

Pravidla Ko-Go

Definice

Ko-Go kumite je zvláštní forma soutěže kumite, ve které je určen útočník a obránce na začátku každého utkání. Ko-Go kumite se řídí pravidly kumite s následujícími výjimkami:

1. Postup
2. Organizace soutěže
3. Práce rozhodčích
4. Bodování a trestné body
5. Přestupky a postihy
6. Termíny a signály

Postup

Soutěž je rozdělena do šesti zápasů. Každý soutěžící vystupuje ve třech zápasech jako útočník a musí zahájit útok. Druhý soutěžící je obránce a musí reagovat na útok. Poznámka: Aka (červený) útočí jako první, třikrát za sebou, pak následuje Shiro (bílý).

Na vyřazovacím pavouku se Aka kreslí nahoře a Shiro dole, nebo Aka vpravo a Shiro vlevo.

Každý zápas je zcela nezávislý. Penalizace se nepřenáší mezi zápasy. V případech udělení han-soku, shi-kaku, zastavení soutěže lékařem nebo stažení soutěžícího se další zápasy nekonají a druhý soutěžící je prohlášen za vítěze.

Vítěz se určuje podle celkového bodového hodnocení.

V případě nerozhodného výsledku (stejně bodové hodnocení) se koná zápas kettei-sen, ve kterém každý soutěžící také třikrát útočí a třikrát brání, ale tentokrát střídavě, Aka začíná prvním útokem. Pokud některá ze stran obdrží waza-ari nebo ippon, je prohlášena za vítěze. Pokud nebylo přiděleno waza-ari ani ippon, pak se použije celkové bodové hodnocení. Pokud i to je nerozhodné, pokračuje se tsu-mae.

Organizace soutěže

Sudí (shu-shin)

Shu-shin nejprve ohlásí útočící stranu zvednutím levé ruky, tedy ke straně Aka, spolu s ohlášením „aka ko-geki ikkai“. Pohyby rukou: levá je plně natažená k soutěžícímu v úrovni hrudníku, poté se ohne v lokti z počáteční pozice rovnoběžné k podlaze.¹ Poté plně natažená ruka ukazuje jedním zdviženým prstem první útok (ikkai). Toto se opakuje se dvěma prsty pro druhý útok (nikkai) a se třemi prsty pro třetí útok (sankai). Pokyny jsou provedeny jedním plynulým pohybem ruky.

Strana útočníka:

1. Musí zahájit útok do 10 vteřin po „hajime“. Pokud do 10 vteřin nedojde k útoku, vyhlásí se „jikan“.
2. Pokud se útočnickova přední ruka dostane zhruba na vzdálenost dotyku s přední rukou obránce, pak útočnick nesmí mít ruce svěřené více než 45 stupňů nebo skrývat obě ruce za tělem. Pokud tak učiní, vyhlásí se „kakushi“.
3. Nejvýše čtyři techniky, včetně technik k narušení rovnováhy a klamných technik.
4. Poté co útočnick vykoná poslední techniku a obránce kryje a protiútočí, útočnick se může pohnout nebo krýt a protiútočit nejvýše jednou technikou.

Strana obránce:

1. Může zahájit vlastní techniku teprve poté co útočnick fyzicky zahájí útok. Jakýkoliv klamný pohyb nebo předstíraná technika ze strany útočníka se počítá jako zahájení útoku. Hlasový projev bez pohybu není zahájení útoku. Pokud obránce zahájí vlastní techniku dříve než útočnick, je vyhlášeno „saki“.
2. Pokud se přední ruka útočníka dostane do vzdálenosti, ze které se může dotknout ruky obránce, pak obránce nemusí se svými technikami čekat na útok. Obránce smí v takovém případě na místě, bez přesunu, krýt přední ruku útočníka a pak protiútočit.
3. Protiútok musí plynule navazovat na kryt nebo přesun.
4. Pokud útočnick vykoná čtyři techniky a obránce pouze neúčinně nebo neúplně kryje (nebo se přesouvá, aby se vyhnul technice), vyhlásí se „nigetai“.

Práce rozhodčích

1. Shu-shin zastaví zápas v těchto situacích:
 - 1.1 V případě „jikan“.
-

- 1.2 V případě „kakushi“ útočníka (viz odstavec 3-2-B).
 - 1.3 Pokud se přední ruka kterékoliv strany může dotknout těla druhé strany. Vyhlásí se „chika-ma“ (příliš blízko).
 - 1.4 Pokud útočník přeruší vykonávanou kombinaci technik.
 - 1.5 Pokud útočník dokončí čtyři techniky, nebo pokud po útoku následoval protiútok obránce a útočník na něj reagoval krytem a jedním dalším protiútokem.
 - 1.6 Pokud obránce kryje nebo se přesune a následný protiútok nenavazuje na kryt nebo přesun.
 - 1.7 Pokud obě strany pokračují ve více než čtyřech technikách.
 - 1.8 Pokud je vyhlášeno „nige-tai“.
 - 1.9 Pokud je uděleno „waza-ari“ nebo „ippon“.
 - 1.10 Pokud jsou porušena pravidla.
 - 1.11 Pokud lékař zastaví soutěž.
 - 1.12 Pokud nastane nepředvídaná vážná situace.
2. Na konci každého zápasu Shu-shin pokyne soutěžícím, aby zaujali startovní pozice, pak vyhlásí bodové hodnocení, trestné body nebo nezbytné pokyny. Shu-shin pak pokračuje dalším zápasem.
3. Po skončení všech šesti zápasů (tři útočné a tři obranné pro každého soutěžícího) Shu-shin potvrdí bodování s Kansou a pak ohlásí vítěze. Pokud je hodnocení nerozhodné, okamžitě následuje kettei-sen.

Přestupky a postihy

Vedle trestných bodů podle pravidel kumite se navíc přidělují trestné body za tyto přestupky:

1. Při „jikan“ 2 body.
2. Při „kakushi“ 2 body.
3. Při „saki“ 2 body.
4. Při „nige-tai“ 2 body.
5. Při „ten-to“ (s použitím pravidel kumite) 1 bod.

Při porušení pravidel kumite, která nejsou výslovně ošetřena pravidly Ko-Go kumite, udělí Shu-Shin postih po poradě s rozhodčími zápasiště, bez neformálního ústního ohlášení.

Dodatečné termíny a signály pro rozhodčí

Termín	Způsob signalizace Shu-Shin	Způsob signalizace Fuku-Shin
1 Jikan	Ruce ve tvaru písmene T, pak obě ruce otevřené, dlaně proti sobě po stranách hlavy (podobně jako „ato“ v pravidlech kumite).	
2 Kakushi	Spojit obě ruce za tělem.	Praporek útočící strany se hýbe po straně těla.
3 Saki	Ukazováček se přesune od obránce k útočnickovi.	Špička praporku se přesune od obránce k útočnickovi.
4 Nige-Tai	Ruka na straně obránce otevřena, dlaň tlačí dozadu.	Vztyčený praporek na straně obránce se přesune vedle těla.
5 Chika-Ma	Dlaně k sobě, prsty nahoru, před hrudníkem.	Tyčky obou praporků k sobě, špičky nahoru, před hrudníkem.