bodu musí být jednomyslné, jinak se považuje za zamítnuté. Rozhodnutí musí být vyhlášeno jedním z VRS ve stoje a zvednutím zelené karty (YES), a nebo červené karty (NO). Pokud je ukázána zelená karta, musí VRS zároveň druhou rukou ukázat druh bodu, který má být udělen. Zároveň s tím bude rozhodnutí zveřejněno na tabuli časomíry. Pokud je žádost zamítnuta, na časomíře se zobrazí červený křížek společně s hodnocenou technikou.



- Pokud je požadavek zamítnut, zmizí oranžová karta automaticky na časomíře a nebude k dispozici pro všechna další utkání v dané kategorii s výjimkou účasti v semifinále nebo zápasech o medailová umístění. V tomto případě Kouč asistent odejme kouči tlačítko pro elektronickou komunikaci nebo kartu.



- V případě, že v průběhu kategorie daný závodník přijde o kartu, získá ji zpět pouze na zápas o medaili.
- V případě, že kouč zvedne kartu pro přezkoumání videoreview a na videozáznamu není možno rozpoznat, zda-li je protest oprávněný či nikoli, rozhodčí zodpovědný za přezkum akce neukáže ani kartu YES, ani kartu NO, ale stoupne si a provede signalizaci, která byla dříve užívána pro signalizaci MIENAI (překryje si obě oči konci prstů) a karta bude kouči vrácena.



MIENAI

- V případě, že kouč zvedne kartu pro videoreview a druhý kouč chce přezkoumat totožný případ, druhý kouč musí zvednout svou kartu před započítáním přezkumu o videoreview, aby neztratil právo na žádost o přezkum této akce. Videoreview je považována za započaté ve chvíli, kdy rozhodčí provede gesto.
7. V případě systému každý s každým (mimo zápasy o medaile), pokud je protest zamítnut, nemůže kouč žádat o přezkum videem v dalších zápasech. Pokud jde o stejného závodníka, může tato karta být vrácena pouze na semifinále a na zápasy o medaile.
 8. Zamítnutí žádosti o VR nebrání trenérovi ani vedoucímu týmu podat písemný protest dle pravidel (Článek 11 WKF Kata a Kumite pravidel).
 9. Pokud závodník dá pokyn nebo signál nebo jinak upozorní kouče, aby požádal o VR, je to považováno jako přestupek v kategorii 2 a závodník bude potrestán v té kategorii dle příslušné stupnice. VR bude v tomto případě provedeno normálně a proces nebude zastaven i když je závodník potrestán.
 10. Pokud závodník dá signál kouči, aby protest VR nedělal, musí být potrestán za přestupek v kategorii 2.

11. Pokud kouč tlačítko stiskne a pak se opraví, že to byl omyl, bude VR provedeno a proces bude dokončen.
12. Pokud kouč požádá o VR a zároveň dva nebo více rozhodčích signalizují bod danému závodníkovi, elektronická karta zůstane zobrazena na časomíře.



13. Pokud kouč požádá o VR, ale názor rozhodčího je, že technika byla příliš tvrdá, nebo nekontrolována, bude udělen trest v kategorii 1 a karta VR zůstane na časomíře dále zobrazena.
14. V případě, že tým VR nebude schopen kvůli technickým problémům provést proces VR, a není možné analyzovat celou situaci, bude karta kouči navracena a celá situace zůstane jako neposouzená. V tomto případě si přečtěte bod 2.
15. Minimální velikost VR karty pro VRS je formátu A5 v následujícím zobrazení



16. Minimální velikost VR karty pro CS je formátu A5 v následujícím zobrazení:



The protest must be prepaid

DATE	COMPETITION	PLACE
____/____/____		

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA

[illegible]

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as received by WKF
SIGNATURE	

FOR OFFICIAL USE ONLY :

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

OFFICIAL PROTEST FORM (KATA)

(Current filing fee will appear here)

The protest must be prepaid

[illegible]

To be continued on the other side of this page

NAME	Valid as received by WKF
SIGNATURE	

FOR OFFICIAL USE ONLY:

PANEL:	Chief Judge	Judge 2	Judge 3	Judge 4	Judge 5	Judge 6	Judge 7
NAME:							
COUNTRY:							

DODATEK 13: VÁŽENÍ

Testování vážení

Sportovci musí mít možnost zkontrolovat si svou váhu na oficiální váze (která bude použita pro oficiální vážení) nejdéle jednu hodinu před zahájením oficiálního vážení. Neexistuje žádné omezení, kolikrát si může každý závodník během svého neoficiálního vážení zkontrolovat svou váhu.

Oficiální vážení**Místo:**

Vážení hmotnosti se provádí vždy pouze na jednom místě. Možnost, kde bude provedeno, je zpravidla místo soutěže, oficiální hotel nebo vesnice (bude specifikováno pro každou událost). Organizátoři musí poskytnout oddělené místnosti pro muže a ženy.

Váhy:

Hostitelská národní federace by měla poskytovat dostatečně kalibrované elektronické váhy (nejméně 4 jednotky), které ukazují pouze jedno desetinné místo, tj. 51,9 kg, 154,6 kg. Měřítka by měla být umístěna na pevné podlaze, která není potažená kobercem.

Časy:

Vážení musí být uskutečněno nejpozději den před soutěží dané kategorie, pokud není pro danou soutěž specifikováno jinak. Oficiální čas vážení pro události WKF bude řádně oznámen v bulletinu. U ostatních událostí budou tyto informace distribuovány předem prostřednictvím komunikačních kanálů OV. Je odpovědností závodníka zjistit si tuto informaci. Závodník, který se nezúčastní vážení nebo nedosáhne v předepsaných mezích váhy pro kategorii, ve které je závodník registrován, bude diskvalifikován (KIKEN).

Tolerance:

Povolená tolerance pro všechny kategorie je 0,200 kg.

Postup:

Minimálně dva úředníci WKF jsou požadováni při vážení jednotlivých pohlaví. Jeden z nich musí kontrolovat akreditaci/cestovní pas sportovce a jeden musí zaznamenat přesnou hmotnost na oficiálním seznamu vážení. Další šest pořadatelů (úředníci/dobrovolníci), které poskytne hostitelská NF by měli být také k dispozici pro kontrolu pohybu sportovců. Je nutné připravit 12 židlí. K ochraně soukromí sportovců musí být úředníci i pořadatelé, kteří dohlíží na vážení, stejného pohlaví jako sportovci.

1. Oficiální vážení bude provedeno kategorií po kategorii závodník po závodníkovi.
2. Všichni trenéři a jiní delegáti týmu musí opustit prostor vážení před zahájením oficiálního vážení.
3. Sportovec se může zvážit pouze jednou během oficiálního období vážení.
4. Každý závodník přinese na vážení akreditační kartu, vydanou pro danou událost, a předloží ji úředníkovi, který ověří totožnost sportovce.
5. Úředník poté vyzve sportovce, aby se postavil na váhu.
6. Sportovec se musí vážit pouze ve spodním prádle (muži / chlapci – spodní prádlo, ženy / dívky – spodní prádlo a podprsenka). Jakékoliv ponožky nebo další doplňky musí být odstraněny.

7. Sportovci si mohou odložit své spodní prádlo – aniž by odstupovali od váhy – aby zajistili, že dosáhnou minimálního nebo maximálního hmotnostního limitu kategorie váhy, do které jsou přihlášení.
8. Úředník, který dohlíží na vážení, zaznamená váhu sportovce v kilogramech (přesně s jedním desetinným místem kilogramu).
9. Sportovec sestoupí z váhy.

POZNÁMKA: V oblasti vážení není povoleno fotografování nebo natáčení. To zahrnuje použití mobilních telefonů a všech ostatních zařízení.

DODATEK 14: SOUTĚŽ KUMITE (KAŽDÝ S KAŽDÝM)

1. Soutěžní podoba

Soutěžní systém každý s každým je použit pro Olympijský turnaj KUMITE a další turnaje s velmi omezeným počtem účastníků. Je to forma soutěže, kdy všichni závodníci soutěží se všemi ostatními závodníky ve skupině, čímž určí vítěze skupiny.

Variace soutěžního systému každý s každým užívaného WKF sebou nese rozdělení závodníků do dvou nezávislých skupin, kde je použitý soutěžní systém každý s každým. WKF používá tento formát jako kvalifikaci do zápasů o medaile, kdy vítěz každé skupiny se utká se druhým z druhé skupiny v semifinále.

V případě lichého počtu účastníků (způsobené stažením z turnaje nebo zraněním), bude zbývající pozice neobsazená a bude se k ní přistupovat, jako k “volnému losu”. V případě, že se toto stane v průběhu soutěže, tak se k žádnému zápasu, který již byl uskutečněn v soutěžním systému každý s každým, nebude přistupovat jako k “volnému losu”.

Vítěz a druhý z každé skupiny je určen počtem vítězných zápasů, přičemž za vítězné zápasy získávají závodníci dva body, za remízu jeden bod a za prohru nula bodů.

Vítězové semifinálových zápasů postupují do finálového zápasu a budou soutěžit o zlato a stříbro, zatímco oba prohraní semifinalisté získávají bronzové medaile.

2. Nasazení

Požadavky pro nasazení v soutěžním systému každý s každým je následující:

- Pro Olympijské soutěže jsou čísla 1 až 4 Olympijského žebříčku nasazeni do odlišných skupin.
- Pro ostatní soutěže (včetně kontinentálních her užívajících systému každý s každým) budou dva závodníci nejvýše postavení v žebříčku WKF, aktualizovaném den před soutěží, nasazeni do odlišných skupin.

3. Bodová shoda

V případě bodové shody dvou či více závodníků budou uplatněna kritéria v níže uvedeném pořadí. To znamená, že pokud je vítěz stanoven jedním z kritérií, tak další kritéria již nebudou aplikována.

1. Vítěz(ové) zápasu(ů) mezi dvěma nebo více relevantními závodníky.
2. Vyšší počet celkových získaných bodů ze všech zápasů ve prospěch závodníka.
3. Nižší počet celkových bodů ze všech zápasů v neprospěch závodníka.
4. Vyšší počet IPPONŮ ve prospěch závodníka.
5. Nižší počet IPPONŮ v neprospěch závodníka.
6. Vyšší počet WAZA-ARI ve prospěch závodníka
7. Nižší počet WAZA-ARI v neprospěch závodníka
8. Vyšší počet YUKO ve prospěch závodníka
9. Nižší počet YUKO v neprospěch závodníka

10. V Olympijském turnaji: Nejvýše postavený závodník v Olympijském žebříčku v den definovaným Olympijskou kvalifikací.

11. V jakémkoli jiném turnaji: Vítěz dodatečného zápasu

V případě, že v kategorii je 3 a více závodníků a 2 závodníci, kteří postupují do semifinále jsou v remízovém stavu, bude se posuzovat od úplného začátku.

4. Zranění závodníka v průběhu eliminačních kol

Pokud dojde ke zranění závodníka v průběhu eliminačních kol a tento závodník již nemůže pokračovat, skóre již dokončených, nebo právě probíhajícího zápasu bude vynulováno a jeho body staženy, pokud se ovšem nejedná o poslední zápas systému každý s každým, kdy veškeré předchozí výsledky a body zůstanou nezměněny.

5. Diskvalifikace závodníka v průběhu eliminačních kol

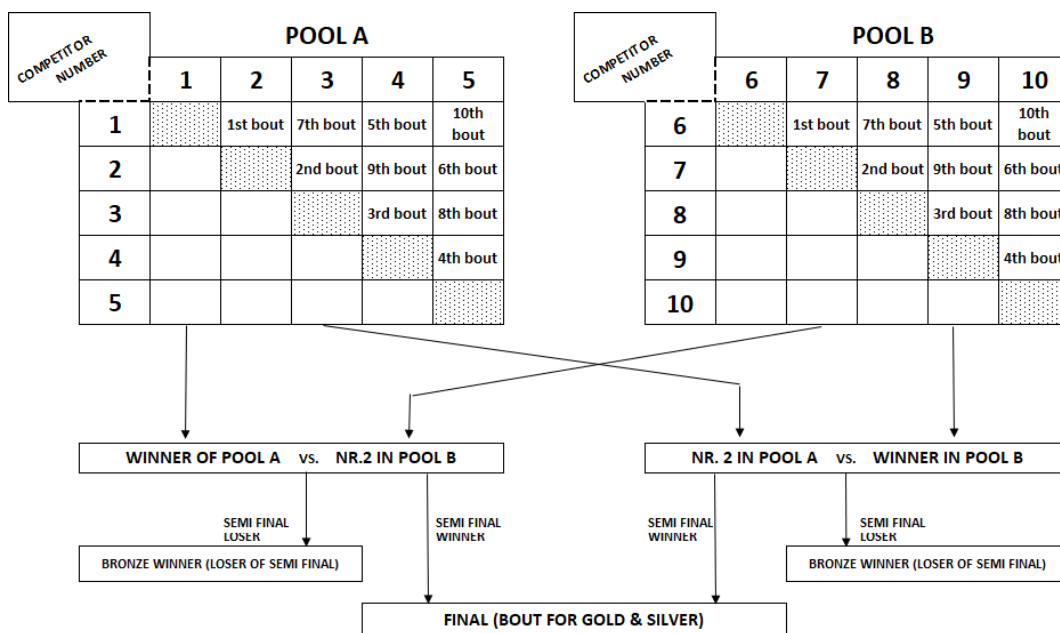
Je možné, že závodník bude diskvalifikován ze zápasu a dokončí soutěž. V tomto případě jeho protivníkovi, jenž vyhrál buď 4:0 nebo jakýmkoli jiným dosaženým skóre převyšujícím 4 body (např. 5:0, 6:0 atd.) zůstanou body započteny. Je možné, že závodník bude diskvalifikován z celé soutěže: v tomto případě bude skóre dokončených, probíhajícího a budoucích zápasů nulováno a body propadnuty, pokud se ovšem nejedná o poslední zápas systému každý s každým, kdy veškeré předchozí výsledky a body zůstanou nezměněny.

Pokud je již kvalifikovaný závodník diskvalifikován pro pochybení na konci eliminačních kol (SHIKKAKU):

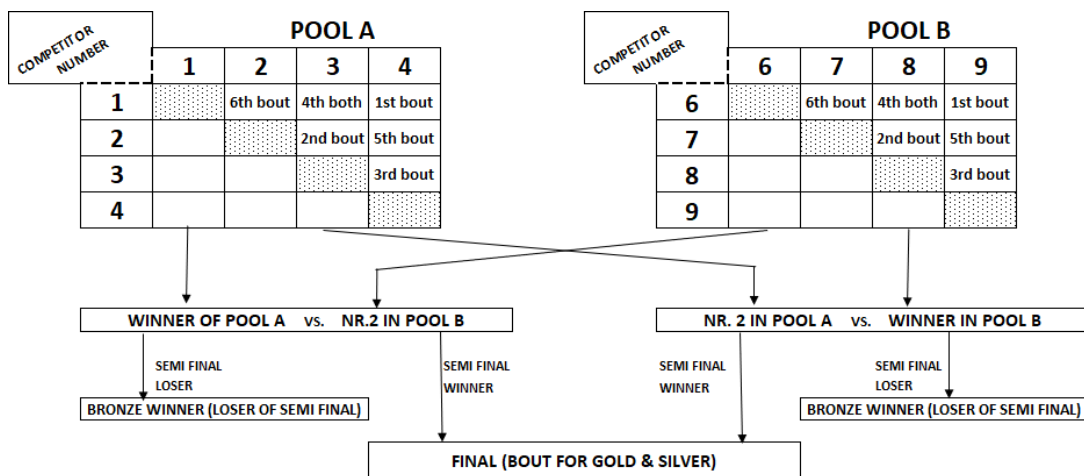
- Semifinálový protivník postupuje do dalšího kola bez boje.
- Dva další závodníci se utkají v dalším semifinálovém zápasu.
- Bude uděleno pouze jedno bronzové umístění.

VÝKLAD:

I. Následující obrázek ilustruje závodní formát pro turnaje s deseti účastníky:



II. Následující obrázek ilustruje závodní formát pro turnaje s osmi účastníky:



DODATEK 15: ORGANIZACE OLYMPIJSKÉ SOUTĚŽE KATA

Tento Dodatek 15 nahrazuje Článek 3: ORGANIZACE SOUTĚŽE KATA Soutěžních pravidel KATA za účelem Olympijského turnaje KATA. Tento Dodatek 15 je založen na kvótě 10 závodníků pro kategorii povolených MOV pro Olympijské hry v Tokyu 2020. Olympijský turnaj KATA je organizován následujícím postupem:

1. 10 závodníků v každé kategorii je rozděleno do 2 skupin.
2. Každý závodník zacvičí první KATA a obdrží hodnocení od 7 soudců.
3. Každý závodník zacvičí druhou KATA a obdrží hodnocení od 7 soudců.
4. Každému závodníkovi se započte průměrná známka obdržená ve dvou již absolvovaných kol.
5. Všechny remízy jsou určeny popsáním v tomto Dodatku 15. Rozhodující zápas nezmění celkové, již obdržené skóre.
6. Z každé ze dvou skupin jsou vyřazeni dva závodníci s nejnižším bodovým skóre a nejlepší tři závodníci pokračují do třetího kola, přičemž je jim vynulováno předchozí dosažené skóre.
7. Ve třetím kole tři závodníci v každé ze dvou skupin obdrží nové bodové ohodnocení za jejich třetí KATA a toto bodové ohodnocení určí pořadí od 1. do 3. místa ve skupině.
8. Ve čtvrtém kole, zápasech o medailová umístění, první z obou skupin budou proti sobě soutěžit o první a druhé místo – a závodníci, kteří se umístili v jejich skupině na druhém místě budou soutěžit se závodníky, kteří se umístili v druhé skupině na třetím místě o celková třetí místa.
9. Všechna ostatní pravidla nezmiňovaná v Dodatku 15 respektují Pravidla KATA, s výjimkou článku 3.

VÝKLAD:

Následující obrázek ilustruje organizaci Olympijského soutěže KATA:

ELIMINATION ROUND

Competitor :

Score 1st round:

Score 2nd round:

Average score:

1	2	3	4	5
21.20	24.00	18.80	24.00	27.40
22.00	23.60	21.00	23.80	28.00
21.60	23.80	19.90	23.90	27.70

6	7	8	9	10
21.10	23.80	18.80	24.00	27.40
22.60	23.80	21.00	23.80	28.00
21.85	23.80	19.90	23.90	27.70

RANKING ROUND

Competitor:

Score 3rd round:

Ranking in group

2	4	5
22.00	24.03	28.00
3	2	1

7	9	10
23.20	24.60	26.00
3	2	1

MEDAL BOUTS

Competitor:

Competitor:

Competitor:

5 vs. 10

4 vs. 7

2 vs. 9

← FINAL

← BRONZE FINAL

← BRONZE FINAL

Řešení remízového stavu:

V případě, že 2 nebo více závodníků mají stejné bodové ohodnocení, bude bráno v potaz několik kritérií, které rozhodnou, který ze závodníků má lepší pozici v umístění, a to dle kritérií níže:

Krok 1:

Kdokoli má vyšší bodové ohodnocení KATA v druhém eliminačním kole vyhrává. Pokud je bodové ohodnocení v druhé KATA rovněž stejné, tak budou užity následující kroky vztahující se na druhou předvedenou KATA v eliminačních kole:

Krok 2:

Když je CELKOVÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ druhé KATA stejné, budou porovnávány následující kritéria:

- celkové bodové ohodnocení TECHNICKÝCH KRITÉRIÍ před uplatněním „multiplikačního“ faktoru (70 %).
- Vyšší vyhrává.

VÝKLAD

Příklad stejného bodového ohodnocení.

CELKOVÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ

1. = 25.82
2. = 25.82

TECHNICKÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ:

1. ~~8.6~~ ~~8.8~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.6 ~~8.6~~ ~~8.2~~ = 25.8 TOT (NEJLEPŠÍ POZICE)
2. ~~8.8~~ 8.8 ~~8.0~~ 8.8 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.0~~ = 25.6 TOT

V tomto případě má závodník č. 1 lepší pozici v umístění než závodník č. 2.

Krok 3:

Pokud jsou posuzovaná kritéria v předchozím případě stejná, musí se postupovat následujícím postupem:

- celkové bodové ohodnocení TECHNICKÝCH KRITÉRIÍ porovnávající nejnižší neškrtnané bodové ohodnocení.
- Vyšší vyhrává.

VÝKLAD

Příklad stejného bodového ohodnocení.

CELKOVÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ

1. = 25.82
2. = 25.82

TECHNICKÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ:

1. ~~8.6~~ ~~8.8~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.6 8.4 ~~8.2~~ = 25.6 TOT (NEJLEPŠÍ POZICE)
 2. ~~8.8~~ 8.6 8.2 8.8 ~~8.2~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ = 25.6 TOT

V tomto případě má závodník č. 1 lepší pozici v umístění než závodník č. 2.

LEGENDA:

~~8.8~~ = nejvyšší známka

~~8.2~~ = nejnižší známka

8.4 = nejnižší neškrtná známka

Krok 4:

Pokud jsou posuzovaná kritéria v předchozím případě stejná, musí se postupovat následujícím postupem:

- **bodové ohodnocení TECHNICKÝCH KRITÉRIÍ** porovnávající nejvyšší neškrtné bodové ohodnocení.
- Vyšší vyhrává

VÝKLAD

Příklad stejného bodového ohodnocení.

CELKOVÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ

1. = 25.82

2. = 25.82

TECHNICKÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ:

1. ~~8.6~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ ~~8.4~~ 8.6 8.4 ~~8.2~~ = 25.6 TOT (NEJLEPŠÍ POZICE)
 2. ~~8.8~~ ~~8.8~~ 8.4 8.4 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ = 25.6 TOT

V tomto případě má závodník č. 1 lepší pozici v umístění než závodník č. 2.

LEGENDA:

~~8.8~~ = nejvyšší známka

~~8.2~~ = nejnižší známka

8.4 = nejnižší neškrtná známka

~~8.8~~ = nejvyšší neškrtná známka

Krok 5:

Pokud jsou posuzovaná kritéria v předchozím případě stejná, musí se postupovat následujícím postupem:

- **bodové ohodnocení ATLETICKÝCH KRITÉRIÍ** porovnávající nejnižší neškrtné bodové ohodnocení
- Vyšší vyhrává.

VÝKLAD

Příklad stejného bodového ohodnocení.

CELKOVÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ

1. = 25.82

2. = 25.82

ATLETICKÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ:

1. ~~8.6~~ ~~8.8~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.6 ~~8.4~~ ~~8.2~~ = 25.6 TOT (NEJLEPŠÍ POZICE)
 2. ~~8.8~~ 8.6 ~~8.2~~ 8.8 ~~8.2~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ = 25.6 TOT

V tomto případě má závodník č. 1 lepší pozici v umístění než závodník č. 2.

LEGENDA:

~~8.8~~ = nejvyšší známka

~~8.2~~ = nejnižší známka

~~8.4~~ = nejnižší neškrtnaná známka

Krok 6:

Pokud jsou posuzovaná kritéria v předchozím případě stejná, musí se postupovat následujícím postupem:

- **bodové ohodnocení ATLETICKÝCH KRITÉRIÍ** porovnávající nejvyšší neškrtnané bodové ohodnocení
- Vyšší vyhrává.

VÝKLAD

Příklad stejného bodového ohodnocení.

CELKOVÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ

1. = 25.82

2. = 25.82

ATLETICKÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ:

1. ~~8.6~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ ~~8.4~~ 8.6 ~~8.4~~ ~~8.2~~ = 25.6 TOT
 2. ~~8.8~~ ~~8.8~~ ~~8.4~~ 8.4 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ = 25.6 TOT (NEJLEPŠÍ POZICE)

V tomto případě má závodník č. 2 lepší pozici v umístění než závodník č. 1.

LEGENDA:

~~8.8~~ = nejvyšší známka

~~8.2~~ = nejnižší známka

~~8.4~~ = nejnižší neškrtnaná známka

~~8.8~~ = nejvyšší neškrtnaná známka

Krok 7:

Pokud jsou posuzovaná kritéria v předchozím případě stejná, musí se postupovat následujícím postupem:

- **bodové ohodnocení TECHNICKÝCH KRITÉRIÍ** porovnávající nejvyšší bodové ohodnocení mezi nejnižšími škrtnutými.
- Vyšší vyhrává.

VÝKLAD

Příklad stejného bodového ohodnocení.

CELKOVÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ

1. = 25.82

2. = 25.82

TECHNICKÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ:

1. ~~8.8~~ ~~8.8~~ 8.8 ~~8.4~~ 8.4 ~~8.4~~ ~~8.2~~ = 25.6 TOT (NEJLEPŠÍ POZICE)
 2. ~~8.8~~ 8.8 ~~8.4~~ 8.4 ~~8.2~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ = 25.6 TOT

V tomto případě má závodník č. 1 lepší pozici v umístění než závodník č. 2.

LEGENDA:

~~8.8~~ = nejvyšší známka

~~8.2~~ = nejnižší známka

~~8.4~~ = nejnižší neškrtnutá známka

8.8 = nejvyšší neškrtnutá známka

~~8.4~~ = nejvyšší škrtnutá známka z nejnižších

Krok 8:

Pokud jsou posuzovaná kritéria v předchozím případě stejná, musí se postupovat následujícím postupem:

- **bodové ohodnocení TECHNICKÝCH KRITÉRIÍ** porovnávající nejvyšší bodové ohodnocení mezi nejvyššími škrtnutými.
- Vyšší vyhrává.

VÝKLAD

Příklad stejného bodového ohodnocení.

CELKOVÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ

1. = 25.82

2. = 25.82

TECHNICKÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ:

1. ~~8.8~~ ~~8.8~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.4 ~~8.4~~ ~~8.2~~ = 25.4 TOT (NEJLEPŠÍ POZICE)
 2. ~~8.6~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.4 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.2~~ = 25.4 TOT

V tomto případě má závodník č. 1 lepší pozici v umístění než závodník č. 2.

LEGENDA:

~~8.8~~ = nejvyšší známka
~~8.2~~ = nejnižší známka
~~8.4~~ = nejnižší neškrtaná známka
~~8.8~~ = nejvyšší neškrtaná známka
~~8.4~~ = nevyšší škrtaná známka z nejnižších
~~8.8~~ = nejvyšší škrtaná známka z nejvyšších

Krok 9:

Pokud jsou posuzovaná kritéria v předchozím případě stejná, musí se postupovat následujícím postupem:

- **bodové ohodnocení TECHNICKÝCH KRITÉRIÍ** porovnávající nejnižší bodové ohodnocení mezi nejnižšími škrtanými.
- Vyšší vyhrává.

VÝKLAD

Příklad stejného bodového ohodnocení.

CELKOVÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ

1. = 25.82

2. = 25.82

TECHNICKÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ:

1. ~~8.8~~ ~~8.6~~ ~~8.6~~ ~~8.4~~ 8.4 ~~8.4~~ ~~8.2~~ = 25.4 TOT (NEJLEPŠÍ POZICE)
 2. ~~8.6~~ ~~8.6~~ ~~8.4~~ 8.4 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.6~~ = 25.4 TOT

V tomto případě má závodník č. 1 lepší pozici v umístění než závodník č. 2.

LEGENDA:

~~8.8~~ = nejvyšší známka
~~8.2~~ = nejnižší známka
~~8.4~~ = nejnižší neškrtaná známka
~~8.8~~ = nejvyšší neškrtaná známka
~~8.4~~ = nejvyšší škrtaná známka z nejnižších
~~8.8~~ = nejvyšší škrtaná známka z nejvyšších
~~8.2~~ = nejnižší škrtaná známka z nejnižších

Krok 10:

Pokud jsou posuzovaná kritéria v předchozím případě stejná, musí se postupovat následujícím postupem:

- **bodové ohodnocení ATLETICKÝCH KRITÉRIÍ** porovnávající nejvyšší bodové ohodnocení mezi nejnižšími škrtanými.
- Vyšší vyhrává.

VÝKLAD

Příklad stejného bodového ohodnocení.

CELKOVÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ

1. = 25.82

2. = 25.82

ATLETICKÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ:

1. ~~9.9~~ ~~9.9~~ 8.8 ~~8.4~~ 8.4 ~~8.4~~ ~~9.2~~ = 25.6 TOT (NEJLEPŠÍ POZICE)
 2. ~~9.9~~ 8.8 ~~8.4~~ 8.4 ~~9.2~~ ~~9.9~~ ~~9.6~~ = 25.6 TOT

V tomto případě má závodník č. 1 lepší pozici v umístění než závodník č. 2.

LEGENDA:

~~9.9~~ = nejvyšší známka

~~9.2~~ = nejnižší známka

~~8.4~~ = nejnižší neškrtaná známka

8.8 = nejvyšší neškrtaná známka

~~8.4~~ = nejnižší škrtaná známka z nejnižších

Krok 11:

Pokud jsou posuzovaná kritéria v předchozím případě stejná, musí se postupovat následujícím postupem:

- **bodové ohodnocení ATLETICKÝCH KRITÉRIÍ** porovnávající nejvyšší bodové ohodnocení mezi nejvyššími škrtanými.
- Vyšší vyhrává.

VÝKLAD

Příklad stejného bodového ohodnocení.

CELKOVÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ

1. = 25.82

2. = 25.82

ALETICKÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ:

1. ~~8.8~~ ~~8.8~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.4 ~~8.4~~ ~~8.2~~ = 25.4 TOT (NEJLEPŠÍ POZICE)
 2. ~~8.6~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.4 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.2~~ = 25.4 TOT

V tomto případě má závodník č. 1 lepší pozici v umístění než závodník č. 2.

LEGENDA:

~~8.8~~ = nejvyšší známka
~~8.2~~ = nejnižší známka
~~8.4~~ = nejnižší neškrtaná známka
8.8 = nejvyšší neškrtaná známka
~~8.4~~ = nejvyšší škrtaná známka z nejnižších
~~8.8~~ = nejvyšší škrtaná známka z nejvyšších

Krok 12:

Pokud jsou posuzovaná kritéria v předchozím případě stejná, musí se postupovat následujícím postupem:

- **bodové ohodnocení ATLETICKÝCH KRITÉRIÍ** porovnávající nejnižší bodové ohodnocení mezi nejnižšími škrtanými.
- Vyšší vyhrává.

VÝKLAD

Příklad stejného bodového ohodnocení.

CELKOVÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ

1. = 25.82

2. = 25.82

ATLETICKÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ:

1. ~~8.8~~ ~~8.8~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.4 ~~8.4~~ ~~8.2~~ = 25.4 TOT (NEJLEPŠÍ POZICE)
 2. ~~8.8~~ 8.6 ~~8.4~~ 8.4 ~~8.4~~ ~~8.8~~ ~~8.2~~ = 25.4 TOT

V tomto případě má závodník č. 1 lepší pozici v umístění než závodník č. 2.

LEGENDA:

~~8.8~~ = nejvyšší známka
~~8.2~~ = nejnižší známka
~~8.4~~ = nejnižší neškrtaná známka
8.8 = nejvyšší neškrtaná známka
~~8.4~~ = nejvyšší škrtaná známka z nejnižších
~~8.8~~ = nejvyšší škrtaná známka z nejvyšších
~~8.2~~ = nejnižší škrtaná známka z nejnižších

Krok 13:

Pokud jsou posuzovaná kritéria v předchozím případě stejná, musí se postupovat následujícím postupem:

- **bodové ohodnocení TECHNICKÝCH KRITÉRIÍ** porovnávající nejvyšší bodové ohodnocení mezi nejvyššími škrtnutými.
- Vyšší vyhrává.

VÝKLAD

Příklad stejného bodového ohodnocení.

CELKOVÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ

1. = 25.82

2. = 25.82

TECHNICKÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ:

1. ~~9.0~~ ~~8.8~~ **8.8** ~~8.4~~ 8.4 ~~8.4~~ ~~8.2~~ = 25.6 TOT (NEJLEPŠÍ POZICE)
 2. ~~8.8~~ **8.8** ~~8.4~~ 8.4 ~~8.2~~ ~~8.8~~ ~~8.2~~ = 25.6 TOT

V tomto případě má závodník č. 1 lepší pozici v umístění než závodník č. 2.

LEGENDA:

~~9.0~~ = nejvyšší známka

~~8.2~~ = nejnižší známka

~~8.4~~ = nejnižší neškrtnaná známka

8.8 = nejvyšší neškrtnaná známka

~~8.4~~ = nejvyšší škrtnaná známka z nejnižších

~~8.8~~ = nejvyšší škrtnaná známka z nejvyšších

~~8.2~~ = nejnižší škrtnaná známka z nejnižších

~~9.0~~ = nejvyšší škrtnaná známka z nejvyšších

Krok 14:

Pokud jsou posuzovaná kritéria v předchozím případě stejná, musí se postupovat následujícím postupem:

- **bodové ohodnocení ATLETICKÝCH KRITÉRIÍ** porovnávající nejvyšší bodové ohodnocení mezi nejvyššími škrtnutými.
- Vyšší vyhrává.

VÝKLAD

Příklad stejného bodového ohodnocení.

CELKOVÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ

1. = 25.82

2. = 25.82

ATLETICKÉ BODOVÉ OHODNOCENÍ:

1. ~~9.0~~ ~~8.8~~ 8.8 ~~8.4~~ 8.4 8.4 ~~8.2~~ = 25.6 TOT (NEJLEPŠÍ POZICE)
 2. ~~8.8~~ 8.8 8.4 8.4 ~~8.2~~ ~~8.8~~ ~~8.2~~ = 25.6 TOT

V tomto případě má závodník č. 1 lepší pozici v umístění než závodník č. 2.

LEGENDA:

~~9.0~~ = nejvyšší známka
~~8.2~~ = nejnižší známka
8.4 = nejnižší neškrtaná známka
8.8 = nejvyšší neškrtaná známka
~~8.4~~ = nejvyšší škrtaná známka z nejnižších
~~8.8~~ = nejvyšší škrtaná známka z nejvyšších
~~8.2~~ = nejnižší škrtaná známka z nejnižších
~~9.0~~ = nejvyšší škrtaná známka z nejvyšších

Krok 15:

V případě, že všechna porovnávaná kritéria v předchozích případech jsou shodná, rozhodne o vítězi náhodný elektronický výběr.

DODATEK 16: SOUTĚŽ KATA NA PREMIER LEAGUE

