



# SHOTOKAN KARATE VÕISTLUSREEGLID

Tallinn 2009

## SISUKORD

KUMITE VÕISTLUSREEGLID .....	2
ARTIKKEL 1: KUMITE VÕISTLUSALA .....	2
ARTIKKEL 2: AMETLIK RIIETUS.....	2
ARTIKKEL 3: KUMITEVÕISTLUSTE KORRALDAMINE.....	4
ARTIKKEL 4: REFERII PANEEL.....	5
ARTIKKEL 5: MATŠI KESTUS .....	5
ARTIKKEL 6: PUNKTIDE ANDMINE .....	5
ARTIKKEL 7: OTSUSTE KRITEERIUMID.....	7
ARTIKKEL 8: KEELATUD KÄITUMINE .....	8
ARTIKKEL 9: KARISTUSED .....	10
ARTIKKEL 10: VIGASTUSED JA ÕNNETUSJUHTUMID VÕISTLUSTEL.....	11
ARTIKKEL 11: PROTEST.....	12
ARTIKKEL 12: AMETNIKE ÕIGUSED JA KOHUSTUSED .....	12
ARTIKKEL 13: MATŠI ALUSTAMINE, PEATAMINE JA LÕPETAMINE .....	14
ARTIKKEL 14: MUUDATUSED .....	15
KATA VÕISTLUSREEGLID.....	16
ARTIKKEL 1: VÕISTLUSALA .....	16
ARTIKKEL 2: AMETLIK RIIETUS.....	16
ARTIKKEL 3: KATAVÕISTLUSE KORRALDAMINE.....	16
ARTIKKEL 4: REFERII PANEEL.....	16
ARTIKKEL 5: PUNKTIDE ANDMINE .....	17
ARTIKKEL 6: OTSUSTE KRITEERIUMID.....	17
ARTIKKEL 7: MATŠIDE KORRALDUS .....	19
LISAD .....	20
Lisa 1: Võistlusala .....	20
Lisa 2: Katade nimekiri .....	21
Lisa 3: Kohtuniku märguanded .....	22
Lisa 4: Referii märguanded .....	23

# KUMITE VÕISTLUSREEGLID

---

## ARTIKKEL 1: KUMITE VÕISTLUSALA

---

1. Võistlusala peab olema tasane ja ohutu.
2. Võitlusala on mattidega täidetud ala, mille küljepikkus on kaheksa meetrit. Sellele lisandub täiendavalt turvaala, mille suurus igas küljes on kaks meetrit. Võistlusplatsi võib tõsta kuni ühe meetri võrra põrandakõrgusest. Kõrgemaletõstetud ala küljepikkus peab olema vähemalt kaksteist meetrit, hõlmamaks nii võitlus-, kui ka turvaala.
3. Referii kohta tähistab poolemeetrine joon, mis on tõmmatud kahe meetri kaugusele võitlusala keskelt mõõtes.
4. Referii joonega täisnurga all on tõmmatud kaks paralleelset ühe meetri pikkust võistlejate kohta tähistavat joont, mis asetsevad kumbki poolelise meetri kaugusel võistlusala keskelt mõõtes.
5. Kohtunikud istuvad võistlusala turvaalas, igäüks ühes nurgas olles varustatud punase ja valge lipu ning vilega.
6. Arbiter istub turvaalast väljas, referee selja taga.
7. Punktide ülevaataja istub sekretariaadilaua ääres ajavõtja ja punktimärkija vahel.
8. Tatami ääres olev ühemeetriala peab olema teistest mattidest erinevat värvi.

### SELGITUS:

*1 Turvaala ümbritseval alal ei tohi ühe meetri raadiuses olla reklaamplakateid, seinu, sambaid jms.*

---

## ARTIKKEL 2: AMETLIK RIIETUS

---

1. Võistlejad ja nende treenerid peavad kandma allpool kirjeldatud ametlikku riietust.
2. Kohtunike kogul on õigus võistlustelt eemaldada iga regulatsioonile mittealluv ametiisik või võistleja.

### REFERIID

1. Referiid ja kohtunikud peavad kandma kohtunike kogu poolt ette nähtud ametlikku riietust. See kohustus kehtib kõikidel võistlustel ja seminaridel.
2. Ametlik riietus on järgmine:
  - Ühe nõobireaga mariinsinine pintsak kahe hõbenööbiga.
  - Valge lühikeste varrukatega särk.
  - Ametlik lips, ilma lipsunõelata.
  - Ilma mustrita helehallid mansettideta püksid.
  - Mustrita tumesinised või mustad sokid ja mustad paelteta ja kinnitusteta kingad.
  - Naiskohtunikel on õigus kanda juukseklambreid.

## VÕISTLEJAD

1. Võistlejad peavad kandma valget triipudeta karatekimonod. Riigi embleemi või lipu kandmine kimonol on lubatud, kui see ei ületa kümnet ruutsentimeetrit (100 mm korda 100 mm). Samuti võivad kimonol olla kimonotootjat tähistavad sildid, mis peavad paiknema üldiselt aktsepteeritud kohtades, s.t. kimonosärgi all paremas nurgas ja pükstel ülemises osas kummi peal. Täiendavalt võib korraldav komitee anda võistlejatele eristusnumbrid, mida tuleb kanda kimonosärgi selja peal. Üks võistlejatest peab kandma punast ja teine valget vööd, mille laius peab olema viis sentimeetrit ja mille pikkus peab olema piisav, et mõlemale poole sõlme jääks viisteist sentimeetrit.
2. Võistluste korralduskomiteel on õigus ametlike sponsorite kaubamärkide või siltide asetamisele kimonodele.
3. Kimonojakk peab peale vöö peale panemist olema vähemalt puusi katva pikkusega, kuid mitte pikem kui kolm neljandikku reiepikkusest. Naistel on lubatud kimonojaki all kanda valget T-särki.
4. Jakivarrukas maksimumpikkuses ei tohi ulatuda üle randme ja ei tohi olla lühem kui pool käsivarre pikkusest. Jakivarrukad ei tohi olla üleskeeratud.
5. Püksid peavad katma vähemalt kaks kolmandikku säärepikkusest ja ei tohi olla üles keeratud.
6. Võistlejate juuksed peavad olema pestud ja lõigatud sellise pikkuseni, mis ei sega matšil osalemist. Hachimaki (peaside) ei ole lubatud. Referiil on õigus võistleja võistlusest kõrvaldada, kui ta leiab, et võistleja juuksed ei ole puhtad, või piisavalt lühikesed. Kumite matšis ei ole lubatud kanda metallist juukseklambreid. Katas võib kanda väikseid tagasihoidlike metallist juukseklambreid.
7. Võistlejail peavad olema küüned lühikeseks lõigatud. Metallist või muust materjalist esemete, mis võivad vastast vigastada, kandmine on keelatud.
8. Kaitsed peavad olema ESKF poolt heakskiidetud disainiga.
9. Hambakaitsed on kohustuslikud.
10. Jalakaitsed on keelatud.
11. Prillid on keelatud. Kontaktläätsed on võistleja omal vastutusel lubatud.
12. Keelatud on kanda riietust või kaitseid, millel puudub ESKF heakskiit. Naistel on lubatud kanda täiendavaid kaitseid, näiteks rinnakaitse.
13. Sidemete ja elastiksidemete kasutamine on lubatud vaid juhul, kui selleks on olemas võistluste arsti ja peakohtuniku luba.

## TREENERID

1. Treener peab kogu võistluse ajal kandma ametlikku dressi ja nähtavas kohas ametlikku identifitseerimiskaarti.

## SELGITUS:

*I Võistleja võib kanda vaid ühte vööd korraga. See on AKA-l punane ja SHIRO-l valge. Võistleja ei kanna võistluse ajal tasetnäitavat vööd.*

*II Hambakaitsed peavad olema parajad. Kubemekaitsed, millel eemaldatavad plastikosad kinnituvad ülemise kummiriba külge, ei ole lubatud.*

*III Võib ette tulla, et isikud soovivad religioossetel põhjustel kanda võistlusel teatavaid esemeid, nagu turbanid või amuletid. Sellisel juhul peavad võistlejad teavitama sellest kohtunike kogu võistluse alguses. Kohtunike kogul on õigus iga juhtumit arvestades anda selleks luba või keelduda.*

*Kui isik ilmub etteteatamata selliste esemetega, tuleb tal võistelda võistlusreeglite kohaselt ilma vastavate esemeteta.*

*IV Kui võistleja ilmub võitlusalale mittevastavas riietuses või vahenditega antakse talle üks minut, et leida vahendid, mis vastavad nõuetele.*

*V Kohtunikud võivad olla võistlustel ilma pintsakuteta, kui sellega nõustub kohtunike kogu.*

---

## **ARTIKKEL 3: KUMITEVÕISTLUSTE KORRALDAMINE**

---

1. Karatevõistlus võib hõlmata nii kumite kui kata võistlust. Kumitevõistlus võib jaguneda meeskonnavõistluseks ja individuaalvõistluseks. Individuaalvõistluse võib jagada kaalugruppideks ja absoluutvõistluseks. Kaalugrupid jagunevad kohtumisteks ( mõiste on kasutusel ka meeskonnavõistlusel).
2. Ühtki võistlejat ei tohi üksteisega individuaalvõistlusel asendada.
3. Individuaalvõistlejad või meeskonnad, kes ei ilmu kutsungi korral võitlusplatsile, diskvalifitseeritakse (KIKEN) selles kategoorias.
4. Meeskonnavõistluses peab iga võistkond omama kindlat arvu võistlejaid. Meeskond koosneb seitsmest liikmest, kellest ühes ringis võistleb viis, naiskonnas on liikmeid neli, ringis võistleb kolm.
5. Kõik võistlejad on tiimi liikmed. Fikseeritud reservi ei ole.
6. Enne iga kohtumist peab tiimi esindaja andma sekretariaadilauda ametlikul vormil võistkonna nime ja võitlusjärjekorra. Osalised valitakse kõigi seitsme või nelja liikme seast. Võistlejate tatamile mineku kord võib muutuda iga ringi eel. Kui see on sekretariaadilauda esitatud, ei tohi seda enne ringi lõppu muuta.
7. Võistkond diskvalifitseeritakse, kui selle liikmed või treener muudavad tiimi koosseisu või võitlusjärjekorda, ilma sellest ringi eel kirjalikult teatamata.

### **SELGITUS:**

*I Ring on võistluse väiksem osa, mille eesmärgiks on finalistide välja selgitamine. Brasiilia karika süsteemis langeb igas ringis välja viiskümmend protsenti võistlejast, kes selles kaalus üles antud. Selles kontekstis kasutatakse ringi nii finalistide selgitamisel kui ka lohutusringis. Turniiritabelis lubab ringi kõigil osalejatel korra võidelda.*

*II Võistlejate nimede kasutamine võib tekitada probleeme välja kutsumistel ja identifitseerimisel, seega on soovitatav numbrite kasutamine.*

*III Enne ringi algust toimival võistkonna ülesrivistamisel tulevad välja need võistlejad, kes selles ringis võistlevad. Reservis olevad võistlejad ja treener istuvad tatami kõrval.*

*IV Meeskonnavõistlustel peab meeskond koosnema vähemalt kolmest ja naiskond vähemalt kahest võistlejast. Vastasel korral meeskond diskvalifitseeritakse (kiken).*

*V Võitlusjärjekorra avalduse võib esitada treener või selleks valitud võistkonna liige. Kui esitaja on treener, peab ta end sellena selgesti identifitseerima, vastasel korral on õigus järjekorra vastuvõtmisest keelduda. Järjekorra nimekirjas peavad olema maa või klubi nimi, selleks ringiks antud vöö värv ja tiimi liikmete võitlusjärjekord. Võistlejatel peab olema kirjas nii nimi kui ka number, kui sellel võistlusel on numbrid antud. Avaldus peab olema allkirjastatud kas treeneri või selleks volitatud isiku poolt.*

*VI Kui kaardis on viga, ja selle tõttu võistleb vale võistleja, siis tulemusest hoolimata selle matši tulemus ei kehti. Selliste olukordade vähendamiseks peab iga matši võitja enne alalt lahkumist oma võitu sekretariaadi laua juures kinnitama.*

---

## **ARTIKKEL 4: REFERII PANEEL**

---

1. Referii paneel koosneb igas matšis ühest Referiist (Shushin), neljast kohtunikust (Fukushin) ja Arbiterist (Kansa).
2. Kumite matši puhul ei tohi Referii ega kohtunikud olla samast rahvusest kummagi võistlejaga.
3. Lisaks nimetatakse ajavõtjad, väljakutsuja, punktimärkijad ja Punktide Ülevaataja.

### **SELGITUS:**

*I Kumite matši alguses seisab Referii võitlusväljaku välisservas. Referiist vasakul seisavad 1. ja 2. kohtunik ja paremal seisavad Arbiter ja kohtunikud number 3 ja 4.*

*II Peale ametlikku kummarduste vahetamist kohtunike ja võistlejate vahel, astub Referii sammu tagasi, kohtunikud pöörduvad sisse ja kummardavad, siis lähevad kõik kohtunikud oma kohtadele.*

*III Kui kogu Referii Paneel vahetub, siis lahkuvad kohtunikud astuvad ühe sammu edasi, keeravad end sisse tuleva paneeli poole, kohtunikud kummarduvad üksteisele ja lahkuvad kohtunikud väljuvad koos võitlusalalt.*

*IV Kui vahetub üks kohtunikest, siis sissetulev kohtunik läheb väljamineva kohtuniku juurde, nad kummardavad ja vahetavad kohad.*

---

## **ARTIKKEL 5: MATŠI KESTUS**

---

1. Kumite matši pikkus on nii meeste (individuaal, meeskond), naiste, juunioride kui kadettide kategoorias 2 minutit.
2. Ajavõtmine algab kui Referii annab võistluse alustamiseks märku ja peatub iga kord kui Referii hüüab "YAME".
3. Ajavõtja annab signaale selgelt kuulda oleva gongi või vile abil. Märku antakse kui kohtumise lõpuni on jäänud 30 sekundit ja kui kohtumise aeg on läbi. Viimane tähistab matši lõppu.

---

## **ARTIKKEL 6: PUNKTIDE ANDMINE**

---

1. Matš peetakse lõppenuks kui üks võistlejatest on sooritanud IPPONI või 2 WAZA-ARI väärt tehnikat, aga ka siis kui talle on määratud HANSOKU, SHIKKAKU või KIKEN.
2. IPPON on väärt kahte WAZA-ARI't.
3. IPPON antakse juhtudel kui see vastab järgnevatele kriteeriumitele:
  1. Hea vorm
  2. Sportlik suhtumine
  3. Jõuline sooritus
  4. Zanshin
  5. Hea ajastus
  6. Õige distants
4. IPPON antakse ka tehnikate eest, mille puhul üks eelnimetatud kriteerium on täitmata, kuid see vastab järgnevatele nõuetele:
  1. Jodan geri või mõni teine tehniliselt raske tehnika

2. Rünnaku kõrvale juhtimine ja punktitehnika sooritamine selga, kaitsmata piirkonda
3. Pühkimine või heide, millele järgneb punktitehnika
4. Kombineeritud tehnikad, mille puhul mõlemad on punkti sooritusega.
5. Punktitehnika, mis sooritatakse hetkel, mil vastane on oma rünnakut sooritamas
5. WAZA-ARI antakse tehnikate eest, mis on soorituse poolest peaaegu võrdväärsed IPPON'iga. Kohtunikud peavad otsima IPPON'it ning andma WAZA-ARI teisel võimalusel.
6. Võit vastase üle, kellele on antud HANSOKU või SHIKKAKU, annab IPPON'i. Kui võistleja ei ilmu väljakutse peale, katkestab matši või eemaldatakse matšilt, antakse tema vastasele võit IPPON'iga.
7. Löögi piirkonnad on järgnevad:
  1. Pea
  2. Nägu
  3. Kael
  4. Kõht
  5. Rind
  6. Selg (va. õlad)
  7. Küljed
8. Kui efektiivne tehnika sooritatakse ühel ajal matšilõppu tähistava kellaga, loetakse see kehtivaks. Kui löök on sooritatud peale Yamet, ei anta punkti ja see võib kaasa tuua karistuse.
9. Ükski tehnika ei saa kaasa tuua punkti, kui võistleja ei ole võitlusalas. Kui üks võistlejaist sooritab tehnika olles veel võitlusalas ja enne kui kohtunik jõuab Yame hüüda, loetakse tehnika sooritatuks.
10. Üheaegne sooritus mõlema võistleja poolt (AIUCHI) ei anna punkti.

## **SELGITUS:**

*Kaks waza-ari't moodustavad ipponi, kuid ühe waza-ari tehniline väärtus peab moodutama ligukaudu 90% ipponist.*

*“Hea vorm” viitab tehnika potsentsiaalsele efektiivsusele ning on vastavuses traditsioonilise karate põhimõtetega.*

*“Sportlik suhtumine” on “hea vormi” osa, mis näitab mittevaenulikku suhtumist ning suurt kontsentreeritust punktitehnika sooritamise ajal.*

*“Jõuline sooritus” viitab jõule ja kiirusele tehnika sooritamisel ning tahet seda midagi tagasi hoidmata lõpule viia.*

*Zanshin on kriteerium, mis jäetakse tihti täitmata. Selle korral säilitab võistleja võitlusvalmiduse ka peale tehnika sooritamist ning täieliku kontsentratsiooni ja valmisoleku rünnaku jätkamiseks. Võistleja, kellel on hea zanshin, säilitab täieliku kontsentreerituse ja on valmis vastase vasturiünnakuks.*

*“Hea ajastus” tähendab tehnika sooritamist hetkel kui selle efekt on kõige suurem.*

*“Õige distants” tähendab tehnika sooritamist selliselt kauguselt, kus tehnika efekt on kõige suurem. Kui tehnika on sooritud taganeva vastase suunas, siis on ka tehnika potsentsiaalne efektiivsus vähenenud.*

*Punkti saamiseks peab tehnika jõudma vastasele sedavõrd lähedale, et see näitaks tehnika potsentsiaalset mõju. Täielikult väljasirutatud käega sooritatud tehnikad omavad selles suhtes väikest potsentsiaalset mõju ning seetõttu tuleb neid hinnata ka vastavalt. Näiteks – käetehnika, mis ulatub naha puudutuse kuni 2-3 cm kaugusele näost ning käsi ei ole selle sooritamise lõppfaasis*

täielikult välja sirutatud, omab sooritamiseks õiget distantsi. Sellele vaatamata, jodan käetehnikad, mis on sooritatud mõistlikult kauguselt ning millele vastane ei suuda reageerida, ega neid tõrjuda, on punktitehnikad kui need vastavad teistele kriteeriumitele.

Kasutu tehnika on kasutu tehnika, olenemata sellest kuidas või kuhu see on sooritatud. Seega – jalatehnika jodan'isse ei anna punkti kui see on tehniliselt halvasti sooritatud. Sellele vaatamata peab Referii soosima ipponeid juhul kui "heas vormis" on vaid kerged kõrvalekalded, et julgustada võistlejaid kasutama ka keerulisi tehnikaid. Tehnikate eest, mis tavaliselt väärivad waza-ari't, võib Referii anda ka ippon'i, juhul kui neid võib pidada "tehniliselt rasketeks" tehnikateks. Kaitstes vastase rünnaku ja sooritades korrektse tehnika ükskõik millisesse vastase kaitsmata keha piirkonda võib samuti anda ipponi.

Pühkimistehnikate puhul ei ole vastase kukkumine nõutav, et anda ipponi't. Piisab kui vastane on punktitehnika sooritamise hetkeks viidud tasakaalust välja. Referiid ei tohi liiga kiiresti matši katkestada. Paljud potentsiaalselt edukad pühkimisjärgsed tehnikad ebaõnnestuvad, kuna Referii hüüab "yame" liiga vara. Pärast pühkimist või heidet peab Referii andma võistlejale kaks sekundit aega, mille jooksul peab ta oma rünnaku lõpetama.

Kombineeritud ründetehnikad on üksteisele kiirelt järgnevad tehnikad, mis on mõlemad väärt vähemalt waza-ari't.

Tehnika, mis tabab allapoole vööd, võib anda punkti, juhul kui see jääb kubemest kõrgemale. Nii kael kui kõri on löögipiirkonnad. Kontakt kõrisse ei ole lubatud, kuid hästi kontrollitud tehnika eest sinna piirkonda võib anda punkti.

Hea vormiga sooritatud tehnika, mis tabab ülalpool õlavart, võib anda punkti. Õla piirkond, mille tabamine ei anna punkti on käsivarre ülemine osa koos rangluuga.

Matšilõpu signaal lõpetab selle matši tehnikasooritamise võimalused isegi siis kui Referii ei pruugi matši kohe lõpetada. Ajavõtja signaal ei tähenda seda, et karistust ei saaks kohaldada. Karistust saab kohaldada Referii paneeli poolt kuni võistlejate võistlusalast lahkumiseni. Kohtunike Kogu poolt saab karistusi kohaldada ka peale seda.

Tõelised aiuchid on haruldased. Kaks tehnikat ei pea mitte ainult üheaegselt tabama, vaid mõlemad peavad olema ka punktisooritused. Referii ei saa kuulutada aiuchiks situatsiooni, kus vaid üks tabavus on sooritatud kõikide kriteeriumite järgi. See ei ole aiuchi.

---

## **ARTIKKEL 7: OTSUSTE KRITEERIUMID**

---

1. Kui matš lõpeb ilma ipponita või kui üks võistlejatest on kaotanud KIKEN'i, HANSOKU või SHIKKAKU'ga, arvestatakse võidu andmisel järgnevate tingimustega:
  - a. Kas WAZA-ARI'sid on antud.
  - b. Kas hoiatusi on antud.
  - c. Võistleja poolt ülesnäidatud suhtumine, võitlusvaim ja jõulisus.
  - d. Taktikaline ja tehniline üleolek.
2. Kui individuaalvõistlusel puudub kummagi võistlejapoolne punktiline ülekaal, siis toimitakse järgnevalt:
  - a. Kui matši lõpus ei ole kummalgi võistlejal punkte, siis otsustatakse võit HANTEI'ga.
  - b. Kui matši lõpus on punkti skoor võrdne, siis otsustatakse võit HANTEI'ga.
  - c. Kui matši lõpus ei ole kumbki võistleja saavutanud ülekaalu, loetakse matš viigiks (HIKIWAKE) ning kuulutatakse välja lisamatš (SAI SHIAI).
  - d. Eelnevas matšis antud karistusi ja hoiatusi ei kanta lisamatši üle.



- e. Kui ka lisamatšis ei saavuta kumbki võistleja ülekaalu, kuulutatakse välja viik (HIKIWAKE) ning matši pikendus (ENCHO SEN). ENCHO SEN'i kantakse üle kõik eelneva matši karistused ja hoiatused.
3. Võistkonnavõistluse puhul kuulutatakse võitjaks see võistkond, kellel on rohkem võite.
4. Kui mõlemal võistkonnal on võrdne arv võite, siis kuulutatakse võitjaks see võistkond, kelle liikmed on saanud kõige rohkem IPPON'eid, AWASETE IPPON'eid, WAZA-ARI'sid, arvestades nii võituseid kui kaotuseid.
5. Kui mõlemal võistkonnal on võrdne arv nii võite kui punkte, siis korraldatakse kahe võistkonna esindaja vahel lisamatš. Kui see kohtumine osutub viigiks, korraldatakse lisamatš. Kui ka see osutub viigiks, kuulutatakse välja matši pikendus (ENCHO SEN). Võistleja, kes saab esimesena IPPON'i või WAZA-ARI, kuulutatakse võitjaks.
6. Kui individuaalmatš jääb viiki, kuulutatakse välja lisamatš. Kui lisamatš jääb viiki, kuulutatakse välja ENCHO SEN. Kui ka ENCHO SEN jääb viiki, kuulutatakse võitja hääletusega.

### **SELGITUS:**

*Võistlejale, kes edestab oma vastast ühe waza-ari'ga, tuleb anda võit.*

*Kui ühe võistleja selget ülekaalu on võimalik hinnata, siis võib vaatamata võrdsele punktiseisule anda talle võidu.*

*HANTEI korral läheb Referii mati äärele ja hüüab "HANTEI", millele järgneb kahekordne lühike vile. Kohtunikud väljendavad oma arvamust lippude tõstmisega ja kui Referii on nende otsused teatavaks võtnud, kinnitab ta seda ühekordse vilega. Seejärel naaseb Referii oma algpositsioonile ja kuulutab välja enamuse otsuse.*

*Lisamatš on eraldiseisev matš, kuhu ei kanta üle eelneva matši karistusi. ENCHO SEN on matši pikendus, mitte eraldiseisev matš, kuhu kantakse üle kõik lisamatšis kohaldatud karistused. Pärast ENCHO SEN'i tuleb kuulutada välja võitja, arvestades terve eelneva matši käiku.*

*Kui mõlemal võistkonnal on võrdne arv nii võite kui punkte, siis korraldatakse kahe võistkonna esindaja vahel lisamatš. Esindajad tuleb esitada ühe minuti jooksul pärast lisamatši välja kuulutamist. Kui lisamatš jääb viiki, kuulutatakse välja ENCHO SEN, mille lõppedes tuleb jõuda otsusele võitja suhtes.*

---

## **ARTIKKEL 8: KEELATUD KÄITUMINE**

---

Keelatud on:

1. Kontaktiga tehnikad kõrisse.
2. Liialdatud kontaktiga tehnikad löögipiirkondadesse. Kõik tehnikad peavad olema kontrollitud. Kõik tehnikad, mis tabavad pead, nägu või kaela jättes nähtava vigastuse, peavad saama karistatud, välja arvatud juhul kui vigastus on tekkinud selle saaja enda süü läbi.
3. Tehnikad kubemesse, liigestesse või labajalgadesse.
4. Rünnakud lahtise käega näo suunas (nt. teisho, nukite).
5. Ohtlikud heited, mis ei võimalda vastasel ohutult kukkuda.
6. Rünnakud kättesse ja jalgadesse.
7. Korduvad võistlusalast väljumised (JOGAI), või liikumised, mis kulutavad liiga palju aega. JOGAI puhul on tegemist situatsiooniga, kus võistleja üks kehaosa puudutab võistlusalast väljapoole jäävat ala. Erandiks on juhud, kui võistleja tõugatakse või heidetakse vastase poolt võistlusalast välja.

8. Maadlemine, tõukamine, haaramine kui sellele ei järgne tehnikat.
9. MUBOBI antakse situatsioonis, kus üks või mõlemad võitlejad seavad ohtu enda turvalisuse.
10. Edu saavutamise eesmärgil vigastuse teesklemine.
11. Igasugune lugupidamatu käitumine ametliku delegatsiooni ükskõik millise liikme poolt võib kaasa tuua võistleja diskvalifitseerimise, samuti terve delegatsiooni tagandamise võistluselt.

## **SELGITUS:**

*Kõrikontakti karistatakse ka kõige kergema kontakti korral, välja arvatud juhul, kui see esile kutsutud vigastatu enda poolt (nt mubobi).*

*Puutega pähe sooritatud tehnikad annavad punkti, kuid "puude" ei tähenda tugevat kontakti. Kui Referii hindab kontakti tugevust, peab ta arvestama kõikide tingimustega. Kas ohver ei liialda kontrollitud tehnika mõju oma mõtlematu liikumisega? See on põhjus, miks väga tihti antakse punkt, isegi siis kui tehnika näib liialdatud kontaktina, kuid seda ei tohi kasutada õigustusena halva hinnangu andmisel. Referii peab arvestama võistlejatevahelise suurusega, mida võib näha meeskonnavõistlustel või avatud kategooriaga matšides.*

*Vigastatud võistleja peab olema referii vaatluse all. Otsustuse andmisega pisut ootamine annab võimaluse vigastuste ilmnemiseks, mis ei pruugi kohe näha olla (nt ninaverejooks). Samuti annab selline viivitus võimaluse võistleja poolt vigastusega liialdamise avaldumiseks. Vigastusega liialdamine võib avalduda näiteks tugeva puhumisena läbi vigastatud ninasõõrme või läbi kindaga näo hõõrumise. Varem saadud vigastuse tõttu võivad avalduda sümptomid, mis ei ole proportsioonis matšis esinenud kontaktiga.*

*Treenitud karateka võib taluda tugevaid lööke lihaselistesse piirkondadesse nagu kõht, kuid rinna korp ja ribid on vigastustele vastuvõtlikud piirkonnad. Seetõttu peavad kontaktiga tehnikad kehasse olema kontrollitud.*

*Kogemata kubeme piirkonda sooritatud jalalööök võib vastase võiduvõimalusi vähendada samavõrd kui sihilikult sinna sooritatud tehnika. Seetõttu peab Referii kohaldama karistust mõlemal juhul. Jalapühkimised, mis on sooritatud liiga kõrgele, võivad põhjustada põlvevigastusi. Referii peab arvestama kõikide jalgadesse sooritatud pühkimistehnikatega, kaasa arvatud nendega, mis on ebaefektiivsed, kuid valu tekitavad ning kohaldama karistust.*

*Näoks loetakse piirkonda, mis algab ühe sentimeetri kõrguselt kulmude kohalt, ulatub meelekohtadeni, sisaldab põsesarnasid ja lõpeb lõuaga.*

*Ülal mainitud kaks avatud kätega tehnikat on vaid näited keelatud tehnikatest.*

*Erinevad karatekad omavad erinevat võimekust tehnikate kontrollimisel, mille tõttu ei eksisteeri eraldiseisvat kategooriat "ohtlikest tehnikatest". Võistleja peab sooritama kõik tehnikad kontrollitult ja hea vormiga. Kui ta ei suuda seda teha, tuleb olenemata sooritatud tehnikast kohaldada karistust.*

*"YAME" hüüdmise hetk on oluline määramaks, kas JOGAI ilmnes. Kui Aka sooritab tehnika ja astub koheselt võitlusalast välja, peaks Yame järgnema koheselt tehnika sooritamisele, seega ilmnes väljaastumine väljaspool matši aega ja võistlejat ei karistata alast välja astumise eest. Kui tehnika ei olnud punktivääriline, ei järgne ka Yamet, ning üleastumist karistatakse. Kui Shiro astub välja kohe peale Aka sooritatud punktitehnikat, saab Aka punkti ja üleastumist ei karistata. Kui Shiro astub välja ja Aka sooritab punktitehnika ise võitlusalas olles, saab Aka punkti ja Shiro karistuse.*

*Liikumised, mis raiskavad aega on kasutatud ringi liikumised, mille juures üks või mõlemad võistlejad hoiduvad võitlusest. On mõistetav, et võistlejad testivad üksteist lühikese aja jookusul, kuid efektiivsed rünnakud ja vasturünnakud peavad hakkama toimuma. Kui seda ei juhtu mõistliku aja möödudes, peab Referii katkestama matši ning andma süüdlas(t)ele hoiatuse. Võistleja, kes pidevalt taganeb ilma vastutegevuseta ja takistab sellega vastase võimalust punkti võtta, tuleb karistada. Seda juhtub tihti matši lõpusekunditel.*

Näide MUBOBI kohta on juhtum, kui võistleja sooritab rünnaku, pööramata tähelepanu enese kaitsele. Mõned võistlejad sooritavad käega pikki rünnakuid ja jätavad seetõttu enda kaitseta. Sellised rünnakud on MUBOBI näited ja ei saa olla punktitehnikad. Samuti on Mubobi näited juhud, kus peale edukat rünnakut lastakse käed alla ja pööratakse nägu referii poole. Kui sellisele käitumisele järgneb vigastus, tuleb see lugeda vigastatu süüks. Punkti saamiseks peab säilima zanshin.

Vigastuse teesklemine on tõsine reeglite rikkumine. Sellise käitumise korral on kohane karistus SHIKKAKU, mida kohaldatakse juhul, kui võistleja teeskleb vigastust, ja on olemas arsti kinnitus, et tegelikku vigastust ei ole. Kui liialdatakse olemasoleva vigastusega, loetakse seda kergemaks üleastumiseks, ja kohaldatakse hoiatust või karistust.

Treenerile määratakse Kohtunike Kogu poolt eraldi koht. See piirkond jääb võistlusala vahetusse lähedusse ning treenerile võimaldatakse matšide vahel vaba ja takistusteta juurdepääs võistlejatele. Võistlejate abistamiseks peab olema kasutusel punktitable, mis oleks nähtav nii treeneritele kui võistlejatele.

---

## **ARTIKKEL 9: KARISTUSED**

---

**KEIKOKU:** Kohaldatakse üleastuja väikese eksimuse või esimese üleastumise korral.

**HANSOKU CHUI:** Kohaldatakse väikese üleastumise korral, kui varem on hoiatus antud, või üleastumise korral, mis ei ole piisavalt tõsine, et kohaldada HANSOKU CHUI'd.

**HANSOKU:** Kohaldatakse väga tõsise üleastumise puhul. Vastase skoor tõstetakse ipponini.

**SHIKKAKU:** Tähendab diskvalifitseerimist kogu võistlusest. Vastase skoor tõstetakse ipponini. SHIKKAKU ulatuse määramisel tuleb konsulteerida Kohtunike Koguga. SHIKKAKU't võidakse kohaldada, kui võistleja ei pea kinni Referii korraldustest, käitub pahatahtlikult või sooritab Karate-do head nime või au solvava teo, samuti kui isiku teod solvavad võistluste vaimu.

### **SELGITUS:**

Karistusi võib otseselt kohaldada reeglite rikkumise korral, kuid samade reeglite rikkumise kordamisel tuleb kohaldada rangemaid karistusi. Näiteks ei ole võimalik anda KEIKOKU liialdatud kontakti eest ning seejärel hoiatust teistkordse liialdatud kontakti eest.

Karistused ei ristu. See tähendab, et hoiatusele, mis on antud esimese MUBOBI korral, ei anta automaatselt HANSOKU CHUI esimese JOGAI korral. Kohaldatavad karistused on: KEIKOKU, HANSOKU CHUI, HANSOKU ja SHIKKAKU. Reeglite rikkumise korral tuleks karistuse andmisel viidata rikkumise tüübile, nt JOGAI/MUBOBI – HANSOKU CHUI/KEIKOKU.

KEIKOKU kohaldatakse väiksema reeglitest üleastumise korral, kui võistleja võitmise potentsiaal ei ole vastase süü läbi vähenenud.

HANSOKU CHUI'd võib kohaldada nii otse kui KEIKOKU järgi juhul, kui võistleja võitmise potentsiaal on vastase süü läbi vähenenud.

HANSOKU kohaldatakse eelnevate karistuste summana, kuid seda võib kohaldada ka tõsise reeglite rikkumise korral otse. Seda kasutatakse juhul, kui Kohtunike Kogu arvates on võistleja võitmise potentsiaal vastase süü läbi vähenenud peaaegu nullini.

*SHIKKAKU võib kohaldada otse, ilma igasuguste eelnevate hoiatusteta. Võistleja ei peagi selle saamiseks midagi tegema – piisab vaid, kui treener või mitte võistlelev delegatsiooniliige käitub Karate-do head nime ja au solvaval viisil.*

*Kui Referii meelest on võistleja käitunud solvavalt, isegi kui ta ei ole tekitanud füüsilisi vigastusi, oleks õiglane karistus mitte HANSOKU, vaid SHIKKAKU.*

*SHIKKAKU kohaldamine tuleb avalikult välja kuulutada.*

---

## **ARTIKKEL 10: VIGASTUSED JA ÕNNETUSJUHTUMID VÕISTLUSTEL**

---

1. Võistlejale või meeskonnale antakse KIKEN, või kuulutatakse kaotajaks, kui ta ei ilmu üleskutse peale võistlusalale, on võimetu jätkama matši, või on võistlusalalt lahkunud või sealt eemaldatud Referii käsul. Võistlusalalt lahkumiseks loetakse ka lahkumist vigastuse tõttu, mida ei ole põhjustanud vastane.
2. Kui mõlemad võistlejad vigastavad teineteist, või on eelnevalt saanud vigastuse mõjude tõttu kuulutatud võistluse arsti poolt võimetuteks võistlust jätkama, siis loetakse võitjaks rohkem punkte koguda jõudnud võistleja. Kui punktiarvud on võrdsed, siis otsustatakse võitja hääletuse (HANTEI) teel.
3. Kui võistluse arst on võistleja vigastuse tõttu kuulutanud võimetuks matši jätkama, siis ei saa see võistleja enam samas võistluses võistelda.
4. Vigastatud võistleja, kes võidab matši läbi vastase diskvalifikatsiooni vigastuse tekitamise tõttu, ei tohi ilma võistluse arsti loata selles võistluses osavõtmist jätkata. Juhul, kui ta jätkab võistlust ning teda vigastatakse jälle, võib ta küll selle matši vastase diskvalifikatsiooni läbi võita, kuid ei tohi enam seda kumitevõistlust jätkata.
5. Kui võistleja saab vigastuse, siis peab Referii kohe matši seiskama ning kutsuma arsti. Ainult arstil on õigus vigastusi diagnoosida ja ravida.
6. Kui võistleja matši ajal saanud vigastus nõuab arstiabi, siis antakse võistlejale selle saamiseks 3 minutit aega. Kui selle aja jooksul ei ole arst veel lõpetanud ravi andmist, siis otsustab Referii, kas kuulutada võistleja võimetuks võistlust jätkama või eraldada ravi jaoks rohkem aega.\*
7. Iga võistleja, kes kukub, või keda heidetakse või lüüakse pikali, ning kes ei ole suuteline 10 sekundi jooksul uuesti jalule tõusma, kuulutatakse võimetuks võistlust jätkama ning selle kumitevõistluse piires ta enam võistelda ei tohi. Kui võistleja kukub, heidetakse või lüüakse pikali, ning ei tõuse kohe uuesti jalule, annab referii ajaarvestajale vilesignaali märku 10 sekundi loenduse alustamiseks, kutsudes samal ajal vajaduse korral arsti. Ajaarvestaja peatab loenduse, kui Referii tõstab käe.\*

### **SELGITUS:**

*Vigastused võivad tekkida nii võistleja enese kui ka vastase süü läbi. Kohtunike paneel peab arvutama sellega, kas tehnika oli sooritatud sobivasse piirkonda, õigel ajal ja kontrollitult? Kohtunike paneel peab kõige sellega arvestama, kui ta otsustab, kas vigastatud võistleja tuleks kuulutada KIKEN'iga kaotajaks või peaks hoopiski kohaldama vastasele karistuse.*

*Kui arst kuulutab võistleja võimetuks võistlust jätkama, siis tuleb kanda vastav info ka võistleja kaardile. Võimetuse määr peab olema ka teistele referii-paneelidele arusaadav. Võistleja võib võita matši läbi vastase diskvalifitseerimise seoses tema mitmekordsete väiksemate reeglite rikkumistega. Võitja ei pea selleks saama tõsist vigastust. Samas, teine samasugune võit viib igal juhul võistleja eemaldamiseni, seda ka juhul, kui ta füüsiliselt oleks võimeline võistlemist jätkama.*

*Võistlejad, kes on vigastuse teesklemise tõttu saanud SHIKKAU, eemaldatakse võistlusalt ja antakse üle Meditsiinilisele Komisjonile ülevaatuste läbiviimiseks. Meditsiiniline Komisjon esitab Kohtunike Kogule raporti enne võistluste lõppu.*

*Korduvalt vigastusi teesklevatele võistlejatele võib anda võistluskeelu.*

---

## **ARTIKKEL 11: PROTEST**

---

1. Referiipaneeli poole ei tohi keegi kohtuniku otsust puudutava protestiga pöörduda.
2. Kui mingi kohtuniku tegevus näib olevat reeglitevastane, siis ainukesena tohib sellekohast protesti esitada võistkonna ametlik esindaja.
3. Protest peab olema kirjalikus vormis ning esitatud kohe peale protestitava matši lõppu. Ainukeseks erandiks on protestid seoses administratiivvigadega, millede puhul tuleb koheselt pöörduda Tatamivanema poole.
4. Protest peab olema esitatud apellatsioonikohtule (Kohtunike Kogu), mis seejärel jooksvas korras vaatab selle läbi ning uurib asjaolusid, mis viisid protestitava otsuseni. Peale kõigi kättesaadavate faktide kaalumist annab apellatsioonikohus välja raporti ning võib ette võtta vajalikke meetmeid.
5. Protest koos ESKF'i poolt paika pandud protestimistasuga peab olema esitatud apellatsioonikohtu esindajale. Protest ja kviitungi koopia tuleb säilitada Kohtunike Kogu Esimehe poolt.

### **SELGITUS:**

*Protest peab sisaldama võistlejate ja referiipaneeli liikmete nimesid ning täpset ja detailset protestitava situatsiooni kirjeldust. Kaebust paikapandud reeglite või standardite kohta ei arvestata protestina. Protestija peab olema suuteline oma sõnu tõestama.*

*Kui matši toimumise ajal avastatakse administratiivne viga, siis võib treener teavitada sellest otse Tatamivanemat, kes omakorda teatab seda Referiile.*

*Apellatsioonikohus vaatab protesti läbi ning uurib protesti toetuseks saadetud tõendusmaterjali. Apellatsioonikohus võib samuti protesti paikapidavuse objektiivse hindamise eesmärgil vaadata võistluse videot ning küsitleda töös olnud ametnikke.*

*Kui apellatsioonikohus loeb protesti kehtivaks, siis võetakse ette vastavaid meetmeid. Lisaks sellele võetakse ette meetmeid, takistamaks sarnaste probleemide taastekkimist tulevastes võistlustes. Protestitasu tagastatakse ESKF kassa poolt.*

*Kui apellatsioonikohus loeb protesti kehtetuks, siis protesti ignoreeritakse ning protestitasu ei tagastata.*

---

## **ARTIKKEL 12: AMETNIKE ÕIGUSED JA KOHUSTUSED**

---

### **I Kohtunike Kogu:**

1. Kohustus seista hea võistluse korrektse läbiviimise eest, konsulteerides Organiseerimiskomiteega võistlusala korralduse, vahendite muretsemise ja kasutamise, ohutusmeetmete jms. suhtes.

2. Palgata ametisse ja rakendada tatamivanemaid ning võtta ette adekvaatseid meetmeid nende poolt leitud probleemide korral.
3. Juhtida ja koordineerida teiste võistlusametnike tööd.
4. Vajadusel nimetada ametisse asendusametnikke.
5. Tegeleda ametlike protsetidega.
6. Võtta vastu lõplik otsus võistluse käigus tekkinud tehnilist laadi küsimustes, mille kohta reeglites midagi otseselt öeldud pole.

## **II TATAMI VANEM:**

1. Määrata ametisse, delegeerida ning juhatada kohtunikke tema kontrolli all olevatel võistlusaladel.
2. Kontrollida tema juhtimise all olevatel võistlusaladel töötavate kohtunike tööd ning tagada, et ametisse nimetatud inimesed oma tööga ka hakkama saaksid.
3. Pärast iga võistlust koostada kirjalik tema alluvuses töötanud ametnike tööd hindav aruanne ning esitada see koos võimalike omapoolsete soovitustega referiipaneelile.

## **III REFERII:**

Referii (SHUSHIN) ülesanne on matšide korraldamine (alustamine, peatamine, lõpetamine).

1. Anda IPPON'eid ja WAZA-ARI'sid.
2. Vajadusel seletada referiipaneelile, tatamivanemale või apellatsioonikohtule oma otsuse tegemise põhjuseid.
3. Anda karistusi ning hoiatusi matši ajal ning enne ja peale seda.
4. Arvestada kohtunike arvamustega.
5. Kuulutada välja lisaega.
6. Referii võim laieneb peale võistlusala ka selle vahetule ümbrusele.
7. Kohustus anda kõiki käske ning kuulutada kõiki teateid.
8. Arvestama kohtunike märguannete ja otsustega. Referii peatab matši juhul, kui ta nõustub kohtunike märguannetega.

## **IV KOHTUNIK:**

1. Kohtunik (FUKUSHIN) abistab Referiid lipumärguannetega.
2. Osaleb hääletusel otsuse tegemisel.
3. Kohtunikud peavad jälgima hoolega võistlejaid ning andma Referiile märku, kui:
  - a. võistlejale on vaja anda punkte
  - b. võistleja on kasutanud keelatud tehnikaid või teinud keelatud toiminguid
  - c. võistleja ilmutab haiguse või vigastuse märke
  - d. üks võistleja või mõlemad neist on liikunud väljapoole võistlusala
  - e. on mingi muu situatsioon, mis nõuab Referii tähelepanu

## **V ARBITER:**

Arbiter (KANSA) assisteerib Tatamivanemat, jälgides toimuvat matši. Juhul, kui kohtunike või referii otsus ei ole kooskõlas võistlusreeglitega, peab arbiter koheselt tõstma punase lipu või märgi ning andma helisignaali. Seejärel peab Tatamivanem tegema referiile korralduse matš peatada ning viga parandada. Kõik matši käigus toimuv peab kantama matši ametlikku toimikusse ning peab saama arbiteri heakskiidu.

## **SELGITUS:**

*Referii peab oma otsuste põhjuseid kommenteerima vaid Tatamivanemale või Kohtunike Kogule. Teistele ei pea ta oma otsuste põhjuseid selgitama.*

*Hea Referii ei sega asjata matši ladusat kulgu. Selliseid situatsioone, kus tulemuseks on: “yame – torimassen”, tuleks vältida.*

*Referii ei pea matši peatama, kui ta on veendunud, et kohtuniku märguanne on ekslik. Sellisel juhul peab ta märguandeks näitama: “jätkake matši”. Enne kui Referii loeb kohtuniku märguande ekslikuks, peab ta mõtlema, kas kohtunikul ei olnud tatamil toimunu paremini nähtav. Kohtunikud kasutavad vaid lipumärguandeid. Nad ei kasuta vilet.*

*Juhul, kui matši siiski peatatakse ning kohtunikud on Referiist erineval arvamusel, läheb arvesse enamuse otsus.*

*Kohtunikud peavad andma punkte vaid tehnikate eest, mida nad ka tegelikult näevad. Kui nad ei ole kindlad, kas tehnika jõudis tabamispiirkonda, peaksid nad näitama “MIENAI”.*

*Juhul, kui Referii ei kuule aja lõppemise signaali, vilistab Arbiter oma vilet.*

---

## **ARTIKKEL 13: MATŠI ALUSTAMINE, PEATAMINE JA LÕPETAMINE**

---

1. Peale seda, kui Referii-paneel on oma koha sisse võtnud ning võistlejad on kummarduse vahetanud, hüüab referii: “SHOBU IPPON HAJIME!” ning matš algab.
2. Referii seiskab matši, hüüdes “YAME”, kui ta näeb punktitehnikat. Vajadusel käsutab Referii ka võistlejad oma esialgsetele positsioonidele (MOTO NO ICHI).
3. Referii pöördub tagasi oma kohale ning kohtunikud annavad oma otsusest signaaliga märku. Referii määrab asjakohase skoori, andes võistlejale WAZA-ARI või IPPON’i, tehes seda reglementeeritud žestidega. Peale seda käivitab Referii uuesti matši, kuulutades: “TSUZUKETE HAJIME”, või kuulutab välja võitja.
4. Kui võistleja sooritab IPPON’it väärt tehnika, hüüab Referii “YAME” ning käsutab võitlejad oma esialgsetele positsioonidele, kuhu ta naaseb ka ise. Seejärel tõstab Referii võitjapoolse käe, kuulutades: “SHIRO (AKA) NO KACHI”, millega kuulutab välja võitja. Sellega peetakse matš lõppenuks.
5. Kui matšile eraldatud aeg saab läbi ja võistlejate punktiarvud on võrdsed, hüüab Referii: “YAME!” ning pöördub oma kohale tagasi. Liikunud sealt edasi võistlusala äärel, hüüab ta: “HANTEI!” ning annab oma vilega kahetoonilise helisignaali. Seejärel annab kogu paneel oma arvamuste kohta märku. Kui hääled jagunevad võrdselt, siis kuulutab Referii välja viigi (HIKIWAKE). Sellele järgneb lisamatš, mis kuulutatakse välja hüüdega: “SHOBU IPPON HAJIME!”.
6. Kui ka lisamatš jääb viiki, kuulutatakse välja matši pikendus, mille puhul hüüab Referii: “ENCHO SEN SHOBU – HAJIME!”.
7. Referii peatab matši juhul, kui:

- a. vähemalt üks võistlejatest on liikunud võistlusalt välja
- b. üks võistlejatest peab kohendama gi-d või kaitsevahendeid
- c. üks võistlejatest on rikkumas/rikkunud reegleid
- d. vähemalt üks võistlejatest ei saa vigastuse, haiguse või muu põhjuse tõttu matši jätkata. Referii otsustab matši jätkumise, kuulunud ära võistluste arsti arvamuse
- e. üks võistlejaist haarab teisest, kuid ei soorita 2-3 sekundi jooksul tehnikat
- f. üks või mõlemad võistlejad on peale kukkumist või heitekatset pikali ning efektiivseid tehnikaid ei sooritata

#### **SELGITUS:**

*Matši alguses kutsub referii võistlejad nende algpositsioonidele; kui võistleja tuleb võistluslale enneaegselt, tuleb ta sealt minema saata. Võistlejad peavad vahetama sügava kummarduse, kuna kiire noogutus on nii ebapiisav kui ka –viisakas. Referii võib võistlejaid käsutada kummardama lisas 2 toodud liigutusega, kui ei toimu vabatahtlikku kummardamist.*

*Kui Referii peatab matši, ei hüüa ta mitte ainult YAME, vaid teeb seda ka vastava žestiga. Referii peab esmaselt kindlaks tegema punktitehnika sooritanud võistleja (aka või shiro), seejärel löögipiirkonna. Punktitehnikad jaotatakse: tsuki, uchi, keri ning punktid vastavalt waza-ari või ippon.*

*Matši taaskäivitamisel peab Referii kontrollima, et võistlejad on oma joontel ning rahulikud. Võistlejad, kes ei seisa rahulikult, tuleb enne matši taaskäivitamist vaigistada, kuid referii peab hea seisma selle eest, et matš saaks käima minimaalse võimaliku ajaga.*

---

#### **ARTIKKEL 14: MUUDATUSED**

---

Atud reegleid on õigus muuta vaid ESKF Kohtunike Kogul ja Tehnilisel Komiteel Juhtivkomitee nõusolekul.



# KATA VÕISTLUSREEGLID

---

## ARTIKKEL 1: VÕISTLUSALA

---

1. Võistlusala peab olema tasane ja ohutu
2. Võistlusala peab olema vastava suurusega, mis tagab kata segamatu sooritamise.

### SELGITUS:

*Kata ladusaks sooritamiseks peab olema stabiilne ja tasane pind.*

---

## ARTIKKEL 2: AMETLIK RIIETUS

---

1. Võistlejad ja kohtunikud peavad kandma ametlikku riietust, nagu on kirjeldatud kumite reeglites punkt 2.
2. Kohtunike Kogul on õigus tagandada võistlusest iga ametiisik või võistleja, kes regulatsioonile ei allu.

### SELGITUS:

*Karate-gi ülaosa ei tohi kata sooritamise ajaks ära võtta. Võistlejaile, kes ei vasta riietusnõuetele, antakse üks minut aega enda korrastamiseks.*

---

## ARTIKKEL 3: KATAVÕISTLUSE KORRALDAMINE

---

1. Kata võistlust korraldatakse meeskonna- ja individuaalmatšidena. Meeskonnavõistlus korraldatakse kolmeliikmeliste meeskondade vahel. Meeskonnad koosnevad kas ainult meestest või ainult naistest. Individuaalkata matšid toimuvad meestele ja naistele eraldi.
2. Võistlejad peavad sooritama kohustusliku– (SHITEI) ja vaba (TOKUI) kata. Sooritatavad katad peavad vastama I.J.K.A. nõuetele. Variatsioonid ei ole lubatud.

---

## ARTIKKEL 4: REFERII PANEEL

---

1. Referii paneel koosneb kolmest või viiest kohtunikust, kelle määrab enne igat matši Kohtunike Kogu.
2. Lisaks kohtunikele määratakse abiks ajamõõtjad, punktilugejad ja teadustajad.

## **SELGITUS:**

*Kata peakohtunik istub võistlusala eesserva keskel, näoga võistlejate poole. Juhul, kui kasutatakse viit kohtunikku, istuvad nad võistlusala nurkades, kolme kohtuniku kasutamise puhul istuvad nad võistlusala servades, võistlusala keskjoonest kahe meetri kaugusel võistlejate sisenemisala poole. Kohtunike paneel peaks võimaluse korral koosnema mõlema võistlejaga samast rahvusest olevatest kohtunistest.*

---

## **ARTIKKEL 5: PUNKTIDE ANDMINE**

---

1. Kata võistlus korraldatakse ringidena.
2. Individuaalvõistluses korraldatakse eelringid ja finaali erineva süsteemi alusel.

### **EELRINGID:**

Kasutatakse lipusüsteemi ja lohutusringe. Mõlemad võistlejad sooritavad kata üheaegselt. Peakohtunik valib sooritatava kata.

Kohtunikud hääletavad lippudega. Referii hüüab "HANTEI" ning annab kahetoonilise vilega märku hääletuse algusest, mille peale kohtunikud esitavad oma hinnangu. Viik ei ole lubatud.

### **FINAAL:**

8 võistlejat lähevad finaali (4 otse ja 4 lohutusringide kaudu). Finaalis kasutatakse hindamiseks punktisüsteemi.

Kõik kohtunikud näitavad skoori punktidega. Punktikaarti hoitakse paremas käes.

Punktilugeja summeerib võistleja punktid, kuid suurim ja väikseim skoor kustutatakse. Viigi korral lisatakse võistleja punktisummale väikseim skoor. Kui viik peaks säilima, lisatakse punktisummale ka suurim skoor. Kui ka sellisel juhul säilib viik, peavad võistlejad sooritama lisa kata. Eelnevates ringides esitatud katasid korrata ei tohi.

3. Meeskonnavõistluses kasutatakse ainult punktisüsteemi.

## **SELGITUS:**

*Iga ring kuulub eraldi hindamisele. Erinevates ringides saadud punkte ei summeerita.*

*Võimalike viigisituatsioonide vähendamiseks tuleks kasutada laiemat hindamisskaalat. Esimeses ringis tuleks anda 5-7, teises ringis 6-8 ja kolmandas ringis 7-9 punkti.*

*Kohtunike Kogu konsulteerib Organiseerimiskomiteega ja otsustab, millist hindamissüsteemi tuleb võistlustel kasutada.*

*Vügid lahendatakse lisakatadega. Lisakatade viigi korral lahendab tekkinud olukorra Referii Paneeli enamuse otsus.*

---

## **ARTIKKEL 6: OTSUSTE KRITEERIUMID**

---

1. Kata esituse hindamisel tuleb arvestada järgnevate kriteeriumitega:
  - a. Kata esitus peab olema oskuslik ja demonstreerima selgelt katas sisalduvaid traditsioonilisi põhimõtteid.
  - b. Kata sooritus peab sisaldama korrektset tähelepanu koondamist (CHAKUGAN), jõudu, head tasakaalu ja õiget hingamist.

- c. Kata soorituse hindamisel peab arvestama ka teiste, alltoodud asjaoludega.
2. Võistleja diskvalifitseeritakse, juhul kui ta:
  - a. Muudab katat või katkestab selle.
  - b. Esitab väljakuulutatust erineva kata.
  - c. Kordab varem esitatud katat.
3. Grupikatas peavad kõik kolm võistkonna liiget alustama katat näoga samas suunas ja peakohtuniku poole.

### **SELGITUS:**

*Eksimuste korral soovitatakse vähendada skoori allpool kirjeldatud määral:*

*Hetkeline kahtlemine muidu ladusa kata sooritamisel: – 0,1 punkti. Hetkelise, kuid märgatava pausi korral: – 0,2 punkti. Selge katkestus toob kaasa diskvalifitseerimise.*

*Hetkeline tasakaalukaotus koos kerge kõikumisega, mis parandatakse koheselt: – 0,1 kuni – 0,3 punkti. Suuremad tasakaalukaotused, mis parandatakse koheselt: – 0,2 kuni – 0,4 punkti. Kui võistleja kaotab täielikult tasakaalu ja/või kukub, järgneb diskvalifitseerimine.*

### **Teised kriteeriumid:**

1. Korrektne hingamine, hea jõu, kiiruse, ajastuse, tasakaalu ja kime demonstreerimine.
2. Asendite korrektsus:
  - a. korrektne raskuskeskme jaotamine
  - b. ladus liikumine (raskuskese jääb alla)
  - c. korrektne pinge jalgades
  - d. jalad täistallaga maas
3. Tehnikad demonstreerivad:
  - a. täpsust
  - b. korrektseid põhitehnikad (KIHON), mis on vastavuses demonstreeritava stiiliga
  - c. korrektset pinget, keskendatust, kime't
  - d. kata bunkai mõistmist
4. Kata demonstreerib üldiselt:
  - a. vankumatut keskendatust
  - b. pinge, hingamise ja liikumiste kontrastsust
  - c. arusaamist demonstreeritavatest tehnikatest
  - d. kata tähenduse realistlikku demonstreerimist

### **GRUPIKATA:**

Kehtivad samad kriteeriumid, mis individuaalkata puhulgi.

Kata rütmi ei tohi sünkroniseerimise eesmärgil muuta. Tuleb säilitada sama dünaamika, mis idividuaalkata puhulgi.

Sünkroniseerimise parandamiseks ei tohi kasutada väliseid märguandeid (heliline hingamine, jalgadega trampimine jms).

Sünkroniseerimisel tekkinud vigu tuleks hinnata samade kriteeriumide alusel, mida kasutatakse individuaalvõistlustel tehniliste vigade hindamisel. Grupikata tuleb alustada ja lõpetada üheaegselt.

---

## **ARTIKKEL 7: MATŠIDE KORRALDUS**

---

### **INDIVIDUAALVÕISTLUS – EELRINGID**

1. Mõlemad võistlejad rivistuvad väljakutse peale võitlusala servale. AKA seisab paremal ja SHIRO vasakul. Kõigepealt siseneb AKA võistlusalasse ja kummardab kohtunike paneeli poole. Peakohtunik kuulutab välja sooritamisele tuleva kata nime. Võistleja kordab kata nime ning alustab etteastega. Olles kata lõpetanud, naaseb AKA oma algspositsioonile, mille järel siseneb SHIRO võistlusalasse ja sooritab sama kata. Kui SHIRO on etteaste lõpetanud, naaseb ta oma algspositsioonile, kus mõlemad võistlejad jäävad kohtunike otsust ootama. (Enamasti kasutatakse süsteemi, kus mõlemad võistlejad sooritavad kata üheaegselt).
2. Peakohtunik hüüab välja “HANTEI” ning vilistab kahetoonilise vile. Kõik kohtunikud tõstavad lipud üheaegselt. Peakohtunik kuulutab välja matši võitja, tõstes punase või valge lipu.

### **INDIVIDUAALVÕISTLUSE FINAALID, GRUPIKATA**

1. Punktisüsteemi korral sooritavad võistlejad/meeskonnad TOKUI kata üksteise järel.
2. Võistleja/meeskond siseneb võistlusalasse, võtab lähteasendisse, kummardab kohtunike paneelile ning kuulutab selgelt välja sooritatava kata nime. Seejärel alustab kataga. Pärast soorituse lõpetamist jääb võistleja/meeskond võistlusalasse ning jääb ootama kohtunike otsust.
3. Peakohtunik hüüab välja “HANTEI” ning vilistab kahetoonilise vile. Kõik kohtunikud tõstavad punktikaardid üheaegselt nii, et numbrid oleks punktilugejale nähtavad.
4. Teadustaja kuulutab välja kohtunike poolt väljaantud punktid. Kui punktid on registreeritud ja punktide kogusumma välja öeldud, vilistab peakohtunik lühikese vile, mille peale punktikaardid langetatakse ja võistleja võib väljuda võistlusalast.

### **SELGITUS:**

*Kata alguskoht on võistlusala kesk- pikki joonel.*

*Peakohtunik peab olema kindel, et kõik kohtunikud on hääletamiseks valmis ning et punktilugejad jõuavad skoori üles märkida. Kata kohtunikud peavad olema veendunud, et nende poolt esitatud punktid on punktilugejale nähtavad.*

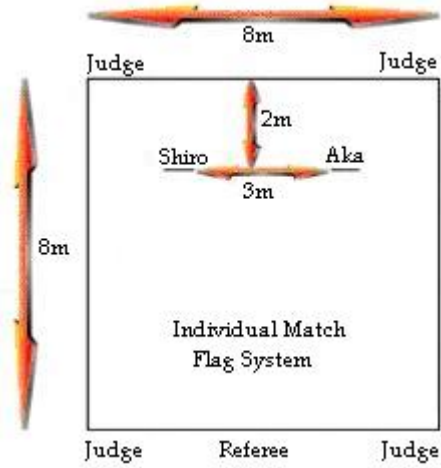
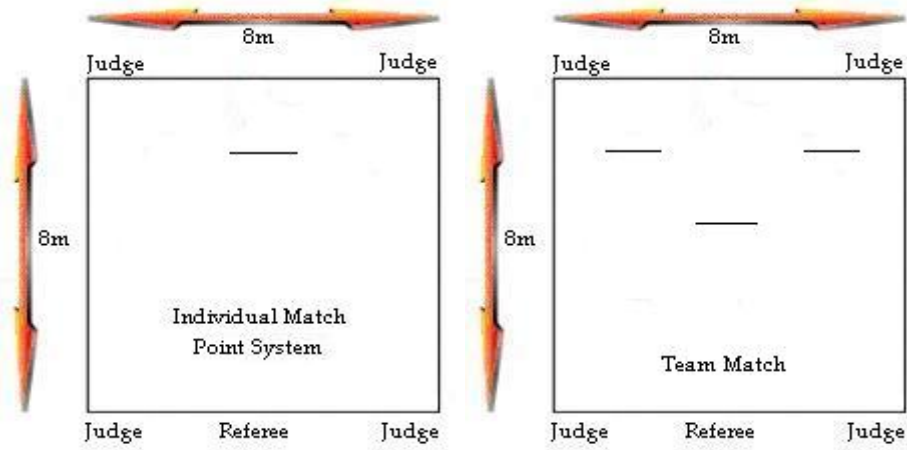
*Kata võistleja peab igas ringis esitama erineva kata.*

*Kahes esimeses ringis tekkinud viigisituatsiooni lahendamiseks tuleb lisakata valida Shitei kata nimekirjast. Finaalides tekkinud viigisituatsiooni lahendamiseks sooritatav lisakata on vaba.*

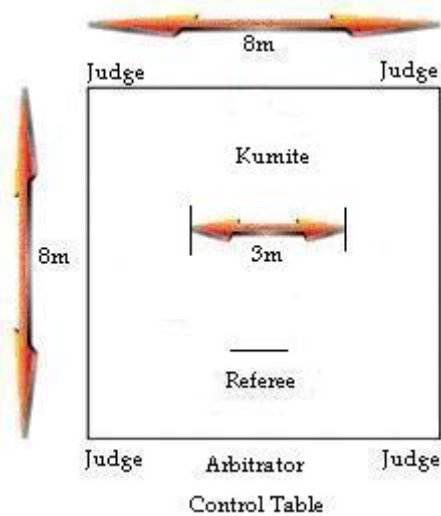
# LISAD

## Lisa 1: Võistlusala

### KATA



### KUMITE



## Lisa 2: Katade nimekiri

---

### I ringi shitei katad

---

Heian shodan  
Heian nidan  
Heian sandan  
Heian yondan  
Heian godan  
Tekki shodan

---

### II ringi shitei katad

---

Jion  
Bassai dai  
Kanku dai  
Enpi  
Hangetsu

---

### Tokui kata

---

Bassai sho  
Kanku sho  
Tekki nidan  
Tekki sandan  
Jitte  
Gankaku  
Sochin  
Nijushiho Sho  
Goju Shiho-Dai  
Goju Shiho-Sho  
Chinte  
Unsu  
Meikyo  
Wankan  
Jiin

---

### Lisa 3: Kohtuniku märguanded



Waza ari



Ippon



Aiuchi



Ukete imasu



Nukete imasu



Nukete imasu



Maai



Torimasen



Mienai



Keikoku



Hansoku chui



Hansoku



Jogai



Yowai



Hikiwake



Hayai

## Lisa 4: Referii mǎrguanded

