



NPO. WORLD KARATE ORGANIZATION **SHINKYOKUSHINKAI**

MEMBER
CZECH REPUBLIC
ČESKÁ ASOCIACE KARATE MAS. OYAMAS - KYOKUSHINKAI
(AKO)



Zkratka asociace: **AKO** Sídlo asociace: Šabina 135 - 356 01 Sokolov č.účtu: 178131710/0600 GE Money Bank a.s.
IČ: 26591910 Mobil: +420 777550913 E-mail: kyokushin.zofa.cz@email.cz web: www.kyokushin-karate.cz

PRAVIDLA SHINKYKUSHIN KARATE SOUTEŽÍ WKO A AKO ČR

VŠEOBECNÁ ČÁST.

Čl. 1. ZÁPASIŠTĚ KUMITE

- 1) Zápasiště musí být rovné a bezpečné.** Povrch může být tatami, parkety nebo linoleum. Na kameni nebo betonu je pořádání soutěží zakázáno.
V blízkosti zápasiště nemohou být předměty, které by ohrožovali zdraví závodníků, kteří se ocitnou v době zápasu mimo zápasiště.
- 2) Rozměry zápasiště:** Zápasiště je čtverec o rozměru 8 x 8 m kolem kterého je ještě bezpečnostní prostor 1 m.
(Poznámka: V případě malého prostoru na soutěžích AKO je povoleno u Mini a Žáků zápasiště 6x6m + kolem bezpečnostní prostor minimálně 1 m).
- 1. Vybavení zápasiště:** V každém rohu zápasiště, v bezpečnostní zóně, musí být jedna židle pro rozhodčí-sudí a pro každého červený a bílý (modrý) praporek. Na straně hlavního rozhodčího musí být stolek a židle pro zapisovatele a časoměřiče, kteří musí mít psací potřeby, stopky, gong (nebo píšťalku) a červený polštář (nebo rukavici), kterou hodí k nohám hlavního rozhodčího na konci zápasu. Na straně AKA musí být červená stuha minimální délky 70 cm a šířky 4 cm.
- 2.**

Čl. 2. OFICIÁLNÍ ÚBOR

- 1) Závodníci** jsou povinni nosit bílé karate-gi bez pruhů nebo lemování. Délka rukávu musí přesahovat pod loket minimálně o 4 cm. Kalhoty musí být tak dlouhé, aby zakryly alespoň d vě třetiny lýtka. Je zakázáno našít kapsy z jakékoliv strany. Nemůže na něm být žádný ani skrytý pevný předmět (knoflík, spona). Závodník nosí pás (obi) barvy odpovídající jeho technické vyspělosti a musí mít takovou délku aby obepnul dvakrát pas závodníka a aby oba konce přečnívaly minimálně 15 cm na každé straně uzlu. Rukávy nebo kalhoty nesmí být srolované. Ženy navíc musí mít pod kabátem bílé triko.
- 2) Závodník** musí mít krátké nehty a nesmí nosit kovové ani žádné jiné předměty, které by mohly zranit soupeře. Jsou zakázány v zápasech kumite jehlice do vlasů a kovové spony. Stuhy a jiné ozdoby jsou zakázány.
- 3) Znak oddílu** může mít maximální velikost 10 x 10 cm a umísťuje se na levém rukávu.

- 4) Státní znak mohou nosit jen reprezentanti na levém rukávu .
- 5) Pokud závodník přijde na zápasišť nesprávně oblečen, nebude ihned diskvalifikován, ale bude mu dána jedna minuta, aby nedostatek odstranil.
- 6) **Rozhodčí (sudí)** musí nosit dlouhé černé kalhoty, modrou košili s krátkým nebo dlouhým rukávem a bílý motýlek.
- 7) Komise rozhodčích může vyloučit kteréhokoliv funkcionáře nebo závodníka, jenž nedodrží tento předpis.

ČI. 3. VĚKOVÉ A VÁHOVÉ KATEGORIE, POVINNÉ CHRÁNIČE

Věkem se rozumí:

Dosažený věk v celém kalendářním roce.

Příklad: když má závodník 25. ledna 2006 17 roků závodí od 1.1.2006 až do 31.12.2006 v kategorii 17 let = junior. Od 1.1.2007 se bere, že již má 18 roků a je povinný soutěžit v kategorii seniorů.

3.1. ŽACTVO

Kategorie:	Věk:	Váha:
1. Mini žáci	6-7 let	BRH (možnost úpravy váhy pořadatelem, původně bylo -32,-39,+39 kg)
2. Mini žákyně	6-7 let	BRH (možnost úpravy váhy pořadatelem, původně bylo -32,+32 kg)
3. Mladší žáci	8-9 let	-35, +35 kg (-40,-52,+52 kg)
4. Mladší žákyně	8-9 let	-30, +30 kg (-35,-42,+42 kg)

Povinné chrániče:

Mini, Mladší Žáci/Žákyně: Suspensor, chránič holení a nártu, přilba, chránič těla, rukavice. Rukavice musí být z měkkého materiálu a chrání klouby ale prsty zůstávají volné.

Povolené chrániče: Chránič zubů

5. Starší žáci	10-11 let	-42, +42 kg (-42,-52,-62,+62 kg)
6. Starší žákyně	10-11 let	-38, +38 kg (-45,-55,+55 kg)

Povinné chrániče:

Starší Žáci/Žákyně: Suspensor, chránič holení a nártu, přilba, chránič těla.

Povolené chrániče: Chránič zubů

3.2. KADETI

Kategorie:	Věk:	Váha:
1. Mladší dorostenci	12-13 let	-50, +50 kg
2. Mladší dorostenky	12-13 let	-45, +45 kg
3. Starší dorostenky	14-15 let	-50, +50 kg (-53,-60,+60 kg)

Povinné chrániče:

Suspensor, přilba, chránič holeně a nártu, chránič těla. Kadeti používají veškeré chrániče kromě rukavic.

Povolené chrániče: Chránič zubů

Když také skončí nerozhodně rozhoduje vážení, rozdíl vah musí být větší jako 3 kg, vítězí lehčí závodník. Když ani to nerozhodne následuje poslední 1 minutové prodloužení, po kterém panel rozhodčích musí rozhodnout. již

Poznámka: První dvou minutové prodloužení se chápe jako nový zápas. Poslední zápas je vlastně prodloužením tohoto nového zápasu, a tak se tresty a body z těchto dvou zápasů sčítají.

- 6) Junioři/juniorky: 2 min. + 2 min. (sai shiai - nový zápas) - vážení + 2 min. (encho sen - prodloužení)

Když první 2 minuty skončí nerozhodně následuje 2 minutové prodloužení (nový zápas).

Když také skončí nerozhodně rozhoduje vážení, rozdíl vah musí být větší jako 5 kg u juniorů a 3 kg u juniorek, vítězí lehčí závodník. Když ani to nerozhodne následuje další 2 minutové prodloužení, po kterém již panel rozhodčích musí rozhodnout.

Poznámka: První dvou minutové prodloužení se chápe jako nový zápas. Poslední zápas je vlastně prodloužením tohoto nového zápasu a tak se tresty a body z těchto zápasů sčítají.

- 7) Muži, Ženy: 3 min. + 2 min. (sai shiai - nový zápas) + 2 min. (sai shiai - nový zápas) - vážení, nebo tameshiwari + 2 min. (encho sen - prodloužení)

Když první 3 minuty skončí nerozhodně následuje první 2 minutové prodloužení (nový zápas). Všechny do té doby získané body a tresty se vymažou. Když také skončí nerozhodně následují druhé 2 minutové prodloužení (sai shiai). Když opět skončí nerozhodně následuje vážení, rozdíl vah musí být větší jako 5 kg u mužů a 3 kg u žen (respektive v soutěži BRH u mužů 10 kg, u žen 5 kg), vítězí lehčí závodník. Když ani to nerozhodne následuje třetí 2 minutové prodloužení (encho sen), po kterém již panel rozhodčích musí rozhodnout.

Poznámka: První dvou minutové prodloužení se chápe jako nový zápas. Tresty a body z druhého (sai shiai) a třetího prodloužení (encho sen) se sčítají.

V případě, že pořadatel soutěže sníží počet eliminací (prodloužení), se tresty a body sčítají mezi posledním a předposledním prodloužením (viz. kadeti a junioři).

Čl. 5. VÁŽENÍ

- 1) První se váží AKA, druhý SHIRO.
- 2) Závodníci se váží v plné výstroji.

Čl. 6. ROZHODOVÁNÍ

- 1) Na turnaji WKO je pět rozhodčích. Každému zápasu soudcují hlavní rozhodčího a čtyři rohový rozhodčí-sudí a dohlížejíci arbitři.
 - každý ze čtyř rozhodčích-sudích, disponuje jedním hlasem
 - hlavní rozhodčí disponuje rovněž jedním hlasem
 - arbitři dohlíží a je zárukou nestrannosti a poctivosti v rozhodování rozhodčích
 - arbitři nemá právo hlasovat

- 2) Doba trvání zápasu je 3 minuty, eliminace 2 minuty. Jestli že po prvním kole zní verdikt rozhodčích nerozhodně, následují až 2 prodloužení, která trvají zpravidla stejně dlouho jako kolo první, zpravidla však v eliminacích 2 minuty.
- 3) Pokud se nedospělo k rozhodnutí ani po dvou prodlouženích, vítězství připadne soutěžícímu, který je o 10 kg lehčí (u mužů) nebo 5 kg (u žen) v kategorii BRH a v soutěžích OPEN. V každé nižší váhové kategorii to je 5 kg u mužů a u žen 3 kg. U juniorů 5 kg, juniorek 3 kg, u kadetů-starších dorostenců 3kg. Pokud tam není žádný váhový rozdíl, kritériem se stává počet zlomených desek při lámacím testu (tameshiwari).
- 4) Pokud není rozdíl ani ve váze ani ve zlomených deskách (tameshiwari), následuje 3. prodloužení (tzv. echo-sen), a po tomto prodloužení se musí dospět k rozhodnutí.
- 5) Vítězství se přisoudí soutěžícímu, který dosáhl jednoho celého bodu - IPPON, (nebo dvou půl bodů WAZAARI), a nebo který vyhrál na základě půl bodu – WAZAARI. Vítězem se též stává jeden ze soutěžících vzdáním, nebo diskvalifikací soupeře.
- 6) Právem pořadatele, po dohodě s coachy, je upravit a pozměnit oproti pravidlům jak hmotnostní kategorie, tak dobu trvání zápasů.

6.1. IPPON :

- 1) Jakákoliv technika (údery pěstí, lokty, kopy, podmet atd.) vyjma technik definovaných jako nedovolené, která očividně vyřadí soupeře z boje na více než 3 sekundy. Návrat do zápasu do limitu 3 sekund, znamená bodové ohodnocení soupeři jedno WAZAARI. Udělení dvou wazaari znamená dosažení celého bodu IPPON a ukončení zápasu.
- 2) Pokud protivník ztratí chuť do boje na víc jak 3 sekundy, považuje se za plný bod - IPPON
- 3) Dva poloviční body (wazaari) se rovnají plnému bodu - IPPON (Awazate ippon).
- 4) Způsobí li si závodník vlastní zranění a není schopen dále pokračovat v boji, soupeř získává IPPON a vítězí.

6.2. WAZAARI:

- 1) Jakákoliv technika (úder pěstí, kop, úder loktem, atd.) mimo technik označené jako fauly, která vyřadí soupeře z boje na méně než 3 sekundy, po kterých vstane a pokračuje v boji, je považována za půl bodu -WAZAARI
- 2) Pokud protivník ztratí chuť bojovat méně než na 3 sekundy, po kterých pokračuje v boji bude se to považovat za půl bodu - WAZAARI
- 3) Pokud je soupeř natolik otřesen, že ztratí svoji rovnováhu, ale nespadne, bude se toto považovat za půl bodu -WAZAARI.
- 4) Když je protivník složen na zem některou z technik, např. podmetem a tato technika je ihned následována úderem (směrem dolů), může být udělena půlka bodu.

6.3. VÍTEŽSTVÍ ROZHODNUTÍM ROZHODČÍCH - HANTEI:

- 1) I když závodníci v zápase nezískají žádný bod, rozhodčí můžou vyhlásit vítěze v případě, že jeden ze závodníků předvede vyšší technickou připravenost, kondici a bojového ducha než soupeř.
- 2) Na základě výše uvedeného bodu 1 můžou rozhodčí vyhlásit vítěze i před uplynutím času zápasu, když je technický rozdíl mezi závodníky tak velký, že hrozí vážné zranění závodníka (technické KO).
- 3) Pokud není v zápase plný bod nebo diskvalifikace, je platné rozhodnutí, které podporují nejméně 3 rozhodčí (sudí).

Poznámka:

a) U starších dorostenců, juniorů a seniorů se soutěží na - IPPON (2 Wazaari).

b) U Mini, Žactva, Mladšího dorostu / dorostenek a Starších dorostenek se soutěží na - SANBON (3 IPPONY = 6 Wazaari). Když je závodník potrestaný GENTEN - ICHI, jeho soupeř dostane WAZAARI, když GENTEN - NI, soupeř dostane IPPON, když GENTEN - SAN závodník bude diskvalifikován - SHIKKAKU, soupeř vítězí.

Čl. 7. POVOLENÉ TECHNIKY

- 1) Útočit je možné na celý povrch těla mimo: páteř, genitálie, kolena a pažemi (rukama) na hlavu a krk.

Čl. 8. FAULY - HANSOKU

- 1) Úder rukou nebo loktem na protivníkovu tvář nebo krk, také lehký dotyk muže vyústit v HANSOKU, ale je povolené předstírat úder do tváře.
- 2) KINTEKI-GERI (kop do rozkroku).
- 3) ZU-TSUKI (výpad do tváře, úder hlavou).
- 4) TSUKAMI (držení) - není povoleno strhávat protivníka za kimono, ani vzájemné chytání rukou a pod.
- 5) KATE (věšení, držení) - držení protivníka za hlavu, krk, hrudník, atd.
- 6) OSHI (strkání -tlačení) - žádné strkání - tlačení, není povolené - ani otevřenýma ani zavřenýma rukama, ani tělem - za HANSOKU se považuje i strčení jednou rukou.
- 7) Útok, pokud se hlavou nebo tělem opírá o protivníka.
- 8) KAKAEKOMI (objímání) - tomu, kdo jako první položí ruce kolem ramen svého soupeře bude napomenut.
- 9) Útok ze zadu.
- 10) Útok na soupeře, který už je na zemi.
- 11) KAKENIGE (útok útekem) - předstíraný úder, zatím co ve skutečnosti od protivníka utíká.

- 12) Utíkání opakovaným prováděním JOGAI (vykračování mimo tatami). Při posouzení JOGAI rozhodčí musí důsledně posoudit jestli nešlo o vytlačení soupeřem. Závodník který úmyslně vytlačuje soupeře musí být upozorněn a později trestán. Není možné v tomto případě trestat oba závodníky, jednoho za vystoupení a druhého za vytlačení. Když závodník vystupuje z důvodu útěku, strachu nebo vyhýbání se boji, může se závodník potrestat. Když závodník šikovně manévruje a náhodou opustí zápasíště nemusí se hodnotit jako JOGAI.
- 13) Jakákoliv činnost spojená se špatnými úmysly proti soutěži.
- 14) Jakákoliv činnost, o které rozhodčí můžou rozhodnout jako o faulu.
- 15) V případě žen je zakázané útočit úmyslně a opakovaně na prsa.

8.1. VAROVÁNÍ a TREST - CHUI a GENTEN:

- 1) Faul je následován varováním "CHUI ICHI" (1. varování).
- 2) CHUI NI (2. varování) vyústí v GENTEN ICHI (1. trest).
Vysvětlení: CHUI ICHI + CHUI NI = GENTEN ICHI
- 3) Jakákoliv akce považovaná za záměrný faul nebo jestli se kvůli faulu vyskytlo vážné zranění, GENTEN ICHI (první trest), může být uděleno hned na poprvé. Předtím ale musí hlavní rozhodčí vyžádat názor rohových rozhodčích.
- 4) GENTEN NI (2 trest) vyústí v SHIKKAKU (diskvalifikaci).
Vysvětlení: GENTEN ICHI + GENTEN NI = SHIKKAKU

8.2. CHUI SE MŮŽE UDĚLIT ZA:

- 1) Mírné porušení pravidel.
- 2) Držení kimona.
- 3) Strkání a tlačení otevřenou rukou.
- 4) Držení krku nebo hlavy.
- 5) Držení rukou, ramena, nohy déle než jedna vteřina.
- 6) Pasivitu.
- 7) Útěk.
- 8) Jakýkoliv mluvení na zápasíšti.
- 9) Ve všech případech, kdy to posoudí rozhodčí.

8.3. GENTEN SE MŮŽE UDĚLIT ZA:

- 1) Vážné porušení pravidel.
- 2) Způsobení zranění nepovolenou technikou ale soupeř může pokračovat.
- 3) Opakované porušení pravidel.
- 4) Útok jakoukoliv technikou rukou na krk nebo hlavu.
- 5) Útok na genitálie.
- 6) Útok na páteř.
- 7) Útok na kolena.
- 8) Hody provedené za pomoci držení kimona.
- 9) Držení hlavy nebo krku, kterou následuje jakákoliv technika.
- 10) Nekontrolovaný útok na soupeře na zemi plnou silou.

- 8 -

- 11) Ve všech případech, kdy to posoudí rozhodčí.
- 12) 2 CHUI = 1 GENTEN.

8.4. SHIKKAKU SE MŮŽE UDĚLIT ZA:

- 1) Úmyslné vážné porušení pravidel.
- 2) Úmyslné zranění soupeře zakázanou technikou tak, že ten nemůže pokračovat v soutěži.
- 3) Neuposlechnutí nařízení rozhodčího.
- 4) Chování soutěžícího, které odporuje etiketě (duchu) karate.
- 5) Když se soutěžící nedostaví do 3 minut od výzvy k nástupu na tatami. Rozhodčí vyhlásí KIKEN - vzdání se - a označí vítěze.
- 6) Ve všech případech, kdy to posoudí rozhodčí.
- 7) 4 CHUI = 2 GENTEN = SHIKKAKU.

ČI. 9. TAMESHIWARI

(Lámací pravidla)

- 1) Materiál používaný na lámací test by měli tvořit desky z lepeného dřeva o těchto rozměrech - délka 33 cm, šířka 21 cm a tloušťka 24 mm: Rozhodčí musí zkontrolovat jestli materiály odpovídají kritériím určeným mezinárodní organizací Karate.
- 2) Každý soutěžící by měl použít 4 techniky při lámacím testu SEIKEN, SOKUTO, ENPI, SHUTO. Konečný počet zlomených desek bude rozhodujícím faktorem, na kterém bude založené rozhodnutí TAMESHIWARI.
- 3) Desky na lámací test musí být umístěné přes dva stabilní bloky.
- 4) Každý soutěžící musí přelomit alespoň 3 desky, ale může se jich pokusit přelomit kolik chce.
- 5) Látka na povrchu desek musí být odsouhlasená rozhodčím a umístěná na desku asistentem.
- 6) Soutěžící nesmí s deskami hýbat, ale mohou si změřit vzdálenost.
- 7) Lámání je uznané jen tehdy, když jsou desky úplně zlomené na 2 kusy - KANZUI. Pokud jsou nalomené jen do poloviny - SHIPPAI, tak se zlomení neuznává.
- 8) V případě selhání – SHIPPAI, je soutěžícímu povolen ještě jeden pokus, ale počet desek je limitovaný na 3 desky.
- 9) Pokud soutěžící selže i na druhý pokus skóre bude 0.
- 10) TAMESHIWARI test bude probíhat podle instrukcí rozhodčího. Časový limit na přelomení jsou 2 minuty. Přesčas je považován za SHIPPAI.
- 11) Po každém lámání, se soutěžící posunou o dva kroky, ve směru hodinových ručiček.

ČI. 10. BEŽNÉ POSTUPY ROHOVÝCH ROZHODČÍCH

- 1) IPPON - PLNÝ BOD - zvednutí vlajky diagonálním směrem nahoru.

- 2) WAZAARI - PŮL BODU - zvednutí vlajky horizontálně do strany.
- 3) CHUI-GENTEN - FAUL - mává vlajkou diagonálně směrem dolů.
- 4) MIEZU - NEVIDĚL JSEM - dvě vlajky se překříží před obličejem.
- 5) JÓGAI - VYKROČENÍ Z TATAMI - sníží vlajku diagonálně aby se dotýkala podlahy.
- 6) HIKIWAKE - NEROZHODNĚ - zkříží vlajky před sebou směrem dolů.

ČI. 11. SLOVNÍ ZÁSoba POUŽÍVANÁ ROZHODČÍMI:

11.1. PŘÍPRAVA ZÁPASU:

- 1) Rozhodčí si nechá nastoupit všechny závodníky dané kategorie na okraji zápasště. Závodníci nastupují již v karate-gi a bosí. Rozhodčí zkontroluje jejich vzhled a nařídí odstranit případné nedostatky. Vydá stručné pokyny závodníkům k organizaci zápasů.
- 2) Osoba určená pořadatelem (nebo rozhodčí) vyhlásí jména nastupujících závodníků k zápasu a závodníků kteří se připraví. První čtený je vždy AKA a připevní si červenou stuhu, druhý čtený je SHIRO. U kategorií, kde je potřeba si závodníci nandají chrániče.
- 3) AKA nastupuje po pravé, SHIRO po levé straně hlavního rozhodčího.

11.2. ZAČÁTEK ZÁPASU:

SHIRO-NAKAE, AKA-NAKAE (SHIRO stojí vlevo, AKA vpravo od hlavního rozhodčího)
- na místa

SHIRO - bílá, první soutěžící, který vstoupí na zápasště.

AKA - červená, druhý soutěžící, který vstoupí na zápasště.

SHOMEN-NI-MUITE - otoč se čelem k divákům

SHOMENI-NI-REI - pozdrav divákům (oficiálnímu místu pro hosty).

REI (úklon) - překříž ruce na prsou a řekni "OSU".

SHUSHIN-NI-REI - otoč se směrem k hl. rozhodčímu a ukloň se.

OTAGAI-NI-REI - otoč se k soupeři a vzájemně se ukloňte.

KAMAETE - zaujmi bojovou pozici.

HAJIME - začni zápas.

- 10 -

11.3. PO DOBU ZÁPASU:

YAME - ihned skončit - přerušit zápas.

KAMAETE - po skončení zápasu opět zaujmout bojovou pozici.

ZOKKO - opět začít zápas.

ZOKKO - útok (když jsou oba protivníci pasivní).

TORIMASEN – nic se nestalo.

JOGAI - vykročení ze zápasíště. Rozhodčí zataví zápas. Nařídí zápasníkům vrátit se na výchozí místa. Ukáže ukazovákem na stranu zápasíště, kde stojí provinilí závodníci a řekne JOGAI. Případně vysloví varování.

YAME - konec zápasu

FUKUSHIN SHUGO - přivolání rozhodčích.

11.4. FAULY - POJMENOVÁNÍ:

GANMEN-KOGEKI - napadnutí tváře rukou nebo loktem a nebo GANMEN.

TSUKAMI - chytnutí kimona.

SHOTEI-OSHI - strkání soupeře otevřenými rukama nebo SHOTEI.

KINTEKI-KOGEKI - kopnutí do rozkroku.

ZUTSUKI - útok do hlavy.

11.4. FAULY - HODNOCENÍ, PRŮBĚH:

CHUI - ICHI - první varování.

CHUI - NI - druhé varování = trest GENTEN - ICHI.

Poznámka: Druhé varování (CHUI - NI) vyústí v první trest (GENTEN - ICHI). Rozhodčí vyhlásí CHUI - NI a hned následně GENTEN - ICHI.

GENTEN - NI - druhý trest, tento je následován diskvalifikací - SHIKKAKU.

Poznámka: Rozhodčí vyhlásí GENTEN - NI a hned následně SHIKKAKU..

11.5. VYHLÁŠENÍ FAULU:

1) CHUI-ICHI: Hlavní rozhodčí uvede závodníky na výchozí místa. Otočí se k závodníkovi, který se dopustil faulu, osloví ho jako AKA (SHIRO) a vyhlásí povahu faulu. Přitom pokrčí paži v lokti na straně faulujícího a pak ukáže ukazovákem na břicho závodníka a řekne CHUI-ICHI nebo CHUI-NI.

- 11 -

2) GENTEN-ICHI: Je stejné jako u CHUI ICHI ale ukáže na tvář závodníka a řekne GENTEN-ICHI nebo GENTEN-NI.

3) SHIKKAKU: Je stejné jako u předešlých případů ale rozhodčí ukáže ukazovákem podobně jako se vyhlásuje IPPON a řekne SHIKKAKU. Následně druhého závodníka vyhlásí vítězem.

Soutěžící, který se dopustil faulu musí říci OSU po vyslechnutí soudcovo vyhlášení.

11.6. VYHLÁŠENÍ IPPON (PLNĚHO BODU), WAZAARI (POLOVIČNĚHO BODU) A HIKIWAKE (NEROZHODNĚ):

IPPON: Vyhlášení IPPON předchází vítězství. Hlavní rozhodčí uvede závodníky na výchozí místa. Uvede soutěžícího, který bodoval jako AKA (SHIRO) a vyhlásí IPPON. Přitom rozhodčí zvedne nataženou paži pod úhlem 45° na straně bodujícího závodníka. V této poloze jí ponechá 1-2 sekundy. Pohyb paže začíná u opačného ramene dlaní dolů.

WAZAARI: Efektivní útok, který poškodí protivníka, ale ne v takovém rozsahu jako IPPON. Vyhlášení WAZAARI. Hlavní rozhodčí uvede závodníky na výchozí místa. Uvede soutěžícího, který bodoval jako AKA (SHIRO) a vyhlásí WAZAARI. Přitom rozhodčí zvedne nataženou paži vodorovně na straně bodujícího závodníka. V této poloze jí ponechá 1-2 sekundy. Pohyb paže začíná u opačného ramene dlaní dolů.

AWAZATE IPPON: Dvě WAZAARI = jeden IPPON. Hlavní rozhodčí nejprve vyhlásí WAZAARI a následně AWAZATE IPPON. Pohyb paže je stejný jako u WAZAARI a IPPON, ale za sebou.

HIKIWAKE: Nerozhodně.

Vyhlášení: Hlavní rozhodčí zkříží paže před sebou dolů, ruce jsou v pěst. Zároveň řekne HIKIWAKE a v případě prodloužení ukáže směrem k závodníkům čas prodloužení.

11.7. ROZHODNUTÍ:

Pokud nebyl dosažen jasný plný bod, vítězství je udělené na základě rozhodnutí, postup je následující:

- 1) YAME - ukončit zápas.
- 2) SHOMEN - NI - MUI TE - závodníci se otočí čelem k divákům a čekají na vyhlášení rozhodnutí.
- 3) Rozhodčí ustoupí vzad a vyhlásí dosažené body a tresty. V případě, že závodník nemá žádný bod ani trest oznámí AKA (SHIRO) MITOMEZU (No count- anglicky, česky nezískal bodové hodnocení).
- 4) HANTEI - O - ONEGAISHIMASU - hlavní rozhodčí poprosí rohové rozhodčí o rozhodnutí.
- 5) HANTEI - po výzvě musí rohový rozhodčí použít vlajky aby ukázali svoje rozhodnutí. SHIRO - bílá, AKA - červená. Rohový rozhodčí zvednou praporek v barvě toho, koho považují za vítěze.

- 12 -

11.8. VYHLÁŠENÍ ROZHODNUTÍ:

- 6) Hlavní rozhodčí spočítá praporky a ukáže své rozhodnutí. Na základě většinového rozhodnutí vyhlásí výsledek zápasu, AKA (SHIRO) NO KACHI - vítězí AKA (SHIRO) nebo HIKIWAKE - nerozhodně. Zároveň zvedne ruku na straně vítěze. V případě remízy - HIKIWAKE si překříží ruce směrem dolů.

Příklady většinového rozhodnutí:

4 bílé praporky = vítězí SHIRO

3 bílé praporky + 1 červený praporek = vítězí SHIRO

3 bílé praporky + 1 nerozhodně = vítězí SHIRO

2 bílé praporky + 2 nerozhodně = vítězí SHIRO nebo nerozhodně

1 bílý praporek + 3 nerozhodně = nerozhodně

4 červené praporky = vítězí AKA

3 červené praporky + 1 bílý praporek = vítězí AKA

3 červené praporky + 1 nerozhodně = vítězí AKA

2 červené praporky + 2 nerozhodně = vítězí AKA nebo nerozhodně

1 červený praporek + 3 nerozhodně = nerozhodně

4 nerozhodně = nerozhodně

1 bílý praporek + 2 nerozhodně + 1 červený praporek = nerozhodně

2 červené praporky + 2 bílé praporky = nerozhodně, nebo vítězí AKA nebo SHIRO

2 bílé praporky + 1 červený praporek + 1 nerozhodně = vítězí SHIRO nebo nerozhodně

2 červené praporky + 1 bílý praporek + 1 nerozhodně = vítězí AKA nebo nerozhodně

11.9. ZAPOČÍTÁVÁNÍ CHUI, GENTEN A SHIKKAKU DO VÝSLEDKU ZÁPASU:

- 1) Udělení jednoho varování, **CHUI - ICHI** závazně neovlivňuje výsledek zápasu (nemá žádný vliv na výsledek). Je na zvážení rozhodčích, jestli při svém rozhodování k němu přihlédnou.
- 2) V případě udělení prvního trestu GENTEN - ICHI, když nebyl udělen žádný bod - potrestaný závodník nemůže zvítězit.

Poznámka: Aby v případě jasné ale nebodované převahy faulující závodník neprohrál, rozhodčí mohou rozhodnout, že zápas skončí nerozhodně - HIKIWAKE .

- 3) V případě, že závodník získá GENTEN - ICHI a k tomu CHUI - ICHI (nebo 3 CHUI) a k tomu 1 WAZAARI a druhý nezíská žádný bod je nutné závodníka s WAZAARI vyhlásit za vítěze.
- 4) Když jeden ze závodníků je diskvalifikovaný (SHIKKAKU), druhý vítězí na IPPON.

11.10. KONEC ZÁPASU:

Hlavní rozhodčí vyhlásí vítězství, potom následuje stejný postup jako při zahájení zápasu. Po vzájemném uklonění si soutěžící potřesou rukama „AKUSHU“ a opustí zápasíště na stranu, z které nastupovali.

Čl. 12 POSOUZENÍ KO NA HLAVU

- 1) Závodník, který prohraje povolenou technikou JODAN (kopem na hlavu) na IPPON může pokračovat v zápase jen se souhlasem lékaře.
- 2) Když závodník utrpí KO na hlavu (je jedno jestli povolenou nebo nepovolenou technikou) a lékař nepovolí další start, je hlavní rozhodčí povinný tuto událost poznamenat do BUDO PAS - u závodníka s uvedením datumu a podepsat. Tímto okamžikem končí platnost

lékařské prohlídky závodníka. Když se chce zúčastnit nové soutěže, je povinný projít novou lékařskou prohlídkou a upozornit lékaře na KO na hlavu. Nesmí se účastnit soutěží do doby než mu to lékař povolí.

ČL. 13. DODATKY K PRAVIDLŮM V ŽÁKOVSKÝCH, DOROSTENECKÝCH A JUNIORSKÝCH KATEGORIÍCH:

- 1) **Mini:**
Mladší / Starší žáci, žákyně:
Mladší dorostenci:
Mladší / Starší dorostenky:

Zápasí na SANBON (3 IPPONY nebo 6 WAZAARI).

Povolené techniky: - útok s plnou silou do prostoru chrániče těla.
- dotek hlavy při útoku nohou.
- po ASHI BARAI a upadnutí dotek při útoku rukou.

Zakázané techniky: - útok rukou a nohou na **krk, páteř, genitálie.**
- útok rukou na tvář a hlavu.
- útok nohou na hlavu s plnou silou.
- opakované použití silného ASHI BARAI.
- držení, tlačení, vrážení, hody, útok plnou silou na soupeře na zemi.

Bodování: - čistý, silný, dobře načasovaný zásah s KIME a ve stabilním postoji rukou, nohou na zásahovou plochu - chránič těla, a když většina rozhodčích tuto techniku oboduje má hodnotu WAZAARI.
- čistá technika JODAN, nebo efektivní kombinace, a když většina rozhodčích tuto techniku oboduje má hodnotu IPPON.
- v případě, že déle než 3 vteřiny je závodník neschopen pokračovat v boji (po povolené technice na GEDAN, CHUDAN), rozhodčí udělí IPPON, následně SANBON a vyhlásí vítěze.

Rozhodování: - v případě nerozhodného výsledku po prvních 2 minutách rozhodčí musí vyhlásit HIKIVAKE. Body a tresty se vynulují a následuje nový zápas. Na konci tohoto prodloužení rozhodčí musí rozhodnout.
- když závodník dosáhne 3 IPPONY (nebo 6 WAZAARI) končí zápas i před vypršením časového limitu.

Tresty: - GENTEN ICHI = soupeř WAZAARI
- GENTEN NI = soupeř IPPON
- GENTEN SAN = SHIKKAKU = soupeř vítězí na SANBON

- 14 -

- 2) **Starší Dorostenci:**

Zápasí na IPPON nebo 2 WAZAARI.

Zápas se řídí podle pravidel, pro seniory mimo:

Povolené techniky: - dotek hlavy při útoku nohou.

Zakázané techniky: - útok nohou na hlavu s plnou silou.

- 3) **Junioři, juniorky:**

Zápasí na IPPON nebo 2 WAZAARI.

Zápas se řídí podle pravidel, pro seniory mimo:

Povolené techniky: - dotek hlavy při útoku nohou.

Zakázané techniky: - útok nohou na hlavu s plnou silou.

POZNÁMKA: Pravidla pro děti a mládež se mohou v rámci AKO ČR upravit.

Vypracoval: Ing. Robert Csekés - zástupce prezidenta AKO ČR na úseku rozhodčích

Korekci a opravu konečné verze provedl: Mgr. Jiří Žofčín, prezident AKO ČR dne 14.01.2008.