KRAJSKÝ SVAZ KARATE VYSOČINA, Z.S.

Soutěžní pravidla poháru talentů KSKV

2017

Platnost od 1. 9. 2017

ČLÁNEK I. ZÁKLADNÍ POJMY

Soutěž dle systému eliminace včetně plné repasáže, systém soutěží karate kata nebo kumite PRAVIDEL WKF. Soutěž Agility je měřena na čas.

- ***Soutěžní disciplíny:***
  - **Agility** *(Agility běh přes překážky)*
  - **Kihon** *(předvedení kihon-waza / kihon-ido technik)*
  - **Kata Beginner** *(předvedení kihon kata)*
  - **Kumite Beginner** *(kontrolovaný zápas)*
  - **Yakusoku Kumite** *řízené kumite (zápas ve formě jednotlivých, předem známých útoků)*
- ***Věkové Kategorie:***
  - Děti 5 – 6 let (chlapci a dívky dohromady)
  - Děti 7 – 8 let (chlapci a dívky dohromady)
  - Žáci 9 – 10 let (chlapci a dívky dohromady)
  - Žáci 11 – 12 let (chlapci a dívky dohromady)
  - Mládež 13 – 15 let (chlapci a dívky dohromady)
  - Junioři 16 – 17let (chlapci a dívky)
- ***Technické rozdělení (omezení)***
  - bez Kyu - (bez zkoušky na STV)
  - Pouze pro styly Karate začínající první zkouškou STV od 5.Kyu. se vždy počítají první dvě zkoušky daného stylu . tzn (*5.Kyu=8.Kyu)* a *(4.Kyu=7.Kyu)*

KRAJSKÝ SVAZ KARATE VYSOČINA

ČLÁNEK II. DISCIPLÍNY A KATEGORIE

	Disciplína	Věk	Stupeň STV	Pohlaví
A	BINSOKU / AGILITY (překážková dráha)	5-6	bez rozdílu STV	Smíšené
		7-8	bez rozdílu STV	Smíšené
		9-10	bez rozdílu STV	Smíšené
		11-12	bez rozdílu STV	Smíšené
		13-15	bez rozdílu STV	Smíšené
B	KIHON (KIHON-IDO / KIHON WAZA)	5-6	bez KYU-9KYU	Smíšené
		7-8	bez KYU-9KYU	Smíšené
		9-10	bez KYU-9KYU	Smíšené
		11-12	bez KYU-9KYU	Smíšené
		13-15	bez KYU-9KYU	Smíšené
		5-6	8-6KYU	Smíšené
		7-8	8-6KYU	Smíšené
		9-10	8-6KYU	Smíšené
		11-12	8-6KYU	Smíšené
		13-15	8-6KYU	Smíšené
C	YAKUSOKU-KUMITE (řízené kumite)	5-6	bez rozdílu STV	Smíšené
		7-8	bez rozdílu STV	Chlapci
		7-8	bez rozdílu STV	Dívky
		9-10	bez rozdílu STV	Chlapci
		9-10	bez rozdílu STV	Dívky
		11-12	bez rozdílu STV	Chlapci
		11-12	bez rozdílu STV	Dívky
		13-15	bez rozdílu STV	Chlapci
		13-15	bez rozdílu STV	Dívky
		16-17	bez rozdílu STV	Chlapci
		16-17	bez rozdílu STV	Dívky
D	KUMITE BEGINNER	8-12	8 - 7 KYU	Chlapci
		8-12	8 - 7 KYU	Dívky
E	KATA BEGINNER	5-6	bez KYU - 7 KYU	Smíšené
		7-8	bez KYU - 7 KYU	Smíšené
		9-10	bez KYU - 7 KYU	Smíšené
		11-12	bez KYU - 7 KYU	Smíšené
		13-15	bez KYU - 7 KYU	Smíšené

ČLÁNEK III. SYSTÉM CVIČENÍ A PRAVIDLA

○ *Binsoku / Agility*

V první řadě jde o sportovní /soutěžní/ formou rozvíjet pohybové schopnosti dětí, resp. žáků. Soutěž je měřena na čas. Vyhrává závodník s nejlepším časem. V případě stejného času v medailových pozicích je proveden rozhodující běh mezi těmito cvičenci. Pořadí je pak dle naměřených časů. V případě opětovného stejného času oba získávají stejné umístění.

○ *Kihon (Kihon - Ido / Kihon - Waza)*

Soutěží dva závodníci paralelně (AKA a AO) a provádějí základní techniky v těchto kombinacích:

- Krok vpřed s CHUDAN-OI-TSUKI v postoji s váhou vepředu.
  Postoj musí splňovat KIHON daného stylu *(MOTO-DACHI, ZENKUTSU-DACHI, GONG BU atd).*
- Krok vzad se SHUTO-UKE – obrana proti předchozí technice – v postoji s váhou vzadu.
  Postoj musí splňovat KIHON daného stylu *(UKI-ASHI-DACHI, KOKUTSU-DACHI, NEKO-ASHI-DACHI atd).*
- Krok vpřed s CHUDAN-MAE-GERI.
  Kop musí být předveden z postoje s váhou vepředu *(ZENKUTSU-DACHI, GONG BU atd).*
- Krok vzad s GEDAN-UKE (BARAI) – obrana proti předchozí technice – v postoji s váhou vepředu nebo uprostřed.
  Postoj musí splňovat KIHON daného stylu *(ZENKUTSU-DACHI, GONG BU, SHIKO-DACHI atd).*

○ *Kata Beginner*

Soutěží dva závodníci paralelně (AKA a AO) a provádějí základní Kata, kterou mohou opakovat neomezeně za sebou. Jsou povoleny pouze Kata z níže uvedeného seznamu:

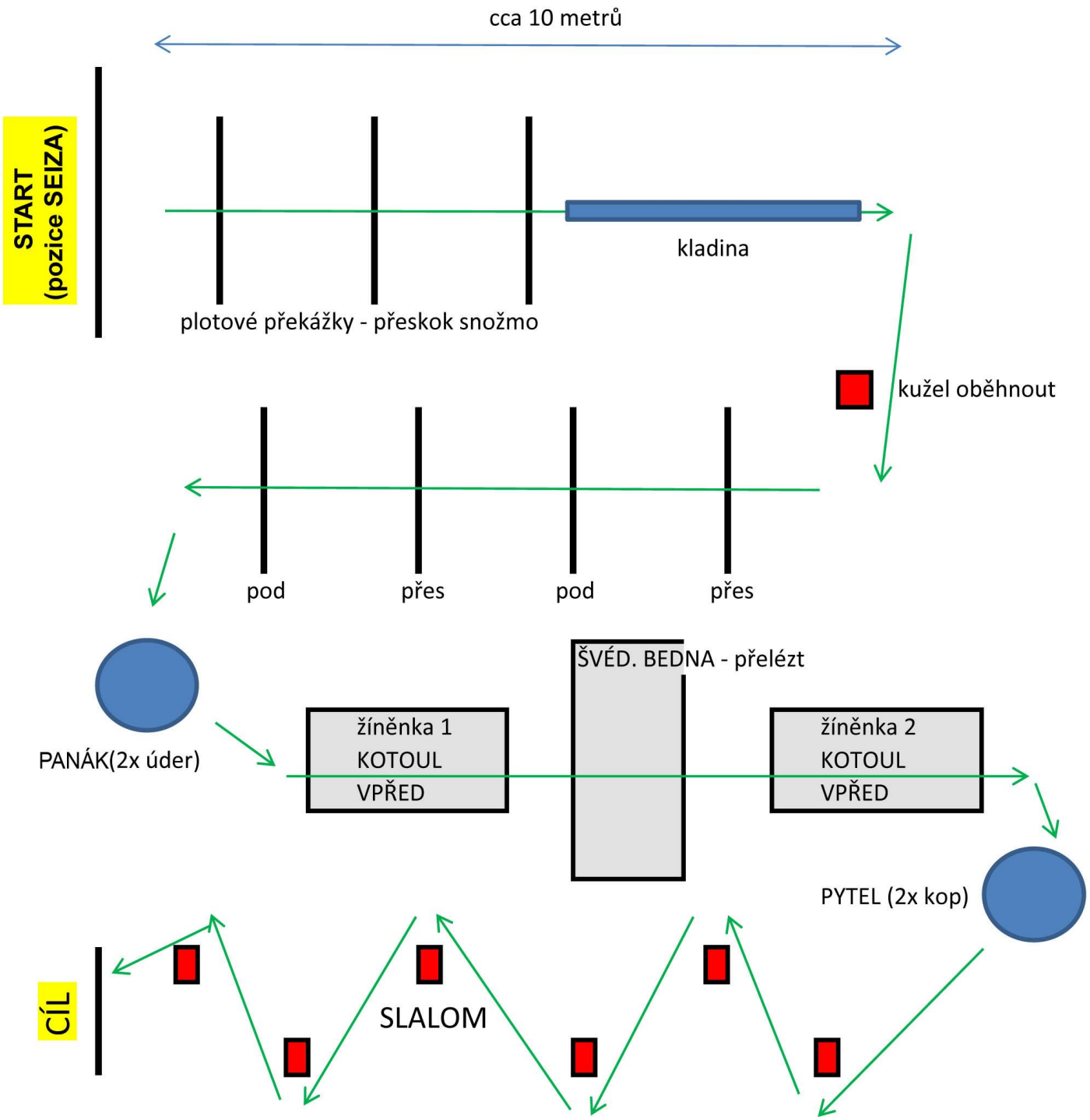
- Taykyoku Kata (Shotokan linie)
- Fukyu Kata (Shuri-te nebo Naha-te linie)
- Gekisai Dai Ichi (Goju-Ryu nebo Goju-Kai školy)
- Heian Shodan (Shotokan nebo Shotokai a jiné linie)
- Heian Nidan (Shito-Ryu nebo Shito-Kai školy)[2]
- Pinan Nidan (Wado-Ryu nebo Wado-Kai školy)[2]

○ *Kumite Beginner*

Soutěž Kumite Beginner se řídí zvláštními pravidly tohoto soutěžního řádu Článku VII. a oddílů tohoto článku.
Účelem této kategorie je naučení se pohybu a základní provedení technik karate pro pozdější sportovní zápas. Zápas by měl být veden ve stylu Fair Play a Etiky Karate.

[2] Kata stejného embusenu Heian Shodan stylu Shotokan

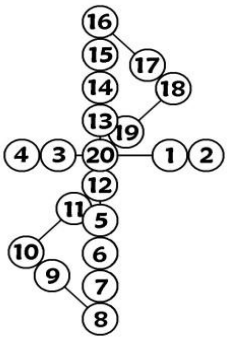
ČLÁNEK IV. BINSOKU / AGILITY NÁKRES [3]



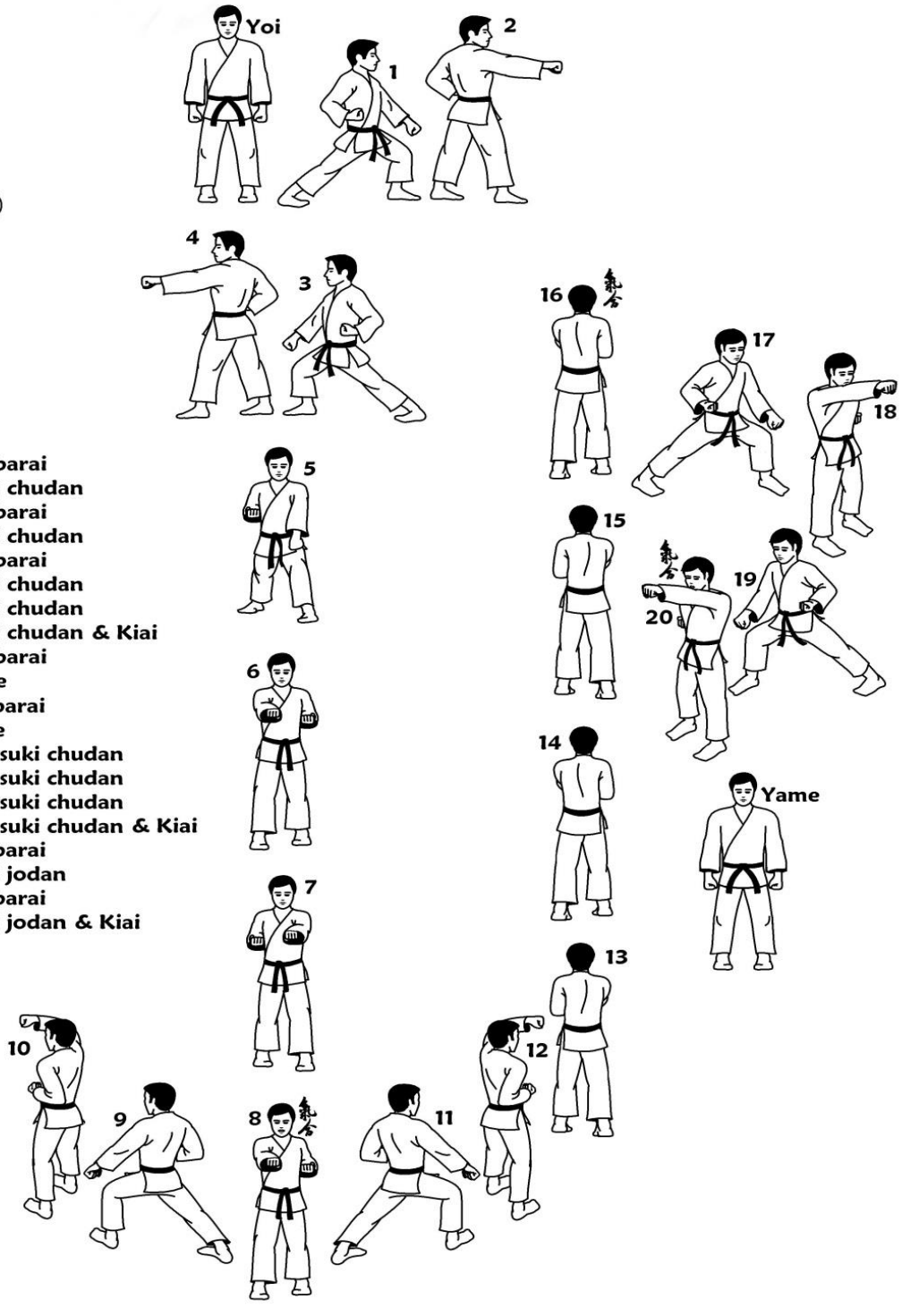
[3] Rozestavení překážek může být upraveno dle možností a situace v místě konání nebo pořadatele popř. obtížnosti

ČLÁNEK V. NÁKRES KATA NAHA-TE LINIE

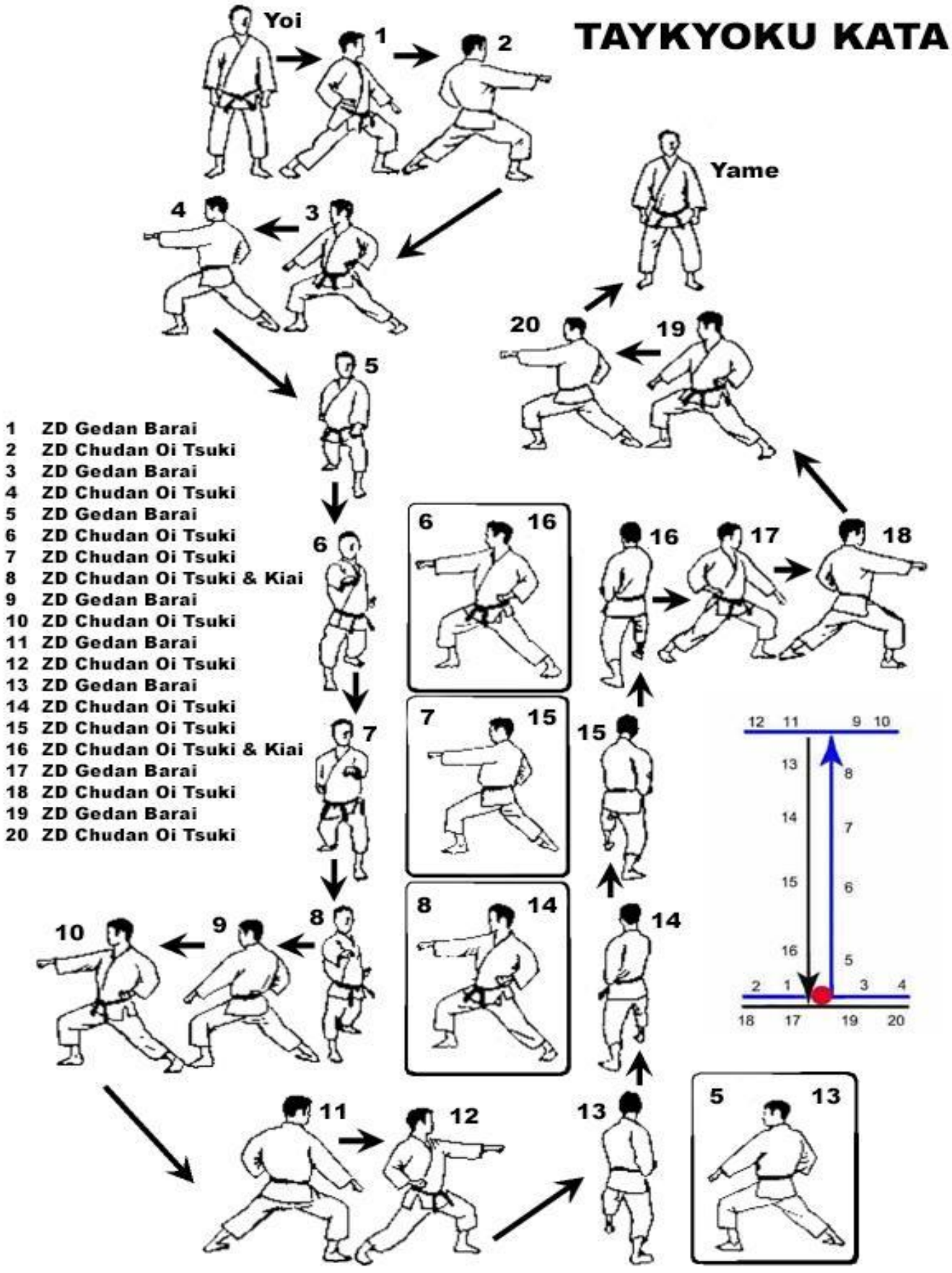
FUKYU KATA



1	Zenkutsu dachi	Gedan barai
2	Moto dachi	Oi tsuki chudan
3	Zenkutsu dachi	Gedan barai
4	Moto dachi	Oi tsuki chudan
5	Zenkutsu dachi	Gedan barai
6	Moto dachi	Oi tsuki chudan
7	Moto dachi	Oi tsuki chudan
8	Moto dachi	Oi tsuki chudan & Kiai
9	Zenkutsu dachi	Gedan barai
10	Moto dachi	Age Uke
11	Zenkutsu dachi	Gedan barai
12	Moto dachi	Age Uke
13	Moto dachi	Gyaku tsuki chudan
14	Moto dachi	Gyaku tsuki chudan
15	Moto dachi	Gyaku tsuki chudan
16	Moto dachi	Gyaku tsuki chudan & Kiai
17	Zenkutsu dachi	Gedan barai
18	Moto dachi	Oi tsuki jodan
19	Zenkutsu dachi	Gedan barai
20	Moto dachi	Oi tsuki jodan & Kiai



ČLÁNEK VI. NÁKRES KATA SHURI-TE LINIE



ČLÁNEK VII. KUMITE BEGINNER

Oddíl 7.01 KATEGORIE

KU-1.) **CHLAPCI (8-12 let)** rozdělení do kategorii A a B, které proběhne v den soutěže na základě poloviny skupiny dle výšky, a to do skupiny „**M-A**“ do x cm, a „**M-B**“ nad x cm

KU-2.) **DĚVČATA (8-12 let)** rozdělení do kategorii A a B, které proběhne v den soutěže na základě poloviny skupiny dle výšky, a to do skupiny „**F-A**“ do x cm, a „**F-B**“ nad x cm

Oddíl 7.02 ÚPRAVY

Jestliže se soutěže účastní více soutěžících dle výšky je možné na základě určení hlavního rozhodčích kategorie A a B rozdělit do 3 skupin A, B, a C. Nebo v opačném případě je možné skupiny sloučit do jedné skupiny bez rozdílu výšky ta se pak bude označovat jako „**M(nebo F)-Open**“

Oddíl 7.03 ZÁPASOVÁ PLOCHA

Soutěž proběhne způsobem přímé eliminace s repasáží na dvě 3 místa. Soutěžní plocha je 6x6m (bez nutnosti úpravy tatami z běžného rozměru 8x8)

Oddíl 7.04 DOVEDNOSTI NA ZÁPASIŠTI

Cílem soutěže je ukázat úplnost individuálního technické dovednosti v rozsahu taktického chování odpovídajícímu vývoji ve vztahu k určitému věku.

V kumite musí být agresivita a dynamika symbolizována prostřednictvím perfektně kontrolovaného útoků a obrany a chování musí být v míře (Proto jsou také zakázané jakékoliv zastrašující výkřiky) a postrádající jakékoliv náznaky agrese.

Závodníci musí ukázat schopnost technik a taktik následovně:
a) Symetrické ovládaní (oboustrannost základních technik);
b) Taktika (organizace, rozum a kreativita v taktickém chování ve fázi útoku a obrany);
c) Kontrola útoků a energetických, gestikulačních prostředků;
d) Strukturace času a místa. (Správný výběr vzdálenosti a správný výběr času);

V kumite se prokazují efektivita a stupeň technických a taktických schopnosti, to jest schopnost zpracovat odpovědi (reakce) kreativní, účinné a kontrolované.

Oddíl 7.05 DOBA ZÁPASU:

Zápas má délku 75 vteřin, v 60té vteřině přijde signál, že zápas spěje ke konci (Atoshi-Baraku)

Oddíl 7.06 VEDENÉ ZÁPASU:

Soudce na centru dá pokyn ke startu zápasu (Shobu Hajime) a ke konci zápasu (Yame). Rozhodčí do zápasu zasahuje a zápas zastavuje v momentě, kdy akce začíná být sterilní (neplodná) a zmatená nebo když je nezbytné předejít nebezpečným situacím.

Mimo jiné rozhodčí zastavuje zápas za účelem udělit sankci v případě porušení pravidel, pod podmínkou podpory alespoň jednoho soudce (výstupy, nebezpečné situace, záměrný nedostatek nebo ztráta kontroly v útoku, atd…).

Všechny ostatní napomenutí, jak jsou stanoveny pravidly karate WKF. V případě situace, kdy závodník úmyslně nastaví záda oproti kopu na Chudan, na místo blokování této techniky, je tato situace posouzena jako akt MUBOBI.

Oddíl 7.07 POVOLENÉ TECHNIKY

Je povolený výpad na hlavu, obličej a krk (Jodan) bez kontaktu pouze:
- útoky na boční rovinu technikou **(Uraken-Uchi)**;
- obloukový kop na boční rovinu **(Mawashi-Geri)**;
- obloukový, obrácený kop na boční rovinu **(Ura-Mawashi-Geri);**

Je povolený kontrolovaný výpad na hrudník (Chudan, zóna krytá chráničem hrudi):
- přímý kontralaterální úder **(Gyaku-Tsuki);**
- obloukový kop na boční rovinu **(Mawashi-Geri).**

!! Techniky v závorkách jsou jediné povolené!!

Oddíl 7.08 ZAKÁZANÉ AKCE A CHOVÁNÍ

- za ujmutí agresivního postoje;
- vydávání zastrašujících výkřiků;
- používání nepovolených technik nebo technik povolených do nepovolených zón hrudníků;
- provádění nekontrolovaných technik rukama či nohama;
- zakázané jsou jakékoliv podmety;
- útoky a výpady na hlavu, obličej a krk na rovinu čelní a rovinu zadní;
- útoky a výpady na hrudník rovině zadní.

V případě že závodník získá napomenutí „HANSOKU“ je zápas ukončen. V opačném případě po skončení časového limitu rozhodčí vystoupí ze zápasové plochy a pomocí HANTEI, kde hodnocení je vyjádřeno praporky na základě hodnotících kritérii zaznamenaných v paragrafu. „Parametry hodnocení a bodování“ Oddíl 7.10

Oddíl 7.09 UPOZORNĚNÍ:

Soutěž Kumite Beginner je převzata z pravidel soutěží BEGINNER Italského svazu karate (FIJLKAM). Na základě úprav JSK ČSKe byla začleněna do poháru talentů pro přípravu dětí pro sportovní systém kumite v ČR.

V této záležitosti mohou být pravidla pro tuto disciplínu upravena v případě zjištění závažných skutečností, pro hladký průběh soutěže. Jakékoliv úpravy během soutěže budou vždy sděleny všem zástupcům klubů účastněných se na poháru talentů.

Oddíl 7.10 PARAMETRY HODNOCENÍ KUMITE BEGINNER

Celkové posouzení se hodnotí minimem od 6 do maxima 30.
Hodnocení bude vyjádřeno třemi rozhodčími, a to vlajkami, v souladu s následujícími parametry.

Techniky nohama (použití, symetrie)	Taktika v útoku (organizace, rozum a kreativita při chování ve fázi útoku)	Taktika v obraně (organizace, rozum a kreativita při chování ve fázi obrany)	Kontrola útoků	Techniky rukama (použití-symetrie)	Nakládání svých energetických možností
Vynikající 9	Vynikající 5	Vynikající 5	Vynikající 5	Vynikající 3	Vynikající 3
Dobrý 8	Dobrý 4	Dobrý 4	Dobrý 4	Diskrétní 2	Diskrétní 2
Diskrétní 7	Diskrétní 3	Diskrétní 3	Diskrétní 3	Nedostatečný 1	Nedostatečný 1
Dostatečný 6	Dostatečný 2	Dostatečný 2	Dostatečný 2		
Průměrný 5	Nedostatečný 1	Nedostatečný 1	Nedostatečný 1		
Nedostatečný 4					
Skromný 3					
Slabý 2					
Chatrný 1					

ČLÁNEK VIII. YAKUSOKU KUMITE

Oddíl 8.01 POPIS DISCIPLÍNY

Disciplína probíhá jako eliminační soutěž dvojic s repasáží. Jeden ze závodníků je označen modrým pásem (AO) a druhý pásem červeným (AKA).
Disciplínu posuzuje hlavní soudce (rozhodčí) a čtyři další (případně dva) sudí sedící v rozích zápasiště.
Zápas nemůže skončit nerozhodně. Sudí musí rozhodnout zvednutím praporku pro AKA nebo AO.
Útočník musí před útokem oznámit svou techniku a následně danou útočnou techniku provést. Útoky budou provedeny vždy s jedním krokem, přímo a jasně, bez jakéhokoliv naznačování či poskakování a ve správné vzájemné vzdálenosti.
Po provedení útoku musí útočník zůstat v koncové pozici po dobu nejméně jedné vteřiny.
Útok i obrana musí být zcela kontrolovány. Povolen je lehký kontakt s oděvem. Na pásmo hlavy je bodována technika ve vzdálenosti cca 2-5 cm od těla.

Oddíl 8.02 PRŮBĚH DISCIPLÍNY

- Oba zápasníci se postaví do zápasiště čelem proti sobě, rozlišeni pásy AKA (červený) a AO (modrý) dle předchozího rozlosování, načež se pozdraví (REI) a zaujmou postoj KAMAE.
- AKA (červený) postupně ohlásí a provede své útoky, dle vlastní volby levou nebo pravou končetinou, přičemž se mezi jednotlivými útoky vrací zpět do postoje KAMAE. V každé pozici útočné techniky setrvá minimálně 1 sekundu.
- Poté bude vyzván AO (modrý), aby provedl své útoky.
- Rozhodčí do průběhu západu zasahuje pouze v případě nutnosti.
- Celková délka disciplíny u dvou protivníků by neměla přesáhnout dvě minuty.
- Výsledek na konci vydá panel rozhodčích. Konečné vítězství získává závodník, jenž v průběhu zápasu prokázal lepší nasazení, lepší provedení technik a lepší načasování. To vše v plném souznění s platnými pravidly. Viz článek Bodování.
- Rozhodčí vyhlásí vítěze tak, že pozvedne svoji paži směrem k horní části vítěze a prohlásí: „AKA NO KACHI“ nebo „AO NO KACHI“
- Tímto zápas končí. Zápasníci pozdraví rozhodčí (REI), pozdraví se vzájemně (OTAGAI NI REI) a opustí zápasiště.

Oddíl 8.03 BODOVÁNÍ DISCIPLÍNY

Rozhodčí hodnotí každého ze závodníků v obou jeho rolích (útočné a obranné).
Na základě svého hodnocení po skončení zápasu zdvižením příslušného praporku zvolí vítěze.

Pořadí útoků a pásmo je neměnné a probíhá v tomto pořadí:
1. Oi-tsuki (jodan)
2. Oi-tsuki (chudan)
3. Mae-geri (chudan).

Obrana musí být správně načasována, provedena technicky správně a útok musí být blokován.
Není přípustná obrana formou útoku na útočící končetinu (ATEMI).
Bezprostředně po obraně musí být proveden protiútok.

Protiútok musí mít přesný a dostatečně razantní.

Kontakt v pásmu JODAN (hlava, krk) během protiútoku není přípustný!!!

Lze tolerovat lehký dotek oděvu KARATEGI.

O vítězi rozhodnou rozhodčí prostou většinou hlasů na povel HANTEI.

ČLÁNEK IX. ZÁVĚREČNÉ USTANOVENÍ

Při výkladu pravidel má rozhodující slovo komise rozhodčích KSKV, nebo hlavní rozhodčí soutěže KSKV, pokud komise rozhodčích není přítomna.

Vzhledem ke skutečnosti, že všechny kategorie POHÁR TALENTŮ jsou hodnoceny na základě subjektivního názoru každého soudce, proto v rámci „**Etiky**“ karate je zakázáno protestovat proti kterémukoliv verdiktu v celé soutěži Pohár Talentů KSKV.

Soudci a rozhodčí mají povinnost své rozhodnutí verdiktu vést ve všech situacích FAIR PLAY ku prospěchu karate jako bojového umění, a ne osobním zájmům. Rozhodčí a soudci nemají povinnost vysvětlení jakéhokoliv verdiktu třetím osobám vyjma hlavnímu rozhodčímu.

KSKV dne 1.9.2017