



KARATE ZVEZA SLOVENIJE

SODNIŠKA PRAVILA WKF IN KZS

OPOMBA: *V primeru posodobitev, sprememb in razlag veljajo trenutno veljavna pravila WKF v angleškem izvirniku. Izjema so področja, kjer je posebej napisano, da pravila veljajo samo za tekme in turnirje v okviru KZS.*

Pripravila: Sodniška komisija

Januar 2018

KAZALO

Str.

PRAVILA TEKMOVANJA V BORBAH.....	4
♦ ČLEN 1: POVRŠINA BORIŠČA.....	4
♦ ČLEN 2: URADNO OBLAČILO.....	5
SODNIKI	
TEKMOVALCI	
TRENER	
♦ ČLEN 3: ORGANIZACIJA TEKMOVANJA V BORBAH (<i>KUMITE</i>).....	7
♦ ČLEN 4: ZBOR SODNIKOV.....	8
♦ ČLEN 5: TRAJANJE BORBE.....	9
♦ ČLEN 6: TOČKOVANJE.....	9
6 MERIL	
<i>IPON</i>	
<i>WAZARI</i>	
<i>YUKO</i>	
Tehnični kriteriji	
♦ ČLEN 7: MERILA ZA ODLOČITEV.....	12
♦ ČLEN 8: PREPOVEDANA DELA IN TEHNIKE.....	13
KATEGORIJA 1	
KATEGORIJA 2	
♦ ČLEN 9: KAZNI.....	16
<i>CHUKOKU</i>	
<i>KEIKOKU</i>	
<i>HANSOKU-CHUI</i>	
<i>HANSOKU</i>	
<i>SHIKAKU</i>	
♦ ČLEN 10: POŠKODBE IN NEZGODE NA TEKMOVANJU.....	18
♦ ČLEN 11: URADNI PROTEST.....	19
♦ ČLEN 12: PRAVICE IN OBVEZNOST SODNIKOV.....	21
SODNIŠKA KOMISIJA	
ŠEF BORIŠČA	
GLAVNI SODNIK	
STRANSKI SODNIK	
KONTROLOR	
NADZORNIK TOČKOVANJA	
♦ ČLEN 13: ZAČETEK, PREKINITEV IN ZAKLJUČEK BORBE.....	25
PRAVILA TEKMOVANJA V KATAH.....	27
♦ ČLEN 1: BORIŠČE.....	27
♦ ČLEN 2: URADNO OBLAČILO.....	27
♦ ČLEN 3: ORGANIZACIJA KATA TEKMOVANJA.....	27
♦ ČLEN 4: ZBOR SODNIKOV.....	28

♦ ČLEN 5: MERILA ZA ODLOČITEV	29
♦ ČLEN 6: VODENJE TEKMOVANJA	31
DODATEK 1: POMEN IZRAZOV	33
DODATEK 2: KRETNJE IN ZNAKI Z ZASTAVICAMI	34
♦ Objave in kretnje glavnega sodnika	34
♦ Sodniški znaki z zastavicami	41
DODATEK 3: DELOVNA NAVODILA ZA SODNIKE	43
1. PREMOČNI DOTIK	
2. PREMOČNI DOTIK IN PRETIRAVANJE S TEŽO POŠKODBE	
3. MUBOBI	
4. ZANSHIN	
5. ULOV BRCE V TELO	
6. METI IN POŠKODBE	
7. POSTOPEK GLASOVANJA	
8. NI SIGNALA PO <i>YAME</i>	
9. DVA SODNIKA POKAŽETA TOČKO ZA AKA	
10. JASNOST ZNAKOV	
11. JOGAI	
12. NAZNAČEVANJE KRŠITVE PRAVIL	
DODATEK 4: OZNAKE ZA ZAPISNIKARJA	46
DODATEK 5: TLORIS BORIŠČA BORBE	47
DODATEK 6: TLORIS BORIŠČA KATE	48
DODATEK 7: PRAVILA VIDEO PROTESTA NA KUMITE	
TEKMOVANJIH	48
DODATNA TEKMOVALNA PRAVILA KZS	50
KATEGORIZACIJA SODNIKOV V KZS	53

Opomba: Pravila so na določenih mestih dopolnjena za potrebe KZS oziroma za uporabo v slovenskem prostoru.

PRAVILA TEKMOVANJA V BORBAH

ČLEN 1: POVRŠINA BORIŠČA

1. Površina borišča mora biti ravna in brez nevarnosti.
2. Površina borišča je oblazinjen kvadrat s stranicami 8 metrov (merjeno od zunaj) z dodanim 1m širokim varnostnim pasom na vseh straneh. Na vsaki strani je 2 metra široko čisto varnostno območje.
3. Dve blazini sta obrnjeni z rdečo stranjo navzgor in postavljeni 1 m od središča borišča z namenom tvoriti mejo med tekmovalcema. Izhodiščni položaj obeh je spredaj in v sredini rdeče blazine, obrnjena drug proti drugemu.
4. Glavni sodnik stoji oddaljen 1 m od varnostnega pasu, z obrazom proti tekmovalcema, na sredini med obema blazinama (glej dodatek 5).
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. Nadzornik uradnega zapisnikarja in časomerilca sedi v sredini zapisnikarske mize.
8. Trenerji sedijo izven varnostnega pasu, obrnjeni proti zapisnikarski mizi. V primeru dvignjenega borišča ostaja njihovo mesto izven dvignjene površine.
9. Notranji pas ob robu borišča, širok 1 m, naj bi bil druge barve kot ostali del borišča.

Pojasnilo:

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

ČLEN 2: URADNO OBLAČILO

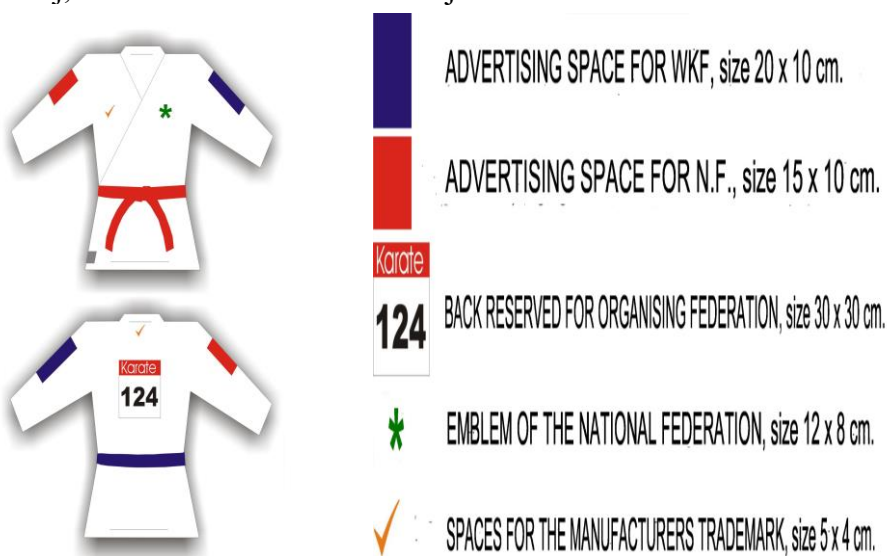
1. Tekmovalci in njihovi trenerji morajo nositi uradno oblačilo, določeno s tem pravilnikom.
2. Sodniški zbor lahko odstrani vsakega tekmovalca ali funkcionarja, ki ne upošteva teh pravil.

SODNIKI

1. Sodniki morajo nositi uradno oblačilo, ki ga je določila Sodniška komisija WKF. Obvezna je na vseh tekmovanjih in seminarjih.
2. Uradno sodniško oblačilo sestavljajo :
 - Mornarsko moder suknjič z enovrstnim zapenjanjem.
 - Bela srajca s kratkimi rokavi.
 - Uradna kravata brez igle.
 - Diskretna bela vrvica za piščalko.
 - Svetlo sive hlače brez zavihka.
 - Temno modre ali črne nogavice.
 - Črne copate za borišče.
 - Sodnice imajo lahko v laseh sponke in versko obvezna WKF odobrena pokrivala.
 - Dovoljena je nošnja poročnega prstana.

TEKMOVALCI

1. Tekmovalci morajo nositi bel, karate kimono brez našitkov ali vezenin. Izjema so izredna dovoljenja WKF-a. Na kimonu je dovoljena samo državna ali klubska oznaka. Velikost je največ 12 x 8 cm, nosi se na levi prsni strani kimona. Na kimonu je lahko samo izvirna oznaka proizvajalca. 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 ca. 5 cm in dovolj dolga, da so po zatezanju njuni konci dolgi 15 cm, vendar ne daljši od tri četrtine dolžine stegna. Na pasu ne sme biti nobenih osebnih vezenj, reklam ali oznak razen običajne oznake izdelovalca.



2. Ne glede na odredbe iz prejšnjega določila lahko Predsedstvo WKF odobri nošnjo dodatnih sponzorskih oznak ali blagovnih znamk 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. Zgornji del kimona mora imeti trakove, ki so med borbo zavezani.
4. Rokavi kimona ne smejo biti krajši od polovice podlahti in ne smejo segati prek zapestja. Rokavi tudi ne smejo biti zavihani.
5. Spodnji del kimona 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 lasih niso dovoljeni. Dovoljena je uporaba ene ali dveh diskretnih gumijasti trakov na enem lasnem čopu.
7. Tekmovalke smejo nositi WKF odobrena črna pokrivala, ki pa ne smejo prekrivati grla.
8. 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.
9. Obvezna je naslednja zaščitna oprema:
 - 9.1 WKF odobrene zaščitne rokavice. En tekmovalec nosi rdeče, drugi modre rokavice.
 - 9.2 Ščitnik za zobe.
 - 9.3 WKF ščitniki za telo (za vse tekmovalce) ter ščitniki za prsi pri tekmovalkah.
 - 9.4 WKF odobrene mehke ščitnike za goleni. En tekmovalec nosi rdeče in drugi modre ščitnike.
 - 9.5 Ščitniki za nart stopala, odobreni s strani WKF. En tekmovalec nosi rdeče in drugi modre ščitnike.
 - 9.6 Ščitnik za genitalije ni obvezen. V primeru uporabe mora biti WKF odobren tip ščitnika.
10. Nošnja očal ni dovoljena. Uporaba mehkih leč je dovoljena na tekmovalčevo lastno odgovornost.
11. Nošnja oblačila ali opreme, ki ni predpisana, ni dovoljena.
12. Vsa zaščitna oprema mora biti z WKF homologacijo.
13. Dolžnost kontrolorja (Kanse) je pred vsako borbo kontrola tekmovalčeve predpisane opreme. (Na tekmah celinskih zvez, mednarodnih tekmah in državnih tekmovanjih se mora uporabljati WKF odobrena oprema WKF in se je ne sme zavriniti).
14. Nošnjo poveze, povoja ali opornice zaradi predhodne poškodbe mora odobriti glavni sodnik, po posvetu z dežurnim zdravnikom (pred borbo).

TRENER

1. Trener mora ves čas tekmovanja nositi športno oblačilo in imeti razpoznavno izkaznico. Izjema so borbe za medalje na uradnih tekmah WKF-a, kjer morajo trenerji nositi obleko temne barve, srajco in kravato. Trenerke pa lahko izbirajo med obleko, hlačnim kostimom ali kostim s krilom v temnih barvah. Trenerke smejo nositi tudi religiozna WKF odobrena pokrivala.

Pojasnilo:

- I. Tekmovalec nosi samo en pas, rdečega kot »AKA« in modrega kot »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 izključen. Dobil bo eno minuto časa, da zadeve uredi.
- IV. Z odobritvijo vrhovnega sodnika lahko sodniki med tekmovanjem slečejo suknjiče.

ČLEN 3 : ORGANIZACIJA TEKMOVANJA V BORBAH

1. Karate tekmovanje lahko sestavlja kumite tekmovanje in/ali kata tekmovanje. Kumite tekmovanje se lahko dodatno deli na ekipno (skupinsko) in posamično tekmovanje. Posamično tekmovanje se lahko deli po težnostnih kategorijah. Izraz »borba« prav tako pomeni posamezen spopad med tekmovalcema nasprotnih ekip.
2. Po opravljenem žrebu ni dovoljena zamenjava enega tekmovalca za drugega v posamičnih tekmovanjih.
3. Tekmovalec ali ekipa, ki po pozivu ne stopi na borišče, bo izključen(-a)/a (Kiken) iz te kategorije. V ekipni borbi je nato izid 8:0 za nasprotno ekipo. Diskvalifikacija s Kiken pomeni, da so tekmovalci diskvalificirani iz te kategorije, vendar to ne vpliva na udeležbo v drugi kategoriji.
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 zapisniški mizi izročiti izpolnjen obrazec 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 (Shikkaku), če kdo od članov ekipe ali trener zamenja sestavo ali vrstni red tekmovalcev, ne da bi to prijavil pred začetkom ekipne borbe.
8. V ekipnih borbah, kjer tekmovalec izgubi zaradi kazni Hansoku ali Shikkaku, se vse do tedaj zabeležene točke brišejo. Končni izid v tej borbi je 8-0 v korist nasprotnne ekipe.

Pojasnilo:

- I. Tekmovalni krog je ena faza tekmovanja na poti do določitve finalistov. Vsak krog v kumite tekmovanju izloči 50 % sodelujočih tekmovalcev, upoštevajoč tudi zmage brez borb. V tem smislu pomeni krog eno fazo, ne glede na to ali gre za izločitvene ali popravne boje. 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 izgovarjanju 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. Ekipo z manj tekmovalci izgubi borbo (Kiken).*
- V. *Glavni sodnik objavi diskvalifikacijo Kiken na naslednji način: s prstom pokaže proti strani manjkajočega tekmovalca ali ekipe in izgovori Aka/Ao no Kiken in nato signal Kachi (zmaga) za nasprotnika.*
- VI. *Prijavo za borbo preda trener ali pooblaščen predstavnik ekipe. Oseba, ki poda prijavo, mora biti jasno razpoznavna kot 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.*
- VII. *Trenerji morajo skupaj s tekmovalcem ali ekipo predati akreditacije na zapisniško mizo. Trener mora sedeti na zanj pripravljenem mestu. Z besedami ali dejanji ne sme motiti poteka borbe.*
- VIII. *Če se zaradi administrativne napake borita napačna tekmovalca, se borba, ne glede na izid, razveljavi. Da bi se zmanjšalo število takšnih napak, se mora zmagovalec borbe takoj po borbi javiti pri zapisniški mizi.*
-

ČLEN 4 : ZBOR SODNIKOV

1. Zbor sodnikov za vsako borbo sestavljajo: glavni sodnik (Shushin), štirje stranski sodniki (Fukushin) in en kontrolor (Kansa).
2. Glavni sodnik in stranski sodniki ne smejo biti iste narodnosti, oziroma prihajati iz istega kluba kot nastopajoči tekmovalci.
3. Za normalni potek tekmovanja se določi 2 šefa borišča, 1 pomočnika šefa borišča, nadzornika vodenja zapisnika i 2 zapisnikarja. Izjema so Olimpijske igre, kjer je samo en šef borišča.

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, se obrne proti sodnikom, ki se prav tako obrnejo proti njemu 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, razen vodje borišča.*
 - IV. *Pri posameznih zamenjavah sodnikov pride novi sodnik do odhajajočega in po medsebojnem poklonu se zamenjata.*
-

ČLEN 5 : TRAJANJE BORBE

1. Borba za člane traja tri minute (posamična in ekipno). Za članice traja borba dve minuti. V kategorijah »do 21 let« traja borba za člane 3 minute in za članice 2 minuti. Kadeti in mladinci se borijo dve minuti.
 2. Čas trajanja borbe se začne z znakom (ukazom) glavnega sodnika in se prekinja vsakič na ukaz glavnega sodnika »Yame« (stop).
 3. Merilec časa mora z udarcem na gong, sireno ali z zvoncem objaviti »10 sekund do konca borbe« in »iztek časa«. Zvočni signal »iztek časa« označuje tudi konec borbe.
 4. Tekmovalci imajo pravico do premora med borbami z namenom počitka in menjave opreme. Ta premor je enak trajanju borbe. Edina izjema so repasažne borbe. Tekmovalec ima v primeru barvne zamenjave opreme na voljo do 5 minut.
-

ČLEN 6 : TOČKOVANJE

1. **Točkuje se tako:**
 - a) **IPPON** - tri točke
 - b) **WAZA-ARI** - dve točki
 - c) **YUKO** - ena točka
2. **Točka se dodeli, če udarec, izveden v ocenjevalne dele telesa, ustreza naslednjim merilom:**
 - a) pravilno izveden karate udarec z roko ali nogo(v nadaljevanju-**udarec**)
 - b) športna drža (športni odnos)
 - 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 izveden udarec 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) Tsuki udarec v glavo ali telo
 - b) Uchi udarec v glavo ali telo

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. Uspešen udarec, tudi če je izveden hkrati z znakom, ki označuje konec borbe, se točkuje. Vsak udarec, tudi uspešen, izveden po znaku Yame, ali znaku za konec borbe, se ne točkuje, ampak se lahko kaznuje.
8. Kakršenkoli udarec, tudi tehnično brezhiben, ne bo prinesel točke, če je izveden, ko sta oba tekmovalca izven borišča. Če pa je eden izmed tekmovalcev izven borišča, drugi pa izvede učinkovit udarec, ko še stoji v borišču in preden sodnik vzklikne »Yame«, se to točkuje.

Pojasnilo:

Da lahko udarec prinese točko/e, mora biti izveden v predele telesa, predstavljene v odstavku 6 (zgoraj). Vsak udarec mora biti primerno nadzorovan z ozirom na predel telesa, ki je napaden, in mora zadovoljiti vseh šest meril v skladu z odstavkom 2 (zgoraj).

Izraz	Tehnična merila
IPPON (3 točke) se dodeli za:	1. Jodan nožne udarce. Jodan pomeni obraz, glavo in vrat.. 2. Vsak udarec, 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:	1. Chudan nožne udarce. Chudan pomeni področje trebuha, prsnega koša, hrbta in obeh bočnih strani telesa.
YUKO (1 točka) se dodeli za:	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 nožna karate čiščenja, pri katerih se ne zahteva držanje nasprotnika med njenim izvajanjem: de ashi-barai, ko uchi gari, kani waza itd. Po izvedenem metu ali rušenju bo sodnik pustil tekmovalcu čas za takojšnje izvedbo uspešnega udarca.

-
- II. *Pri tekmovalcu, ki je bil pravilno vržen, ki mu je spodrsnilo, je padel ali kako drugače obleži na borišču (zgornji del trupa na tleh), se za uspešno izvedbo udarca, ki mu je sledil, nasprotniku dodeli Ippon.*
- III. ***Pravilno izveden udarec** ima značilnosti, ki pomenijo potencialno učinkovitost v tradicionalnih konceptih karateja.*
- IV. ***Športna drža (športni odnos)** je komponenta korektno izvedbe udarca in se nanaša na ne-zlonamerni odnos in visoko koncentracijo med izvedbo uspešnega udarca.*
- V. ***Energična izvedba** definira moč in hitrost udarca, ki je očitna v svoji nameri, da bo uspešna.*
- VI. ***Zavest (Zanshin)** je merilo, ki se ga pogosto pri dosojanju točk ne upošteva. To je stanje borbene koncentracije-stalne pripravljenosti, pri kateri tekmovalec ohranja zavedanje o možnosti nasprotnikovega protinapada. Npr. med in po izvedbi udarca ne sme obračati glave stran.*
- VII. ***Pravočasnost** pomeni izbiro najprimernejšega trenutka za napad, tj. ko je njegov učinek največji.*
- VIII. ***Pravilna oddaljenost** podobno pomeni izvajanje udarca na natanko taki razdalji, da bo učinek največji. Če se udarec izvede proti hitro umikajočemu se nasprotniku, bo potencialni učinek tega udarca zmanjšan.*
- IX. ***Oddaljenost** se nanaša tudi na točko, na kateri udarec doseže svoj cilj ali se mu približa. Za pravo razdaljo 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 razdalje in jih nasprotnik ne poskuša braniti, ali se jim izmakniti, seveda če tehnika ustreza ostalim merilom. 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 do 10 cm.*
- X. *Udarec je lahko ničvreden, ne glede na to, kje in kako se uporablja. Udarci, izvedeni zelo slabo ali s premalo moči, se ne točkujejo.*
- XI. *Udarci, usmerjeni pod pas, se lahko točkujejo le, če so izvedeni v predel nad sramno kostjo.*
- Vrat in grlo sta površini za točkovanje. **Dobro nadzorovan udarec v grlo se točkuje, če je izveden brez slehernega dotika.***
- XII. *Točkuje se udarec izveden v predel nad lopatico. Ramenski del, kjer se spojijo nadlaket, lopatica in ključnica, ni ocenjevalni predel.*
- XIII. *Z zvočnim znakom, 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 zvočnem znaku 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 udarita istočasno drug drugega, ni izpolnjeno merilo »Pravočasnost« in pravilna odločitev je ne dosoditi - točke. Točke lahko dosežeta tudi oba tekmovalca obenem, če imata vsak po dve zastavici za svoja napada in če sta bila oba izvedena pred »Yame« in pred zvočnim znakom za konec borbe.*

- XV. Če tekmovalec izvede v zaporedju več kot eno točkovno uspešen udarec, se mu točkuje udarec, izveden na višjem nivoju, ne glede na zaporedje izvedbe (npr. nožnemu udarcu sledi uspešen ročni udarec- točkuje se nožni udarec, čeprav drugi po zaporedju, vendar je višje ovrednoten).

ČLEN 7 : MERILA ZA ODLOČITEV

Izid borbe je odločen v naslednjih slučajah: osem točk razlike, več točk ob koncu borbe, na osnovi Senshu, na podlagi glasovanja sodniškega zbora (Hantei), z dosojenim Hansoku, Shikkaku ali Kiken nasprotniku.

1. Posamične borbe se ne morejo razglasiti za neodločene. Samo v ekipnem tekmovanju, ki se konča z enakim številom točk ali brez točk, in tekmovalec ni dosegel SENSHU, glavni sodnik dosodi izenačen rezultat (*Hikiwake*).
2. Po posamični borbi, ki se konča z enakim številom točk, je zmagovalec tisti, ki je v borbi prvi dosegel prednost – točko/točke" (SENSHU). V vseh posameznih borbah, ki se končajo brez rezultata ali z enakim številom točk (brez SENSHU-ja) zmagovalca določa glasovanje vseh štirih stranskih in glavnega sodnika. Vsak od njih ima po en glas. Obvezna je odločitev za enega od tekmovalcev. Odločitev pri glasovanju temelji na naslednjih merilih:
 - a) Športna drža (odnos), borbeni duh in moč, ki jo je prikazal tekmovalec.
 - b) Premoč prikazane taktike in tehnike.
 - c) Večja pobuda tekmovalca v večini akcij.
3. Tekmovalec, ki mu je bil dodeljen SENSHU in dobi v času, manj kot 15 sekund do konca borbe, zaradi izogibanje borbe in ostalih prekrškov kot so: Jogai, bežanje, »klinč«, rokoborba, potiskanje ali stati » prsa na prsa«, opomin kategorije 2, bo samodejno izgubil to prednost. Sodnik bo to pokazal z znakom za SENSHU, ki mu sledi znak za razveljavitev (TORIMASEN) in hkrati bo izrekel "TORIMASEN".

Če je do konca borbe ostalo manj kot 15 sekund in je v tem času SENSHU razveljavljen, se SENSHU več ne more dodeliti nobenemu od tekmovalcev.

V primeru že dodeljenega SENSHU-ja in nato na osnovi video protesta dodeljene točke/točk tudi nasprotniku, se isti postopek uporabi za razveljavitev SENSHU-a.
4. Zmagovalna ekipa je tista, ki ima največ posameznih zmag, vključujoč zmage na podlagi SENSHU. Če imata obe ekipi enako število zmag, zmaga ekipa z več osvojenimi točkami z upoštevanjem zmag in porazov. Največja razlika v vsaki posamezni borbi je osem točk.
5. Če imata obe ekipi isto število zmag in točk, se izvede dodatna borba. Vsaka ekipa določi v ta namen svojega predstavnika, ne oziraje se na to, ali je nastopil v tem ekipnem dvoboju ali ne. V tej dodatni borbi veljajo vsa pravila individualne borbe.
6. Pri ekipnem tekmovanju se ekipa, ki doseže zadostno vodstvo ali zadostno število točk, potrebnih za zmago, proglasi za zmagovalca in nadaljnje borbe niso potrebne.
7. V primeru »Hansoku« diskvalifikacije obeh tekmovalcev v isti borbi, njuna nasprotnika v naslednjem kolu zmagata brez borbe (rezultat zmage se ne objavlja). Izjema pri

obojestranski diskvalifikaciji so borbe za medalje. Zmagovalec se določi s »Hantei« odločitvijo.

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 stran enega od tekmovalcev izrazijo svojo odločitev. Po kratkem žvižgu s piščalko sodniki spustijo zastavice, glavni sodnik pa stopi nazaj v borišče in dosodi odločitev večine.*
-

ČLEN 8 : PREPOVEDANO OBNAŠANJE

Obstajata dve kategoriji: kategorija 1 in kategorija 2.

KATEGORIJA 1

1. Udarci s premočnim dotikom v ocenjevalne predele in udarci z dotikom v grlo.
2. Napadi na roke in noge, genitalije, sklepe in nart stopala.
3. Napadi v obraz z odprto dlanjo.
4. Nevarne ali prepovedane tehnike metov.

KATEGORIJA 2.

1. Hlinjenje poškodbe ali njeno pretiravanje.
2. Izhod iz borišča (*Jogai*), ki ga ni povzročil nasprotnik.
3. Položaj, ko se tekmovalec s svojim vedenjem izpostavlja nevarnosti, da ga nasprotnik poškoduje, ali opusti zadostne samozaščitne ukrepe (*Mubobi*).
4. Izmikanje borbi z namenom preprečiti nasprotniku, da doseže točko.
5. Nedejavnost – brez poskusov zaplesti se v spopad. (Se ne dosoja v zadnjih 15 sekundah borbe.)
6. Objemanje, rokoborba, potiskanje, prijemanje ali stoja prsa ob prsa brez poskusa izvedbe karate udarca ali meta.
7. Držanje nasprotnika z obema rokama, razen kadar hoče tekmovalec vreči nasprotnika na tla, potem ko je prestregel njegov udarec z ного.
8. Držanje nasprotnikove roke ali kimona z eno roko, ki mu ne sledi takojšen poskus izvedbe udarca ali meta.
9. Udarci, ki že po svoji naravi ne morejo biti dovolj nadzirani, in nevarni in nenadzorovani napadi.
10. Nakazani napadi z glavo, kolenom ali komolcem.
11. Govorjenje z nasprotnikom ali njegovo izzivanje, 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 posamezni najnevarnejši udarci prepovedani, a tudi vsi ostali udarci morajo biti nadzorovane. Pripravljen odrasli tekmovalac lahko prenese razmeroma 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 udarcev, ki imajo za posledico poškodbo. Izjema je poškodba, izzvana s strani poškodovanega. Tekmovalci morajo izvesti udarce s kontrolo in športno držo. V nasprotnem primeru, tudi če udarec zgreši cilj, se mora dosoditi opozorilo ali kazen. Posebna pozornost se mora posvetiti tekmovanju kadetov in mladincev.*

Dotik obraza - člani

- II. *Pri članih je dovoljen dotik brez poškodbe, nadzorovan dotik lica, glave in vratu. Dotik grla ni dovoljen. Ocena kontaktov mora biti stroga. Lahko se izreče opozorilo (Chukoku), kadar zaradi premočnega kontakta niso zmanjšane možnosti, da bi tekmovalac zmagal. Za drugi kontakt, izveden pod istimi pogoji, se izreka opozorilo Keikoku. Za tretji kontakt je kazen Hansoku-chui. Vsak naslednji kontakt, vseeno kako močan, se kaznuje z izključitvijo - Hansoku.*

Dotik obraza – kadeti in mladinci

- III. *Pri kadetih in mladincih ni dovoljen dotik udarca z roko v obraz, glavo ali vrat. Vsak dotik, tudi rahel, bo kaznovan (alineja II. spodaj), razen če je kriv prejemnik (Mubobi). Za nožne udarce v glavo, obraz in vrat je dovoljen samo rahel kožni dotik, ki se še točkuje. Za vse karate udarce v glavo, obraz in vrat, ki so več kot kožni dotik, se izreče opozorilo ali kazen. Izjema je poškodba, izzvana s strani poškodovanega (Mubobi). Za tekmovalce mlajše od 14 let, so nadaljnja pravila v dodatku na koncu pravil.*
- IV. *Sodnik mora ves čas opazovati poškodovanega tekmovalca. Pri presoji 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.*
- V. *Poškodba od prej lahko v primeru ponovnega udarca povzroči znake, ki niso temu sorazmerni, in sodniki morajo to upoštevati pri izreku 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 zdravstvena kartona in se prepričati, ali sta tekmovalca sposobna za borbo. Glavni sodnik mora biti seznanjen s tem, ali je tekmovalac že bil medicinsko oskrbovan.*
- VI. *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.*
- VII. *Hlinjenje poškodbe, ki je ni, je resna kršitev pravil. Kazen za hlinjenje poškodbe je **Shikakku**. Izreče se jo, kadar se tekmovalac npr. zruši in valja po tleh ...in v poročilu nepristranskega dežurnega zdravnika za to ne obstajajo razlogi.*

- VIII. *Pretiravanje s težo dobljene poškodbe je manjši prekršek, vendar je še vedno oblika nesprejemljivega obnašanja. Zaradi tega je najnižje opozorilo **Hansoku Chui**. Za resnejše oblike pretiravanja kot je npr. opotekanje, padanje na tla, vstajanje in padanje ... lahko zaslužijo glede na resnost prekrška takojšnjo kazen **Hansoku**.*
- IX. *Tekmovalca, ki dobi **Shikkaku** zaradi hlinjenja poškodbe, se z borišča neposredno 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 poročila in predaji v nadaljnji postopek. Tekmovalec, ki hlina poškodbo, bo strogo kaznovan, v primeru ponovnega pretvarjanja se lahko izreče tudi dosmrtna prepoved.*
- X. *Grlo je sicer cona za točkovanje, vendar se zaradi občutljivosti tega področja za vsak, že tudi blag dotik izreče opozorilo ali dosodi kazen. Izjema so poškodbe, povzročene zaradi lastne krivde.*
- XI. *Tehnike metov so razdeljene v dve vrsti. Prve so uveljavljene tradicionalne karate nožne tehnike čiščenja, kot je de ashi barai, ko uchi gari itd. Z njimi se nasprotnika »počisti«, vrže iz ravnotežja ali zruši brez predhodnega prijemanja. Druga vrsta so meti, pri katerih je potrebno nasprotnika zgrabiti in držati med njegovim izvajanjem. Osrednja točka vrtilišča meta ne sme biti nad pasom metalca. Metalec mora ves čas izvajanja meta držati nasprotnika, da ta varno pristane na borišču. Meti preko ramena, kot so seiō nage, kata guruma, ipd., so izrecno prepovedani in prav tako meti, imenovani »žrtvovalni«, kot so tomoe nage, sumi gaeshi, ipd. Prav tako je prepovedano nasprotnika zgrabiti nižje od pasu ali za obe nogi, z namero dvigniti ga in vreči. Če se nasprotnika z metom poškoduje, odloča o kazni sodniški zbor.*
- Tekmovalec sme prijeti nasprotnika za roko ali kimono z namenom izvedbe meta ali direktnega udarca, ne sme ga pa dalje držati z namenom ponovitve udarca ali poskusa meta. Prijemu mora slediti takojšna izvedba udarca ali meta ali preprečitev padca. Držanje z obema rokama je dovoljeno samo z namenom izvedbe meta v primeru, ko tekmovalec zgrabi nogo, s katero nasprotnik izvaja udarec.*
- XII. *Zaradi nevarnosti poškodbe oči so prepovedani napadi z odprto dlanjo proti obrazu.*
- XIII. ***Jogai** označuje položaj, 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. Opredelitev **Jogai** ni več »ponovni izhod«, temveč »izhod brez nasprotnikove krivde«. Če je manj kot 10 sekund do konca borbe, se za Jogai dosodi vsaj Hansoku Chui.*
- XIV. *Tekmovalcu, ki izvede uspešen napad in takoj nato stopi iz borišča, vse pred sodnikovim »Yame«, se dosodi točka in se izhod ne upošteva. V primeru neuspešne akcije (brez točk) se izhod kaznuje (Jogai).*
- XV. *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, ko Aka izvede uspešno akcijo (in je v borišču), se dosodi oboje: točka rdečemu in Jogai modremu.*
- XVI. *Pomembno je razumeti, da se »izmikanje borbi« nanaša na položaje, ko se tekmovalec vede tako, da izgublja čas in s tem onemogoča nasprotniku, da bi dosegel točko. Tekmovalca, ki se nenehno umika brez namere protinapada, brez potrebe drži nasprotnika ali namerno stopi iz borišča in ne dopusti nasprotniku, da doseže točko, se*

mora opozoriti ali kaznovati. To se pogosto dogaja v zadnjih sekundah borbe.

*Če je prekršek storjen v petnajstih sekundah ali več pred koncem borbe in tekmovalec še nima opomina kategorije 2, sodnik tekmovalca opozori s **Chukoku**. V primeru, da je v kategoriji 2 že imel opomin, bo sedaj opomin **Keikoku**. Če pa je do konca borbe manj kot petnajst sekund, bo sodnik takoj dosodil **Hansoku Chui** (tudi brez predhodnega opomina **Keikoku** v kategoriji 2). Pri že dodeljenemu **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? V takem primeru se mora izreči opomin ali dosoditi kazen slednjemu.

XVII. Nedejavnost se nanaša na primere, ko oba tekmovalca v daljšem časovnem obdobju ne poizkušata napraviti nobene akcije.

XVIII. Primer 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 točkuye. Prav tako so taktično teatralne aktivnosti, kot je obračanje hrbta nasprotniku takoj po izvršeni akciji z namenom pritegniti sodnikovo pozornost, čisti primer za Mubobi.

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.

XIX. Vsako neprimerno obnašanje članov ekipe ali njihovih uradnih predstavnikov ima lahko za posledico izključitev 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 z diskvalifikacijo za zelo resen prekršek ali kazen po že izrečenem Hansoku-Chui. Za posledico ima izključitev tekmovalca in zmago nasprotnika. Pri ekipnem tekmovanju je nato končni rezultat posamezne borbe 8:0 za nasprotnika.

SHIKKAKU: to je diskvalifikacija s celotnega turnirja, vključno z naslednjo kategorijo, za katero je tekmovalec morda bil prijavljen. SHIKKAKU se lahko izreče, če tekmovalec ne ravna v skladu z odredbami sodnika, če je zlonameren, naredi dejanje, ki škoduje ugledu in časti karateja, ali kadar se oceni, da je z dejanjem kršil pravila in športni duh turnirja. Pri ekipnem tekmovanju je nato končni izid posamezne borbe 8:0 za nasprotnika.

Pojasnilo:

- I. Imamo tri stopnje opominov: Chukoku, Keikoku in Hansoku Chui. Opomin je opozorilo tekmovalcu, da krši tekmovalna pravila, vendar pa se mu ne izreče kazen.*

-
- II. *Obstajajo dve stopnji kazni: HANSOKU in SHIKKAKU. Tekmovalci, ki kršijo pravila, bodo diskvalificirani a) v tej borbi (HANSOKU) ali b) v tej borbi in s celotnega turnirja (SHIKKAKU). V primeru SHIKKAKU se lahko uvedejo tudi pravne in disciplinske sankcije.*
- III. *Kazni 1. in 2. kategorije se med seboj ne seštevajo.*
- IV. *Opozorilo se lahko neposredno izreče za kršitev pravil, vendar le enkrat; ponovitev te kategorije kršitve mora rezultirati z ustrezno višjo stopnjo opozorila ali z diskvalifikacijo. Na primer, ni mogoče izreči opozorila zaradi premočnega kontakta, nato pa za ponovni premočan kontakt izreči še eno opozorilo iste stopnje.*
- V. *Opozorilo (Chukoku) se normalno izreče za manjše kršitve pravil. Zaradi prekrška nasprotnika se možnost zmage tekmovalcu, po mnenju sodniškega zbora, ni zmanjšala.*
- VI. *Keikoku se običajno izreče v primerih, ko je možnost zmage tekmovalca zaradi nasprotnikovega prekrška po mnenju sodniškega zbora nekoliko zmanjšana.*
- VII. *Hansoku-chui se lahko izreče neposredno ali po opozorilu ali po Keikoku in se daje v primerih, ko je možnost zmage tekmovalca zaradi nasprotnikovega prekrška po mnenju sodniškega zbora zelo zmanjšana.*
- VIII. *Hansoku se izreče kot zbirna kazen ali neposredno za težje kršitve pravil. Izreče se v primeru, ko zaradi nasprotnikovega prekrška tekmovalec po mnenju sodniškega zbora skoraj nima možnosti za zmago.*
- IX. *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 tekmovalcu prepovedati nadaljnje nastope na tem tekmovanju ali tudi na naslednjih.*
- X. *SHIKKAKU je mogoče izreči neposredno, brez kakršnih koli predhodnih opozoril. Če sodnik meni, da je tekmovalec ravnal zlonamerno, ne glede na to, ali je bila telesna poškodba povzročena ali ne, je SHIKKAKU in ne HANSOKU, pravilna kazen.*
- XI. *Če sodnik meni, da trener s svojim obnašanjem moti potek tekmovanja, bo borbo ustavil (YAME), se obrnil proti trenerju z odgovarjajočim znakom za njegovo neprimerno obnašanje. Nato bo sodnik nadaljeval z borbo (TSUZUKETE HAJIME). Če trener še naprej moti potek tekmovanja, bo sodnik ustavil borbo, se znova obrnil trenerju in mu naročil, naj zapusti tatami. Sodnik ne bo dal ukaza za nadaljevanje borbe, dokler trener ne zapusti območja borišča. To ni situacija za kazen SHIKKAKU. Odstranitev trenerja velja samo za to borbo.*
- XII. *SHIKKAKU kazen mora biti javno objavljena.*
-

ČLEN 10 : POŠKODBE IN NEZGODE NA TEKMOVANJU

1. Kiken ali predaja je odločitev, ki se sprejme, če tekmovalec ali tekmovalci predajo borbo, zapustijo borišče zaradi nesposobnosti nadaljevati z borbo, ali so odstranjeni z borišča po odločitvi glavnega sodnika. Razlog za predajo je lahko tudi poškodba, ki je ni povzročil nasprotnik. Izločitev na osnovi Kiken pomeni, da so tekmovalci diskvalificirani iz te kategorije, vendar to ne vpliva na udeležbo v drugi tekmovalni kategoriji.
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 odločujoči ekipni borbi, se z glasovanjem (Hantei) določi zmagovalec.
3. Poškodovani tekmovalec, po mnenju dežurnega zdravnika nesposoben za borbo, se ne sme več boriti na tem tekmovanju.
4. Poškodovani tekmovalec, ki je zmagal zaradi diskvalifikacije nasprotnika, se brez dovoljenja zdravnika ne sme nadaljevati z borbami na tem tekmovanju.
5. V primeru poškodbe tekmovalca glavni sodnik takoj zaustavi borbo in pokliče dežurnega zdravnika. Zdravnik je pooblaščen le 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 samodejno odstrani z vseh kumite nastopov na tekmovanju/turnirju. V primeru, ko tekmovalec pade, je vržen ali zaradi premočnega udarca zrušen na tla in takoj ne vstane, bo glavni sodnik poklical zdravnika in začel takoj, nakazujoč s prsti, šteti do 10 v angleškem jeziku. V vseh primerih štetja do 10 sekund, bo zdravnik pregledal tekmovalca, še preden se borba morda nadaljuje. Pregled lahko opravi na borišču.

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 zaradi diskvalifikacije nasprotnika, ki so rezultat v borbi izrečenih opozoril za sicer manjše prekrške kategorije 1. Morda zmagovalec ni imel vidnih znakov poškodbe.*
- III. *Glavni sodnik mora poklicati dežurnega zdravnika samo v primeru poškodbe tekmovalca, ki potrebuje medicinsko pomoč, in sicer tako, da dvigne roko in pokliče: »Zdravnik!«*
- IV. *Poškodovan tekmovalec naj bo, če je le mogoče, zdravniško pregledan izven borišča.*

-
- V. *Zdravnik mora z nasveti pomagati predvsem v smislu tekmovalčeve zdravstvene varnosti in nuditi strokovno pomoč.*
- VI. *Zbor sodnikov določi zmagovalca, odvisno od primera, na osnovi Hansoku, Kiken ali Shikkaku.*
- VII. *Pri ekipnem tekmovanju in dosojenem Kiken članu ene ekipe bo njegov nasprotnik dobil borbo z 8:0 (že dosežene točke se razveljavijo).*
-

ČLEN 11 : URADNA PRITOŽBA

1. Nihče se ne sme pritoževati pri članih sodniškega zbora zaradi njihovega sojenja.
2. V primeru dozdevne kršitve sodniških pravil lahko samo uradni predstavnik ekipe vloži pritožbo.
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 napisali zapisnik in sprejeli odločitve, za katere so tudi pooblašteni.
5. Vsak protest v zvezi s kršenjem tekmovalnih pravil, mora trener najaviti najkasneje v času ene minute po koncu borbe. Trener bo zahteval uradni protestni obrazec od šefa borišča. V štirih minutah ga bo moral izpolniti, podpisati in predati skupaj z pritožbeno takso šefu borišča. Ta ga bo predal predstavniku Komisije za pritožbe, ki bo morala v petih minutah sprejeti odločitev.
6. Skupaj s pritožbo se plača tudi taksa. Pritožbo in potrdilo o vplačilu delegat predloži Odboru za pritožbe.

7. Sestava Odbora za pritožbe

Odbor za pritožbe sestavljajo 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 nasprotja 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 pritožbe

Dolžnost stranke, ki vlaga pritožbo je, da se obrne na Odbor za pritožbe in da vplača pristojbino.

Delegat, ki prejme pritožbo, 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 pritožbe. Vsak od treh članov posebej mora presoditi, ali je protest upravičen. Vzdržanih mnenj ni.

9. Zavrjena pritožba

Če se ugotovi, da je pritožba neutemeljena, Odbor za pritožbe določi enega svojih članov, da o zavrnitvi ustno obvesti stranko, ki se je pritožila. Odbor označi originalni dokument

z oznako »Zavrnjeno«, nanj pa se tudi podpišejo vsi trije člani odbora. Dokument preda delegatu KZS, ta ga nato izroči sekretarju KZS.

10. Sprejeta pritožba

Če je pritožba pozitivno rešena, 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.
- Priporočilo sodniški komisiji za sankcije zoper vpletene sodnike.

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

Odbor za pritožbe določi enega svojega člana, da ustno obvesti stranko, ki protestira, 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. Vplačana taksa se vrne trenerju.

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 pritožbe. Poročilo morajo podpisati vsi trije člani odbore in ga predati sekretarju KZS.

12. Pravni poduk

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.

13. Posebno določilo uporabe »video protesta« so v dodatku številka teh pravil.

Opomba: To določilo se mora razlagati posebej in neodvisno od ostalih določil člena 11 in pripadajočih razlag.

Pojasnilo:

- I. Pritožba mora vsebovati: ime in priimek tekmovalca, sodniški zbor, ki je sodil borbo in vse natančne detajle razloga pritožbe. Ne sprejmejo se pritožbe, ki se nanašajo na splošne ocene in trditve.*
- 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, izreče ustrezne ukrepe. Ob tem se sprejmejo tudi potrebni ukrepi, da se podoben dogodek ne ponovi na prihodnjih tekmovanjih. Plačana taksa se vrne.
 - IV. V primeru odločitve Odbora za pritožbe, da je pritožba neupravičena, se taksa 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 neposredno 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 in njihove pomočnike ter v nadaljevanju ravna v skladu z njihovimi poročili in obvestili.
3. Nadzoruje in usklajuje delo vseh sodnikov na boriščih.
4. Imenuje nadomestne uradne osebe, kjer je to potrebno.
5. Sprejema 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 njegovim nadzorom.
2. Nadzoruje delo glavnih in stranskih sodnikov na svojem borišču in poskrbi, da so uradne osebe usposobljene za izpolnjevanje dodeljenih nalog.
3. Ukaže prekinitve borbe glavnemu sodniku na nadzornikov znak kršitve tekmovalnih pravil.
4. Pripravi pismeno poročilo sodniški komisiji (vrhovnemu sodniku) o delu vsakega posameznika pod svojo pristojnostjo in daje morebitna priporočila.
5. Imenuje člane Komisije za video pritožbe.

GLAVNI SODNIK

Pravice in dolžnosti glavnega sodnika so :

1. Glavni sodnik (Shushin) ima dolžnost voditi borbo, vključujoč najavo začetka, prekinitve in konca borbe.
2. Dodeljuje točke na osnovi odločitev stranskih sodnikov.
3. Ustavi borbo, kadar so opazni znaki poškodbe, bolezni ali nezmožnosti nadaljevanja borbe.
4. Ustavi borbo, kadar meni, da je bila dosežena točka ali storjen prekršek ali kadar je to potrebno zaradi varnosti tekmovalcev.
5. Ustavi borbo, če dva ali več stranskih sodnikov signalizirajo točko/točke ali Jogai.
6. Signalizira opomine in kazni (vključujoč Jogai), vendar zahteva soglasje stranskih sodnikov.
7. Zahteva od stranskih sodnikov, kadar smatra za utemeljeno, naj ponovno preučijo svoje mnenja glede opominov ali kazni.
8. Skliče stranske sodnike k posvetu (Shugo) za določitev Shikkaku kazni.
9. Pojasni svojo odločitev, če je to potrebno, šefu borišča, vrhovnemu sodniku ali Odboru za pritožbe.
10. Izreče opomine in kazni na osnovi odločitve stranskih sodnikov.
11. Najavi dodatno borbo, kadar je to potrebno v ekipnih tekmah, in jo začne.
12. Vodi glasovanje sodniškega zbora, vključujoč svoj glas (Hantei) in objavlja izid.
13. Razrešuje neodločene izide.
14. Proglasi zmagovalca.
15. Pooblastila glavnega sodnika niso omejena samo na tekmovalno površino, temveč na ves pripadajoči prostor okoli borišča vključujoč kontrolo nad obnašanjem trenerjev, ostalih tekmovalcev ali kogarkoli okoli borišča.
16. Glavni sodnik izreka vse ukaze in objave.

STRANSKI SODNIK

Pravice in dolžnosti stranskega sodnika (Fukushin) so :

1. Po svoji presoji signalizira točko/točke in Jogai.
2. Signalizira svojo odločitev glede opomina ali kazni na poziv glavnega sodnika.
3. Ima pravico glasovanja pri sprejemanju odločitev.

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

- a) Ko zazna točko.
- b) Pri prestopu tekmovalca iz borišča (Jogai).
- c) Ko glavni sodnik zahteva mnenje o katerikoli drugih prekrških.

KONTROLOR

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

Kontrolor mora pred začetkom vsake borbe preveriti ali tekmovalci nosijo predpisano opremo in Karate-Gi v skladu s pravili WKF-a. Tudi če je organizator pregledal opremo pred vstopom na borišče, je odgovornost Kansa preveriti opremo in kimono. Kontrolor se ne vključuje v sojenje in kroženje sodnikov pri ekipnih borbah.

Smernice za Kansa:

V naslednjih situacijah bo Kansa dvignil rdečo zastavico in dal znak s piščalko:

- Sodnik pozabi signalizirati Senshu.
- Sodnik daje točko/točke napačnemu tekmovalcu.
- Sodnik daje opozorilo / kazen napačnemu tekmovalcu.
- Sodnik daje točko/točke tekmovalcu in njegovemu nasprotniku C 2 za pretiravanje s poškodbo.
- Sodnik daje točko/točke in Mubobi nasprotniku.
- Sodnik daje točko/točke za tehniko po Yame ali po zaključku borbe..
- Sodnik daje točko/točke tekmovalcu, ki je bil zunaj tatamija.
- Sodnik daje opozorilo ali kazen za pasivnost med Atoshi Baraku.
- Sodnik daje napačno opozorilo ali kazen Cat.2 med Atoshi Baraku.
- Sodnik se ne ustavi in ima dve ali več zastavic, ki kažejo točko ali Jogai za istega tekmovalca.
- Sodnik se ne ustavi, ko trener zahteva video protest.
- Sodnik ne sledi večinski odločitvi zastavic.
- Sodnik ne pokliče zdravnika v primeru pravila »10 sekund«.
- Sodnik objavi Hantei / Hikiwake, a Senshu je bil dosežen.
- Sodnik (-i) ima zastave v napačni roki.
- Na semaforju ni pravega rezultata.
- Tehnika, ki jo je pri Video protestu zahteval trener, je bila izvedena po Yame ali po izteku časa.

V naslednjih situacijah se Kansa ne bo vključil v odločitve sodniškega zbora na tatamiju:

- Stranski sodniki ne signalizirajo točke/točk.
- Stranski sodniki ne signalizirajo za Jogai.
- Stranski sodniki ne dajo podpore glavnemu sodniku za opozorilo ali kazen C 1 ali C 2.
- Odločitev sodniškega zbora za višino opozorila ali kazni za C 1.
- Kansa nima glasovalne pravice ali pooblastil pri sodniških odločitvah npr. ali je bila točka/točke veljavna ali ne?
- V primeru, da sodnik ne sliši signala časovnega zvonca, bo nadzornik zapisnika zapiskal in ne Kansa.

NADZORNIK ZAPISNIKA

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

Pojasnilo:

1. Če dva ali več sodnikov signalizira točko/točke ali Jogai za istega tekmovalca, sodnik prekine borbo in ustrezno odloči. Če sodnik ne bo ustavil tekme, Kansa dvigne rdečo zastavico in daje znak s piščalko. Ko se sodnik odloči, da bo prekinil borbo iz kakršnega koli drugega razloga kot signal dveh ali več sodnikov, bo to storil istočasno z "YAME" in z predpisano gesto. Stranski sodniki takrat pokažejo svoje mišljenje in glavni sodnik bo skladno s pravili objavil odločitve, ki jih podpirata dva sodnika ali več.
2. V primeru, da kažeta dva ali več stranskih sodnikov za oba tekmovalca točko, opozorilo ali kazen, se obema dodeli odgovarjajoča odločitev.
3. V kolikor tekmovalac po mnenju stranskih sodnikov doseže točko, opozorilo ali kazen in je to različno vrednoteno s strani stranskih sodnikov, se upošteva nižji nivo točkovanja, opozorila ali kazni. Seveda je to v primeru, če ni potrebne večine za isti nivo točkovanja, opozorila ali kazni.
4. V kolikor je večinska, vendar neuskklajena odločitev stranskih sodnikov glede nekega nivoja točke, opozorila ali kazni, se upošteva večinska odločitev. V tem primeru načelo večine prevlada nad načelom nižjega nivoja točkovanja, opozorila ali kazni.
5. Pri Hantei imajo glavni sodnik in štirje stranski sodniki vsak po en glas.
6. Naloga kontrolorja je zagotavljati, da tekma ali borba poteka v skladu s tekmovalnimi pravili. On ni dodatni sodnik. Ne glasuje in nima vloge pri dosojanju kot npr. ali je točka veljavna, ali je bil Jogai? Njegova izključna odgovornost je nadzor nad sodniškimi postopki. Pri ekipnih borbah kontrolor ne kroži na borišču.
7. V primeru, da je glavni sodnik preslišal znak za konec borbe, ga na to s piščalko opozori nadzornik zapisnika.
8. Kadar je potrebno po borbi pojasniti svojo odločitev, lahko člani sodniškega zbora govorijo samo s šefom borišča, vrhovnim sodnikom ali Odborom za pritožbe.
9. Glavni sodnik lahko po svoji presoji zahteva odstranitev s tekmovalnega prizorišča vsakega trenerja, ki po njegovem mnenju s svojim obnašanjem ovira normalen potek borbe. Borba je ustavljena, vse dokler trener ne zapusti območja tatamija. Enake pristojnosti ima glavni sodnik tudi do ostalih članov ekipe ob borišču.

ČLEN 13 : ZAČETEK, PREKINITEV IN ZAKLJUČEK BORBE

1. Izrazi in kretnje, ki jih uporabljajo glavni in stranski sodniki, so predpisani v dodatkih 1 in 2.
2. Glavni in stranski sodniki zasedejo zanje določena mesta, 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 pokažejo svoje mnenje. Pri dosojanju točke glavni sodnik opredeli tekmovalca (Aka ali Ao), predel telesa (Chudan ali Jodan), uporabljeno tehniko (Tsuki, Uchi ali Geri) in nato z predpisano kretnjo dosodi ustrezno točko. 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 na svoje mesto, Nato dvigne roko v smeri zmagovalca in z besedami »Aka (Ao) no Kachi!« proglasi zmagovalca. S tem je borba končana.
6. Ko se čas izteče, se tekmovalca, ki ima več točk, proglasi za zmagovalca. Glavni sodnik dvigne roko v smeri zmagovalca in z besedami »Aka (Ao) no Kachi!« proglasi zmagovalca. S tem je borba končana.
7. V primeru, da se dodatna borba konča izenačeno, sodniški zbor (glavni in štirje stranski sodniki) zmagovalca določi z glasovanjem (Hantei).
8. V naslednjih situacijah glavni sodnik vzklikne »Yame!« in začasno prekine borbo:
 - a) Ko sta eden ali oba tekmovalca izven borišča.
 - b) Ko ukaže tekmovalcu, da si uredi kimono ali zaščitno opremo.
 - c) Ko tekmovalec krši tekmovalna pravila.
 - d) Ko je mnenja, da en ali noben tekmovalec ne more nadaljevati borbe zaradi poškodb bolezni ali kakega drugega razloga. Upoštevajoč mnenje dežurnega zdravnika, glavni sodnik odloča, ali naj se borba nadaljuje.
 - e) Ko tekmovalec prime nasprotnika in takoj ne izvede udarca ali meta.
 - f) Ko je eden ali sta oba tekmovalca padla ali bila zrušena in nihče takoj ne nadaljuje z udarcem, ki bi točkoval.
 - g) Ko se oba držita ali sta v »klinču« brez takojšnjega poizkusa meta ali izvedbe uspešnega udarca.
 - h) Ko oba tekmovalca stojita »prsa ob prsa« brez takojšnjega poizkusa meta ali izvedbe uspešnega udarca.
 - i) Ko se tekmovalca najdeta na tleh po padcu ali metu in se pričneta ruvati.
 - j) Ko dva ali več stranskih sodnikov pokaže točko ali Jogai za istega tekmovalca.
 - k) Ko je po njegovem mnenju izvedena tehnika za točkovanje, napravljen prekršek ali kadar to situacija zaradi varnostnih razlogov to zahteva.
 - l) Na zahtevo šefa borišča.

Pojasnilo:

- I. Pred začetkom borbe glavni sodnik napoti tekmovalca na njuni začetni mesti v borišču. Če tekmovalec vstopi predčasno, se mora vrniti nazaj. Tekmovalci se morajo medsebojno prikloniti na predpisan 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 ustrezno pripravljena. 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.*
-

PRAVILA TEKMOVANJA V KATAH

ČLEN 1 : BORIŠČE

Tekmovalna površina bo enaka površini, ki se uporablja za tekmovanje v borbah. Za tekmovanje v katah se blazine obrnejo nazaj, da se oblikuje enotno obarvana površina.

ČLEN 2 : URADNO OBLAČILO

1. Tekmovalci in sodniki morajo nositi predpisano oblačilo, tako kot je navedeno v Členu 2. Pravil športne borbe.
2. Vsakega, ki ne upošteva teh pravil, se lahko odstrani s tekmovalnega prizorišča.

Pojasnilo:

- I. *Nastop brez zgornjega dela kimona ni dovoljen.*
 - II. *Tekmovalec, ki stopi na borišče oblečen proti predpisom, ima 1 minuto časa, da se uredi.*
-

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, posebej moška in ženska skupina.
2. Uporablja se sistem izločanja (eliminacij) z repasažem (s popravnimi boji). Lahko se uporablja tudi sistem »vsak z vsakim«.
3. Manjše različice v tekmovalčevem stilu (Ryu-ha) so dovoljene.
4. Pred začetkom vsakega posameznega tekmovalnega kroga se ime izbrane kate napove in evidentira pri zapisniški mizi.
5. Tekmovalec mora v vsakem krogu izvesti drugo kato. Že izvedena kato se ne sme več ponoviti.
6. V primeru, da tekmovalec odstopi potem, ko je njegov nasprotnik že začel z izvajanjem svoje kate, lahko tekmovalec ponovno tekmuje z isto kato v enem od naslednjih krogov, če se je situacija ocenila kot zmaga na osnovi Kiken.
7. Posamezni tekmovalci ali ekipe, ki se fizično ne pojavijo na tatamiju, ko so poklicani, bodo diskvalificirani (Kiken) iz te kategorije. Diskvalifikacija Kiken pomeni, da so tekmovalci diskvalificirani iz te kategorije in to ne vpliva na udeležbo v drugi kategoriji.
8. V ekipnih borbah za medaljo morata obe ekipi izvesti njihovo izbrano kato na ustaljen način. Nato izvajajo demonstracijski prikaz pomena kate (Bunkai). Predpisan skupni čas za kato in demonstracijski prikaz (Bunkai) je šest minut. Uradni merilec časa začne z odštevanjem takoj po priklonu na začetku izvajanja kate in ga ustavi ob zaključnem priklonu po Bunkai demonstraciji. Ekipa, ki ne izvede priklopa ob začetku in zaključku

nastopa ali prekorači čas šestih minut, bo izključena. Uporaba tradicionalnega orožja, pomožne ali dodatne opreme ni dovoljena.

Pojasnilo:

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

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

ČLEN 4 : ZBOR SODNIKOV

1. Sodniški zbor sestavlja pet sodnikov. Sestavo sodnikov določi šef borišča.
2. Kata sodniki ne smejo biti iste narodnosti kot nastopajoči tekmovalci.
3. Določi se tudi merilca časa, zapisnikarja in napovedovalca.

Pojasnilo:

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

ČLEN 5 : KRITERIJI OCENJEVANJA

Uradni kata seznam

Izvajajo se lahko samo kate z uradnega seznama.

Anan	Jyuroku	Passai
Anan Dai	Kanchin	Pinan 1-5
Ananko	Kanku Dai	Rohai
Aoyagi	Kanku Sho	Saifa (Saiha)
Bassai Dai	Kanshu	Sanchin
Bassai Sho	Kishimoto No Kushanku	Sansai
Chatanyara Kushanku	Kosokun (Kushanku)	Sanseiru
Chibana No Kushanku	Kosokun (Kushanku) Dai	Sanseru
Chinte	Kosokun (Kushanku) Sho	Seichan
Chinto	Kyan No Wanshu	Seichin
Enpi	Kyan No Chinto	Seienchin
Fukyugata 1-2	Kururunfa	Seipai
Gankaku	Kusanku	Seiryu
Garyu	Matsumura Rohai	Seisan
Gekisai (Geksai) 1-2	Matsukaze	Shiho Kousoukun
Gojushiho	Matsumura Bassai	Shinpa
Gojushiho Dai	Meikyo	Shinsei
Gojushiho Sho	Myojo	Shisochin
Hakucho	Naifanchin (Naihanshin) 1-3	Sochin
Hangetsu	Nijushiho	Suparinpei
Haufa	Nipaipo	Tekki 1-3
Heian 1-5	Niseishi	Tensho
Heiku	Ohan	Tomari Bassai
Ishimine Bassai	Oyadomari No Passai	Unsu (Unshu)
Itosu Rohai 1-3	Pachu	Useishi (Gojushiho)
Jiin	Paiku	Wankan
Jion	Papuren	Wanshu
Jitte		

Opomba: Imena nekaterih kat se ponavljajo zaradi različnih jezikovnih pisav pri prevodu v romanske jezike. V veliko primerih ima ista kata različno ime v različnih karate stilih. Od stila do stila pa v posebnih primerih lahko isto ime pomeni različno kato.

Ocena

Sodniki pri ocenjevanju kate tekmovalca ali ekipe vrednotijo njihovo izvajanje na osnovi dveh glavnih enakovrednih kriterijev (tehnična in atletska izvedba).

Ocenjevanje se prične s tekmovalčevim priklonom in konča pri zaključnem priklonu. Izjema so borbe za medaljo, kjer tako kot časovno odštevanje, prične pri priklonu na začetku in konča pri zaključnem priklonu po Bunkai demonstraciji.

Obema kriterijema je potrebno dati enako vrednost pri oceni izvedbe.

Oceni izvedbe kate in bunkai-a sta enakovredni.

IZVEDBA KATE	IZVEDBA BUNKAIA (pri ekipnih borbah za medaljo)
1. TEHNIČNA IZVEDBA a. Položaji (stavi) b. Elementi (tehnike) c. Gibalni prehodi d. Čas izvajanja / usklajenost e. Korektno dihanje f. Fokus (kime) g. Tehnična zahtevnost h. Skladnost: Doslednost izvedbe kihon stila (ryu-ha).	1. TEHNIČNA IZVEDBA a. Položaji (stavi) b. Elementi (tehnike) c. Gibalni prehodi d. Čas izvajanja e. Kontrola f. Fokus (kime) g. Skladnost (s kato): Uporaba tehnik izvedenih v kati.
2. ATLETSKA IZVEDBA a. Moč b. Hitrost c. Ravnotežje d. Ritem	2. ATLETSKA IZVEDBA a. Moč b. Hitrost c. Ravnotežje d. Čas

IZKLJUČITEV (DISKVALIFIKACIJA)

Tekmovalec ali ekipa je lahko diskvalificiran/a zaradi naslednjih razlogov :

1. Izvedba ali najava napačne kate.
2. Izpustitev priklona na začetku in zaključku kata nastopa.
3. Izraziti premor ali zastoj med izvajanjem.
4. Motenje sodnikov pri njihovem delu (npr. sodnik se mora zaradi lastne varnosti umakniti ali storjen fizični stik s sodnikom).
5. Odvezan pas, ki pade na borišče med izvajanjem kate.
6. Prekoračitev skupnega časa 6 minut za Kata in Bunkai nastop.
7. Izvedba nožne tehnike »škarjice« v področju vratu (Kani Basami) v Bunkai nastopu.
8. Neupoštevanje navodil glavnega sodnika ali ostala neprimerna obnašanja.

NAPAKE

Sledeče napake, ki so očitne med izvajanjem kate, je potrebno upoštevati pri ocenjevanju :

- a. Manjša izguba ravnotežja
- b. Izvedba tehnike na nepravilen ali nepopoln način npr. izvedba nedokončanega bloka ali udarec, ki ni v smeri cilja.
- c. Asinhrono gibanje, npr. tehnika se zaključi že med pomikom telesa ali asinhronost gibanja pri ekipnem nastopu.
- d. Uporaba zvočnih znakov (od vsake osebe, vključujoč ostale člane ekipe) ali teatralno udarjanje s stopali po tleh, udarjanje po prsih, kimonu ali rokah in preglasno dihanje, bodo sodniki takoj kaznovali z negativno oceno za tehnično izvedbo kate (s tem je tekmovalec izgubil eno tretjino celotne ocene za izvedbo).
- e. Pas, razrahljan do te mere, da se med izvajanjem že snema preko bokov.
- f. Zavlačevanje, vključujoč podaljšano korakanje, prekomerno priklanjanje ali predolgi premor pred začetkom izvajanja.
- g. Odvrčati pozornost sodnikov z gibanjem okoli borišča med izvajanjem nasprotnikove kate.
- h. Povzročitev poškodbe zaradi premajhne kontrole med Bunkai-jem.

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 milino, ritem in ravnotežje.*
 - II. *Pri ekipnem tekmovanju morajo vsi člani začeti in končati kato z obrazom obrnjenim proti glavnemu sodniku.*
 - III. *Člani ekipe morajo poleg dobre usklajenosti prikazati sposobnost izvajanja kate z ozirom na vse predpisane zahteve.*
 - IV. *Izključna odgovornost trenerja ali tekmovalca je prijava odgovarjajoče kate pred vsakim kolom tekmovanja.*
 - V. *Čeprav je pri Bunkai prepovedana uporaba »škarjic« v predelu vratu (Kani Basami), je dovoljena njena uporaba v predelu telesa.*
-

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 začetni položaj 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 čakata na sodniško odločitev.
2. V kolikor je glavni sodnik mnenja, da je potrebna diskvalifikacija, lahko pokliče ostale sodnike in zahteva njihovo mnenje.
3. Diskvalifikacijo tekmovalca glavni sodnik objavi z zamahom zastavic iz prekrizanih narazen in z dvigom zastavice proglasi zmagovalca.
4. Po izvajanju obeh kat se tekmovalca drug ob drugem postavita na rob borišča. Glavni sodnik z dvo-tonskim žvižgom daje znak za odločitev (Hantei), nakar sodniki z dvigom zastavic izrazijo svojo odločitev. V primeru »Hansoku« diskvalifikacije obeh tekmovalcev v isti borbi, njuna nasprotnika v naslednjem kolu zmagata brez borbe (rezultat zmage se ne objavlja). Izjema pri obojestranski diskvalifikaciji so borbe za medalje. Zmagovalec se določi s »Hantei« odločitvijo.
5. Odločitev je za Aka ali Ao. Neodločen rezultat ni možen. Tekmovalca, ki dobi več glasov, napovedovalec proglasi za zmagovalca.
6. V primeru tekmovalčevega odstopa od nadaljnjega tekmovanja, po že začetem nastopu njegovega nasprotnika, lahko ta uporabi isto kato v eni od naslednjih krogov, če je v tem primeru zmagal po Kiken odločitvi. (to je izjema pri členu 3.5.)
7. Tekmovalca se medsebojno priklonita, nato se priklonita sodniškemu zboru in zapustita borišče.

Pojasnilo:

- I. Začetno mesto izvajanja kate je znotraj borišča.
- II. Glavni sodnik da znak za odločitev (Hantei), ki mu sledi dvo-tonski žvižg piščalke. Sodniki istočasno dvignejo zastavice. Po času, ki zadostuje za preštetje (okoli 5 sekund), se zastavice po kratkem žvižgu glavnega sodnika spustijo.
Če se poklicani tekmovalec ne pojavi ali se umakne (Kiken), je zmaga samodejno dodeljena nasprotniku, brez izvedbe njegove že najavljene kate. V tem primeru sme zmagovalec (posameznik ali ekipa) uporabiti isto kato v enem od naslednjih krogov.

ČLEN 7 : URADNI PROTEST

Uradni protesti v kata tekmovanju bodo sledili enakemu postopku, kot je opisan v Kumite pravilih 10. člen: Uradni protest.

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	Prekinitvev 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	Zjasnitev	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.
HANSOKU-CHUI	Opozorilo pred diskvalifikacijo	Pokaže kategorijo(1ali2), usmeri kazalec horizontalno proti kršitelju
HANSOKU	Diskvalifikacija	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 seznaniti 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 tekmovalci sam izpostavljajo nevarnosti.
TSUZUKETE	Poziv k borbeni aktivnosti	

DODATEK 2 : GESTE IN ZNAKI Z ZASTAVICAMI

Objave in geste glavnega sodnika

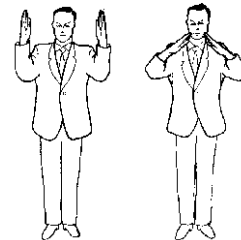
SHOMEN-NI-REI

Glavni sodnik stegne roki z naprej obrnjenimi dlanmi.



OTAGAI-NI-REI

Glavni sodnik pokaže tekmovalcema, naj se priklonita drug drugemu.



SHOBU HAJIME

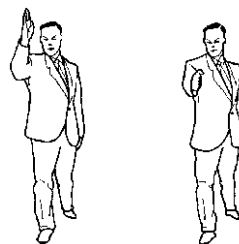
Začetek borbe
Po tej najavi glavni sodnik stopi korak nazaj.



YAME

»Stop«

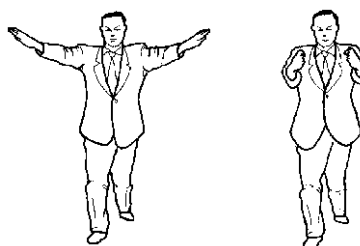
Prekinitev ali konec borbe. Sodnik istočasno energično spusti roko navzdol.



TSUZUKETE HAJIME

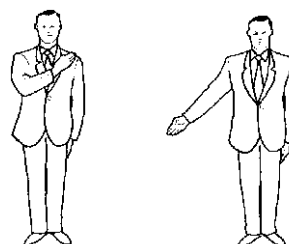
Ponoven začetek borbe.

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.



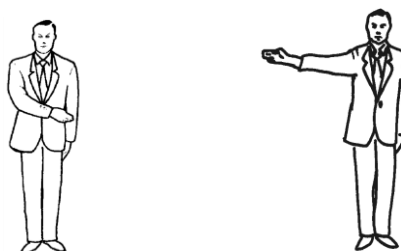
YUKO (1 točka)

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



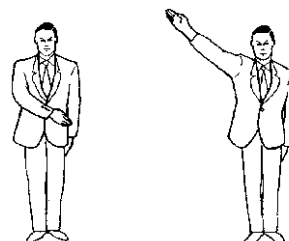
WAZARI (Dve točki)

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



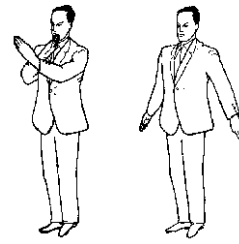
IPON (Tri točke)

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



RAZVELJAVITEV ZADNJE ODLOČITVE

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

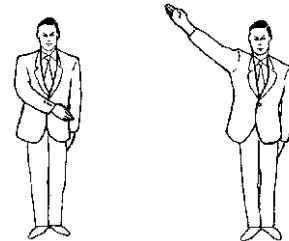


SENSU (Prva dobljena točka)



NO KACHI (Zmaga)

Glavni sodnik poševno dvigne roko na zmagovalčevo stran.



KIKEN

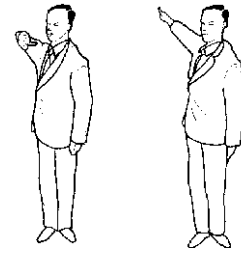
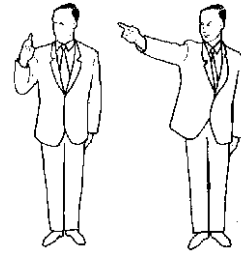
Predaja

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



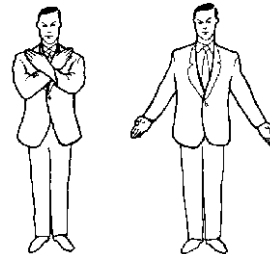
SHIKKAKU

»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.



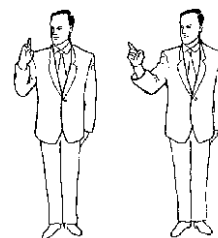
KATEGORIJA 1

Gl. sodnik prekriža roke pred seboj v smeri
kršitelja.



KATEGORIJA 2

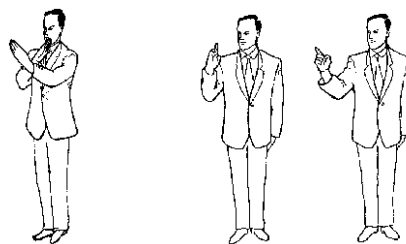
Gl. sodnik dvigne kazalec v smeri obraza
kršitelja.



CHUKOKU

Opozorilo za kategorijo 1 in kategorijo 2.

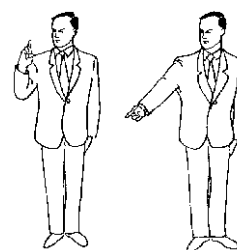
(brez vsakega dodatnega signala)



KEIKOKU

Opozorilo

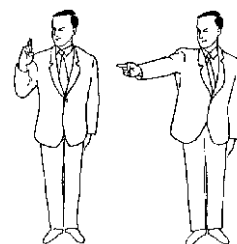
Gl. sodnik pokaže kategorijo 1 ali 2 in nato usmeri prst navzdol proti kršitelju.



HANSOKU CHUI

Opozorilo pred diskvalifikacijo

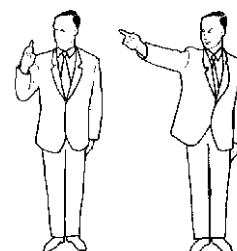
Gl. sodnik z gesto pokaže kategorijo 1 ali 2, nato kazalec usmeri vodoravno v smeri kršitelja.



HANSOKU

Diskvalifikacija

Glavni sodnik pokaže kategorijo kazni 1 ali 2, usmeri kazalec pod kotom 45° navzgor proti kršitelju in nato proglasi zmagovalca.



PREMOČAN KONTAKT

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



PASIVNOST

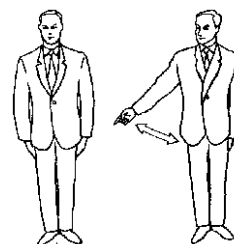
Glavni sodnik zavrti obe pesti in tako signalizira opozorilo kategorije 2..



JOGAI

Izhod iz borišča

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



MUBOBI

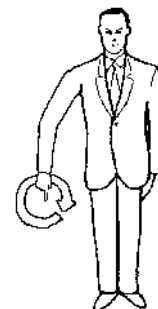
Brez samokontrole

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.



POTISKANJE, PRIJEMANJE ALI DRŽA »prsa ob prsa« BREZ TAKOJŠNE IZVEDBE UDARCA ALI META

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



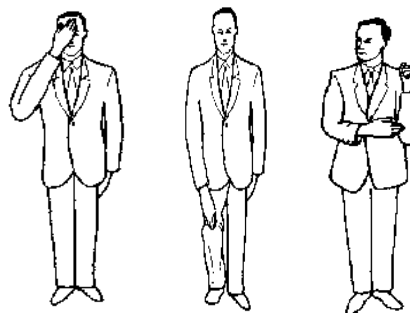
NEVARNI IN NEKONTROLIRANI NAPADI

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.



PRETIRAVANJE S TEŽO POŠKODBE, DELATI SE POŠKODOVANEGA

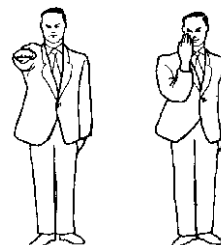
Glavni sodnik se z dlanema dotakne obraza in s tem pokaže sodnikom prekršek kategorije 2.



SHUGO

Sklic sodnikov

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

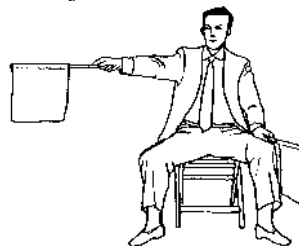


Sodniški znaki z zastavicami

Upoštevajte, da bo sodnik št. 1 in št. 4 imel rdečo zastavico v desni roki, sodnik # 2 in # 3 pa bo imel v levi roki.
Za kata sojenje: sodnik št. 1, 2 in 5 bo imel rdečo zastavico v svoji desni roki - sodnik # 3 in 4 v levi.



YUKO



WAZARI



IPON



PREKRŠEK

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



KATEGORIJA 1 - PREKRŠEK

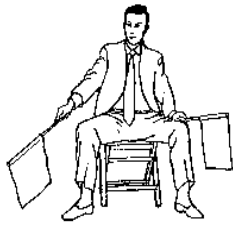
Zastavice prekržamo in usmerimo v smeri povzročitelja
Aka ali Ao.



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 v pravilih ali v pojasnilih ni jasnih napotkov.

PREMOČAN KONTAKT po uspešni tehniki

Če tekmovalec izvede po uspešnem udarcu, 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).

PREMOČAN DOTIK IN PRETIRAVANJE S TEŽO POŠKODBE

Karate je borilna veščina in od tekmovalcev se pričakuje visoki standard dobrega vedenja. Nesprejemljivo je, da si tekmovalec ob lažjem kontaktu drgne obraz, hodi v krogu, se opoteka, zvija, izpljune ščitnik za zobe ali sev drugače pretvarja z namenom prepričati sodnike in izsiliti večjo kazen za nasprotnika. Takšno obnašanje je goljufivo in ponižujoče za naš šport in zahteva takojšnje kaznovanje.

Ko je po presoji sodnikov izveden kontroliran udarec, ki zadovoljuje vseh 6 kriterijev, a se nasprotnik pretvarja (hlini), da je premočno udarjen, se tekmovalcu dosodi točka/točke in nasprotniku kazen kategorije 2. Pravilna kazen za hlinjenje poškodbe pri udarcu, ki zadovoljuje vse kriterije za točkovanje, je minimalna Hansoku in v posameznih primerih tudi Shikkako.

Težja je ocena situacije pri resnično močnem udarcu, ki ga je zrušil na borišče (včasih tekmovalec vstane, da bi zaustavil merjenje časa 10 sekund) in znova pade. Glavni in stranski sodniki morajo imeti v mislih, da udarec z noge v glavo prinaša 3 točke. To je pogosto razlog, da tekmovalci, ki za medalje dobijo denarne nagrade, podležejo skušnjavi in postane neetično obnašanje izrazitejše. Naša dolžnost zaustaviti takšno nepošteno in nekorektno obnašanje, je zaradi tega še večja. Pomembno je to prepoznati in ustrezno kaznovati.

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 XVIII. 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 z namenom zavesti sodniški zbor, lahko prejme poleg opomina ali kazni za »Mubobi« še **dodatno** kazen za pretiravanje, saj je storil dva prestopka.

Napad s premočnim kontaktom ne more biti točkovan v nobenem primeru.

»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.

ULOV BRCE V TELO

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

Če je udarec zadostil vsem šestim ocenjevalnim merilom in je napadalec ohranil »Zanshin«, potem ni razloga, da ta 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 onesposobila 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.

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 6. in 8. člena. Če tekmovalec vrže nasprotnika po pravilih, a pride pri tem do poškodbe, ker nasprotnik ne izvede pravega 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 ali kadar se nagne, prime nasprotnika in ga pred metom dvigne. Pojasnilo XI. 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.

TOČKOVANJE PRI TEKMOVALCU NA TLEH

Ipon se dosodi tekmovalcu, ki je izvedel uspešno tehniko proti nasprotniku, ki ga je vrgel ali zrušil in je njegov torzo (zgornji del telesa ali trupa) na borišču.

Če tekmovalec izvede uspešno tehniko proti nasprotniku, ki pada, bodo sodniki upoštevali smer padanja in distanco izvedene tehnike. Če je ta prevelika, se točka ne dosodi.

Če tekmovalčev zgornji del telesa ni na borišču v trenutku izvedenega udarca, se dosodi točka/točke v skladu z odredbo 6. člena. Zato se točka/točke tekmovalcu za udarce proti nasprotniku ki pada, sedi, kleči, je v skoku in v vseh situacijah, ko trup ni na borišču, dosodijo na sledeči način:

1. Nožni udarec v glavo, 3 točke (Ipon)
2. Nožni udarec v telo, 2 točki (Wazari)

3. Tzuki in Uchi udarci v ocenjevalne predele, 1 točko (Yuko)

POSTOPEK GLASOVANJA

Ko glavni sodnik prekine borbo, to stori z vzklikom Yame in s predpisano kretnjo. Vrne se na svojo linijo v borišču. Stranski sodniki z zastavicami izrazijo svoje mišljenje dosojanju točk in prestopa meje borišča (Jogai), na osnovi katerih bo glavni sodnik sprejel 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 sprejmejo svojo končno odločitev, ker ponovno glasovanje ni več mogoče.

Pri situacijah, kjer je več razlogov za prekinitve borbe, bo glavni sodnik obravnaval vsako situacijo posebej. Na primer točka za enega tekmovalca in kontakt nasprotnika ali Mubobi in pretiravanje s težo poškodbe pri istem tekmovalcu.

Pri borbah, kjer je v uporabi »video protest«, se lahko sodniška odločitev spremeni le v primeru, ko se oba člana komisije strinjata. Svojo odločitev bosta takoj sporočila glavnemu sodniku, ki bo oznanil spremembo rezultata, če je to potrebno.

»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.

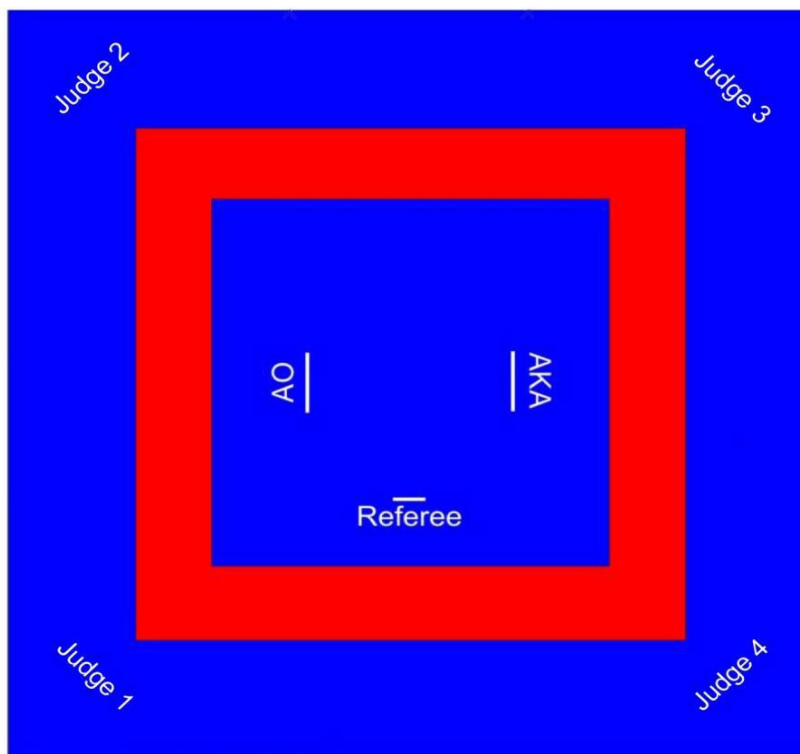
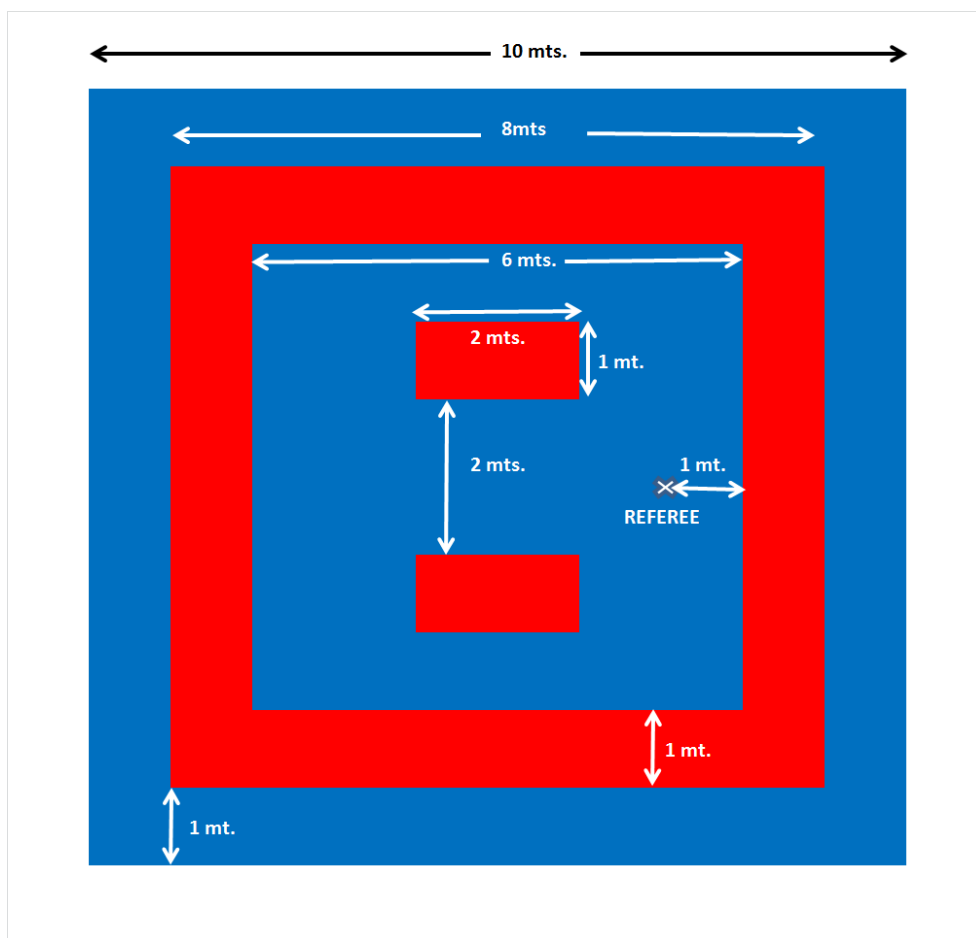
NAZNAČEVANJE KRŠITEV PRAVIL

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

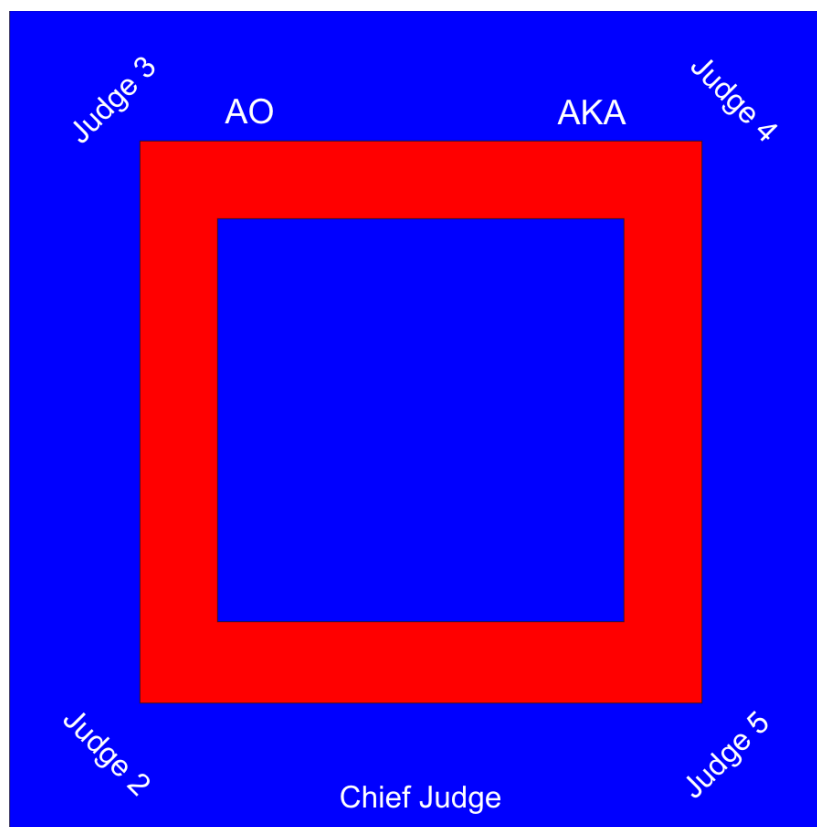
DODATEK 4: OZNAKE ZA ZAPISNIKARJA

●-○	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 pred diskvalifikacijo
C1H	Kategorija kazni 1-Hansoku	Diskvalifikacija
C2W	Kategorija kazni 2-opozorilo	Opozorilo
C2K	Kategorija kazni 2-Keikoku	Opozorilo
C2HC	Kategorija kazni 2-Hansoku Chui	Opozorilo pred diskvalifikacijo
C2H	Kategorija kazni 2-Hansoku	Diskvalifikacija
KK	KIKEN	Predaja
S	SHIKKAKU	Diskvalifikacija s tekmovanja

DODATEK 5 : Tloris borišča za borbe



DODATEK 6: Tloris KATA borišča



DODATEK 7: Pravila video protesta na kumite tekmovanjih

(Povzeto po WKF VIDEO REVIEW REGULATIONS, 15.06.2017)

Sestava ekipe:

- 2 nadzornika video protesta (VN)
 - 1 video operater (VO)
 - 1 video asistent (VA)
1. Pred začetkom tekmovanja bo šef borišča imenoval 2 sodnika, ki bosta v funkciji video nadzornika (VN) na tatamiju. Med obema nadzornikoma bo sedel video operator (VO), ki upravlja s pregledovalnikom videoposnetkov. Ekipa za pregled videoposnetkov (VO + 2 VN) je opremljena z rdečo (zavrnjeno) in zeleno (odobreno) kartico. Pri mizi, namenjeni video nadzoru, sta lahko prisotna samo oba nadzornika in operater.
 2. Pred vsako borbo video asistent (VA) izroči trenerju AKA tekmovalca rdeč karton in modrega trenerju AO tekmovalca. VA bo sedel med obema trenerjema ves čas trajanja borbe.
 3. Trener lahko uporabi karton samo za svojega tekmovalca, če je mnenja, da so sodniki spregledali veljavno točko/točke.
 4. Naloga in odgovornost VN je, da vsak protest obravnava maksimalno strokovno in odgovorno. V slučaju konflikta interesa, šef borišča zamenja enega ali oba VN.
 5. Točka/točke se lahko dodelijo samo za ročno ali nožno tehniko enega ali obeh tekmovalcev izvedene pred sodnikovim "Yame".
 6. Za pregled videoposnetkov se na vsakem tatami uporabita 2 video kameri, ki stojita v kotu borišča, levo in desno od zapisnikarske mize.
 7. Zaporedje postopkov video protesta:

-
- Trener vstane, dvigne roko in pokaže rdeči/moder karton.
 - V tem trenutku video operater ustavi snemanje borbe.
 - Glavni sodnik takoj ustavi borbo. V primeru, da glavni sodnik spregleda trenerjev znak, je naloga Kanse, da ga nemudoma opozori.
 - Video asistent vzame trenerjev karton in ga vpraša za razlog protesta. Z gesto, ki ponazarja udarec ali brco v telo/glavo, bo o tem informiral video operaterja. V primeru istočasnega protesta se vsak obravnava posebej.
 - VO bo vrnil video posnetek na začetek sporne sekvence. Na zahtevo VN bo predvajal posnetek iz obeh snemalnih kotov, upočasnil, ga ponavljal ...
 - VN bosta preučila video posnetke in sprejela odločitev v najkrajšem možnem času.
 - Odločitev o dodelitvi točke mora biti soglasna, sicer se šteje, da je bila zavrnjena. Odločitev bo razglasil eden od VN, ki bo vstal in dvignil zeleno (DA) ali rdečo (NE) kartico. Pri zelenem kartonu bo VN z gesto pokazal glavnemu sodniku višino točke, ki jo mora dosoditi. Glavni sodnik bo razglasil revidirano odločitev, dodelil točko/točke in nadaljeval z borbo. Video asistent bo vrnil trenerju karton.
 - Če je protest zavrnjen, video asistent karton zadrži in trener ga ne more ponovno uporabiti za vse sledeče borbe tega tekmovalca v tej kategoriji. Izguba uporabe kartona se mora zabeležiti (npr. z barvno oznako) na tekmovalni listi.
 - Pri ekipnih borbah je postopek enak kot pri individualnih nastopih.
 - Trener lahko karton za istega tekmovalca ponovno uporabi v borbi za medaljo. Video protest ne preprečuje uradne pismene pritožbe trenerja ali vodje ekipe v skladu z WKF Pravili.
8. Če tekmovalec signalizira trenerju, da naj dvigne karton, se to šteje za prekršek kategorije 2 in tekmovalcu mora biti izrečeno opozorilo ali kazen. V primeru, če trener nato tudi dvigne karton, se postopek video analize izvrši, tudi če je tekmovalec kaznovan z opozorilom ali kaznijo kategorije 2.
 9. Če tekmovalec signalizira trenerju, da ne dvigne kartona, ker tehnika po njegovem mnenju ni bila dovolj dobra, se to šteje za prekršek kategorije 2 in se mu mora izreči opozorilo ali kazen.
 10. Če trener dvigne karton in se takoj premisli, postopek ne bo ustavljen in video protest se bo nadaljeval skladno s proceduro.
 11. Če trener dvigne karton in hkrati dva ali več sodnikov pokažejo točko/točke za njegovega tekmovalca, se trenerju karton odvzame.
 12. Če trener dvigne karton za udarec/brco, ki je bila po mnenju sodniškega zbora na borišču brez kontrole in zahteva C1 opozorilo ali kazen, se trenerju karton odvzame.
 13. V primeru, da ekipa zaradi tehničnih težav (elektrike, kamer, računalniških okvar itd.) ne more analizirati videoposnetka in sprejeti odločitve, se trenerju karton vrne.

DODATEK 8:

**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 borišče s stranico 6 metrov.

Člen 3 : Trenerji in spremljevalci

Strokovni delavec z veljavno licenco za delo v športu 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. Trener mora, ko sedi ob borišču, odložiti nahrbtno prtljago. Borbe ne sme prekinjati z vzkliki in neprimernimi gestami.

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 zaščitna oprema: ščitnik za telo (lahko ga nosi pod ali preko kimone), ščitnik za zobe, rokavice, ščitnik za nart in golen.

Člen 5 : Zbor sodnikov

Na državnih prvenstvih in pokalnih tekmah je v vseh starostnih kategorijah zbor sodnikov sestavljen v skladu s veljavnimi WKF sodniškimi pravili.

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

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. Za veterane traja borba 2 minuti.

Člen 7 : Točkovanje in dosoja kazni

Za tekmovalce v borbah do 14 let, veljajo v osnovi določila glede dosojanja točk in kazni kot za kadete in mladince.

Pri tehnikah glave in vratu (območje Jodan) ni dovoljen kontakt.

Za vsak, tudi rahel kontakt v Jodan področje bo načeloma izrečen opomin ali kazen.

Načeloma se točkuje pravilno izvedena tehnika v glavo ali vrat na razdalji do 10 cm.

Udarci s kontaktom v telo se ne točkujejo.

Za veterane veljajo WKF določila tekmovanja za člane in članice. Izjema je uporaba zaščitne opreme. Ščitnik za telo se samo priporoča.

KATA PRAVILA

Člen 8 : Zbor sodnikov

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

V kategoriji do 12 let se lahko uporablja vzporedni način izvajanja kat.

Na ostalih tekmovanjih (pokalna tekmovanja, šolska liga....) in za mlajše starostne kategorije (do 14. leta) je 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 9 : Starostne kategorije in obvezne kate

Najmlajši / najmlajše 7 let in mlajši

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

Malčki / malčice 8 – 9 let

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

Mlajši dečki / mlajše deklice 10 – 11 let

Tekmovalci morajo v 1. in 2. krogu izvajati šolsko kato, nato kate z WKF seznama. Tekmovalec že izvedeno kato ne sme ponoviti.

Starejši dečki / starejše deklice 12 – 13 let

Tekmovalci morajo v 1. in 2. krogu izvajati šolsko kato, nato kate z WKF seznama. Tekmovalec že izvedeno kato ne sme ponoviti.

Seznam šolskih kat

Shotokan:

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

Shito-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.

Uechi-ryu

Kihon Kata Shodan , Kanshiwa, Kanshu

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.

Veterani

Tekmovalci izvajajo kate z WKF seznama po lastnem izboru.

KATEGORIZACIJA SODNIKOV V KZS

SODNIŠKI RANGI IN POGOJI

Pogoj za napredovanje je udeležba na DP in Pokalnih tekmah.

V skladu z odločitvijo Sodniške komisije, je možno izredno napredovanje kandidata v višji sodniški rang, tudi če ne izpolnjuje časovnega pogoja.

	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					

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