

SHOTOKAN KARATE-DO INTERNATIONAL FEDERATION

SOUTĚŽNÍ PRAVIDLA KARATE (KUMITE A KATA)

OBSAH

PRAVIDLA KUMITE

ČLÁNEK 1: ZÁPASIŠTĚ KUMITE
ČLÁNEK 2: OFICIÁLNÍ ÚBOR
ČLÁNEK 3: ORGANIZACE SOUTĚŽÍ KUMITE
ČLÁNEK 4: PANEL ROZHODČÍCH
ČLÁNEK 5: DOBA TRVÁNÍ ZÁPASU
ČLÁNEK 6: BODOVÁNÍ
ČLÁNEK 7: KRITÉRIA PRO ROZHODOVÁNÍ
ČLÁNEK 8: ZAKÁZANÉ CHOVÁNÍ
ČLÁNEK 9: TRESTY
ČLÁNEK 10: ZRANĚNÍ A NEHODY BĚHEM SOUTĚŽE
ČLÁNEK 11: OFICIÁLNÍ PROTEST
ČLÁNEK 12: PRÁVOMOCI A POVINNOSTI
ČLÁNEK 13: ZAHÁJENÍ, PŘERUŠENÍ A UKONČENÍ UTKÁNÍ
ČLÁNEK 14: ÚPRAVY

PRAVIDLA YAKUSOKU KUMITE

KIHON IPPON KUMITE
JIYUU IPPON KUMITE

PRAVIDLA KATA

ČLÁNEK 1: ZÁPASIŠTĚ KATA
ČLÁNEK 2: OFICIÁLNÍ ÚBOR
ČLÁNEK 3: ORGANIZACE SOUTĚŽE KATA
ČLÁNEK 4: PANEL ROZHODČÍCH
ČLÁNEK 5: ROZHODOVÁNÍ
ČLÁNEK 6: KRITÉRIA PRO ROZHODOVÁNÍ
ČLÁNEK 7: ŘÍZENÍ UTKÁNÍ

DODATEK I: TERMINOLOGIE
DODATEK II: HANSOKU, JYOGAI, MUBOBI
DODATEK III: PŘÍKLAD BODOVACÍCH ROZHODNUTÍ (HANTEI) PRO KATA
DODATEK IV: KATA

Všimněte si prosím, že mužský rod používaný v tomto textu se vztahuje také na rod ženský.

PRAVIDLA KUMITE

ČLÁNEK 1: ZÁPASIŠTĚ KUMITE

1. Zápasiště musí být rovné a bezpečné.
2. Zápasiště je čtverec o straně osm metrů (měřeno z vnějšku) s dalšími dvěma metry na všech stranách, které slouží jako bezpečnostní prostor. Zápasiště může být vyvýšeno nad podlahu až do výšky jednoho metru. Vyvýšená plocha musí tvořit čtverec o straně nejméně dvanáct metrů, aby zahrnoval jak zápasiště, tak i bezpečnostní prostor.
3. Dva metry od středu zápasiště musí být vyznačena čára dlouhá 0,5 m pro pozici rozhodčího.
4. Ve vzdálenosti 1,5 m od středu zápasiště musí být kolmo na čáru rozhodčího vyznačeny dvě rovnoběžné čáry dlouhé 1m pro pozici závodníků.
5. Kříž ze dvou čar, z nichž každá je půl metru dlouhá, bude vyznačovat střed.
6. Sudí jsou umístěni v bezpečnostní zóně.
7. Arbitr sedí u stolku, který je umístěn hned za bezpečnostní zónou zápasiště vlevo nebo vpravo za rozhodčím.
8. Kontrolor stavu zápasu sedí za oficiálním stolkem mezi zapisovatelem a časoměřičem.

VÝKLAD

1. V prostoru do vzdálenosti jeden metr od vnějšího okraje zápasiště nesmí být umístěny žádné tabule, stěny, sloupy s reklamou apod.
2. Tatami nesmí klouzat v místě dotyku s podlahou, povrch musí mít nízký koeficient tření a nesmí být tak silné jako tatami na judo, znesnadňovaly by pak správné pohyby karate. Rozhodčí se musí ujistit, že se jednotlivé tatami v průběhu zápasu nerozpojují, mezery by mohly způsobit zranění.

ČLÁNEK 2: OFICIÁLNÍ ÚBOR

1. Závodníci a jejich trenéři musí být oblečeni do oficiálního úboru (viz níže).
2. Komise rozhodčích může vyloučit kteréhokoliv funkcionáře nebo závodníka, jenž nedodrží tento předpis.

ROZHODČÍ

1. Rozhodčí a sudí musí nosit oficiální úbor určený komisí rozhodčích. Tento úbor musí nosit na všech soutěžích a kurzech.
2. Oficiální úbor je následující:
Tmavě modré sportovní sako se zlatými knoflíky
Bílá košile s krátkými nebo dlouhými rukávy
Oficiální kravata bez kravatové spony
Hladké šedé kalhoty bez manžet
Pro turnaje SKIF CZ mohou být nošeny tmavě modré nebo černé ponožky bez vzorku a černé boty na zápasiště. Sako nemusí mít zlaté knoflíky.
Rozhodčí a sudí ženského pohlaví mohou nosit spony do vlasů

ZÁVODNÍK

1. Závodníci musí nosit bílé Karate-Gi bez nápisů, pruhů či lemování. Povolené jsou pouze znak SKIF a/nebo emblém státní vlajky, které musí být umístěny na prsou na levé straně kabátu. Na karate-gi mohou být umístěny pouze originální nášivky výrobce. Tyto musí být umístěny na běžně uznávaných místech, tzn. v pravém dolním rohu kabátu karate GI a v pase kalhot. Na zádech může být umístěno identifikační číslo vydané organizačním výborem. Jeden závodník musí mít červený pás nebo pás s červenými šňůrkami, pokud zápasí dva ve stejnou dobu.
Na soutěžích SKIF CZ mohou mít závodníci umístěn na karate GI znak klubu.
2. Bez ohledu na výše uvedený odstavec 1 může řídicí výbor povolit umístění zvláštních nášivek či obchodních značek schválených sponzorů.

3. Kabát, stažený v pase pásem, musí mít minimálně takovou délku, aby kryl boky, nesmí však být delší než do tří čtvrtin stehů. Závodnice mohou nosit pod kabátem bílé tričko bez vzoru.
4. Délka rukávů musí dosahovat do poloviny předloktí, ale nesmí přesahovat přes zápěstí. Rukávy kabátu nesmí být vyhrnuté.
5. Kalhoty musí být tak dlouhé, aby zakryly alespoň dvě třetiny lýtky. Kalhoty nesmí být vyhrnuté.
6. Každý závodník musí mít čisté vlasy a ostříhané na takovou délku, která nenaruší hladký průběh zápasu. Hachimaki (čelenka) není povolena. Pokud rozhodčí usoudí, že vlasy kteréhokoliv závodníka jsou příliš dlouhé a/nebo špinavé, komise rozhodčích může tohoto závodníka vyloučit ze zápasu. V zápasech kumite jsou zakázány jehlice a sponky do vlasů (nejen kovové). V kata jsou nenápadné sponky povoleny.
7. Závodník musí mít krátké nehty a nesmí nosit kovové ani žádné jiné předměty, které by mohly zranit soupeře. Závodník může mít kovová rovnátka po schválení rozhodčím a oficiálním lékařem, přičemž závodník nese plnou odpovědnost za jakékoliv zranění.
8. Junioři, ženy a veteráni musí nosit chrániče rukou, schválené SKIF. **Pro turnaje SKIF CZ může pořadatel turnaje povolit červené a modré chrániče na ruce.**
9. Chrániče zubů jsou povinné.
10. Suspensory jsou povoleny. Chrániče holení jsou zakázány.
11. Brýle jsou zakázány. Závodník může nosit na své vlastní nebezpečí běžné barevné kontaktní čočky.
12. Nošení neschváleného oblečení nebo výstroje je zakázáno. Ženy mohou nosit schválenou další ochrannou výstroj jako například chrániče hrudníku.
13. Veškerá ochranná výstroj musí být schválena SKIF.
14. Rozhodčí musí v případě zranění schválit použití bandáží, vycpávek nebo ortéz na doporučení oficiálního lékaře.

VÝKLAD:

- I. Mohou se vyskytnout náboženské důvody pro nošení určitých částí oděvu, jako jsou například turbany nebo amulety. Osoby, které si přejí z důvodu svého náboženství nosit to, co by jinak bylo posuzováno jako neschválená část oděvu, musí tuto skutečnost předem oznámit komisi rozhodčích. Ta přezkoumá oprávněnost takové žádosti.
- II. Pokud přijde závodník do zápasu nesprávně oblečen, nebude ihned diskvalifikován; ale bude mu poskytnuta jedna minuta na nápravu.

ČLÁNEK 3: ORGANIZACE SOUTĚŽÍ KUMITE

1. Turnaj v KARATE může zahrnovat soutěž v KUMITE a/nebo v KATA. Soutěž v KUMITE se dále může dělit na utkání družstev (IPPON SHOBU) a na utkání jednotlivců (IPPON-HAN SHOBU nebo IPPON SHOBU). Utkání jednotlivců se může dále dělit na hmotnostní kategorie a kategorie bez rozdílu hmotnosti. Rozdělení podle hmotnosti se nakonec dělí do několika kategorií. Týmový zápas také popisuje individuální soutěže v KUMITE, a to mezi dvojicemi závodníků soupeřících družstev.
2. V utkání jednotlivců nesmí být žádný závodník nahrazen jiným závodníkem.
3. Závodník či družstvo, které se po výzvě k nástupu včas nedostaví k zápasu, obdrží KIKEN (diskvalifikaci) z této kategorie.
4. V týmových zápasech musí mít každý tým lichý počet závodníků. Mužské týmy se skládají ze 7 členů, z nichž v jednotlivém kole závodí 5. Ženské týmy se skládají ze 4 členek, z nichž v jednotlivém kole závodí 3. Mužské týmy musí první zápas zahájit minimálně s pěti členy, přičemž v dalších zápasech mohou nastoupit čtyři nebo tři členové, pokud není nějaký člen týmu schopen pokračovat v soutěžení. Ženské týmy musí první zápas zahájit minimálně se třemi členkami, přičemž v dalších zápasech mohou nastoupit dvě členky, pokud není nějaká členka týmu schopna pokračovat v soutěžení.
5. Všichni závodníci jsou členy družstva. Náhradníci nejsou pevně určeni.
6. Před každým utkáním musí zástupce družstva odevzdat u oficiálního stolu formulář se jmény a pořadím zápasů členů družstva. Sestava členů, vybraných z plného počtu sedmi závodníků či čtyř závodnic, a pořadí jejich zápasů mohou být pro každé kolo změněny, pokud je nové pořadí předem oznámeno. Je-li však již jednou oznámeno, nemůže být poté až do ukončení kola změněno. Družstvo

bude diskvalifikováno, jestliže kterýkoliv člen družstva nebo jeho trenér změni sestavu družstva či pořadí zápasů, aniž by před začátkem kola toto písemně oznámil.

ČLÁNEK 4: PANEL ROZHODČÍCH

1. Panel rozhodčích pro každé utkání se skládá z jednoho rozhodčího (SHUSHIN), čtyř sudích (FUKUSHIN) a jednoho arbitra (KANSA). Pro soutěže SKIF CZ může být panel rozhodčích složen z jednoho rozhodčího (SHUSIN) a dvou sudí (FUKUSHIN).
2. Pro usnadnění řízení utkání bude jmenováno několik časoměřičů, hlasatelů, zapisovatelů a kontrolorů stavu zápasu.

VÝKLAD

- I. Na začátku utkání KUMITE stojí rozhodčí vně zápasíště. Po jeho levé a pravé straně stojí sudí. Po jeho levé straně stojí sudí č. 1 a č. 2 a po jeho pravé straně stojí arbitř a sudí č. 3 a č. 4.
- II. Po pozdravu mezi závodníky a panelem rozhodčích udělá rozhodčí krok vzad, sudí a arbitř se otočí čelem dovnitř a všichni se vzájemně ukloní. Poté všichni zaujmou své pozice.
- III. Při výměně celého panelu rozhodčích udělají odcházející rozhodčí krok dopředu a otočí se čelem k novému panelu. Na povel nového rozhodčího se vzájemně ukloní a v jedné řadě opustí zápasíště (přičemž se dívají stejným směrem). Při výměně jednotlivých sudích přistoupí nový sudí ke starému sudímu, vzájemně se ukloní a vymění si místa.

ČLÁNEK 5: DOBA TRVÁNÍ ZÁPASU

1. Doba trvání zápasu KUMITE je určena na dvě minuty pro zápasy KUMITE pro muže, ženy a veterány od 16ti let (jak pro družstva, tak pro jednotlivce) a na minutu a půl pro zápasy juniorů (15 let a méně). Nicméně pouze v případě zápasu jednotlivců v KUMITE mužů může finálový zápas probíhat až do pěti minut podle SANBON-SHOBU (6-wazaari).
2. Čas zápasu začíná, když rozhodčí dá pokyn k zahájení zápasu a končí, kdykoliv rozhodčí zvolá „YAME“.
3. Časoměřič signalizuje jasně slyšitelným gongem nebo bzučákem „30 sekund do konce zápasu“ nebo „čas uplynul“. Signál „čas uplynul“ označuje konec zápasu.

ČLÁNEK 6: BODOVÁNÍ

1. Bodování je následující:
 - a) IPPON (2 WAZA-ARI)
 - b) WAZA-ARI
2. IPPON se uděluje, když je technika provedena podle následujících kritérií na zásahovou plochu:
 - a) Dobrá forma
 - b) Správné nasazení
 - c) Energické provedení
 - d) Bojová připravenost (ZANSHIN)
 - e) Správné načasování
 - f) Správná vzdálenost
 - g) Správný úhel
3. IPPON lze udělit v následujících případech, kdy provedení techniky nemusí mít maximální efektivnost:
 - a) Protiútok provedený v DE-AI protivníkovu útoku
 - b) Současný útok provedený tak, že protivník ztratí rovnováhu
 - c) Efektivní provedení kombinace technik jako například TSUKI a TSUKI, KERI a TSUKI, hod (NAGE) a TSUKI nebo KERI atd.
 - d) Útok provedený k protivníkovi, který je ve stavu ztráty bojového ducha (MUBOBI).
4. Útoky jsou omezené na tyto části:

- a) Hlava
 - b) Obličej
 - c) Krk
 - d) Hrudník
 - e) Břicho
 - f) Záda
5. Účinná technika provedená ve stejný okamžik, kdy zazní signál k ukončení zápasu, je považována za platnou. Technika, i když účinná, která je provedena po povelu přerušit nebo ukončit zápas, se nehodnotí a může vést k potrestání toho, kdo jej vykonal.
 6. Jsou- li oba zápasníci mimo zápasišť, není hodnocena žádná technika, i když je technicky správná. Pokud však jeden závodník provedl techniku před tím, než rozhodčí zvolal „YAME“ a je stále ještě v zápasišti, technika se bude bodovat.
 7. Současné účinné techniky, provedené vzájemně oběma závodníky (AIUCHI) se nehodnotí.

VÝKLAD:

- I. Pokus o chycení a hození protivníka může být proveden pouze tehdy, pokud je nejdříve proveden skutečný pokus o úderovou techniku Karate, nebo jako protiútok proti protivníkovi, který zaútočil a pokusil se o hození nebo chycení.
- II. Z bezpečnostních důvodů jsou zakázány hody, při kterých hozený protivník není během hodu držen, nebo je hozen nebezpečně, nebo je bod osy hodu nad úroveň boků, přičemž budou mít takové hody za následek napomenutí nebo trest. Výjimku tvoří techniky podražení, které nevyžadují držení soupeře během jejich výkonu, jako např. DEASHI-BARAI, KOUCHI GARI, KANI-BASAMI, atd. Poté, co byl hod proveden, nechá rozhodčí závodníkovi dvě až tři sekundy, aby se pokusil skórovat.
- III. Za techniku s dobrou formou je považována taková technika, která má vlastnosti, jež ji přisuzují pravděpodobnou účinnost v rámci tradičního pojetí karate.
- IV. Správné nasazení je součástí dobré formy a týká se ohleduplného nasazení, velké koncentrace zřejmě v průběhu celé bodující techniky.
- V. Energické provedení definuje sílu a rychlost techniky a zřejmou snahu o její úspěch.
- VI. Bojová připravenost (ZANSHIN) je kritérium, které je při bodování často opomíjeno. Je to stav nepřetržitého nasazení, ve kterém závodník udržuje absolutní koncentraci, postřeh a vědomí protivníkovy schopnosti protiútku. Během provedení techniky závodník neodvrací obličej a zůstává otočený tváří k soupeři i po jejím vykonání.
- VII. Správné načasování znamená provedení techniky tehdy, když bude mít největší potencionální naději na úspěch.
- VIII. Správná vzdálenost podobně znamená provedení techniky z přesné vzdálenosti, ze které bude mít technika největší potencionální účinek. Takže pokud bude technika provedena na soupeře, který rychle ustupuje, bude potencionální účinek úderu snížen.
- IX. Techniky, vedené pod pás, mohou být hodnoceny, pokud končí nad stydkou kostí. Krk je zásahová plocha stejně tak, jako hrdlo. Jakýkoliv kontakt na hrdlo je zakázán, avšak správně kontrolovaná technika, při které nedojde ke kontaktu, může být hodnocena.
- X. Technika vedená na lopatky může být hodnocena. Plocha ramene, na kterou nelze skórovat, je vymezena spojením vrcholu horní kosti paže, lopatkou a klíční kostí.
- XI. Zvonek ukončující zápas signalizuje v tomto zápase konec možnosti bodovat, a to i v případě, kdy rozhodčí neúmyslně ihned zápas neukončí. Signál k ukončení zápasu však neznamená, že nemohou být uděleny tresty. Tresty mohou být uděleny panelem rozhodčích až do okamžiku, kdy závodníci po konci zápasu opustí zápasišť. Poté mohou být udělovány pouze komisí rozhodčích.
- XII. Skutečné AIUCHI je velmi vzácné. Nejenže musí obě techniky dopadnout současně, ale obě musí být platné a bodovatelné, každá s dobrou formou atd. Dvě techniky mohou současně dopadnout, ale pouze zřídka - jestli vůbec někdy - jsou obě účinné. U rozhodčích nesmí projít jako AIUCHI situace, kdy pouze jedna z technik skutečně boduje. Toto není AIUCHI.

ČLÁNEK 7: KRITÉRIA PRO ROZHODOVÁNÍ

O výsledku zápasu se rozhodne, když závodník získá v KUMITE jednotlivců IPPON-HAN (dva IPPONY, jeden IPPON a jedno WAZA-ARI nebo tři WAZA-ARI) nebo IPPON (jeden IPPON nebo dvě WAZA-ARI), nebo IPPON v KUMITE družstev. Pokud nebylo po skončení zápasu Ippon-Han/Ippon dosažen, může být vítěz určen podle nejvyššího počtu bodů, nebo získáním rozhodnutí (HANTEI).

1. V individuálních zápasech, pokud dojde k remíze, může se zápasit v prodloužení (ENCHOSEN), které nepřesáhne dvě minuty. ENCHOSEN je prodloužení zápasu a všechny body, tresty a varování jsou přeneseny do tohoto prodloužení. Neexistuje žádná náhlá smrt (což znamená, že rozhodčí nemůže vyhlásit vítězem prvního závodníka, který získá ocenění).
2. Na konci časového prodloužení (ENCHOSEN) může být vítěz určen podle nejvyššího počtu bodů. Pokud dojde opět k remíze, uskuteční se zcela nový zápas (SAI-SHIAI). Do tohoto nového zápasu se z předcházejícího zápasu nepřevádí nic. Pokud během SAI-SHIAI ani jeden ze závodníků nebuduje, nebo dojde k remíze, bude rozhodnutí o vítězi učiněno konečným hlasováním panelu rozhodčích (HANTEI). Rozhodnutí o tomto vítězi je konečné.
Rozhodnutí se provede na základě následujících faktorů:
 - a) Přístupu k zápasu, bojovnosti a síly, prokazané závodníky.
 - b) Projevené taktické a technické převahy.
 - c) Toho, který ze závodníků měl vyšší iniciativu ve vedení útoku.
3. V soutěže družstev nebude v případě remízových utkání žádné prodloužení (ENCHOSEN).
4. Vítězí to družstvo, které dosáhne nejvyššího počtu vítězství. Jestliže mají obě družstva stejný počet vítězství:
 - a. Vítězí to družstvo, jež nasbíralo nejvíce IPPONŮ. Všechna vítězství, dosažená prostřednictvím protivníkovy HANSOKU-MAKE nebo SHIKKAKU-MAKE, budou počítána jako IPPON KACHI. IPPON KACHI dostane přednost před IPPON-KACHI s dvěma WAZA-ARI KACHI. Pokud budou mít oba týmy stejný počet IPPONŮ:
 - b. Vítězí to družstvo, které bude mít nejvíce WAZA-ARI, a to pouze z vítězných zápasů. (V dalších zápasech, které skončily prohrou, nebudou mít porážení skórující na rozhodnutí vliv.)
 - c. Pokud je skóre také shodné, vybere každý tým jednoho (1) zápasníka k dalšímu zápasu. Zvítězí to družstvo, jehož zápasník tento zápas vyhraje.
 - d. Pokud tento zápas skončí remízou, bude se pokračovat v ENCHOSENU s tím, že se všechny body převedou v souladu s pravidly pro jednotlivce.

VÝKLAD:

- I. Rozhoduje-li se o výsledku zápasu volbou (HANTEI), rozhodčí se přesune na okraj zápasíště a zvolá „HANTEI“, po čemž bude následovat dvojtónový hvízd na píšťalku. Sudí projeví svůj názor pomocí praporků a rozhodčí krátce pískne na píšťalku, vrátí se na své původní místo a ohlásí rozhodnutí.
- II. V případě nerozhodného výsledku rozhodčí ohlásí remízu (HIKIWAKE) a zahájí ENCHO-SEN, pokud je aplikovatelné.

ČLÁNEK 8: ZAKÁZANÉ CHOVÁNÍ

1. Techniky, při kterých dochází k přehnanému kontaktu, s ohledem na atakovanou zásahovou plochu.
2. Techniky, při kterých dojde ke kontaktu s hrdlem.
3. Útoky na horní a dolní končetiny, genitálie, klouby nebo nártý.
4. Útoky do tváře technikami s otevřenou rukou.
5. Nebezpečné nebo zakázané techniky hodů, které by mohly způsobit zranění.
6. Opakované vyšlápnutí ze zápasíště (JOGAI).
7. Vyhýbání se boji s úmyslem zabránit soupeři bodovat.

8. Chytání a pokusy hodit nebo strhnout protivníka, aniž by byl nejdříve proveden skutečný útok, s výjimkou situací, kdy se protivník pokusil o úchop nebo hod jako první a v případě házecích technik, kde je bod osy hoďu nad úroveň boků.
9. Zbytečné sevření soupeře, zápasení, strkání nebo tahání bez pokusu o úderovou techniku.
10. Techniky, které svojí povahou nemohou být kontrolovány ve vztahu k bezpečnosti protivníka, a nebezpečné a nekontrolovatelné útoky, a to bez ohledu na to, jestli dopadnou nebo ne.
11. Útoky vedené hlavou, koleny nebo lokty.
12. Předstírání nebo zveličování zranění.
13. Mluvení na soupeře nebo provokování soupeře, neuposlechnutí nařízení rozhodčího, neslušné chování vůči rozhodčím nebo jiná porušení etikety.
(V případě zápasu družstev bude družstvo diskvalifikováno, pokud je jeden soutěžící napomínán za jakékoliv z výše uvedeného chování, jež bude mít za následek Shikkaku.)

ČLÁNEK 9: TRESTY

KEIKOKU: za drobná porušení pravidel, které si nezasluhují HANSOKU-CHUI nebo HANSOKU.

HANSOKU-CHUI: Je obvykle udělováno za přestupky, za které bylo předtím v témže zápase uděleno KEIKOKU, ačkoliv může být uděleno přímo za vážné přestupky, které si nezasluhují HANSOKU.

HANSOKU se ukládá za velmi vážné porušení pravidel nebo v případě, kdy již bylo uděleno HANSOKU-CHUI. Následkem toho je závodník diskvalifikován. V soutěži družstev zraněný závodník obdrží další IPPON-GACHI.

SHIKKAKU: znamená diskvalifikaci z probíhajícího turnaje, soutěže nebo utkání. Aby bylo možno určit rozsah SHIKKAKU, musí být toto konzultováno s komisí rozhodčích. SHIKKAKU může být uloženo, když závodník neuposlechne nařízení rozhodčího, jedná ve zlém úmyslu, dopustí se skutku, který poškozujee prestiž a čest Karate-Do, nebo jeho další skutky odporují pravidlům a duchu turnaje. Pokud člen týmu obdrží SHIKKAKU v soutěži družstev, protivník obdrží další IPPON-GACHI.

VÝKLAD

- I. Za porušení pravidel je možno uložit trest přímo, ale byl-li jednou uložen a opakuje-li se toto provinění, musí být doprovázeno zvýšeným stupněm trestu. Není např. možné uložit výstrahu nebo trest za přehnaný kontakt, a potom za druhý přehnaný kontakt uložit pouze výstrahu.
- II. SHIKKAKU může být uděleno přímo bez varování jakéhokoliv druhu. Závodník nemusí provést nic, stačí, když se kouč nebo nezávodící člen delegace závodníkova týmu chová tak, že to poškozujee prestiž a čest Karate-Do. Jestliže je rozhodčí přesvědčen, že závodník jednal ve zlém úmyslu, bez ohledu na to, bylo-li způsobeno skutečné fyzické zranění, je správným trestem SHIKKAKU, nikoliv HANSOKU. SHIKKAKU musí být vyhlášeno veřejně.

ČLÁNEK 10: ZRANĚNÍ A NEHODY BĚHEM SOUTĚŽE

- I. KIKEN nebo vzdání se je rozhodnutí, které se ukládá, pokud závodník nebo závodníci nereagují na výzvu nebo odmítají pokračovat v zápase nebo jsou-li staženi na příkaz rozhodčího. Důvody odstoupení mohou zahrnovat zranění, které není možné připsat jednání soupeře.
- II. Jestliže se soupeři zraní navzájem nebo trpí-li následky předešlých zranění a jsou prohlášeni lékařem soutěže za neschopné pokračovat, je vítězství přiznáno tomu ze závodníků, který v tom okamžiku dosáhl vyššího počtu bodů. Jestliže je skóre stejné, rozhodne se o výsledku zápasu pomocí HANTEI.
- III. Zraněný závodník, který byl prohlášen lékařem za neschopného boje, nesmí v této soutěži pokračovat.
- IV. Zraněný závodník, který zvítězil diskvalifikací soupeře kvůli zranění, nesmí pokračovat v soutěži bez svolení lékaře. Pokud je zraněn, může vyhrát ještě druhý zápas diskvalifikací soupeře, ale ihned musí být stažen z další soutěže KUMITE v tomto turnaji.
- V. Je-li závodník zraněn, musí rozhodčí ihned přerušit zápas a/přivolat lékaře. Pouze lékař je oprávněn stanovit diagnózu a ošetřit zranění.

VÝKLAD

- I. Pokud lékař prohlásí závodníka za neschopného boje, musí být proveden příslušný záznam do jeho soutěžní karty. Rozsah neschopnosti musí být oznámen ostatním panelům rozhodčích.
- II. Rozhodčí přivolá lékaře, pouze když je závodník zraněn a potřebuje lékařské ošetření.
- III. V soutěži družstev, pokud dostane člen družstva KIKEN, obdrží protivník další IPPON-GACHI.

ČLÁNEK 11: OFICIÁLNÍ PROTEST

1. Nikdo nesmí protestovat proti ROZHODNUTÍ u členů panelu rozhodčích.
2. Pokud se postup při rozhodování zdá být v rozporu s pravidly, jediný, kdo smí podat protest k arbitrovi, je prezident federace nebo oficiální zástupce soutěžícího nebo týmu. Odvolací komise, která je složena z turnajového výboru a komise rozhodčích, přezkoumá okolnosti, které vedly k rozhodnutí, proti němuž je protest podáván.

ČLÁNEK 12: PRAVOMOCI A POVINNOSTI

KOMISE ROZHODČÍCH

Pravomoci a povinnosti komise rozhodčích jsou následující:

1. Přesvědčit se před zahájením každého turnaje konzultací s organizačním výborem o tom, že byl řádně připraven, co se týče zajištění zápasíšť, zajištění a použití všeho vybavení a potřebného zařízení, řízení utkání, dohledu a bezpečnostních opatření atd.
2. Jmenovat a rozmístit kontrolory zápasíšť (hlavní rozhodčí) na jimi řízená zápasíšť a učinit taková opatření, jež by mohla být od těchto kontrolorů vyžadována.
3. Dohlížet a koordinovat celkovou činnost rozhodčích.
4. Jmenovat náhradní funkcionáře, vyžaduje-li to situace.
5. Vydávat konečná rozhodnutí týkající se záležitostí technického charakteru, které mohou vyvstat v průběhu konkrétního utkání a které nejsou stanoveny v pravidlech.

KONTROLOŘI ZÁPASIŠTĚ

Pravomoci a povinnosti kontrolorů zápasíšť dozorců nad zápasíštěm jsou následující:

1. Delegovat, jmenovat a dohlížet na rozhodčí a sudí během všech utkání na zápasíštích, která řídí.
2. Dohlížet na výkony rozhodčích a sudích na svém zápasíšti a přesvědčit se, zda jsou jmenovaní rozhodčí schopni vykonávat činnosti jim přidělené.
3. Nařídít rozhodčímu zastavit zápas v případě, že arbitř signalizuje porušení pravidel soutěže.

ROZHODČÍ

Pravomoci rozhodčího jsou následující:

1. Rozhodčí (SHUSHIN) má pravomoc řídit zápasy, včetně vyhlašování začátku, přerušení a konce zápasu; a udělovat body.
2. Pokud je to nutné, vysvětlit kontrolorovi, komisi rozhodčích nebo odvolací komisi důvody, které vedly k jeho rozhodnutí.
3. Udělovat tresty a napomenutí před, během a po skončení zápasu.
4. Respektovat a řídit se názory sudích.
5. Vyhlašovat prodloužení.
6. Vést hlasování panelu rozhodčích (HANTEI) a vyhlásit výsledek.
7. Vyhlásit vítěze.
8. Pravomoci rozhodčího nejsou omezeny jen na zápasíšť, ale vztahují se i na jeho bezprostřední okolí.
9. Rozhodčí uděluje veškeré povely a provádí všechna vyhlášení.

SUDÍ

Pravomoci sudích (FUKUSHIN) jsou následující:

1. Asistovat rozhodčímu pomocí praporků a píšťalky.
2. Uplatňovat právo podílet se svým hlasem na rozhodnutí, které má být přijato.
3. Sudí musí pozorně sledovat akce závodníků a signalizovat rozhodčímu svá mínění v následujících případech:
 - a) Jakmile upozoruje bodovací techniku.
 - b) Pokud závodník jedná v rozporu s pravidly nebo provede zakázané techniky.
 - c) Pokud upozoruje zranění nebo zdravotní potíže závodníka.
 - d) Pokud se jeden nebo oba závodníci dostanou mimo plochu zápasíště (JOGAI).
 - e) V jiných případech, kdy považuje za nutné upozornit rozhodčího.

ARBITŘI

Arbitr (KANSA) asistuje kontrolorovi zápasíště a rozhodčímu sledováním zápasu nebo probíhajícího boje. V případě, že by rozhodnutí rozhodčího a/nebo sudích bylo v rozporu s pravidly soutěže, arbitr dá rozhodčímu pokyn, aby zastavil zápas nebo boj a ujasnil nesrovnalosti. Zápisy o průběhu zápasu se stávají oficiálními zápisy až po schválení arbitrem.

KONTROLOŘI STAVU ZÁPASU

Kontrolor stavu zápasu vede samostatný záznam o bodech udělených rozhodčím a zároveň dohlíží nad činnostmi zvolených časoměřičů a zapisovatelů bodů.

VÝKLAD:

- I. Při HANTEI mají rozhodčí a sudí každý jeden hlas.
- II. Sudí musí udělovat body pouze za to, co skutečně viděli. Jestliže si nejsou jisti, že technika skutečně zasáhla bodovanou plochu, měli by signalizovat, že to neviděli (MIENAI).

ČLÁNEK 13: ZAHÁJENÍ, PŘERUŠENÍ A UKONČENÍ UTKÁNÍ

1. Termíny a gesta používaná rozhodčím a sudími při řízení zápasu musí být v souladu s DODATKEM I.
2. Rozhodčí a sudí zaujmou svá předepsaná postavení a po vzájemné úkloně závodníků rozhodčí vyhlásí „SHOBU HAJIME!“ a zápas je zahájen.
3. Rozhodčí zastaví zápas zvoláním „YAME“. Pokud je to nutné, rozhodčí nařídí závodníkům, aby zaujali svá původní místa (MOTO NO ICHI).
4. Rozhodčí se vrátí na svou pozici a sudí vyjádří svá mínění pomocí signálu. Pokud došlo k bodování, označí závodníka (AKA nebo SHIRO), zasaženou plochu (CHUDAN nebo JODAN), skórující techniku (TSUKI, UCHI, nebo KERI) a poté udělí příslušné bodové ohodnocení za použití předepsaných gest. Rozhodčí poté nařídí pokračovat v zápase povel „TSUZUKETE HAJIME“.
5. Pokud závodník získá IPPON (v zápase družstev nebo jednotlivců) nebo IPPON-HAN (v zápase jednotlivců), rozhodčí zvolá „YAME“ a nařídí závodníkům, aby se vrátili na výchozí čáry, přičemž sám se také vrátí na svou. Potom bude vyhlášen vítěz a označen zvednutím ruky rozhodčího na stranu vítěze a zvoláním „SHIRO (AKA) NO KACHI“. Tím zápas končí.
6. Pokud čas zápasu uplynul a závodník nemá IPPON (v zápase družstev nebo jednotlivců) nebo IPPON-HAN (v zápase jednotlivců), nebo je počet bodů stejný, nebo nebyly uděleny body žádné, rozhodčí zvolá YAME a vrátí se na své místo. Při pohybu k obvodu zápasíště rozhodčí učiní rozhodnutí. V případě remízy rozhodčí vyhlásí „HIKIWAKE“ a zahájí prodloužení ENCHO-SEN, pokud je aplikovatelné.
7. Pokud se rozhodčí dostane do následujících situací, vyhlásí „YAME!“ a dočasně přeruší zápas:
 - a. Když se oba nebo jeden ze závodníků ocitne mimo zápasíště.
 - b. Když rozhodčí přikáže závodníkovi, aby si upravil karate-gi nebo ochranné vybavení.

- c. Když závodník poruší pravidla.
- d. Když rozhodčí usoudí, že jeden nebo oba závodníci nejsou schopni pokračovat v zápase kvůli zranění, nemoci nebo z jiných příčin. O tom, zda bude zápas pokračovat, rozhodne rozhodčí na základě posudku lékaře.
- e. Když závodník uchopí soupeře a ihned neprovede techniku nebo hod.
- f. Když jeden nebo oba závodníci upadnou nebo jsou hozeni a nenásleduje okamžitě žádná účinná technika.
- g. Když oba závodníci po pádu nebo pokusu o hod nestojí na nohou a začnou zápasit.
- h. Když tři sudí dají stejný signál nebo bodování pro stejného závodníka.

VÝKLAD:

- I. Když začíná zápas, rozhodčí nejprve zavolá závodníky na jejich výchozí čáry. Pokud závodník předčasně vstoupí do zápasíště, musí být vrácen. Závodníci se musí řádně jeden druhému uklonit – rychlé kývnutí hlavou je stejně tak nezdvořilé jako nedostačující.
- II. Když rozhodčí dává pokyn k pokračování v zápase, měl by nejprve zkontrolovat, zda jsou oba závodníci za svými výchozími čarami a zda jsou řádně soustředěni. Závodníci, kteří poskakují nebo jsou jinak neklidní, musí být nejprve zklidněni, než může zápas znovu pokračovat. Rozhodčí musí znovu zahájit zápas s minimální prodlevou.

ČLÁNEK 14: ÚPRAVY

Tato pravidla může měnit nebo upravovat pouze technická komise řídicího výboru, a to se souhlasem Soke.

PRAVIDLA YAKUSOKU KUMITE

Soutěž YAKUSOKU KUMITE sestává z KIHON IPPON KUMITE a JIYU IPPON KUMITE. Pro vyřazovací zápasy se také provádí GOHON KUMITE a SANBON KUMITE

Soutěž YAKUSOKU KUMITE může také zahrnovat zápasy KO-HAKU a zápasy s bodovým systémem.

Pro turnaje SKIF CZ může být pořadatelem rozhodnuto, že budou v YAKUSOKU kumite soutěžit vždy 2 závodníci proti sobě. Nikoliv 2 týmy.

KIHON IPPON KUMITE

1. KIHON IPPON KUMITE musí být prováděn se dvěma týmy AKA a SHIRO s dvěma závodníky v každém týmu.
2. Na začátku soutěže nastoupí dva týmy, jeden s AKA a druhý s SHIRO, společně na plochu a ukloní se rozhodčímu.
3. Po vzájemném uklonění se se oba týmy postaví čelem k přední části plochy a závodníci na pravé straně začnou provádět různé útočné techniky, o nichž předtím rozhodl panel rozhodčích. Jakmile strana AKA dokončí svůj útok, útočné techniky na oplátku provedou soutěžící na levé straně. Tentokrát však musí bránící se strana použít jiné obranné techniky, než které byly předtím použity v tomto zápase členem jejich týmu.
4. Po dokončení soutěže KUMITE KATA oběma týmy se soutěžící seřadí na okraji zápasště čelem k rozhodčímu.
5. Rozhodčí požádá o rozhodnutí (HANTEI), což je naprosto stejný postup pravidel KO-HAKU soutěže KATA.
6. Závodníci se vzájemně ukloní, potom se ukloní rozhodčímu a opustí zápasště.

JIYU IPPON KUMITE

1. JIYU IPPON KUMITE sestává ze soutěže mezi dvěma týmy AKA a SHIRO a dvěma závodníky v každém týmu.
2. Na začátku každého zápasu po vyvolání jejich jmen oba týmy AKA a SHIRO nastoupí na okraj zápasště čelem k rozhodčímu. Po uklonění se panelu sudích SHIRO ustoupí ven ze zápasště.
3. Tým AKA nejdříve přijde do středu zápasště, po vzájemném uklonění se závodník na pravé straně zahájí provádění různých útočných technik, o kterých bylo předtím rozhodnuto panelem rozhodčích. Poté, co pravá strana dokončí svůj útok, útočné techniky na oplátku provede soutěžící na levé straně, avšak tentokrát musí bránící se strana použít jiné obranné techniky, než které byly předtím použity v tomto zápase členem jejich týmu. Poté, co tým AKA dokončí svou soutěž a opustí zápasště, nastoupí tým SHIRO a předvede svou soutěž.
4. Poté, co tým SHIRO dokončí svou soutěž, oba týmy AKA i SHIRO nastoupí na okraj zápasště čelem k rozhodčímu.
5. Rozhodčí požádá o rozhodnutí (HANTEI), což je naprosto stejný postup pravidel KO-HAKU soutěže KATA.
6. Závodníci se vzájemně ukloní, potom se ukloní panelu sudích a opustí zápasště.

VÝKLAD

I. Hlavní rozhodčí nebo komise rozhodčích musí oznámit závodníkům před zahájením jejich soutěže druhy technik (TSUKI, KERI atd.) a počet útoků (jednou, dvakrát atd.) útočící straně.

II. Bránící strana může použít jakoukoliv obrannou techniku (UKE) podle své preference. Jelikož má však SKIF číselnou soustavu tréninkové osnovy YAKUSOKU KUMITE, dostanou ti, co použijí přesně a dynamicky techniky z číselné soustavy SKIF, více přednostních bodů.

III. Panel rozhodčích hodnotí jak útočné, tak obranné techniky soutěžících.

PRAVIDLA KATA

ČLÁNEK 1: ZÁPASIŠTĚ KATA

1. Zápasiště musí být rovné a bezpečné.
2. Zápasiště musí být tak velké, aby umožnilo nerušené provedení KATA.

VÝKLAD

Správné provedení KATA vyžaduje stabilní hladký povrch. Obvykle je možné použití tatami pro KUMITE.

ČLÁNEK 2: OFICIÁLNÍ ÚBOR

1. Závodníci a sudí musí nosit oficiální úbor, viz ČLÁNEK 2: pravidla KUMITE.
2. Jakákoliv osoba, která nedodrží toto ustanovení, může být vyloučena.

VÝKLAD

- I. Horní část KARATE-GI nesmí být při cvičení KATA sundána.
- II. Závodníci, kteří nastoupí nesprávně ustrojeni, dostanou jednu minutu na to, aby nedostatek odstranili.

ČLÁNEK 3: ORGANIZACE SOUTĚŽE KATA

1. Soutěž KATA má formu soutěží družstev a jednotlivců. Soutěž družstev je soutěží tříčlenných týmů. Družstvo je výhradně jen mužské nebo ženské, ale může být i smíšené, pokud to schválí turnajový výbor. Soutěž jednotlivců KATA se skládá z individuálního cvičení v oddělených kategoriích mužů a žen, přičemž ovšem může být smíšená, pokud to schválí turnajový výbor.
2. Od závodníka se očekává, že předvede během soutěže jak povinná (SHITEI), tak volná (TOKUI) KATA. KATA bude v souladu s KATAMI nominovanými federací SKIF (DODATEK IV).

ČLÁNEK 4: PANEL ROZHODČÍCH

1. Panel určený komisí rozhodčích nebo kontrolorem zápasiště sestává z pěti nebo sedmi sudích, přičemž pro každý zápas může také mít arbitra. Pro soutěže SKIF CZ může být panel rozhodčích složen z jednoho rozhodčího (SHUSIN) a dvou sudí (FUKUSHIN). O tomto nasazení rozhoduje komise rozhodčích.
2. Dále budou určeni zapisovatelé bodů a hlasatelé.

VÝKLAD:

Hlavní rozhodčí KATA sedí na okraji zápasiště čelem k závodníkům. Ostatní čtyři sudí sedí v rozích zápasiště (vprostřed levé a pravé strany mohou sedět dva další sudí). V soutěži KATA může rozhodčí zastávat roli arbitra.

ČLÁNEK 5: ROZHODOVÁNÍ

Soutěž KATA může sestávat ze zápasů KO-HAKU a/nebo bodového systému. Pro finálovou soutěž může být vybráno osm nebo šestnáct závodníků. Vyřazovací zápasy se mohou provádět s povinnou KATA podle systému KO-HAKU.

ČLÁNEK 6: KRITÉRIA PRO ROZHODOVÁNÍ

1. Cvičení KATA musí být vykonané kompetentně, musí jasně demonstrovat pochopení tradičních principů, které jsou v něm obsaženy. Při hodnocení cvičení závodníka nebo družstva se sudí zaměří na:
 - a. Předvedení reálného významu cvičení KATA.
 - b. Porozumění použitým technikám (BUNKAI).
 - c. Správné načasování, rytmus, rychlost, stabilita a ohnisko síly (KIME).
 - d. Správné a náležité využití dýchání jako pomůcky k dosažení KIME.
 - e. Správný stupeň pozornosti (CHAKUGAN) a koncentrace.
 - f. Správné postoje se správným napětím nohou, kdy jsou chodidla celou plochou na podlaze.
 - g. Správné zpevnění břišního svalstva (HARA), bez zvedání se při změně postoje.
 - h. Správnou formu stylu, který je předváděn (KIHON).
 - i. Správné posouzení výkonu s ohledem na obtížnost prvků.
 - j. V soutěži družstev KATA je synchronizace bez vnějších podnětů přidaným faktorem.
2. Závodník, který zacvičí odlišné variace KATA, během předvádění KATA se zastaví, nebo předvede KATA, která je odlišná, než ta oznámená, bude diskvalifikován.

VÝKLAD:

- I. KATA není tanečním ani divadelním představením. KATA se musí držet tradičních hodnot a principů. Musí být realistická z bojového hlediska a musí vyjadřovat koncentraci, sílu a potenciální účinek jejich technik. Musí demonstrovat sílu, moc a rychlost – stejně tak jako i ladnost, rytmus a rovnováhu.
- II. V soutěži KATA družstev cvičí všichni tři členové týmu stejným směrem, přičemž na začátku cvičení stojí všichni otočení tváří k hlavnímu rozhodčímu.
- III. Členové družstva musí demonstrovat kompetentnost ve všech aspektech cvičení KATA, stejně tak jako synchronizaci.
- IV. Povel na začátku a konci cvičení, dupání nohou, údery do hrudi, paží nebo karate-gi a nepřírozené výdechy jsou případy vnějších podnětů a sudí by je měli vzít v úvahu při rozhodování.

ČLÁNEK 7: ŘÍZENÍ UTKÁNÍ

Soutěž KATA může zahrnovat zápasy KO-HAKU a zápasy s bodovacími systémy. Vyřazovací zápasy mohou využít systém KO-HAKU a vybrat nejlepší 4, 8 nebo 16 závodníků pro zápasy semifinále a finále. Ve finálovém zápase bude použit bodovací systém.

ZÁPASY KO-HAKU

1. Na začátku každého zápasu oba závodníci, z nichž jeden má červený pás, nastoupí na okraj zápasíště čelem k rozhodčímu. Rozhodčí vybere povinnou KATA a oznámí soutěžícím název KATA.
2. Poté, co oba soutěžící docvičí povinnou KATA, požádá rozhodčí o rozhodnutí (HANTEI) a dvoutónově zapíská na píšťalku a všichni sudí zvednou současně své praporky, aby sdělili svá rozhodnutí.
3. Rozhodčí znovu krátce pískne do píšťalky, načež se praporky sundají dolů.
4. Rozhodčí učiní rozhodnutí na základě toho, že rozhodčí a sudí mají všichni po jednom hlasu.
5. V případě remízy budou soutěžící soutěžit znovu v jiné povinné KATA.
6. Rozhodčí upozorní sudí, když se soutěžící odchýlí, přiblíží se do půlky během cvičení KATA, nebo předvádí jinou než nahlášenou KATA. Soutěžící může být diskvalifikován nebo sudí mohou k tomu vyzvat rozhodčího.

BODOVACÍ SYSTÉM

1. Závodník, který je zavolán, se okamžitě dostaví na určené místo zápasíště a oznámí název KATA, kterou bude předvádět. Rozhodčí zopakuje název KATA. Závodník poté začne provádět svou KATA. Po dokončení KATA se závodník vrátí na určené místo a vyčká na rozhodnutí panelu sudích.
2. Rozhodčí požádá o rozhodnutí (HANTEI) a dvojtónově zapíská a všichni sudí zvednou svou pravou rukou bodovací kartu, čímž ukáží svoje hodnocení bodovacímu stolku.
3. Po zapsání bodů obsluha bodovacího stolku vyhlásí všechny body. Rozhodčí znovu krátce pískne do píšťalky, načež sudí sklopí bodovací karty.
4. Poté, co se dozví od bodovacího stolku celkové bodové hodnocení, rozhodčí vyhlásí konečný počet dosažených bodů závodníkovi.
5. Rozhodčí se může obrátit na sudí, když si všimne, že se závodník během cvičení KATA výrazným způsobem odchýlil, nebo závodník předvádí jinou KATA, než která byla oznámena, což povede k diskvalifikaci. Pokud si sudí všimne stejné situace, může se také obrátit na rozhodčího.

VÝKLAD:

- I. Nejvyšší a nejnižší body z hodnocení uděleného pěti (nebo sedmi) rozhodčími a sudím se škrtačí, přičemž zbývající tři (nebo pět) hodnocení jsou sečtena, čímž se získá celkový počet bodů závodníka.
- II. V případě stejného počtu bodů u dvou závodníků se nejdříve u zbývajících třech (nebo pěti) bodových hodnocení zjistí nejnižší bodové hodnocení, jež každý závodník má, přičemž závodník, který má nejnižší hodnocení vyšší zvítězí. Pokud jsou jejich nejnižší bodová hodnocení stejná, zjistí se nejvyšší bodové hodnocení. Závodník, který má vyšší bodové hodnocení, zvítězí. Pokud jsou i nejvyšší bodová hodnocení stejná, uskuteční se nový zápas.
- III. Při novém zápasu z důvodu remízy (SAI-SHIAI) musí závodníci předvést jinou KATA, než v jejich předcházejícím zápase.
- IV. Všechny prováděné KATA musí být zahájeny uvnitř zápasíště.

DODATEK I: TERMINOLOGIE

SHOBU HAJIME - zahájení utkání nebo zápasu

Po oznámení udělá rozhodčí krok zpět.

ATOSHI BARAKU – zbývá ještě trocha času

Časoměřič dá slyšitelný signál 30 vteřin před koncem zápasu a rozhodčí oznámí „ATO SHIBARAKU“.

YAME - zastavit

Přerušení nebo konec zápasu. Při ohlašování rozhodčí sekne rukou směrem dolů.

MOTO NO ICHI - úvodní pozice

Závodníci a rozhodčí se vrátí na svoji výchozí pozici.

TSUZUKETE - pokračujte v boji

Znovuzahájení boje, po neoprávněného přerušení zápasu.

TSUZUKETE HAJIME - znovuzahájení boje – začněte

Rozhodčí stojí v předním postoji (s úkrokem vzad). Při zvolání „TSUZUKETE“ natáhne ruce dlaněmi od sebe směrem k zápasníkům. Při zvolání „HAJIME“ otočí dlaně a prudce je přiblíží k sobě a současně ustoupí.

SHUGO - přivolání sudích

Rozhodčí přivolá sudí k diskusi, kvalifikaci na konci utkání nebo zápasu, nebo k doporučení SHIKKAKU.

HANTEI - rozhodnutí

Rozhodčí vyzve sudí k rozhodnutí. Po krátkém písknutí do píšťalky sudí projeví své mínění signálem pomocí praporku a rozhodčí vyjádří svoji volbu současně pomocí paží.

HIKIWAKE - nerozhodně

V případě nerozhodného rozhodnutí HANTEI rozhodčí zkříží paže a poté je rozpráhne od těla dlaněmi nahoru.

TORIMASEN – technika nepřijatelná pro bodování

Rozhodčí zkříží paže a poté sekne dlaněmi směrem dolů.

ENCHO-SEN - prodloužení zápasu

Rozhodčí znovu zahájí zápas povelom „SHOBU HAJIME“.

AIUCHI - současné bodovatelné techniky

Žádnému ze závodníků není udělen bod. Rozhodčí ukáže pěstmi proti sobě před hrudníkem.

AKA (SHIRO) NO KACHI - červený (bílý) vítězí

Rozhodčí zvedne šikmo paži na stranu vítěze.

AKA (SHIRO) IPPON - červený (bílý) získává jeden bod

Rozhodčí zvedne paži šikmo nahoru (pod úhlem 45°) na stranu bodujícího závodníka.

WAZAARI – červený (bílý) získává půl bodu, který není celým IPPONEM.

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

CHUKOKU - první varování bez trestu (pouze v Sanbon-Shobu)

KEIKOKU - varování s trestem nebo bez trestu

Rozhodčí ukáže ukazovákem dolů pod úhlem 45° směrem k provinivšímu se závodníkovi a udělí

Wazaari (v Sanbon Shobu) soupeři.

HANSOKU-CHUI – varování s trestem

Rozhodčí ukáže ukazovákem horizontálně směrem k provinivšímu se závodníkovi a udělí Wazaari (v

Ippon nebo Ippon-Han Shobu) nebo Ippon (v Sanbon Shobu) soupeři.

HANSOKU - faul

Rozhodčí ukáže ukazovákem směrem nahoru pod úhlem 45° k provinivšímu se závodníkovi a vyhlásí soupeře vítězem.

JOGAI - vystoupení ze zápasistiště

Rozhodčí ukáže ukazovákem na stranu provinivšího se závodníka, aby oznámil sudím, že závodník se pohybuje mimo zápasistiště.

SHIKKAKU - Diskvalifikace „opustíte plochu“

Rozhodčí nejprve ukáže směrem nahoru pod úhlem 45° k provinivšímu se závodníkovi a poté směrem ven a za něj a zároveň oznámí „AKA (SHIRO) SHIKKAKU“. Poté vyhlásí soupeře vítězem.

KIKEN - vzdání se

Rozhodčí ukáže dolů pod úhlem 45° směrem k výchozí čáře závodníka.

MUBOBI - sebeohrožování

DODATEK II HANSOKU, JOGAI, MUBOBI

HANSOKU		
IPPON SHOBU	IPPON-HAN SHOBU	SANBON SHOBU
poprvé Aka (Shiro) Keikoku	Poprvé Aka (Shiro) Keikoku	Poprvé Aka (Shiro) Keikoku
Podruhé Aka (Shiro) Hansoku Chui Shiro (Aka) Wazaari	Podruhé Aka (Shiro) Hansoku Chui Shiro (Aka) Wazaari	Podruhé Aka (Shiro) Hansoku Chui Shiro (Aka) Wazaari
Potřetí Aka (Shiro) Hansoku Shiro (Aka) No Kachi	Potřetí Aka (Shiro) Hansoku Shiro (Aka) No Kachi	Potřetí Aka (Shiro) Hansoku Shiro (Aka) No Kachi
JOGAI		
IPPON SHOBU	IPPON-HAN SHOBU	SANBON SHOBU
Poprvé Aka (Shiro) Jogai Ikkai	Poprvé Aka (Shiro) Jogai Ikkai	Poprvé Aka (Shiro) Jogai Ikkai
Podruhé Aka (Shiro) Jogai Nikai Shiro (Aka) Wazaari	Podruhé Aka (Shiro) Jogai Nikai Shiro (Aka) Wazaari	Podruhé Aka (Shiro) Jogai Nikai Shiro (Aka) Wazaari
Potřetí Aka (Shiro) Jogai Sankai Shiro (Aka) No Kachi	Potřetí Aka (Shiro) Jogai Sankai Shiro (Aka) No Kachi	Potřetí Aka (Shiro) Jogai Sankai Shiro (Aka) No Kachi
MUBOBI		
IPPON SHOBU	IPPON-HAN SHOBU	SANBON SHOBU
Poprvé Aka (Shiro) Mubobi Ikkai	Poprvé Aka (Shiro) Mubobi Ikkai	Poprvé Aka (Shiro) Mubobi Ikkai
Podruhé Aka (Shiro) Mubobi Nikai Shiro (Aka) Wazaari	Podruhé Aka (Shiro) Mubobi Nikai Shiro (Aka) Wazaari	Podruhé Aka (Shiro) Mubobi Nikai Shiro (Aka) Wazaari
Potřetí Aka (Shiro) Mubobi Sankai Shiro (Aka) No Kachi	Potřetí Aka (Shiro) Mubobi Sankai Shiro (Aka) No Kachi	Potřetí Aka (Shiro) Mubobi Sankai Shiro (Aka) No Kachi

POZNÁMKA:

Ikkai	Znamená v japonštině poprvé
Nikai	Znamená v japonštině podruhé
Sankai	Znamená v japonštině potřetí

DODATEK III – Příklady bodovacích rozhodnutí (Hantei) pro KATA

Sudí	Sudí	Sudí	Sudí	Názor rozhodčího	Konečné rozhodnutí rozhodčího
Shiro	Shiro	Shiro	Shiro	Shiro Aka Remíza	Vítězství SHIRO Vítězství SHIRO Vítězství SHIRO
Shiro	Shiro	Shiro	Aka	Shiro Aka Remíza	Vítězství SHIRO Vítězství SHIRO Vítězství SHIRO
Shiro	Shiro	Shiro	Remíza	Shiro Aka Remíza	Vítězství SHIRO Vítězství SHIRO Vítězství SHIRO
Shiro	Shiro	Remíza	Remíza	Shiro Aka Remíza	Vítězství SHIRO REMÍZA REMÍZA
Aka	Aka	Aka	Aka	Shiro Aka Remíza	Vítězství AKA Vítězství AKA Vítězství AKA
Aka	Aka	Aka	Shiro	Shiro Aka Remíza	Vítězství AKA Vítězství AKA Vítězství AKA
Aka	Aka	Aka	Remíza	Shiro Aka Remíza	Vítězství AKA Vítězství AKA Vítězství AKA
Aka	Aka	Remíza	Remíza	Shiro Aka Remíza	REMÍZA Vítězství AKA REMÍZA
Remíza	Remíza	Remíza	Remíza	Shiro Aka Remíza	REMÍZA REMÍZA REMÍZA
Aka	Remíza	Remíza	Shiro	Shiro Aka Remíza	REMÍZA REMÍZA REMÍZA
Aka	Aka	Shiro	Shiro	Shiro Aka Remíza	Vítězství SHIRO Vítězství AKA REMÍZA
Shiro	Remíza	Remíza	Remíza	Shiro Aka Remíza	REMÍZA REMÍZA REMÍZA
Aka	Remíza	Remíza	Remíza	Shiro Aka Remíza	REMÍZA REMÍZA REMÍZA
Shiro	Shiro	Aka	Remíza	Shiro Aka Remíza	Vítězství SHIRO REMÍZA REMÍZA
Aka	Aka	Shiro	Shiro	Shiro Aka Remíza	Vítězství SHIRO Vítězství AKA REMÍZA

Z výše uvedených příkladů je patrné, že rozhodčí nemůže přehlasovat dva (2) nebo více sudích.

DODATEK IV KATA

POVINNÁ KATA

HEIAN SHODAN
HEIAN NIDAN
HEIAN SANDAN
HEIAN YONDAN
HEIAN GODAN
TEKKI SHODAN

SENTEI KATA

BASSAI DAI
KANKU DAI
ENPI
JION

DALŠÍ KATA

TEKKI NIDAN	TEKKI SANDAN
BASSAI SHO	KANKU SHO
JITTE	CHINTE
JIIN	UNSU
MEIKYO	HANGETSU
GANKAKU	SOCHIN
NIJUSHIHO	WANKAN
GOJUSHIHO DAI	GOJUSHIHO SHO
SEIENCHIN	SEIPAI
GANKAKU SHO	NIJUHACHI