**ŠOTOKAN KARATE-DO UJEDINJENIH NACIJA**

**ŠOTOKAN KARATE SAVEZ SRBIJE**

**ODELJAK B: KUMITE I KATA PRAVILA TAKMIČENJA (2013.)**

Napisao Colin Putt

**POGLAVLJE I – PRAVILA TAKMIČENJA U KUMITEU**

ČLAN 1: Vrste mečeva

Vrste mečeva su sledeće:

1. Pojedinačni meč:

Pojedinačni meč može biti Shobu ipon, Shobu nihon ili Shobu sanbon.

Na primer, Shobu sanbon, meč do tri poena, je meč u kojem takmičari pokušavaju da postignu tri poena pre isteka vremena.

1. Ekipni meč:
2. Broj osoba koje čine ekipu (mušku ili žensku) je ili 3+1 rezerva, ili 5+2 rezerve.
3. Ekipi će biti dozvoljeno da nasupi samo kada ispunjava minimum 2 od 3 takmičara ili 3 od 5 takmičara.
4. Pre svakog meča, predstavnik ekipe mora, na zapisnički sto, predati spisak imena članova ekipe, sa redosledom nastupa, i to na zvaničnom formularu. Redosled nastupa takmičara može biti promenjen pre svakog kruga, ali nakon prijave više ne može biti izmenjen.
5. Upotrebom rezervnog takmičara čini se promena redosleda nastupa takmičara.
6. Mečevi između pojedinačnih članova svake ekipe vodiće se unapred određenim redosledom.
7. Pobednik ekipnog meča određuje se na osnovu pojedinačnih mečeva.
8. Kriterijumi za odlučivanje pobednika ekipnog meča, na osnovu broja pobeda pojedinačnih mečeva, svrstani po prioritetu, su sledeći:
9. Broj pobeda,
10. Broj Ipona,
11. Broj Awasewaza pobeda,
12. Broj pobeda na osnovu Hansoku make za protivnika,
13. Ekstra meč / Novi meč.

Kada je rezultat nerešen i posle primene metoda odlučivanja navedenih iznad, odluka će biti doneta na osnovu rezultata Ekstra meča (Encho sen-a) između predstavnika ekipa. U slučaju da je ovaj ekstra meč nerešen, doći će do produžetka (Sai encho sen). Sve nagrade i opomene će se prenositi u prvi i drugi produžetak. Ako je rezultat nerešen i nakon drugog produžetka, radiće se finalni produžetak Sakidori shobu, koji će biti odlučen na osnovu prvog poena (iznenadna smrt). Ako ne bude poena odluku će doneti sudijski panel tog borilišta sa Hantei, izjašnjavajući se isključivo za Aka ili Shiro. Hikiwake odluka nije dozvoljena.

ČLAN 2: Početak, prekid i završetak mečeva

1. Početak: Na početku Kumite meča Glavni sudija stoji na spoljnoj ivici borilišta. Sa njegove leve i desne strane stoje Pomoćne sudije i Kansa. Posle formalnog naklona takmičara i sudijske ekipe (Shomen ni Rei – Otagai ni Rei),
2. Sudije zauzimaju svoja mesta. Glavni sudija proverava da li su svi spremni.
3. Glavni sudija poziva takmičare u borilište sa Senshu,
4. Glavni sudija načini korak napred.Meč počinje najavom Glavnog sudije ,,Shobu xxxxx Hajime''.
5. Prekid: Najavom ,,Yame'' Glavni sudija privremeno obustavlja meč, i takmičarima naređuje da se ponovo vrate na svoju poziciju sa ,,Moto no ichi''.
6. Nastavak meča najavljuje se sa ,,Tszukete Hajime''.
7. Merilac vremena će dati signal gongom ili zvonom najavljujući ,,Atoshibaraku'' 30 sekundi pre isteka vremene jednim signalom, i kraj vremena sa dva signala.
8. Završetak: Po prekidu meča, Glavni sudija objavljuje kraj meča najavom ,,Yame, Soremade''.
9. Nakon formalnog naklona takmičara i sudijske ekipe (Otagai ni Rei - Shomen ni Rei) meč se smatra završenim.

ČLAN 3: Trajanje meča

Trajanje meča je 2 minuta efektivnog vremena, i 3 minuta u finalima.

Pre početka takmičenja UO SKDUN (ŠKSS) može modifikovati vreme trajanja mečeva.

ČLAN 4: Produžeci (2 minuta)

1. U slučaju nerešenog ishoda pojedinačnog meča doći će do produžetka (Encho-Sen), u koji se prenose sve nagrade i opomene.
2. Ako je i dalje nerešeno nakon produžetka, radiće se dodatni produžetak (Sai Encho-Sen). Prenose sve nagrade i opomene.
3. Ako je i dalje nerešeno radiće se treći produžetak. Ovaj produžetak će biti odlučen prvim poenom Sakidori shobu (iznenadna smrt). Nagrade i opomene se ne prenose.
4. Ako i dalje nema poena, odluka sudijskog panela mora biti doneta na osnovu meča i produžetaka, bez Hikiwake odluke sudija.

ČLAN 5: Pobeda ili poraz

Pobeda ili poraz se proglašavaju na osnovu:

1. Poena,
2. Pobede odlukom,
3. Poraza kaznom,
4. Diskvalifikacijom,
5. Predajom.

ČLAN 6: Poentirajuće zone:

1. Poentirajuće zone su sledeće:
2. Glava,
3. Lice,
4. Vrat,
5. Abdomen,
6. Grudi,
7. Bok,
8. Leđa (osim ramena).
9. Efikasna tehnika, istovremeno izvedena sa signalom za kraj meča, treba biti računata kao poen. Napad, čak i ako je efikasan, izveden nakon signala za kraj meča neće biti računat kao poen, niti će se uzimati u obzir prilikom odlučivanja o pobedniku.
10. Jogai: Tehnika izvedena izvan borilišta će biti nevažeća. Ipak, ako je takmičar koji zadaje udarac i dalje u borilištu, u momentu dok zadaje udarac, tehnika će se bodovati. Momenat izgovaranja komande ,,Yame'' pomaže u određivanju da li se desio Jogai.

Primeri:

Ako Aka izvede uspešnu tehniku, i neposredno nakon toga izađe iz borilišta, Yame treba da se desi neposredno nakon poena. U tom slučaju se izlazak desio van vremena meča i neće biti sankcionisan.

Ako Aka izvede neuspešnu tehniku, i neposredno nakon toga izađe iz borilišta, neće biti Yame-a, s toga Jogai će biti dosuđen.

Ako Shiro izađe neposredno nakon što je Aka poentirao, nakon poentiranja uslediće Yame, tako da Shiro Jogai neće biti dosuđen.

Ako Aka poentira dok Shiro izlazi, ili je izašao (dok je Aka bio u borilištu) biće dosuđeni i poen za Aka i Jogai za Shiro.

1. Za poentirajuće tehnike, iste vrednosti, istovremeno izvedene od strane oba takmičara, neće biti dosuđeni poeni (Aiuchi).

**Retka situacija – Jedna od tehnika je nesumnjivo superiorna**.

ČLAN 7: Kriterijumi za Ippon i Waza-ari

1. Ippon se dodeljuje, kada se tačna i snažna tehnika, koja je prepoznata kao odlučujuća, izvedede u zonu poentiranja, na osnovu sledećih kriterijuma:
2. Dobra forma
3. Korektan odnos
4. Jaka energija
5. Zanshin
6. Pravovremenost
7. Korektna distance
8. Efikasne tehike izvedene pod sledećim uslovima smatraće se kao Ippon:
9. Kada se izvedu istovremeno sa napadom protivnika,
10. Kada se izvedu neposredno nakon što protivnik izgubi balans,
11. Kada se izvede kombinacija uzastopnih efektnih tehnika,
12. Kada se izvede kombinacija tzuki i geri tehnika,
13. Kada se izvede kombinacija tzuki/geri i nage tehnika,
14. Kada protivnik izgubi borbeni duh i okrene se od napadača,
15. Kada se izvedu efikasne tehnike u nebranjeni deo tela protivnika.
16. Waza-ari se dosuđuje za iponu slične tehnike, ali nešto manje efikasne nego kod ipona. Sudijska ekipa mora uvek prvo proceniti da li su ispunjeni svi uslovi za Ippon pa tek onda da dosudi Waza-ari.

ČLAN 8: Kriterijumi za odluku (Hantei)

1. Hantei će biti primenjen u slučaju ne postojanja pobede na poene, ili poraza zbog diskvalifikacije (Hansoku), ili predaje (Kiken) u toku vremena trajanja meča. Odluka Hantei se donosi na osnovu sledećih kriterijuma:
2. Da li je bilo Waza-ari-ja/Ippon-a,
3. Da li je bilo upozorenja,
4. Broja bežanja van borilišta,
5. Upoređivanja borbenog stava,
6. Upoređivanja sposobnosti i veštine,
7. Stepena energičnosti i borbenog duha,
8. Broja napadačkih akcija,
9. Upoređivanja uspešnosti korišćenih strategija
10. Fer-plej (Fair play)
11. U slučaju da takmičar postigne najmanje jedan Waza-ari vise od protivnika on će automatski biti proglašen pobednikom (Kachi). Shushin ne zove na izjašnjavanje Hantei.
12. U slučaju da takmičar postigne najmanje jedan Waza-ari i jedan Chui više od protivnika, biće dosuđen Hantei. Odluka može biti Kachi za takmičara sa jednim Waza-arijem više ili Hikiwake.

ČLAN 9: Zabranjena dela i tehnike

Sledeća dela i tehnike su zabranjeni:

1. Nekontrolisani napadi (Divlje i one koje završavaju iza poentirajuće zone)
2. Tehnike sa prejakim kontaktom prilikom napada na zone poentiranja
3. Napadi na gornje i donje udove
4. Udarci tehnikom otvorene šake u lice, Empi Uchi, Hiza Geri, i Atama Uchi
5. Napadi na prepone
6. Napadi na zglobove kuka, kolena, gornji deo stopala i cevanicu.
7. Hvatanje (ukoliko nije neposredno praćeno nekom tehnikom), klinč ili nepotreban telesni kontakt
8. Opasna bacanja
9. Gubljenje vremena
10. Svako nesportsko ponašanje, kao što su verbalno maltretitanje, provokacije i nepotrebne izjave
11. Svako ponašanje koje krnji ugled karate (ovo uključuje i trenere, menadžere i sve ostale povezane sa takmičarima)
12. Ne vođenje računa o sopstvenoj bezbednosti (Mubobi)
13. Svako nepoštovanje i nepotrebne akcije su striktno zabranjene
14. Preterane akcije i reakcije (npr. simuliranje povrede) su zabranjene i biće kažnjene.

ČLAN 10: Kazne i diskvalifikacije

1. Kada se takmičar priprema, ili je već izveo zabranjeno delo, Glavni sudija će dati upozorenje ili će mu dosuditi kaznu.
2. Kada takmičar izbegava borbu, Glavni sudija će ga upozoriti ili mu dosuditi kaznu.
3. U slučaju da takmičar ne vodi računa o svojoj i bezbednosti protivnika, Glavni sudija će ga upozoriti ili mu dosuditi kaznu.
4. U slučaju da takmičar, koji je već bio upozoren, ponovi slično delo ili dela, ili krši Pravila, Glavni sudija može dosuditi poraz na osnovu već izrečenih kazni.
5. Kada takmičar izvrši delo koje potpada pod neki od sledećih slučajeva, Glavni sudija će dosuditi poraz takmičaru prekršiocu (Shikaku):
6. Ne izvršavanje/ne poštovanje naredbi Glavnog sudije,
7. Kada je takmičar, po mišljenju Glavnog sudije, previše uzbuđen u toj meri da predstavlja opasnost po svog protivnika,
8. Kada je delo ili dela zlonamerno i svesno narušava Pravila koja takvo ponašanje zabranjuju,
9. Ostala dela koja se smatraju narušavanjem Pravila meča.

Napomena: Osoba koja dobije Shikaku je isključena iz svih narednih kategorija na takmičenju, ekipnih i pojedinačnih, u katama i kumiteu.

1. Upozorenja i kazne su sledeće:
2. Privatno upozorenje - Atanai (bez kazne Keikoku),
3. Zvanično upozorenje – Hansoku Chui,
4. Diskvalifikacija – Hansoku. (Make)
5. Ukoliko takmičar namerno beži van borilišta:

Gledajte da li je takmičar namerno izbegavao borbu izlaženjem iz borilišta ili je silom izguran (izbačen).

1. Posle prvog izlaska, takmičaru se izriče privatno upozorenje (Jogai),
2. Posle drugog izlaska, takmičaru se izriče zvanično upozorenje (Jogai Chui),
3. Posle trećeg izlaska takmičar će biti diskvalifikovan (Jogai Hansoku).
4. Svako ponašanje koje nije u skladu sa Pravilima, lica koja imaju veze sa takmičarom, kao što su: trener, menadžer, navijači i sl. može rezultirati diskvalifikacijom takmičara i/ili ekipe.
5. Nema sabiranja kazni:
6. Atenai, Chui, Hansoku
7. Jogai, Jogai Chui, Jogai Hansoku.
8. Kazne moraju biti povećane u skladu sa već dodeljenim kaznama (izuzev Atanai).
9. Takmičaru koji povredi protivnika ne može se dati poen, čak i ako je povreda mala, osim ako je tehniku izveo tako da je uradio sve moguće da je iskontroliše, A DA JE povređeni takmičar svojom akcijom značajno doprineo povredi.

**POGLAVLJE II – PRAVILA TAKMIČENJA U KATAMA**

ČLAN 1: Vrste mečeva

1. Vrste mečeva su sledeće:
2. Pojedinačni meč
3. Ekipni meč
4. Sistem pojedinačnog i ekipnog meča je sledeći:

Sistem poena (Tensu hoshiki): Poeni se dodeljuju svakom takmičaru i/ili ekipi posebno, treba da budu razmatrani nezavisno od Aka i Shiro. To nije meč između njih nego je svaki takmičar zaseban i ocena se dodeljuje na osnovu poređenja sa svim takmičarima sa te liste. To omogućuje da najbolji takmičari sa liste prođu u naredni krug. Kada dva takmičara nastupaju istovremeno, najavljuje se prvo Aka pa Shiro. **Ponovna napomena**: Ovo nije meč između Aka i Shiro, nego je svaki takmičar ocenjen na osnovu individualnog izvođenja, bazirano na pravilima suđenja, uzimajući u obzir osnovne elemente kate.

1. Broj takmičara koji čine ekipu je 3+1 rezerva.
2. Sistem može biti izmenjen odlukom UO SKDUN (ŠKSS) npr. sistem zastavica (Kohaku Hoshiki).

ČLAN 2: Suđenje meča

1. Mečeve sudi sudijski panel: Glavni sudija i 4 ili 6 Uglovnih sudija.
2. Svi mečevi vode se isključivo po instrukcijama Glavnog sudije.

ČLAN 3: Vrste Kata

1. SHITEI – Nizak nivo obaveznih kata po izboru sudije.
2. Heian Shodan
3. Heian Nidan
4. Heian Sandan
5. Heian Yondan
6. Heian Godan
7. Tekki Shodan
8. SENTEI – Napredni nivo kate po izboru sudije.
9. Bassai Dai
10. Enpi
11. Jion
12. Kanku Dai
13. TOKUI – Kata po izboru takmičara (Pogledati Dodatak VIII):

**Kata treba biti odgovarajuća takmičarevim godinama i zvanju**, samim tim i njegovom znanju, pokazujući njegovo iskustvo i razumevanje karate tehnike i nivo težine koji zahtevaju različite kate.

Svaki takmičar koji najavi katu koja je van liste prikladnih kata za njegov/njen **uzrast i zvanje** biće pozvan da izabere katu iz korektnog opsega. Takmičar koji izabere katu van korektnog opsega biće **diskvalifikovan.**

1. **9. Kyu – 4. Kyu** Heian Shodan, Heian Nidan, Heian Sandan, Heian Yondan, Heian Godan, Tekki Shodan.
2. **3. Kyu – 1. Kyu** sve kate iz a) plus Bassai Dai, Kanku Dai, Jion, Enpi, Hangetsu.
3. **1. Dan (Shodan) i SVA juniorska Dan zvanja do 16 godina starosti** (bez obzira na to koje je DAN zvanje) sve kate iz a) i b) plus Tekki Nidan, Bassai Sho, Kanku Sho, Nijushiho, Jitte.
4. **2. Dan (Nidan) i iznad, preko 16 godina starosti** bilo koju od odobrenih 26 kata.

ČLAN 4: Započinjanje i završavanje mečeva

1. Započinjanje Shitei i Sentei kate:
2. Kada sudija prozove takmičara/re, takmičar/i smesta stupa/ju na ivicu borilišta, naklone se, na komandu Glavnog sudije uđu u borilište na označene pozicije i naklone se.
3. Glavni sudija će najaviti ime kate koja će biti istovremeno izvedena. Takmičari će ponoviti ime kate i pripremiti se za izvođenje. Glavni sudija će najaviti početak izvođenja kate sa Hajime.
4. Takmičar/i će započeti i završiti izvođenje kate, Glavni sudija će komandovati Yame, takmičari će se potom vratiti na Yoi pozicije i sačekati udluku sudija.
5. Završavanje Shitei i Sentei kate:
6. Po završetku Kate, Glavni sudija će gledati Uglovne sudije da bi se uverio da su spremni i da niko ne signalizira grešku u izvođenju, pozvaće (Hantei) i pištaljkom dati znak da Uglovne sudije daju svoje odluke. Istog trenutka Glavni i Uglovne sudije će podići table sa ocenama (simultano). Zapisničari će javno objaviti zbir.
7. Glavni sudija će pštaljkom dati znak sudijama da spuste ocene i pustiti takmičare da napuste borilište.
8. najniža i najviša biće brisane, i preostalih 5 od 7 ili 3 od 5 biće sabrane da bi se dobio krajnji rezultat.
9. U slučaju nerešenog rezultata u bilo kojoj rundi takmičari će izvesti drugu katu koju odredi Glavni sudija. Sudije će suditi po kriterijumima i dati neutralan rezultat. Kada je Hantei pozvan za drugog takmičara sudije će pokazati za 0,2 poena višu ocenu, ako je kata izvedena bolje ili za 0,2 poena nižu ako je kata izvedena lošije. Neće više biti nerešeno.
10. Ako više takmičara ima nerešen rezultat, sudije će koristiti veći opseg ocena.
11. Započinjanje tokui kate
12. Kada je pozvan od strane Glavnog sudije, takmičar će odmah ući u borilište, nakloniti se Glavnom sudiji i jasno sudijama najaviti ime kate koju će izvesti.
13. Glavni sudija će jasno ponoviti ime kate.
14. Takmičar će izvesti katu i, po završetku, vratiti se na početnu poziciju. Sačekaće odluke sudija.
15. Završavanje Tokui kate
16. Po završetku kate Glavni sudija će pozvati Hantei za izjašnjavanje sudija. Tada će Glavni i uglovne sudije istovremeno podići table sa ocenama. Najavljivač će Zapisničaru jasno pročitati ocene sudija.
17. Zapisničar će upisati javljene rezultate u odgovarajuće formulare i izračunati konačne rezultate kako sledi: od 7 (5) ocena najviša i najniža ocena će biti obrisane, a preostalih 5(3) će biti sabrane.
18. Najavljivač će jasno objaviti zbir.
19. Nakon objave zbira, takmičar će se nakloniti Glavnom sudiji i napustiti borilište.

ČLAN 5: Ocenjivanje i krugovi (runde)

Opseg ocena na takmičenju bira se proizvoljno, ali uobičajeno je da bude između dva cela broja (npr 6-8).

Pojedinačni i ekipni meč.

1. Prvi krug - 16 najbolje ocenjenih takmičara ide u sledeći krug. Takmičar/i mora/ju izvesti Katu sa spiska Shitei/Sentei Kata. Izbor mora biti unapred prijavljen kako bi bio zabeležen na zvaničnom obrascu. Ukoliko ima manje od 16 prijavljenih taj krug može bit neodržan, već će takmičenje imati samo 2 kruga.
2. Drugi krug - Od 16 takmičara, 8 ide u finale. Takmičar/i mora/ju izvesti katu sa spiska Shitei/Sentei kata. Izbor mora biti unapred prijavljen kako bi bio zabeležen na zvaničnom obrascu.
3. Treći krug (Finale) (ocene 7.0 do 9.0) Takmičar/i mor/ju izvesti Tokui katu izabranu sa liste odobrenih SKDUN Shotokan kata, a prikladnim za uzrast i zvanje takmičara (vidi član 3). Kata izvedena u finalu mora biti različita od izvedenih u prvom i drugom krugu. Izbor mora biti unapred prijavljen kako bi bio zabeležen na zvaničnom obrascu.
4. Ocene iz predhodnih krugova se ne sabiraju za konačni rezultat: svaki krug se tretira i ocenjuje zasebno.

ČLAN 6: Kriterijumi za odlučivanje

U takmičenju u katama, svako izvođenje se ne može jednostavno tretirati kao dobro ili loše, već se moraju uzeti u obzir suštinski elementi po 2 različita osnovna kriterijuma:

1. Osnovno izvođenje

Sledeći osnovni elementi moraju biti prisutni prilikom svakog izvođenja kate:

1. sklad kate
2. kontrola snage
3. kontrola i kontrakcije i dekontrakcije
4. kontrola brzine i ritma
5. pravac kretanja
6. razumevanje kata tehnike uključujući stav, ravnotežu I preciznost pogađanja mete
7. ceremonija
8. embusen, uključujući početnu i završnu poziciju
9. vizija
10. stavovi
11. koordinacija
12. stabilnost i ravnoteža
13. perfekcija
14. harmonija
15. pauze (potpuna zaustavljanja koja rezultiraju lošim tajmingom i prekidaju tok kate)
16. kiai
17. disanje (bez preteranih I nepotrebnih zvukova)
18. koncentracija
19. duh
20. Intenzivni pogled (Chakugen)
21. Usavršeno izvođenje:

Sudije će zapaziti specifične elemente i stepen složenosti izvedene kate.

Suđenje će se zasnivati na:

1. Majstorstvu tehnike
2. Stepenu složenosti i rizika kod izvođenja kate
3. Budo odnosu takmičara

ČLAN 7: Minus poeni i diskvalifikacija

1. Minus poeni. Poeni će biti oduzimani u sledećim slučajevima:
2. Za trenutno otezanje kod toka kate, koje se momentalno nadoknadi biće umanjeno 0.1 od ocene.
3. Za trenutnu ali značajnu pauzu treba da bude umanjeno 0.2 poena.
4. Za trenutni neznatni gubitak ravnoteže, koji se može brzo nadoknaditi 0.1-0.2 će biti umanjeno
5. Za prejake zvuke disanja ili zvuke udaranja u Gi tokom izvođenja kate (npr. u Unsu) od ocene će biti umanjeno 0,3 poena
6. Ako je odstupanje od početne/završne pozicije veće od 0,5 metara, 0,2 će biti oduzeto ili 0,3 ako je odtupanje veće od 1 m.
7. Diskvalifikacija:
8. Ukoliko takmičar izvede pogrešnu katu
9. Ukoliko takmičar izvede izmenjenu katu
10. Ukoliko takmičar prekine izvođenje kate
11. Ukoliko takmičar potpuno izgubi ravnotežu i/ili padne
12. Ako takmičar izađe van borilišta
13. Ako takmičaru padne pojas tokom izvođenja kate.
14. Kate ekipno:

Isti kriterijumi se primenjuju kao za kate pojedinačno.

1. Sudije moraju imati lično ubeđenje ali ostati sinhronizovani sa ostalim članovima panela
2. Kao u Tokui katama pojedinačno, takmičari moraju zauzeti takve početne pozicije koji im omogućavaju da katu odrade u zadatom prostoru borilišta (obično 8 m x 8m). Takmičari će biti u poziciji trougla. Izlazak vam borilišta rezultiraće diskvalifikacijom.
3. Tokom izvođenja kate, sudijski panel mora mora voditi računa gde gledaju članovi ekipe, da bi primetili da li se gledaju da bi održali jednovremenost. Poeni će biti oduzimani timu za svakog člana tima koji ne zadovolji izvođenje zbog postizanja jednovremenosti ili izgubi jednovremenost. 0,3 poena će biti oduzeto za izraženo gledanje okolo.
4. Ako bilo kada u toku izvođenja kate, član tima koristi verbalne ili neverbalne signale da bi uspostavio ili održao jednovremenost, biće oduzeto 0,3 poena. Komanda Hajime može biti upotrebljena na početku kate.
5. Ako tim ima rezervnog takmičara, on/ona mora biti najavljen pre početka takmičenja.