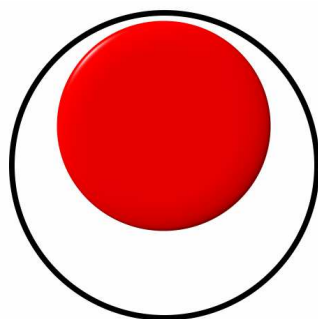


TEKMOVALNA PRAVILA & POSTOPKI
TEKMOVALNA PRAVILA & POSTOPKI ZA
URADNO OSEBJE



JAPAN KARATE ASSOCIATION

&

JAPAN KARATE ASSOCIATION SLOVENIJA

TEKMOVALNA PRAVILA IN UREDITVE

1. POGLAVJE: SPLOŠNA PRAVILA

1. člen – Cilj in namen

Cilj sledečih pravil in ureditev je podpirati pravičen in tekoč potek vseh dogodkov na kateremkoli tekmovanju.

2. člen – Dogodki na katere se pravila nanašajo

1. Ta pravila in ureditve se bodo nanašala na sledeče dogodke, ki jih organizira JKA:

- svetovno prvenstvo in vsejaponsko prvenstvo, ki ga gosti sedež JKA v Tokyu, Japonska,
- regionalna tekmovanja/prvenstva, ki jih gosti regionalni sedež JKA,
- okrožna tekmovanja/prvenstva, ki jih gosti okrožni sedež JKA,
- krajevna tekmovanja, ki jih gostijo JKA dojo-ji.

2. Vsa tekmovanja bodo potekala v skladu s tem pravilnikom.

3. člen – Pravila o ravnanju vseh sodelujočih

Vsi sodelujoči se bodo ravnali v skladu z najvišjim standardom sposobnosti in poštenosti v duhu Karate Do-ja. Prav tako si bodo prizadevali za čim večje spoštovanje in dostojanstvo ostalih sodelujočih.

4. člen – Dodatna pojasnila

Če se pojavi situacija, ki je ta pravilnik ne obravnava, se odločitev prepusti vrhovnemu sodniku.

2. POGLAVJE: DELOVANJE TEKMOVANJA

5. člen – Priprave na dogodek

1. Pred tekmovanjem mora organizacija gostiteljica tekmovanja predložiti predlagani načrtu za potek tekmovanja vsem sodelujočim.

2. Prav tako je potrebno poskrbeti za sledeče podporno osebje:

- a) časomerilci,
- b) zapisnikarje,
- c) vodjo tekmovanja,
- d) uradnega zdravnika,
- e) pomočnike zdravnika.

3. Poskrbljeno mora biti tudi za sledeče uradnike:

- a) razsodnike,
- b) vrhovnega sodnika,
- c) glavnega sodnika in sodnike,
- d) sodniške nadzornike.

6. člen – Razsodniki

1. Razsodnik bo prisoten na borišču ob dvoboju (*Kumite*).

2. Razsodnik je zadolžen za sledeče:

- a) da so vrhovni sodnik in sodniki ustrezno usposobljeni,
- b) da so prav tako primerno usposobljeni tekmovalci,
- c) da se sledi pravilom in ureditvam.

3. Razsodnik je dolžan pripraviti ustrezno odločitev za glavnega sodnika, sodnike, časomerilce in zapisnikarje, kadar ima glavni trener vprašanje ali pritožbo.

4. Razsodnik se lahko, če je to potrebno, posvetuje z glavnim sodnikom, sodniki ali podpornim osebjem, ki je vpleteno.

5. Razsodnika izbere in imenuje na njegov položaj vrhovni sodnik.

7. člen – Vrhovni sodnik

1. Vrhovni sodnik je odgovoren za pravičen in tekoč potek vseh dogodkov na tekmovanju.

2. Vrhovni sodnik je odgovoren za primerne odločitve v naslednjih situacijah:

- a) v primeru spora s pravili ali ureditvami, ali če je bila odkrita nepoštenost,
- b) v primeru dogodka, ki ga ta pravilnik ne obravnava,
- c) v primeru poškodbe.

3. V primeru tovrstne situacije bo vrhovni sodnik po posvetu s sodniškimi nadzorniki in sodniki ravnal na naslednje načine:

- a) podal bo določen (poseben) nasvet ali navodila,
- b) izključil iz tekmovanja,
- c) diskvalificiral tekmovalca s tekmovanja.

4. Po posvetu s sodniki se bo vrhovni sodnik odločil o trajanju diskvalifikacije in ali se le-ta nanaša na nadaljnja tekmovanja.

5. Vrhovnega sodnika imenuje organizacija gostiteljica. Če je potrebno bo le-ta izbrala tudi pomočnika vrhovnega sodnika.

6. Po splošnem pravilu je glavni inštruktor JKA izbran za vrhovnega sodnika na vsejaponskem in svetovnem prvenstvu.

8. člen – Glavni sodnik in sodniki

1. Glavni sodnik in sodniki so odgovorni za potek dvoboja ali nastopa. Prav tako so odgovorni za sprejemanje odločitev med dvobojem ali nastopom.

2. Glavni sodnik in sodniki nadzorujejo tudi okolico dvoboja ali nastopa.

3. Samo glavni sodnik in sodniki so odgovorni za izid dvoboja ali nastopa. Njihovi odločitvi ne more nasprotovati nihče razen rabsodnika.

4. Glavni sodnik usklajuje dvoboj ali nastop in razglasi dokončno odločitev o rezultatu dvoboja ali nastopa.

5. Sodniki, včasih imenovani kot stranski sodniki, pomagajo glavnemu sodniku tako, da mu posredujejo svoje odločitve med dvobojem ali nastopom.

6. Glavni sodnik in sodniki so izbrani iz množice potrjenih sodnikov in so imenovani na svoj položaj od organizacije gostiteljice.

9. člen – Sodniški nadzorniki

Sodniški nadzornik je dolžan primerno voditi in podpirati rabsodnike, glavne sodnike in sodnike.

10. člen - Tekmovalci

1. Če je tekmovalec primerno usposobljen, mu organizacija gostiteljica ne more preprečiti sodelovanja na tekmovanju.

2. Po splošnem pravilu so tekmovalci aktivni člani JKA ali člani včlanjene organizacije, ki jo JKA priznava.

11. člen – Glavni trener

1. Eden trener je lahko prisoten ob svojem tekmovalcu med dvobojem ali nastopom.
2. Trener mora biti prijavljen pri organizaciji gostiteljici pred tekmovanjem.
3. Če ima trener vprašanje ali pritožbo glede dvoboja ali nastopa, jo mora nasloviti na ravnodnika.
4. Med dvobojem ali nastopom svetuje trener svetuje tekmovalcu iz za to predvidenega prostora.
5. Trener mora imeti dokazilo o trenerski usposobljenosti.

12. člen - Časomerilci

Časomerilec je odgovoren za merjenje časa med dvobojem ali nastopom. Prav tako je dolžan o preteklem času obveščati glavnega sodnika, po za to določenem postopku.

13. člen - Zapisnikarji

Zapisnikar je odgovoren za beleženje zapisnika o točkovanju med dvobojem ali nastopom, kot tudi za javno razglasitev le-teh. Če je potrebno, obvesti glavnega sodnika o teh rezultatih.

14. člen – Vodja tekmovanja

Vodja tekmovanja je odgovoren za dober stik med vsemi tekmovalci in uradniki, zato da se zagotovi tekoč potek tekmovanja.

15. člen – Uradni zdravnik

Uradni zdravnik je odgovoren za vse zdravstvene odločitve, ki jih je potrebno sprejeti ob poškodbah.

16. člen – Pomočnik zdravnika

Pomočnik zdravnika je odgovoren za zdravljenje bolezni ali poškodbe, ki se lahko pripeti med tekmovanjem, zato da zagotovi varno okolje za vse ostale udeležence.

17. člen – Uniforme sodelujočih

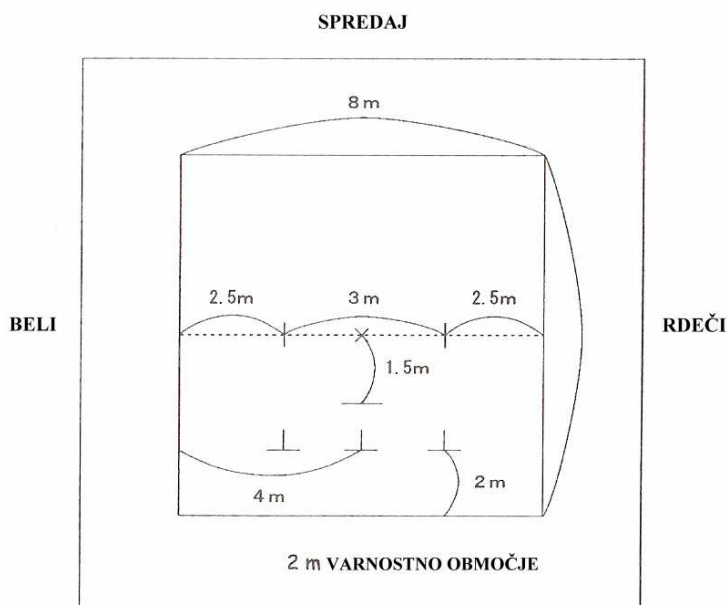
1. Tekmovalec je oblečen v belo uniformo. Da se lahko razlikuje med nasprotnikom, nosi eden izmed njih tanek rdeč pas okoli bokov.
2. Tekmovalec nosi prepoznavno številko, ki mu je bila dodeljena pred tekmovanjem in je našita na določenem mestu na uniformo.
3. Tekmovalec nosi zahtevano zaščitno opremo.

4. Tekmovalec ne nosi ničesar več kot je navedeno zgoraj razen v primeru, da tako zahteva glavni ali vrhovni sodnik.
5. Trener mora okoli leve nadlakti nositi trak, na katerem je zapisana beseda trener v japonsščini.
6. Glavni sodnik, sodniki in razsodniki morajo nositi uradno JKA uniformo, ki je sestavljena iz svetlo sivih hlač, bele srajce z dolgimi rokavi in bordo rdeče kravate z JKA logotipom. Uradna sodniška značka se nosi na levi prsnem žepu.
7. Vso ostalo podporno osebje je zlahka prepoznavno kot takšno saj nosi podobno uniformo.

18. člen – Postavitev borišča

1. Borišče je kvadrat velikost 8 X 8 metrov, označuje pa ga 4-5 centimetrov široka črta. Zunanji rob teh črt meri 8 metrov. Če se uporabljajo blazine se zunanji rob označi z blazinami drugačne barve.
2. Za disciplino *kumite* sta začetna položaja tekmovalcev na sredini borišča označena z dvema 1 meter dolgima vzporednima črtama, ki sta 3 metre oddaljeni druga od druge. Na splošno je kadar smo obrnjeni naprej, proti *Shomen*, desna črta rdeča leva pa bela.
3. Kadar poteka tekmovanje iz discipline *kata* na sistem zastavic sta začetna položaja tekmovalcev označena s črtama 2 metra oddaljenima od zadnjega roba borišča in 3 metre vsaka sebi. Te črte so v obliki narobe obrnjene črke T; vodoravna črta je dolga 70, navpična pa 35 centimetrov. Kadar pa se tekmovanje iz *kata* točkuje, se nahaja narobe obrnjeni T 2 dva metra nazaj od sredine borišča.
4. Iz varnostnih razlogov borišče naj ne bo vzdignjeno več kot 1 meter nad tlemi. Okoli borišča je 2 metra širok varnostni pas.
5. Površina borišča naj bo ravna in gladka. Lahko je lesena, iz smolenih podlag ali tatami blazin.
6. Položaj glavnega sodnika označuje 1.5 metra od sredine nazaj oddaljena črta.

DIMENZIJE BORIŠČA



19. člen – Discipline in kategorije

1. Tekmuje se v sledečih disciplinah:
 - a) Dvoboji – *kumite* – Posamično ali ekipno,
 - b) Nastopi – *kata* – Posamično ali ekipno.
2. Možno je tekmovati tudi v drugih disciplinah.

3. POGLAVJE: KUMITE NASTOPI

20. člen – Določitev dvoboja

1. Pri disciplini *kumite*, dva tekmovalca znotraj določenega časa prosto izvajata različne tehnike drug proti drugemu v upanju za zmago. Obstajata dva različna načina točkovanja:
 - a) Dvoboj do ene točke ali *Ippon Shobu*: Tekmovalec, ki doseže eno polno točko ali dve polovični točki, znotraj določenega časa je zmagovalec.
 - b) Dvoboj do treh točk ali *Sanbon Shobu*: Tekmovalec, ki doseže dve polni točki, znotraj določenega časa je zmagovalec.
2. V dvoboju morajo biti vse tehnike-napadi (udarci ter brce) izvedene s kontrolo. Oddaljenost naj bi bila tolikšna, da je tehnika lahko še vseeno učinkovita. Nasprotnika naj ne bi poškodovali.

21. člen - Določitev ekipnega nastopa

1. Ekipo sestavlja neparno število tekmovalcev.
2. Po splošnem pravilu morajo biti vsi tekmovalci ekipe prisotni ob prvi rundi dvoboja. Če je kasneje pri ekipi kakšen tekmovalec ali tekmovalci odsoten, se le-te razporedi na zadnje položaje danega dvoboja.
3. Razpored v katerem bodo tekmovalci nastopali mora biti v naprej znan(javljen). Zmagovalna je ekipa z višjim številom posameznih zmag.
4. Obstajata dva načina ekipnega tekmovanja:
 - a) Dvoboj po izločevanju: Vsak član ekipe nastopa po enkrat. Zmagovalna ekipa se določi iz sešteti rezultatov posameznih nastopov. Če pride do izenačenja, določi zmagovalno ekipo najvišje točkovanje po sledečem kriteriju: 1 točka ali *Ippon*, 2 polovični točki, odločitev sodnikov.
 - b) Če še vseeno pride do izenačenja, vsaka ekipa izbere po enega tekmovalca, ki bo nastopal v dvoboju, ki bo odločal o zmagi. Ta nastop se imenuje Odločitveni dvoboj po ekipni odločitvi ali *Daihyosha Ketteisen*. Dvoboj se odvija dokler en tekmovalec ne zmagaja. V tem primeru lahko nastopa tekmovalec, ki je že nastopal, a ne več kot dvakrat.
 - c) *Kumite* z eliminacijo : Zmagovalec prvega dvoboja ostane na borišču in se bori dokler ne izgubi. Poraženec izstopi in naslednji član ekipe vstopi. Ko so poraženi vsi člani ekipe je le-ta izgubila.

5. Mešane ekipe žensk in moških niso dovoljene.

22. člen – Definicije in kriteriji za doseganje točk

1. Področja napada so določena sledeče:

- a) področje glave in vratu ali *Jodan*.
- b) trebuh, strani trebuha in hrbet ali *Chudan*.

2. Kriteriji za točkovanje so sledeči:

- a) primerna izvedba in moč tehnike,
- b) primerna oddaljenost in časovna usklajenost,
- c) pravilna drža in primerno razpoloženje,
- d) osredotočen um in energija,
- e) izvedba tehnike v primeren cilj.

3. Če so bili v izvedbi tehnike izpolnjeni vsi zgoraj navedeni kriteriji, se napad (udarec ali brca) točkuje z eno točko ali *Ippon*.

4. Točko ali *Ippon* je mogoče doseči, čeprav niso izpolnjeni vsi zgoraj navedeni kriteriji, v sledečih primerih:

- a) če se izvede učinkovit protinapad ali *Deai*, med uspešnim izmikanjem nasprotnikovemu napadu,
- b) če nasprotnik izgubi ravnotežje in se v tistem trenutku izvede učinkovit napad.
- c) če se izvede nepretrgana serija napadov, ki vsi dosežejo cilj,
- d) če se nasprotnik ne brani.

5. Dobro izvedena tehnika, ki pa ne kvalificira za eno točko ali *Ippon*, se definira kot polovična točka ali *Waza-ari*.

6. Dve polovični točki sta ena cela točka ali *Ippon*.

7. Če se oba tekmovalca premakneta in izvedeta napad istočasno, se temu reče *Aiuchi*: v tem primeru se napada izniči in se ne točkujeta.

23. člen – Kriteriji za doseganje rezultata v dvoboju

1. Če nobeden od tekmovalcev ne doseže polnega rezultata znotraj določenega časa, vsak sodnik pokaže svojo odločitev o izidu dvoboja. Izid dvoboja določa odločitev vseh sodnikov skupaj.

2. Če se oba tekmovalca poškodujeta ali iz drugih razlogov ne moreta nadaljevati dvoboja, pokažejo sodniki svojo odločitev o izidu dvoboja.

3. Sledeči elementi pomagajo odločiti o izidu dvoboja:

- a) če so dosežene točke,
- b) če sta bila tekmovalca opozorjena (*Hansoku Chui*),
- c) če sta tekmovalca prestopila meje borišča (*Jogai Chui*),

- d) če je en tekmovalec bolj prevladoval v dvoboju,
- e) spretnost in moč prikazanih tehnik,
- f) ognjevitost in trud ki ju je pokazal tekmovalec; če so bili izrečeni opomini (*Keikoku*),
- g) če je tekmovalec pokazal osredotočen um,
- h) količina napadov, ki jih je izvedel en tekmovalec v primerjavi z drugim.

4. O izidu dvoboja dokončno odloči glavni sodnik, ki pa mora upoštevati odločitve sodnikov.

5. Če izida dvoboja ni mogoče odločiti se razglasi neodločeno (*Hikiwake*).

24. člen – Ponovni dvoboj in drugi ponovni dvoboj

1. Ob neodločenem rezultatu se bo odvijal ponovni dvoboj (*Sai-Shiai*). Če tudi ta konča z neodločenim rezultatom se bo odvijal drugi ponovni dvoboj (*Sai-Sai-Shiai*). V drugem ponovnem dvoboju glavni sodnik odloči, da je zmagovalec tisti, ki prvi doseže točko.

2. Po drugem ponovnem dvoboju morajo sodniki določiti zmagovalca.

3. V finalu svetovnega ter državnega prvenstva se bo odvijalo toliko ponovnih dvobojev, kot bo le-teh potrebnih, da se določi zmagovalca.

25. člen – Kriteriji za diskvalifikacijo (*Hansoku*)

1. Sledeči elementi so prepovedani:

- a) premočan kontakt,
- b) izvajanje nevarnih metov in tehnik, ki lahko povzročijo poškodbe sklepov,
- c) tratenje časa z nenapadanjem,
- d) uporaba izzivalnega jezika, gest ali kletvic,
- e) napadi po tem, ko je glavni sodnik razglasil prekinitev borbe (*Yame*) ali prestop (*Jogai*),
- f) napad z čelom,
- g) napad z iztegnjenimi prsti (*Nukite*),
- h) nameren napad v dimlje.

2. Če se je zgodil kateri izmed navedenih elementov, se bo sprejela ena izmed sledečih odločitev:

a) Če je bil en izmed elementov opažen vendar ni bil dovolj resen, da bi povzročil poškodbo ali škodo se tekmovalcu izreče opomin (*Keikoku*). Ta opomin ne vpliva na izid dvoboja, vendar če je istemu tekmovalcu izreče še en opomin v istem dvoboju je lahko le-ta diskvalificiran. Njegov nasprotnik je razglašen kot zmagovalec.

b) Če je bil en izmed elementov opažen, prepoznan kot resen in storjen s škodoželjem, ali če je tekmovalec poškodovan se storilca diskvalificira (*Hansoku*). Njegov nasprotnik je razglašen kot zmagovalec.

3. Vsak tekmovalec, ki je bil na tekmovanju dvakrat diskvalificiran na tem tekmovanju ne sme več tekrovati.

26. člen – Prestop (Jogai)

Če se tekmovalec dotakne tal zunaj meja borišča s katerikoli delom telesa se mu izreče prestop (*Jogai Keikoku*). Če tekmovalec ponovno prestopi meje borišča, se mu izreče drugi prestop (*Jogai Chui*). Če tekmovalec prestopi meje borišča še tretjič se ga diskvalificira (*Jogai Hansoku*). Njegov nasprotnik je razglašen kot zmagovalec.

27. člen – Kriteriji za prostovoljno neobrambo (Muboubi)

1. Tekmovalcu se zaradi prostovoljne neobrambe izreče opomin *Muboubi Keikoku*, opozorilo zaradi prostovoljne neobrambe *Muboubi Chui* ter diskvalifikacija zaradi prostovoljne neobrambe *Muboubi Hansoku* v sledečih situacijah:

- a) če je očitno, da se tekmovalec ne brani in je bil zadet, potem ta tekmovalec prejme primerno stopnjo prostovoljne neobrambe.
- b) če tekmovalec ne pokaže nobenega borbenega prizadevanja.

2. Kljub temu, da tekmovalec ni bil udarjen lahko prejme primerno stopnjo kaznovanja zaradi prostovoljne neobrambe (opomin, opozorilo ali diskvalifikacija), če sodnik oceni trenutna situacija kot nevarno. Njegov nasprotnik je razglašen kot zmagovalec.

28. člen – Popolna diskvalifikacija

1. Tekmovalcu se izreče popolna diskvalifikacija ali *Shikkaku*, in zato je njegov nasprotnik razglašen kot zmagovalec, v sledečih situacijah:

- a) tekmovalec ne upošteva navodila glavnega sodnika,
- b) tekmovalec uporablja nesprejemljive izraze kot Karate tekmovalec,

tekmovalec se vede nesprejemljivo in kaže neprimerno razpoloženje kot Karate tekmovalec.

2. Ko je bila tekmovalcu izrečena popolna diskvalifikacija ta tekmovalec na tekmovanju ne sme več tekmovali razen v primeru, ki ga obravnava 38-i člen pod točkama 2 a in b.

3. O podrobnostih popolne diskvalifikacije morajo razpravljati vpleteni sodniki in obrazložitev podati pristojnim zapisnikarjem, ki vnesejo te podrobnosti na primerno poročilo in ga predložijo vrhovnemu sodniku.

4. Če stori ekipa resen prekršek, se ji izreče popolna diskvalifikacija nakar je razglašena kot zmagovalec nasprotna ekipa.

29. člen – Odstop – predaja (Kiken)

1. Če tekmovalec odstopi je njegov nasprotnik razglašen kot zmagovalec.
2. Tekmovalec, ki prostovoljno odstopi ne more več tekmovali v drugih dvobojih ali nastopih.

30. člen – V primeru poškodbe

1. Če tekmovalec ne more nadaljevati v dvoboju zaradi poškodbe, se sodniki odločijo ali se mu bo dodelil odstop ali *Kiken*. V tem primeru je njegov nasprotnik razglašen kot zmagovalec. Če sta poškodovana oba tekmovalca in niso bile izrečene diskvalifikacija ali *Hansoku*, se dvoboj prekine in se odloči o izzidu le-tega.

2. Če uradni zdravnik oceni, da tekmovalec ne more nadaljevati z dvobojem, se dvoboj prekine in se dodeli odstop ali *Kiken*. Zdravnik bo odločil ali je tekmovalec sposoben tekrovati v nadaljnjih dvobojih ali nastopih. Če se oceni, da je tekmovalec sposoben nadaljevati se o tem obvesti vrhovnega sodnika.

31. člen – Potrebni uradniki

Sledeči uradniki so potrebni na vsakem borišču:

- a) 1 razsodnik,
- b) 1 glavni sodnik,
- c) 4 sodniki.

32. člen – Trajanje dogodka

1. Dodeljeni čas za dvoboj je 2, 3 ali 5 minut.

2. Glavni sodnik začne dvoboj z verbalno gesto, ki se konča z besedo - začetek ali *Hajime* - ob kateri se začne odštevanje. Odštevanje se prekine, ko se izreče prekinitev (*Yame*) ali prestop (*Jogai*). Odštevanje se nadaljuje, ko se izreče verbalno geslo – nadaljaj ali *Tsuzukete Hajime*. Če se izteče dodeljeni čas za dvoboj, bo to časomerilec sporočil glavnemu sodniku in dvoboj je tako zaključen.

33. člen – Postopki in delovanje

1. Glavni sodnik pokliče tekmovalce v vrsto. Potem se poklonijo naprej ali *Shomen* in drug drugemu ali *Otagai Ni*.

2. Dva tekmovalca se postavita na svoji mesti in se poklonita drug drugemu.

3. Po končanih dvobojih ali nastopih pokliče glavni sodnik tekmovalce v vrsto. Poklonijo se drug drugemu in naprej.

4. Glavni sodnik bo prekinil dvoboj z *Yame* v sledečih situacijah:

- a) če je bila dosežena cela točka (*Ippon*) ali polovica točke (*Waza-Ari*),
- b) če si mora tekmovalec popraviti uniformo, ali če mora glavni sodnik svetovati tekmovalcema,
- c) če je prišlo do elementov, ki lahko vodijo do diskvalifikacije,
- d) če je prišlo do poškodbe ali nesreče,
- e) če razsodnik pokaže, da se naj dvoboj ali nastop prekine,
- f) če sodnik pokaže, da se naj dvoboj prekine in se to glavnemu sodniku zdi potrebno,
- g) če se dvoboj ali okolica dvovoja smatra kot nevarna,

- h) če se tekmovalec dotakne tal zunaj meja borišča s katerikoli delom telesa,
- i) če je potekel dodeljeni čas za dvoboj ali nastop.

5. Če se med dvoboj ali nastopom prepozna kateri izmed teh elementov, sodniki pokažejo glavnemu sodniku prepoznani element s piskom piščali in ustrezno gesto z zastavico.

6. Če je potrebno se bo glavni sodnik posvetoval s sodniki o elementu in bo dal primerne predloge ali popravke. To se dogaja v prisotnosti razsodnika. Če se sodniki ne strinjajo bo prišlo do odločitve z glasom večine nakar glavni sodnik razglasi končno odločitev.

7. Glavni sodnik potem, da povelje za nadaljevanje dvoboja (*Tsuzukete Hajime*) in dvoboj se nadaljuje.

8. Tekmovalec lahko prosi za prekinitev dvoboja ali nastopa iz sledečih vzrokov, če jih glavni sodnik ni opazil: nesreča, poškodba ali bolezen. Vendar se dvoboj ne prekine dokler tega ne razglasi glavni sodnik.

9. Ko bo čas za odločitev o izzidu dvoboja ali nastopa, bo glavni sodnik to naznanil z verbalnim poveljem ali piskom piščali (*Hantei*).

10. Upoštevalo odločitve ostalih sodnikov bo glavni sodnik razglasil izid dvoboja ali nastopa.

11. Časomerilec sedi na določenem mestu in nadzoruje potekli čas dvoboja z stoparico in pokaže sodnikom z enim zvenom zvonca, da je ostalo še 30 sekund dvoboja. Z dvema zvenoma zvonca pokaže, da je določeni čas za dvoboj potekel.

12. Zapisnikarji uporabljajo primeren obrazec za beleženje vseh rezultatov in izzidov dvobojev ali nastopov sledeč razglasitvam glavnega sodnika.

34. člen – Potrebna oprema

- a) Piščalke – ena za vsakega sodnika,
- b) rdeče in bele zastavice – par za vsakega sodnika,
- c) stoparica,
- d) zvonec,
- e) uradni obrazci za zapisnikarje in kopija le-tega za razsodnika,
- f) rdeči traki za ločevanje tekmovalcev – nošenje ter dimenzije teh trakov naj ne bi motile dvoboja na kakeršenkoli način,
- g) zaščitne rokavice,
- h) ščitnik za prsa za ženske,
- i) ščitnik za zobe.

* Za opremo navedeno pod točkami 7, 8 in 9 glej navodila za posamezno tekmovanje.

4. POGLAVJE: KATA NASTOPI

35. člen – Definicije in smernice za nastope

V *kata* nastopu, se *kata* izvaja v borišču. Sodniki se odločijo v namen določitve zmagovalca. Poznamo naslednje tipe *kata* nastopov oz. tekmovanj:

Sistem rdeče ali bele zastavice: 2 tekmovalca hkrati izvajata enako *kato*, ki jo določi glavni sodnik in na koncu se določi zmagovalca.

Točkovni sistem: Nastopa 1 tekmovalec naenkrat in vsak sodnik oceni njegov nastop s točkami. Na podlagi skupnega seštevek točk se določi zmagovalec.

Kata ekipno: 3 tekmovalci hkrati izvajajo enako *kato*. Svoj nastop začnejo gledajoč *Shomen*. Ekipa dobi točke glede na točkovni sistem.

Vsak tekmovalec ali ekipa si izbere *kato* iz sledeče liste, ki je bila odobrena s strani predsednika komisije oz. *Shihan-Kai-a*:

Heian Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan, Tekki Nidan, Tekki Sandan, Bassai Dai, Kanku Dai, Jion, Enpi, Bassai Sho, Kanku Sho, Jitte, Gankaku, Hangetsu, Nijushiho, Chinte, Unsu, Meikyo, Gojushiho Sho, Gojushiho Dai, Wankan.

Vrste *kata* tekmovanj so sledeče:

Obvezna *kata* (*Shitei Kata*) - Glavni sodnik izžreba eno izmed kat iz seznama v nadaljevanju.

Zmagovalec se določi na podlagi sistema rdeče in bele zastavice:

Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan.

Obvezna *kata* (*Sentei kata*) - Glavni sodnik izžreba eno izmed kat iz seznama v nadaljevanju.

Zmagovalec se določi na podlagi sistema rdeče in bele zastavice:

Bassai Dai, Kanku Dai, Jion, Enpi.

Tekmovalec si izbere eno izmed kat iz katere so določene za to tekmovanje. Zmagovalec se določi na podlagi točkovnega sistema.

Tekmovalec si izbere eno izmed kat navedenih pod točko 2 z izjemo osnovnih kat, ki se določijo v predtekmovanju. Zmagovalec je določen na podlagi točkovnega sistema.

36. člen – Potrebno osebje

Na posameznem borišču je potrebno naslednje osebje:

1 glavni sodnik

4 stranski sodniki za sistem rdeče ali bele zastavice

&

6 ali 4 sodniki za točkovni sistem

37. člen – Kriteriji za sojenje

Kriteriji za sojenje *kata* nastopov so sledeči:

a) pravilen vrstni red tehnik in izvedba,

b) opazovanje treh ključnih elementov pri *kati*: stopnja moči, kontrakcije in ekspanzije telesa ter ritma *kate*,

- c) upoštevanje pravilne smeri *kate* – *embusen* in tekoče gibanje,
- d) demonstracija razumevanja pomena vsakega elementa v *kati*,
- e) splošna izvedba in izvedba posebnosti *kate*,
- f) pravilno gibanje pogleda (oči),
- g) moč in pravilnost v nastopu osnovne tehnike,
- i) trud in borben duh,
- j) pravilna uporaba stavov in položaja (*Kamae*) in zmožnost osredotočanja (*Zanshin*),
- k) pravilna zbranost,
- l) vračanje v začetni položaj,
- m) zmožnost pretvarjanja delov telesa v »orožje« za napad in obrambo,
- n) zmožnost zadeti tarčo,
- o) če so kakšni nepredvidljivi gibi,
- p) namerna sprememba zaporedja elementov,
- r) sinhronizacija elementov v ekipnem nastopu.

V točkovnem sistemu je najvišja možna ocena 10. Glavni sodnik in sodniki svojo odločitev pokažejo na zato namenjenimi ocenjevalnimi tablicami. Najvišja in najnižja ocena se črtajo, ostale pa seštejejo v skupno oceno nastopa.

38. člen – Kriterij odštevanja točk & diskvalifikacije

1. Točke se odštevajo v naslednjih primerih:

- a) tekmovalec naredi napako ampak nadaljuje z nastopom,
- b) tekmovalec naredi pavzo zaradi neznanega vzroka ampak potem nadaljuje.

2. Tekmovalec je diskvalificiran v naslednjih primerih:

- a) tekmovalec ne konča *kate*,
- b) tekmovalec naredi drugo *kato* kot jo je napovedal,
- c) tekmovalec uporabi neprimerno ustno ali telesno izražanje,
- d) splošno pravilo: tekmovalec, ki je bil diskvalificiran v borbi (*kumite*) ne more tekmovati v *kati*.

39. člen – Ponovni nastop (Sai – Shiai)

1. Če je izenačenje v sistemu rdeče in bele zastavice, glavni sodnik določi drugo *kato* za nastop 2 tekmovalcev.

2. Če je izenačenje v točkovnem sistemu, tekmovalca še enkrat nastopita z enako *kato*. Če je potem rezultat še vedno izenačen, se k skupnemu seštevku prišteje najprej brisana najnižja ocena. Če je potem rezultat še vedno izenačen, tekmovalca naredita drugo *kato*.

40. člen – Postopki in delovanje

1. V tekmovanju na zastavice se tekmovalca postavita na svoj izhodiščni položaj in se priklonita eden drugemu. Glavni sodnik izžreba *kato* in jo najavi tekmovalcema, ki ime *kate* ponovita. Oba tekmovalca pričneta z izvedbo po sodnikovem *Hajime*.

2. Ko tekmovalca zaključita z izvedbo se najprej priklonita eden drugemu potem pa naprej.
3. Ob nastopu tekmovalcev sodnik izžreba *kato* iz pripravljenih tablic, *kato* najavi tekmovalcema, ki začneta z izvedbo *kate* na sodnikov *Hajime*.
4. Pri ocenjevanju na številčno oceno se tekmovalec postavi na izbrano mesto, najavi *kato*, katere ima glavni sodnik ponovi in prične z izvedbo.
5. Ko tekmovalec zaključi z izvedbo se vrne v začetni položaj in počaka na ocenitev.
6. Če je potrebno glavni sodnik skliče vse sodnike in jim svetuje ocenjevanje v primerih:
 - a) neprimernega vedenja, ki vodi k izključitvi - *Hansoku* ali večji napaki,
 - b) poškodbe ali nesreče,
 - c) vprašljive izvedbe,
 - d) na poziv stranskega sodnika.
7. Če stranski sodniki opazijo kaj od zgoraj navedenega na to opozorijo glavnega sodnika z piskom piščalke.
8. Zapisnikarji vodijo seznam tekmovalcev, ocen in izvedenih kat.
9. Pri ocenjevanju na zastavice glavni sodnik z *Hantei* ali piskom piščalke pozove stranske sodnike k odločitvi. Stranski sodniki podajo svojo odločitev z dvigom zastavice/zastavic.
10. Pri ocenjevanju na številke glavni sodnik z *Hantei* ali piskom piščalke pozove stranske sodnike k odločitvi. Stranski sodniki podajo svojo odločitev z dvigom številke.
11. Eden od zapisnikarjev prebere jasno in glasno vsak rezultat od glavnega sodnika in vseh ostalih v smeri urinega kazalca. Drugi zapisnikarji rezultat zabeležijo in izračunajo skupen rezultat. Zapisnikar najavi skupen rezultat, ki ga glavni sodnik ponovi in potem, da znak ostalim sodnikom, da spustijo svoje ocene.
12. Po objavi skupnih rezultatov tekmovalci izstopijo iz tekmovalnega področja.

41. člen – Potrebna oprema

1. Piščal - za vsakega sodnika.
2. Bela in rdeča zastavica – za vsakega sodnika.
3. Številke – za vsakega sodnika.
4. Tekmovalne liste za zapisnikarje in kopije za vrhovnega sodnika.
5. Kartice kat za žrebanje – za glavnega sodnika.
6. Rdeči traki za ločevanje tekmovalcev.

5. POGLAVJE: DODATNE INFORMACIJE

42. člen – Turnirji za mlajše kategorije

Pravila in postopki turnirjev za mlajše kategorije bodo ločeno urejeni.

43. člen – Revizija dokumenta

Revizijo tega pravilnika opravlja zbor najvišjih mojstrov – *Shihan-kai* z dvotretjinsko večino prisotnih.

Dodatna klavzula

Datum revizije: 11. 05. 1996

Datum zadnje revizije: 14. 08. 2004

TEKMOVALNA PRAVILA IN UREDITVE ZA URADNO OSEBJE

1. POGLAVJE: SPLOŠNA PRAVILA

1. člen – cilj in namen

1. Cilj teh pravil so standardizirane smernice, ki zagotavljajo pravičnost in tekoč potek odločevanja.
2. Ta pravila se uporabljajo skupaj z pravili tekmovalnih pravil in ureditev.

2. člen – smernice za uporabo

Vsi uradni tekmovalni dogodki, ki potekajo pod okriljem *Japan Karate Association* sledijo tem pravilom.

3. člen – pravila ravnanja uradnih oseb

1. Vsi sodniki morajo biti nevtralni in pravični.
2. Vsi sodniki morajo sprejemati odločitve prosto in v skladu z tekmovalnimi pravili in ureditvami.
3. Vsi sodniki se morajo vedeti dostojno in profesionalno.
4. Vsi sodniki sporočajo svoje odločitve hitro in natančno.
5. Med nastopi se sodniki ne pogovarjajo z drugimi osebami, razen osebami povezanimi z trenutnim nastopom.

4. člen – dodatne informacije

Če se pojavi situacija, ki je ta pravilnik ne obravnava, se odločitev prepusti vrhovnemu sodniku.

2. POGLAVJE: POSTOPKI SOJENJA

5. člen – glasovni znaki glavnega sodnika

1. Naslednje glasovne znake uporablja glavni sodnik:

- a) Tekmovanje do 1 ali 3 točk: *Shobu Ippon* ali *Sanbon Ippon Hajime*
- b) Pripravljeni, začetek nastopa v *kati*: *Yoi Hajime*
- c) Stop: *Yame*
- d) Vrnitev v začetni položaj: *Moto No Ichi*
- e) Ponoven začetek boja: *Tsukukete Hajime*
- f) 30 sekund do konca boja: *Ato Shibaraku*
- g) Polovica točke: *Wazari*
- h) Ena točka: *Ippon*
- i) Skupaj ena točka: *Awasete Ippon*
- j) Ni točke: *Torimasen*
- k) Hitrejši napad: *Hayai*

- l) Istočasni napad: *Aiuchi*
- m) Neprimerna distanca: *Maai*
- n) Blokiran udarec: *Ukete Masu*
- o) Udarec mimo: *Nukete Masu*
- p) Premalo močan napad: *Yowai*
- r) Opomin: *Keikoku*
- s) Opozorilo: *Chui*
- t) Diskvalifikacija: *Hanskoku*
- u) Brez obrambe: *Muboubi*
- v) Prestop: *Jogai*
- w) Odločitev sodnikov: *Hantei*
- x) Rdeči (beli) je zmagovalec: *Aka (Shiro) No Kachi*
- y) Izenačeno: *Hikiwake*
- z) Ponovni boj: *Sai Shiai*
- aa) Drugi ponovni boj: *Sai Sai Shiai*
- bb) Posvet sodnikov: *Shugo*
- cc) Predaja tekmovalca: *Kiken*
- dd) Absolutna izključitev: *Shikakku*

2. Naslednje glasovne znake uporablja glavni sodnik za najavo določenemu tekmovalcu (rdečemu ali belemu):

- a) Zmagovalec: *Kachi*
- b) Ena točka: *Ippon*
- c) Polovica točke: *Wazari*
- d) Opozorilo: *Keikoku*
- e) Opomin: *Chui*
- f) Diskvalifikacija: *Hanskoku*
- g) Prestop: *Jogai*
- h) Brez obrambe: *Muboubi*
- i) Predaja tekmovalca: *Kiken*
- j) Absolutna izključitev: *Shikakku*

3. Ko je dosežena ena točka (*Ippon*) ali polovica točke (*Wazari*), glavni sodnik najavi : področje napada in tehniko.

- a) Glava in vrat: *Jodan*
- b) Telo, strani telesa in hrbet: *Chudan*
- c) Udarec z roko: *Tsuki*
- d) Brca: *Keri*
- e) Udarec z roko (*Uraken Uchi*): *Uchi*

4. Če tekmovalec pridobi zadetek v zaporednem napadu (*Renzoku Waza*), glavni sodnik najavi področje napada in tehniko, ter točkovanje (*Renzoku Waza Wazari* ali *Renzoku Waza Ippon*).

6. člen – zvočne oznake s piščaljo

_____ označuje dolžino piska

1. Oznake glavnega sodnika:

- a) _____ Začni: *Hajime*
- b) _____ Stop: *Yame*
- c) _____ Posvet sodnikov: *Shugo*
- d) _____ Odločitev: *Hantei*
- e) _____ Spustitev zastavic ali števil

2. Oznake vrhovnega sodnika:

- a) _____ Ustavi tekmovanje

3. Oznake stranskih sodnikov

- a) _____ Ena točka: *Ippon*
- b) _____ Polovica točke: *Wazari*
- c) _____ Pozor glavnemu sodniku

7. člen – Oznake z rokami in zastavicami za sodnike

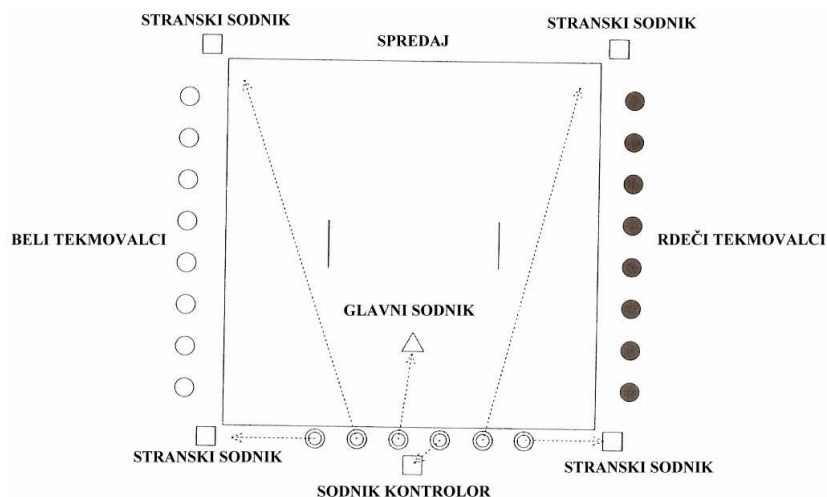
Sodniki uporabljajo specifične oznake za označevanje mnenj in odločitev. Glej dodatek št. 6.

3. POGLAVJE: SOJENJE BOJA

8. člen – Postavitev sodnikov v borišču

1. Glavni sodnik med bojem zaseda mesto, kot ga vidite na spodnji sliki in se premika skladno z tekmovalcema.

2. Stranski sodniki imajo v ustih piščal in rdečo ter belo zastavico v rokah. Zasedajo mesto, kot ga vidite na spodnji sliki.



Opomba: Za tekmovanje na zastavice si oglejte zgornjo sliko. Rdeči tekmovalec stoji na desni strani glavnega sodnika in beli na levi.

Za glavnega sodnika in stranske sodnike si oglejte najkrajšo pot do njihovega mesta in nazaj. Sodnik kontrolor ali vrhovni sodnik zaseda mesto za glavnim sodnikom.

9. člen – Kriteriji za odločitev

Glavni sodnik določi rezultat dvoboja na podlagi odločitev stranskih sodnikov.

Spodnja tabela prikazuje vse možne odločitve v tekmovanju kat – zastavice in v bojih.

Odločitve stranskih sodnikov Odločitev glavnega sodnika

1	○	○	○	○	Zmaga belega
2	○	○	○	●	Zmaga belega
3	○	○	○	x	Zmaga belega
4	○	○	x	●	Zmaga belega / izenačeno
5	●	●	●	●	Zmaga rdečega
6	●	●	●	○	Zmaga rdečega
7	●	●	●	x	Zmaga rdečega
8	●	●	x	○	Zmaga rdečega / izenačeno
9	x	x	x	x	Izenačeno
10	○	x	x	●	Izenačeno
11	○	x	x	x	Izenačeno
12	x	x	x	●	Izenačeno
13	○	○	●	●	Izenačeno / zmaga belega / zmaga rdečega
14	○	○	x	x	Zmaga belega / izenačeno
15	x	x	●	●	Zmaga rdečega / izenačeno

Simboli:

● Zmaga rdečega

○ Zmaga belega

x Izenačenje

4. POGLAVJE: SOJENJE KATE

10. člen – Postavitev sodnikov v borišču

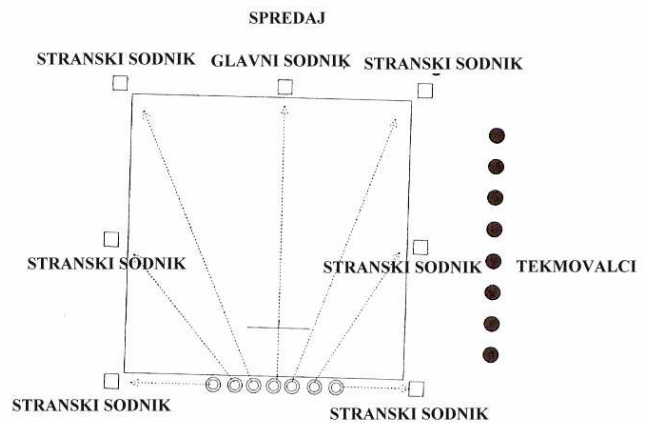
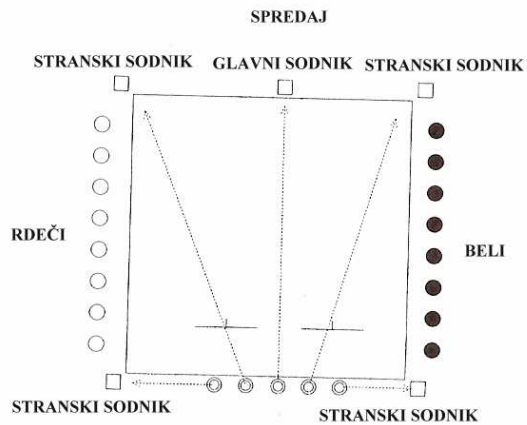
Spodnji diagram prikazuje mesta glavnega in stranskih sodnikov. Diagram na levi za tekmovanje na zastavice in diagram na desni za tekmovanje na številke.

Glavni sodnik in stranski sodniki po uvodnem pozdravu sledijo puščicam na diagramu do svojega mesta. Po enaki poti se vrnejo nazaj.

Glavni sodnik med bojem zaseda mesto, kot ga vidite na spodnji sliki in se premika skladno z tekmovalcema.

Stranski sodniki imajo v ustih piščal in rdečo ter belo zastavico v rokah. Zasedajo mesto, kot ga vidite na spodnji sliki.

Sodnik kontrolor ali vrhovni sodnik zaseda mesto za glavnim sodnikom.



11 člen: Kriteriji za odločitev

Točke so dodeljene nastopajočemu po sledečih elementih:

1	Um, duh izvedbe in pogled
2	Splošna perfekcija izvedbe
3	Nivoji moči
4	Kontrakcija in ekspanzija telesa
5	Spremembe v hitrosti tehnik
6	Linija izvedbe - <i>Enbusen</i>
7	Tekoče gibanje nog
8	Razumevanje pomena tehnik
9	Ilustracija pomembnih lastnosti <i>kate</i>
10	Splošen tekoč potek elementov

Elementi kate

1	Se ni vrnil na izhodišče
2	Storil napako, a takoj nadaljeval z izvedbo
3	Zgrešen element, a takoj nadaljeval z <i>kato</i>
4	Večja napaka in več manjkajočih elementov
5	Konča sredi izvedbe
6	Prekinjen nastop s strani glavnega sodnika

Glavni kriteriji odločitve

1	Drža
2	Ravnotežje
3	Stav a. Širina in dolžina b. Stik stopal z tlemi c. položaj bokov d. rotacija bokov
4	Osnove tehnike a. Sprememba telesnih delov v orožje b. Moč in fokus tehnik c. Merjenje v tarčo – natančnost d. Pravilen potek tehnik

POGLAVJE 5: DODATNE INFORMACIJE

12 člen – Turnirji za mlajše kategorije

Pravila in postopki turnirjev za mlajše kategorije bodo ločeno urejeni.

13 člen – Revizija dokumenta

Revizijo tega pravilnika opravlja zbor najvišjih mojstrov – Shihan-kai z dvotretjinsko večino prisotnih.

Dodatna klavzula

Datum revizije: 11. 05. 1996

Datum zadnje revizije: 14. 08. 2004

SMERNICE ZA ENOKORAČNI OSNOVNI BOJ – KIHON IPPON KUMITE

ZAČETEK NASTOPA

1. Dva izbrana tekmovalca se po pozivu postavita na svoji označeni mesti in se priklonita eden drugemu.
2. Glavni sodnik začne nastop z *Hajime*.
Opomba: Rdeči tekmovalec vedno začne prvi.

NAPADALNE TEHNIKE

1. Udarec v obraz nasprotnika *Jodan Oi Zuki* je merjen pod nos ali v spodnji del brade.
2. Udarec v telo *Chudan Oi Zuki* je merjen v pleksus nasprotnika.
3. Prednji udarec z nogo *Chudan Mae Geri* z uporabo zadnje noge je merjen v pleksus nasprotnika.
Opomba: Tehnike se izvajajo z napadom desne strani. V primeru neodločenega izida se tehnike izvajajo še z napadom leve strani.
4. Pomembna je distanca napada. Napadalec stopi nazaj z desno nogo v blok *Gedan Barai*. Vsak napad mora biti jasno najavljen pred izvedbo.
Opomba: Pri izvedbi prednje brce *Mae Geri* z zadnjo nogo so roke iztegnjene ob telesu.
5. Po napadu in obrambi tekmovalcev se istočasno vrmeta v začetni položaj *Shizentai*.
Napadalec vedno stopi nazaj, branilec pa naprej.
Opomba: Glavni sodnik opozori tekmovalca v primeru nepravilne distance.

OBRAMBNE TEHNIKE

1. Vse vrste blokad in prenosa telesa *Body Shifting* so dovoljeni.
2. Vse vrste protinapada v zgoraj omenjene cone napada so dovoljene. Kot protinapad je dovoljena ena tehnika.

REZULTAT NASTOPA

1. Rezultat nastopa odločijo 4 stranski in glavni sodnik.
2. V primeru neodločenega rezultata, tekmovalca napadata še z levo stranjo. Po drugem napadu se sodniki morajo odločiti o zmagovalcu.

PREPOVEDANI ELEMENTI

Pri napadu

1. Fintiranje.

2. Več kot en korak proti nasprotniku.
3. Napadalec napada v isti liniji nasprotnika, ko je v stavu *Shizen Tai* in ga ne sledi v gibanju. Opomba: Stopalo napadalca mora biti po izvršitvi napada znotraj nasprotnikovega stava.
4. Pri napadu z roko v predel obraza ali trebuha ni dovoljen pritisk navzdol po izvedbi tehnike.
5. Prehiter umik roke po izvedbi napada.

Pri obrambi

1. Kontakt ali premočan udarec nasprotnika.
2. Kombinacije tehnik, čiščenje nasprotnika, prijemi, vzvodi.
3. Bloki tehnik izven zapestja (komolec).
4. Ko napadalec napada z roko proti glavi rušenje ravnotežje nasprotnika.
5. Prehiter umik roke po izvedbi protinapada.

KRITERIJI ZA DISKVALIFIKACIJO

1. Ko se ugotovi, da je bila uporabljena nedovoljena tehnika se sodniki sestanejo in ugotovijo resnost kršitve. Odločijo se lahko za opozorilo in opomin *Keikoku*, *Chui*, izključitev *Hansoku* ali diskvalifikacijo *Shikaku*.
2. Dodatne informacije: kriteriji, ki vodijo k diskvalifikaciji (*Hanskuku*) pri tekmovalnih pravilih in postopkih.

SMERNICE ZA POLPROSTI BOJ – JIYU IPPON KUMITE

ZAČETEK NASTOPA

1. Dva izbrana tekmovalca se po pozivu postavita na svoji označeni mesti in se priklonita eden drugemu.
2. Glavni sodnik začne nastop z *Hajime*. Tekmovalca oba stopita naprej v *Kamae*. Rdeči tekmovalec vedno začne prvi. Po vsakem napadu sledi blok in protinapad, nastopajoča pa se vrneta v začetni položaj na primerni distanci.
3. Po vseh izmenjanih napadih in obrambah se vrneta v začetni položaj in počakata na odločitev.
4. Oba nastopajoča morata nositi zaščitno premo opredeljeno v tekmovalnih pravilih in postopkih.

NAPADALNE TEHNIKE

1. Udarec v obraz nasprotnika *Jodan Oi Zuki* je merjen pod nos ali v spodnji del brade.
2. Udarec v telo *Chudan Oi Zuki* je merjen v pleksus nasprotnika.
3. Prednji udarec z nogo *Chudan Mae Geri* z uporabo zadnje noge je merjen v pleksus nasprotnika. Opomba: Tehnike se izvajajo z napadom desne strani. V primeru neodločenega izida se tehnike izvajajo še z napadom leve strani.
4. Pomembna je distanca napada. Vsak napad mora biti jasno najavljen pred izvedbo. Opomba: Glavni sodnik opozori tekmovalca v primeru nepravilne distance.

OBRAMBNE TEHNIKE

1. Vse vrste blokad in prenosa telesa *Body Shifting* so dovoljeni.
2. Vse vrste protinapada v zgoraj omenjene cone napada so dovoljene. Kot protinapad je dovoljena ena tehnika.

DODATNE INFORMACIJE

1. Napadalec lahko napade samo z eno tehniko. Tudi protinapad ima samo eno tehniko.
2. Pri napadu in obrambi je lahko samo en *Kiai*.
3. Ob primerni distanci za napad *Maai* mora napadalec napasti.
4. Tekmovalec, ki se brani pa ne sme pretirano povečevati distanco z umikanjem.
5. Fintiranje ni dovoljeno.

PREPOVEDANI ELEMENTI

Pri napadu

1. Premajhna distanca in potiskanje telesa k nasprotniku.
2. Prehiter umik roke po izvedbi napada.
3. Kontakt.
4. Blokiranje in premikanje telesa med protinapadom.
5. Prijemanje in držanje nasprotnika.

Pri obrambi

1. 3 x izstop iz borišča. Pri prvem prestopu se dosodi *Keikoku*, drugem *Chui* in tretjem *Hansoku*.
 2. Blok in protinapad istočasno.
- Opomba: Dodatne informacije: kriteriji, ki vodijo k diskvalifikaciji (*Hanskuku*) pri tekmovalnih pravilih in postopkih.

SMERNICE ZA SOJENJE V KIHON IPPON KUMITEJU IN JIYU IPPON KUMITEJU

UM TEKMOVALCEV

1. Obnašanje
2. Borbeni duh in trud
3. Pogled
4. Mirnost in pripravljenost

DISTANCA - MAAI

1. Pravilna distanca in kot tehnik sta usmerjena proti področju napada.
2. Primeren timing pri blokiranju, primerno področje blokade (zapestje), primerno usmerjanje napada, primeren umik telesa iz področja napada.
3. Če je tehnika blokade učinkovita in prenos telesa – *body shifting* skladen z nasprotnikom.
4. Pravilna izbira protinapada glede na distanco od napadalca.
5. Brez premikanja podporne noge pri napadu in obrambi.

FOKUS MOČI

1. Namen uporabe telesa je proizvodjanje fokusa moči.
2. Rotacija bokov in gibanje nog sta tekoča, smer tehnik in telesa mora biti pravilna.
3. Pravilen stav in postava, transformacija pretvorbe telesnih delov v orožje za napad in obrambo.
4. Pravilen Kiai.

SMERNICE ZA JIYU IPPON KUMITE – PROSTI BOJ

1. Tekmovanja sledijo tekmovalnim pravilom in postopkom.
2. Za starostno skupino 11 in 12 let prvih 8 uvrščenih izvaja prosti boj. Kot zaščitno opremo morajo nositi ščitnik za zobe, zaščitne rokavice in ščitnik za telo.
3. Starostna skupina 13 in 14 let. Kot zaščitno opremo morajo nositi ščitnik za zobe, zaščitne rokavice in ščitnik za telo.
4. Starostna skupina 16 in 18 let. Kot zaščitno opremo morajo nositi ščitnik za zobe, zaščitne rokavice, dekleta pa tudi ščitnik za telo.

SMERNICE ZA KATA TEKMOVANJE

Velja za starostne kategorije do 18 let:

1. Tekmovanje na zastavice se uporablja tako dolgo, da dobimo najboljših 8 tekmovalcev na žrebanje z izbora naslednjih kat: Hean Shodan, Hean Nidan, Hean Sandan, Hean Yondan, Hean Godan, Tekki Shodan.
2. Točkovni sistem velja za najboljših 8 tekmovalcev iz izbora naslednjih kat: Bassai Dai, Kanku Dai, Jion, Enpi, Jitte, Hangetsu, Gankaku.
3. Za ostale določbe glej tekmovalna pravila in postopke.

GESTE Z ROKAMI IN ZASTAVICAMI ZA SODNIKE

1. GESTE Z ROKAMI ZA GLAVNEGA SODNIKA



ZAČETEK BOJA DO ENE TOČKE
Shobu Ippon Hajime



STOP
Yame



NAZAJ V ZAČETNI POLOŽAJ
Moto No Ichi



PONOVNI ZAČETEK BOJA
Tsuzukete Hajime



POLOVICA TOČKE
Waza-Ari



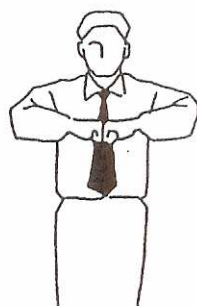
ENA TOČKA
Ippon



NI TOČKE
Torimasen



HITREJŠI
Hayai



ISTOČASNA TEHNIKA
Aiuchi



NEPRIMERNA DISTANCA
Maai



BLOKIRAN NAPAD
Ukete-Masu



ZGREŠEN NAPAD
Nukete-masu



ZGREŠEN NAPAD



ZGREŠEN NAPAD



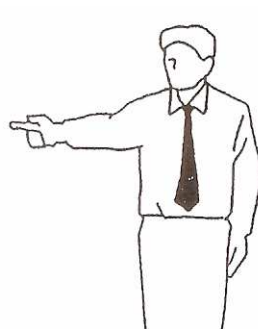
ZGREŠEN NAPAD



PREMALO MOČNO
Yowai



PRVI OPOMIN
Keikoku



DRUGI OPOMIN
Chui



IZKLJUČITEV
Hansoku



PRESTOP IZ BORIŠČA
Jogai



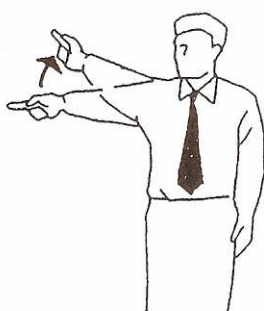
NEODLOČENO
Hikiwake



SKLIC SODNIKOV
Shugo



PREDAJA
Kiken



ABSOLUTNA IZKLJUČITEV
Shikkaku



NI OBRAMBE, OBRAČANJE,
IZGUBA BORILNE MOČI
Muboubi

2. GESTE Z ZASTAVICAMI ZA SODNIKE



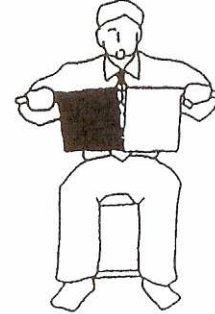
PRIPRAVLJENI, ZAČETEK
Yoi, Hajime



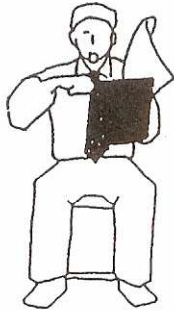
POLOVICA TOČKE
Waza-Ari



ENA TOČKA
Ippon



ISTOČASNA TEHNIKA
Aiuchi



BLOKIRAN NAPAD
Ukete-Masu



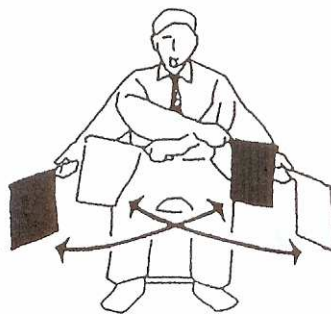
ZGREŠEN NAPAD
Nukete-masu



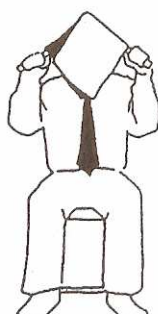
ZGREŠEN NAPAD



ZGREŠEN NAPAD



NI TOČKE
Torimasen



NISEM VIDEL
Mienai



OPOZORILO
Keikoku



DRUGO OPOZORILO, KI
VODI K IZKLJUČITVI
Hansoku Chui



IZKLJUČITEV
Hansoku



PRESTOP IZ BORIŠČA
Jogai



PREMALO MOČNO
Yowai



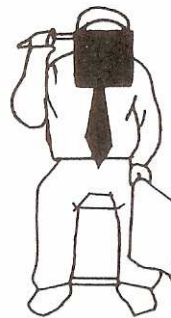
NEODLOČENO
Hikiwake



HITREJŠI
Hayai



NEPRIMERNA DISTANCA
Maai



NI OBRAMBE, OBRAČANJE,
IZGUBA BORILNE MOČI
Muboubi

TEKMOVALNA PRAVILA & POSTOPKI TEKMOVALNA PRAVILA & POSTOPKI ZA URADNO OSEBJE

Copyright © 2004 Japan Karate Association

Izdano: 1. 4. 1997
Ponatis: 1. 11. 1997
Revizija: 14. 8. 2004

Izdala Japan Karate Association (JKA)
2-23-15 Koraku, Bunkyo-Ku, Tokyo 112-0004, Japonska
Telefon: +81-3-5800-3091 Fax: +81-3-5800-3100

Prevod:
Brane Hace
Branko Gabrovec
JKA Slovenija

Vse pravice pridržane.

Dopolnilo k tekmovalnim pravilom in postopkom_1

KAZENSKI KRITERIJI KUMITE TEKMOVANJ

HANSKUKU Kazen, ki vodi k diskvalifikaciji	Prvič KEIKOKU – opozorilo Drugič HANSUKU CHUI – opomin Tretjič HANSUKU – diskvalifikacija
JOGAI Prestop borilnega prostora	Prvič JOGAI KEIKOKU – opozorilo Drugič JOGAI CHUI – opomin Tretjič JOGAI HANSUKU – diskvalifikacija
MUBOUBI Neaktivnost, obračanje, izguba borilne moči	Prvič MUBOUBI KEIKOKU – opozorilo Drugič MUBOUBI CHUI – opomin Tretjič MUBOUBI HANSUKU – diskvalifikacija

Kazni Jogai in Muboubi se stopnjujejo po vrstnem redu, kazen Hansuku pa se dodeli odvisno od resnosti kršitve.