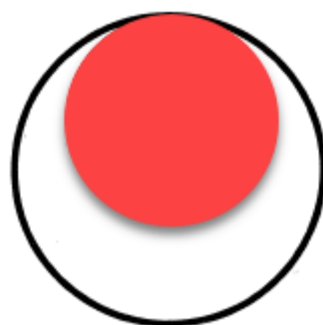


TOURNAMENT RULES & REGULATIONS

**TOURNAMENT RULES & REGULATIONS
FOR OFFICIALS**



PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE

**PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE
PRO FUNKCIONÁŘE**

THE JAPAN KARATE ASSOCIATION

TABLE OF CONTENT

TOURNAMENT RULES & REGULATIONS

CHAPTER 1 GENERAL RULES

page 1

- Item 1 - Goal and Objective
- Item 2 - Applicants Concerned
- Item 3 - Rules of Conduct for All Participants
- Item 4 - Additional Information

CHAPTER 2 TOURNAMENT OPERATIONS

page 2

- Item 5 - Preparation Set-up Prior to Event
- Item 6 - Arbitrators
- Item 7 - Master Chief Judge
- Item 8 - Head Judge & Judges
- Item 9 - Competitors
- Item 10 - Head Coach
- Item 11 - Timekeepers
- Item 12 - Scorekeepers
- Item 13 - Directors of Operations
- Item 14 - Official Doctor
- Item 15 - Medical Attendants
- Item 16 - Dress Code for Participants
- Item 17 - Set-up of Courts
- Item 18 - Events & Categories

CHAPTER 3 KUMITE EVENTS

page 7

- Item 19 - Definition of *Kumite* Event
- Item 20 - Definition of Team *Kumite* Event
- Item 21 - Definition & Criteria for Scoring Points
- Item 22 - Criteria for Reaching an Outcome in a *Kumite* Match
- Item 23 - Re-Match (SAI-SHIAI) & Second Re-Match (SAI-SAI-SHIAI)
- Item 24 - Criteria Leading to Disqualification (HANSOKU)
- Item 25 - Out of Bounds (JOGAI)
- Item 26 - Criteria for Volunteer Non Defending (MUBOUBI)

OBSAH

PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE

KAPITOLA 1 OBEČNÁ PRAVIDLA

strana 1

Článek 1 - Cíle

Článek 2 - Soutěže, na něž se směrnice vztahují

Článek 3 - Pravidla chování pro všechny účastníky

Článek 4 - Dodatečné informace

KAPITOLA 2 ORGANIZACE TURNAJE

strana 2

Článek 5 - Příprava před soutěží

Článek 6 - Arbitři

Článek 7 - Vrchní rozhodčí turnaje

Článek 8 - Hlavní rozhodčí a rozhodčí

Článek 9 - Závodníci

Článek 10 - Hlavní kouč

Článek 11 - Časoměřiči

Článek 12 - Zapisovatelé

Článek 13 - Ředitel turnaje

Článek 14 - Oficiální lékař

Článek 15 - Zdravotnický personál

Článek 16 - Oficiální úbor účastníků

Článek 17 - Vzhled zápasíště

Článek 18 - Soutěže a kategorie

KAPITOLA 3 SOUTĚŽE V KUMITE

strana 7

Článek 19 - Definice soutěže v *Kumite*

Článek 20 - Definice soutěže družstev v *Kumite*

Článek 21 - Definice a kritéria bodování

Článek 22 - Kritéria pro určení konečného výsledku zápasu v *Kumite*

Článek 23 - Opakovaný zápas (SAI-SHIAI) & Druhý opakovaný zápas (SAI- SAI-SHIAI)

Článek 24 - Kritéria pro diskvalifikaci závodníka (HANSOKU)

Článek 25 - Únik ze zápasíště (JOGAI)

Článek 26 - Kritéria pro posuzování sebeohrožování (MUBOBI)

- Item 27 - Absolute Disqualification (SHIKKAKU)
- Item 28 - Withdrawal (KIKEN)
- Item 29 - In the Case of an Injury
- Item 30 - Required Judges & Arbitrators
- Item 31 - Time of the Event
- Item 32 - Required Kumite Tournament Equipment
- Item 33 - Required Safety Equipment

CHAPTER 4 KATA EVENTS

page 13

- Item 34 - Definition & Guidelines for Kata Event
- Item 35 - Required Judges
- Item 36 - Criteria for Judging Kata
- Item 37 - Criteria for Point Deduction & for Disqualification
- Item 38 - Re-Match (SAI-SHIAI) & Second Re-Match (SAI-SAI-SHIAI)
- Item 39 - Required Equipment

CHAPTER 5 ADDITIONAL INFORMATION

page 16

- Item 40 - Boys & Girls Tournaments and Female Adult Tournaments
- Item 41 - Seniors Tournaments
- Item 42 - Revision of Document
- Additional Clause

- Článek 27 - Absolutní diskvalifikace (SHIKKAKU)
- Článek 28 - Odstoupení (KIKEN)
- Článek 29 - Zranění závodníka
- Článek 30 - Rozhodčí a arbitři
- Článek 31 - Časový limit soutěže
- Článek 32 - Povinná výbava pro turnaj v Kumite
- Článek 33 - Povinná bezpečnostní výbava

KAPITOLA 4 SOUTĚŽE V KATA

strana 13

- Článek 34 - Definice a pravidla soutěže v Kata
- Článek 35 - Rozhodčí
- Článek 36 - Kritéria pro rozhodování soutěží v Kata
- Článek 37 - Kritéria pro snížení bodového ohodnocení a pro diskvalifikaci
- Článek 38 - Opakovaný zápas (SAI-SHIAI) & Druhý opakovaný zápas (SAI-SAI-SHIAI)
- Článek 39 - Povinná výbava

KAPITOLA 5 DODATEČNÉ INFORMACE

strana 16

- Článek 40 - Turnaj kategorie chlapců a dívek a turnaj kategorie dospělých žen
- Článek 41 - Turnaj kategorie seniorů
- Článek 42 - Revize tohoto dokumentu
- Dodatková klauzule

TABLE OF CONTENT

TOURNAMENT RULES & REGULATIONS FOR OFFICIALS

CHAPTER 1 GENERAL RULES page 18

- Item 1 - Goal and Objective
- Item 2 - Guide for Use
- Item 3 - Rules of Conduct for Officials
- Item 4 - Additional Information

CHAPTER 2 PROCEDURES FOR JUDGING page 19

- Item 5 - Procedures for *Kumite* Tournaments
- Item 6 - Procedures for *Kata* Tournaments
- Item 7 - Voice Commands for the Head Judge
- Item 8 - Whistle Commands
- Item 9 - Hand & Flag Signals for Court Officials

CHAPTER 3 TO JUDGE KUMITE page 24

- Item 10 - Location of Court Officials
- Item 11 - Criteria for Decisions

CHAPTER 4 TO JUDGE KATA page 25

- Item 12 - Location of Court Officials
- Item 13 - Criteria for Decisions

CHAPTER 5 ADDITIONAL INFORMATION page 27

- Item 14 - Boys & Girls Tournaments/Adult Female Tournaments
- Item 15 - Seniors Tournaments
- Item 16 - Revision of Document
- Additional Clause

OBSAH

PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE PRO FUNKCIONÁŘE

KAPITOLA 1 OBEČNÁ PRAVIDLA strana 18

Článek 1 - Cíle

Článek 2 - Návod k použití

Článek 3 - Pravidla chování pro funkcionáře

Článek 4 - Dodatečné informace

KAPITOLA 2 POSTUPY PŘI ROZHODOVÁNÍ strana 19

Článek 5 - Postupy při rozhodování turnajů v *Kumite*

Článek 6 - Postupy při rozhodování turnajů v *Kata*

Článek 7 - Slovní povely hlavního rozhodčího

Článek 8 - Povely na pískáku

Článek 9 - Signály rukou a praporky používané rozhodčími v zápasšti

KAPITOLA 3 ROZHODOVÁNÍ KUMITE strana 24

Článek 10 - Rozmístění rozhodčích v zápasšti

Článek 11 - Kritéria pro rozhodování

KAPITOLA 4 ROZHODOVÁNÍ KATA strana 25

Článek 12 - Rozmístění rozhodčích v zápasšti

Článek 13 - Kritéria pro rozhodování

KAPITOLA 5 DODATEČNÉ INFORMACE strana 27

Článek 14 - Turnaj kategorie chlapců a dívek / Turnaj kategorie dospělých žen

Článek 15 - Turnaj kategorie seniorů

Článek 16 - Revize tohoto dokumentu

Dodatková klauzule

APPENDIX

- 1** *SPECIFIC GUIDELINES FOR 1 POINT BASIC FIGHTING OR
KIHON-IPPON KUMITE* page 28

- 2** *SPECIFIC GUIDELINES FOR SEMI-FREE FIGHTING OR
JIYU-IPPON KUMITE* page 31

- 3** *SPECIFIC GUIDELINES FOR JUDGING 1 POINT BASIC FIGHTING OR
KIHON-IPPON KUMITE AND SEMI-FREE FIGHTING OR JIYU-IPPON
KUMITE* page 33

- 4** *SPECIFIC GUIDELINES FOR FREE FIGHTING OR JIYU KUMITE
FOR BOYS & GIRLS TOURNAMENTS* page 34

- 5** *SPECIFIC GUIDELINES FOR KATA TOURNAMENTS
FOR BOYS & GIRLS TOURNAMENTS* page 35

- 6** *HAND & FLAG SIGNALS FOR COURT OFFICIALS* page 36

PŘÍLOHA

- 1 ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO ZÁKLADNÍ JEDNOKROKOVÉ KUMITE NEBOLI KIHON-IPPON KUMITE strana 28
- 2 ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO JEDNOKROKOVÉ KUMITE VE VOLNÉM STŘEHU NEBOLI JIYU-IPPON KUMITE strana 31
- 3 ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO ROZHODOVÁNÍ KIHON-IPPON KUMITE A JIYU-IPPON KUMITE strana 33
- 4 ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PRO VOLNÝ BOJ NEBOLI JIYU KUMITE V TURNAJÍCH KATEGORIE CHLAPCŮ A DÍVEK strana 34
- 5 ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO TURNAJE V KATA V KATEGORII CHLAPCŮ A DÍVEK strana 35
- 6 SIGNÁLY RUKOU A PRAPORKY POUŽÍVANÉ ROZHODČÍMI V ZÁPASIŠTI strana 36

TOURNAMENT RULES & REGULATIONS

CHAPTER 1 GENERAL RULES

Item 1 - Goal and Objective

The goal of establishing these rules and regulations is to promote a fair and smooth course of occurrence of all events in any given tournament.

Item 2 - Applicants Concerned

1. These rules and regulations shall apply to the following JKA related events:
 - a) World Championships, All Japan Championships and National Championships hosted by The JKA Headquarters in Tokyo, Japan.
 - b) Regional Tournaments/Championships hosted by JKA Regional Headquarters.
 - c) District Tournaments/Championships hosted by JKA District Headquarters.
 - d) Local Tournaments hosted by JKA *Dojos*.
2. All tournaments in all countries shall abide by this present document.

Item 3 - Rules of Conduct for All Participants

All participants shall act in accordance to the highest standards of ability and of fair play in the spirit of *Karate Do* and strive to the utmost respect and dignity towards others participants.

In Accordance to this, all gestures and posturing indicating victory or winning are strictly prohibited.

Item 4 - Additional Information

If there arises a situation undefined by this present document, the decision shall be given by the Master Chief Judge.

PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE

KAPITOLA 1 OBECNÁ PRAVIDLA

Článek 1 - Cíle

Tato pravidla a směrnice se stanovují za účelem zajištění spravedlivého a hladkého průběhu všech turnajů.

Článek 2 - Soutěže, na něž se směrnice vztahují

1. Tato pravidla a směrnice platí pro následující soutěže JKA:
 - a) Mistrovství světa, japonské celostátní šampionáty a národní šampionáty pořádané centrálou JKA v hlavním městě Japonska Tokyu.
 - b) Krajské turnaje a šampionáty pořádané krajskými centrály JKA.
 - c) Oblastní turnaje a šampionáty pořádané oblastními centrály JKA.
 - d) Místní turnaje pořádané místními Dojo JKA.
2. Turnaje ve všech zemích se musí řídit pravidly stanovenými v tomto dokumentu.

Článek 3 - Pravidla chování pro všechny účastníky

Všichni účastníci jsou povinni jednat v souladu s nejvyššími zásadami slušného chování v duchu *Karate Do* a usilovat o zachování co největšího respektu a úcty k ostatním účastníkům.

V souvislosti s tím jsou přísně zakázána vítězná gesta a postoje.

Článek 4 - Dodatečné informace

V případě, že dojde k situaci, jež není popsána v tomto dokumentu, učiní patřičné rozhodnutí vrchní rozhodčí turnaje.

CHAPTER 2 TOURNAMENT OPERATIONS

Item 5 - Preparation Set-up Prior to Event

1. Prior to holding a tournament, the Host Organization shall notify all concerned of its proposed plan for the upcoming tournament.
2. Also, it is necessary to provide the following support personnel:
 - a) Timekeepers
 - b) Scorekeepers
 - c) Directors of Operations
 - d) Official Doctor
 - e) Medical Attendants
3. As well, the following officials must be provided:
 - a) Arbitrators
 - b) Master Chief Judge
 - c) Head Judges and Judges

Item 6 - Arbitrators

1. One Arbitrator shall be stationed at a *Kumite* Event.
2. An Arbitrator is responsible for the following:
 - a) that the Head Judge and the Judges have appropriate qualifications for tournament
 - b) that the competitors have appropriate qualifications as well
 - c) that the rules and regulations are being followed
3. An Arbitrator is responsible to provide appropriate guidance and decisions to the Head Judge and the Judges, timekeepers and scorekeepers in the following situation: the Arbitrator can interrupt a match by a sharp whistle blow to intervene if there is a breach of any of the Tournament Rules and Regulations or if the Head Coach has a protest or a question which makes it necessary to interrupt a match.
4. An Arbitrator is to only participate in a Judges' conference in which disqualification (*Hansoku*) is being considered.
5. The Arbitrator is responsible for insuring that proper record keeping is done.
6. The Arbitrator can request any explanations deemed necessary from any officials.
7. The Arbitrator is selected and appointed to that position by the Master Chief Judge.

Item 7 - Master Chief Judge

1. The Master Chief Judge is responsible to maintain a fair and smooth course of occurrence of all events in a given tournament.

KAPITOLA 2 ORGANIZACE TURNAJE

Článek 5 - Příprava před soutěží

1. Před konáním turnaje oznámí pořádající organizace všem účastníkům návrh na uspořádání turnaje.
2. Je také nutné zajistit následující pomocný personál:
 - a) časoměřiče
 - b) zapisovatele bodů
 - c) ředitele turnaje
 - d) oficiálního lékaře
 - e) zdravotnický personál
3. Rovněž je nutné zajistit tyto činovníky:
 - a) arbitry
 - b) vrchního rozhodčího turnaje
 - c) hlavní rozhodčí a rozhodčí

Článek 6 - Arbitři

1. U každého utkání v *kumite* musí být přítomen jeden arbitř.
2. Arbitř zodpovídá za to, že:
 - a) hlavní rozhodčí a rozhodčí mají pro turnaj náležitou kvalifikaci
 - b) závodníci mají také náležitou kvalifikaci
 - c) jsou dodržována všechna pravidla a směrnice
3. Arbitř je zodpovědný za správné rozhodování a vedení rozhodčích, časoměřičů a zapisovatelů bodů v následujících situacích: arbitř smí přerušit zápas ostrým hvizdem na píšťalku a zasáhnout v případě, kdy dojde k porušení jakéhokoli z pravidel či směrnic turnaje nebo pokud hlavní kouč podá protest či vznese dotaz vyžadující přerušování zápasu.
4. Arbitř se smí zúčastnit porady rozhodčích pouze v případě, že se zvažuje diskvalifikace (*Hansoku*).
5. Povinností arbitra je zajistit, že probíhá řádné zapisování výsledků.
6. Arbitř si smí v nezbytném případě vyžádat vysvětlení od jakéhokoli funkcionáře turnaje.
7. Arbitra volí a jmenuje do funkce vrchní rozhodčí turnaje.

Článek 7 - Vrchní rozhodčí turnaje

1. Vrchní rozhodčí turnaje zodpovídá za zajištění spravedlivého a hladkého průběhu všech turnajových soutěží.

2. The Master Chief Judge is responsible to provide appropriate decisions in the following situations:
 - a) if there is an issue with the rules and regulations or if unfairness has been identified
 - b) if a judge is requesting advice or guidance
 - c) if there is a matter exceeding this present document
 - d) if there is an accident
3. If a situation has occurred, after consulting with the Head Judge and the Judges, the Master Chief Judge will take action as per the following:
 - a) give special advise or instructions
 - b) banish from the tournament
 - c) disqualify a competitor from the tournament
4. After consultation with the Judges, the Master Chief Judge will decide the duration of disqualification and if it applies to further tournaments. A letter confirming this decision is then forwarded to the involved individual or group.
5. The Master Chief Judge is appointed by the Host Organization. If necessary, the Host Organization will also select an Assistant Chief Judge.
6. As a general rule, the JKA Chief Instructor is the person that is selected as the Master Chief Judge in the All Japan Championships as well as the World Championships.

Item 8 - Head Judge & Judges

1. The Head Judge and the Judges are responsible for a match or event and make decisions during a given match or event.
2. The Head Judge and the Judges exert control over the surroundings of the match or event as well.
3. The Head Judge and the Judges are solely responsible for the outcome of a match of event and cannot be challenges with the exception of the Arbitrator.
4. The Head Judge coordinates the match or event and gives the final decision regarding the outcome of the match or event.

The final decision is either red side or white side declared winner
(Aka No Kachi, Shiro No Kachi)
In the case of a full point or Ippon, red side or white side full point is declared
(Aka Ippon, Shiro Ippon)
5. The Judges, previously called Corner Judges, assist the Head Judge by indicating their own decisions during the match or event.
6. The Head Judge and the Judges are selected amongst the pool of certified Judges and appointed to their positions by the Host Organization.

2. Vrchní rozhodčí turnaje je zodpovědný za správné rozhodování v následujících situacích:
 - a) vyskytne-li se problém týkající se pravidel či směrnic nebo dojde-li k nečestnému jednání
 - b) vyžádá-li si jiný rozhodčí radu nebo pomoc
 - c) dojde-li k situaci, na niž se tento dokument nevztahuje
 - d) dojde-li k úrazu či nehodě
3. Nastane-li taková situace, jedná vrchní rozhodčí turnaje po poradě s hlavním rozhodčím a rozhodčími takto:
 - a) udělí zvláštní radu či instrukce
 - b) vyloučí účastníka z turnaje
 - c) diskvalifikuje závodníka z turnaje
4. Po poradě s rozhodčími rozhodne vrchní rozhodčí turnaje o délce trvání diskvalifikace a o tom, zda se vztahuje i na další turnaje. Dotyčné osobě nebo skupině je následně zaslán dopis s příslušným rozhodnutím.
5. Vrchního rozhodčího turnaje jmenuje do funkce pořádající organizace. V případě potřeby zvolí pořádající organizace také asistenta vrchního rozhodčího.
6. Obecným pravidlem je, že do funkce vrchního rozhodčího turnaje v celonárodních japonských šampionátech i světových šampionátech je jmenován hlavní instruktor JKA.

Článek 8 - Hlavní rozhodčí a rozhodčí

1. Hlavní rozhodčí a rozhodčí zodpovídají za průběh zápasů a utkání a rozhodování v jejich průběhu.
2. Hlavní rozhodčí a rozhodčí dohlíží také nad okolím zápasu či utkání.
3. Hlavní rozhodčí a rozhodčí mají výlučnou zodpovědnost za výsledky zápasů a utkání a s výjimkou arbitra nesmí jejich rozhodnutí nikdo zpochybnit.
4. Hlavní rozhodčí koordinuje zápas či utkání a vydává konečné rozhodnutí o jejich výsledku.

Konečným rozhodnutím je vyhlášení červené nebo bílé strany vítězem
(Aka No Kachi, Shiro No Kachi)
Červená nebo bílá strana je vyhlášena vítězem v případě dosažení plného počtu bodů nebo Ipponu
(Aka Ippon, Shiro Ippon)
5. Rozhodčí, dříve označovaní jako rohovní rozhodčí, pomáhají hlavnímu rozhodčímu oznamováním vlastních rozhodnutí v průběhu zápasu či utkání.
6. Hlavního rozhodčího a rozhodčí vybírá z certifikovaných rozhodčích a do funkce jmenuje pořádající organizace.

Item 9 - Competitors

1. If the competitors are qualified, the Host Organization cannot refuse their participation in a tournament.
2. As a general rule, the competitors are active members of the JKA or members of an affiliated organization approved by the JKA. However, non-members can apply and be approved by the Host Organization.

Item 10 - Head Coach

1. One Head Coach can be present for his competitor during a match or event, whether individual or team event.
2. A Head Coach must be registered with the Host Organization prior to the tournament.
3. If a Head Coach has a question or protest regarding a match or event, it has to be addressed to the Arbitrator. No appeals can be done at the decision time (*Hantei*) now being called.
4. A Head Coach gives advice to the competitor from a designated area, with no disruptions or disturbances to other competitors or Judges during that match or event. If a Head Coach does not abide by this, the Chief Judge and the Arbitrator will deal with this disruptive behavior immediately, on that court.
5. A Head Coach has to hold instructor's qualification.

Item 11 - Timekeepers

A timekeeper is responsible to keep time of a match or event, as well as notify the Head Judge of elapsed time during the match or event as per set procedure.

Item 12 - Scorekeepers

A scorekeeper is responsible for keeping a record of all scores during a match or event, as well as announcing or presenting those scores publicly. If necessary, the scorekeeper shall notify the Head Judge of these scores.

Item 13 - Directors of Operations

A director of operations is responsible for good communication between all competitors and officials to ensure smooth occurrence of the tournament.

Item 14 - Official Doctor

1. The Official Doctor is selected by the tournament officials.

Článek 9 - Závodníci

1. Pořádající organizace nesmí odmítnout účast závodníků, kteří mají k účasti na turnaji kvalifikaci.
2. Obecně platí, že závodníci jsou aktivními členy JKA nebo přidružené organizace schválené JKA. Pořádající organizace může nicméně schválit i účast přihlášených závodníků, kteří nejsou členy organizace.

Článek 10 - Hlavní kouč

1. Během zápasu či utkání jednotlivců i družstev smí být u závodníka přítomen jeden hlavní kouč.
2. Před turnajem se musí hlavní kouč zaregistrovat u pořádající organizace.
3. Pokud chce hlavní kouč vznést dotaz či podat protest týkající se zápasu či utkání, musí jej vznést k arbitrovi. Odvolání nelze podat ve chvíli, kdy se právě ohlašuje čas pro rozhodování (*Hantei*).
4. Hlavní kouč dává závodníkovi rady z určeného místa, aniž by jakkoli rušil či přerušoval ostatní závodníky či rozhodčí během zápasu či utkání.
5. Hlavní kouč musí být držitelem instruktorského oprávnění.

Článek 11 - Časoměřiči

Časoměřič má zodpovědnost za měření času zápasu či utkání a v jejich průběhu také podle předem stanovených pravidel informuje hlavního rozhodčího o uplynulém čase.

Článek 12 - Zapisovatelé

Zapisovatel během zápasu nebo utkání zapisuje body a veřejně ohlašuje nebo prezentuje dosažené skóre. V případě potřeby informuje zapisovatel o dosažených bodech hlavního rozhodčího.

Článek 13 - Ředitel turnaje

Ředitel turnaje zodpovídá za řádnou komunikaci mezi závodníky a funkcionáři za účelem zajištění hladkého průběhu turnaje.

Článek 14 - Oficiální lékař

1. Oficiálního lékaře volí funkcionáři turnaje.

2. The Official Doctor in conjunction with the Master Chief Judge, is responsible for all medical decisions that may occur during the course of an incident involving injury, whereas the candidate is to continue or withdraw from a match.

Item 15 - Medical Attendants

A medical attendant is responsible to treat and support an illness or injury that may occur during the course of a tournament, in order to maintain a safe environment for all participants.

Item 16 - Dress Code for Participants

1. A competitor wears an all plain white karate uniform.
 - a) crests that are recognized by the Host Organization may be worn on the left chest side
 - b) sleeves of the jacket length should be at least $\frac{1}{2}$ of the forearm but no longer than the wrist, and folding of the cuffs is not permitted; however if folded inward, that fold must be sown; the length of the top, after the belt is tied, is up to half of the thigh females must wear a plain white t-shirt under the top length of the pants must be $\frac{2}{3}$ of the calf down from the knee but no longer than the top part of the ankle, and folding of the cuffs is not permitted; however if folded inward, that fold must be sown
 - c) crests and numbers given by the Host Organization must be worn at the designated area
 - d) in order to differentiate between opponents, one of the competitors shall wear a thin red band of cloth around the waist
 - e) general appearance must not provoke any feelings or injury to the opponent all nails must be cropped short, hair must be clean and not of any weird colors, its length must not interfere or distract; when tied there should be no plastic, metal or colorful ribbons that has an aim to beautify; rubber bands or cloth bands are permitted
 - f) medical needed aids such as teeth braces, soft contact lenses are to be worn at the own risk of the competitor; however, during a *Kumite* match, glasses are not permitted; glasses can be worn during a *Kata* match but held in place securely
 - g) medical aids used for a past sustained injury, whether taping, bandages or support pads must not be cause of injury to the opponent, and are to be approved by the Head Judge prior to the match
 - h) medical aids that are made of a hard material such as casts, wood, hard plastic, steel are not permitted
 - i) otherwise, designated safety equipment should be used
2. A competitor wears nothing more than is mentioned in the prior statement unless specified by either the Head Judge or the Master Chief Judge.

2. Lékař spolu s vrchním rozhodčím turnaje vydává v případě zranění rozhodnutí týkající se toho, zda může závodník v zápasu pokračovat, nebo je z něj vyřazen.

Článek 15 - Zdravotnický personál

Zdravotník ošetřuje závodníky a pomáhá v případě zranění v průběhu turnaje za účelem zajištění bezpečného prostředí pro všechny účastníky.

Článek 16 - Oficiální úbor účastníků

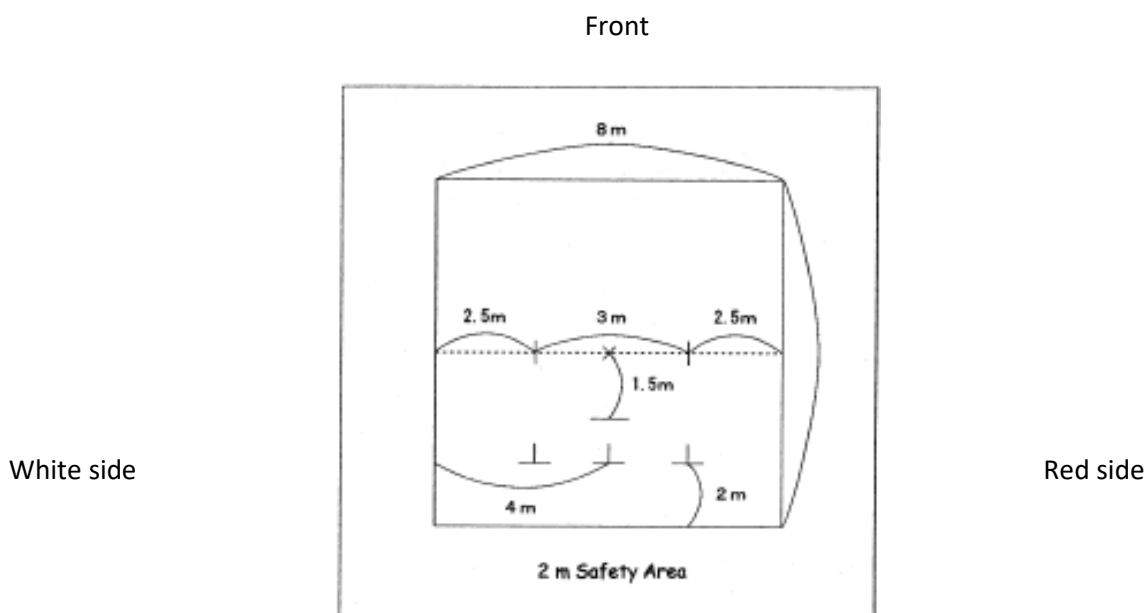
1. Závodník musí být oblečen v čistě bílém karate-gi.
 - a) Nášivky schválené pořádající organizací se smí nosit na levé straně hrudi.
 - b) Délka rukávů kabátu musí dosahovat nejméně do poloviny předloktí, ale nesmí přesahovat zápěstí. Rukávy nesmí být srolovány. Pokud jsou založeny dovnitř, musí být přišité. Kabát stažený pásem musí dosahovat maximálně do poloviny stehů. Ženy musí pod kabátem nosit bílé tričko bez vzoru. Nohavice musí být tak dlouhé, aby zakrývaly alespoň 2/3 lýtek, ale nesmí přesahovat kotníky. Nohavice nesmí být srolované. Pokud jsou založeny dovnitř, musí být přišité.
 - c) Nášivky a čísla vydané pořádající organizací musí být umístěny na určeném místě.
 - d) Z důvodu odlišení soupeřů musí mít jeden ze závodníků kolem pasu uvázaný úzký pruh červené látky.
 - e) Vzhled závodníka musí být upraven tak, aby v protivníkovi nevyvolával pocit ohrožení nebo obavy ze zranění. Nehty musí být krátce zastřižené, vlasy čisté a nesmí být obarvené neobvyklými barvami. Vlasy musí být upraveny do takové délky, aby nerušily pozornost soupeře nebo mu nepřekážely. Vlasy nesmí být staženy plastovými, kovovými nebo barevnými sponami, jejichž účelem je pouze zkrášlení vzhledu. Gumičky a látkové čelenky jsou povoleny.
 - f) Zdravotní pomůcky jako rovnátka, kontaktní čočky atd. se smí nosit na vlastní zodpovědnost závodníka, ale nošení brýlí během zápasu v *Kumite* je zakázáno. Při soutěži v *Kata* je nošení brýlí povoleno, pokud jsou bezpečně připevněny na obličeji.
 - g) Zdravotní pomůcky, které závodník používá z důvodu předchozího zranění (stahovadla, bandáže nebo podpurné návleky atd.), nesmí způsobit soupeři zranění a musí být před zápasem schváleny hlavním rozhodčím.
 - h) Zdravotní pomůcky vyrobené z tvrdých materiálů (např. ze sádry, dřeva, tvrdého plastu, oceli apod.) jsou zakázány.
 - i) Jinak je nutno použít určené bezpečnostní vybavení.
2. Neurčí-li hlavní rozhodčí nebo vrchní rozhodčí turnaje jinak, nesmí závodník nosit nic jiného, než co je vymezeno výše.

3. A Head Coach must wear an identifying item on a designated area.
4. The Head Judges, the Judges and the Arbitrators must wear the JKA official dress wear. An identifying item is worn on a designated area.
5. All other support staff is easily identified as such by wearing a similar dress wear.

Item 17 - Set-up of Courts

1. The court area is a square measuring 8 meters X 8 meters, marked off by a 4-5 centimeters wide line. The outer edges of this line measure 8 meters. If mats are used, the boundary may be marked by mats of a different color.
2. For a *Kumite Match* or Event, the starting positions of the competitors are on the center line, indicated by two parallel lines both 1 meter long, and that are 3 meters apart from each other. In general, when facing what is called the Front or *Shomen*, the right line is red and the left line is white.
3. For a Flag System *Kata Match* or Event, the starting lines of the competitors are 2 meters from the back line and 3 meters apart from each other. These lines are designed in the shape of a short inverted T; the horizontal line is 70 centimeters long and the vertical line is 35 centimeters long. As for a Point System *Kata Match* or Event, the inverted T starting lines are 2 meters back from the center of the court.
4. For safety reasons, a court shall not be raised for more than 1 meter above the ground level and there is a 2 meters wide safety area around the court.
5. The surface of the court should be flat and smooth. It may be made of wood, resin, urethane mats or *Tatami* mats.
6. To indicate the position of the Head Judge, a line is drawn 1.5 meters back from the center of the court.

Set-up & Dimensions of Courts

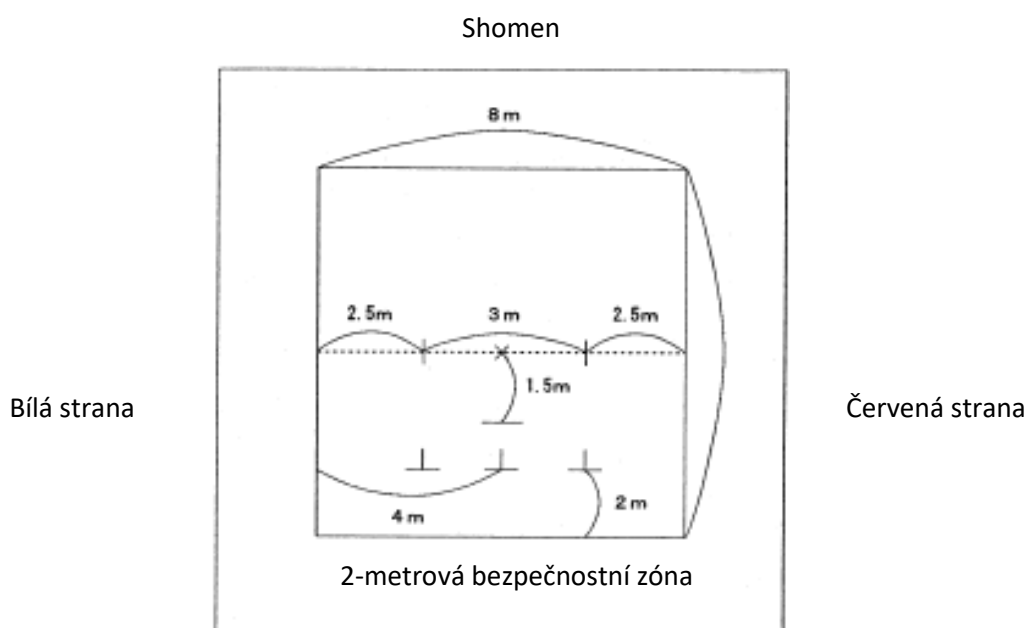


3. Hlavní kouč musí mít na určeném místě umístěn identifikační prvek.
4. Hlavní rozhodčí, rozhodčí a arbitři musí nosit oficiální úbor předepsaný JKA. Identifikační prvek musí být umístěn na určeném místě.
5. Veškerý pomocný personál lze snadno identifikovat podle podobného oblečení.

Článek 17 - Vzhled zápasště

1. Plochu zápasště tvoří čtverec o straně 8 metrů vyznačený čarou o šířce 4-5 centimetrů. Vnější okraj této čáry má délku 8 metrů. Pokud se používají žíněnký, může se okraj vyznačit žíněnkami jiné barvy.
2. Při zápase nebo utkání v *Kumite* je výchozí pozice závodníků na středové čáře, která je vyznačena dvěma paralelními čarami dlouhými 1 metr, jež jsou vyznačeny ve vzdálenosti 3 metry od sebe. Obecně platí, že při pohledu do přední části neboli *Shomen* je pravá čára červená a levá čára bílá.
3. Při zápasu nebo utkání v *Kata* vylučovacím způsobem na praporky jsou startovní čáry závodníků umístěny ve vzdálenosti 2 metry od zadní čáry a 3 metry od sebe. Tyto čáry mají tvar krátkého obráceného písmene T. Vodorovná čára má délku 70 centimetrů a svislá čára délku 35 centimetrů. Při zápasu nebo utkání v *Kata* na body jsou startovní čáry ve tvaru obráceného písmene T umístěny 2 metry směrem vzad od středu zápasště.
4. Z bezpečnostních důvodů nesmí být zápasště vyvýšeno nad podlahu o více než 1 metr a okolo celého zápasště musí být bezpečnostní zóna o šířce 2 metry.
5. Povrch zápasště musí být rovný a hladký. Povrch může být ze dřeva, pryskyřice, uretanových žíněnek nebo žíněnek *tatami*.
6. Pozici hlavního rozhodčího označuje čára ve vzdálenosti 1,5 metru směrem vzad od středu zápasště.

Vzhled a rozměry zápasště



Item 18 - Events & Categories

1. The events are as follow:
 - a) *Kumite* Events - Individual and Team
 - b) *Kata* Events - Individual and Team
2. It is possible to hold different events as well.

CHAPTER 3 KUMITE EVENTS

Item 19 - Definition of Kumite Event

1. In a *Kumite* Event, two competitors enter the court and within the allotted time, perform various kinds of techniques freely against each other hoping to hold victory. There are two different kinds of scoring system:
 - a) 1 Point Match or *Ippon Shobu*: The competitor who has scored one full point or 2 half points first, within the allotted time, is declared the winner.
 - b) 3 Points Match or *Sanbon Shobu*: The competitor who has scored 2 full points first, within the allotted time, is declared the winner.
2. In a match or event, all techniques - punches, kicks, strikes, have to be done with control. The distance required to do the techniques should be close enough to be able to be effective. There should be no damage done to the opponent. A light touch to the target is permitted.

Item 20 - Definition of Team Kumite Event

1. A team consists of an odd number of competitors.
2. As a general rule, all team members have to be present at the first round of a match or event. The team that is seeded or placed in order to not face each other in the first round, have to be present at the second round of a match or event. Subsequently, if the team is missing a member or members, that missed person or persons must be placed last in the sequencing of competitors of that match.
3. Prior to the event, the order in which the competitors will perform must be reported by the Head Coach or Team Leader. This must be done for each round of a match.
4. The winning team is determined by the number of individual performances that are won.
5. There are two kinds of team competition.

The first one is when an equal amount of competitors from each team face each other, determining a number of wins.

Článek 18 – Soutěže a kategorie

1. Existují následující typy soutěží:
 - a) Soutěže v *Kumite* – Soutěž jednotlivců a družstev
 - b) Soutěže v *Kata* – Soutěž jednotlivců a družstev
2. Je možné uspořádat i jiné soutěže.

KAPITOLA 3 SOUTĚŽE V KUMITE

Článek 19 – Definice soutěže v Kumite

1. Při soutěži v *Kumite* vstoupí do zápasu dva závodníci, kteří se ve vymezeném čase snaží dosáhnout vítězství prováděním různých technik vzájemně proti sobě. Používají se dva odlišné způsoby bodování:
 - a) Zápas na 1 bod neboli *Ippon Shobu*: Vítězem se stává ten závodník, který ve vymezeném čase první získá 1 celý bod nebo 2 půlbodů.
 - b) Zápas na 3 body neboli *Sanbon Shobu*: Vítězem se stává ten závodník, který ve vymezeném čase první získá 2 celé body.
2. Při soutěži nebo zápase musí být všechny techniky, např. údery, kopy a seky, prováděny kontrolovaně. Aby mohly techniky být účinné, musí být vzdálenost potřebná k provedení techniky dostatečně krátká. Nesmí dojít k jakékoli újmě soupeře. Lehký dotyk zásahové plochy je povolen.

Článek 20 – Definice soutěže družstev v Kumite

1. Družstvo se skládá z lichého počtu závodníků.
2. Obecně platí, že všichni členové družstva musí být přítomni u prvního kola zápasu nebo soutěže. Družstvo, které nenastupuje v prvním kole, musí být přítomno u druhého kola zápasu nebo soutěže. Pokud následně družstvu chybí jeden nebo více členů, musí tito členové být nasazeni jako poslední v pořadí závodníků v daném zápase.
3. Pořadí, v němž jednotliví závodníci nastoupí, ohlásí před soutěží hlavní kouč nebo vedoucí týmu. Toto je třeba provést pro každé kolo zápasu.
4. Vítězí družstvo, které získá nejvíce individuálních vítězství.
5. Existují dva typy soutěže družstev.
Prvním typem je soutěž, kde se vzájemně utká stejný počet závodníků z každého družstva a o vítězi rozhodne počet jednotlivých vítězství.

- a) Match by Elimination: Each team member has one performing bout each. The individual results are then added up to determine which team has won. If there is a draw, the highest score determines the win, as per the following:
1 point or *Ippon*, disqualification or *Hansoku*, absolute disqualification or *Shikkaku*, withdrawal by disqualification or *Kiken*, out of bounds or *Jogai Hansoku*, volunteer non defending or *Muboubi Hansoku*, 2 half points, decision by Judges.
- b) If there is still a draw, a match is held with a competitor chosen by each team, in order to determine the win. This is called a Decision Match by Team Choice or *Daihyosha Ketteisen*. This match continues until there is a winner. In this case, a team member that has performed before may compete, but no more than twice.
Decision Match by Team Choice or Daihyosha Ketteisen, is conducted the same as an Individual Match or Kojinsen, thus following the order of Re-Match (Sai-Shiai) and Second Re-Match (Sai-Sai-Shiai) with Sudden Death.
The second kind of team competition is when an equal amount of competitors from each team face each other, the winner of a match remains to fight each competitor of the opposing team in turn, until a loss. The competitor who loses a match is eliminated from this process. No mixed team of males and females are allowed.
- c) Round Robin Elimination Match: The winner of the first match stays in the court and keeps fighting until he loses. The loser steps out and the next team member steps in. When all members of the team have lost, the team itself loses.

Item 21 – Definition & Criteria for Scoring Points

1. The areas of attacks are defined as follow:
 - a) head and neck area or *Jodan*
 - b) stomach, sides of the abdomen and back, in this case *Chudan*
2. Criteria for scoring points are as follow:
 - a) proper execution and power of the technique
 - b) proper distance and timing
 - c) correct posture and proper frame of mind
 - d) concentrated mind and spirit
 - e) execution to the proper target
3. If all the criteria mentioned above have been reached in the execution of either a punch, a kick or a strike, this constitute what is scored as 1 point or *Ippon*.
4. A 1 point or *Ippon* can be scored even if some of the above mentioned criteria are not reached, in the following situations:
 - a) successfully evading an attack while executing a effective counterattack or *Deai*

- a) Vylučovací zápas: Každý člen družstva závodí v jednom kole. Jednotlivé výsledky se poté sečtou a určí se vítězné družstvo. Pokud dojde k remíze, rozhoduje o vítězství nejvyšší bodové skóre podle následujících kritérií: 1 bod neboli *Ippon*, diskvalifikace neboli *Hansoku*, absolutní diskvalifikace neboli *Shikkaku*, odstoupení z důvodu diskvalifikace neboli *Kiken*, únik ze zápasíště neboli *Jogai Hansoku*, sebeohrožování neboli *Mubobi Hansoku*, 2 půlbody, rozhodnutí rozhodčích.
- b) Pokud je výsledek stále nerozhodný, vybere každé družstvo jednoho závodníka a následuje zápas, jehož výsledek rozhodne o vítězném družstvu. Takový zápas se označuje jako rozhodující zápas dle výběru družstva neboli *Daihyosha Ketteisen*. Zápas pokračuje, dokud se neurčí vítěz. Člen týmu, který již závodil, smí nastoupit znovu, avšak ne více než dvakrát. Rozhodující zápas dle výběru družstva neboli *Daihyosha Ketteisen* je řízen stejně jako zápas jednotlivců neboli *Kojinsen*, tedy v pořadí Opakovaný zápas (*Sai-Shiai*) a Druhý opakovaný zápas (*Sai-Sai-Shiai*) s pravidlem „náhlé smrti“. Druhým typem soutěže družstev je ten, kdy se vzájemně utká stejný počet závodníků z každého týmu. Vítěz zápasu pokračuje v zápase proti dalším závodníkům z druhého družstva, dokud neprohraje. Závodník, který je poražen, vypadává. V této soutěži nejsou povolena smíšená mužská a ženská družstva.
- c) Vylučovací zápas na způsob „každý s každým“: Vítěz prvního zápasu zůstává v zápasíšti a pokračuje v boji, dokud neprohraje. Závodník, který je poražen, opustí zápasíště a místo něj nastoupí další člen družstva. Družstvo prohrává ve chvíli, kdy všichni jeho členové prohráli zápas.

Článek 21 – Definice a kritéria bodování

1. Zásahové plochy se definují takto:
 - a) oblast hlavy a krku neboli *Jodan*
 - b) oblast břicha, boků a zad neboli *Chudan*
2. Bodování se uděluje podle následujících kritérií:
 - a) správné provedení a síla použité techniky
 - b) správná vzdálenost a načasování
 - c) správné držení těla a správné rozpoložení mysli
 - d) soustředěná mysl a duch
 - e) umístění na správnou zásahovou plochu
3. Pokud jsou při provedení úderu, kopu nebo seku splněna všechna výše uvedená kritéria, uděluje se 1 bod neboli *Ippon*.
4. V následujících případech může být udělen 1 bod neboli *Ippon* i tehdy, když některá z výše uvedených kritérií splněna nejsou:
 - a) závodník se úspěšně vyhne útoku při současném efektivním provedení protiútku neboli *Deai*

- b) knocking the opponent off balance and executing an effective attack
 - c) a consecutive series of attacks that all reach their target
 - d) the opponent is without any defense
5. A technique that is well executed but does not qualify as a 1 point or *Ippon*, is defined as a half point or *Waza-Ari*.
 6. 2 half points become 1 point or *Ippon*.
 7. If both competitors move and execute a technique at the same time and with similar intensity, this is called *Aiuchi*. In this instance, the attacks cancel each other and no points are scored.

Item 22 - Criteria for Reaching an Outcome in a Match

1. If none of the two competitors reach the full score within the allotted time, each Judge indicate their decision as to the outcome of the match or event. The outcome of the match or event is determined by the decision of all the Judges together. See Item 11 of the Tournament Rules & Regulations for Officials. The Head Judge will then decide the outcome of the match or event.
2. If both competitors get injured or for other reasons cannot continue the match, the Judges will indicate their decision as to the outcome of the match or event. The Head Judge will then decide the outcome of the match or event.
3. The following elements help to determine the outcome of a match:
 - First elements of decision
 - a) if any points are scored
 - Second elements of decision
 - b) if there are warnings or *Hansoku Chui* that have been given
 - c) if there are out of bounds warnings or *Jogai Chui* that have been given
 - d) if there are volunteer non defending warnings or *Muboubi Chui* that have been given
 - Third elements of decision
 - e) if one competitor has dominated more in that match
 - f) skill and strength of the techniques displayed
 - g) fighting spirit and effort shown by a competitor; if there has been any caution or *Keikoku* given
 - h) proper frame of mind shown by a competitor
 - i) the amount of attacks performed by one competitor as compared to the other
4. The Judges must carefully take into consideration all the elements if a competitor who has a half-point or *Waza-Ari*, as well as has more than one warning that are of different categories of warning.

- b) závodník vychýlí soupeře z rovnováhy a následně provede efektivní útok
 - c) závodník předvede sérii po sobě jdoucích útoků, z nichž každý je umístěn na zásahovou plochu
 - d) soupeř se nijak nebrání
5. Za techniku, jež je správně provedena, ale nestačí na získání 1 bodu neboli *Ippon*, se uděluje půl bodu neboli *Waza-Ari*.
 6. Za 2 půlbodů se uděluje 1 bod neboli *Ippon*.
 7. Provedení techniky oběma soupeři ve stejném okamžiku a s podobnou intenzitou se označuje jako *Aiuchi*. V takovém případě se útoky navzájem vyruší a nedojde k udělení bodu.

Článek 22 – Kritéria pro určení konečného výsledku zápasu

1. Pokud ve stanoveném čase žádný ze závodníků nezíská plný bod, vyjádří každý z rozhodčích své rozhodnutí o výsledku zápasu nebo soutěže.
Konečný výsledek zápasu nebo soutěže záleží na společném rozhodnutí všech rozhodčích. Viz Článek 11 dokumentu Pravidla a směrnice turnaje pro funkcionáře. Hlavní rozhodčí poté vydá rozhodnutí o konečném výsledku zápasu nebo soutěže.
2. Pokud se oba soupeři zraní nebo z jakéhokoli jiného důvodu nemohou v zápase pokračovat, vyjádří všichni rozhodčí své rozhodnutí o konečném výsledku zápasu nebo soutěže. Hlavní rozhodčí poté rozhodne o konečném výsledku zápasu nebo soutěže.
3. O konečném výsledku zápasu pomohou rozhodnout následující kritéria:
 - Primární kritéria pro rozhodování
 - a) zda byly uděleny nějaké body
 - Sekundární kritéria pro rozhodování
 - b) zda byla udělena varování neboli *Hansoku Chui*
 - c) zda byla udělena varování z důvodu úniku ze zápasíště neboli *Jogai Chui*
 - d) zda byla udělena varování z důvodu sebeohrožování neboli *Mubobi Chui*
 - Terciární kritéria pro rozhodování
 - e) zda jeden ze závodníků v zápase dominoval více než druhý
 - f) dovednost a síla při provedení technik
 - g) bojovný duch a snaha, kterou závodník prokázal; zda bylo uděleno varování s trestem neboli *Keikoku*
 - h) správné rozpoložení mysli závodníka
 - i) počet útoků provedených závodníkem ve srovnání s jeho soupeřem
4. Rozhodčí musí brát zřetel na všechna tato kritéria, pokud závodníkovi, který získal půl bodu neboli *Waza-Ari*, byla zároveň udělena dvě a více varování různého typu.

Item 23 – Re-Match (Sai-Shiai) & Second Re-Match (Sai-Sai-Shiai)

If the outcome of the match or event cannot be decided, a draw or *Hikiwake* is then declared.

The Host Organization decides prior to the Tournament if there should be a "sudden death" match within a second re-match situation.

1. If there is a draw, another match will be held. This re-match is called *Sai-Shiai*. If this re-match ends up in a draw, a second re-match called *Sai-Sai-Shiai* will be held. However, the Head Judge may order that this second re-match is a "sudden death" match meaning that the competitor that scores first is declared the winner.
2. After a second re-match the Judges must determine a winner.
3. In a World Championships as well as a National Championships, the final match of that event will have as many re-matches as needed in order to determine a winner.

Item 24 – Criteria Leading to Disqualification (Hansoku)

1. The following elements are forbidden:
 - a) excessive contact, going beyond the target, "wild" swinging techniques
 - b) performing or intent to perform dangerous throws
 - c) grabbing, holding on, or wasting time by not attacking
 - d) using provocative language and attitude, verbal taunting or not following the orders of a Judge
 - e) continuing to attach after stop (*Yame*) or out of bounds (*Jogai*) is called
 - f) head butt attack or intent to use head butt attack
 - g) spear hand or *Nukite* attack to the eyes
 - h) purposely attacking the groin area or the joints
2. If there has been any of the above that have been perpetrated, the following decisions will be made:
 - a) If an element has been identified but not severe as to cause injury or damage to a competitor, a caution or *Keikoku* is then given. This caution does not affect judging decision but if a second caution is given, called warning or *Hansoku Chui*, in the same match, this could result in disqualification (*Hansoku*) of the perpetrator and the other competitor is declared the winner.
 - b) If an element has been identified as severe and there is obvious malicious intent or if a competitor is seriously injured or damaged, a warning (*Hansoku Chui*) or a disqualification (*Hansoku*) can be given to the perpetrator and the other competitor is declared the winner.
3. Any competitor who has received a disqualification or *Hansoku* twice during a tournament is not allowed to continue to compete in Individual or Team *Kumite*. However, participation in Kata Events is possible.

The competitor who has received a first disqualification or *Hansoku* is to be identified by the marking of a red tape, placed on the upper arm on one side.

Článek 23 – Opakovaný zápas (Sai-Shiai) a Druhý opakovaný zápas (Sai-Sai-Shiai)

Pokud nelze učinit rozhodnutí o konečném výsledku zápasu nebo soutěže, je vyhlášena remíza neboli *Hikiwake*.

Před zahájením turnaje učiní pořádající organizace rozhodnutí o tom, zda se v případě druhého opakovaného zápasu vyhlásí zápas typu „náhlá smrt“.

1. V případě remízy následuje další zápas. Tento opakovaný zápas se označuje jako *Sai-Shiai*. V případě, že opakovaný zápas skončí remízou, následuje druhý opakovaný zápas, který se označuje jako *Sai-Sai-Shiai*. Hlavní rozhodčí může jako druhý opakovaný zápas vyhlásit zápas typu „náhlá smrt“, kdy je vítězem vyhlášen ten závodník, který jako první získá bod.
2. Po druhém opakovaném zápase musí rozhodčí vyhlásit vítěze.
3. Na mistrovstvích světa a národních šampionátech se může ve finále dané soutěže konat tolik opakovaných zápasů, kolik je potřeba k určení vítěze.

Článek 24 – Kritéria pro diskvalifikaci závodníka (Hansoku)

1. Následující prvky jsou zakázány:
 - a) přehnaný kontakt, útok mimo zásahovou plochu, „divoké“ máchání rukama
 - b) zamýšlené nebo uskutečněné použití techniky s nebezpečnými hody
 - c) sevření soupeře, přidržování nebo zdržování neútočením
 - d) provokativní vyjadřování nebo chování, slovní napadání soupeře, neuposlechnutí pokynů rozhodčího
 - e) pokračování v útoku po vyhlášení zastavení zápasu (*Yame*) nebo úniku ze zápasíště (*Jogai*)
 - f) útok hlavou - zamýšlený či uskutečněný
 - g) bodnutí nataženými prsty do očí neboli *Nukite*
 - h) úmyslné útoky vedené na oblast genitálií nebo klouby
2. V případech vyjmenovaných výše se rozhoduje takto:
 - a) Dojde-li k použití zakázaného prvku, který však není natolik vážný, aby způsobil soupeři zranění nebo újmu, je uděleno upozornění neboli *Keikoku*. Samotné upozornění ještě nemá vliv na rozhodování rozhodčích o vítězi, avšak dojde-li ve stejném zápase k udělení druhého upozornění, které se označuje jako varování neboli *Hansoku Chui*, může dojít k diskvalifikaci (*Hansoku*) útočníka a vítězem poté může být vyhlášen jeho soupeř.
 - b) Pokud je zakázaný prvek závažný a je proveden se zřejmým zlým úmyslem nebo dojde k vážnému zranění soupeře, může být útočnickovi uděleno varování (*Hansoku Chui*) nebo je diskvalifikován (*Hansoku*) a vítězem je vyhlášen soupeř.
3. Závodník, kterému je během turnaje dvakrát udělena diskvalifikace neboli *Hansoku*, se nesmí nadále účastnit soutěže jednotlivců ani družstev v *Kumite*. Smí se však zúčastnit soutěží v *Kata*. Závodník, který obdržel první diskvalifikaci neboli *Hansoku*, si musí paži jedné ruky označit páskou červené barvy.

4. When a *Hansoku* is announced by the Head Judge, the scorekeeper will record this on a specific document that is submitted to the Master Chief Judge.

Item 25 - Out of Bounds (Jogai)

If a competitor touches the ground outside the borders of the court with any part of the body, a caution indicative of out of bounds or *Jogai Keikoku* is then announced. If this happens a second time, an out of bounds warning or *Jogai Chui* is given. If this happens a third time, a disqualification by out of bounds or *Jogai Hansoku* is given to the perpetrator and the other competitor is declared the winner.

If a competitor scored before being out of bounds, his score will prevail.

Item 26 - Criteria for Volunteer Non Defending (Muboubi)

1. A caution for volunteer non defending called *Muboubi Keikoku*, a warning for volunteer non defending called *Muboubi Chui* and a disqualification for volunteer non defending called *Muboubi Hansoku* can be given in the following situations:
 - a) if it is obvious that a competitor does not provide any defensive effort and gets hit, then that competitor receives the appropriate level of volunteer non defending and the other competitor the appropriate level of reprimand or *Hansoku*.
 - b) if it is identified that a competitor shows no fighting effort.
2. Although not necessarily hit, a competitor can receive a non defending reprimand, either caution, warning or disqualification as the referee may judge the present situation dangerous. In that case the other competitor is declared the winner.

Item 27 - Absolute Disqualification (Shikkaku)

1. An absolute disqualification or *Shikkaku* is given in the following situations that the Head Judge and the Judges have already discussed, and therefore the other competitor is declared the winner:
 - a) non-compliance to the orders of the Head Judge
 - b) display of poor and unacceptable attitude and frame of mind and use of unacceptable verbal or body language as a Karate competitor
 - c) if it is deemed inappropriate for the match to continue An absolute disqualification or *Shikkaku* can be given without any prior warnings and to any person within the tournament site.
2. After absolute disqualification has been given to a competitor, that competitor cannot continue to participate in that tournament, whether *Kumite* or *Kata*.
3. The details of an absolute disqualification must be discussed by the involved Judges and given to the pertinent scorekeepers who enter these specified details on the appropriate form which is given to the Master Chief Judge.

4. Když hlavní rozhodčí udělí *Hansoku*, zaznamená to zapisovatel do zvláštního dokumentu, který je předán vrchnímu rozhodčímu turnaje.

Článek 25 – Únik ze zápasště (Jogai)

Dotkne-li se závodník jakoukoli částí těla země mimo vymezenou plochu zápasště, je uděleno upozornění na únik ze zápasště neboli *Jogai Keikoku*. Pokud se únik opakuje podruhé, je uděleno varování za únik ze zápasště neboli *Jogai Chui*. Při třetím opakování je dotyčný závodník diskvalifikován za únik ze zápasště neboli *Jogai Hansoku* a vítězem je vyhlášen jeho soupeř.

Pokud závodník bodoval před vystoupením ze zápasště, je bodování upřednostněno.

Článek 26 – Kritéria pro posuzování sebeohrožování (Mubobi)

1. Za sebeohrožování, tj. ztrátu přiměřené míry sebeobrany, může být uděleno upozornění neboli *Mubobi Keikoku*, varování neboli *Mubobi Chui* a diskvalifikace neboli *Mubobi Hansoku* v těchto případech:
 - a) pokud je zřejmé, že je závodník zasažen v okamžiku, kdy neprojevuje žádnou snahu o sebeobranu, je dotyčnému závodníkovi udělen odpovídající stupeň trestu za sebeohrožování a soupeři je udělen odpovídající stupeň napomenutí neboli *Hansoku*.
 - b) pokud závodník nevykazuje žádné bojové úsilí.
2. I když nedojde k zásahu, může rozhodčí udělit závodníkovi trest za sebeohrožování v podobě upozornění, varování nebo diskvalifikace, posoudí-li danou situaci jako nebezpečnou. V takovém případě je vítězem prohlášen druhý závodník.

Článek 27 – Absolutní diskvalifikace (Shikkaku)

1. Absolutní diskvalifikace neboli *Shikkaku*, která je udělena po dohodě hlavního rozhodčího a rozhodčích a po které je vítězem vyhlášen druhý závodník, nastane v těchto situacích:
 - a) neuposlechnutí pokynů hlavního rozhodčího
 - b) nevhodné či nepřijatelné chování a smýšlení a používání nevhodných verbálních či neverbálních projevů, které jsou v rozporu se správným chováním a jednáním závodníka karate
 - c) Absolutní diskvalifikace neboli *Shikkaku* může být udělena jakémukoli účastníkovi turnaje bez předchozího varování, pokud je to nutné pro další pokračování zápasu.
2. Závodník, kterému byla udělena absolutní diskvalifikace, se nesmí nadále zúčastnit žádné turnajové soutěže v *Kumite* ani v *Kata*.
3. Podrobné náležitosti týkající se absolutní diskvalifikace musí společně projednat rozhodčí a předat zapisovateli, který je zaznamená v příslušném formuláři a odevzdá vrchnímu rozhodčímu turnaje.

4. If a team has perpetrated a serious offense, the whole team is given an absolute disqualification and the other team is declared the winner.
5. An absolute disqualification also can be given in a *Kata* match or event.

Item 28 - Withdrawal (Kiken)

1. Withdrawal or *Kiken* is given by the Head Judge in the following situations:
 - a) failing to report when the match or event is being called
 - b) volunteer withdrawal
 - c) competitor cannot continue a match
2. If a competitor or team withdraws, the other competitor or team is declared the winner.
3. A competitor who voluntarily withdraws with no obvious physical reasons cannot compete in any other matches or events.
4. Withdrawal or *Kiken* also can be given in a *Kata* match or event.

Item 29 - In the Case of an Injury

1. If a competitor is injured, the Head Judge will consult with the doctor and will await a diagnosis of the injury. The match is thus stopped until the doctor has finished the care of the injured competitor. If a competitor is unable to continue a match due to that injury, the Judges will decide if a withdrawal or *Kiken* is to be given. If that is the case, without calling a disqualification or *Hansoku*, then the other competitor is declared the winner. If both competitors are injured and there are no disqualifications or *Hansoku* issued, then the match is stopped and a decision as to the outcome of the match will be called.
2. If a competitor is unable to continue a match due to an injury, then a withdrawal or *Kiken* will be given and the other competitor has been issued a disqualification or *Hansoku*, the injured competitor is declared the winner.
This decision prevails even if the disqualified competitor has scored a half point or *Waza-Ari*.
3. In case of an injury, the doctor will discuss the injury with the Master Chief Judge and can request that the injured or incapacitated competitor withdraw from *Kumite* events. That competitor could participate in *Kata* events at the doctor's recommendation.

Item 30 - Required Judges & Arbitrators

The following officials are required per court:

- a) 1 Arbitrator
- b) 1 Head Judge
- c) 4 Judges

4. Pokud spáchá závažný přestupek družstvo, je absolutní diskvalifikace udělena celému družstvu a vítězem je vyhlášen soupeřný tým.
5. Absolutní diskvalifikace může být vyhlášena také v zápase či utkání v *Kata*.

Článek 28 – Odstoupení (Kiken)

1. O odstoupení čili stažení závodníka neboli *Kiken* rozhodne hlavní rozhodčí v následujících situacích:
 - a) závodník nenastoupí po vyhlášení zápasu nebo soutěže
 - b) závodník odstoupí dobrovolně
 - c) závodník nemůže pokračovat v zápase
2. Pokud závodník nebo družstvo odstoupí ze soutěže, je vítězem vyhlášen druhý závodník nebo tým.
3. Závodník, který dobrovolně odstoupí bez zřejmých fyzických důvodů, se nesmí nadále účastnit dalších zápasů či soutěží.
4. Odstoupení neboli *Kiken* může být vyhlášeno také v zápase či utkání v *Kata*.

Článek 29 – Zranění závodníka

1. Dojde-li ke zranění závodníka, zkontaktuje hlavní rozhodčí situaci s lékařem a vyčká na diagnózu zranění. Zápas je pozastaven, dokud lékař nezajistí péči o zraněného závodníka. Není-li závodník z důvodu zranění schopen pokračovat v zápase, usnesou se rozhodčí o možnosti stažení závodníka neboli *Kiken*. Pokud dojde k odstoupení zraněného závodníka bez vyhlášení diskvalifikace druhého závodníka neboli *Hansoku*, je vítězem vyhlášen druhý závodník. Dojde-li ke zranění obou závodníků a není udělena žádná diskvalifikace neboli *Hansoku*, je zápas ukončen a o výsledku zápasu rozhodnou rozhodčí.
2. Pokud je vyneseno rozhodnutí o stažení závodníka (*Kiken*), který nemůže v zápase pokračovat z důvodu zranění, a druhý závodník je zároveň potrestán diskvalifikací neboli *Hansoku*, pak je vítězem prohlášen zraněný závodník. Toto rozhodnutí platí i v případě, že diskvalifikovaný soupeř získal půl bodu neboli *Waza-Ari*.
3. Lékař zkontaktuje zranění závodníka s vrchním rozhodčím turnaje a v případě potřeby si může vyžádat stažení zraněného závodníka ze všech soutěží v *Kumite*. Po schválení lékařem se závodník smí zúčastnit soutěží v *Kata*.

Článek 30 – Rozhodčí a arbitři

Na každém zápasišti musí být přítomni tito funkcionáři:

- a) 1 arbitř
- b) 1 hlavní rozhodčí
- c) 4 rozhodčí

Item 31 - Time of the Event

1. The allotted time for a match or event is 2 minutes.
At a World Championships or National Championships, the adult male final *Kumite* match is 5 minutes. However, the Host Organization can decide otherwise.
2. The Head Judge starts the match with a verbal cue that ends with the word: *begin* or *Hajime* at which time the countdown is started. Countdown is interrupted when *stop (Yame)* or *out of bounds (Jogai)* is called. Countdown resumes when the verbal cue: *resume* or *Tsuzukete Hajime* is pronounced. If the allotted time for the match has elapsed, the timekeeper will announce this to the Head Judge and the match is thus finished.

Item 32 - Required Equipment

1. Whistles - one per official
2. Red and white flags - a pair for each Judge
3. A stopwatch
4. A bell
5. A number board indicating scored points and various warnings
6. Official forms for scorekeepers including a copy for the Arbitrator
7. Red bands of cloth to differentiate the competitors - the dimensions of this red band of cloth worn around the waist should not hinder the match in any way
8. Red and white tape to prepare the court
9. Red tape to identify a competitor that has received a disqualification or *Hansoku*

Item 33 - Safety Equipment

1. Gloves for the hands
2. A transparent mouth guard
3. A chest protector

* as recognized by the JKA

CHAPTER 4 KATA EVENTS

Item 34 - Definition & Guidelines for Kata Event

1. In a *Kata* Event, a *Kata* is performed in a court. The Judges make a decision in order to declare a winner. The different types of *Kata* Events or Matches are as follow:

Článek 31 - Časový limit soutěže

1. Jednotlivý zápas či utkání trvá celkem 2 minuty.
Na mistrovstvích světa a národních šampionátech trvá finální zápas v *Kumite* v kategorii dospělých mužů 5 minut. Pořádající organizace má však právo určit jinou dobu trvání zápasu.
2. Hlavní rozhodčí zahájí zápas slovním povelom, který končí výrazem *Start* neboli *Hadžime*. V tomto okamžiku se začíná měřit čas. Časomíra se přerušuje v případě vyhlášení zastavení zápasu (*Yame*) nebo úniku ze zápasoviště (*Jogai*). Měření času se obnoví v okamžiku oznámení znovuzahájení zápasu neboli *Tsuzukete Hajime*. Časoměřič ohlásí hlavnímu rozhodčímu okamžik, kdy uplyne vymezený čas zápasu, a zápas je tímto ukončen.

Článek 32 - Povinná výbava

1. Píšťalky - každý rozhodčí má jednu píšťalku
2. Červené a bílé praporky - každý rozhodčí má jeden praporek od každé barvy
3. Stopky
4. Zvonek
5. Číselná tabulka, na níž se ukazují dosažené body a různá varování
6. Oficiální formuláře pro zapisovatele včetně kopie pro arbitra
7. Červená stuha pro vizuální odlišení závodníků - stuha, kterou nosí jeden ze závodníků kolem pasu, musí být takových rozměrů, aby nijak při zápase nepřekážela
8. Červená a bílá páska pro vyznačení plochy zápasoviště
9. Červená páska pro označení závodníka, jemuž byla udělena diskvalifikace neboli *Hansoku*.

Článek 33 - Bezpečnostní výbava

1. Rukavice
2. Transparentní chránič ústní dutiny
3. Chránič hrudníku

* dle předpisů JKA

KAPITOLA 4 SOUTĚŽE V KATA

Článek 34 - Definice a pravidla soutěže v Kata

1. Soutěž v *Kata* se odehrává na zápasovišti. O vítězi rozhodují rozhodčí. Soutěže nebo utkání v *Kata* mají následující podoby:

- a) Red and White Flag System: 2 competitors simultaneously perform the same *Kata* that is chosen by the Head Judge and a winner is declared. The competitors must clearly repeat back to the Head Judge the name of the chosen *Kata*. The Head Judge will acknowledge this and the match or event begins.
 - b) Point System: 1 competitor at a time perform a *Kata* and each Judge gives points on the performance of that competitor. The points are added up for a total score and a winner is declared.
 - c) Team *Kata*: 3 competitors perform the same *Kata* and start by facing the Front or *Shomen*, at a starting position of their choice. The team is given a total score according to the Point System. The 3 competitors have a choice to form a triangle or a reversed triangle.
A competitor on reserve may be substituted at any match but must be registered as a participant prior to the start of the tournament.
2. Each competitor or team chooses a *Kata* from the following list that has been approved by the Masters Committee or *Shihan-Kai*:
Heian Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan, Tekki Nidan, Tekki Sandan, Bassai Dai, Kanku Dai, Enpi, Jion, Jitte, Hangetsu, Gankaku, Bassai Sho, Kanku Sho, Chinte, Unsu, Meikyo, Wankan, Sochin, Nijushiho, Gojushiho Dai, Gojushiho Sho.
3. The types of *Kata* matches are as follow:
- a) Matches by Designated Basic *Kata* or *Shitei Kata* - the Head Judge chooses at random one of the *Kata* from the following list and the winner is declared by Red and White Flag System:
Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan
 - b) Matches by Designated Intermediate *Kata* or *Sentei Kata* - the Head Judge chooses at random one of the *Kata* from the following list and the winner is declared by Red and White Flag System:
Bassai Dai, Kanku Dai, Enpi, Jion
 - c) Match by Designated Intermediate *Kata* or *Sentei Kata* in the Point System - the competitor chooses one *Kata* from the Designated Intermediate *Kata* list to perform and the winner is declared by point system:
Bassai Dai, Kanku Dai, Enpi, Jion
 - d) Match by Favorite *Kata* or *Tokui Kata* - The competitor chooses a *Kata* from the list as seen in the above #2 with exception of all the *Kata* in the Designated Basic *Kata* list, and the winner is declared by point system.

Item 35 - Required Judges

The following Judges are required per court:

- a) 1 Head Judge

- a) Systém s červenými a bílými praporky: 2 závodníci zároveň předvedou stejnou *Kata* podle výběru hlavního rozhodčího a poté je vyhlášen vítěz. Oba závodníci musí zřetelně zopakovat hlavnímu rozhodčímu název vybrané *Kata*. Hlavní rozhodčí jej potvrdí a zápas nebo soutěž jsou zahájeny.
 - b) Bodový systém: Jeden závodník po druhém postupně předvede vybranou *Kata* a každý rozhodčí udělí závodníkovi body za předvedený výkon. Body se sečtou a podle celkového počtu dosažených bodů je určen vítěz.
 - c) Soutěž družstev v *Kata*: 3 závodníci předvedou stejnou *Kata*. Výchozí pozice je libovolná, přičemž závodníci stojí na začátku čelem k přední části neboli *Shomen*. Družstvo obdrží celkový počet bodů podle bodového systému. Tým tří závodníků utvoří podle vlastního výběru formaci ve tvaru trojúhelníku nebo obráceného trojúhelníku.
Záložní závodník může být nahrazen v jakémkoli zápase, ale musí být před začátkem turnaje registrován jako účastník.
2. Každý závodník nebo družstvo si vybere libovolnou *Kata* z následujícího seznamu, který byl schválen *Shihan-Kai* (komisí mistrů):
Heian Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan, Tekki Nidan, Tekki Sandan, Bassai Dai, Kanku Dai, Enpi, Jion, Jitte, Hangetsu, Gankaku, Bassai Sho, Kanku Sho, Chinte, Unsu, Meikyo, Wankan, Sochin, Nijushiho, Gojushiho Dai, Gojushiho Sho.
3. Existují následující typy utkání v *Kata*:
- a) Soutěž v povinných základních cvičeních *Kata* neboli *Shitei Kata* - hlavní rozhodčí vybere náhodně jednu *Kata* z následujícího seznamu a vítěz je určen pomocí systému červených a bílých praporků:
Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan
 - b) Soutěž v pokročilých cvičeních *Kata* neboli *Sentei Kata* - hlavní rozhodčí vybere náhodně jednu *Kata* z následujícího seznamu a vítěz je určen pomocí systému červených a bílých praporků:
Bassai Dai, Kanku Dai, Enpi, Jion
 - c) Soutěž v pokročilých cvičeních *Kata* neboli *Sentei Kata* v bodovém systému - závodník si vybere jednu *Kata* ze seznamu povinných pokročilých *Kata* a vítěz je určen pomocí bodového systému:
Bassai Dai, Kanku Dai, Enpi, Jion
 - d) Soutěž v libovolných cvičeních *Kata* neboli *Tokui Kata* - závodník si vybere *Kata* ze seznamu uvedeného v bodě 2 s výjimkou kategorie základních *Kata* a vítěz je určen pomocí bodového systému.

Článek 35 - Rozhodčí

Na každém zápasišti musí být přítomni tito rozhodčí:

- a) 1 hlavní rozhodčí

- b) 4 Judges for the Red and White Flag System events
&
6 or 4 Judges for the Point System events

Item 36 - Criteria for Judging Kata

1. Criteria for judging a Kata Event are as follow:
 - a) proper sequence of movement
 - b) observing the 3 key elements of *Kata*: levels of strength, contraction and expansion of the body and change in the speed of the techniques
 - c) power and accuracy in performance of basic techniques; posture, balance, stance and accuracy in reaching the point of target
 - d) following the proper course of direction and accuracy in returning to the starting position or *Embusen*
 - e) overall performance and illustrating the essential characteristics of the chosen *Kata*
 - f) displaying courtesy in attitude, fighting spirit and effort, and correct eye contact or *Chakugan*
 - g) proper use of stance and posture or *Kamae* and the ability to focus the mind or *Zanshin*
 - h) accuracy in transforming the body parts into "weapons" of attack and defense
 - i) if there are any exaggerated movements or intentional change to the set flow of the *Kata*
 - j) synchronization of performance in Team *Kata*
2. For Point System, 10 is the highest score. The Master Chief Judge decides what the average or median score will be. The Judges and the Head Judge decide and indicate their scores on their respective score boards. The highest and the lowest scores are dropped and the rest is added up, forming the total score.

Item 37 - Criteria for Point Deduction & for Disqualification

1. Points are deducted as per the following situations:
 - a) the competitor makes a mishap, but continues to smoothly perform
 - b) the competitor pauses for no apparent reason but continues afterwards
 - c) execution of a movement in the wrong order, or a wrong movement but the competitor continues to perform
 - d) the competitor makes breathing sounds or creates sound with the uniform while executing the *Kata*
 - e) the competitor is outside the 1 step allowance for coming back to the starting position (*Embusen*). This can represent 0.1 to 0.3 deduction in scoring.
 - f) In Team *Kata*, from the moment the court is entered and exited, the name of the *Kata*, Ready or Yoi, Start or Hajime and Recover or Naore, are the only

- b) 4 rozhodčí pro soutěže se systémem červených a bílých praporků
&
6 nebo 4 rozhodčí pro soutěže s bodovým systémem

Článek 36 – Kritéria pro rozhodování soutěží v Kata

1. Rozhodování soutěží v Kata probíhá podle následujících kritérií:
 - a) správný sled pohybů
 - b) dodržování tří klíčových prvků Kata: úroveň síly, kontrakce a expanze těla a změna v rychlosti technik
 - c) síla a přesnost při provedení základních technik; držení těla, rovnováha, postoj a přesnost při zasažení zásahové plochy
 - d) dodržení správného směru a přesnost při návratu do výchozí pozice neboli *Embusen*
 - e) celkové předvedení a vyjádření základní podstaty zvolené Kata
 - f) projevení zdvořilého postoje, bojovného ducha a úsilí a správný oční kontakt neboli *Chakugan*
 - g) správný postoj a držení těla neboli *Kamae* a schopnost koncentrace mysli neboli *Zanshin*
 - h) přesnost při proměně jednotlivých částí těla v útočné a obranné „zbraně“
 - i) přehnané pohyby nebo úmyslné pozměnění určeného sledu cvičení Kata
 - j) synchronizace při týmovém cvičení Kata
2. U bodového systému je nejvyšším bodovým ohodnocením známka 10. Vrchní rozhodčí turnaje určí, jaké bude průměrné bodové ohodnocení. Hlavní rozhodčí a rozhodčí rozhodnou o udělení bodů a napíšou své skóre na bodovací tabulky. Nejvyšší a nejnižší známky se škrtnou a zbytek bodů se sečte do celkového skóre.

Článek 37 – Kritéria pro snížení bodového ohodnocení a pro diskvalifikaci

1. Bodové ohodnocení se snižuje v následujících případech:
 - a) závodník udělá chybu, ale nadále pokračuje v cvičení správně
 - b) závodník bezdůvodně pozastaví cvičení, ale poté v něm pokračuje
 - c) závodník předvede pohyb v nesprávném pořadí nebo předvede špatný pohyb, ale v cvičení pokračuje
 - d) závodník hlasitě oddychuje nebo při provádění Kata vydává zvuky
 - e) závodník se dostane do vzdálenosti delší, než je 1 povolený krok pro návrat do výchozí pozice (*Embusen*). Za tato pochybení se uděluje bodová srážka od 0,1 do 0,3 bodu.
 - f) V týmových cvičeních Kata je od okamžiku vstupu na zápasíště do jeho opuštění dovoleno pronést pouze jméno prováděné Kata, povely Připravit nebo Yoi, Hajime, povel k návratu do výchozí pozice nebo Naore. Slovní či

spoken words allowed. At any time, verbal or non-verbal cues to encourage synchronization are subject to deduction.

2. The competitor is disqualified as per the following situations:
 - a) the competitor does not finish the *Kata*
 - b) the competitor does a different *Kata* from the one announced

Item 38 - Re-Match (Sai-Shiai) & Second Re-match (Sai-Sai-Shiai)

1. If there is a draw in a Red and White Flag System match or event, the Head Judge will choose another *Kata* to be performed by the 2 competitors. This is called re-match or *Sai-Shiai*. The outcome of this re-match must be decided.
2. If there is a draw in a Point System match or event, the competitors will perform the same *Kata* again. This is called re-match or *Sai-Shiai*. If there is still a draw, the lowest score that was dropped is now added up for a total score. If there is still a draw, the highest score that was dropped is now added up as well for a total score. If finally there is still a draw, the competitors will perform a different *Kata*. This is now called second re-match or *Sai-Sai-Shiai*. The outcome of this second re-match must be decided by different scoring points by each Judge.

Item 39 - Required Equipment

1. Whistles - one per Judge
2. Red and white flags - a pair for each Judge
3. Score boards or score cards - a set per Judge
4. Record keeping forms
5. *Kata* cards: a set of Designated Basic *Kata* and a set of Designated Intermediate *Kata* - a set of the appropriate ones for the Head Judge
6. Red bands of cloth to differentiate the competitors - the dimensions of this red band of cloth worn around the waist should not hinder the match in any way
7. Red and white tape to prepare the court

CHAPTER 5 ADDITIONAL INFORMATION

Item 40 - Boys & Girls Tournaments and Adult Female Tournaments

1. The Boys & Girls Divisions are as follow:
 - Elementary School - 7 to 12 years old
 - Junior High School - 13 to 15 years old

jiné pokyny, jejichž účelem je synchronizace závodníků jsou důvodem k udělení bodové srážky.

2. V následujících situacích je závodník diskvalifikován:
 - a) závodník nedokončí Kata
 - b) závodník předvede jinou než ohlášenou Kata

Článek 38 – Opakovaný zápas (Sai-Shiai) a Druhý opakovaný zápas (Sai-Sai-Shiai)

1. V případě remízy zápasu nebo soutěže se systémem červených a bílých praporek vybere hlavní rozhodčí jinou Kata, kterou oba závodníci následně předvedou. Nové cvičení se označuje jako opakovaný zápas neboli *Sai-Shiai*. Z opakovaného zápasu musí vzejít konečné rozhodnutí o výsledku.
2. V případě remízy v zápasu nebo soutěži s bodovým systémem předvedou oba závodníci znovu stejnou Kata. Nové cvičení se označuje jako opakovaný zápas neboli *Sai-Shiai*. Pokud i opakovaný zápas skončí remízou, přičte se k celkovému skóre nejnižší známka, která byla předtím škrtnuta. Pokud remíza stále trvá, přičte se k celkovému skóre nejvyšší známka, která byla předtím škrtnuta. Pokud i konečné skóre značí remízu, předvedou závodníci jinou Kata. Nové cvičení se označuje jako druhý opakovaný zápas neboli *Sai-Sai-Shiai*. O výsledku druhého opakovaného zápasu rozhodnou jednotliví sudí novým bodovým ohodnocením.

Článek 39 – Povinná výbava

1. Píšťalky - každý rozhodčí má jednu píšťalku
2. Červené a bílé praporky - každý rozhodčí má jeden praporek od každé barvy
3. Bodové tabulky nebo bodové karty - každý rozhodčí má jednu sadu
4. Formuláře pro záznam bodů
5. Sady Kata: sada povinných základních Kata a sada povinných pokročilých Kata - příslušná sada pro hlavního rozhodčího
6. Červená stuha pro vizuální odlišení závodníků - stuha, kterou nosí jeden ze závodníků kolem pasu, musí být takových rozměrů, aby nijak při zápase nepřekážela
7. Červená a bílá páska pro vyznačení plochy zápasoviště

KAPITOLA 5 DODATEČNÉ INFORMACE

Článek 40 – Turnaj kategorie chlapců a dívek a turnaj kategorie dospělých žen

1. Kategorie chlapců a dívek jsou následující:
 - Základní škola - věk 7 až 12 let
 - Vyšší stupeň základní školy - věk 13 až 15 let

High School - 16 to 18 years old

The Host Organization may make variations of the divisions.

2. Adult Females are considered so after high school graduation. The Host Organization may decide on variations of the divisions.
3. Boys & Girls and Adult Females tournament events are as follow:
 - a) 1 step basic fighting (*Kihon Ippon Kumite*)
 - b) semi-free fighting (*Jiyu Ippon Kumite*)
 - c) free fighting (*Jiyu Kumite*) from Elementary school level, 9 years old and up
 - d) *Kata*

Item 41 - Seniors Tournaments

This tournament is to follow the Tournament Rules & Regulations guidelines. The Host Organization may make varying decisions regarding these tournaments.

Item 42 - Revision of Document

The revision of this document is done by the Masters Committee also called *Shihan-Kai* with a majority of two thirds of the members present.

Additional Clause

Date of Revision: May 11 1996

Date of revision: August 14 2004

Date of revision: May 29 2011

Date of revision: August 31 2015

Last date of revision: April 1 2018

Střední škola - věk 16 až 18 let

Pořádající organizace může kategorie určit jiným způsobem.

2. V kategorii dospělých žen mohou soutěžit závodnice ve věku po ukončení střední školy. Pořádající organizace může kategorie určit jinak.
3. Na turnaji chlapců a dívek a dospělých žen se konají tyto soutěže:
 - a) základní jednokrokové kumite *Kihon Ippon Kumite*
 - b) jednokrokové kumite ve volném střehu *Jiyu Ippon Kumite*
 - c) volný boj *Jiyu Kumite* od úrovně nižšího stupně základní školy, věk 9 let a výše
 - d) *Kata*

Článek 41 - Turnaj kategorie seniorů

Turnaj v této kategorii se řídí pokyny stanovenými v dokumentu Pravidla a směrnice turnaje. Pořádající organizace má právo pozměnit nařízení týkající se těchto turnajů.

Článek 42 - Revize tohoto dokumentu

Tento dokument smí pozměnit *Shihan-Kai* (komise mistrů), pokud jsou změny schváleny dvoutřetinovou většinou přítomných členů.

Dodatková klauzule

Datum revize: 11. květen 1996
Datum revize: 14. srpen 2004
Datum revize: 29. květen 2011
Datum revize: 31. srpen 2015
Datum poslední revize: 1. duben 2018

TOURNAMENT RULES & REGULATIONS FOR OFFICIALS

CHAPTER 1 GENERAL RULES

Item 1 - Goal and Objective

1. The goal of establishing these rules and regulations for officials is to promote standardized guidelines to ensure a fairness and smoothness flow in decision-making.
2. This document is to be used as a supplement to the Tournament Rules & Regulations document.

Item 2 - Guide for Use

All official tournaments sponsored by The Japan Karate Association are to follow these rules and regulations.

Item 3 - Rules of Conduct for Officials

1. All judging officials are to be neutral and fair.
2. All judging officials should make their decisions freely and based on the Tournament Rules & Regulations documents.
3. All judging officials are to behave in a dignified and professional manner.
4. All judging officials give their decisions promptly and accurately.

Item 4 - Additional Information

If there arises a situation undefined by this present document, the decision shall be given by the Master Chief Judge.

PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE PRO FUNKCIONÁŘE

KAPITOLA 1 OBECNÁ PRAVIDLA

Článek 1 - Cíle

1. Cílem ustanovení těchto pravidel a předpisů pro funkcionáře v podobě standardizovaných směrnic je umožnit spravedlivý a hladký průběh při rozhodování turnaje.
2. Tento dokument je nutno použít jako doplněk k dokumentu Pravidla a směrnice turnaje.

Článek 2 - Návod k použití

Těmito pravidly a předpisy se musí řídit všechny oficiální turnaje sponzorované JKA.

Článek 3 - Pravidla chování pro funkcionáře

1. Všichni rozhodčí musí být ve svém rozhodování nestranní a spravedliví.
2. Všichni rozhodčí musí soudit svobodně a v souladu s pravidly stanovenými v dokumentu Pravidla a směrnice turnaje.
3. Všichni rozhodčí se musí chovat důstojně a profesionálně.
4. Všichni rozhodčí musí rozhodovat pohotově a přesně.

Článek 4 - Dodatečné informace

V případě, že dojde k situaci, jež není popsána v tomto dokumentu, učiní patřičné rozhodnutí vrchní rozhodčí turnaje.

CHAPTER 2 PROCEDURES FOR JUDGING

Item 5 - Procedures for Kumite Tournaments

1. The Head Judge calls the competitors to line up. Then to bow to the Front or *Shomen Ni Rei* and to each other or *Otagai Ni Rei*.
2. Two competitors move to their respective designated positions and bow to each other.
3. At the end of the match or event, the Head Judge calls the competitors to line up, then will tell them to bow to each other and to the Front.
4. When the Head Judge gives the signal to start the match, the countdown starts. When the Head Judge calls the match to stop or *Yame*, as well as in the case of out of bounds or *Jogai*, the countdown stops and will resume when the Head Judge gives the signal to resume or *Tsuzukete Hajime*.
The Head Judge will call the match to stop, *Yame* or out of bounds, *Jogai* and interrupt the match, in the following situations:
 - a) if there is a 1 point or *Ippon* or a half point or *Waza-Ari*
 - b) if the competitors need to fix their uniform or if the Head Judge needs to give them advice
 - c) if there are any elements that can lead to disqualification
 - d) an injury or accident
 - e) if the Arbitrator is indicating to interrupt the match or event
 - f) at a Judge's indication and the Head Judge considers it necessary
 - g) if a match or the surroundings of a match is considered dangerous
 - h) if too much closeness in such that a proper technique cannot be executed
 - i) if a competitor touches the ground outside the borders of the court with any part of the body
 - j) when the allotted time for a match or event has elapsed
5. During the match or event if any of the above is identified, the Judges will signal the identified element by whistle and a corresponding flag gesture to the Head Judge.
6. If necessary, the Head Judge will confer with the Judges to discuss an element and make appropriate recommendations or corrections. This takes place within the presence of the Arbitrator. If the Judges are not agreeing, then a decision is taken with a majority rule and the Head Judge will declare the final decision. Conferring should be kept to a minimum.
7. The Head Judge then gives the command to resume the match or *Tsuzukete Hajime* and the match is thus pursued.
8. A competitor may request to have the match interrupted by calling a time-out for the following situations that may not have been noticed by the Head Judge: accident, injury or sickness. However, the match is not interrupted until the Head Judge chooses to call the interruption, saying stop or *Yame*.

KAPITOLA 2 POSTUPY PŘI ROZHODOVÁNÍ

Článek 5 – Postupy při rozhodování turnajů v Kumite

1. Hlavní rozhodčí vyzve závodníky, aby se seřadili. Poté je vyzve, aby se uklonili k přední části neboli *Shomen Ni Rei* a poté sobě vzájemně neboli *Otagai Ni Rei*.
2. Oba soupeři zaujmou určenou pozici a ukloní se sobě navzájem.
3. Na konci zápasu nebo soutěže vyzve hlavní rozhodčí závodníky, aby se seřadili a poté se uklonili sobě navzájem a směrem k *Shomen*.
4. V okamžiku, kdy hlavní rozhodčí vydá povel k zahájení zápasu, se spouští časomíra. V okamžiku, kdy hlavní rozhodčí vydá povel k zastavení zápasu neboli *Yame*, a v případě úniku ze zápasíště neboli *Jogai* se časomíra zastaví a spustí se znovu poté, kdy hlavní rozhodčí vydá povel ke znovuzahájení zápasu neboli *Tsuzukete Hajime*. Hlavní rozhodčí vydá povel k zastavení zápasu *Yame* nebo oznámí únik ze zápasíště *Jogai* a přeruší zápas v následujících případech:
 - a) při udělení 1 bodu *Ippon* nebo půlbodu *Waza-Ari*
 - b) pokud si závodníci potřebují upravit oděv nebo pokud jim hlavní rozhodčí potřebuje udělit pokyny
 - c) pokud nastala jakákoli situace, která může vést k diskvalifikaci
 - d) v případě zranění nebo úrazu
 - e) pokud povel k přerušení zápasu nebo utkání naznačí arbitř
 - f) pokud povel k přerušení naznačí jeden z rozhodčích a hlavní rozhodčí potvrdí přerušeni jako nezbytné
 - g) pokud je zápas nebo jeho okolí vyhodnoceno jako nebezpečné
 - h) pokud se závodníci k sobě přiblíží natolik blízko, že nelze provést správnou techniku
 - i) pokud se závodník jakoukoli částí těla dotkne země mimo vyznačenou plochu zápasíště
 - j) po vypršení vymezeného časového limitu pro zápas nebo utkání
5. Pokud během zápasu nebo utkání nastane jakákoli z výše uvedených situací, oznámí rozhodčí hlavnímu rozhodčímu dotyčnou situaci hvizdem na píšťalku a signálem pomocí praporků.
6. V případě potřeby se hlavní rozhodčí poradí s rozhodčími a udělí patřičné doporučení nebo trest. Porady se účastní také arbitř. Pokud se rozhodčí neshodnou, platí rozhodnutí většiny a hlavní rozhodčí oznámí konečné rozhodnutí. Porady rozhodčích by se měly konat jen v nezbytných případech.
7. Hlavní rozhodčí poté vydá povel k znovuzahájení zápasu neboli *Tsuzukete Hajime* a zápas pokračuje dále.
8. V případě úrazu, zranění či nevolnosti smí závodník požádat o time-out, a sám si tak vyžádat přerušeni zápasu, pokud si této situace nevšimne hlavní rozhodčí. Zápas je

9. When it is time to decide the outcome of the match or event, the Head Judge will use either voice command or whistle command to indicate that it is decision time or *Hantei*. The Judges will then indicate their decision by using a flag or flags.
10. After taking notice of the decision of each of the Judges, the Head Judge will indicate by whistle to the Judges to lower their flag or flags and then announces the outcome of the match or event. The Head Judge will use step 9 and 10 in the occurrence that all allotted time has elapsed.
11. The timekeeper is seated at a designated location and monitors with a stopwatch the elapsing time during a match and uses a bell to indicate to the Judges by ringing once and announcing that 30 seconds are remaining, as well as by ringing twice, and announcing that all allotted time has elapsed. The announcement of this always prevails.
12. The scorekeepers use the pertinent official forms to keep records of all scores and outcome of all matches or events, following the Head Judge's announcements.

Item 6 - Procedures for Kata Tournaments

1. The Head Judge calls the competitors to line up. Then to bow to the Front or *Shomen Ni Rei* and to each other or *Otagai Ni Rei*.
2. Two competitors move to their respective designated positions and bow to each other.
3. For a **Red and White Flag System** match or event, both competitors before entering their designated positions in the court, bow to the Front or *Shomen*, then each competitor moves to their respective starting positions and bow to each other or *Otagai Ni Rei*. The Head Judge then chooses at random a *Kata* and announces the name of the *Kata* to the competitors. The red side repeats the name of that *Kata* first then the white side does the same. The Head Judge will confirm the name of the *Kata*, and creates a pause. Both competitors will then begin their performance at the Head Judge's command to start either by using the voice command "ready.. start" (*Yoi.. Hajime*) or by whistle. For Designated Basic *Kata* or *Shitei Kata*, the Head Judge chooses at random a *Kata* from the set of Designated Basic *Kata* cards then announces the name of that *Kata* to the 2 competitors. The red side repeats the name of that *kata* first then the white side does the same. The 2 competitors begin at the Head Judge's voice or whistle command to start.
4. For **Point System** match or event, for either Designated Intermediate *Kata* (*Sentei Kata*) or Favorite *Kata* (*Tokui Kata*), the competitor before entering the *Kata* designated starting point in the court, bows to the Front or *Shomen*, then moves to the *Kata* starting position, and announces the name of the chosen *Kata*, in a loud and clear voice. The Head Judge will repeat the name of that *Kata* and the competitor will then start their performance at their own timing. In Team *Kata*, only 1 of the team competitors announces the *Kata*.

- však přerušen až v okamžiku, kdy se hlavní rozhodčí rozhodne jej přerušit povellem k zastavení zápasu *Yame*.
9. Hlavní rozhodčí oznámí, že nastal čas pro rozhodování o výsledku zápasu nebo utkání *Hantei* slovním povellem nebo hvizdem na píšťalku. Jednotliví rozhodčí poté signalizují své rozhodnutí pomocí praporku nebo praporků.
 10. Hlavní rozhodčí zaznamená rozhodnutí jednotlivých rozhodčích, poté hvizdem na píšťalku udělí rozhodčím pokyn k odložení praporků a následně oznámí výsledek zápasu nebo utkání. Pokud vyprší stanovený časový limit, využije hlavní rozhodčí krok 9 a 10.
 11. Časoměřič sedí na určeném místě a pomocí stopek měří dobu trvání zápasu. Když do konce zápasu zbývá 30 sekund, zazvoní časoměřič jednou na zvonek a ohlásí, že do konce zbývá 30 sekund. Když časový limit vyprší, zazvoní na zvonek dvakrát a oznámí, že vypršel časový limit. Toto ohlášení má vždy platnost.
 12. Zapisovatelé zaznamenávají všechny dosažené body a výsledky všech zápasů a utkání ohlášená hlavním rozhodčím do příslušných formulářů.

Článek 6 – Postupy při rozhodování turnajů v Kata

1. Hlavní rozhodčí vyzve závodníky, aby se seřadili. Poté je vyzve, aby se uklonili směrem k přední části neboli *Shomen Ni Rei* a poté sobě vzájemně neboli *Otagai Ni Rei*.
2. Oba soupeři zaujmou určenou pozici a ukloní se sobě navzájem.
3. V zápase nebo utkání se systémem **červených a bílých praporků** se oba soupeři předtím, než zaujmou určené výchozí pozice v zápasišti, ukloní směrem k *Shomen*, poté se každý závodník přesune do své výchozí pozice a ukloní se sobě navzájem neboli *Otagai Ni Rei*. Hlavní rozhodčí poté vybere náhodně libovolnou *Kata* a oznámí jméno této *Kata* závodníkům. Červená strana jako první zopakuje jméno vybrané *Kata* a poté je zopakuje bílá strana. Hlavní rozhodčí potvrdí jméno vybrané *Kata*, poté následuje krátká pauza. Na povel hlavního rozhodčího začnou oba závodníci předvádět vybranou *Kata*. Začátek se ohlašuje buď slovním povellem „připravit... start“ (*Yoi... Hajime*) nebo hvizdem na píšťalku. V soutěži povinných základních *Shitei Kata* vybere hlavní rozhodčí libovolnou *Kata* ze seznamu základních povinných *Kata* a jméno vybrané *Kata* oznámí oběma závodníkům. Červená strana jako první zopakuje jméno vybrané *Kata* a poté je zopakuje bílá strana. Oba závodníci zahájí cvičení na povel hlavního rozhodčího ke startu. Hlavní rozhodčí vydá povel k zahájení slovním pokynem nebo hvizdem na píšťalku.
4. V zápase nebo utkání s **bodovým systémem**, ať se jedná o povinná pokročilá cvičení *Kata* (*Sentei Kata*) nebo volná *Kata* (*Tokui Kata*), se závodník před nastoupením do určené výchozí pozice v zápasišti *Kata* ukloní směrem k *Shomen*, poté zaujme výchozí pozici a hlasitě a zřetelně nahlásí jméno vybrané *Kata*. Hlavní rozhodčí zopakuje jméno dané *Kata* a závodník ji začne předvádět podle vlastního načasování. Při soutěži družstev nahlásí jméno vybrané *Kata* pouze 1 závodník z družstva.

- The scorekeepers use the pertinent official forms to keep records of all the names of the *Kata* chosen by each competitor.
5. For a **Red and White Flag System**, when the performance is finished, the competitors return to the starting position following a voice command from the Head Judge to *recover* or *Naore*, and wait for the decision of all the Judges. After the final decision is announced, both competitors bow to each other or *Otagai Ni Rei*, exit the court, then bow to the Front or *Shomen*.
For **Point System** match or event, after the final decision, the competitor bows to the Front, exits the court, and bows to the Front again. Team *Kata* competitors follow this procedure as well.
 6. If necessary, the Head Judge will confer with the Judges to discuss and make appropriate recommendations as well as decisions arising from Judges vote if there is a disagreement, as per the following:
 - a) making a mistake, improper behavior leading to disqualification (*Hansoku*)
 - b) injury or accident
 - c) questionable issue prior to scoring
 - d) at a Judge's indication and the Head Judge considers it necessary
 7. If any of the above have been identified, the Judges will indicate it to the Head Judge by whistle command.
 8. For a **Red and White Flag System**, when it is time to decide the outcome of the match or event, the Head Judge will use either voice command or whistle command to indicate that it is decision time or *Hantei*. The Judges will then indicate their decision by using a flag or flags.
For **Point System** match or event, when it is time to decide the outcome of the match or event, the Head Judge will use whistle command to indicate that it is decision time or *Hantei*. The Judges will then raise their score boards or score cards with their choice of score.
One of the scorekeepers reads in a loud and clear voice, each score, starting from the Head Judge and moving clockwise. The other scorekeepers write the announced scores on the appropriate official forms, make the necessary calculations for a total score.
A scorekeeper will announce the final score to the Head Judge, in a loud and clear voice and the Head Judge repeats this score to the competitors.
The Head Judge will then use whistle command to indicate to the Judges to lower their score boards or score cards.

Item 7 - Voice Commands for the Head Judge

1. The following commands are to be used by the Head Judge:
Senshu - calling **competitors** or asking to line up
Seiretsu - **line-up**, at beginning or end of the match or event
Shomen Ni Rei - asking a competitor or competitors to **bow to the Front**

- Zapisovatelé zapíší jména *Kata* vybraných každým závodníkem do příslušných formulářů.
5. V zápase se systémem **červených a bílých praporků** se závodníci poté, co dokončí cvičení, vrátí zpět do výchozí pozice na povel hlavního rozhodčího *Naore* a vyčkají rozhodnutí všech rozhodčích.
Po vyhlášení konečného rozhodnutí se oba závodníci navzájem ukloní (*Otagai Ni Rei*), opustí zápasíště a poté se ukloní směrem k *Shomen*.
V zápase nebo utkání s **bodovým systémem** se po ohlášení konečného rozhodnutí závodník ukloní směrem k *Shomen*, opustí zápasíště a ukloní se znovu směrem k *Shomen*. Stejný postup platí pro závodníky v soutěži družstev v *Kata*.
6. V případě potřeby svolá hlavní rozhodčí poradu s rozhodčími a vydá příslušné doporučení nebo oznámí rozhodnutí na základě hlasování v případě nesouhlasu, a to nastane-li některá z následujících situací:
- a) chyba závodníka, nesprávné chování vedoucí k diskvalifikaci (*Hansoku*)
 - b) zranění nebo úraz
 - c) sporný prvek před udělením bodového ohodnocení
 - d) na signál jednoho z rozhodčích, pokud to hlavní rozhodčí potvrdí jako nezbytné
7. Tyto situace signalizují rozhodčí hlavnímu rozhodčímu hvizdem na píšťalku.
8. V zápase nebo utkání se systémem **červených a bílých praporků** ohlásí hlavní rozhodčí čas pro rozhodování *Hantei* slovním povelom nebo hvizdem na píšťalku.
Jednotliví rozhodčí poté signalizují své rozhodnutí pomocí praporku nebo praporků.
V soutěži nebo utkání s **bodovým systémem** ohlásí hlavní rozhodčí čas pro rozhodování *Hantei* hvizdem na píšťalku. Jednotliví rozhodčí poté zdvihnou bodové tabulky nebo bodovací karty s příslušným bodovým ohodnocením.
Jeden ze zapisovatelů nahlas a zřetelně přečte každé skóre, počínaje ohodnocením uděleným hlavním rozhodčím a dále ve směru hodinových ručiček.
Ostatní zapisovatelé zapíší udělené body do příslušných oficiálních formulářů a sečtou celkové výsledné skóre.
Zapisovatel nahlas a zřetelně oznámí výsledné skóre hlavnímu rozhodčímu, který je zopakuje závodníkům.
Hlavní rozhodčí poté hvizdem na píšťalku vydá rozhodčím pokyn k odložení bodových tabulek nebo bodovacích karet.

Článek 7 - Slovní povely hlavního rozhodčího

1. Hlavní rozhodčí používá následující slovní povely:
- Senshu* - svolání **závodníků** nebo vyzvání k jejich seřazení
 - Seiretsu* - **seřazení** na začátku nebo na konci zápasu či utkání
 - Shomen Ni Rei* - vyzvání závodníka nebo závodníků, aby se **uklonili směrem k přední části (Shomen)**

Otagai Ni Rei - asking competitors to **bow to each other**
Shobu Ippon or *Shobu Sanbon* - identifying **1 Point** or **3 Point Match**
Hajime - **begin**
Yoi..Hajime - for a Flag System, **ready..begin**
Naore - in a Flag System Kata match, at the end of performance, to **recover** and return to the starting position
Yame - **stop**, to interrupt or end a match or event
Moto No Ichi - **return to your exact position**, in a Kumite match before resuming, prompting competitors to return to their exact starting positions
Tsuzukete Hajime - to **resume** the match
Tsuzukete - **continue**, when a competitor or competitors spontaneously stop, to continue the match
Ato Shibaraku - letting the competitors know that there is **30 seconds** time remaining
Aka / Shiro - indicating **red** or **white**
Jodan - to indicate a **face** level attack
Chudan - to indicate a **chest** level attack
Tsuki - to indicate a **punch**
Keri - to indicate a **kick**
Uchi - to indicate a **strike**
Waza-Ari - to indicate a **half point**
Ippon - to indicate a **full point** or **1 point**
Awasete Ippon - to indicate that score added **together making a full point**
Torimasen - indicating **no points**
Hayai - indicating **faster** attack
Aiuchi - indicating **simultaneous attacks**
Maai - indicating **distance** not sufficient
Ukete-Masu - indicating a **blocked** attack
Nukete-Masu - indicating an **off target** attack
Yowai - indicating a **weak** attack
Keikoku - indicating a **caution**
Chui - indicating a **warning**
Hansoku - indicating to **disqualify**
Muboubi - indicating a **non-defending**
Jogai - indicating **out of bounds**
Hantei - indicating **decision time**
Aka / Shiro No Kachi - indicating **red** or **white** is the **winner**
Hikiwake - indicating a **draw**
Sai-Shiai - indicating a **re-match**
Sai-Sai-Shiai - indicating a **second re-match**
Sakidori - indicating a "**sudden death**" match, in a second re-match situation
Shobu Hajime - to begin a "**sudden death**" match

Otagai Ni Rei - vyzvání závodníků, aby se **uklonili sobě navzájem**
Shobu Ippon nebo *Shobu Sanbon* - zápas na **1 bod** nebo **3 body**
Hajime - **start**
Yoi...Hajime - v systému na praporky: **připravit...start**
Naore - v utkání Kata na praporky na konci cvičení povel k **návratu** do výchozí pozice
Yame - **stop** - přerušeni nebo zastavení zápasu nebo utkání
Moto No Ichi - povel závodníkům, aby se **vrátili do přesné pozice** (před
znovuzahájením zápasu v Kumite povel k návratu závodníků do přesné
výchozí pozice)
Tsuzukete Hajime - povel ke **znovuzahájení** zápasu
Tsuzukete - povel k **pokračování** v zápase v případě, že se závodník nebo závodníci
spontánně v průběhu zápasu zastaví
Ato Shibaraku - upozornění závodníků, že do konce časového limitu zbývá **30 sekund**
Aka / Shiro - **červená** nebo **bílá**
Jodan - útok na horní pásmo - **obličej**
Chudan - útok na střední pásmo - **hrudní oblast**
Tsuki - **úder**
Keri - **kop**
Uchi - **sek**
Waza-Ari - **půlbod**
Ippon - **plný bod** neboli **1 bod**
Awasete Ippon - oznamuje, že se bodové skóre **navýšilo dohromady na celý bod**
Torimasen - oznamuje, že nebyly uděleny **žádné body**
Hayai - **rychlejší útok**
Aiuchi - **simultánní útočení**
Maai - **nesprávná vzdálenost**
Ukete-Masu - **blokový útok**
Nukete-Masu - útok **mimo zásahovou plochu**
Yowai - **slabý útok**
Keikoku - **upozornění**
Chui - **varování**
Hansoku - **diskvalifikace**
Mubobi - **sebeohrožování**
Jogai - **únik ze zápasště**
Hantei - **čas pro rozhodování**
Aka / Shiro No Kachi - **vítězem je červená** nebo **bílá** strana
Hikiwake - **remíza**
Sai-Shiai - **opakovaný zápas**
Sai-Sai-Shiai - **druhý opakovaný zápas**
Sakidori - ohlašuje zápas typu „**náhlá smrt**“ v případě druhého opakovaného zápasu
Shobu Hajime - zahájení zápasu typu „**náhlá smrt**“

Shugo - indicating a **call to confer**

Kiken - to indicate a **withdrawal** of competitor/competitors

Shikkaku - to indicate an **absolute disqualification**

2. For the following verbal commands, the Head Judge clearly announces to which competitor, either the red or the white one, the command is addressed to.
 - When announcing a score, the announcement is as follow:
Red or White (*Aka/Shiro*), Area of Attack, Technique Used, Points Awarded
 - When issuing a warning or a disqualification, the announcement is as follow:
Red or White (*Aka/Shiro*), Type of Warning, Severity of Warning
 - When issuing a withdrawal of competitor(s) or an absolute disqualification, the announcement is as follow:
Red or White (*Aka/Shiro*), Identify the Command
3. If a competitor scores with consecutive techniques called *Renzoku Waza*, the Head Judge announces the target area and the kind of attack as well as announces either a half point by consecutive techniques or *Renzoku Waza Waza-Ari*, or a 1 point by consecutive techniques or *Renzoku Waza Ippon* given.

Item 8 Whistle Commands

_____ indicates the length of whistling

1. The following are the whistle commands used by the Head Judge:
 - a) _____ start - *Hajime*
 - b) ___ stop - *Yame*
 - c) ___ call to confer - *Shugo*
 - d) _____ decision time - *Hantei*
 - e) ___ lower flags or score boards
2. The following are the whistle commands used by the Arbitrator:
 - a) ___ stop the match
3. The following are the whistle commands used by the Judges:
 - a) _____ 1 point or *Ippon* has been scored
 - b) ___ half point or *Waza-Ari* has been scored
 - c) ___ attention call to Head Judge

Item 9 - Hand & Flag Signals for Court Officials

The Judges use specific gestures when expressing their judgments and decisions. See Appendix 6 for illustrated table.

Shugo - povel ke svolání k poradě

Kiken - odstoupení závodníka/závodníků

Shikkaku - absolutní diskvalifikace

2. U následujících slovních povelů musí hlavní rozhodčí jasně oznámit, zda je pokyn adresován závodníkovi na červené, nebo bílé straně.

- Bodové skóre se ohlašuje takto:
Červená nebo bílá (*Aka/Shiro*), Zásahová plocha, Použitá technika, Udělené body
- Varování nebo diskvalifikace se ohlašuje takto:
Červená nebo bílá (*Aka/Shiro*), Druh varování, Závažnost varování
- Odstoupení závodníka(ů) nebo absolutní diskvalifikace se ohlašuje takto:
Červená nebo bílá (*Aka/Shiro*), Příslušný pokyn

3. Pokud závodník boduje na základě dvou po sobě jdoucích technik (*Renzoku Waza*), ohlásí hlavní rozhodčí zásahovou plochu, typ útoku a ohlásí buď udělení půlbodu za dvě po sobě jdoucí techniky (*Renzoku Waza Waza-Ari*), nebo 1 plný bod za dvě po sobě jdoucí techniky (*Renzoku Waza Ippon*).

Článek 8 - Povely na píšťalku

_____ označuje délku hvízdnutí

1. Hlavní rozhodčí používá následující povely pomocí píšťalky:

- a) _____ start - *Hajime*
- b) _____ stop - *Yame*
- c) _____ svolání k poradě - *Shugo*
- d) _____ čas pro rozhodování - *Hantei*
- e) _____ odložit praporky nebo bodové tabulky

2. Arbitr používá následující povely pomocí píšťalky:

- a) _____ ukončit zápas

3. Rozhodčí používají následující povely pomocí píšťalky:

- a) _____ udělení 1 bodu neboli *Ippon*
- b) _____ udělení půlbodu neboli *Waza-Ari*
- c) _____ přivolání pozornosti hlavního rozhodčího

Článek 9 - Signály rukou a praporky používané rozhodčími v zápasisti

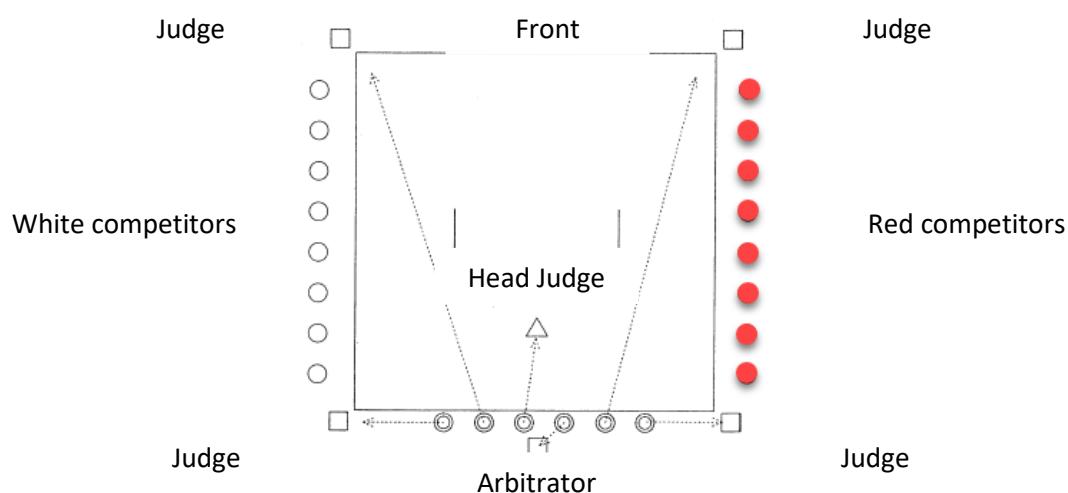
Rozhodčí vyjadřují svůj úsudek nebo rozhodnutí pomocí specifických gest.

Viz tabulka s obrázky v Příloze 6.

CHAPTER 3 TO JUDGE KUMITE

Item 10 - Location of Court Officials

1. The Head Judge during a match or event is positioned as seen below and moves according to the competitors.
2. The Judges hold a whistle in their mouth and a red and white flag in each hand. They are positioned as seen below.



Note: For a Red and White Flag System, please see above diagram. The red competitors are situated at the right side of the Head Judge while the white competitors area at the left side.

For the Head Judge and the Judges, please follow the arrows to see where the competitors are positioned after initial bowing and when the match or event is over, to see them come back to their original positions for the final bowing. The Arbitrator sits facing the Front or *Shomen*, for observation of the match or event.

Item 11 - Criteria for Decisions

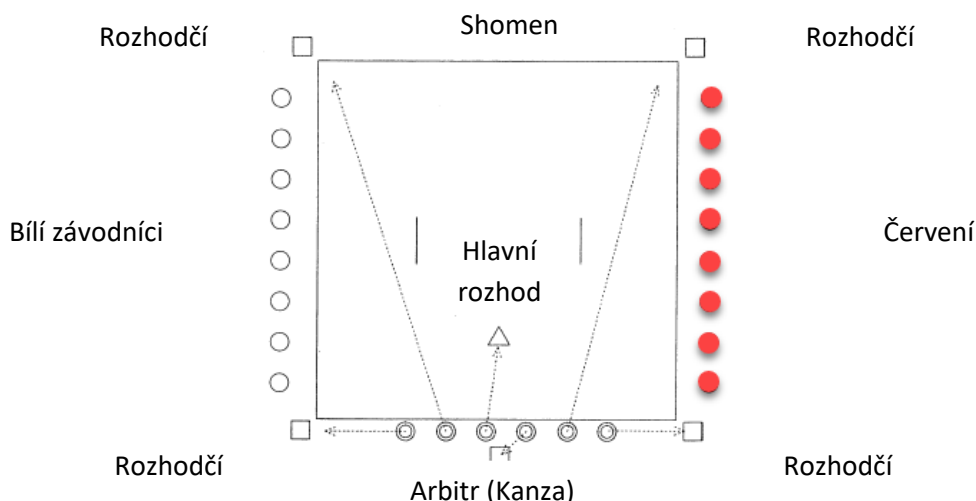
The Head Judge decides the outcome of the match following the indications of all the Judges. Please see the table below for all possible decisions in a Red and White Flag System both for Kumite or Kata Events.

	Decisions by the Judges				Decisions by the Head Judge
1	○	○	○	○	White is the winner
2	○	○	○	○	White is the winner
3	○	○	○	×	White is the winner
4	○	○	×	○	White is the winner / Draw
5	○	○	○	○	Red is the winner

KAPITOLA 3 ROZHODOVÁNÍ KUMITE

Článek 10 - Rozmístění rozhodčích v zápasišti

1. Během zápasu nebo utkání stojí hlavní rozhodčí v místě znázorněném níže a pohybuje se podle pohybu závodníků.
2. Rozhodčí mají v ústech píšťalku a v každé ruce drží jeden praporek - červený a bílý. Stojí v místech znázorněných níže.



Poznámka: Pro systém na praporky platí rozmístění znázorněné na výše uvedeném diagramu. Červení závodníci stojí po pravici hlavního rozhodčího a bílí závodníci po jeho levici.

Poznámka pro hlavního rozhodčího a rozhodčí: všimněte si šipek znázorňujících postavení závodníků po úvodním uklonění a po ukončení zápasu nebo utkání je vyzvete k návratu do původních pozic pro závěrečné uklonění. Arbitr sedí čelem k *Shomen* a pozoruje průběh zápasu nebo utkání.

Článek 11 - Kritéria pro rozhodování

Hlavní rozhodčí sleduje pokyny rozhodčích a poté vydá rozhodnutí o konečném výsledku zápasu. Následující tabulka znázorňuje veškerá možná rozhodnutí soutěží v Kumite i Kata na praporky.

	Rozhodnutí rozhodčích				Rozhodnutí hlavního rozhodčího
1	○	○	○	○	Vítězem je bílá
2	○	○	○	○	Vítězem je bílá
3	○	○	○	×	Vítězem je bílá
4	○	○	×	○	Vítězem je bílá / Remíza
5	○	○	○	○	Vítězem je červená

6	○	○	○	○	Red is the winner
7	○	○	○	×	Red is the winner
8	○	○	×	○	Red is the winner / Draw
9	×	×	×	×	Draw
10	○	×	×	○	Draw
11	○	×	×	×	Draw
12	×	×	×	○	Draw
13	○	○	○	○	Draw / Red is the winner / White is the winner
14	○	○	×	×	White is the winner / Draw
15	×	×	○	○	Red is the winner / Draw

Symbols: ○ Red is the winner ○ White is the winner × Draw

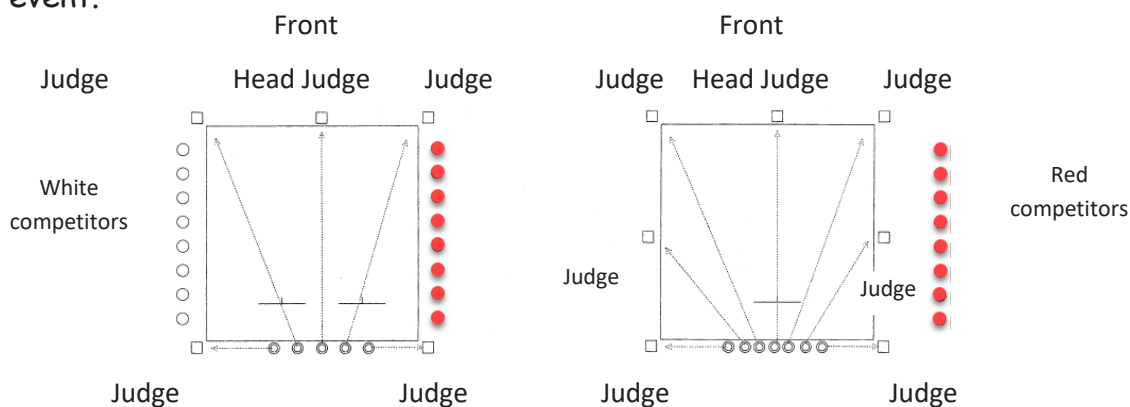
CHAPTER 4 TO JUDGE KATA

Item 12 - Location of Court Officials

Please see the diagrams below for the location of the Head Judge and the Judges as part of a Red and White Flag System as seen on the left hand side and a Point system as seen on the right hand side.

For the Head Judge and the Judges, please follow the arrows to see where they are positioned after initial bowing and after the match or event is over, to see them come back to their original positions for the final bowing.

The Arbitrator sits facing the Front or *Shomen*, for observation of the match of event.



6	○	○	○	○	Vítězem je červená
7	○	○	○	×	Vítězem je červená
8	○	○	×	○	Vítězem je červená / Remíza
9	×	×	×	×	Remíza
10	○	×	×	○	Remíza
11	○	×	×	×	Remíza
12	×	×	×	○	Remíza
13	○	○	○	○	Remíza / Vítězem je červená / Vítězem je bílá
14	○	○	×	×	Vítězem je bílá / Remíza
15	×	×	○	○	Vítězem je červená / Remíza

Symbols: ○ Vítězem je červená ○ Vítězem je bílá × Remíza

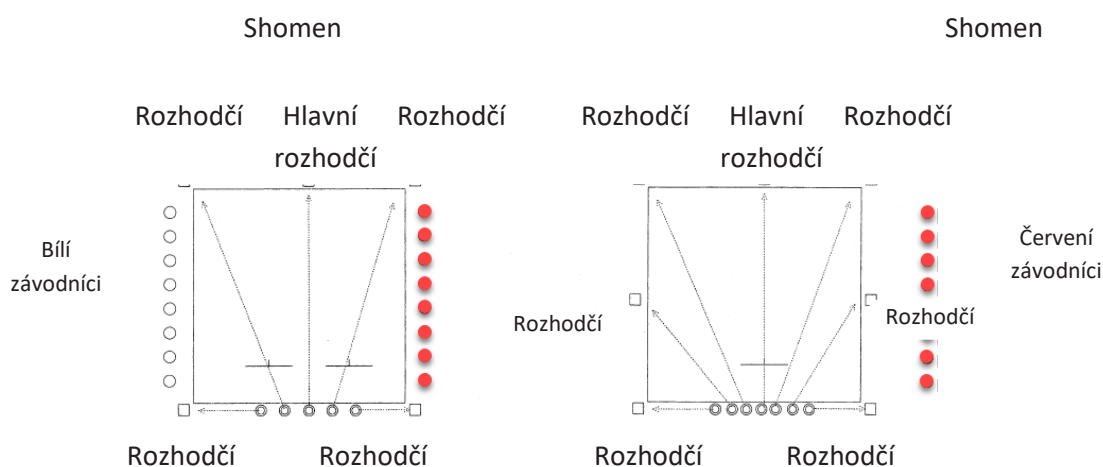
KAPITOLA 4 ROZHODOVÁNÍ KATA

Článek 12 – Rozmístění rozhodčích v zápasšti

Níže uvedené diagramy znázorňují rozmístění hlavního rozhodčího a rozhodčích při zápasech se systémem na praporkky (diagram vlevo) a s bodovým systémem (diagram vpravo).

Poznámka pro hlavní rozhodčí a rozhodčí: všimněte si šipek znázorňujících jejich postavení po úvodním uklonění a po ukončení zápasu nebo utkání je vyzvěte k návratu do původních pozic pro závěrečné uklonění.

Arbitr sedí čelem k *Shomen* a pozoruje průběh zápasu nebo utkání.



Item 13 - Criteria for Decisions

Points are awarded according to the following elements as seen below:

1	Frame of mind, spirit and eye contact
2	Perfection overall
3	Levels of strength
4	Contraction and expansion of the body
5	Change in the speed of the techniques
6	Line of performance or <i>Embusen</i>
7	Smoothness of feet movements
8	Understanding of the meaning of techniques
9	Illustrating the essential characteristics of the chosen <i>Kata</i>
10	Overall smoothness of movements

Elements as Part of *Kata* Sequence

1	Did not return to the starting point
2	Mistake is made, but immediately corrected and <i>Kata</i> is resumed
3	Movement is missed, but <i>Kata</i> is continued
4	Major mistake is made and several movements are missed
5	Stopped in the middle of the performance
6	Being interrupted by the Head Judge

Fundamental Criteria for Decisions

1	Posture
2	Balance
3	Stances <ul style="list-style-type: none"> a) Width and length b) Adherence of the feet to the floor c) Position of the hips d) Rotation of the hips
4	4 Basics or <i>Kihon</i> <ul style="list-style-type: none"> a) Transforming the body parts into "weapons" b) Strength and focus of techniques c) Aiming for the proper target d) Proper course of techniques

Článek 13 – Kritéria pro rozhodování

Body se udělují za následující kritéria:

1	Rozpoložení mysli a ducha a správný oční kontakt
2	Celkově perfektní provedení
3	Úroveň síly
4	Kontrakce a expanze těla
5	Změna v rychlosti prováděných technik
6	Linie provedení neboli <i>Embusen</i>
7	Hladký pohyb chodidel
8	Porozumění významu předváděných technik
9	Znázornění základní podstaty vybrané <i>Kata</i>
10	Celková plynulost pohybů

Prvky, které souvisí se sekvencí cvičení *Kata* a mají vliv na bodové ohodnocení

1	Závodník se nevrátil do výchozí pozice
2	Závodník udělal chybu, ale ihned ji opravil a v předvádění <i>Kata</i> znovu pokračuje
3	Závodník vynechal pohyb, ale v předvádění <i>Kata</i> pokračuje
4	Závodník udělal vážnou chybu a vynechal několik pohybů
5	Závodník se zastavil v průběhu předvádění <i>Kata</i>
6	Závodník byl přerušen hlavním rozhodčím

Základní kritéria pro rozhodování

1	Držení těla
2	Rovnováha
3	Postoje a) Šířka a délka b) Dotyk chodidla s podlahou c) Pozice boků c) Rotace boků
4	4 základní prvky neboli <i>Kihon</i> a) Proměna částí těla ve „zbraně“ b) Síla a zaměření technik c) Umístění na správnou zásahovou plochu d) Správný sled technik

CHAPTER 5 ADDITIONAL INFORMATION

Item 14 - Boys & Girls Tournaments / Adult Female Tournaments

Regarding the rules and regulations that concern these tournaments, please refer to the previous document.

Item 15 - Seniors Tournaments

Regarding the rules and regulations that concern these tournaments, please refer to the previous document.

Item 16 - Revision of Document

The revision of this document is done by the Masters Committee also called *Shihan-Kai* with a majority of two thirds of the members present.

Additional Clause

Date of Revision: May 11 1996

Date of revision: August 14 2004

Date of revision: May 29 2011

Date of revision: August 31 2015

Last date of revision: April 1 2018:

KAPITOLA 5 DODATEČNÉ INFORMACE

Článek 14 - Turnaj kategorie chlapců a dívek / Turnaj kategorie dospělých žen

Pravidla a předpisy týkající se těchto turnajů jsou uvedeny v předchozím dokumentu.

Článek 15 - Turnaj kategorie seniorů

Pravidla a předpisy týkající se těchto turnajů jsou uvedeny v předchozím dokumentu.

Článek 16 - Revize tohoto dokumentu

Tento dokument smí pozměnit *Shihan-Kai* (komise mistrů), pokud jsou změny schváleny dvoutřetinovou většinou přítomných členů.

Dodatková klauzule

Datum revize: 11. květen 1996

Datum revize: 14. srpen 2004

Datum revize: 29. květen 2011

Datum revize: 31. srpen 20015

Datum poslední revize: 1. duben, 2018

SPECIFIC GUIDELINES FOR 1 POINT BASIC FIGHTING OR KIHON-IPPON KUMITE

TO START A MATCH OR EVENT

1. When called, the 2 selected competitors move forward to their designated starting positions and bow to each other.
2. The Head Judge starts the match with the vocal command: begin or *Hajime*.
Note: Red side always starts first. Then, the attacks alternate between each side.

ATTACKING TECHNIQUES

1. Punch to the face or *Jodan Oi-Zuki* - aiming for either just below the nose and in this particular situation, as well for the lower part of the chin.
2. Punch to the stomach or *Chudan Oi-Zuki* - aiming for the solar plexus.
3. Front kick to the stomach or *Chudan Mae-Geri* - using the back leg, aiming for the solar plexus.

Note: The above techniques are done with the right hand and the right foot. If there is a draw, the above techniques are repeated but with the left hand and the left foot.

4. There must be appropriate distance to attack. The attacking competitor steps the leg back and forms a downward block or *Gedan-Barai*. Each attack must be clearly announced before execution.

Note: For the execution of front kick or *Mae-Geri*, both arms are extended and kept on each side of the body.

5. After the completion or an attack and defense sequence, both competitors simultaneously return to the natural position or *Shizentai*. The attacking competitor takes a step back to return to the natural position while the defending competitor takes a step forward to do the same.

Note: If the distance between the competitors is not appropriate, the Head Judge or the Judges will tell the competitors to adjust their distance appropriately.

DEFENSIVE TECHNIQUES

1. Any kind of blocking techniques and body shifting can be used.
2. Any kind of counterattack to the target areas as mentioned above can be used but only a single counterattack is allowed.

ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO ZÁKLADNÍ JEDNOKROKOVÉ KUMITE NEBOLI KIHON-IPPON KUMITE

ZAHÁJENÍ ZÁPASU NEBO UTKÁNÍ

1. Po vyzvání nastoupí 2 vybraní závodníci na určené výchozí pozice a navzájem se ukloní.
2. Hlavní rozhodčí zahájí zápas slovním povelom Start neboli *Hajime*.
Poznámka: Červená strana vždy začíná jako první. Dále se jednotlivé strany střídají v útocích.

ÚTOČNÉ TECHNIKY

1. Úder do obličeje neboli *Jodan Oi-Zuki* - útok pod nos a v tomto konkrétním případě také na spodní část brady.
2. Úder do břicha neboli *Chudan Oi-Zuki* - útok vedený na solar plexus.
3. Kop zepředu do břicha neboli *Chudan Mae-Geri* - útok zadní nohou vedený na solar plexus.
Poznámka: Výše uvedené techniky se provádějí pravou rukou a pravou nohou. V případě remízy se výše uvedené techniky opakují, ovšem s použitím levé ruky a levé nohy.
4. Při útoku musí být dodržena správná vzdálenost. Útočící závodník odkročí nohou zpět a provede kryt spodního pásma neboli *Gedan-Barai*. Každý útok musí být před provedením zřetelně ohlášen.
Poznámka: Při kopu vpřed neboli *Mae-Geri* se obě paže napřímí a drží se podél těla.
5. Po dokončení sekvence útoku a obrany se oba závodníci současně vrátí do neutrální pozice neboli *Shizentai*. Útočící závodník ustoupí zpět a navrátí se do neutrální pozice, bránící se závodník vykročí vpřed a také se vrátí do neutrální pozice.
Poznámka: Pokud vzdálenost mezi závodníky není správná, nařídí jim hlavní rozhodčí nebo rozhodčí, aby vzdálenost poopravili.

OBRANNÉ TECHNIKY

1. Lze použít jakoukoli blokující techniku nebo posun těla.
2. Povolen je jakýkoli protiútok na jednu ze zásahových ploch uvedených v „Pravidlech a směrnicích turnaje“ (kap. 3, čl. 21, bod 1), ale lze použít jen jeden protiútok.

ADDITIONAL POINTS

1. An attack or defense technique can only be used one time.
2. There is to be one sudden vocal release of energy or *Kiai* per attack and per counterattack.

OUTCOME OF A MATCH OR EVENT

1. The outcome of the match or event is decided by the Head Judge and 4 Judges.
2. If there is a draw, the same attacks are done with the left side initiating the attacks. Following this, a decision to declare a winner must be reached.

PROHIBITED ELEMENTS

Pertinent to Attack

1. Faking a movement in order to have the opponent move, and then attack that opponent.
2. Lunging the body towards the opponent or taking more than one basic step forward to attack.
3. From the natural position or *Shizentai*, the attack must follow a straight line forward and not follow the opponent who may have moved prior to completion of the attack.
Attention: The foot of the attacking competitor that has stepped forward, should end up positioned between the opponent's legs. Fundamental basic technique must be applied during execution.
4. Face level and stomach level attacks that are executed with forceful motions such as pressing the arm downward while the opponent is executing a blocking technique.
5. Withdrawing too quickly the hand that is executing an attack.

Pertinent to Defense

1. Contact or hitting the attacking competitor other than the blocking technique that should be executed.
Attention: There is no contact to the other competitor except to execute the blocking technique.
2. Any combination techniques; sweeping the attacking competitor - *Ashi-Barai*; any projection techniques or holds involving the joints.
3. During the execution of a blocking technique to the stomach, to be blocking at the other competitor's elbow.
Attention: Proper blocking is done at the wrist of the attacking competitor.
4. During the execution of a blocking technique to the face, any forceful motions that may cause a loss of balance of the attacking competitor.

DODATEČNÉ BODY

1. Útočnou nebo obrannou techniku lze použít jen jednou.
2. Každý útok a každý protiútok je doprovázen jedním výkřikem neboli *Kiai*.

VÝSLEDEK ZÁPASU NEBO UTKÁNÍ

1. O konečném výsledku zápasu nebo utkání rozhoduje hlavní rozhodčí spolu se 4 dalšími rozhodčími.
2. V případě remízy se opakují stejné útoky, ovšem útočník tentokrát zahájí útok levou končetinou. Poté musí rozhodčí vyhlásit vítěze.

ZAKÁZANÉ PRVKY

Souvisící s útokem

1. Předstíraný pohyb, jehož účelem je přimět soupeře k pohybu, a následný útok na soupeře.
2. Prudký pohyb těla směrem k soupeři nebo pohyb o více než jeden základní krok vpřed za účelem útoku.
3. Z neutrální pozice neboli *Shizentai* musí být útok veden po přímé linii vpřed, nikoli v linii pohybu soupeře, který se mohl před dokončením útoku pohnout. Pozor: Chodidlo útočícího závodníka, kterým vykročil vpřed, musí skončit mezi nohama soupeře. Při provedení musí být použita základní technika.
4. Útoky na oblast obličeje a břicha provedené silovými pohyby, například stlačením paže dolů ve chvíli, kdy soupeř provádí blokovací techniku.
5. Příliš rychlé stažení ruky, která provádí útok.

Souvisící s obranou

1. Kontakt nebo zasažení útočícího závodníka jinak než blokující technikou, která má být použita.
Pozor: Nesmí dojít k žádnému kontaktu soupeře kromě kontaktu při provedení blokující techniky.
2. Jakékoli kombinační techniky; podmetení útočníka - *Ashi-Barai*; jakékoli techniky hodů nebo držení kloubů.
3. Blokování soupeřova druhého lokte při provádění blokující techniky v oblasti břicha.
Pozor: Správný kryt se provádí na zápěstí útočníka.
4. Jakékoli silové pohyby při provádění blokující techniky v oblasti obličeje, které mohou způsobit ztrátu rovnováhy útočníka.

5. During the execution of a blocking technique to the stomach, to be using any forceful downward motions.
6. Withdrawing too quickly the hand that is executing a counterattack.

REGARDING CRITERIA LEADING TO DISQUALIFICATION

1. When a prohibited element has been identified, the Head Judge and the Judges will confer and indicate their decision regarding the degree of severity and give the appropriate reprimand, either a caution or *Keikoku*, a warning or *Chui*, a disqualification or *Hansoku*, and pronounce absolute disqualification or *Shikkaku*.
2. Please refer to the section Criteria Leading to Disqualification (HANSOKU) as part of the Tournament Rules & Regulations document for additional information.

5. Používání jakýchkoli silových pohybů ve spodním pásmu při provádění blokující techniky v oblasti břicha.
6. Příliš rychlé stažení ruky, která provádí protiútok.

KRITÉRIA VEDOUcí K DISKVALIFIKACI

1. V případě, že je identifikován zakázaný prvek, poradí se hlavní rozhodčí s rozhodčími, oznámí své rozhodnutí o stupni závažnosti a udělí odpovídající trest, buď upozornění neboli *Keikoku*, varování neboli *Chui*, diskvalifikaci neboli *Hansoku*, případně vyhlásí absolutní diskvalifikaci neboli *Shikkaku*.
2. Více informací naleznete v sekci Kritéria vedoucí k diskvalifikaci (HANSOKU) v dokumentu Pravidla a směrnice turnaje.

SPECIFIC GUIDELINES FOR SEMI-FREE FIGHTING OR JIYU-IPPON KUMITE

TO START A MATCH OR EVENT

1. When called, the 2 selected competitors move forward to their designated starting positions and bow to each other.
2. The Head Judge starts the match with the vocal command: begin or *Hajime*. As both competitors step forward in their ready to fight positions or *Kamae*, the red side always starts first. After each attack, block and counterattack sequence is completed, the competitors pause in ready to fight positions or *Kamae* at a proper distance or *Maai*, then return to their starting points, still in ready to fight positions or *Kamae*. The 2 competitors then wait for the Head Judge's command to resume fighting, either the red side or the white side initiating.
3. The competitors may choose their ready to fight positions or *Kamae*. However it is recommended that in a Junior Tournament the competitors hold their arms in front of their body.
4. After all attacks are executed from both sides, the competitors return to their designated starting positions and wait for decision of the Judges.
5. Both competitors must wear guards for the hands as per the Tournament Rules & Regulations document.

ATTACKING TECHNIQUES

1. Punch to the face or *Jodan Oi-Zuki* - aiming for either just below the nose and in this particular situation, as well for the lower part of the chin.
2. Punch to the stomach or *Chudan Oi-Zuki* - aiming for the solar plexus.
3. Front kick to the stomach or *Chudan Mae-Geri* - using the back leg, aiming for the solar plexus.

Note: The above techniques are done with the right hand and the right foot. If there is a draw, the above techniques are repeated but with the left hand and the left foot.

4. There must be appropriate distance to attack and each attack must be clearly announced before execution.

Note: If the distance between the competitors is not appropriate, the Head Judge or the Judges will tell the competitors to adjust their distance appropriately.

ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO JEDNOKROKOVÉ KUMITE VE VOLNÉM STŘEHU NEBOLI JIYU-IPPON KUMITE

ZAHÁJENÍ ZÁPASU NEBO UTKÁNÍ

1. Po vyzvání nastoupí 2 vybraní závodníci na určené výchozí pozice a navzájem se ukloní.
2. Hlavní rozhodčí zahájí zápas slovním povelom Start nebo *Hajime*. Oba závodníci vykročí vpřed v bojovém postoji *Kamae* a začíná vždy červená strana. Po dokončení každé sekvence útoku, krytu a protiútku se soupeři zastaví v bojovém postoji *Kamae* ve správné vzdálenosti neboli *Maai* a poté se vrátí zpět do výchozích pozic, přičemž setrvají nadále v bojovém postoji *Kamae*. Oba závodníci poté vyčkají na povel hlavního rozhodčího ke znovuzahájení boje, načež začíná buď červená, nebo bílá strana.
3. Závodníci si mohou vybrat bojový postoj *Kamae*. Doporučuje se však, aby závodníci na turnaji v kategorii juniorů zaujali postoj s rukama před tělem.
4. Poté, kdy obě strany dokončí útoky, se závodníci vrátí do určených výchozích pozic a vyčkají rozhodnutí rozhodčích.
5. V souladu s nařízenými ustanovenými v dokumentu Pravidla a směrnice turnaje musí oba závodníci nosit chrániče rukou.

ÚTOČNÉ TECHNIKY

1. Úder do obličeje neboli *Jodan Oi-Zuki* - útok pod nos a v tomto konkrétním případě také na spodní část brady.
2. Úder do břicha neboli *Chudan Oi-Zuki* - útok vedený na solar plexus.
3. Kop zepředu do břicha neboli *Chudan Mae-Geri* - útok zadní nohou vedený na solar plexus.
Poznámka: Výše uvedené techniky se provádějí pravou rukou a pravou nohou. V případě remízy se výše uvedené techniky opakují, ovšem s použitím levé ruky a levé nohy.
4. Při útoku musí být dodržena odpovídající vzdálenost a každý útok musí být předem jasně ohlášen.
Poznámka: Pokud vzdálenost mezi závodníky není správná, nařídí jim hlavní rozhodčí nebo rozhodčí, aby vzdálenost poopravili.

DEFENSIVE TECHNIQUES

1. Any kind of blocking techniques and body shifting can be used.
2. Any kind of counterattack to the target areas as mentioned above can be used but only a single counterattack is allowed.

ADDITIONAL POINTS

1. An attack or defense technique can only be used one time.
2. There is to be one sudden vocal release of energy or *Kiai* per attack and per counterattack.
3. When there is proper distance or *Maai* to attack, the competitor must initiate that attack. It has been seen that proper distance or *Maai* has been reached and no attack is initiated. This must not be done.
4. The defending competitor must not back away creating a longer distance from the attacking competitor.
5. Faking a movement or *Kensei* is not allowed.

PROHIBITED ELEMENTS

Pertinent to Attack

1. Distance is too short, and lunging the body towards the opponent.
2. Withdrawing too quickly the hand that is executing an attack.
3. Contact or hitting the opponent.
4. Blocking or shifting the body during the counterattack.
5. Grabbing or holding the opponent.

Pertinent to Defense

1. Stepping out of the court for 3 times. A caution or *Keikoku* is given for the first time, a warning or *Chui* is given for the second time and a disqualification or *Hansoku* is given for the third time.
2. Blocking and counterattacking at the same time.
Note: Please refer to the section Criteria leading to Disqualification (*HANSOKU*) as part of the Tournament Rules & Regulations document for additional information.

OBRANNÉ TECHNIKY

1. Lze použít jakoukoli blokující techniku nebo posun těla.
2. Povolen je jakýkoli protiútok na jednu ze zásahových ploch uvedených v „Pravidlech a směrnících turnaje “ (kap. 3, čl. 21, bod 1), ale lze použít jen jeden protiútok.

DODATEČNÉ BODY

1. Útočnou nebo obrannou techniku lze použít jen jednou.
2. Každý útok a každý protiútok je doprovázen jedním výkřikem neboli *Kiai*.
3. Když je dosažena správná vzdálenost pro útok (*Maai*), musí závodník zahájit útok. Situace, kdy byla dosažena správná vzdálenost pro útok (*Maai*), ale útok nebyl zahájen, je nepřípustná.
4. Bránící se závodník nesmí zvětšit vzdálenost od útočníka tím, že od něj poodstoupí.
5. Předstírání pohybu neboli *Kensei* je zakázáno.

ZAKÁZANÉ PRVKY

Souvisící s útokem

1. Příliš krátká vzdálenost a prudký pohyb těla směrem k soupeři.
2. Příliš rychlé stažení ruky, která provádí útok.
3. Kontakt nebo zasažení soupeře.
4. Blokování nebo posun těla při protiútku.
5. Uchopení nebo přidržování soupeře.

Souvisící s obranou

1. Závodník třikrát vystoupí mimo zápasíště. Za první únik ze zápasíště se uděluje upozornění neboli *Keikoku*, za druhý únik se uděluje varování neboli *Chui* a za třetí únik se uděluje diskvalifikace neboli *Hansoku*.
2. Závodník blokuje a zároveň provádí protiútok.
Poznámka: Více informací naleznete v sekci Kritéria vedoucí k diskvalifikaci (*HANSOKU*) v dokumentu Pravidla a směrnice turnaje.

SPECIFIC GUIDELINES FOR JUDGING 1 POINT BASIC FIGHTING OR KIHON-IPPON KUMITE AND SEMI-FREE FIGHTING OR JIYU-IPPON KUMITE

FRAME OF MIND OF COMPETITORS

1. Proper manners
2. Fighting spirit and effort
3. Eye contact
4. Poise and readiness

DISTANCE OR MAAI

1. Proper distance and angle of the techniques towards the target area.
2. Proper timing when blocking and if the attacks are properly blocked at the wrist and ankle of the opponent as well as the attack being properly diverted and the body moved from the line of attack.
3. If the blocking technique is practical and body shifting is done according to the opponent.
4. Proper choice of counterattack from the defending position and according to distance and the rapidity of execution of this element.
5. Motionless of supporting leg when initiating a blocking or attacking sequence.

FOCUS OF POWER

1. Degree of use of the body to generate this focus of power.
2. Hip rotation and feet movement are smooth and proper direction of body and techniques.
3. Proper stance and posture and the degree of transforming the body parts into "weapons" of attack and defense.
4. Proper sudden vocal release of energy or *Kiai*, spirit and power as a unit.

ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO ROZHODOVÁNÍ KIHON-IPPON KUMITE A JIYU-IPPON KUMITE

ROZPOLOŽENÍ MYSLI ZÁVODNÍKŮ

1. Správné chování
2. Bojovný duch a úsilí
3. Oční kontakt
4. Postoj a připravenost

VZDÁLENOST NEBOLI MAAI

1. Správná vzdálenost a úhel provedení technik vůči zásahové ploše.
2. Správné načasování krytů a správné blokování útoků v zápěstí a kotníku soupeře, správné odklonění útoku a odklon těla od linie útoku.
3. Zda je blokující technika praktická a pohyb těla je v souladu s pohybem soupeře.
4. Správný výběr protiútoku z obranné pozice a v souladu se vzdáleností a rychlostí provedení daného prvku.
5. Nehybnost stojné nohy při zahájení blokující nebo útočné sekvence.

ZAMĚŘENÍ SÍLY

1. Míra využití těla k zaměření síly.
2. Hladká rotace boků a pohyb chodidel a správný směr těla a nasměrování technik.
3. Správné držení těla a postoj a stupeň proměny částí těla v útočné a obranné „zbraně“.
4. Správný výkřik neboli *Kiai*, jednotnost ducha a síly.

**SPECIFIC GUIDELINES FOR FREE FIGHTING
OR
JIYU KUMITE
FOR BOYS & GIRLS TOURNAMENTS**

1. Free fighting (*Jiyu Kumite*) can be done from Elementary school level, 9 years old and up.
2. Tournament Rules & Regulations as per previous document is to be followed or as decided by the Host Organization.
3. Boys and girls are not permitted to participate together in Team Events.
4. Large age gaps between young and older competitors are not permitted.
5. During all *Kumite* matches or events, touching the face area or *Jodan* is not permitted.
6. Criteria of decision regarding techniques is based essentially on safety as well as timing and distance.
7. 1) During all *Kumite* matches, delivering a kick, or showing an intent to kick a competitor who is on the ground is not permitted and will be sanctioned by Disqualification, *Hansoku*.
2) Win brought by the opponent's *Hansoku* (Disqualification) is allowed up to twice. After getting win by *Hansoku* twice, the competitor will not be allowed to attend the next match except *Kata* match.
When a competitor won by *Hansoku* he/she should wear a blue tape on the upper arm after each *Hansoku* win.
8. Boys and girls are required to wear a transparent mouth guard, gloves and a chest protector.

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA PRO VOLNÝ BOJ NEBOLI JIYU KUMITE V TURNAJÍCH KATEGORIE CHLAPCŮ A DÍVEK

1. Zápas ve volném boji (*Jiyu Kumite*) je povolen od nižšího stupně základní školy, tj. ve věku od 9 let výše.
2. Platí pokyny stanovené v předchozím dokumentu Pravidla a směrnice turnaje nebo pokyny stanovené pořádající organizací.
3. V soutěži družstev se nepovolují smíšená družstva chlapců a dívek.
4. Nepovolují se zápasy závodníků s velkým věkovým rozdílem mezi mladšími a staršími závodníky.
5. Ve všech zápasech a utkáních v *Kumite* je zakázán dotyk obličejové části neboli *Jodan*.
6. Rozhodovací kritéria týkající se technik se zakládají zejména na hledisku bezpečnosti, načasování a vzdálenosti.
7. 1) Ve všech zápasech v *Kumite* jsou zakázány kopy, nebo i jen náznaky kopů na závodníka ležícího na zemi. Trestem je diskvalifikace závodníka (*Hansoku*).
2) Výhra pomocí diskvalifikace soupeře (*Hansoku*) je možná pouze dvakrát.
Po dvou výhrách pomocí diskvalifikace soupeře (*Hansoku*) nebude soutěžícímu dovoleno nastoupit do žádného zápasu či utkání kromě *Kata*.
Po každé výhře pomocí diskvalifikace soupeře (*Hansoku*) by si měl soutěžící nasadit na horní část paže jednu modrou pásku.
8. Chlapci a dívky musí povinně nosit průhledný chránič ústní dutiny, rukavice a chránič hrudníku.

SPECIFIC GUIDELINES FOR KATA TOURNAMENTS FOR BOYS & GIRLS TOURNAMENTS

This applies to children and youths up to 18 years old:

1. The Red and White Flag System will be used up to the best 8 competitors, using this Designated Basic Kata list or *Shitei Kata*:
Heian Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan
The competitor who finishes the *Kata* earlier than the other, must wait until the Head Judge indicates the competitors to recover or *Naore*.
2. Boys and girls are not permitted to participate together in Team Events.
3. Large age gaps between young and older competitors are not permitted.
4. For all other pertinent items, please refer to the Tournament Rules & Regulations.

ZVLÁŠTNÍ SMĚRNICE PRO TURNAJE V KATA V KATEGORII CHLAPCŮ A DÍVEK

Následující pokyny platí pro děti a mládež mladší 18 let (včetně):

1. Systém na praporky se používá do vyhlášení 8 nejlepších závodníků s použitím tohoto seznamu povinných základních Kata neboli *Shitei Kata*:
Heian Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan
Závodník, který dokončí *Kata* dříve než soupeř, musí vyčkat, až hlavní rozhodčí vydá závodníkům povel k návratu do pozic neboli *Naore*.
2. V soutěži družstev se nepovolují smíšená družstva chlapců a dívek.
3. Nepovolují se zápasy závodníků s velkým věkovým rozdílem mezi mladšími a staršími závodníky.
4. Další související informace naleznete v dokumentu Pravidla a směrnice turnaje.

HAND & FLAG SIGNALS FOR COURT OFFICIALS

1. Hand Signals for the Head Judge



1 Point match begin
Shobu Ippon Hajime



Stop
Yame



Back to your positions
Moto No Ichi



Resume the match
Tsuzukete Hajime



Half point
Waza-Ari



1 Point
Ippon



No point
Torimasen



Faster attack
Hayai



Attacks at same time
Aiuchi



Distance not sufficient
Maai



Blocked attack
Ukete-masu



Off target attack
Nukete-masu



Off target attack
Nukete-masu



Off target attack
Nukete-masu



Off target attack
Nukete-masu

SIGNÁLY RUKOU A PRAPORKY POUŽÍVANÉ ROZHODČÍMI V ZÁPASIŠTI

1. Hlavní rozhodčí používá následující signály rukou



Začátek zápasu na 1 bod
Shobu Ippon Hajime



Stop
Yame



Návrat zpět do pozic
Moto No Ichi



Znovuzahájení zápasu
Tsuzukete Hajime



Půl bodu
Waza-Ari



1 bod
Ippon



Bez bodu
Torimasen



Rychlejší útok
Hayai



Simultánní útoky ve stejný okamžik
Aiuchi



Nesprávná vzdálenost
Maai



Blokovaný útok
Ukete-masu



Útok mimo zásahovou plochu
Nukete-masu



Útok mimo zásahovou plochu
Nukete-masu



Útok mimo zásahovou plochu
Nukete-masu



Útok mimo zásahovou plochu
Nukete-masu

1. Hand Signals for the Head Judge



Weak attack
Yowai



Caution
Keikoku



Warning
Chui



Disqualification
Hansoku



Out of bounds
Jogai



Draw
Hikiwake



Calling Judges to confer
Shugo



Volunteer withdrawal
Kiken



Absolute disqualification
Shikaku



Volunteer non defending
Mubobi

1. Hlavní rozhodčí používá následující signály pomocí rukou



Slabý útok
Yowai



Upozornění
Keikoku



Varování
Chui



Diskvalifikace
Hansoku



Únik ze zápasště
Jogai



Remíza
Hikiwake



Svolání rozhodčích k poradě
Shugo



Dobrovolné odstoupení
Kiken



Absolutní diskvalifikace
Shikkaku



Sebeohrožování
Mubobi

2. Flag Signals for the Judges

Dark flag is red, pale flag is white



Ready, begin
Yoi, Hajime



Half point
Waza-Ari



1 Point
Ippon



Attaks at same time
Aiuchi



Blocked attach
Ukete-masu



Off target attach
Nukete-masu



Off target attach
Nukete-masu



Off target attach
Nukete-masu



No point
Torimasen



Unable to see
Mienai



Caution
Keikoku



Warning leading to
disqualification
Hansoku Chui

2. Rozhodčí používají následující signály pomocí praporeků Tmavý praporek je červený, světlý je bílý



Připravit, start
Yoi, Hajime



Půl bodu
Waza-Ari



1 bod
Ippon



Simultánní útoky ve stejný
okamžik
Aiuchi



Blokovaný útok
Ukete-masu



Útok mimo zásahovou
plochu
Nukete-masu



Útok mimo zásahovou
plochu
Nukete-masu



Útok mimo zásahovou
plochu
Nukete-masu



Bez bodu
Torimasen



Rozhodčí dobře nevidí
Mienai



Upozornění
Keikoku



Varování vedoucí k
diskvalifikaci
Hansoku Chui

2. Flag Signals for the Judges Dark flag is red, pale flag is white



Disqualification
Hansoku



Out of bounds
Jogai



Weak attack
Yowai



Draw
Hikiwake



Faster attack
Hayai



Distance not sufficient
Maai



Volunteer non defending
Mubobi

2. Rozhodčí používají následující signály pomocí praporeků Tmavý praporek je červený, světlý je bílý



Diskvalifikace
Hansoku



Únik ze zápasště
Jogai



Slabý útok
Yowai



Remíza
Hikiwake



Rychlejší útok
Hayai



Nesprávná vzdálenost
Maai



Sebeohrožování
Mubobi

TOURNAMENT RULES & REGULATIONS

TOURNAMENT RULES & REGULATIONS FOR OFFICIALS

PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE

PRAVIDLA & SMĚRNICE TURNAJE PRO FUNKCIONÁŘE

Copyright © 2018 Japan Karate Association

Issued on April 1, 1997
Reprinted on November 1, 1997
Revised on April 10, 2012
Revised on April 1, 2018

Vydáno 1. dubna 1997
Dotisk 1. listopadu 1997
Datum revize: 10. duben 2012
Datum revize: 1. duben 2018

Translated into Czech in July 2012
on behalf of the Czech JKA
Czech Revised in June 2019

Přeloženo do českého jazyka v srpnu 2012
pro českou divizi JKA
Datum revize českého vydání: červen 2019

Published by Japan Karate Association / Vydala Japonská asociace karate
2-23-15 Kohraku, Bunkyo-Ku, Tokyo 112-0004, Japan
Phone: +81-3-5800-3091 Fax: +81-3-5800-3100

Printed in Japan
All rights reserved.

Vytištěno v Japonsku
Všechna práva vyhrazena.