



KARATE ZVEZA SLOVENIJE

SODNIŠKA PRAVILA WKF IN KZS

OPOMBA : V primeru posodobitev ali sprememb veljajo trenutna aktualna pravila WKF. Izjema so področja, kjer je posebej napisano, da pravila veljajo samo za tekme in turnirje v okviru KZS.

**Pripravila: Sodniška komisija
2012**

KAZALO

	Str.
PRAVILA TEKMOVANJA V BORBAH	4
♦ ČLEN 1: POVRŠINA BORIŠČA.....	4
♦ ČLEN 2: URADNO OBLAČILO.....	4
SODNIKI	
TEKMOVALCI	
TRENER	
♦ ČLEN 3: ORGANIZACIJA KUMITE TEKMOVANJA.....	6
♦ ČLEN 4: ZBOR SODNIKOV.....	7
♦ ČLEN 5: TRAJANJE BORBE.....	8
♦ ČLEN 6: TOČKOVANJE.....	8
6 KRITERIJEV	
IPPON	
WAZA-ARI	
YUKO	
Tehnični kriteriji	
♦ ČLEN 7: REZULTAT IN KRITERIJI ZA ODLOČITEV.....	11
♦ ČLEN 8: PREPOVEDANA DELA IN TEHNIKE.....	12
KATEGORIJA 1	
KATEGORIJA 2	
♦ ČLEN 9: KAZNI.....	15
CHUKOKU	
KEIKOKU	
HANSOKU-CHUI	
HANSOKU	
SHIKAKU	
♦ ČLEN 10: POŠKODBE IN NEZGODE NA TEKMOVANJU.....	16
♦ ČLEN 11: URADNI PROTEST.....	17
♦ ČLEN 12: PRAVICE IN OBVEZNOSTI SODNIKOV.....	19
SODNIŠKA KOMISIJA	
ŠEF BORIŠČA	
GLAVNI SODNIK	
STRANSKI SODNIK	
KONTROLOR	
KONTROLOR ZAPISNIKA	
♦ ČLEN 13: ZAČETEK, PREKINITEV IN ZAKLJUČEK BORBE.....	21
♦ ČLEN 14: MODIFIKACIJE.....	22
PRAVILA TEKMOVANJA V KATAH	23
♦ ČLEN 1: BORIŠČE.....	23
♦ ČLEN 2: URADNO OBLAČILO.....	23
♦ ČLEN 3: ORGANIZACIJA KATA TEKMOVANJA.....	23
♦ ČLEN 4: ZBOR SODNIKOV.....	24
♦ ČLEN 5: KRITERIJI ZA ODLOČITEV.....	24

♦ ČLEN 6: VODENJE TEKMOVANJA.....	25
DODATEK 1: TERMINOLOGIJA.....	27
DODATEK 2: GESTE IN ZNAKI Z ZASTAVICAMI.....	29
♦ Objave in geste glavnega sodnika.....	29
♦ Sodniški znaki z zastavicami.....	36
DODATEK 3: DELOVNA NAVODILA ZA SODNIKE.....	38
1. PREMOČNI KONTAKT	
2. PREMOČNI KONTAKT IN PRETIRAVANJE S TEŽO POŠKODBE	
3. MUBOBI	
4. »ZANŠIN«	
5. ULOV BRCE V TELO	
6. METI IN POŠKODBE	
7. TOČKOVANJE IN TEKMOVALEC NA TLEH	
8. POSTOPEK GLASOVANJA	
9. UPORABA DVOJNEGA SIGNALA	
10. »JOGAI«	
11. NAZNAČEVANJE KRŠITVE PRAVIL	
DODATEK 4: OZNAKE ZA ZAPISNIKARJA.....	41
DODATEK 5: SEZNAM OBVEZNIH KAT (SHITEI).....	42
DODATEK 7: WKF SEZNAM KAT.....	42
DODATNA TEKMOVALNA PRAVILA KZS.....	44
KATEGORIZACIJA SODNIKOV V KZS.....	46

Opomba: Pravila so na določenih mestih dopolnjena za potrebe KZS oziroma za uporabo v slovenskem prostoru. Velja za: Uradni protest, Dodatek 4, Dodatek 6, Dodatek 7 ter za Kategorizacijo sodnikov v KZS.

PRAVILA TEKMOVANJA V BORBAH

ČLEN 1: POVRŠINA BORIŠČA

1. Površina borišča mora biti ravna brez prepek.
2. Površina borišča je tapeciran kvadrat s stranicami 8 metrov (merjeno od zunaj). Varnostni pas okoli borišča je širok 2 metra. Na vsaki strani mora biti varnostno območje, ki meri 2 metra.
3. Trak dolg 0,5 m je oddaljen 2 m od centra borišča označuje položaj glavnega sodnika.
4. Dva vzporedna trakova, dolga 1 m, ležita pravokotno na sodnikovo linijo in sta oddaljena 1,5 m od centra borišča, označujeta položaj tekmovalcev.
5. Stranski sodniki sedijo na vogalih borišča v varnostnem pasu. Glavni sodnik se lahko giblje po celotnem borišču in tudi po varnostnem pasu, kjer sedijo stranski sodniki. Vsak stranski sodnik ima rdečo in modro zastavico.
6. Kontrolor sojenja sedi za mizo izven varnostnega pasu, na levi ali desni strani izza glavnega sodnika. Opremljen je z rdečo zastavico in piščalko.
7. Kontrolor zapisnikarja in merilca časa sedi med obema pri zapisnikarski mizi.
8. Trenerji sedijo izven zaščitnega pasu. So obrnjeni proti semaforju. V primeru dvignjenega borišča ostaja njihovo mesto izven dvignjene površine.
9. Zunanji pas borišča, širok 1 m, označuje barva, drugačna od barve preostalega borišča.

Pojasnilo:

- I. *V varnostnem pasu okoli borišča ne sme biti reklamnih panojev, zidov, stebrov, itd. ...*
- II. *Podloga, ki se uporablja za borišče (tatami) ne sme drseti, vendar mora imeti majhen koeficient trenja z zgornje strani. Blazine morajo biti tanjše kot pri judu, da ne upočasnijo gibanja. Glavni sodnik je dolžan paziti, da se blazine med tekmovalcem ne razmikajo, saj bi to povzročilo nezgodo ali poškodbo.*

ČLEN 2 : URADNO OBLAČILO

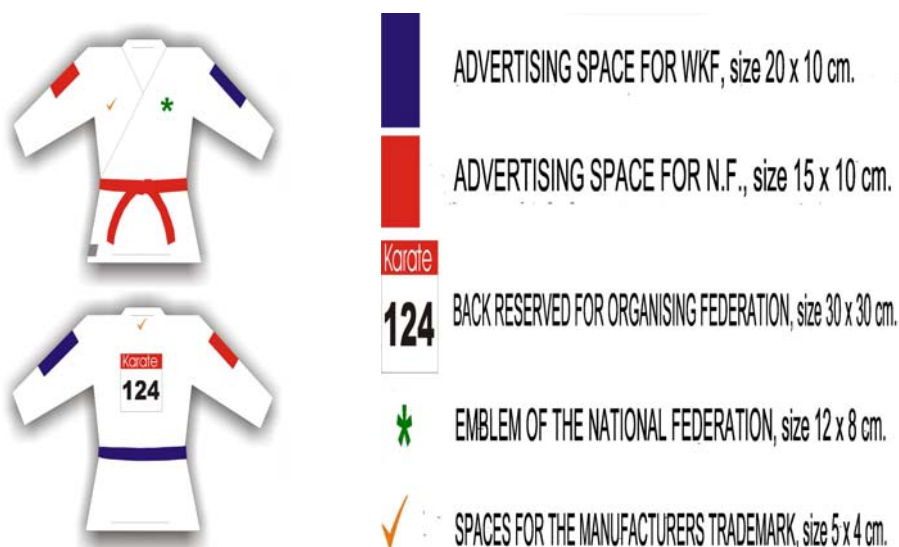
1. Tekmovalci in njihovi trenerji morajo nositi uradno oblačilo, določeno s tem pravilnikom.
2. Sodniški zbor lahko odstrani vsakega tekmovalca ali funkcionarja, ki ne upošteva teh pravil.

SODNIKI

1. Sodniki morajo nositi uradno oblačilo, ki ga je določila Sodniška komisija WKF. Obvezna je na vseh tekmovaljih in seminarjih.
2. Uradno sodniško oblačilo sestavljajo :
 - Mornarsko moder suknjič z enovrstnim zapenjanjem in dvema srebrnima gumboma.
 - Bela srajca s kratkimi rokavi.
 - Uradna kravata brez igle
 - Svetlo sive hlače brez zavihka.
 - Temno modre ali črne enobarvne nogavice.
 - Črne copate za borišče.
 - Ženske imajo lahko v laseh sponke.

TEKMOVALCI

1. Tekmovalci morajo nositi bel, neoznačen karate kimono brez črt ali točk. Dovoljena je samo državna ali klubska oznaka na njem. Velikost je največ 12 x 8 cm, nosi se na levi prsni strani kimona. Na kimonu je lahko samo originalna oznaka proizvajalca v velikosti 5 x 4 cm, nahaja se lahko v desnem spodnjem kotu zgornjega dela kimona in pod pasom spodnjega dela kimona. Tekmovalno številko v velikosti 30 x 30 cm, ki jo daje organizacijski odbor tekmovanja, se mora nositi na hrbtu. Na rokavih kimona (nadlaket) je prostor za sponzorske oglase v velikosti 20 x 10 cm. En tekmovalec mora nositi rdeči, drugi moder pas. Pasova morata biti široka cca. 5 cm in dovolj dolga, da so po zavezanju njuni konci dolgi 15 cm.



2. Ne glede na odredbe iz prejšnjega določila lahko Predsedstvo WKF odobri nošnjo dodatnih sponzorskih oznak na kimonu.
3. Zgornji del kimona mora, ko se zaveže s pasom, vsaj prekrivati boke, vendar ne sme segati preko treh četrtin stegna. Ženske lahko nosijo belo majico pod zgornjim delom kimona.
4. Rokavi kimona ne smejo biti krajši od polovice podlahti, ne smejo pa segati prek zapestja. Rokavi tudi ne smejo biti zavihani.
5. Spodnji del kimona, brez zavihka, mora prekrivati vsaj dve tretjini goleni in ne segati preko gležnjev. Hlačnice ne smejo biti zavihane.
6. Tekmovalci morajo imeti čiste lase, dolžine, ki ne moti normalnega poteka borbe. Prepovedani so trakovi za glavo (hachimaki), lasnice in razni kovinski okraski. V kolikor glavni sodnik meni, da ima tekmovalec predolge in/ali umazane lase, ga lahko z odobritvijo sodniškega zbora, izloči iz tekmovanja. Lasne sponke, vrvice, trakovi in ostala dekoracija v laseh niso dovoljeni. Dovoljen je diskreten gumijasti trak.
7. Tekmovalci morajo imeti kratke nohte in ne smejo nositi kovinskih ali drugih predmetov, s katerimi bi lahko poškodovali nasprotnika. Nošnjo kovinskih zobnih protez in vstavkov odobrita glavni sodnik in dežurni zdravnik. Tekmovalec prevzame nase vso odgovornost za kakršno koli poškodbo.
8. Obvezna je naslednja zaščitna oprema:
 - 8.1 Zaščitne rokavice, katerih tip odobri WKF. En tekmovalec nosi rdeče in drugi modre rokavice.

- 8.2 Ščitnik za zobe.
- 8.3 WKF ščitniki za telo (za vse tekmovalce) plus ščitniki za prsi pri tekmovalkah.
- 8.4 Mehki ščitniki za golene, odobreni s strani WKF. En tekmovalec nosi rdeče in drugi modre ščitnike.
- 8.5 Ščitniki za nart stopala, odobreni s strani WKF. En tekmovalec nosi rdeče in drugi modre ščitnike.
- 8.6 Kadeti morajo nositi ščitnik za obraz, odobren s strani WKF in ščitnik za telo.
Ščitniki za genitalije niso obvezni, če pa se ga nosi, mora biti odobren s strani WKF.
9. Nošnja očal ni dovoljena. Uporaba mehkih leč je dovoljena na tekmovalčevo lastno odgovornost.
10. Nošnja oblačila ali opreme, ki ni predpisana, se ne dovoljuje.
11. Vsa zaščitna oprema mora biti z WKF homologacija.
12. Dolžnost kontrolorja (Kanse) je preveriti pred vsako borbo ali tekmovalci nosijo predpisano opremo.
13. Nošnje bandaž, povoja ali opornice zaradi predhodne poškodbe mora odobriti glavni sodnik, po konzultaciji z dežurnim zdravnikom (pred borbo).

TRENER

1. Trener mora ves čas tekmovanja nositi trenirko z obveznim identifikacijskim dokumentom.

Pojasnilo:

- I. *Tekmovalec nosi samo en pas, rdeči za AKA in moder za AO. Stopenjski pas se med borbo ne nosi.*
- II. *Gumijasti ščitniki se morajo dobro prilegati zobovju.*
- III. *Če tekmovalec pride na borišče neprimerno oblečen, ne bo takoj diskvalificiran. Dobil bo eno minuto časa, da napako odpravi.*
- IV. *Z odobritvijo vrhovnega sodnika lahko sodniki med tekmovanjem slečejo suknjiče.*

ČLEN 3 : ORGANIZACIJA KUMITE TEKMOVANJA

1. Karate tekmovanje lahko sestavlja kumite tekmovanje in/ali kata tekmovanje. Kumite tekmovanje se lahko dodatno deli na ekipno in posamično tekmovanje. Posamično tekmovanje se lahko deli po težnostnih kategorijah. Izraz »borba« prav tako pomeni posamezno kumite tekmovanje med tekmovalcema v ekipni konkurenci.
2. Zamenjava enega tekmovalca za drugega v posamezni uradni tekmovalni konkurenci ni dovoljena.
3. Tekmovalec ali ekipa, ki po pozivu ne stopi na borišče, bo diskvalificiran/a (Kiken) iz te kategorije. V ekipni borbi je nato rezultat 8-0 za nasprotno ekipo.
4. Moško ekipo sestavlja sedem tekmovalcev, s petimi borbami v tekmovalnem krogu. Žensko ekipo sestavljajo štiri tekmovalke, s tremi borbami v tekmovalnem krogu.
5. Vsi tekmovalci so člani ekipe. Vnaprej določenih rezerv ni.

6. Pred vsakim začetkom ekipne borbe mora uradni predstavnik ekipe pri zapisnikarski mizi izročiti izpolnjen formular z imeni in vrstnim redom tekmovalcev. Tekmovalce se izbira izmed sedmih (moški) oziroma štirih članov ekipe (ženske) in njihov vrstni red se lahko menja pred vsakim krogom, vendar se ga po uradni prijavi v istem krogu ne more več spreminjati.
7. Ekipa bo diskvalificirana, če kdo od članov ekipe ali trener zamenja sestavo ali vrstni red tekmovalcev, prijavljen pred začetkom ekipne borbe.
8. V ekipnih borbah kjer tekmovalec izgubi zaradi Hansoku ali Shikkaku, se vse do tedaj beležene točke brišejo in je rezultat 8-0 v tej borbi v korist nasprotne ekipe.

Pojasnilo:

- I. *Tekmovalni krog je ena faza tekmovanja, ki pelje do finalistov. Vsak krog v kumite tekmovanju izloči 50 % sodelujočih tekmovalcev, všteti tudi zmage brez borb. V tem smislu pomeni krog eno fazo, ne glede na to ali gre za eliminacije ali za repasaž. Na turnirjih, kjer tekmuje vsak z vsakim, je krog končan, ko so vsi tekmovalci na enem borišču ali v eni kategoriji nastopili enkrat.*
- II. *Zaradi težav pri izgovarjavi imen tekmovalcev in boljše razpoznavnosti se uporabljajo tekmovalne številke.*
- III. *Pred ekipno borbo se ob borišče postavijo samo prijavljeni tekmovalci (pet oziroma tri). Ostali tekmovalci in trener sedijo na zanje določenem prostoru.*
- IV. *Moško ekipo za borbe morajo sestavljati najmanj trije tekmovalci, žensko pa dve tekmovalki. Ekipa z manj tekmovalci izgubi borbo (Kiken).*
- V. *Prijavo za borbo preda trener ali pooblaščen predstavnik ekipe. Oseba, ki poda prijavo, mora biti uradni predstavnik ekipe, sicer je prijava neveljavna in se jo lahko zavrne. Prijava mora vsebovati naziv kluba (države), barvo tekmovalnega pasu v tej borbi in vrstni red tekmovalcev. V obrazec se vpisuje ime in priimek ter tekmovalno številko tekmovalca. Trener ali druga pooblaščen oseba podpiše prijavo.*
- VI. *Trenerji morajo skupaj s tekmovalcem ali ekipo predati akreditacije na zapisnikarsko mizo. Trener mora sedeti na zanj pripravljenem mestu in ne sme z besedami ali dejanji motiti poteka borbe.*
- VII. *Če se zaradi administrativne napake borita napačna tekmovalca, se borba, ne glede na rezultat, razveljavi. Da bi se zmanjšalo število takšnih napak, se mora zmagovalec borbe takoj po borbi javiti pri zapisnikarski mizi.*

ČLEN 4 : ZBOR SODNIKOV

1. Zbor sodnikov sestavljajo za vsako borbo: eden glavni sodnik (Shushin), štiri stranski sodniki (Fukushin) in eden kontrolor borbe (Kansa).
2. Glavni sodnik in stranski sodniki ne smejo biti iste nacionalnosti oziroma prihajati iz istega kluba kot eden izmed nastopajočih tekmovalcev.
3. Za normalni potek tekmovanja se določi nekaj merilcev časa, napovedovalcev, zapisnikarjev in kontrolor vodenja zapisnika.

Pojasnilo:

- I. *Pred začetkom borbe glavni sodnik stoji izven linije borišča. Na njegovi levi strani stojita stranska sodnika 1 in 2, na desni strani stranska sodnika 3 in 4.*
- II. *Po uradnem pozdravu (poklonu) med tekmovalci in sodniškim zborom, stopi glavni sodnik korak nazaj, stranski sodniki in glavni sodnik se obrnejo eden proti drugemu in se istočasno priklonijo. Nato gredo na svoja mesta.*
- III. *Pri menjavi celotnega sodniškega zbora se ta, enako kot na začetku, postavi na linijo borišča, člani se medsebojno priklonijo in skupaj zapustijo borišče.*
- IV. *Pri posameznih zamenjavah sodnikov, novi sodnik pride do odhajajočega in po medsebojnem poklonu se zamenjata.*

ČLEN 5 : TRAJANJE BORBE

1. Borba za člane traja tri minute (posamezni in ekipno) in štiri minute v individualnih borbah za medalje. Za članice traja borba dve minuti in tri v individualnih borbah za medalje. Kadeti in mladinci se borijo dve minuti.
2. Čas trajanja borbe se začne z znakom (komando) glavnega sodnika in se prekinja vsakič na znak glavnega sodnika »Yame« (stop).
3. Merilec časa mora z udarcem na gong, sireno ali zvoncem objaviti »10 sekund do konca borbe« in »iztek časa«. Zvočni signal »iztek časa« označuje tudi konec borbe.

ČLEN 6 : TOČKOVANJE

1. **Točkuje se na naslednje načine :**
 - a) IPPON - tri točke
 - b) WAZA-ARI - dve točki
 - c) YUKO - ena točka
2. **Točka/e se dodeli/jo, če tehnika, izvedena v ocenjevalne dele telesa, ustreza naslednjim merilom :**
 - a) dobra tehnika
 - b) športna drža (pristop)
 - c) energična izvedba
 - d) zavest (Zanshin)
 - e) pravočasnost
 - f) pravilna oddaljenost
3. **IPPON – tri točke se dodeli za :**
 - a) udarce z nogo v glavo
 - b) uspešno izvedena tehnika proti tekmovalcu, ki leži na tleh (padel ali bil vržen)
4. **WAZA-ARI – dve točki se dodelita za :**
 - a) udarce z nogo v telo

5. **YUKO** – ena točka se dodeli za :

- a) Chudan ali Jodan Tsuki
- b) Uchi tehnike

6. **Napadi so omejeni na naslednje ocenjevalne predele :**

- a) glava
- b) obraz
- c) vrat
- d) trebuh
- e) prsi
- f) hrbet
- g) obe bočni strani telesa

- 7. Uspešna tehnika, izvedena hkrati z znakom, ki označuje konec borbe, se točkuje. Vsaka tehnika, tudi uspešna, izvedena po znaku Yame ali znaku za konec borbe, se ne točkuje, ampak se lahko kaznuje.
- 8. Nobena tehnika, tudi tehnično brezhibna, ne bo točkovana, če je izvedena, ko sta oba tekmovalca izven borišča. Če pa je eden izmed tekmovalcev izven borišča, drugi pa izvede učinkovito tehniko, ko še stoji v borišču in preden sodnik vzklikne »Yame«, se tehnika točkuje.
- 9. Istočasno izvedena uspešna tehnika obeh tekmovalcev (Aiuchi) se ne točkuje.

Pojasnilo:

Da je tehnika lahko točkovana, mora biti izvedena v predele telesa, predstavljene v odstavku 6 (zgoraj). Tehnika mora biti primerno kontrolirana z ozirom na predel telesa, ki je napaden in mora zadovoljiti vsem šestim kriterijem v skladu z odstavkom 2 (zgoraj).

Izraz	Tehnični kriteriji
IPPON (3 točke) se dodeli za:	<ul style="list-style-type: none"> 1. Jodan nožni udarci. Jodan pomeni obraz, glavo in vrat.. 2. Vsaka tehnika, ki točkuje in je izvedena po dovoljenem metu, nožnem čiščenju ali akciji, ki nasprotnika spravi na tla borišča.
WAZA-ARI (2 točki) se dodeli za:	<ul style="list-style-type: none"> 1. Chudan nožni udarci. Chudan pomeni področje trebuha, prsnega koša, hrbta in obeh bočnih strani telesa.
YUKO (1 točka) se dodeli za:	<ul style="list-style-type: none"> 1. Vsak udarec (Tsuki) v enega izmed sedmih predelov za točkovanje. 2. Vsak udarec (Uchi) v katerega koli izmed sedmih predelov za točkovanje

Pojasnilo:

- I. Zaradi varnosti in zaščite tekmovalcev so prepovedani meti brez držanja nasprotnika med njegovim izvajanjem, vsi nevarni meti ali meti, ki se izvajajo preko in iznad boka. Kršitelju se izreče javni opomin ali kazen.
Izjeme so običajne nožne karate tehnike čiščenja pri katerih se ne zahteva držanje nasprotnika med njenim izvajanjem : de ashi-barai, ko uchi gari, kani waza itd. Po izvedenem metu, rušenju, bo sodnik dopustil tekmovalcu 2 sekunde za poskus uspešne karate tehnike.
- II. Pri tekmovalcu, ki mu je bil vržen, ali je padel ter leži na Tatamiju, se za uspešno tehniko nasprotniku dodeli Ippon.
- III. **Dobra tehnika** ima značilnosti , ki pomenijo potencialno učinkovitost v tradicionalnih konceptih karateja.
- IV. **Športna drža** je del dobre tehnike in pomeni dobronamerno, visoko koncentracijo, razvidno med izvajanjem uspešne karate tehnike.
- V. **Energična izvedba** definira moč in hitrost tehnike, ki je očitna v svoji nameri, da bo uspešna.
- VI. **Zavest (Zanshin)** je kriterij, ki se velikokrat zanemarija pri točkovanju. To je stanje borbene koncentracije - stalne napetosti, ki jo tekmovalec ohrani tudi po izvedeni borbeni akciji, pri čemer se zaveda tudi možnosti za nasprotnikov protinapad. Med izvajanjem tehnike ne sme obračati glave stran, prav tako mora tudi po tem ostati z obrazom obrnjen proti nasprotniku.
- VII. **Pravočasnost** pomeni izbiro najprimernejšega trenutka za napad, tj. ko je njegov učinek največji.
- VIII. **Pravilna oddaljenost** podobno pomeni izvajanje tehnike na natanko taki razdalji, da bo učinek največji. Če se tehnika izvede proti hitro umikajočemu se nasprotniku, bo potencialni učinek tega udarca zmanjšan.
- IX. **Oddaljenost** se nanaša tudi na točko, na kateri tehnika doseže svoj cilj ali se mu približa. Za korektno distanco štejemo udarec (z roko ali nogo), ki je nekje med dotikom kože in 5 cm pred obrazom, glavo ali vratom. Vendar se lahko točkujejo tudi Jodan udarci, ki so izvedeni v mejah sprejemljive distance in jih nasprotnik ne poskuša braniti ali se jim izmakniti, seveda če tehnika ustreza ostalim kriterijem. Pri kadetih in mladincih ni dovoljen dotik v glavo, obraz ali vrat (ali ščitnik za obraz). Pri nožnih udarcih je dovoljen samo zelo rahel dotik (» dotik kože ») in povečana distanca na 10 cm.
- X. Neučinkovita tehnika ni za točkovanje, ne glede na to, kje in kako se uporablja. Tehnik, izvedenih slabo ali s premalo moči, se ne točkuje.
- XI. Tehniko, usmerjeno pod pas, se lahko točkuje le, če je izvedena v predel nad sramno kostjo.
*Vrat in grlo sta površini za točkovanje. **Dobro kontroliran udarec v grlo se točkuje, prepovedan pa je vsak kontakt.***
- XII. Tehniko, izvedeno v predel nad lopatico, se točkuje. Ramenski del, kjer se spojijo nadlaket, lopatica in ključnica, ni ocenjevalni predel.
- XIII. Z zvočnim signalom, ki označuje konec borbe, je možnost osvojiti točko v tej borbi

zaključena, tudi tedaj, če sodnik takoj ne reagira in ne prekine borbe. Vendar pa je po tem signalu tekmovalcu še vedno mogoče dosoditi kazen. Sodniški zbor ga lahko kaznuje dokler je še na borišču, kasneje pa le Sodniška ali Disciplinska komisija.

- XIV. *Če tekmovalca istočasno izvedeta uspešno tehniko, ni izpolnjen kriterij »Pravočasnost« in pravilna sodniška odločitev je, da se točka-točk ne dosodi. Vendar lahko tekmovalca dosežeta točke, če imata dve zastavici v svojo korist in sta bili obe tehniki pred »Yame« ali signalom zaključka borbe.*
- XV. *Če tekmovalec izvede v zaporedju več kot eno točkovno uspešno tehniko, se mu točkujeta tehnika, izvedena na višjem nivoju, ne glede na zaporedje izvedbe (npr. nožnemu udarcu sledi uspešna ročna tehnika- točkujeta se nožna tehnika, ker je ta na višjem ocenjevalnem nivoju).*

Člen 7 : REZULTAT BORBE IN KRITERIJI ZA ODLOČITEV

Rezultat borbe je odločen v naslednjih situacijah : osem točk razlike, večje število točk ob koncu borbe, na podlagi glasovanja sodniškega zbora (Hantei), z dosojenim Hansoku, Shikkaku ali Kiken nasprotniku.

1. Individualne borbe se ne končajo z neodločenim rezultatom. Samo v ekipnem tekmovalstvu, ki se konča z enakim številom točk ali brez točk, glavni sodnik dosodi izenačen rezultat (Hikiwake).
2. Po individualni borbi, ki se konča neodločeno, ali je enako število točk, je finalna odločitev glasovanje vseh štirih stranskih in glavnega sodnika. Vsak od njih ima eden glas. Obvezna je odločitev za enega od tekmovalcev. Odločitev pri glasovanju temelji na naslednji osnovi:
 - a) Športni stav (odnos), borbena duha in moč, ki jo je prikazal tekmovalec
 - b) Superiornost prikazane taktike in tehnike.
 - c) Večja spodbuda tekmovalca v večini akcij.
3. Zmagovalna ekipa je tista, ki ima največ posameznih zmag. Če imata obe ekipi enako število zmag, zmaga ekipa z več osvojenimi točkami z upoštevanjem zmag in porazov. Največja razlika oziroma vodstvo v vsaki posamični borbi je osem točk.
4. Če imata obe ekipi isto število zmag in točk, odloča o zmagovalcu borba med predstavnikoma ekipe. Ta je lahko tudi borec iz zadnje ekipne borbe. V primeru neodločenega rezultata, zmagovalca določi glasovanje glavnega in stranskih sodnikov (Hantei) po istem postopku individualne borbe.
5. Pri ekipnem tekmovalstvu se ekipo, ki doseže zadostno vodstvo ali zadostno število točk, potrebnih za zmago, proglasi za zmagovalca in nadaljnje borbe niso več potrebne.

Pojasnilo:

- I. *Ko o zmagovalcu odloča glasovanje (Hantei), ki je na koncu neodločene borbe, glavni sodnik stopi iz borišča, vzklikne: »Hantei«, ki mu sledi dvo-tonski žvižg piščalke. Stranski sodniki s pomočjo zastavic, glavni sodnik pa z dvigom roke na tekmovalčevo stran, izrazijo svojo odločitev. Po enotonskem žvižgu s piščalko, glavni sodnik daje znak, da se spustijo zastavice. Nato stopi v borišče in dosodi odločitev večine.*

ČLEN 8 : PREPOVEDANA DELA IN TEHNIKE

Obstajata dve kategoriji: kategorija 1 in kategorija 2.

KATEGORIJA 1.

1. Tehnike s premočnim kontaktom v točkovne predele in tehnike s kontaktom v grlo.
2. Napadi na roke in noge, genitalije, sklepe in nart stopala.
3. Napadi v obraz s tehniko odprte roke.
4. Nevarne ali prepovedane tehnike metov.

KATEGORIJA 2.

1. Simuliranje poškodbe ali njeno pretiravanje.
2. Izhod iz borišča (Jogai), ki ga ni povzročil nasprotnik.
3. Situacija, ko se tekmovalec s svojim vedenjem izpostavlja nevarnosti, da ga bo nasprotnik poškodoval ali opusti zadostne samozaščitne ukrepe (Mubobi).
4. Izmikanje borbi z namenom preprečiti nasprotniku, da doseže točko.
5. Borbena pasivnost
6. Držanje, rokoborba, potiskanje ali prijemanje brez poskusa izvedbe meta ali druge tehnike.
7. Tehnike, ki že po svoji naravi ne morejo biti dovolj kontrolirane, ter nevarni in nekontrolirani napadi.
8. Napadi z glavo, kolenom ali komolcem.
9. Govorjenje z nasprotnikom ali izzivanje nasprotnika, nespoštovanje sodniških odločitev, nedostojno obnašanje do sodnikov in drugih uradnih predstavnikov, druge kršitve pravil obnašanja.

Pojasnilo:

- I. *Karate tekmovanje je šport in zato je razumljivo, da so posamezne najnevarnejše tehnike prepovedane, a vse ostale tehnike morajo biti kontrolirane. Pripravljen tekmovalec lahko prenese relativno močne udarce v mišične predele telesa kot je npr. trebuh, vendar je dejstvo, da so glava, lice, vrat, genitalije in sklepi še posebej občutljivi na poškodbe. Zato se morajo kaznovati vse izvedbe tehnik, ki imajo za posledico poškodbo. Izjema je poškodba, izzvana s strani poškodovanega. Tekmovalci morajo izvesti karate tehniko s kontrolo in dobro formo. V nasprotnem primeru, tudi če udarec zgreši cilj, se mora dosoditi opozorilo ali kazen. Posebna pozornost se mora posvetiti tekmovanju kadetov in mladincev.*

Kontakt v obraz - člani

- II. *Pri članih je dovoljen kontakt brez poškodbe, kontrolirani dotik lica, glave in vratu. Kontakt v grlo ni dovoljen. Dosojanje kontaktov mora biti strogo. Lahko se izreče opozorilo (Chukoku), kadar zaradi premočnega kontakta niso zmanjšane možnosti, da bi tekmovalec zmagal. Za drugi kontakt, izveden pod istimi pogoji, se izreka kazen Keikoku. Za tretji kontakt je kazen Hansoku-Chui. Vsak naslednji kontakt, vseeno kako močan, se kaznuje z diskvalifikacijo Hansoku.*

Kontakt v obraz – kadeti in mladinci

- III. Pri kadetih in mladincih ni dovoljen kontakt z ročno tehniko v obraz, glavo ali vrat (vključujoč ščitnik za obraz). Vsak kontakt ,tudi rahel,bo kaznovan (alineja II.spodaj)ne glede kako Za nožne tehnike v glavo, obraz in vrat je dovoljen samo rahel kožni dotik, ki se še točkuje. Za vse tehnike v glavo, obraz in vrat, ki so več kot kožni dotik, se izreče opozorilo ali kazen. Izjema je poškodba, izzvana s strani poškodovanega (Mubobi).
- IV. Sodnik mora neprestano opazovati poškodovanega tekmovalca. Pri dosojanju naj upošteva dejstvo, da lahko šele nekaj časa po poškodbi, npr. nosa, pride do krvavitve. S pazljivim opazovanjem se lahko zazna vsak poizkus tekmovalca, da iz taktičnih razlogov iz male poškodbe napravi težjo. Primeri za to so npr. močno pihanje skozi poškodovani nos, grobo drgnjenje obraza, ipd.
- V. Poškodba iz predhodne borbe lahko v primeru ponovnega kontakta povzroči znake, ki niso temu sorazmerni in to morajo sodniki upoštevati pri dosojanju višine kazni. Na primer, razmeroma rahel kontakt ima lahko za posledico nesposobnost tekmovalca, da nadaljuje z borbo, vendar je to posledica poškodb prejšnjih borb. Pred začetkom borbe mora šef borišča pregledati zdravstveni karton in se prepričati ali je tekmovalec sposoben za borbo. Glavni sodnik mora biti seznanjen s tem, ali je tekmovalec že bil medicinsko oskrbovan.
- VI. Simuliranje poškodbe, ki je ni, je resna kršitev pravil. Kazen za simuliranje poškodbe je **Shikkaku**. Izreče se jo, kadar se tekmovalec npr. zruši in valja po tleh, a v poročilu nevtralnega dežurnega zdravnika za to ne obstajajo razlogi.
- VII. Tekmovalca, ki pretirano reagira na rahel kontakt, z namenom, da bi sodniki kaznovali nasprotnika, se mora takoj opozoriti ali kaznovati. Primeri pretiravanja so: prijemanje za grlo, glavo, opotekanje in nepotrebno padanje na tla. Pretiravanje s težo dobljene poškodbe je manjši prekršek, vendar je še vedno oblika nesprejemljivega obnašanja. Zaradi tega je minimalna kazen **Hansoku Chui**. Za resnejše oblike pretiravanja kot je npr. opotekanje, padanje na tla, vstajanje in padanje na tla... lahko zaslužijo glede na resnost prekrška direktno kazen **Hansoku**.
- VIII. Tekmovalca, ki dobi **Shikkaku** zaradi simuliranja poškodbe, se z borišča direktno napoti medicinski komisiji WKF (oziroma dežurnemu zdravniku), ki bo takoj pregledala tekmovalca. Medicinska komisija (dežurni zdravnik) še pred koncem tekmovanja preda poročilo Sodniški komisiji (oziroma vrhovnemu sodniku) zaradi oblikovanja končne odločitve. Tekmovalec, ki simulira poškodbo, bo strogo kaznovan, v primeru ponovnega simuliranja lahko tudi do življenjsko suspendiran.
- IX. Grlo je sicer cona za točkovanje, vendar se zaradi občutljivosti tega področja za vsak, že tudi blag, kontakt izreče opozorilo ali dosodi kazen. Izjema so poškodbe, ki so povzročene zaradi krivde poškodovanega.
- X. Tehnike metov so razdeljene v dve vrsti:
- Uveljavljene tradicionalne karate nožne tehnike čiščenja de ashi barai, ko uchi gari itd. Z njimi se nasprotnika »počisti«, vrže iz ravnotežja ali zruši brez predhodnega prijemanja.
 - Meti, pri katerih je potrebno nasprotnika zgrabiti in držati med njegovim izvajanjem. Osrednja točka vrtišča meta ne sme biti nad pasom metalca. Metalec mora ves čas izvajanja meta držati nasprotnika, da ta varno pristane na tatamiju. Meti preko ramena, kot so seio nage, kata guruma, ipd., so izrecno prepovedani. Prav tako so prepovedani meti, imenovani »žrtvovani«, kot so tomoe nage, sumi gaeshi, ipd.

Prepovedano je nasprotnika zgrabiti nižje od pasu ali za obe nogi z namero dvigniti ga in vreči. V primeru poškodbe pri metu sodniški zbor odloča o višini kazni.

- c) Zaradi nevarnosti poškodbe oči so prepovedani napadi s tehniko odprte dlani proti obrazu.
- d) **Jogai** označuje situacijo, ko se tekmovalčevo stopalo ali drugi del telesa dotakne tal izven borišča. Izjema je, kadar se tekmovalca fizično potisne, zruši ali če pade iz borišča zaradi akcije nasprotnika. Definicija **Jogai** ni več « ponovni izhod», temveč «izhod brez nasprotnikove krivde».
- e) Tekmovalcu, ki izvede uspešno akcijo in takoj nato stopi iz borišča, vse pred sodnikovim »Yame«, se dosodi točka/e in se izhod ne upošteva. V primeru neuspešne akcije (brez točk) se izhod kaznuje (Jogai).
- f) Če AO naredi prestop, takoj po tem ko Aka nanj izvede uspešen napad, mora sodnik v trenutku po uspešni akciji z Yame prekiniti borbo in Jogai se ne dosodi. Če AO stopi iz borišča ali že stoji izven borišča v trenutku uspešne akcije Ake, ki je v borišču, se dosodi oboje: Aki točka/e in AO Jogai.
- g) Tekmovalca, ki se nenehno umika brez namere protinapada, brez potrebe drži nasprotnika ali namerno stopi iz borišča in ne dopusti nasprotniku dosego točke (točk), se mora opozoriti ali kaznovati. To se pogosto dogaja v zadnjih sekundah borbe.

Če je prekršek v desetih sekundah ali več pred koncem borbe, sodnik tekmovalca opozori z **Chukoku**. V primeru, da je v kategoriji 2 že imel enega ali več prekrškov, bo posledica višja dodeljena kazen.

Če je do konca borbe manj kot 10 sekund, sodnik direktno dosodi **Hansoku Chui Ke** (tudi brez predhodne **Keikoku** v kategoriji 2). Pri že dodeljeni kazni **Hansoku Chui** v kategoriji 2 se dosodi **Hansoku** in zmaga nasprotniku.

Vendar mora sodnik presoditi ali se tekmovalec morda umika zaradi obrambe brezobzirnega ali nevarnega napada nasprotnika? Takšnemu tekmovalcu se mora izreči opomin ali dosodi kazen kategorije 2.

- h) Pasivnost se nanaša na situacijo, kjer tekmovalca v daljšem časovnem obdobju ne poizkušata napraviti nobene akcije.
- i) **Mubobi** je situacija, ko se tekmovalec ne ozira na lastno varnost in začne napad. Nekateri tekmovalci se z dolgim udarcem »vržejo« naprej proti nasprotniku in ne morejo blokirati morebitnega napada. Takšen primer odprtega napada je **Mubobi** in akcija se ne točkjuje. Prav tako je taktično teatralne aktivnosti kot je obračanje hrbta nasprotniku takoj po izvršeni akciji z namenom, pritegniti sodnikovo pozornost, čisti primer **Mubobija**.

Mubobi se dosodi le, če je bil tekmovalec udarjen ali poškodovan, ker se je sam izpostavil nevarnosti in se pri tem ni branil. Tekmovalcu se izreče opozorilo ali kazen. Nasprotnik zaradi tega ni kaznovan.

- j) Vsako neprimerno obnašanje članov ekipe ali njihovih uradnih predstavnikov ima lahko za posledico **Shikako**, diskvalifikacijo posameznika, ekipe ali cele delegacije s tekmovanja.

ČLEN 9 : KAZNI

CHUKOKU: se izreče za prvi primer manjšega prekrška v posamezni kategoriji.

KEIKOKU : se izreče za drugi primer manjšega prekrška v določeni kategoriji ali za kršitve, ki niso dovolj resne za kazen Hansoku Chui.

HANSOKU-CHUI : To je diskvalifikacijsko opozorilo običajno dosojeno za kršitve , za katere je že bil izrečen Keikoku ali direktno za resne prekrške, ki še niso za Hansoku.

HANSOKU : je kazen za diskvalifikacijo. Dosojena za zelo resen prekršek ali kazen po že izrečenem Hansoku-Chui. Za posledico ima diskvalifikacijo tekmovalca in zmago nasprotnika. Pri ekipnem tekmovanju je nato končni rezultat posamezne borbe 8:0 za nasprotnika.

SHIKKAKU : je diskvalifikacija s turnirja, tekmovanja ali dvoboja. Za limit kazni Shikkaku je potrebno konzultirati vrhovnega sodnika oziroma Sodniško komisijo. Shikkaku se lahko izreče za tekmovalčevo nespoštovanje sodnikovih odločitev in pravil, za namerno kršenje pravil, ki veljajo na tekmovanju in kadar s svojimi dejanji in obnašanjem ruši čast karate športa. Pri ekipnem tekmovanju je nato končni rezultat posamezne borbe 8:0 za nasprotnika.

Pojasnilo:

- I. Imamo tri stopnje opozoril : CHUKOKU, KEIKOKU in HANSOKU CHUI. Opozorilo je graja tekmovalcu, ki jasno krši tekmovalna pravila, vendar brez takojšnje izreke kazni.*
- II. Imamo dve stopnji kaznovanja : HANSOKU in SHIKKAKU. Obe sta diskvalifikacija tekmovalca zaradi kršenja pravil z: 1. borbe (HANSOKU) ali 2. s celotnega tekmovanja (SHIKKAKU)z možnostjo tekmovalnega suspenza za nadaljnje časovno obdobje.*
- III. Opozorila kategorije 1 in kategorije 2 se med seboj ne seštevajo.*
- IV. Opozorilo se izreče direktno za kršenje pravil. Vendar enkrat izrečeno, se v primeru ponovitve v isti kategoriji, zviša v strožji opomin ali kazen. Ni dovoljeno npr. izreči opozorilo ali kazen za premočan kontakt in nato dati še eno opozorilo iste stopnje za drugi primer premočnega kontakta.*
- V. **Keikoku** se daje v primerih, ko je možnost zmage tekmovalca zaradi nasprotnikovega prekrška po mnenju sodniškega zbora nekoliko zmanjšana.*
- VI. **Hansoku-Chui** se lahko izreka direktno ali po **Keikoku** in se daje v primerih, ko je možnost zmage tekmovalca zaradi nasprotnikovega prekrška po mnenju sodniškega zbora zelo zmanjšana.*
- VII. **Hansoku** se izreka kot zbirna kazen ali direktno za težje kršitve pravil. Zaradi nasprotnikovega prekrška tekmovalec po mnenju sodniškega zbora nima možnosti za zmago.*
- VIII. Vsakega tekmovalca, ki je dobil **Hansoku** zaradi povzročitve poškodbe in je po mnenju sodniškega zbora in šefa borišča napadal brezobzirno ali nevarno in ne spoštuje potrebno kontrolo karate tehnik (WKF pravila), se bo prijavilo Sodniški komisiji (vrhovnemu sodniku). SK oz. vrhovni sodnik bo odločil, ali je potrebno tekmovalca suspendirati s tega tekmovanja in/ali tudi z naslednjih tekmovanj.*
- IX. **Shikkaku** se lahko izreče direktno, brez vsakega opomina. Ni potrebno, da tekmovalec kaj stori - dovolj je, da se trener (vodja ekipe) ali član tekmovalčeve delegacije (ekipe), ki se*

trenutno ne bori, obnaša tako, da škoduje ugledu in časti karateja.

*Če sodnik meni, da se tekmovalec obnaša neprimerno in ne glede na to, ali je povzročil fizično poškodbo, je pravilna kazen **Shikkaku** in ne **Hansoku**.*

X. *Izrekanje kazni **Shikkaku** je javno.*

ČLEN 10 : POŠKODBE IN NEZGODE NA TEKMOVANJU

1. Kiken ali predaja, je odločitev, ki se daje, če tekmovalec ali tekmovalci predajo borbo, zapustijo borišče, zaradi nesposobnosti nadaljevati z borbo ali je/so odstranjen/ni z borišča po odločitvi glavnega sodnika. Razlog za predajo je lahko tudi poškodba, ki je ni povzročil nasprotnik.
2. Če tekmovalca istočasno poškodujeta drug drugega ali se ponovno poškodujeta na že poškodovanih mestih in jima zdravnik prepove nadaljevati borbo, zmaga tisti, ki je do tega trenutka zbral več točk. Če je število točk enako, sodniki na podlagi »Hantei« odločajo o zmagovalcu. Pri ekipnih borbah glavni sodnik dosodi neodločen rezultat (Hikiwake). Vendar če do te situacije pride v dodatni borbi, ki odloča o rezultatu ekipne borbe, se z glasovanjem (Hantei) določi zmagovalca.
3. Poškodovani tekmovalec, po mnenju dežurnega zdravnika nesposoben za borbo, se ne sme več boriti na tem tekmovanju.
4. Poškodovani tekmovalec, ki je zmagal z diskvalifikacijo nasprotnika, brez odobritve dežurnega zdravnika ne sme nadaljevati s tekmovanjem. V kolikor je ponovno poškodovan, lahko tudi drugič zmaga z diskvalifikacijo nasprotnika, vendar je zanj nastop v borbah na tem tekmovanju zaključen.
5. V primeru poškodbe tekmovalca glavni sodnik takoj zaustavi borbo in pokliče dežurnega zdravnika. Zdravnik je pooblaščen za določanje diagnoze in oskrbo poškodovanca.
6. Za zdravniško oskrbo tekmovalca, poškodovanega v borbi, je dovoljen čas tri minute. Če v tem času ni narejena celotna zdravniška oskrba, bo glavni sodnik odločil, ali je tekmovalec nesposoben nadaljevati borbo (Člen 13, odstavek 9d) ali je potrebno čas oskrbe poškodovanca podaljšati.
7. Vsakega tekmovalca, ki pade, je vržen ali zrušen na tla zaradi premočnega udarca in se v času desetih sekund ne postavi na noge, se šteje za nesposobnega za nadaljnjo borbo in se ga avtomatsko odstrani z vseh nastopov v borbah na tekmovanju/turnirju. V primeru, ko tekmovalec pade, je vržen ali je zaradi premočnega udarca zrušen na tla in takoj ne vstane, glavni sodnik z žvižgom piščalke in dvigom roke daje znak merilcu časa, da začne z odštevanjem desetih sekund. Istočasno pokliče tudi zdravnika (Pojasnilo 5 spodaj). Merilec časa ustavi uro, ko mu to z dvigom roke signalizira glavni sodnik. Poškodovanca v teh primeru lahko zdravnik obravnava na tatamiju.

Pojasnilo:

- I. *Zdravnik mora tekmovalčevo nesposobnost nadaljevanja borbe zabeležiti na njegov tekmovalni karton (akreditacijo). Tudi ostale sodniške zборе se mora obvestiti o nezmožnosti tekmovalca za nastopanje.*
- II. *Tekmovalec lahko zmaga z diskvalifikacijo nasprotnika, če je ta naredil več manjših prekrškov v kategoriji 1. Zmagovalec zato ni vedno težje poškodovan. Vendar ima druga zmaga na isti način za posledico avtomatično izključitev tekmovalca iz tekmovanja, čeprav je fizično sposoben nadaljevati.*

- III. *Glavni sodnik mora poklicati dežurnega zdravnika samo pri poškodbi tekmovalca, ki potrebuje medicinsko oskrbo. Pri tem dvigne roko in zavpije : »Doktor«.*
- IV. *Če je fizično izvedljivo, se poškodovani tekmovalec, medicinsko oskrbi izven borišča.*
- V. *Pri »pravilu 10 sekund« meri čas za to določen merilec časa. Opozorilni znak (zvonec, gong) se daje po sedmi sekundi, a zadnji znak se daje po izteku 10 (deset) sekund. Merilec časa začne z merjenjem samo na znak glavnega sodnika. Merilec časa ustavi merjenje, ko se tekmovalec postavi na noge in glavni sodnik dvigne roko.*
- VI. *Zbor sodnikov, odvisno od primera, določi zmagovalca na osnovi Hansoku, Kiken ali Shikkaku.*
- VII. *Pri ekipnem tekmovanju in dosojenem Kiken ali diskvalifikaciji (Hansoku ali Shikkaku) člana ekipe, bo njegov nasprotnik dobil borbo z 8:0 (že dosežene točke se razveljavi).*

ČLEN 11 : URADNI PROTEST

1. Nihče ne sme protestirati pri članih sodniškega zbora zaradi njihovega sojenja.
2. V primeru kršitve sodniških pravil lahko samo uradni predstavnik ekipe vloži protest.
3. Pritožba mora biti pisna, predložena takoj po sporni borbi. (Izjema so administrativne napake, o katerih je potrebno opozoriti šefa borišča takoj ko se pojavijo).
4. Pritožba se mora predati delegatu na tekmovanju, ki nato skliče Odbor za pritožbe. Odbor mora preveriti vse okoliščine navedene v pritožbi in na podlagi preučitve in analize primera bodo člani odbora sprejeli odločitve, za katere so tudi pooblaščen.
5. Vsaka pritožba na kršenje tekmovalnih pravil mora biti napisana v skladu s predpisano proceduro in podpisana od uradnega predstavnika ekipe ali pooblaščenega tekmovalca.
6. Skupaj s pritožbo se plača tudi depozit. Pritožbo in potrdilo o vplačilu depozita delegat predstavi Odboru za pritožbe.
7. **Odbor za pritožbe**

Sestavljajo ga trije izkušeni predstavniki sodnikov, ki jih določi Sodniška komisija (SK) pred pričetkom tekmovanja. SK imenuje tudi tri dodatne člane s številkami od 1 do 3, ki avtomatično nadomestijo katerega koli prvotno določenega člana Odbora za pritožbe v primeru konflikta interesov, npr. v primeru enake nacionalnosti, član kluba, krvnih ali zakonskih družinskih vezi s katero koli vpleteno stranjo... To vključuje tudi vse člane sodniškega zbora, vpletene v pritožni primer.
8. **Postopek obravnave protesta:** Delegat, ki prejme protest ima obveznost, da skliče Odbor za pritožbe. Ko je sklican, se Odbor za pritožbe nemudoma pozanima in razišče vse, kar meni, da je potrebno za ovrednotenje upravičenosti protesta. Vsak od treh članov posebej mora presoditi, ali je protest upravičen. Vzdržanih mnenj ni.
9. **Zavrjen protest:** Če se ugotovi, da je protest neupravičen, Odbor za pritožbe določi enega svojih članov, da o tem ustno obvesti stranko, ki protestira. Odbor označi originalni dokument z oznako »Zavrjeno«, nanj pa se tudi podpišejo vsi trije člani odbora. Dokument preda delegatu KZS, ta ga nato izroči sekretarju KZS.
10. **Sprejet protest:** Če je protest sprejet, Odbor za pritožbe posreduje pri organizatorjih in

sodniški komisiji, da se izvedejo ukrepi, ki so še mogoči, da bi se popravila nastala situacija.

To lahko vključuje:

- Spreminjanje predhodnih odločitev, ki niso bile v skladu s pravili.
- Razveljavitev rezultatov borb na določenem borišču do točke pred spornim dogodkom.
- Ponovitev borb, na katere je vplival sporni dogodek.
- Poročilo Sodniški komisiji, da vpletene sodnike oceni ali kaznuje.

Odgovornost Odbora za pritožbe je, da deluje zmerno, diskretno in z jasno presojo, kadar izvaja ukrepe, ki bistveno zmotijo potek tekmovanja. Razveljavljenje eliminacijskih borb naj bo zadnja možnost, da se zagotovi pošten izid.

Odbor za pritožbe določi enega svojega člana, da ustno obvesti stranko, ki je vložila protest, da je protest sprejet. Odbor označi originalni dokument z oznako »Sprejeto«, podpišejo ga vsi člani odbora in ga preda delegatu KZS, ki ga nato izroči sekretarju KZS.

11. **Poročilo o dogodku:** Po obravnavi spornega dogodka, kot je opisano zgoraj, se Odbor za pritožbe ponovno sestane in oblikuje preprosto poročilo o dogodku, v katerem so opisane njihove ugotovitve in navedeni razlogi za zavrnitev ali sprejetje protesta. Poročilo morajo podpisati vsi trije člani odbora in ga predati sekretarju KZS.
12. Odločitev Odbora za pritožbe je dokončna. Njeno odločitev lahko spremeni samo Izvršni odbor KZS.

Odbor za pritožbe ni pristojen za določanje sankcij ali kazni. Njegova funkcija je le presojanje upravičenosti protesta in doseganje ustreznih ukrepov sodniške komisije in organizatorjev z namenom poprave kakršne koli sodniške odločitve, za katero se ugotovi, da ni bila v skladu s pravili.

Pojasnilo:

- I. *Protest mora vsebovati: ime in priimek tekmovalca, sodniški zbor, ki je sodil borbo in vse natančne detajle razloga pritožbe. Ne sprejmejo se protesti, ki se nanašajo na splošne ocene in trditve.
Za veljavnost pritožbe odgovarja njen vročitelj.*
- II. *Pritožbo obravnava Odbor za pritožbe, ki dobi tudi ves dokazni material, dostavljen s pritožbo. Odbor si lahko ogleda tudi video posnetke, izpraša sodnike in ostalo osebje ob borišču za čim bolj objektivno oceno upravičenosti pritožbe.*
- III. *Če Odbor za pritožbe odloči, da je pritožba upravičena, se izreče ustrezne ukrepe. Presodi in sprejme se tudi potrebna odločitev, da se podoben dogodek ne ponovi na prihodnjih tekmovanjih. Plačani depozit se vrne.*
- IV. *V primeru odločitve Odbora za pritožbe, da je pritožba neupravičena, se depozit zadrži v korist KZS.*
- V. *Kljub najavi uradne pritožbe poteka tekmovanje naprej brez prekinitve. Kontrolor sojenja je odgovoren, da borba poteka v skladu s tekmovalnimi pravili.*
- VI. *V primeru administrativnih napak med borbo lahko to trener direktno sporoči šefu borišča. Ta nato obvesti glavnega sodnika v borišču.*

ČLEN 12 : PRAVICE IN OBVEZNOSTI SODNIKOV

SODNIŠKA KOMISIJA (VRHOVNI SODNIK)

Pravice in dolžnosti Sodniške komisije (vrhovnega sodnika) so :

1. V dogovoru z organizatorji tekmovanja poskrbi za pravilne priprave in ureditev borišč, potrebno opremo, vodenje in nadzor tekme, varnostne ukrepe, itd.
2. Odredi in razporedi šefe borišč ter v nadaljevanju ravna v skladu z njihovimi poročili in obvestili.
3. Nadzoruje delo vseh sodnikov na boriščih.
4. Izvaja potrebne zamenjave uradnih oseb, če to zahteva situacija.
5. Daje končno odločitev v primerih tehnične narave, ki se lahko pojavijo med tekmo in za katere ni pojasnila v pravilih.

ŠEF BORIŠČA

Pravice in dolžnosti šefa borišča so naslednje :

1. Delegira in odredi glavnega sodnika in stranske sodnike za vse borbe na borišču, ki so pod njegovo kontrolo
2. Nadzoruje delo glavnih in stranskih sodnikov na svojem borišču in poskrbi da so uradne osebe sposobne za izpolnjevanje dodeljenih nalog.
3. Ukaže prekinitve borbe glavnemu sodniku na kontrolorjev znak kršitve tekmovalnih pravil.
4. Pripravi pismeno poročilo Sodniški komisiji (vrhovnega sodnika) o delu vsakega posameznika in daje morebitna priporočila.

GLAVNI SODNIK

Pravice in dolžnosti glavnega sodnika so :

1. Glavni sodnik («Shushin») ima pravico voditi borbo, vključujoč najavo začetka, prekinitve in konca borbe.
2. Dodeljuje točke na podlagi odločitve stranskih sodnikov.
3. Ustavi borbo, ko je po njegovem mnenju, dosežena točka/točke, prekršek ali zaradi zagotovitve varnosti tekmovalca.
4. Da v upravičenih situacijah in v skladu s pravili zahteva presojo odločitve stranskih sodnikov in na osnovi spremenjene odločitve dosodi opozorilo ali kazen.
5. Da pojasni, v primeru potrebe, šefu borišča, vrhovnemu sodniku ali Komisiji za pritožbe, razloge za svojo odločitev.
6. Da izreče kazni in opozorila.
7. Da pridobi in upošteva mnenja stranskih sodnikov.
8. Najavi, če je potrebno, začetek dodatne borbe pri ekipnih borbah.
9. Vodi glasovanje sodniškega zbora, vključno s svojim glasom (Hantei) in objavlja rezultat.

10. Da razreši enakost glasov.
11. Proglasi zmagovalca.
12. Pooblastila glavnega sodnika niso omejena samo na tekmovalno površino, temveč na ves pripadajoči prostor okoli borišča.
13. Glavni sodnik izreka vse ukaze in objave.

STRANSKI SODNIK

Dolžnosti stranskega sodnika (Fukushin) so :

1. Signalizira točko/točke, opozorila in kazni.
2. Ima pravico glasovanja pri sprejemanju odločitev.

Stranski sodnik pazljivo spremlja dogajanje v borišču in z zastavicami signalizira glavnemu sodniku v naslednjih primerih :

- a) Ko zazna točko (točke).
- b) Ko je tekmovalec izvršil prepovedano dejanje in/ali prepovedano tehniko.
- c) Ko je zaznal poškodbo ali bolezenske znake na tekmovalcu.
- d) Pri prestopu enega ali obeh tekmovalcev iz borišča (Jogai).
- e) V vseh drugih primerih, za katere mora po svoji presoji, opozoriti glavnega sodnika.

KONTROLOR

Kontrolor (Kansa) pomaga šefu borišča pri nadzoru in poteku borbe. Če odločitev glavnega sodnika in/ali stranskih sodnikov ni v skladu s tekmovalnimi pravili, bo kontrolor takoj dvignil rdečo zastavico ali dal opozorilo s piščalko. Šef borišča bo zahteval od glavnega sodnika, da ustavi tekmo ali borbo in napako popravi.

Brez podpisa kontrolorja je zapisnik tekme/borbe neveljaven.

Kontrolor se mora pred začetkom vsake borbe prepričati, da tekmovalci nosijo predpisano opremo.

KONTROLOR ZAPISNIKA

Kontrolor zapisnika vodi zapisnik ločeno od uradnega zapisnikarja in nadzoruje delo merilca časa in zapisnikarja.

Pojasnilo:

- I. Ko dva ali več stranskih sodnikov signalizira enako odločitev ali pokaže točko za istega tekmovalca, bo glavni sodnik podal ustrezno odločitev. Če glavni sodnik ne ustavi borbe, bo kontrolor dvignil rdečo zastavico in dal znak s piščalko.*
- II. Pri enakem signalu dveh stranskih sodnikov oziroma signalizaciji točke za enega od tekmovalcev, mora glavni sodnik ustaviti borbo in objaviti odločitev stranskih sodnikov.*
- III. Ko se glavni sodnik odloči za prekinitve borbe zaradi kakšnega drugega razloga kot je signal dveh ali več sodnikov, vzklikne »Yame« in istočasno ustavi borbo s predpisano kretnjo. Stranski sodniki bodo signalizirali svojo odločitev in glavni sodnik bo sprejel odločitev v skladu s soglasjem dveh ali več stranskih sodnikov.*
- IV. V primeru, da imata oba tekmovalca točko/točke, opozorilo ali kazen signalizirano s strani dveh ali več sodnikov, se dosodi obema odgovarjajoča točka/točke, opozorilo ali kazen..*

- V. Če ima eden tekmovalec točko, opozorilo ali kazen signalizirano od več kot enega stranskega sodnika in je točka ali kazen različna med stranskimi sodniki, bo nižja točka, opozorilo ali kazen dosojena. To velja v primeru, da ni večinske odločitve za eden nivo točke, opozorila ali kazni.
- VI. Če prihaja pri večinski odločitvi do nesoglasja med stranskimi sodniki glede stopnje točkovanja, opozorila ali kazni, bo večinska odločitev preglasovala princip dosojanja nižje točke, opozorila ali kazni.
- VII. Pri Hantei imajo glavni sodnik in štirje stranski sodniki vsak po en glas.
- VIII. Naloga kontrolorja je, da tekma ali borba poteka v skladu s tekmovalnimi pravili. Ni v vlogi dodatnega sodnik. Ne glasuje in nima vloge pri presoji npr. ali je točka veljavna, ali je bil Jogai. Njegova izključna odgovornost je vezana na spoštovanje sodniških pravil..
- IX. V primeru, da je glavni sodnik preslišal znak za konec borbe, ga na to opozori kontrolor rezultata z zvokom piščalke.
- X. Kadar je potrebno po borbi pojasniti svojo odločitev, lahko člani sodniškega zbora govorijo samo s šefom borišča, vrhovnim sodnikom ali Odborom za pritožbe.

ČLEN 13 : ZAČETEK, PREKINITEV IN ZAKLJUČEK BORBE

1. Izrazi in geste, ki jih uporabljajo glavni in stranski sodniki, so predpisani v dodatku 1. in 2.
2. Glavni in stranski sodniki zasedejo zanje določena mesta in po pozdravu obeh tekmovalcev glavni sodnik vzklikne: »Shobu Hajime!« in borba se začne.
3. Glavni sodnik prekinja borbo z vzklikom »Yame!«. Če je potrebno, glavni sodnik ukaže tekmovalcema, da se vrneta na svoje mesto v borišču (Moto No Ichi).
4. Glavni sodnik se postavi na svoje mesto v borišču, stranski sodniki pa z zastavicami signalizirajo svoje mnenje. Pri dosojanju točke glavni sodnik najprej identificira tekmovalca (Aka ali AO), predel telesa (Chudan ali Jodan), uporabljeno tehniko (Tsuki, Uchi ali Geri) in z določeno gesto dosodi ustrezno točko/točke. Glavni sodnik nadaljuje borbo z vzklikom »Tsuzukete Hajime!«.
5. Ko tekmovalec med borbo pridobi osem točk prednosti, bo glavni sodnik z »Yame« ustavil borbo in ukazal tekmovalcema, naj se vrneta na svoja mesta v borišču. Tudi sam se vrne in tekmovalca z dvigom roke na njegovo stran in objavo » AO (Aka) No Kachi » proglasi za zmagovalca. S tem je borba končana.
6. Na koncu borbe se tekmovalca, ki ima več točk, proglasi za zmagovalca. Glavni sodnik dvigne roko na tekmovalčevo stran in objavi » AO (Aka) No Kachi«. S tem je borba končana.
7. Na koncu borbe in izenačenem rezultatu ali borbi brez dosojene točke glavni sodnik z »Yame« ustavi borbo in se vrne na svojo pozicijo v borišču. V primeru neodločenega rezultata ob koncu borbe, bo sodniški zbor (glavni in štirje stranski sodniki) z HANTEI določil zmagovalca.

V primeru neodločenega rezultata ob koncu dodatne borbe v ekipni konkurenci, bo sodniški zbor (glavni in štirje stranski sodniki) z HANTEI določil zmagovalca.

8. V naslednjih situacijah glavni sodnik vzklikne »Yame!« in začasno prekine borbo:
- a) Ko je eden ali sta oba tekmovalca izven borišča.
 - b) Ko ukaže tekmovalcu, da si popravi, uredi kimono.
 - c) Ko tekmovalec krši tekmovalna pravila.
 - d) Ko je mnenja, da eden ali oba tekmovalca ne more/moreta nadaljevati borbe zaradi poškodb, bolezni ali kakega drugega razloga. Upoštevajoč mnenje dežurnega zdravnika, glavni sodnik odloča, ali naj se borba nadaljuje.
 - e) Ko tekmovalec drži nasprotnika in takoj ne izvede tehnike ali rušenja (meta) v času dveh sekund.
 - f) Ko je eden ali sta oba tekmovalca padla ali bila zrušena in v času dveh sekund ni bila izvedena uspešna tehnika.
 - g) Ko se tekmovalca držita ali sta v klinču brez izvedbe meta ali tehnike v času dveh sekund.
 - h) Ko oba tekmovalca stojita »prsa na prsa« brez poskusa izvesti met ali tehniko v času dveh sekund.
 - i) Ko oba tekmovalca padeta na tla in nadaljujeta z rokoborbo.
 - j) Ko točko/točke ali kazen signalizirata dva ali več stranskih sodnikov za istega tekmovalca.
 - k) Ko glavni sodnik smatra, da je tehnika za točkovanje ali je storjen prekršek in v vseh situacijah, ki so varstvenega razloga.
 - l) Ko to zahteva šef borišča.

Pojasnilo:

- I. *Pred začetkom borbe glavni sodnik napoti tekmovalca na začetno(startno)mesto v borišču. Če tekmovalec vstopi predčasno, se mora vrniti nazaj. Tekmovalci se morajo medsebojno prikloniti na primeren način. Hiter pozdrav je nespoštljiv in nezadosten. Glavni sodnik lahko tekmovalca s kretnjo podlahti opozori na medsebojni pozdrav (Dodatek 2).*
- II. *Pred nadaljevanjem borbe mora glavni sodnik preveriti, ali sta oba tekmovalca na svojih mestih v borišču in umirjena. Tekmovalca, ki poskakuje, je potrebno umiriti pred nadaljevanjem borbe. Glavni sodnik mora nadaljevati borbo brez zavlačevanja.*
- III. *Tekmovalca se medsebojno priklonita na začetku in na koncu borbe.*

ČLEN 14 : MODIFIKACIJE

Samo WKF Športna komisija imenovana s strani WKF Direktorija lahko menja in tolmači ta pravila.

V Sloveniji lahko dodatna pravila, ki veljajo za tekmovanja v slovenskem prostoru, določi Sodniška komisija Slovenije.

PRAVILA TEKMOVANJA V KATAH

ČLEN 1 : BORIŠČE

1. Površina borišča mora biti ravna in brez prepek.
2. Minimalna velikost borišča mora biti takšna, da omogoča normalno izvedbo kate.

Pojasnilo:

Za pravilno izvajanje kate se zahteva stabilna in gladka površina. Običajno je to tudi borišče za borbe.

ČLEN 2 : URADNO OBLAČILO

1. Tekmovalci, trenerji in sodniki morajo nositi predpisano oblačilo, tako kot je navedeno v Členu 2. Pravil športne borbe.
2. Kršitev tega člena ima lahko za posledico diskvalifikacijo kršitelja.

Pojasnilo:

- I. Nastop brez zgornjega dela kimone ni dovoljen.*
- II. Tekmovalec, ki stopi na borišče, oblečen proti predpisom, ima čas 1 minuto, da napako odpravi.*

ČLEN 3 : ORGANIZACIJA TEKMOVANJA

1. Tekmovanje v katah je lahko ekipno ali posamično. Ekipo sestavljajo trije tekmovalci. Vsaka ekipa je izključno moška ali ženska. Individualno tekmovanje sestavljajo nastopi posameznikov in to posebej moška in ženska skupina.
2. Uporablja se sistem izločanja (eliminacij) z repasažem.
3. Tekmovalci morajo izvesti predpisane kate (Shitei) in kate po svoji izbiri (Tokui). Kate se morajo izvajati v skladu s šolami karateja, priznanimi s strani WKF, ki temeljijo na Goju, Shito, Shoto in Wado stilu. Seznam obveznih kat je v dodatku teh pravil.
4. Pri izvajanju Shitei kat niso dovoljene variacije.
5. Pri izvajanju Tokui Kat lahko tekmovalec izbere kato s seznama, ki je v dodatku teh pravil. Variacije, ki se izvajajo v tekmovalčevi šoli, so dovoljene.
6. Pred začetkom vsakega posameznega tekmovalnega kroga se ime izbrane kate evidentira pri zapisnikarski mizi.
7. Tekmovalec mora v vsakem krogu izvesti drugo kato. Že izvedena kata se ne sme več ponoviti.
8. V repasažu lahko tekmovalec nastopi s Shitei ali Tokui kato v skladu s točko 7 zgoraj.
9. V finalu ekipnega kata tekmovalca morata obe ekipi na običajni način izvesti kato po izboru s spiska Tokui kat (spisek je v dodatku teh pravil). Nato izvajajo demonstracijski prikaz pomena kate z uporabo elementov kate (Bunkai). Predpisan čas za Bunkai demonstracijo je

pet minut. Uradni merilec časa začne z odštevanjem takoj po priklonu ob koncu kata nastopa in ga ustavi ob zaključnem priklonu po Bunkai demonstraciji. Prekoračitev časa ima za posledico diskvalifikacijo ekipe. Uporaba tradicionalnega orožja, pomožne ali dopolnilne opreme ni dovoljena.

Pojasnilo:

1. Število in vrsta zahtevanih kat je odvisna od števila tekmovalcev ali ekip, kot je prikazano v tabeli spodaj. V to število štejejo tudi nezasedena mesta na žrebni listi.

Število tekmovalcev ali ekip	Število zahtevanih kat	Tokui	Shitei
65 – 128	7	5	2
33 – 64	6	4	2
17 – 32	5	3	2
9 – 16	4	3	1
5 – 8	3	3	0
4	2	2	0

ČLEN 4 : ZBOR SODNIKOV

1. Sodniški zbor sestavlja pet sodnikov. Sestavo sodnikov določi vrhovni sodnik ali šef borišča.
2. Kata sodniki ne smejo biti iste nacionalnosti oziroma ne smejo prihajati iz istega kluba kot eden od obeh tekmovalcev.
3. Določi se tudi merilca časa, zapisnikarja in napovedovalca.

Pojasnilo:

- I. Glavni kata sodnik sedi izven borišča z obrazom obrnjenim proti tekmovalcem. Stranski sodniki sedijo v kotih tekmovalne površine.
- II. Vsak sodnik ima rdečo in modro zastavic, če se uporablja elektronski prikaz rezultata, .pa vnosni terminal.

ČLEN 5 : KRITERIJI ZA ODLOČITEV

1. Kata se mora izvajati tekmovalno in jasno izražati idejo in principe, ki jo sestavljajo. Pri oceni izvajanja kate posameznika ali ekipe mora biti sodnik pozoren na naslednje :
 - a. resnično demonstracijo principa in vsebine kate
 - b. popolno razumevanje tehnik in ideje (Bunkai) kate
 - c. čas izvajanja, ritem, hitrost, ravnotežje in mišični fokus (Kime)
 - d. korektno in pravilno dihanje kot pomoč pri Kime-ju
 - e. dobra koncentracija (Chakugan)
 - f. korektni stavi (Dachi), z pravilno nožno kontrakcijo in stopali trdno na tleh
 - g. primerna mišični tonus trebušnih mišic (Hara) brez dviganja in spuščanja kolkov med gibanjem telesa
 - h. pravilen prikaz (korektna forma - Kihon) stila ali šole, ki se demonstrira
 - i. izvajanje je potrebno vrednotiti tudi glede na druge poudarke kot je težavnostna stopnja kate
 - j. pri ekipnem izvajanju je dodatni kriterij sinhronizacija brez dajanja zunanjih znakov

2. Tekmovalec, ki spremeni Shitei kato, bo diskvalificiran.
3. Tekmovalec, ki prekine izvajanje Shitei ali Tokui kate ali izvede kato, ki je ni najavil, bo diskvalificiran.
4. Tekmovalec ki izvede nepredpisano kato ali kato ponovi bo diskvalificiran.

Pojasnilo:

- I. *Kata ni ples ali gledališka predstava. Držati se je potrebno tradicionalnih vrednot in principov. Biti mora realistična v prikazu borbe in prikazati koncentracijo, moč in potencialni učinek tehnik. Demonstrirati mora čvrstost, moč in hitrost, prav tako pa tudi skladnost, ritem in ravnotežje.*
- II. *Pri ekipnem tekmovanju morajo vsi člani začeti z izvajanjem kate, z obrazom obrnjenim proti glavnemu sodniku.*
- III. *Člani ekipe morajo poleg dobre sinhronizacije prikazati sposobnost izvajanja kate z ozirom na vse predpisane zahteve (kot pri posameznem izvajanju).*
- IV. *Znaki za začetek in konec izvajanja, npr. udarjanje s stopali po tleh, udarjanje po prsih, kimoni ali rokah in preglasno dihanje, so primeri zunanjih znakov(signalizacije) sinhronizacije, ki jih mora sodnik upoštevati pri odločanju o zmagovalcu.*
- V. *Izključna odgovornost trenerja ali tekmovalca je, da poskrbi, da je kata, prijavljena pri zapisnikarski mizi, primerna za tisto kolo tekmovanja.*

ČLEN 6 : VODENJE TEKMOVANJA

1. Na začetku vsakega kata dvoboja poklicana tekmovalca stopita na rob borišča z obrazom proti glavnemu kata sodniku. Prvo-poklicani tekmovalec nosi rdeči pas (Aka), drugi modri pas (AO). Po poklonu sodniškemu zboru se AO umakne. Aka stopi v borišče na startno pozicijo in razločno pove ime kate, ki jo bo izvajal. Kato izvede in se nato umakne z borišča in počaka, da kato napravi tudi AO. Nato se oba postavita na rob borišča in počakata na sodniško odločitev.
2. V kolikor kata ni v skladu s Tekmovalnimi pravili ali je neregularna zaradi drugih razlogov, lahko glavni sodnik pokliče ostale sodnike in zahteva njihovo mnenje.
3. Diskvalifikacijo tekmovalca glavni sodnik objavi z zastavicama (kot gesta Torimasen kot pri kumite pravilih).
4. Po izvajanju obeh kat se tekmovalca drug ob drugem postavita na linijo borišča. Glavni sodnik z dvo-tonskim žvižgom daje znak za odločitev (Hantei), nakar sodniki glasujejo.
5. Odločitev je za Aka ali AO. Neodločen rezultat se ne dovoljuje. Tekmovalca, ki dobi največ glasov, napovedovalec proglasi za zmagovalca.
6. Tekmovalca se medsebojno priklonita, nato se priklonita sodniškemu zboru in zapustita borišče.

Pojasnilo:

- I. *Startno mesto izvajanja kate je znotraj obsega borišča.*
- II. *Pri uporabi zastavic glavni sodnik da znak za odločitev (Hantei), ki mu sledi dvo-tonski žvižg piščalke. Sodniki istočasno dvignejo zastavice. Po preteku petih sekund in po kratkem žvižgu glavnega sodnika se zastavice spustijo.*

- III. *Poklicani tekmovalec, ki ne pride na borišče ali se je umaknil s tekmovanja (Kiken), bil odstranjen, ipd., je izgubil in zmaga se avtomatično dodeli nasprotniku. Njegov nastop s prej najavljeno kato ni potreben.*

DODATEK 1: TERMINOLOGIJA

SHOBU HAJIME	Začetek borbe ali meča	Po najavi sodnik stopi korak nazaj.
ATOSHI BARAKU	Še 10 sek. do konca borbe	Zvočni signal, Glavni sodnik najavi Atoshi Baraku.
YAME	Stop	Prekinitev ali konec borbe. Sodnik istočasno energično spusti roko navzdol.
MOTO NO ICHI	Izhodiščno mesto	Tekmovalci in sodnik se vrnejo na svoje mesto.
TSUZUKETE HAJIME	Nadaljevanje borbe	Sodnik stoji na svoji črti, pri objavi Tsuzukete iztegne roke, dlani obrne proti tekmovalcema in pri Hajime hitro obrne dlani skupaj in istočasno stopi korak nazaj.
SHUGO	Poziv sodnikom	Glavni sodnik pokliče sodnike k sebi ob koncu borbe ali jih skliče zaradi Shikkaku kazni.
HANTEI	Izjasnitev	Po žvižgu sodniki z zastavicami, Glavni sodnik z roko, istočasno pokažejo svojo odločitev.
HIKIWAKE	Neodločeno	Glavni sodnik prekriža roke na prsih in jih nato iztegne navzdol in na stran-dlan obrnjena navzgor.
TORIMASEN	Ni za točkovanje	Kot pri Hikiwake - dlani navzdol
AKA (AO) NO KACHI	Zmaga rdečega (modrega)	Glavni sodnik poševno dvigne roko na zmagovalčevo stran.
AKA (AO) IPON	Tri točke	Glavni sodnik iztegne roko pod kotom 45° na tekmovalčevo stran.
AKA (AO) WAZARI	Dve točki	Glavni sodnik iztegne roko v višini ramena na tekmovalčevo stran.
AKA (AO) YUKO	Ena točka	Glavni sodnik iztegne roko navzdol pod kotom 45° na tekmovalčevo stran.
CHUKOKU	Opozorilo	Pri kategoriji 1 Glavni sodnik prekriža roke pred seboj v smeri kršitelja, pri kategoriji 2 dvigne kazalec v smeri obraza kršitelja.
KEIKOKU	Opozorilo	Pokaže kategorijo (1 ali 2), usmeri kazalec pod kotom 45° navzdol proti kršitelju in nato dodeli Ippon nasprotniku.
HANSOKU-CHUI	Opozorilo	Pokaže kategorijo(1ali2), usmeri kazalec horizontalno proti kršitelju in nato dodeli Nihon nasprotniku.

HANSOKU	Kazen z diskvalifikacijo	Pokaže kategorijo kazni, usmeri kazalec pod kotom 45° navzgor proti kršitelju in nato proglasi zmagovalca.
JOGAI	Izhod z borišča	Glavni sodnik pokaže z kazalcem, na tekmovalčevi strani, proti liniji borišča, da seznaneni sodnike z izhodom tekmovalca.
SHIKKAKU	Diskvalifikacija, "oddaljitev z borišča"	Sodnik usmeri kazalec pod kotom 45° proti obrazu kršitelja, nato s kretnjo pokaže " ven iz borišča" in nasprotnika proglasi za zmagovalca.
KIKEN	Predaja	Glavni sodnik usmeri kazalec navzdol pod kotom 45° proti tekmovalčevi startni liniji in nato drugega tekmovalca proglasi za zmagovalca.
MUBOBI	Brez samokontrole	Glavni sodnik se dotakne obraza, nato z dlanjo pred seboj napravi pomik nazaj in naprej in s tem pokaže sodnikom, da se tekmovalec sam izpostavlja nevarnosti.

DODATEK 2 : GESTE IN ZNAKI Z ZASTAVICAMI

Objave in geste glavnega sodnika

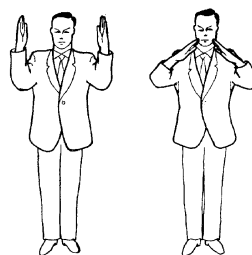
SHOMEN-NI-REI

Glavni sodnik stegne roki z naprej obrnjenimi dlanmi.



OTAGAI-NI-REI

Glavni sodnik pokaže tekmovalcema, naj se priklonita drug drugemu.



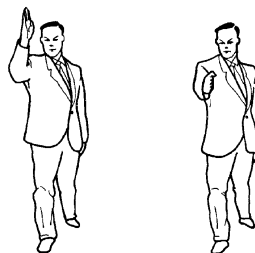
SHOBU HAJIME

Začetek borbe
Po tej najavi glavni sodnik stopi korak nazaj.



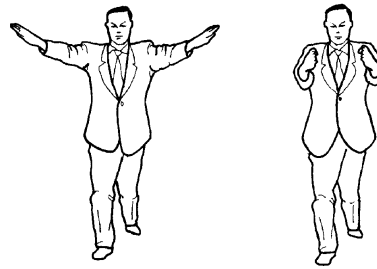
YAME

»Stop«
Prekinitev ali konec borbe. Sodnik istočasno energično spusti roko navzdol.



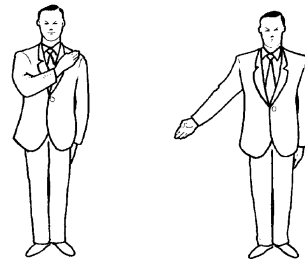
TSUZUKETE HAJIME

Ponoven začetek borbe.
Sodnik stoji na svoji črti, pri objavi Tsuzukete iztegne roke, dlani obrne proti tekmovalcema in pri Hajime hitro obrne dlani skupaj in istočasno stopi korak nazaj.



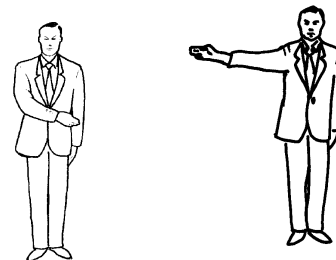
YUKO (1 točka)

Glavni sodnik iztegne roko dol pod kotom 45 stopinj na stran tekmovalca, ki je dosegel točko.



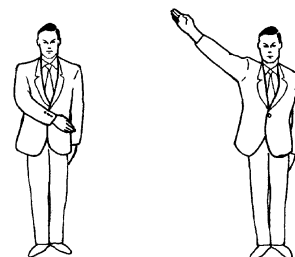
WAZA-ARI (Dve točki)

Glavni sodnik iztegne roko v višini rame na stran tekmovalca, ki je dosegel točko.



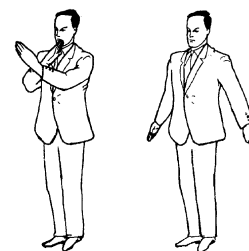
IPPON (Tri točke)

Glavni sodnik iztegne roko gor pod kotom 45 stopinj na stran tekmovalca, ki je dosegel točko.



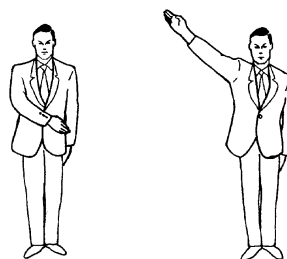
RAZVELJAVITEV ZADNJE ODLOČITVE

Pri napačni dosoji točke ali kazni odločitvi se Glavni sodnik obrne proti tekmovalcu, objavi Aka ali AO, pred seboj prekriža roki in nato sekajoče spusti roke navzdol.



NO KACHI (Zmaga)

Glavni sodnik poševno dvigne roko na zmagovalčevo stran.



KIKEN

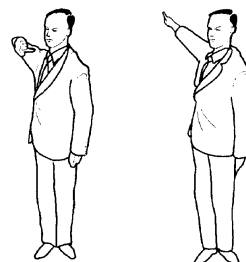
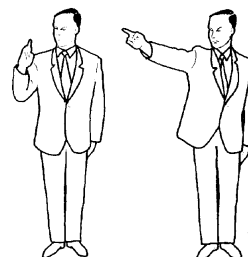
Predaja

Glavni sodnik usmeri kazalec navzdol pod kotom 45° proti tekmovalčevi startni liniji in nato drugega tekmovalca proglasi za zmagovalca.



SHIKKAKU

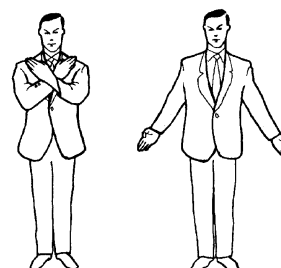
»Diskvalifikacija. Zapusti borišče!«
Sodnik usmeri kazalec pod kotom 45° proti obrazu kršitelja, nato s kretnjo pokaže »ven iz borišča« in nasprotnika proglasi za zmagovalca.



HIKIWAKE

Neodločeno

Glavni sodnik prekriža roke na prsih in jih nato iztegne navzdol in na stran-dlan obrnjena navzgor.



KATEGORIJA 1

Prekršek

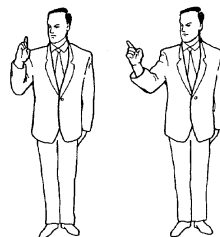
Gl. sodnik prekriža roke pred seboj v smeri kršitelja.



KATEGORIJA 2

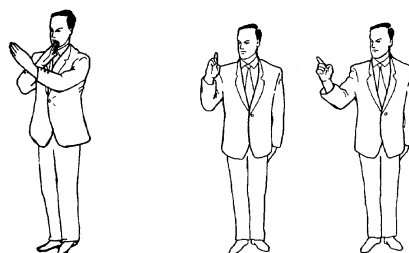
Prekršek

Gl. sodnik dvigne kazalec v smeri obraza kršitelja.



CHUKOKU

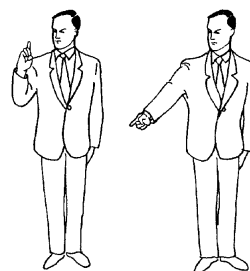
Javni opomin za kategorijo 1 in kategorijo 2.
V tem trenutku ni dodeljena nobena kazen.



KEIKOKU

"Ippon kazen"

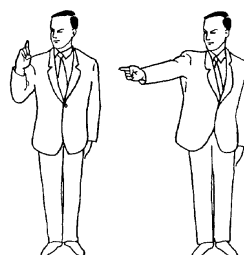
Gl. sodnik pokaže kategorijo 1 ali 2 nato usmeri prst navzdol proti kršitelju in dosodi točko nasprotniku.



HANSOKU CHUI

"Nihon kazen"

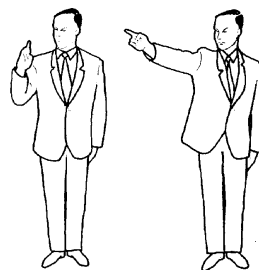
Gl. sodnik z gesto pokaže kategorijo 1 ali 2, nato kazalec usmeri vodoravno v smeri kršitelja in dosodi Nihon nasprotniku.



HANSOKU

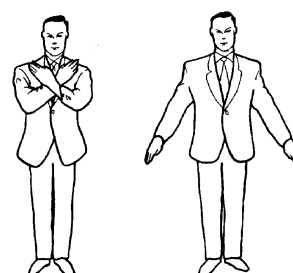
Diskvalifikacija

Glavni sodnik pokaže kategorijo kazni, usmeri kazalec pod kotom 45° navzgor proti kršitelju in nato proglasi zmagovalca.



TORIMASEN

Nesprejemljiva tehnika za točkovanje



PREMOČAN KONTAKT

Glavni sodnik pokaže sodnikom, da je bil premočan kontakt ali ostalo iz kategorije 1.



HLINJENJE POŠKODBE ALI PRETIRAVANJE Z NJO

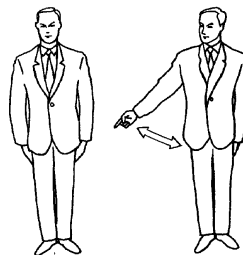
Glavni sodnik se z dlanmi prime za obraz in pokaže sodnikom prekršek kategorije 2.



JOGAI

Izhod iz borišča

Glavni sodnik pokaže z kazalcem, na tekmovalčevi strani, proti liniji borišča, da seznani sodnike z izhodom tekmovalca.



MUBOBI

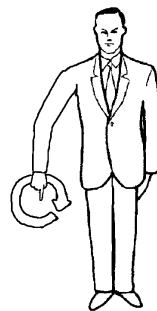
Brez samokontrole

Glavni sodnik se dotakne obraza, nato z dlanjo pred seboj napravi pomik nazaj in naprej in s tem pokaže sodnikom, da se tekmovalec sam izpostavlja nevarnosti.



IZOGIBATI SE BORBI

Glavni sodnik s krožno gesto pokaže sodnikom prekršek kategorije 2.



»KLINČ«, ROKOBORBA, POTISKANJE, PRIJEMANJE ALI DRŽA »prsa ob prsa« BREZ IZVEDBE TEHNIKE V ČASU 2 SEK.

Glavni sodnik stisne obe pesti v višini ramena ali naredi gesto potiskanja ter s tem pokaže sodnikom prekršek kategorije 2.



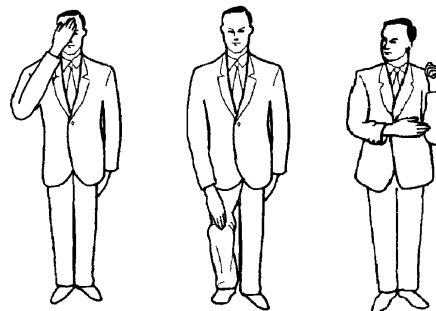
NEVARNI IN NEKONTROLIRANI NAPADI

Glavni sodnik približa pest k svoji glavi in s tem pokaže sodnikom prekršek kategorije 2.



NAPADI Z GLAVO, KOLENOM ALI KOMOLCEM

Glavni sodnik z dotikom svojega čela, kolena ali komolca opozori sodnike na prekršek kategorije 2.

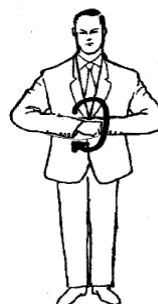


GOVORJENJE ALI NAGOVARJANJE NASPROTNIKA IN NEPRIMERNO OBNAŠANJE

Glavni sodnik položi svoj kazalec preko ustnic in s tem pokaže sodnikom prekršek kategorije 2.



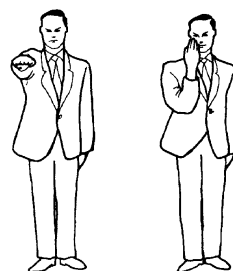
PASIVNOST



SHUGO

Sklic sodnikov

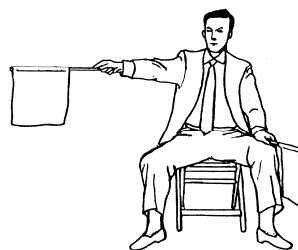
Glavni sodnik pokliče sodnike k sebi ob koncu borbe ali jih skliče zaradi Shikkaku kazni.



Sodniški znaki z zastavicami



YUKO



WAZARI



IPON



PREKRŠEK

Opozorilo ali kazen,
nato signal za kategorijo 1 ali 2.



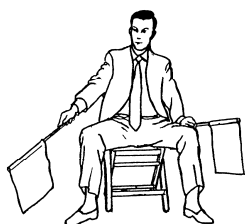
KATEGORIJA 1 - PREKRŠEK



KATEGORIJA 2



KATEGORIJA 2 - PREKRŠEK

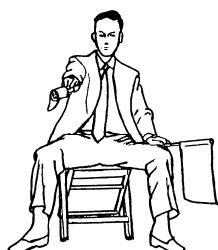


JOGAI

Sodnik z odgovarjajočo
zastavico potrka po tleh



KEIKOKU



HANSOKU CHUI



HANSOKU

DODATEK 3: DELOVNA NAVODILA ZA SODNIKE

Namen tega dodatka je nuditi pomoč sodnikom tam, kjer ne v Pravilih ne v pojasnilih ni očitnih napotkov.

1. PREMOČNI KONTAKT

Če tekmovalec izvede po uspešnem napadu, ki bi se točkoval, še enega s premočnim dotikom, sodniški zbor ne dosodi točko temveč opomin ali kazen kategorije 1 (razen, če je krivec sam prejemnik udarca).

2. PREMOČNI KONTAKT IN PRETIRAVANJE S TEŽO POŠKODBE

Če tekmovalec hlini, da je prejel premočan udarec, vendar sodniški zbor meni, da je bil napad nadzorovan in je zadovoljeval vsem šestim točkovanlim kriterijem, se dosodi točka/e, tekmovalcu, ki hlini ali pretirava s poškodbo, pa opomin ali kazen kategorije 2. (Vedno se je potrebno zavedati, da se resni primeri izmišljanja poškodbe lahko kaznujejo celo s »Shikkaku«.)

3. MUBOBI

Opomin ali kazen za Mubobi se dodeli, kadar je tekmovalec **udarjen ali ranjen zaradi lastne napake ali nemarnosti**. To se lahko pripeti, če med napadom z dolgim, nizkim »gyako tsukijem« v trebuh obrača nasprotniku hrbet, in se ne ozira na nasprotnikov protinapad v glavo; če prekine borbo pred sodnikovim ukazom »Yame«; če spušča roke iz preže; če mu popušča zbranost ali če večkrat neuspešno poskuša zaustaviti nasprotnikove napade ali jih sploh ne. Pojasnilo XVI člena 8 navaja:

Če napadalec prejme premočni udarec ali utrpi poškodbo po lastni krivdi mu sodnik dosodi opomin ali kazen kategorije 2, nasprotnika pa ne kaznuje.

Tekmovalec, ki je udarjen po lastni krivdi in pretirava z učinkom udarca, da bi zavedel sodniški zbor, lahko prejme poleg opomina ali kazni za »Mubobi« še **dodatno** kazen za pretiravanje, saj je storil dva prestopka.

Pripominjamo, da napad s premočnim kontaktom ne more biti točkovan v nobenih okoliščinah.

4. »ZANSHIN«

Zanshin se opredeljuje kot nenehno stanje zavesti, v katerem tekmovalec vzdržuje popolno zbranost, opazovanje nasprotnika in upoštevanje nasprotnikove možnosti za protinapade. Nekateri tekmovalci se po izvedenem napadu s telesom delno odvrnejo od nasprotnika, vendar ga še vedno opazujejo in so pripravljeni na nadaljevanje. Sodniški zbor mora znati ločiti tako stalno pripravljenost od slučajev, ko se tekmovalec obrne stran, spusti roke ali mu popusti zbranost – in se dejansko preneha boriti.

5. ULOV BRCE V TELO

Ali naj sodniški zbor dodeli točke, če tekmovalec izvede brco v telo in preden nogo umakne, jo nasprotnik ujame?

Če je napad zadostil vsem šestim ocenjevalnim merilom in če je napadalec ohranil »zanshin«, potem ni razloga, da napad ne bi bil točkovan. Konec koncev se v primeru dveh

skoraj sočasnih »gyako tsukijev« običajno dosodi točke tekmovalcu, za katerega se oceni, da je bil prvi, četudi bi oba utegnila biti učinkovita. Teoretično bi v resničnem spopadu brca s polno močjo onеспособila nasprotnika in slednji zatorej noge ne bi mogel uloviti. Tako kot za vsak drug napad so tudi za tega odločilni dejavniki za to, ali se ga točkuje ali ne, primeren nadzor, ciljna površina in zadostitev vsem šestim merilom.

6. METI IN POŠKODBE

Glede na to, da je prijemanje in metanje nasprotnika dovoljeno – pod določenimi pogoji – je za trenerje obvezno, da tekmovalce naučijo varnih padcev in pristankov.

Tekmovalec mora izvajati met v skladu s pogoji, navedenimi v pojasnilih členov 6 in 8. Če tekmovalec vrže nasprotnika po pravilih, a pride pri tem do poškodbe, ker nasprotnik ne izvede pravilnega padca, je kriv poškodovani in metalec naj ne bi bil kaznovan. Do poškodbe po lastni krivdi lahko pride, če vrženi tekmovalec namesto varnega pristanka pade na stegnjeno roko ali komolec ali se oklene metalca in ga povleče nase.

Položaj, ki bi utegnil biti nevaren, se pojavi, kadar tekmovalec zgrabi nasprotnika za obe nogi, da bi ga vrgel na hrbet. Pojasnilo X člena 8 pravi: »...in nasprotnika je treba držati ves čas, tako da je mogoč varen pristanek.« Ker je pri navedenem metu težko zagotoviti varen pristanek, se ga uvrsti med prekrške 1. kategorije.

Vsak poskus in vsak nevarni met se kaznuje s kategorijo 1.

7. TOČKOVANJE IN TEKMOVALEC NA TLEH

Uspešna tehnika izvedena na tekmovalcu, ki je bil vržen ali počiščen in je njegov »torzo« (gornji del telesa ali trup) na tatamiju, se točkuje z Iponom.

Pri tehniki proti tekmovalcu, ki pada na tla, naj sodniki upoštevajo smer padanja in distanco udarca. Če je ta prevelika, se tehnika ne točkuje.

Če tekmovalčev gornji del telesa ni na tatamiju v trenutku uspešne tehnike, se mu točka/točke dodelijo v skladu z odredbo člena 6. Prav tako se točke dodeljujejo tekmovalcu za uspešno tehniko proti nasprotniku ki pada, kleči, je v skoku, oziroma v vseh drugih situacijah, kjer ni njegov »torzo« ni na tleh.

Točkovanje :

Nožni udarec v glavo – Ipon

Nožni udarec v telo – Wazari

Tcuki in Uchi tehnike – Yuko

8. POSTOPEK GLASOVANJA

Ko se glavni sodnik odloči, da prekine borbo, to stori z vzklikom Yame in predpisano kretnjo. Stranski sodniki s predpisano kretnjo pokažejo svojo odločitev na osnovi katere bo glavni sodnik sprejel končno odločitev. Glavni sodnik je edini, ki se giblje po borišču, se približa tekmovalcem, govori z zdravnikom... Zaradi tega naj stranski sodniki dobro presodijo, kaj jim glavni sodnik javlja, preden pokažejo svojo finalno odločitev. Ponovna izjasnitev ni mogoča.

Pri situacijah, kjer je več razlogov za prekinitev borbe, bo glavni sodnik obravnaval vsako situacijo po vrsti.

Na primer točka za enega tekmovalca in kontakt nasprotnika ali Mubobi in pretiravanje s težo poškodbe pri istem tekmovalcu.

9. UPORABA DVOJNEGA SIGNALA

Slike za signale stranskega sodnika v dodatku pravil se nanašajo samo na posamezne signale. V praksi lahko stranski sodnik uporabi signalizacijo z obema rokama in s tem pokaže npr. točko za Ako in prekršek za AO.

10. »JOGAI«

Stranski sodniki ne smejo pozabiti, da se pri kazanju izhoda od njih zahteva, da trkajo z ustrezno zastavico po tleh. Ko pa glavni sodnik prekine borbo in se vrne na izhodišče, pokažejo znak za prekršek kategorije 2.

11. NAZNAČEVANJE KRŠITEV PRAVIL

Za prestopke kategorije 1 stranski sodnik najprej zakroži z zastavico ustrezne barve, nato obrne prekrižani zastavici, rdečo pred modro, na svojo levo za »Aka« in modro pred rdečo na svojo desno, za »AO«. To omogoči glavnemu sodniku, da jasno vidi, katerega tekmovalca smatra stranski sodnik za kršitelja.

DODATEK 4: OZNAKE ZA ZAPISNIKARJA

●-○	IPON	Tri točke
●	WAZARI	Dve točki
○	YUKO	Ena točka
□	KACHI	Zmagovalec
X	MAKE	Poraženi
	HIKIWAKE	Neodločeno
C1W	Kategorija kazni 1-opozorilo	Opozorilo
C1K	Kategorija kazni 1-Keikoku	Opozorilo
C1HC	Kategorija kazni 1-Hansoku Chui	Opozorilo
C1H	Kategorija kazni 1-Hansoku	Kazen z diskvalifikacijo
C2W	Kategorija kazni 2-opozorilo	Opozorilo
C2K	Kategorija kazni 2-Keikoku	Opozorilo
C2HC	Kategorija kazni 2-Hansoku Chui	Opozorilo
C2H	Kategorija kazni 2-Hansoku	Kazen z diskvalifikacijo
KK	KIKEN	Predaja
S	SHIKKAKU	Diskvalifikacija s tekmovanja...

DODATEK 5: SEZNAM OBVEZNIH KAT (SHITEI)

Goju	Seipai , Saifa
Shoto	Jion , Kanku Dai
Shito	Bassai Dai , Seienchin
Wado	Seishan , Chinto
Uechi	Seichin , Seisan (veljajo le za KZS)

DODATEK 6: WKF SEZNAM TOKUI KAT

GOJU-RYU KATE

1. Sanchin
2. Saifa
3. Seiyunchin
4. Shisochin
5. Sanseru
6. Seisan
7. Seipai
8. Kururunfa
9. Suparimpei
10. Tensho

WADO-RYU KATE

1. Kushanku
2. Naihanchi
3. Seishan
4. Chinto
5. Passai
6. Niseishi
7. Rohai
8. Wanshu
9. Jion
10. Jitte

SHOTOKAN KATE

- | | | |
|-------------------|--------------------|------------|
| 1. Bassai-Dai | 9. Jitte | 17. Chinte |
| 2. Bassai-Sho | 10. Enpi | 18. Unsu |
| 3. Kanku-Dai | 11. Gankaku | 19. Meikyo |
| 4. Kanku-Sho | 12. Jion | 20. Wankan |
| 5. Tekki – Shodan | 13. Sochin | 21. Jiin |
| 6. Tekki – Nidan | 14. Nijushiho Sho | |
| 7. Tekki – Sandan | 15. Goju Shiho-Dai | |
| 8. Hangetsu | 16. Goju Shiho-Sho | |

SHITO-RYU KATE

- | | |
|-----------------------|-------------------------|
| 1. Jitte | 23. Naifanchin Nidan |
| 2. Jion | 24. Naifanchin Sandan |
| 3. Jiin | 25. Aoyagi (Seiryu) |
| 4. Matsukaze | 26. Jyuroku |
| 5. Wanshu | 27. Nipaipo |
| 6. Rohai | 28. Sanchin |
| 7. Bassai Dai | 29. Tensho |
| 8. Bassai Sho | 30. Seipai |
| 9. Tomari Bassai | 31. Sanseiru |
| 10. Matsumura Bassai | 32. Saifa |
| 11. Kosokun Dai | 33. Shisochin |
| 12. Kosokun Sho | 34. Kururunfa |
| 13. Kosokun Shiho | 35. Suparimpei |
| 14. Chinto | 36. Hakucho |
| 15. Chinte | 37. Pachu |
| 16. Seienchin | 38. Heiku |
| 17. Sochin | 39. Paiku |
| 18. Niseishi | 40. Annan |
| 19. Gojushiho | 41. Annanko |
| 20. Unshu | 42. Papuren |
| 21. Seisan | 43. Chatanyara Kushanku |
| 22. Naifanchin Shodan | |

UECHI RYU (veljajo le za KZS)

- | | |
|------------|--------------|
| 1. Sanchin | 5. Kanchin |
| 2. Seichin | 6. Sanseiryu |
| 3. Seisan | 7. Ryuko |
| 4. Seiryu | |

SEZNAM ŠOLSKIH KAT (velja za KZS)

Shotokan

Heian Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yodan, Heian Godan

Shito-ryu, Wado-ryu

Pinan Nidan, Pinan Shodan, Pinan Sandan, Pinan Yodan, Pinan Godan

Uechi-ryu

Kihon Kata Shodan , Kanshiwa, Kanshu

Goju-Ryu

Geki Sai Ichi, Geki Sai Ni

DODATNA TEKMOVALNA PRAVILA ZA URADNE TEKME IN TURNIRJE KZS

(razen, če ni drugače določeno)

Člen 1 : Organizacija tekmovanj

Organizator tekme ali turnirja je dolžan v razpisu navesti, da se bo tekmovanje odvijalo po pravilih KZS in WKF. Organizator turnirjev z mednarodno udeležbo je dolžan v razpisu objaviti dodatna sodniška pravila KZS.

Člen 2 : Borišče

Tekmovalna površina je kvadrat s stranicami 8 metrov za tekmovalce, stare 12 let ali več.
Za mlajše, vključno z 11 leti, je dovoljeno borišče s stranico najmanj 6 metrov.

Člen 3 : Trenerji in spremljevalci

Strokovni delavec z veljavno licenco za delo v športu (Vaditelj ali trener) je lahko na zanj dodeljenem mestu ob borišču. To izkazuje z akreditacijo, ki jo nosi na vidnem mestu. Nositi mora športno oblačilo in obutev. Nošnja kratkih hlač ni dovoljena. Dovoljuje se klubska športna majica s kratkimi rokavi. Vaditelj ali trener mora, ko sedi ob borišču, odložiti nahrbtno prtljago. Borbe ne sme prekinjati z vzkliki in neprimernimi gestami. Neprimerno obnašanje ima lahko za posledico izključitev tekmovalca ali nastopajoče ekipe ali druge ukrepe v skladu s sodniškimi pravili ali disciplinskim pravilnikom.

Akreditirani »Spremljevalci ekipe« se lahko zadržujejo samo izven zaščitne ograje okoli borišča. Zadrževanje v športni dvorani je gledalcem prepovedano, njihovo mesto je izključno na tribuni.

KUMITE PRAVILA

Člen 4 : Zaščitna oprema

Pri tekmovalcih do 14 let je obvezna osnovna zaščitna oprema: ščitnik za zobe, rokavice, ščitniki za nart in golen. Ostala zaščitna oprema se priporoča in njena uporaba vzpodbuja.

Člen 5 : Zbor sodnikov

Na državnih prvenstvih je v WKF starostnih kategorijah zbor sodnikov sestavljen v skladu s trenutno veljavnimi WKF sodniškimi pravili.

Na ostalih tekmovanjih (pokalna tekmovanja, šolska liga...) in za mlajše starostne kategorije (do 14. leta) je lahko zbor sodnikov na borišču lahko sestavljen drugače. Minimalno število sta dva linijska sodnika.

O tem odloča vrhovni sodnik v dogovoru s predstavnikom Tekmovalne komisije KZS ali organizatorjem. Sodnik praviloma ne sme biti član kluba nastopajočega tekmovalca.

Člen 6 : Trajanje borbe

Za vse tekmovalce, do kategorije kadetov, traja borba 1,5 minute, brez Sai Shiai-ja.
Za veterane traja borba 2 minuti.

Člen 7 : Točkovanje in dosoja kazni

Za tekmovalce v borbah do 14 let, veljajo določila glede dosojanja točk in kazni kot za kadete in mladince.
Za veterane veljajo WKF določila tekmovanja za člane in članice. Izjema je uporaba zaščitne opreme. Ščitnik za telo se samo priporoča.

KATA PRAVILA

Člen 1 : Zbor sodnikov

Na državnih prvenstvih je v WKF starostnih kategorijah zbor sodnikov sestavljen v skladu s trenutno veljavnimi WKF sodniškimi pravili.

Na ostalih tekmovanjih (pokalna tekmovanja, šolska liga....) in za mlajše starostne kategorije (do 14. leta) je lahko zbor sodnikov na borišču lahko sestavljen drugače. Zbor sodnikov sestavljajo trije ali pet sodnikov. O tem odloča vrhovni sodnik v dogovoru s predstavnikom Tekmovalne komisije KZS ali organizatorjem. Sodnik praviloma ne sme biti član kluba nastopajočega tekmovalca.

Člen 2 : Starostne kategorije in obvezne kate

Najmlajši / najmlajše - mlajši od 8 let

Tekmovalci morajo izvajati predšolske ali šolske kate. Isto kato lahko ponavljajo, tudi v finalu.

Malčki / malčice od 8 do 9 let

Tekmovalci morajo izvajati samo šolske kate, ki jih lahko ponavljajo. V finalu se mora izvesti še neizvedena kata.

Mlajši dečki / mlajše deklice od 10 do 11 let

Tekmovalci morajo v 1. in 2. krogu izvajati šolsko kato, nato šolske ali Tokui kate.

Starejši dečki / starejše deklice od 12 do 14 let

Tekmovalci morajo v 1. in 2. krogu izvajati šolsko kato, nato šolske ali Tokui kate.

Veterani

Tekmovalci lahko izvajajo kate s seznamov KZS in WKF po lastnem izboru.

NOŠNJA OČAL

Tekmovalcem do WKF starostne kategorije kadetov se dovoli nošnja očal v kategoriji kate.

BUNKAI

Bunkai se v zgoraj naštetih starostnih kategorijah v borbah za kolajno ne izvaja.

KATEGORIZACIJA SODNIKOV V KZS

SODNIŠKI RANGI IN POGOJI

stopnja	NAZIV		NEKATERI OD ZAHTEV IN POGOJEV				
	KUMITE	KATA	STOPNJA ZNANJA	STAROST	USPEŠNOST PRI TEORIJI (KUMITE IN KATE)	ČASOVNI POGOJ	
I.	SODNIK-PRIPRAVNIK	SODNIK PRIPRAVNIK	2. kyu	17 let	60 %		
II.	LINIJSKI SODNIK	DRŽAVNI SODNIK »B«	1. kyu	18 let	70 %	1 LETO	
III.	DRŽAVNI SODNIK »C«	DRŽAVNI SODNIK »A«	1. DAN	18 let	80 %	2 LETI	
IV.	DRŽAVNI SODNIK »B«		1. DAN	18 let	85 %	2 LETI	
V.	DRŽAVNI SODNIK »A«		1. DAN	21 let	90 %	2 LETI	
VI	MEDNARODNI EKF in WKF SODNIKI						

Pogoj za napredovanje je udeležba na DP in Pokalnih tekmah.

Ob pristopu na izpit je potrebno predložiti potrdilo matičnega kluba o udeležbah na treningih. V skladu z odločitvijo Sodniške komisije, je možno izredno napredovanje kandidata v višji sodniški rang, tudi če ne izpolnjuje časovnega pogoja.

Opomba : Pravilnik o delu Sodniške komisije podrobneje regulira izobraževanje, dolžnosti in pravice sodnikov KZS.