

KUMITEREGLER

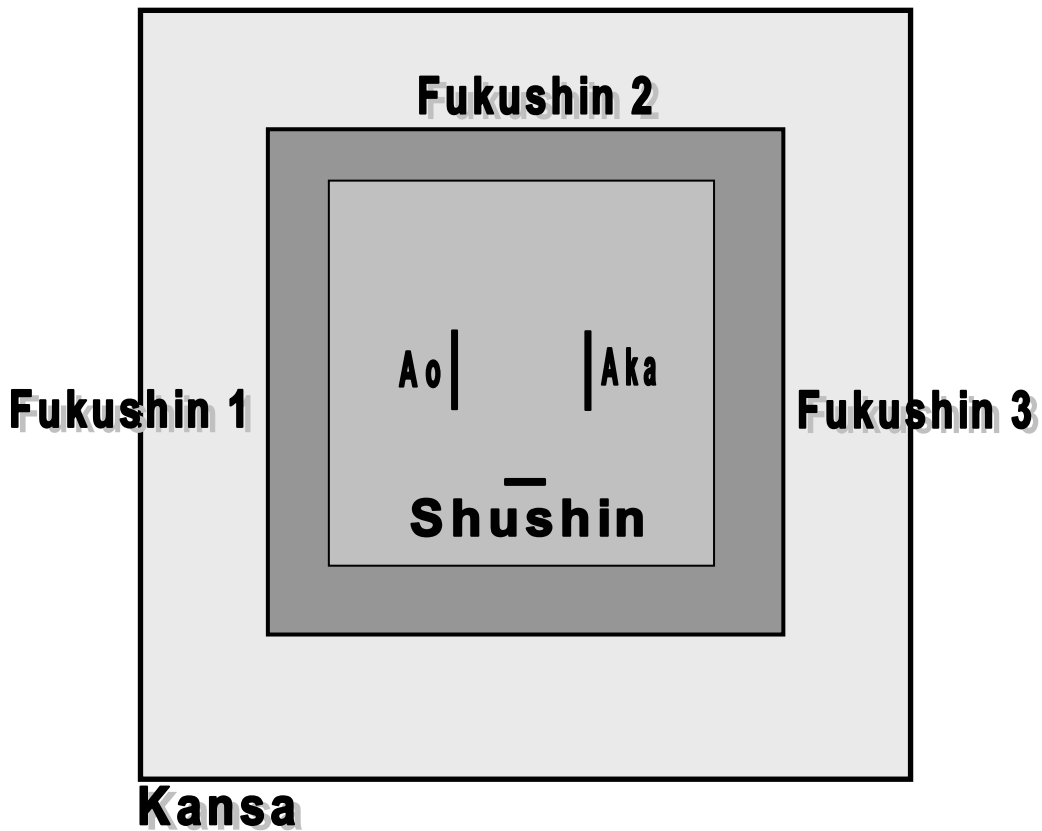
ARTIKEL 1: MATCHYTAN (Tatami)

1. Matchytan skall ha ett jämnt underlag där nödvändiga olycksförebyggande åtgärder skall vidtagas.
2. Matchytan skall vara en fyrkant med måtten 8 x 8 meter, mätt från linjens ytterkant samt innehålla en säkerhetsyta på 2m runt om. Tävlingsområdet får upphöjas till 1m ovanför golvet. Plattformen skall vara minst 12 x 12m stor för att kunna omfatta både tävlings- och säkerhetsyta.
3. En linje 0,5m lång skall dras 2m från tävlingsytans mittpunkt och vara SHUSHINs utgångspunkt.
4. Två parallella linjer, var och en 1m lång i rät vinkel mot SHUSHINs linje, skall dras 1,5m från tävlingsytans mittpunkt och vara de tävlandes utgångspunkter.
5. FUKUSHIN skall sitta vid matchytans ytterkant inom säkerhetsområdet. FUKUSHIN nr 2 skall sitta mittemot SHUSHINs startlinje, FUKUSHIN nr 1 och 3 skall sitta bakom var sin tävlande, 1m åt SHUSHINs håll (se skiss på sidan 2). Varje FUKUSHIN skall ha en röd och en blå flagga.
6. KANSA skall sitta vid ett litet bord precis utanför säkerhetsområdet, bakom och till vänster om SHUSHIN (se skiss på sidan 2). Denne skall utrustas med en röd flagga eller annan signal samt en visselpipa.
7. Poängkontrollanten skall vara placerad mellan protokollförare och tidtagare vid sekretariatet.
8. Säkerhetsområdet inom matchytan skall vara 1m runt om från ytterkanten samt av en annan färg än resten av mattan.

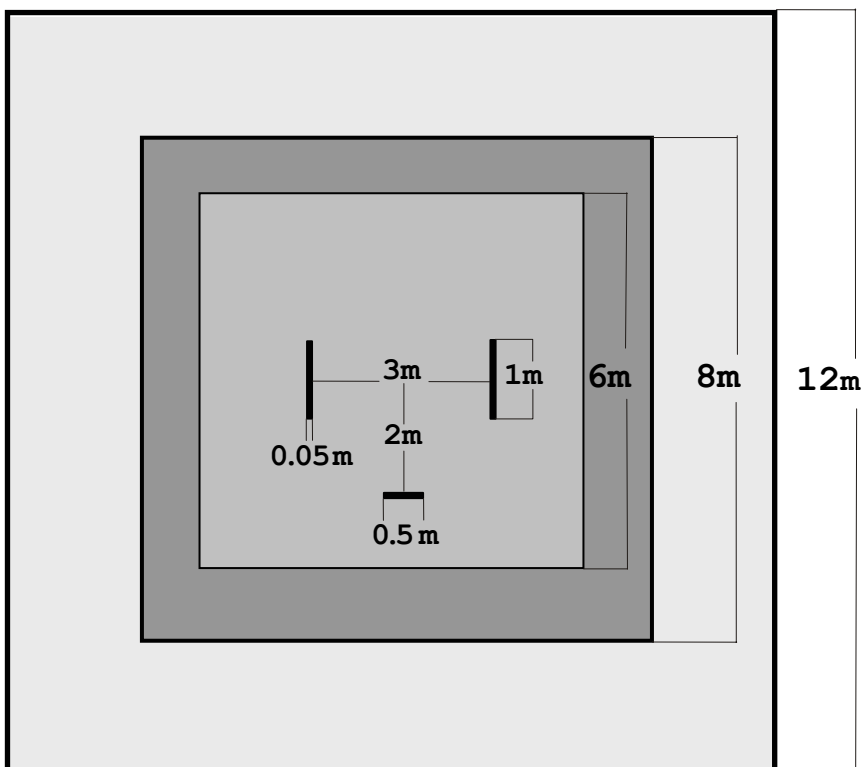
Regeltolkning:

- I. *Ingen form av annonsering, pelare, vägg o.s.v. får förekomma närmare än 1m från säkerhetsområdets ytterkant.*
- II. *Mattorna skall vara av sådant slag att de utan att vara hala ändå ej ökar friktionen så att skador kan uppstå. Ej heller skall judomattor användas. SHUSHIN är ansvarig för att de enskilda mattorna ligger så tätt intill varandra att skaderisk ej föreligger. Mattorna skall vara av WKF godkänd typ.*

TATAMI FÖR KUMITE



MÅTT FÖR KUMITE TATAMI



KUMITE - SYMBOLER

SYMBOL	BENÄMNING	BETYDELSE
--------	-----------	-----------

●—○	SANBON	3 poäng
●	NIHON	2 poäng
○	IPPON	1 poäng

□	KACHI	Vinst
X	MAKE	Förlust
△	HIKIWAKE	Oavgjort

C1W	Varning Kategori 1 — Chukoku	Varning utan bestraffning
C1K	Varning Kategori 1 — Keikoku	1 poäng till motståndaren
C1HC	Varning Kategori 1 — Hansoku Chui	2 poäng till motståndaren
C1H	Varning Kategori 1 — Hansoku	Diskvalificering (1 lag: 8-0 till mots.)

C2W	Varning Kategori 2 — Chukoku	Varning utan bestraffning
C2K	Varning Kategori 2 — Keikoku	1 poäng till motståndaren
C2HC	Varning Kategori 2 — Hansoku Chui	2 poäng till motståndaren
C2H	Varning Kategori 2 — Hansoku	Diskvalificering (1 lag: 8-0 till mots.)

S	SHIKKAKU	Diskvalificering (1 lag: 8-0 till mots.)
KK	KIKEN	Walk over (1 lag: 8-0 till motståndaren)

ARTIKEL 2: OFFICIELL KLÄDSEL

1. Tävlade och coacher skall vara klädda enligt dessa regler.
2. Chefsdomaren kan avvisa den funktionär eller tävlade som ej följer dessa regler.

DOMARE

1. Samtliga domare skall bära den officiella klädsel som beslutas av domarkommittén. Denna klädsel skall bäras vid alla kurser och tävlingar.

Den officiella klädseln består av följande:

- a. Enkelknäppt marinblå blazer med två silverfärgade knappar.
- b. Vit skjorta med kort ärm.
- c. Officiell slips utan slipsnål.
- d. Enkla ljusgrå byxor utan slag.
- e. Omönstrade mörkblå eller svarta strumpor samt svarta skor av typ loafer utan skosnöre att användas innanför matchytan.
- f. Kvinnliga domare kan använda hårspännen.

TÄVLANDE

1. Tävlade skall bära en vit omärkt karate-GI utan revärer eller passportaler. Ett nationsemlen eller eget lands flagga får bäras. Märket skall placeras på jackans vänstra bröst och ej överstiga 12 x 8 cm i storlek. Endast tillverkarens originaletikett får finnas på dräkten. Tävlade får ha ett identifikationsmärke utfärdat av organisationskommittén. Märket skall sitta på ryggen. Den ena tävlade skall bära ett blått bälte och den andra ett rött. De blåa och röda bältena skall vara ca 5cm breda och skall korrekt knutna lämna två st.15cm långa ändar.
2. Utan att motsäga ovanstående paragraf kan World Karate Federation:s Executive Committee (huvudstyrelsen) besluta om att speciella märken eller etiketter från godkända sponsorer får bäras.
3. GI-jackan skall när bältet är knutet vara minst så lång att den går ned över och täcker höften men ej nå längre ned än till tre fjärdedelar av låret. Damer skall bära vit T-shirt under GI-jackan.
4. Ärmarna får varken nå längre ned än till handleden, ej vara kortare än att de täcker halva underarmen eller vara upprullade.
5. Byxorna måste täcka minst två tredjedelar av underbenet och får ej gå längre ned än till risterna. Byxben får ej vara upprullade.
6. De tävlade skall ha håret rent och av en sådan längd att det ej stör matchen. HACHIMAKI (hårband) tillåts ej. Anser SHUSHIN en tävlandes hår smutsigt eller för långt kan denne avstånga den tävlade. I kumite är hårspännen liksom metalliska hårklämmor förbjudna. I katatävling får diskreta hårspännen bäras. Rosetter och andra hårdekorationer är förbjudna.

7. Naglar skall vara kortklippta. Inga föremål av metall eller dylikt som kan förorsaka skada får bäras. Användande av tandställning i metall måste godkännas av SHUSHIN och tävlingsläkaren under förutsättning att skador som kan uppstå sker på den tävlandes eget ansvar.
8. Följande skyddutrustning är obligatorisk:
 - a. WKF-godkända knogskydd. Den ena tävlande skall bära röda och den andra blåa skydd.
 - b. Tandskydd.
 - c. WKF-godkänt bröstskydd (för kvinnor).
 - d. WKF-godkända, mjuka skenbensskydd. Den ena tävlande skall bära röda och den andra blåa skydd.
 - e. WKF-godkända fotskydd. Den ena tävlande skall bära röda och den andra blåa skydd.

Suspensoar är inte obligatoriskt, men en sådan bärs skall den vara godkänd av WKF.

9. Tandskydd är obligatoriskt. Glasögon är förbjudna, mjuka kontaktlinser får användas på egen risk.
10. Icke godkänd utrustning får ej användas.
11. Skyddsutrustningen måste uppfylla WKF:s angivna standard.
12. Det är KANSA:s uppgift att inför varje match säkerställa att de tävlande bär den godkända utrustningen. Vid tävlingar på kontinental eller nationell nivå samt på internationella tävlingar måste användande av WKF-godkänd skyddutrustning tillåtas.
13. Användande av bandage, tejp och lindor beroende på skador måste godkännas av SHUSHIN efter rekommendation av tävlingsläkaren.

COACHER

1. Coach skall under hela tävlingen bära träningsoverall med ett identifikationsmärke.

Regeltolkning:

- I. Tävlände skall endast bära ett bälte. AKA bär rött och AO blått. Egna bälten får ej bäras.*
- II. Tandskydd skall sitta ordentligt. Suspensoar med lös "kopp" i tygpåse är av säkerhetsskäl förbjudna. Tävlände som använder denna typ av suspensoar skall hållas ansvariga.*
- III. Då det kan finnas religiösa skäl för klädsel utöver ovan nämnda t.ex. turban, amuletter mm skall domarkommittén avgöra om så är lämpligt efter begäran därom. Inga undantag görs för personer som kommer utan att i förväg begära dispens.*

- IV. Om en tävlande kommer till matchytan oreglementsenligt klädd skall denne ej diskvalificeras utan ges 1 minut att rätta till klädseln.*
- V. Det är domarkommittén som avgör om domarna kan ta av sig kavajerna.*

ARTIKEL 3: ORGANISATION AV KUMITETÄVLINGAR

1. En karatetävling kan bestå av kumite och / eller katatävling.
2. Tävlingen kan indelas i lagtävling och individuell tävling. Individuell kumite kan delas upp i viktklasser och öppen klass som i sin tur består av enskilda matcher. Med match menas också de enskilda kamperna i lagtävlingar.
3. I individuell tävling får ingen tävlande ersättas av någon annan.
4. Ett herrlag består av sju medlemmar varav fem tävlar i en lagmatch. Ett damlag består av fyra medlemmar varav tre tävlar i en lagmatch.
5. Det finns inga fasta reserver, alla räknas som lagmedlemmar.
6. Före varje enskild lagmatch måste lagkaptenen eller coachen lämna in en matchordning till sekretariatet. Denna matchordning kan ändras före varje omgång, men väl inlämnad får den ej ändras förrän nästa omgång.
7. Ett lag diskvalificeras om dess sammansättning eller matchordning ändras utan att sekretariatet skriftligen underrättats. Att ta in reserv är en ändring i matchordningen.

Regeltolkning:

- I. Med "omgång" menas den del av tävlingen där lag / tävlande slås ut och som slutligen leder fram till en final. I pooltävling är "omgång" när alla tävlande har gått en match. På samma sätt kan en omgång ses som det skede i tävlingen där antingen den första elimineringen eller återkval äger rum. Vid avgörande genom sk "round robin", dvs. alla mot alla, innebär en omgång att alla tävlande har gått varsin match.*
- II. Då de tävlandes ibland likalydande eller svåruttalade namn ofta leder till missförstånd bör de tävlande nummermärkas.*
- III. När lag ställer upp före lagmatch får endast de fem (tre) som skall tävla ställa upp. De övriga samt coachen skall befinna sig på därför anvisad plats.*
- IV. För att kunna tävla måste ett herrlag bestå av minst tre tävlande och ett damlag av två. Ett lag med färre tävlande än det föreskrivna antalet skall tilldömas KIKEN.*
- V. Matchordningen kan lämnas in antingen av coach eller lagmedlem och skall innehålla lands- eller klubbnamn, AKA / AO samt de tävlandes namn och deras nummer i ordning. Matchordningen skall vara underskriven av den ansvarige.*

- VI. Om fel person (er) av misstag tävlar skall matchen förklaras ogiltig oavsett resultat. För att undvika administrativa fel skall vinnande lag eller tävlande bekräfta segern hos sekretariatet innan tävlingsområdet lämnas.*

ARTIKEL 4: DOMARPANELEN

1. Till varje match skall utses **1 SHUSHIN** (domare), **3 FUKUSHIN** (flaggdomare) och **1 KANSA** (arbitrator).
2. SHUSHIN och samtliga FUKUSHIN i en kumitematch får ej ha samma nationalitet som någon av de tävlande.
3. Dessutom skall **poängkontrollant**, tidtagare, protokollförare och utropare utses.

Regeltolkning:

- I. Vid starten av en kumitematch skall SHUSHIN stå utanför matchytans kant. På dennes vänstra sida står FUKUSHIN 1 och 2 och på dennes högra KANSA och FUKUSHIN 3.*
- II. Efter den formella bugningen mellan de tävlande och domarpanelen, tar SHUSHIN ett steg bakåt, de tre FUKUSHIN och KANSA vänder sig inåt och alla bugar mot varandra. Därefter intar domarna sina positioner.*
- III. Vid byte av domarpanelen skall de utgående domarna inta de positioner som de hade innan matchen började, buga mot varandra och lämna tävlingsytan tillsammans.*
- IV. Vid byte av en FUKUSHIN går den inkommande flaggdomaren till den utgående, de bugar mot varandra och byter positioner.*

ARTIKEL 5: MATCHTID

1. Matchtiden är 3 minuter för herrar seniorer (både lag- och ind. matcher) samt 2 minuter för damer, juniorer och yngre juniorer (kadetter).
2. Tidtagningen startar då SHUSHIN startar matchen och bryts varje gång SHUSHIN beordrar YAME.
3. Tidtagaren skall signalera tydligt med gong-gong, ringsignal eller liknande "30 sekunder kvar" och "tiden ute". Signalen för "tiden ute" markerar matchslut.

ARTIKEL 6: POÄNG

1. Poängen är enligt följande:

- a) SANBON 3 poäng
- b) NIHON 2 poäng
- c) IPPON 1 poäng

2. Poäng utdelas när en godkänd attackteknik utförs mot godkänd attackyta med:

- a) God form
- b) Sportslig attityd
- c) Kraft
- d) ZANSHIN
- e) God timing
- f) Korrekt avstånd

3. SANBON utdelas vid:

- a) Höga sparkar (JODAN GERI)
- b) Sveg eller kast där motståndaren faller ned följt av poänggivande teknik

4. NIHON utdelas vid:

- a) Sparkar mot kroppen (CHUDAN GERI)
- b) Slag mot ryggen och baksidan av huvudet eller nacken (gäller ej UCHI)
- c) En kombination av handtekniker som i sig är poänggivande
- d) Brytande av motståndarens balans följt av poänggivande teknik

5. IPPON utdelas vid:

- a) Slag mot kropp eller ansikte (CHUDAN eller JODAN TSUKI)
- b) Runda slag (UCHI)

6. Följande attackytor är godkända:

- a) Huvud
- b) Ansikte
- c) Hals
- d) Buk
- e) Bröst
- f) Rygg
- g) Sida

7. En effektiv teknik utförd samtidigt som matchslut signaleras skall godkännas. En teknik (även effektiv) utförd efter att SHUSHIN beordrat YAME skall ej godkännas och kan resultera i en varning eller bestraffning för den som utfört den.

8. Ingen teknik utförd när bägge tävlande befinner sig utanför matchytan får godkännas. Om däremot den som utför tekniken befinner sig inom matchytan och tekniken är effektiv samt utföres före YAME, skall den godkännas.
9. Samtidiga effektiva tekniker (AI-UCHI) skall ej ge poäng.

Regeltolkning:

För att få poäng måste en teknik utföras mot ett godkänt attackområde enligt de definitioner som finns i ovanstående paragraf 6. Tekniken måste vara välkontrollerad med hänsyn tagen till attackområde och måste uppfylla samtliga sex kriterier för poäng enligt ovanstående paragraf 2.

Uttryck	Tekniska krav
Sanbon 3 poäng utdelas för:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sparkar mot Jodan. Jodan definieras som ansikte, huvud och nacke. 2. Alla poänggivande tekniker som utförs efter ett godkänt kast, bensvep eller nedtagning av motståndaren.
Nihon 2 poäng utdelas för:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sparkar mot Chudan. Chudan definieras som buk, bröst, rygg och sida. 2. Slag (Tzuki) mot motståndarens rygg inklusive bakhuvudet och nacken. 3. Kombinationer av slag (tsuki och uchi) som var för sig är poänggivande och som utförs mot någon av de sju attackområdena. 4. Alla poänggivande tekniker (förutom sparkar mot Jodan) som utförs efter att motståndaren har försatts i obalans.
Ippon 1 poäng utdelas för:	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alla poänggivande slag (Tzuki) som utförs mot någon av de sju attackområdena förutom ryggen samt bakhuvudet och nacken. 2. Alla poänggivande slag (uchi) som utförs mot någon av de sju attackområdena inklusive bakhuvudet och nacken.

- I. Av säkerhetsskäl skall en tävlande varnas eller bestraffas vid farliga kast, dvs. sådana kast där motståndaren ej kan antas falla säkert samt kast som utförs högre upp än den tävlandes höft. Undantag är traditionella bensveptechniker som ej kräver fasthållning av motståndaren, t.ex. ASHI-BARAI, KO UCHI GARI, KANI WAZA mm. SHUSHIN skall efter svep eller kast ge **två till tre sekunder** till den tävlande att utföra ett försök till poänggivande teknik.

- II. När en tävlande själv halkar, faller eller tappar balansen och motståndaren utför en poänggivande teknik ges poängen som om den tävlande hade stått upprätt.*
- III. **GOD FORM** innebär att tekniken i fråga skall med traditionell karate som grund kunna antagas ha den effekt som en bra attack förutsätts ha.*
- IV. **SPORTSLIG ATTITYD** innebär att även om tekniken utföres med tydlig koncentration och god form, får dess syfte ej vara att skada motståndaren.*
- V. **KRAFT** innebär att tekniken skall vara utförd med maximal styrka och hastighet.*
- VI. **ZANSHIN**, som är det mest förbisedda kriteriet för poäng, innebär att koncentrationen och uppmärksamheten på motståndarens möjlighet till kontringsattack kvarstår även efter det att egen attack har lyckats. Den tävlande skall ej vända bort ansiktet under det att tekniken utföres samt vara vänd mot motståndaren efter attacken.*
- VII. **GOD TIMING** innebär att attacken utföres i just det ögonblick dess möjliga effekt (kraftpotential) är som störst.*
- VIII. **KORREKT AVSTÅND** innebär likaledes att tekniken skall vara utförd på just det avstånd där dess möjliga effekt är som störst. En teknik som träffar samtidigt som motståndaren snabbt rör sig baklänges kan sägas ej ha hög kraftpotential.*
- IX. Vidare menas att tekniken skall ha möjlighet att penetrera djupt nog. **Korrekt avstånd har exempelvis ett slag på ett avstånd mellan "skin touch" och 2 – 5 cm från ansiktet och vars arm är ej helt sträckt.** Dock skall ett JODAN slag som når inom ett realistiskt avstånd från målet och som motståndaren inte gör något försök att undvika eller blockera vara poänggivande, förutsatt att övriga kriterier är uppfyllda.*
- X. En dålig teknik är en dålig teknik oavsett var och hur den utföres. Således kan en teknik som saknar god form eller kraft ej erhålla någon poäng.*
- XI. Bältet utgör ej nedre gräns för attackytan, utan alla attacker mot mellangärdet räknas under förutsättning att de träffar högre än blygdbenet. Även hals och strupe är del av godkänd attackyta och attack mot dessa kan resultera i poäng, dock får ej någon som helst kontakt ske mot strupen.*
- XII. Även skuldrorna räknas till attackytan och en god attack mot dessa kan resultera i poäng. Däremot skall domarna vara observanta och ej ge poäng för tekniker som träffar axelleden och nyckelbenet.*
- XIII. Tidssignalen markerar slut på möjligheten att erhålla poäng även om SHUSHIN ej råkar höra signalen. Bestraffningar däremot kan utdelas så länge de tävlande befinner sig på matchytan eller i dess omedelbara närhet. Naturligtvis kan bestraffningar utdelas även senare, men då endast av domarkommittén.*
- XIV. AI-UCHI är sällsynt. De två attackerna måste inte bara landa samtidigt, de måste också vara av poänggivande kvalitet. Därför måste domaren i varje AI-UCHI situation noga värdera teknikerna och ej gömma sig bakom AI-UCHI möjligheten.*

ARTIKEL 7: KRITERIER FÖR DOMSLUT

En match avgörs när en tävlande leder med 8 poängs skillnad, när en tävlande efter matchtidens slut har flest poäng, genom HANTEI eller genom att en tävlande bestraffas med KIKEN, HANSOKU eller SHIKKAKU.

1. När en match slutar oavgjort skall SHUSHIN döma HIKIWAKE och börja förlängningen (ENCHO-SEN) om det är tillämpligt.
2. Vid oavgjort (HIKIWAKE) i individuell match skall ENCHO-SEN tillgripas. ENCHO-SEN är en förlängning av matchen, vilket innebär att alla varningar och bestraffningar följer med de tävlande. **ENCHO-SEN skall vara 1 minut.** Den tävlande som får första poängen vinner. Om ENCHO-SEN också slutar oavgjort skall HANTEI tillämpas. Domarpanelen måste rösta för en av de tävlande baserat på följande:
 - a) De tävlandes attityd, fighting spirit och styrka.
 - b) Överlägsenhet i taktik och uppvisade tekniker.
 - c) Den tävlande som har initierat merparten av de tekniska handlingarna.
3. Om en match slutar oavgjort i lagtävling förlorade matcher.
4. Om bägge lag har lika antal segrar och lika antal poäng skall matchen avgöras genom en avgörande kamp mellan en representant för vardera lag. I händelse av oavgjort, HIKIWAKE, tillgrips ENCHO-SEN, maximerat till 1 minut. Den tävlande som först erhåller en poäng utses som segrare. Om också ENCHO-SEN slutar oavgjort dömer domaren enligt majoritetsbeslut, HANTEI.
5. När ett lag har vunnit tillräckligt med lagmatcher som omöjliggör för motståndarlaget att vinna skall laget utses till segrare. Resterande matcher får ej äga rum. Ett exempel är lagtävling för herrar: Om det står 2-1 i matcher samt en HIKIWAKE och den som leder har 9 poäng eller mer, skall resterande matcher ej äga rum).

Regeltolkning:

- I. Vid HANTEI efter ENCHO-SEN skall SHUSHIN stå utanför matchytan, utropa HANTEI följt av en två tonig visselsignal varvid samtliga tre FUKUSHIN visar sina åsikter med flaggorna. SHUSHIN skall med hand signaler, samtidigt som alla FUKUSHIN, visa sin åsikt. Därefter blåser SHUSHIN ännu en signal, flaggorna tas ner varefter denne går tillbaka till sin linje innanför matchytan och meddelar det angivna majoritetsbeslutet.
- II. Vid oavgjord, HANTEI, (2 st. AKA mot 2 AO) har SHUSHIN rätt att använda sin utslagsröst och skall återvända till sin utgångspunkt, föra sin ena arm över bröstet och höja denna mot en av de tävlande för att indikera sitt val. Därefter skall vinnaren utses.

ARTIKEL 8: FÖRBJUDNA TEKNIKER OCH HANDLINGAR

Förbjudna tekniker och handlingar delas in i två kategorier:

Kategori 1

1. Tekniker med överdriven kontakt med hänsyn tagen till attackområde och tekniker som träffar strupen.
2. Direkta attacker mot armar, ben, underlivet, leder samt fotens ovansida.
3. Attacker mot ansiktet med öppen hand.
4. Farliga eller förbjudna kast.

Kategori 2

1. Att spela skadad eller överdriva eventuell skada.
2. Upprepad mattflykt, JOGAI.
3. Att utsätta sig för fara, MUBOBI.
4. Att medvetet undvika kamp så att motståndaren inte kan attackera eller göra poäng.
5. Att i ta tag i sin motståndare, brottas eller knuffas utan att göra ett attackförsök eller kast.
6. Tekniker som ej kan anses kunna kontrolleras tillräckligt för motståndarens säkerhet.
7. Attacker med huvud, knä eller armbåge.
8. Att tala till eller hetsa upp motståndaren, att inte lyda domares direktiv samt ovärdigt och / eller oartigt uppträdande.

Regeltolkning:

- I. Tävlingskarate är idrott. Därför är de flesta farliga tekniker förbjudna och alla tekniker skall utföras med kontroll. En vältränad karateka kan tåla hård kontakt över div. muskler, t.ex. buken, medan huvudet, ansiktet, nacken, leder och underlivet ej klarar hård kontakt. Tekniker som orsakar skada skall resultera i bestraffning, såvida den träffade ej själv är skyldig. Alla tekniker som utföres måste vara kontrollerade och ha god form. Är de icke det skall, oavsett vilken teknik det gäller, varning eller bestraffning utdelas.*

II. Kontakt mot ansikte – seniorer och juniorer

I senior- och juniortävling skall tekniker mot ansikte, huvud och hals vara mycket väl kontrollerade och endast lätt beröring (skin touch) kan tillåtas.

Alla tekniker som träffar strupen är förbjudna och skall resultera i varning eller bestraffning. När SHUSHIN anser att en teknik har varit för hård, men inte reducerar motståndarens vinstchans, skall en varning (CHUKOKU) ges. En andra förseelse under samma omständigheter skall bestraffas med KEIKOKU och IPPON (1 poäng) skall ges till motståndaren. En tredje förseelse resulterar i HANSOKU CHUI varvid NIHON (2 poäng) ges till motståndaren. I händelse av ytterligare en förseelse skall den skyldige diskvalificeras genom HANSOKU.

Kontakt mot ansikte – yngre juniorer (kadetter)

- III.** I tävling för yngre juniorer skall alla handtekniker mot ansikte, huvud och hals vara mycket väl kontrollerade. **Om knogskyddet vidrör målet skall tekniken ej resultera i poäng.** Vid sparktekniker mot ansikte, huvud och hals tillåts endast lätt beröring (skin touch). Domarpanelen skall varna eller bestraffa ej kontrollerade tekniker som träffar för hårt. Alla tekniker mot ansikte, huvud och hals som orsakar skada, oavsett hur lätt, skall resultera i varning eller bestraffning såvida den träffade ej själv är skyldig.
- IV.** **Domarna skall hela tiden iakttaga den träffade.** En kort paus före eventuell poängutdelning kan visa eventuella skadesymptom som näsblod. Försök att förvärra en liten skada genom att t.ex. framkalla näsblod vid upprepade försök att snyta sig eller gnida upp en mindre träff med knogskyddet kan då även lätt observeras.
- V.** Naturligtvis skall hänsyn tagas till tidigare erhållna skador då graden av kontakt bedöms. En mindre träff kan exempelvis resultera i att en tävlande inte kan fortsätta p.g.a. erhållna skador i tidigare matcher. Innan en match börjar skall den mattansvarige kontrollera tävlingskortet (licenserna) för att försäkra sig om att de tävlande är i tävlingsdugligt skick. SHUSHIN skall informeras om en tävlande har vårdats för skada.
- VI.** En tävlande som, för att vinna fördel, överdriver skada genom att t.ex. hålla händerna för ansiktet, stappla omkring eller falla omkull i onödan skall varnas eller bestraffas.
- VII.** Att spela skadad är ett mycket grovt regelbrott. SHIKKAKU skall utdelas till en tävlande som spelar skadad, t.ex. när en tävlande "kollapsar" eller rullar runt på golvet utan synbar anledning eller skada. Undersökning av neutral läkare skall ske. Att överdriva eller försöka förvärra en skada är likaså ett regelbrott om än inte lika grovt som att spela skadad och bör således resultera i varning / bestraffning.
- VIII.** Tävlande som erhåller SHIKKAKU för att de spelat skadade skall tas ut från tävlingsområdet och direkt hänskjutas till WKF: s medicinska kommitté som omedelbart skall utföra en undersökning av den tävlande. Medicinska kommittén skall till domarkommittén framlägga en rapport innan mästerskapets slut för utvärdering / behandling. För att trovärdigheten vid karatetävlingar skall upprätthållas skall tävlande som spelar skadad erhålla det strängaste straffet, till och med livstids avstängning för upprepade försök.
- IX.** Strupen är det område som inkluderar struphuvud och halspulsåder. All kontakt mot dessa skall resultera i varning eller bestraffning såvida den träffade ej själv är skyldig.
- X.** Kasttekniker delas in i två typer. Den första är traditionella bensveptekniker som ej kräver fasthållning av motståndaren, t.ex. ASHI-BARAI, KO UCHI GARI mm, där motståndaren kastas eller försätts i obalans. Den andra typen är kast som kräver att motståndaren tas tag eller hålls i under kastets utförande. Kastet får ej utföras högre upp än den tävlandes höft. Motståndaren måste hållas i under hela kastet så att denne kan falla säkert.
- Kast som utförs över axelhöjd, såsom SEIO NAGE, KATA GARUMA mm, är strängt förbjudna. Detta gäller även för s.k. "offerkast" såsom TOMOE NAGE, SUMI GAESHI mm. Om en tävlande skadas under ett kast skall domarpanelen besluta om motståndaren skall varnas eller bestraffas.

- XI. Tekniker med öppen hand mot ansiktet är förbjudna av hänsyn till motståndarens synförmåga.*
- XII. JOGAI definieras som den situation när en tävlandes fot eller vilken annan del av kroppen som helst hamnar (vidrör området) utanför matchytan. Undantaget är då en tävlande knuffas eller kastas ut av motståndaren.*
- Då JOGAI skall avgöras är SHUSHINs "YAME" ett viktigt hjälpmedel.*
- XIII. Om AKA först utför en poänggivande teknik och därefter korsar linjen bör YAME gälla träffen och JOGAI anses då skett efter YAME. Om däremot attacken misslyckats skulle följaktligen ej YAME beordrats och således gäller JOGAI för AKA.*
- XIV. Om AO korsar linjen just efter AKAs lyckade attack skall samma sak gälla. Således ges endast poängen för tekniken.*
- Om AO däremot korsar linjen samtidigt som AKA utför en lyckad attack (med AKA innanför matchytan) och före YAME, ges både poäng för AKA och JOGAI för AO.*
- XV. En tävlande som undviker kamp, griper tag i motståndaren i onödan, medvetet går utanför matchytan eller omöjliggör motståndarens chans att attackera skall varnas eller bestraffas. Detta brukar förekomma i slutsekunderna av en match. Om förseelsen sker innan de tio sista sekunderna har påbörjats skall SHUSHIN varna den tävlande. Har den tävlande redan en tidigare varning av kategori 2 skall bestraffning ges.*
- Om tiden är mindre än "10 sekunder kvar" skall SHUSHIN bestraffa den skyldige med KEIKOKU (oavsett om det har utdelats en CHUKOKU i kategori 2 eller inte) och motståndaren får IPPON. Har den tävlande redan tidigare en KEIKOKU i kategori 2 skall denne bestraffas med HANSOKU-CHUI och motståndaren får NIHON. Har den tävlande redan tidigare en HANOSKU-CHUI i kategori 2 skall denne bestraffas med HANSOKU och vinsten ges till motståndaren.*
- SHUSHIN måste försäkra sig om att den tävlande inte undviker kamp p.g.a. att motståndaren agerar vårdslöst. I så fall skall motståndaren varnas eller bestraffas.*
- XVI. MUBOBI kan beskrivas med exemplet då en tävlande "dyker in" med en lång attackteknik på ett sätt som omöjliggör egen blockering. En sådan "öppen" attackgång är ett fall av MUBOBI och kan ej resultera i poäng.*
- Att av taktiska skäl, för att påverka domarna, vända ryggen till eller höja handen då man tror sig ha lyckats ta poäng är ett annat exempel på MUBOBI. En sådan poäng får ej utdelas. Detta gäller även om en tävlande släpper garden och ej är observant på motståndaren. Om den skyldige ådrar sig en skada och förseelsen anses vara självförvållad skall SHUSHIN utdela en varning eller bestraffning i kategori 2 och ej bestraffa motståndaren. För att kunna varna eller bestraffa för mubobi måste en hård träff eller skada ha inträffat.*
- XVII. Ovärdigt, oartigt uppträdande från någon representant för en officiell delegation kan medföra diskvalificering av den skyldige eller hela delegationen från den aktuella tävlingen.*

ARTIKEL 9: BESTRAFFNINGAR

- CHUKOKU** Är en varning som skall utdelas vid försök till smärre regelbrott samt vid första smärre regelbrottet.
- KEIKOKU** Är en bestraffning där motståndaren erhåller en **IPPON** (1 poäng) och används vid smärre regelbrott för vilka varning tidigare givits eller för sådana regelbrott som ej kan anses allvarliga nog för att medföra HANSOKU-CHUI.
- HANSOKU-CHUI** Är en bestraffning där motståndaren erhåller **NIHON** (2 poäng) och används vid allvarliga regelbrott, vid upprepande av smärre regelbrott där KEIKOKU tidigare utdelats eller för sådana regelbrott som ej kan anses allvarliga nog för att medföra HANSOKU.
- HANSOKU** Utdelas vid synnerligen allvarliga regelbrott eller vid upprepande av smärre där HANSOKU-CHUI tidigare utdelats och medför att motståndaren diskvalificeras. I lagmatcher, då en tävlande erhåller HANSOKU, nollställs först samtliga poäng och motståndaren vinner med 8-0.
- SHIKKAKU** Innebär diskvalificering från själva tävlingen, del därav eller själva matchen. För att avgöra hur diskvalificeringen tillämpas skall domarkommittén höras. SHIKKAKU skall utdelas då en tävlande inte lyder domarens direktiv, agerar ovärdigt, uppträder oartigt eller när karate-do's prestige och goda rykte skadats samt vid andra handlingar som bryter mot tävlingens bestämmelser. I lagmatcher, då en tävlande erhåller SHIKKAKU, nollställs först samtliga poäng och motståndaren vinner med 8-0.

Regeltolkning:

- I. Bestraffningsskalan, kategori 1 och 2, adderas ej korsvis.*
- II. Vid utdelande av bestraffningar kan man gå in i bestraffningsskalan var som helst med hänsyn tagen till regelbrottets art. Dock måste skalan följas uppåt vid nästa regelbrott av samma art. Det är således ej möjligt att efter en varning för kontakt ge en till varning för kontakt vid nästa liknande regelbrott.*
- III. **CHUKOKU** (varning) utdelas vid smärre regelbrott dvs. sådana där **motståndarens vinstchans enligt domarna ej har reducerats**.*
- IV. **KEIKOKU** kan utdelas direkt eller vid upprepning av regelbrott som tidigare givit **CHUKOKU** och gäller regelbrott där **motståndarens vinstmöjlighet reducerats något**.*
- V. **HANSOKU-CHUI** kan utdelas direkt eller vid upprepning av regelbrott som tidigare givit **KEIKOKU** och gäller regelbrott där **motståndarens vinstmöjlighet väsentligt reducerats**.*

- VI. **HANSOKU** kan utdelas direkt eller vid upprepning av regelbrott som tidigare givit HANSOKU-CHUI och gäller regelbrott där **motståndarens vinstmöjlighet reducerats totalt.***
- VII. En tävlande som har bestraffats med HANSOKU p.g.a. att ha orsakat motståndaren skada, och enligt domarpanelen samt mattansvarige anses ha handlat farligt och vårdslöst, eller som inte anses ha den tillräckliga kontroll som krävs för tävling, skall rapporteras till domarkommittén. Kommittén avgör om den tävlande skall förvägras fortsatt deltagande i den aktuella tävlingen eller därpå följande tävlingar.*
- VIII. **SHIKKAKU** kan även utdelas utan föregående varningar. Den tävlande behöver inte ens själv ha begått någon handling för att erhålla SHIKKAKU. Om den tävlandes coach eller lagkamrat begår en handling som anses skada karatens prestige och goda rykte kan detta medföra SHIKKAKU för den tävlande. Om domaren anser att en tävlande handlar hänsynslöst eller farligt oavsett om skada har skett eller inte, är **SHIKKAKU** den korrekta bestraffning och ej HANSOKU.*
- IX. Ett SHIKKAKU-beslut måste meddelas offentligt.*

ARTIKEL 10: SKADOR OCH OLYCKOR

- KIKEN** ges när en tävlande vägrar att fortsätta, inte kommer när kallad, lämnar matchen eller av SHUSHIN vägras fortsätta, t.ex. vid skada som ej kan tillskrivas motståndaren.
- Om bägge tävlande samtidigt skadar varandra eller om tidigare skador förvärras på ett sådant sätt att tävlingsläkaren ej kan tillåta fortsatt tävlande, tilldöms matchen den tävlande som vid sagda tillfälle erhållit flest poäng. Vid lika ställning avgörs matchen genom HANTEI. I lagmatcher skall SHUSHIN döma oavgjort (HIKIWAKE). Om detta inträffar vid ENCHO-SEN under en lagmatch skall majoritetsbeslut (HANTEI) avgöra vem som vinner.
- En skadad tävlande som av läkare förklarats olämplig för fortsatt tävlande får ej fortsätta sitt deltagande i kumiteklasser under samma tävling.
- En skadad tävlande som vinner på HANSOKU får ej vidare tävla utan läkares tillåtelse. Han kan vinna ytterligare en match på HANSOKU men är då automatiskt avstängd från fortsatt tävlande i kumite under samma tävling.
- När en tävlande skadas skall SHUSHIN omedelbart stoppa matchen och tillkalla läkare, denne får endast ställa diagnos och behandla skadan.
- Läkaren får tre minuter på sig att behandla en skada. Därefter beslutar SHUSHIN om den tävlande skall behandlas ytterligare en tid eller förklaras oförmögen att fortsätta matchen (artikel 13 § 9:d).

7. En tävlande som faller, kastas eller slås ned och inte står upp själv inom 10 sekunder anses vara inkapabel att fortsätta tävla och blir automatiskt avstängd från fortsatt deltagande i kumiteklasser i denna tävling. När en tävlande faller, kastas eller slås ned och inte står upp själv omedelbart skall SHUSHIN signalera till tidtagaren att påbörja en nedräkning om 10 sekunder samtidigt som tävlingsläkaren om nödvändigt tillkallas. Tidtagaren skall stoppa nedräkningen när SHUSHIN påbjuder detta genom att höja sin arm.

Regeltolkning:

- I. När tävlingsläkaren förklarar en tävlande som olämplig för fortsatt tävlande skall en anteckning härom göras på den tävlandes startkort (licens). Graden av avstängning skall klart framgå.*
- II. En tävlande kan vinna genom HANSOKU (diskvalificering kategori 1) utan att uppvisa allvarliga skador, dvs. genom att flera mindre träffars bestraffningar adderas. Detta kan dock ske högst en gång till. Efter två vinster genom HANSOKU får en tävlande ej längre fortsätta.*
- III. SHUSHIN skall endast kalla in läkaren när en tävlande är skadad och behöver behandling.*
- IV. Tävlingsläkaren får endast yttra sig angående skada och den tävlandes säkerhet i samband med den speciella skada denne inkallats för att behandla.*
- V. När tiosekunders-regeln tillämpas skall tiden kontrolleras av en därför speciellt utsedd tidtagare. En varningssignal skall höras efter 7 sekunder och följas av en slutsignal efter 10 sekunder. Tidtagaren får endast starta klockan när SHUSHIN ger signal därom och stoppa nedräkningen när den tävlande står upp igen och SHUSHIN höjer sin arm.*
- VI. Domarpanelen skall fatta beslut om vem som blir vinnaren baserat på HANSOKU, KIKEN eller SHIKKAKU.*
- VII. I lagmatcher, då en tävlande erhåller KIKEN, HANSOKU eller SHIKKAKU, nollställs först samtliga poäng och motståndaren vinner med 8-0.*

ARTIKEL 11: OFFICIELLA PROTESTER

1. Ingen får protestera direkt hos domarpanelen (KANSA, SHUSHIN eller FUKUSHIN).
2. Om något beslut i matchen verkar strida mot reglerna kan den tävlandes förbundsordföranden eller officiella representant lämna in en protest.
3. Protesten skall vara skriftlig och lämnas in omedelbart efter matchen. Undantaget är sådan protest som gäller administrativa procedurer. Den mattansvarige skall omedelbart underrättas om eventuella administrativa fel upptäckts.

4. Protesten skall lämnas till en representant från tävlingsjuryn som skall behandla densamma samt efter att ha granskat alla fakta och omständigheter vidtaga nödvändiga åtgärder och lämna en officiell rapport i ärendet.
5. Alla protester gällande tolkning av dessa regler skall lämnas in enligt de rutiner som WKF-DC (World Karate Federation: s Directing Committee) har fastställt. Protesten skall vara undertecknad av den officiella representanten för laget eller tävlande.
6. Protesten åtföljs av den summa som WKF-DC beslutat om och som deponeras. Protesten samt depositionen skall inlämnas till representanten för tävlingsjuryn.

7. Sammansättning av tävlingsjuryn

Tävlingsjuryn består av tre ordinarie seniordomare vilka utses av Domarkommittén. Två medlemmar från samma land/klubb får ej utses. Domarkommittén skall även utse tre suppleanter vilka numreras från 1-3. Dessa ersätter automatiskt en ordinarie medlem om intressekonflikt uppstår. Några exempel är om någon medlem samma nationalitet/klubb, släktskap eller är ingift (motsvarande). Man kan då inte delta i handläggandet av protesten. Detta gäller även alla medlemmar i domarpanelen som har varit inblandade i händelsen.

8. Handläggningsprocessen

Det är den kärande parten som skall överlämna protesten till tävlingsjuryn och deponera avgiften till kassören. Väl inlämnad skall tävlingsjuryn omedelbart påbörja undersökningarna såsom den tycker är nödvändiga för att kunna värdera protestens giltighet. Varje medlem skall för sig ge sin åsikt om huruvida protesten är korrekt. Blankröster är ej tillåtna.

9. Avslagna protester

Om en protest avslås skall tävlingsjuryn utse en av sina egna medlemmar att muntligt meddela den kärande parten om beslutet. Protesten skall märkas med "AVSLÅS" och signeras av alla medlemmar innan den överlämnas till kassören. Protesten skall sedan vidarebefordras av kassören till generalsekreteraren.

10. Godkända protester

Om en protest godkänns skall juryn etablera kontakt med organisationskommittén och domarkommittén för att kunna vidta nödvändiga åtgärder. Det som kan göras är att:

- Ta tillbaka tidigare beslut som har stridigt mot reglerna.
- Radera matchresultat från och med den inträffade händelsen.
- Låta matcher gå om som har påverkats av den inträffade händelsen.
- Rekommendera domarkommittén om iblandade domare skall bestraffas eller stängas av.

När tävlingsjuryn gör sin undersökning har det ett ansvar att störa det pågående tävlingsprogrammet så lite som möjligt. Att låta en eliminering gå om är den sista utvägen för att säkerställa ett rättvist resultat.

Tävlingsjuryn skall utse en av sina egna medlemmar att muntligt meddela den kärande parten om beslutet. Protesten skall märkas med "GODKÄND" och signeras av alla medlemmar innan den överlämnas till kassören. Denne skall sedan ge tillbaka protestavgiften till den kärande parten och vidarebefordra dokumentet till generalsekreteraren.

11. Rapport av händelsen

Efter ovanstående process skall juryn träffas igen för att skriva en rapport om protesten där de ska redovisa sina slutsatser och anledningarna till varför den avslogs eller godkändes. Rapporten skall undertecknas av alla tre medlemmarna och vidarebefordras till generalsekreteraren.

12. Befogenheter och begränsningar

Tävlingsjuryns utslag är slutgiltigt och kan endast överstyras av WKF: s Executive Committee.

Tävlingsjuryn kan inte utfärda sanktioner eller dela ut bestraffningar, utan bedömer endast en protests giltighet. Är den giltig skickas ärendet vidare till domarkommittén och organisationskommittén så att de kan korrigera ett domslut som strider mot reglerna.

Regeltolkning:

- I. Protesten måste innehålla de tävlandes och domarnas namn. Vidare måste det **klart framgå vad protesten gäller**, inga allmänna klagomål. Bevisbördan ligger hos den som protesterar.*
- II. Protesten kommer att behandlas av tävlingsjuryn, som skall undersöka de bevis som finns inlämnade med protesten, samt granska officiella videoupptagningar och göra förfrågningar hos mattansvarige för att få underlag till en objektiv granskning av protesten.*
- III. Om tävlingsjuryn godkänner protesten skall lämpliga åtgärder vidtagas. Det skall också vidtagas åtgärder för att undvika återkommande problem i framtida tävlingar. Kassören skall återbetala den deponerade summan.*
- IV. Om tävlingsjuryn ej godkänner protesten skall den avslås och den deponerade summan tillfaller WKF.*
- V. Påföljande matcher skall inte försenas pga. att en protest skall inlämnas. Det är KANSAS uppgift att se till att matchen har genomförts enligt gällande tävlingsregler.*
- VI. Vid ett administrativt fel under en pågående match kan coachen påtala detta för mattansvarige direkt. Denne skall i sin tur meddela SHUSHIN.*

Anteckningar: _____

ARTIKEL 12: ARBETSUPPGIFTER OCH BEFOGENHETER

DOMARKOMMITTÉN - MATTANSVARIGE - SHUSHIN - FUKUSHIN - KANSA och POÄNGKONTROLLANTEN

På *domarkommittén* ankommer följande:

1. Att tillsammans med arrangören försäkra sig om att alla förberedelser och säkerhetsåtgärder gällande matchytan, materiel, funktionärer och liknande är tillfyllest.
2. Att i förväg utse mattansvarig (domarchef) till respektive TATAMI samt att vidtaga nödvändiga åtgärder med anledning av mattansvariges rapporter.
3. Att övervaka och organisera domarnas arbete i allmänhet.
4. Att vid behov utse ersättare. (Sammansättningen av domarpanelen vid en TATAMI får ej ändras av SHUSHIN, FUKUSHIN eller KANSA själva).
5. Att i sista hand avgöra frågor som uppkommer under tävlingen och för vilka det ej finns något entydigt svar i reglerna.

På den *mattansvarige* (domarchef) ankommer följande:

1. Att delegera, utse samt övervaka samtliga SHUSHIN och FUKUSHIN under alla matcher på den ansvariges TATAMI.
2. Att övervaka SHUSHINs och FUKUSHINs prestationer inom deras respektive arbetsområden för att försäkra sig om att domarpanelen och övriga funktionärer är kapabla att utföra de arbetsuppgifter de blivit tilldelade.
3. Att beordra SHUSHIN att stoppa matchen när KANSA signalerar att det har förekommit ett regelbrott.
4. Att iordningställa en daglig skriftlig rapport över varje domares prestation under dennes överseende, tillsammans med egna rekommendationer om några sådana finns. Rapporten skall inlämnas till domarkommittén.

På *SHUSHIN* ankommer följande:

1. SHUSHIN skall ensam leda matchen. Denne skall starta, stoppa och avsluta matchen.
2. Att utdela poäng.
3. Att om nödvändigt förklara sina domslut till mattansvarige, domarkommittén eller tävlingsjuryn.

4. Att utdela varningar och bestraffningar både före, under och efter en match.
5. Att inhämta och agera enligt de tre FUKUSHINs åsikter.
6. Att om nödvändigt förlänga matchen.
7. Att begära omröstning (HANTEI) och meddela beslutet.
8. Att meddela vem/vilka som vann.
9. SHUSHINs arbetsområde inkluderar förutom själva matchytan även dess omedelbara närhet.
10. Endast SHUSHIN har rätt att tala och ge kommandon under en match.

På *FUKUSHIN* ankommer följande:

1. Att assistera SHUSHIN med flaggsignaler.
2. Att uttrycka sin uppfattning och/eller beslut vid HANTEI.

FUKUSHIN skall noga observera de tävlande. I följande fall skall denne signalera sin uppfattning:

- a) När en poäng observerats.
- b) När denne observerat att en tävlande ämnar utföra eller har utfört en förbjuden handling och/eller teknik.
- c) När denne upptäckt att en tävlande verkar vara skadad eller sjuk.
- d) När en eller båda tävlande hamnar utanför matchytan, JOGAI.
- e) I andra situationer där denne finner det nödvändigt att påkalla SHUSHINs uppmärksamhet.

På *KANSA* ankommer följande:

1. Att assistera den mattansvarige genom att övervaka pågående match. Om SHUSHIN och/eller FUKUSHIN gör en handling som strider mot gällande regler skall KANSA larma den mattansvarige genom att höja den röda flaggan och blåsa i sin visselpipa. Den mattansvarige beordrar därefter SHUSHIN att stoppa matchen och ändra på det som skall ändras. Matchprotokoll är officiella handlingar och skall godkännas av KANSA. Före varje match skall KANSA säkerställa att de tävlande bär den godkända skyddsutrustningen.

På *poängkontrollanten* ankommer följande:

1. Att föra eget, fristående poängprotokoll samt att övervaka tidtagare och protokollförare.

Regeltolkning:

- I. När alla tre FUKUSHIN ger samma signal eller visar poäng för samma tävlande skall SHUSHIN stoppa matchen och döma efter majoritetsbeslut. Om denne missar att stoppa matchen skall KANSA höja den röda flaggan och blåsa i sin visselpipa.*
- II. Om två FUKUSHIN ger samma signal eller visar poäng för samma tävlande skall SHUSHIN överväga deras åsikter men kan låta matchen fortsätta om denne bedömer att de har misstagit sig.*
- III. Om SHUSHIN stoppar matchen skall däremot majoritetsbeslut gälla. SHUSHIN kan be FUKUSHIN att ändra sina åsikter, men kan inte fatta beslut mot två FUKUSHIN om denne inte har positivt stöd av den tredje.*
- IV. När SUSHIN ser en poänggivande teknik skall denne beordra YAME och stoppa matchen enligt gällande signal. Han skall därefter visa sitt val genom att hålla sin ena arm böjd med handflatan uppåt mot den tävlande.*
- V. I en två-mot-två-situation skall SHUSHIN med den korrekta signalen visa varför den ena tävlandes teknik inte kan godkännas och därefter ge poäng till den andra.*
- VI. SHUSHIN kan be FUKUSHIN att ändra sina åsikter om denne bedömer att de har misstagit sig eller att deras åsikter bryter mot reglerna.*
- VII. När alla tre FUKUSHIN visar olika signaler skall SHUSHIN fatta beslut med stöd av en FUKUSHIN.*
- VIII. Vid HANTEI har SHUSHIN och samtliga FUKUSHIN varsin röst. Vid oavgjort efter ENCHO-SEN har SHUSHIN utslagsröst.*
- IX. FUKUSHIN skall signalera för poäng endast när de verkligen sett tekniken landa på en godkänd attackyta. Om de inte är absolut säkra skall de visa att de inte har sett, (MIENAI).*
- X. KANSAs uppgift är att säkerställa att matchen genomförs enligt tävlingsreglerna. Denne är ej där som extra FUKUSHIN, **har ej rösträtt och får inte delta i beslut** som t.ex. poängutdelning, JOGAI mm. Dennes ansvarsområde sträcker sig endast till procedurfrågor.*
- XI. Om SHUSHIN inte hör ljudsignalen för matchslut skall poängkontrollanten omedelbart signalera med sin visselpipa.*
- XII. Ombedd att förklara ett domslut får domarpanelen göra detta **endast till** den mattansvarige, domarkommittén eller tävlingsjuryn.*

ARTIKEL 13: MATCHLEDNING

1. De av domarna använda termerna och gesterna skall vara de som beskrivs i tillägg 1 och 2.
2. SHUSHIN och FUKUSHIN skall intaga sina bestämda utgångspunkter och efter de tävlandes bugande skall domaren starta matchen med orden **SHOBU HAJIME**.
3. SHUSHIN stoppar matchen med ordet **YAME**. Om det behövs skall de tävlande beordras till sina respektive utgångspunkter, **MOTO NO ICHI**.
4. SHUSHIN går tillbaka till sin utgångspunkt och FUKUSHIN visar med flaggsignal sin uppfattning. Vid poängutdelning skall först den tävlande **AKA / AO**, därefter attackområdet **JODAN / CHUDAN**, därefter tekniken **UCHI / TSUKI / KERI**, och slutligen själva poängen **IPPON / NIHON / SANBON** i nu nämnd ordning tydligt sägas. Därefter återupptages matchen med orden **TSUZUKETE HAJIME**.
5. När en tävlande **leder med 8 poängs skillnad** skall SHUSHIN stoppa matchen med ordet **YAME**, beordra de tävlande till sina utgångspunkter samt genom att höja sin hand mot vinnaren döma **AKA (AO) NO KACHI**. Därmed är matchen avslutad.
6. När matchtiden är ute skall den tävlande som har flest poäng förklaras som vinnare. Detta gör SHUSHIN genom att höja sin hand mot vinnaren och döma **AKA (AO) NO KACHI**. Därmed är matchen avslutad.
7. När matchtiden är ute och ställningen är lika skall SHUSHIN beordra **YAME** och återvända till sin utgångspunkt innanför matchytan. Därefter skall SHUSHIN meddela oavgjort (**HIKIWAKE**) och påbörja **ENCHO-SEN** om detta är tillämpligt.
8. Vid **HANTEI** har SHUSHIN och de tre FUKUSHIN var sin röst.

Vid **HANTEI** efter **ENCHO-SEN** har SHUSHIN utslagsröst för att kunna bryta ev. lika ställning och utse en vinnare.
9. Ställd inför följande situationer skall SHUSHIN temporärt avstanna matchen genom att beordra **YAME**.
 - a. När en eller båda tävlande hamnar utanför matchytan.
 - b. När SHUSHIN anser att en tävlande skall rätta till sin GI eller skyddsutrustning.
 - c. När en tävlande har begått ett regelbrott.
 - d. När SHUSHIN anser att en eller båda tävlande är oförmögna att fortsätta matchen pga. skador, sjukdom eller andra orsaker. Efter konsultation med tävlingsläkaren skall SHUSHIN avgöra huruvida matchen skall fortsätta.
 - e. När en tävlande griper tag i sin motståndare utan att omedelbart göra en teknik eller kast inom två till tre sekunder.

Det här regeltillägget syftar till att hjälpa domare när varken reglerna eller tolkningarna ger ett klart svar

HÅRD KONTAKT

Domarpanelen skall ej ge poäng för en godkänd teknik som åtföljs av en annan där kontakten är för hård. Istället skall panelen varna eller bestraffa i kategori 1 (såvida det inte är den träffades eget fel).

HÅRD KONTAKT OCH ÖVERDRIFT AV SKADA

När en tävlande ger intryck av att ha fått en hård kontakt men domarpanelen tycker att den var kontrollerad (och uppfyller alla 6 kriterier), skall poäng ges till motståndaren. Därefter skall en varning eller bestraffning i kategori 2 ges till den skyldige för att ha överdrivit kontaktsituationen. Allvarliga fall där någon låtsas bli skadad kan dock leda till Shikkaku.

MUBOBI

När en tävlande skadas p.g.a. eget misstag eller oaktsamhet skall varning eller bestraffning utdelas. Det kan ha orsakats av att den tävlande har vänt ryggen till motståndaren, attackerat med en lång och låg Gyaku-tzuki utan att skydda sig för motattack, slutat att fightas före domarens Yame, sänkt garden, tappat koncentrationen eller missat/struntat att blockera motståndarens attackförsök.

Regeltolkningen i artikel 8 (XVI) säger:

Om den skyldige ådrar sig en skada och förseelsen anses vara självförvållad skall Shushin utdela en varning eller bestraffning i kategori 2 och ej bestraffa motståndaren.

En tävlande som träffas p.g.a. ett eget misstag och sedan överdriver skadan med avsikt att förleda domarpanelen kan erhålla en varning eller bestraffning för Mubobi. Dessutom kan panelen utdela en bestraffning för att ha överdrivit skada eftersom två förseelser har begåtts.

En tävlande kan aldrig få poäng för en teknik vars kontakt har varit för hård.

ZANSHIN

Zanshin är ett begrepp som beskriver den situation där en tävlande bibehåller koncentrationen, blicken och uppmärksamheten på motståndarens möjlighet att utföra en kontringsattack. Efter att ha utfört en attack vänder somliga tävlande bort kroppen ifrån motståndaren men behåller blicken och koncentrationen framåt. Domarpanelen måste kunna skilja på detta och andra situationer där den tävlande vänder sig bort och tappar garden och koncentrationen, d.v.s. slutar fightas.

ATT FÅNGA EN SPARK I SIDAN

Ska domarpanelen ge poäng för en spark som träffar i sidan om motståndaren fångar upp den innan den dras tillbaka?

Förutsatt att den tävlande som sparkar har Zanshin finns ingen anledning att inte ge poäng så länge som sparken uppfyller alla sex kriterier. Om man jämför situationen med två Gyaku-tsukis som utförs nästan samtidigt, så anses den teknik vara bäst som landade först, även om båda i sig är poänggivande. Om man i teorin skulle jämföra med ett riktigt slagsmål skulle en spark med full kraft oskadliggöra motståndaren så pass att man aldrig skulle kunna fånga den. Korrekt kontroll, träffyta och de sex kriterierna är de avgörande faktorerna för poänggivning.

KAST OCH SKADOR

Eftersom fasthållning av motståndaren på vissa villkor är tillåtet måste alla coacher säkerställa att deras tävlande tränar och kan använda säkra falltekniker.

En tävlande som försöker utföra en kastteknik måste uppfylla villkoren enligt artikel 6 och 8. Om en tävlande kastar sin motståndare enligt regelboken och en skada ändå uppstår p.g.a. av den som kastas inte behärskar fallteknik ska denne, och inte den som utför kastet, bestraffas. Självorsakade skador kan uppstå när den tävlande faller på sin arm eller armbåge eller håller fast i den som kastar och drar ner honom/henne över sig själv.

Det kan uppstå en farlig situation då en tävlande fattar tag i båda benen på motståndaren så att denne faller platt på ryggen. Artikel 8 slår fast att motståndaren måste kunna hållas fast för att kastet ska vara säkert. Eftersom detta är svårt att utföra kan kastet betraktas som en förbjuden handling i kategori 2. Om en skada uppstår blir det kategori 1. Om det inte uppstår en skada eller att Shushin har stoppat matchen skall en varning eller bestraffning i kategori 2 utdelas, enligt artikel 8, kategori 2, § 6. Det skall poängteras att denna typ av kast inte är förbjudet i sig. Det är på vilket sätt det utförs som avgör saken.

TRE MIENAI

Shushin stoppar matchen och tre Fukushima visar Mienai. Kan poäng eller bestraffning utdelas? Paragraf III under regeltolkning (artikel 12) säger: Men om matchen stoppas skall majoritetsbeslut gälla. Eftersom Fukushima inte har sett någonting anses de inte ha någon åsikt eller röst. Därför är Shushin i majoritet. Denna situation kan uppstå då när ett händelseförlopp sker nära matchytans kant på Shushins sida, d.v.s. där ingen Fukushima kan observera något.

TVÅ AKA, EN MIENAI

Kan Shushin ge poäng till AO efter Yame om två Fukushima visar poäng för AO och den tredje Mienai?

Reglerna säger att Shushin inte kan gå emot två Fukushima om denne inte har stöd av minst en Fukushima. Mienai är inte ett stöd eftersom det innebär att Fukushima inte observerade någon teknik. Därför har inte Shushin något stöd och måste be Fukushima att ändra sina åsikter. Han/hon måste även visa *varför* beslutet ska ändras.

ATT ÄNDRA ÅSIKT/BESLUT

Shushin kan be Fukushima att ändra sina åsikter om "denne bedömer att de har misstagit sig, eller då besluten strider mot reglerna". Men Shushin ska/kan bara be om detta **en gång**. Om denne inte får något stöd skall majoritetsbeslut gälla.

TYDLIGA SIGNALER

För att undvika missförstånd skall Fukushima endast visa en signal åt gången. Om en teknik inte är poänggivande behöver man inte visa varför. Den korrekta signalen är Torimassen. Signaler såsom "blockerad" eller "miss" skall ges endast och Shushin ber Fukushima att ändra uppfattning. För att undvika onödiga misstag och begäran om ändring av uppfattning måste alla tre Fukushima visa sina åsikter när Shushin stoppar matchen och återvänder till sin utgångspunkt.

JOGAI

Fukushin måste komma ihåg att knacka i golvet med rätt flagg då en Jogai-situation uppstår. När Shushin stoppar matchen och återvänder till utgångspunkten skall de även indikera varning/bestraffning i kategori 2.

PROCEDUREN KRING ATT ÄNDRA UPPFATTNING

När Shushin ber om ändring av en signal måste Fukushin först överväga denna begäran. Skulle Fukushin ha en annan uppfattning ska han/hon visa varför och upprepa den första signalen.

Om Fukushin tror att Shushin kunde observera tekniken och tolka händelseförloppet bättre kan han/hon ändra sin uppfattning och visa sitt stöd för Shushin åsikt.

När Fukushin vet att det var två tekniker gjorda men endast såg en av teknikerna träffa en godkänd attackyta och han/hon vet att hans/hennes beslut är korrekt, ska Fukushin visa Mienai för det beslut som Shushin frågar efter och därefter, än en gång, visa sitt tidigare beslut.

Om en Fukushin bara kan se den ena av två tekniker nå fram till en godkänd attackyta och han/hon vet att Shushin kunde se bättre (Fukushin ser alltså den tävlandes kroppsöflyttning, men inte om tekniken når fram till målet) ska han/hon visa Mienai. Framförallt ska inte Fukushin visa poäng. Detta visar att Fukushin inte har en åsikt/röst och lämnar ansvaret till Shushin att lösa situationen.

ATT VISA TECKEN FÖR REGELBROTT

Vad gäller regelbrott i kategori 1 skall Fukushin först snurra med flaggan (rätt färg!). Sedan ska han/hon korsa båda flaggorna till vänster om det gäller AKA (med röd färg framför blå) och till höger om det gäller AO (med blå färg framför röd). Detta hjälper Shushin att klarare se vilken sida som har begått regelbrottet.

Anteckningar: _____

TILLÄGG 1 : TERMINOLOGI

<u>TERM</u>	<u>BETYDELSE</u>	<u>HANDLING</u>
SHOBU HAJIME	Starta matchen.	Efter tillkännagivande tar Shushin ett steg bakåt.
ATOSHI BARAKU	Lite tid kvar.	En signal ges av tidtagaren 30 sek. före matchslut och Shushin meddelar "Atoshi Baraku".
YAME	Stopp	Matchen avbryts eller avslutas. Shushin gör "shuto" nedåt. Matchuret stoppas.
MOTO NO ICHI	Till utgångsläget.	Tävlande och Shushin återvänder till sina respektive utgångspunkter.
TSUZUKETE	Fortsätt tävla.	Order om fortsatt tävlande om matchen avbrutits utan order från Shushin.
TSUZUKETE HAJIME	Återuppta, starta om matchen.	Shushin står på sin linje och faller bakåt i Zenkutsu-dachi "Tsuzukete" och för ihop sina handflator framför bröstet "Hajime" samtidigt som denne tar ett steg bakåt.
SHUGO	Samtliga Fukushin kallas in.	Shushin kallar in alla tre Fukushin när matchen är slut eller för att rekommendera Shikkaku.
HANTEI	Beslut	Shushin begär beslut (efter Encho-sen) genom att blåsa i sin visselpipa, beslutet visas med flaggsignal samtidigt som Shushin visar sin egen åsikt genom att höja sin arm uppåt.
HIKIWAKE	Oavgjort	Armarna hålls korsade över bröstet och förs 45° nedåt med handflatorna framåt.

TORIMASEN	Ej acceptabel som poänggivande teknik.	Armarna hålls korsade över bröstet och förs 45° nedåt med handflatorna nedåt.
ENCHO-SEN	Förlängning	Shushin startar förlängningen med orden "Encho-Sen, Shobu Hajime".
AIUCHI	Samtidiga godkända tekniker.	Shushin håller knytnävarna mot varandra framför bröstet. Ingen poäng utdelas.
AKA (AO) NO KACHI	Vinst för röd (blå).	Shushin höjer sin arm snett uppåt, med öppen hand mot vinnarens sida.
AKA (AO) SANBON	Röd (blå) får tre poäng.	Shushin lyfter sin arm 45° uppåt med öppen hand mot den tävlandes sida.
AKA (AO) NIHON	Röd (blå) får två poäng.	Shushin sträcker ut sin arm i axelhöjd med öppen hand mot den tävlandes sida.
AKA (AO) IPPON	Röd (blå) får en poäng.	Shushin sänker sin arm 45° nedåt med öppen hand mot den tävlandes sida.
CHUKOKU	Första varning utan bestraffning. Gäller för både kategori 1 och 2.	För förseelser i kategori 1: Shushin korsar händerna (brösthöjd) mot den skyldige, med raka fingrar uppåt och tummarna mot kroppen. För förseelser i kategori 2: Shushin pekar med böjd arm mot den skyldiges ansikte.
KEIKOKU	Besträffning som ger motståndaren lppon .	Först visar Shushin om det är kategori 1 eller 2, därefter pekar denne 45° nedåt mot den skyldiges fötter samt ger motståndaren lppon (1 poäng)

HANSOKU-CHUI	Bestraffning som ger motståndaren Nihon .	Först visar Shushin om det är kategori 1 eller 2, därefter pekar denne med pekfingret rakt mot den skyldiges bröstparti samt ger motståndaren Nihon (2 poäng).
HANSOKU	Diskvalifikation	Först visar Shushin om det är kategori 1 eller 2, därefter pekar denne med pekfingret 45° i riktning mot den skyldige samt ger vinsten till motståndaren (No Kachi).
JOGAI	Mattflykt	Shushin pekar med pekfingret mot mattlinjen bakom den skyldige.
SHIKKAKU	Diskvalifikation "Lämna Mattan".	Shushin gör två gester. Först pekar denne 45° i riktning mot den skyldige, därefter bakåt bort från matchytan och meddelar "Aka (AO) Shikkaku" samt ger vinsten till motståndaren.
KIKEN	Walk over.	Shushin pekar på platsen där den tävlande skulle ha stått samt ger vinst till motståndaren.
MUBOBI	Varning för bristande omtanke om egen säkerhet.	Shushin vidrör sitt ansikte samtidigt som denne för handen fram och tillbaka med handkanten framåt. Detta för att visa Fukushima att den tävlande brister i omtanke om egen säkerhet.

Anteckningar: _____

TILLÄGG 2 : GESTER OCH FLAGGSIGNALER

SHUSHINS TILLKÄNNAGIVANDEN och GESTER

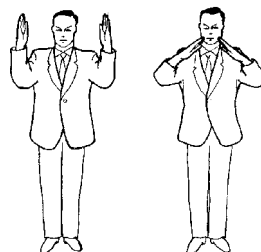
SHOMEN-NI REI

SHUSHIN sträcker ut handflatorna framåt.



OTAGAI-NI-REI

Shushin beordrar de tävlande att buga korrekt mot varandra.



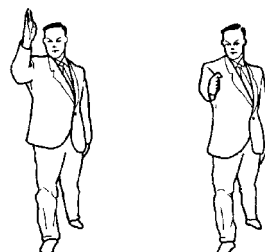
SHOBU HAJIME

”Starta matchen”
Shushin står vid sin linje och tar därefter ett steg bakåt.



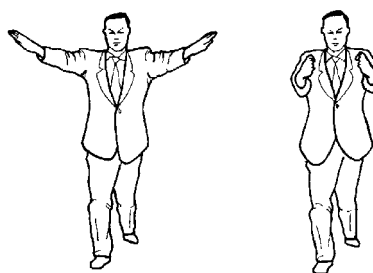
YAME

“Stopp”
Matchen avbrytes eller avslutas.
Shushin gör “shuto” nedåt, matchuret stoppas.



TSUZUKETE HAJIME

”Återuppta matchen”
Shushin står på sin linje och faller bakåt i Zenkutsu-dachi “Tsuzukete” och för ihop sina handflator framför bröstet “Hajime” samtidigt som denne tar ett steg bakåt.



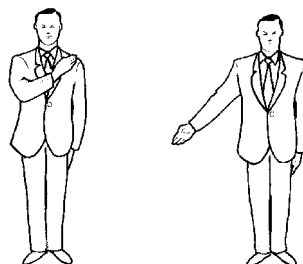
SHUSHINS ÅSIKT

Efter att ha utropat YAME skall Shushin visa vilken tävlande som denne anser skall erhålla poäng genom att hålla sin böjda arm uppåt mot den tävlandes sida.



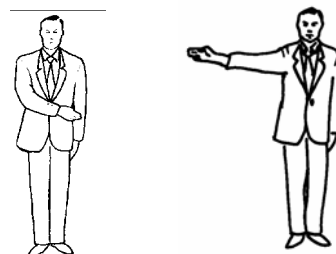
IPPON - 1 Poäng

Shushin sträcker ut sin arm 45° nedåt med öppen hand mot den sida (tävlande) som får poäng.



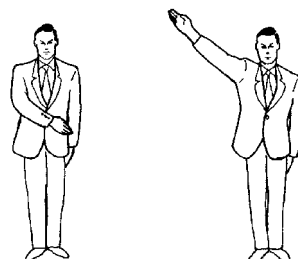
NIHON - 2 Poäng

Shushin sträcker sin arm rakt ut i axelhöjd med öppen hand mot den sida (tävlande) som får poäng.



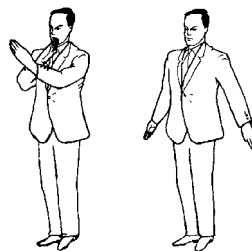
SANBON - 3 Poäng

Shushin höjer upp sin arm 45° med öppen hand mot den sida (tävlande) som får poäng.



UPPHÄVA SENASTE BESLUT

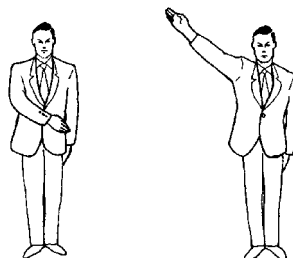
Shushin vänder sig mot den tävlande, säger "Aka" eller "Ao" och gör tecknet för Torimassen för att visa att det senaste beslutet har blivit upphävt.



NO KACHI

"Vinst"

Shushin höjer sin arm snett uppåt med öppen hand mot vinnarens sida.



KIKEN

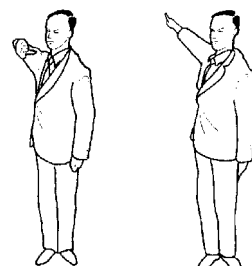
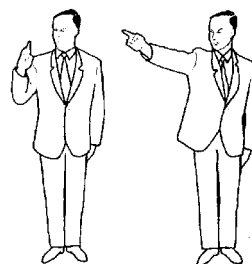
"Walk over"

Shushin pekar på platsen där den tävlande skulle ha stått samt ger vinst till motståndaren.



SHIKKAKU

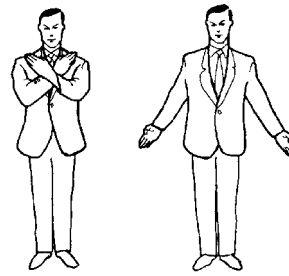
Diskvalifikation, "Lämna Mattan". Shushin gör två gester. Först pekar denne 45° i riktning mot den skyldige, därefter bakåt bort från matchytan och meddelar "Aka (Ao) Shikkaku" samt ger vinsten till motståndaren (No Kachi).



HIKIWAKE

“Oavgjort”

Armarna hålls korsade över bröstet och förs 45° nedåt med handflatorna framåt.



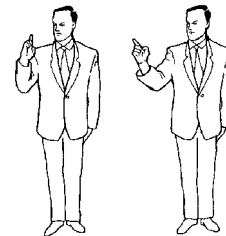
FÖRSEELSE KATEGORI 1

Shushin korsar händerna (brösthöjd) mot den skyldige, med raka fingrar uppåt och tummarna mot kroppen.



FÖRSEELSE KATEGORI 2

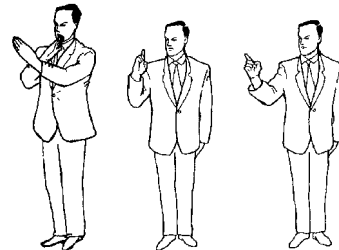
Shushin pekar med böjd arm mot den skyldiges ansikte.



CHUKOKU

”Varning”

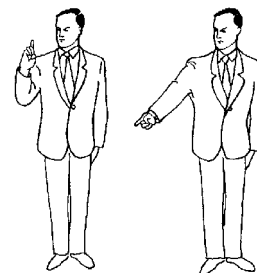
Shushin visar en varning i kategori 1 eller kategori 2.



KEIKOKU

”Bestraffning”

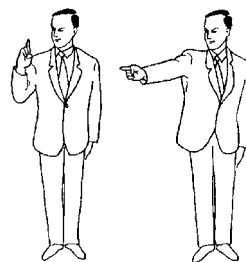
Först visar Shushin om det är kategori 1 eller 2, därefter pekar denne 45° nedåt mot den skyldiges fötter samt ger motståndaren 1 poäng, **ippon**.



HANSOKU CHUI

”Bestraffning”

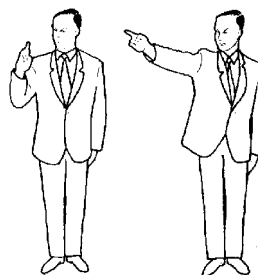
Först visar Shushin om det är kategori 1 eller 2, därefter pekar denne rakt mot den skyldiges bröstparti samt ger motståndaren 2 poäng, **Nihon**.



HANSOKU

”Diskvalifikation”

Först visar Shushin om det är kategori 1 eller 2, därefter pekar denne 45° i riktning mot den skyldige samt ger vinsten till motståndaren, **No Kachi**.



AIUCHI

”Samtidiga poänggivande tekniker”

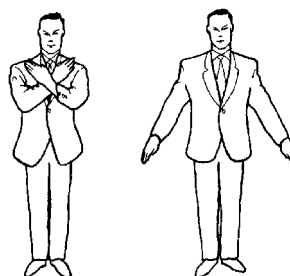
Shushin håller knytnävarna mot varandra framför bröstet.

Ingen poäng utdelas.



TORIMASEN

”Ej acceptabel som poänggivande teknik”. Armarna hålls korsade över bröstet och förs 45° nedåt med handflatorna nedåt.



OMPRÖVNING AV BESLUT

Efter att ha visat varför ber Shushin sina Fukushin att ändra åsikt.



AKA (AO) VAR FÖRST

Shushin visar för Fukushin att Aka var först genom att föra sin öppna högra hand mot handflatan på den vänstra handen. Om Ao hade varit först, hade den vänstra handen förts mot den högra.



BLOCKERAD TEKNIK (UKEMAS)

Shushin placerar en öppen hand mot andra armen för att visa att tekniken blockerades eller träffade en icke godkänd attackyta. Armarna skall vara vågräta.



TEKNIKEN MISSADE (NUKEMAS)

Shushin för en knuten näve framför kroppen i maghöjd för att visa Fukushin att tekniken missade attackytan.



ÖVERDRIVEN KONTAKT

Shushin visar sina Fukushin att det har varit för hård kontakt.
En förseelse tillhörande kategori 1.



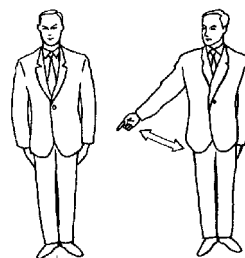
ATT SPELA SKADAD ELLER ÖVERDRIVA SKADA

SHUSHIN håller båda handflatorna mot sina kinder.



JOGAI

“Mattflykt”
Shushin pekar mot mattlinjen
bakom den skyldige.



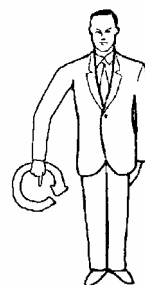
MUBOBI

“Bristande omtanke om egen säkerhet”
Shushin vidrör sitt ansikte samtidigt
som denne för handen fram och tillbaka
med handkanten framåt. Detta för att
visa Fukushima att den tävlande brister
i omtanke om egen säkerhet.



UNDBIKANDE AV KAMP

Shushin gör en cirkelrörelse med
pekfingret nedåt. Det är en förseelse
i kategori 2.



ATT I ONÖDAN TA TAG I MOTSTÅNDAREN, HÅLLA FAST, BROTTAS ELLER KNUFFAS

Shushin håller båda knytnävarna i
axelnivå eller gör en skjutande rörelse
med öppna händer framåt. Det är en
förseelse i kategori 2.



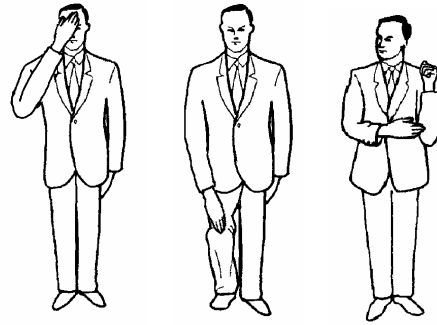
FARLIGA OCH OKONTROLLERADE ATTACKER

Shushin för knytnäven förbi sidan
av sitt huvud. Det är en förseelse
i kategori 2.



ATTACKER MED HUVUDET, KNÄ ELLER ARMBÅGE

Shushin vidrör pannan, knät eller armbågen med handflatan. Det är en förseelse i kategori 2.



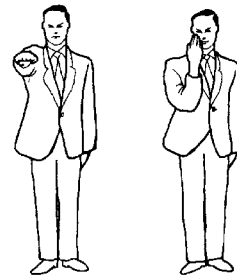
ATT TALA TILL, HETSA UPP MOTSTÅNDAREN SAMT OVÄRDIGT UPPTÄDANDE

Shushin sätter pekfingeret för munnen. Det är en förseelse i kategori 2.



SHUGO

"Fukushin kallas in"
Shushin kallar in alla tre Fukushin när matchen är slut eller för att rekommendera Shikkaku.

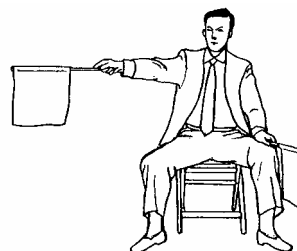


Anteckningar:

FUKUSHINS FLAGGSIGNALER



IPPON



NIHON



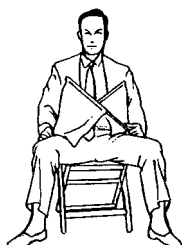
SANBON



FÖRSEELSE

”Varning”

Fukushin gör en cirkelrörelse med flaggan och därefter visar vilken kategori som gäller.



FÖRSEELSE KATEGORI-1
Flaggorna korsas med sträckta armar.



FÖRSEELSE KATEGORI-2
Fukushin ”flaggar” med böjd arm.

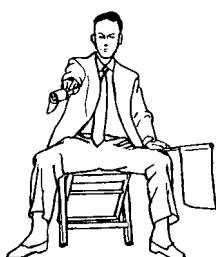


JOGAI

Fukushin slår flera gånger
mot golvet med lämplig flagga



KEIKOKU



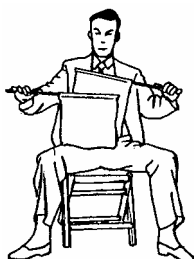
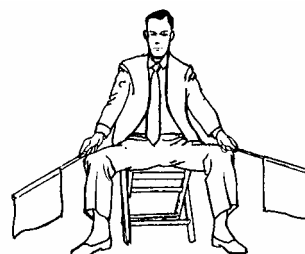
HANSOKU CHUI



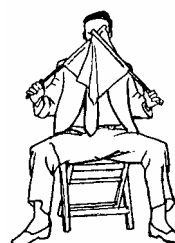
HANSOKU



TORIMASEN



AIUCHI



MIENAI

KATAREGLER

ARTIKEL 1: TÄVLINGSYTAN

1. Tävlingsytan skall ha ett jämnt underlag där nödvändiga olycksförebyggande åtgärder skall vidtagas.
2. Tävlingsytan skall vara stor nog för att ge varje tävlingskata tillräckligt utrymme.

Regeltolkning:

- I. För att kunna utföra kata rätt krävs ett stabilt golv med jämn yta. Pusselmattor som används vid kumitetävlingar får användas också för kata.*

ARTIKEL 2: OFFICIELL KLÄDSEL

1. Tävlade och domare skall vara klädda enligt artikel 2 i kumitereglererna (sidan 4).
2. Den person som ej följer detta kan avstängas.

Regeltolkning:

- I. Kata får ej utföras utan GI-jacka.*
- II. Tävlade som uppträder inkorrekt klädd skall ges 1 minut att rätta till detta.*

ARTIKEL 3: ORGANISATION AV KATATÄVLING

1. Katatävling finns i form av lag- och individuell tävling. I lagkata tävlar man i tremannalag. Alla lag skall bestå av enbart manliga resp. kvinnliga deltagare. Individuell katatävling består av individuell tävling för damer och herrar i separata divisioner.
2. Katatävlingar genomförs (som i kumite) med det "brasilianska" eliminerings-/poolsystemet inklusive återkval.
3. De tävlade förväntas att utföra både obligatorisk (**SHITEI**) samt fritt vald kata (**TOKUI**) under tävlingen, enligt de av WKF erkända karate-do skolorna som är baserade på GOJU-RYU, SHITO-RYU, SHOTO-KAN och WADO-RYU. En lista över SHITEI och TOKUI kata redovisas i slutet av detta regelverk.
4. Vid utförande av SHITEI-kata tillåts inga variationer.
5. Vid utförande av TOKUI-kata skall katan väljas från den officiella TOKUI-listan. Variationer enligt de tävlandes stilorganisationer är tillåtna.

6. Valet av kata skall meddelas sekretariatet före varje omgång.
7. De tävlande måste utföra olika kata i varje omgång. Kata som uppvisats en gång får ej utföras igen.
8. Tävlade i ett återkval får endast utföra en SHITEI- eller TOKUI-kata som redovisas i de officiella katalistorna.
9. Vid finalen i lagkata måste de två finalisterna utföra en kata från TOKUI-listan. Därefter skall de uppvisa katans applikation, BUNKAI, vilket får ta **högst fem minuter**. Tidtagaren skall starta klockan när laget bugar sig efter att katan har utförts och skall stoppa klockan när laget har bugat sig efter BUNKAI-utförandet. Ett lag som överskrider den tillåtna tiden diskvalificeras. Användande av traditionella vapen eller redskap är förbjudet.

Regeltolkning:

Nedan visas typen av kata (SHITEI och TOKUI) och antalet som krävs beroende på antalet tävlande:

Tävlande eller lag	Antal Kata	Tokui Kata	Shitei Kata
65 - 128	7	5	2
33 - 64	6	4	2
17 - 32	5	3	2
9 - 16	4	3	1
5 - 8	3	3	0
4	2	2	0

ARTIKEL 4: DOMARPANELEN

1. En panel bestående av tre eller fem flaggdomare (FUKUSHIN) utses av domarkommittén eller mattansvarige inför varje match.
2. Domarna i en katamatch får ej ha samma nationalitet som någon av de tävlande.
3. Dessutom skall protokollförare, tidtagare (endast lagtävling) och utropare finnas.

Regeltolkning:

- I. Huvudflaggdomaren (FUKUSHIN 1) skall placeras vid tävlingsytan mittemot de tävlande. De andra två flaggdomarna placeras på den vänstra och högra sidan 2m från matchytans mittlinje in emot den plats där de tävlande går in på mattan.

- II. Vid tillräckligt antal domare kan fem stycken användas för att säkerställa nationell och stilmässig neutralitet. Huvudflaggdomaren skall sitta i mittposition med ansiktet mot de tävlande och de andra fyra domarna i varje hörna.*
- III. Samtliga FUKUSHIN skall ha en röd och en blå flagga. Om elektroniska poängtavlor används skall de ha varsin knappsats.*

ARTIKEL 5: KRITERIER FÖR DOMSLUT

1. Den tävlande skall skickligt ha utfört sin kata och visat en klar förståelse för de moment och traditionella principer katan innehåller. Följande skall tagas hänsyn till vid bedömning och poängsättning av kata i både lag- och individuell tävling.
 - a) Ett realistiskt utförande av katans mening.
 - b) Uppvisa en riktig förståelse för de tekniker som utförts, katans BUNKAI.
 - c) Bra timing, rytm, hastighet, balans och fokusering av kraften (KIME).
 - d) Korrekt andning för att bistå KIME.
 - e) Korrekt uppmärksamhet (CHAKUGAN) och koncentration.
 - f) Korrekta ställningar (DACHI) med rätt anspänning i ben och fötterna platt mot golvet.
 - g) Korrekt anspänning i bukpartiet (HARA). Höften skall vara på jämn nivå vid förflyttning mellan ställningar.
 - h) Korrekt form (KIHON) i enlighet med den stil som uppvisas.
 - i) Hänsyn skall även tagas till andra faktorer såsom katans svårighetsgrad.
 - j) I lagkata är synkronisering utan yttre tecken en positiv faktor.
2. Tävlande som varierar en SHITEI-kata skall diskvalificeras.
3. En tävlande som avbryter utförandet av en SHITEI- eller TOKUI-kata eller utför en annan kata än tidigare meddelats till sekretariatet skall diskvalificeras.
4. En tävlande som utför en icke godkänd kata eller repeterar en kata skall diskvalificeras.

Regeltolkning:

1. *Kata är varken dans eller teatral uppvisning. Utförandet skall göras utifrån traditionella värderingar och principer. Katan skall vara realistisk i kamptermer och uppvisa koncentration, uthållighet och kraftpotential. Den måste visa såväl styrka, uthållighet och hastighet som elegans, rytm och balans.*

- II. I lagkatatävling skall de tävlande påbörja sin kata med alla tre tävlande stående i samma riktning på tävlingsytan, framför och med ansiktena mot huvudflaggdomaren.*
- III. I lagkata skall lagmedlemmarna både visa förståelse för katans innebörd samt vara synkroniserade.*
- IV. Att signalera början och / eller slut, stampa i golvet, slå händerna i bröstet, armarna eller karate-GIN samt högljudd andning är alla exempel på yttre tecken eller hjälpmedel och skall tas med i beräkningen vid beslut.*
- V. Det är coachens eller tävlandes yttersta skyldighet att se till att den kata som utförs är samma kata som tidigare har anmälts till sekretariatet.*

ARTIKEL 6 : TÄVLINGENS UTFÖRANDE

1. När de tävlandes namn utropats skall de omedelbart bege sig till tävlingsytan. De tävlande skall bära rött resp. blått bälte (AKA - AO) och stå mittemot huvudflaggdomaren. Där skall de buga sig mot domarna och AO skall sedan lämna mattkanten. Omedelbart därefter går AKA in till startpunkten, säger tydligt namnet på den kata som skall utföras och startar. Efter att AKA har utfört sin kata skall mattan lämnas så att AO kan gå in och utföra sin. När båda är klara skall de tävlande återvända till tävlingsytans kant och invänta domarnas beslut, HANTEI.
2. Om katan som utförs inte överensstämmer med gällande regler eller om det finns andra oriktigheter skall huvudflaggdomaren kalla in de två andra FUKUSHIN för konsultation och beslutsfattande.
3. Vid diskvalificering visar huvudflaggdomaren signalen TORIMASEN, som i kumite.
4. När båda katatävlande är klara skall de återvända till tävlingsytans kant och ställa sig bredvid varandra. Huvudflaggdomaren beordrar HANTEI och blåser en tvåtonig signal med visselpipan varvid samtliga FUKUSHIN visar sina röster.
5. Beslutet skall gälla för AKA eller AO. **Det får ej beslutas om oavgjort (HIKIWAKE).** Den tävlande som får majoriteten av rösterna förklaras som vinnare av utroparen.
6. De tävlande skall innan de lämnar tävlingsytan först buga mot varandra, sedan mot domarpanelen.

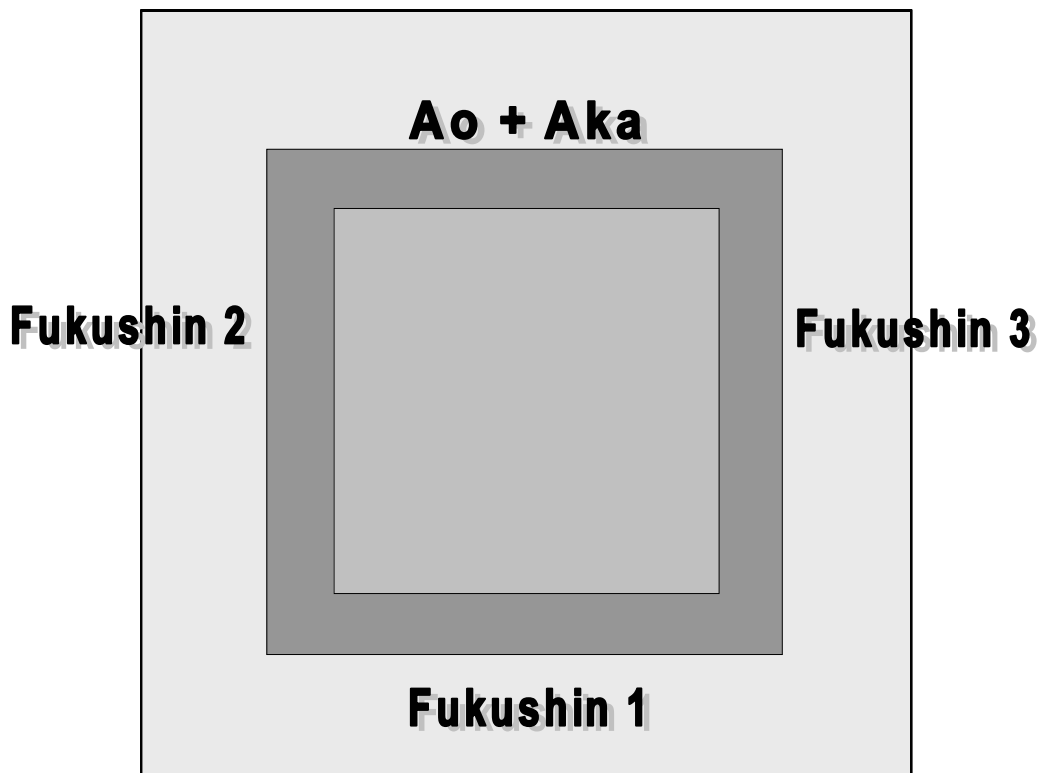
Regeltolkning:

- I. Katans startpunkt skall vara inom tävlingsytans ytterkant.*
- II. Om domarpanelen använder flaggor skall huvudflaggdomaren beordra HANTEI och blåsa en tvåtonig signal med sin visselpipa. Samtliga FUKUSHIN skall **samtidigt** höja sina flaggor. Efter att ha givit tillräckligt med tid så att sekretariatet kan notera resultatet skall flaggorna tas ner när huvudflaggdomaren blåser en entonig signal.*
- III. Om en tävlande inte dyker upp vid uppropet eller lämnar walk over (KIKEN) skall vinsten automatiskt ges till motståndaren utan att denne behöver utföra den kata som anmälts till sekretariatet.*

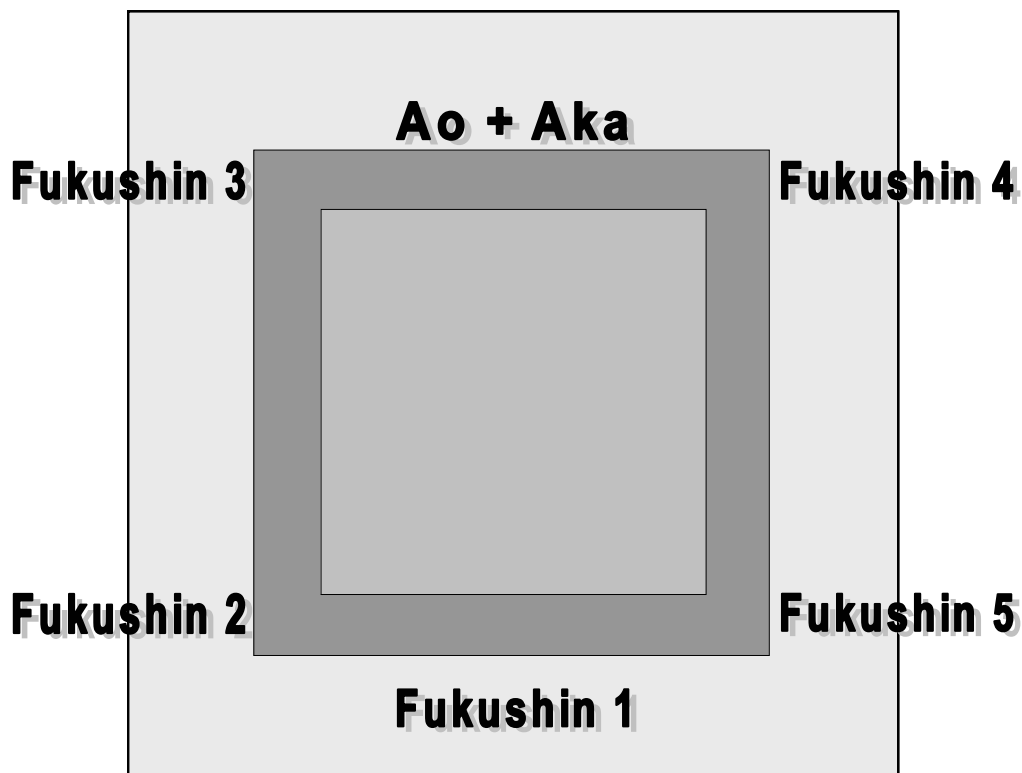
OFFICIELL	<u>SHITEI</u>	KATALISTA
Shito-Ryu Bassai Dai Seienchin		Wado-Ryu Seishan Chinto
Goju-Ryu Seipai Saifa		Shotokan Kanku Dai Jion

Anteckningar:

TATAMI FOR KATA



Tatami med fem domare



ÖVRIGA KATALISTOR - TOKUI

GOJU-RYU KATA

1. Sanchin
2. Saifa
3. Seiyunchin
4. Shisochin
5. Sanseru
6. Seisan
7. Seipai
8. Kururunfa
9. Suparimpei
10. Tensho

WADO-RYU KATA

1. Kushanku
2. Naihanchi
3. Seishan
4. Chinto
5. Passai
6. Niseishi
7. Rohai
8. Wanshu
9. Jion
10. Jitte

SHOTOKAN KATA

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 1. Bassai-Dai | 12. Jion |
| 2. Bassai-Sho | 13. Sochin |
| 3. Kanku-Dai | 14. Nijushiho Sho |
| 4. Kanku-Sho | 15. Goju Shiho-Dai |
| 5. Tekki - Shodan | 16. Goju Shiho-Sho |
| 6. Tekki - Nidan | 17. Chinte |
| 7. Tekki - Sandan | 18. Unsu |
| 8. Hangetsu | 19. Meikyo |
| 9. Jitte | 20. Wankan |
| 10. Enpi | 21. Jiin |
| 11. Gankaku | |

SHITO-RYU KATA

- | | |
|----------------------|----------------------------|
| 1. Jitte | 22. Naifanchin Shodan |
| 2. Jion | 23. Naifanchin Nidan |
| 3. Jiin | 24. Naifanchin Sandan |
| 4. Matsukaze | 25. Aoyagi (Seiryu) |
| 5. Wanshu | 26. Jyuroku |
| 6. Rohai | 27. Nipaipo |
| 7. Bassai Dai | 28. Sanchin |
| 8. Bassai Sho | 29. Tensho |
| 9. Tomari Bassai | 30. Seipai |
| 10. Matsumura Bassai | 31. Sanseiru |
| 11. Kosokun Dai | 32. Saifa |
| 12. Kosokun Sho | 33. Shisochin |
| 13. Kosokun Shiho | 34. Kururunfa |
| 14. Chinto | 35. Suparimpei |
| 15. Chinte | 36. Hakucho |
| 16. Seienchin | 37. Pachu |
| 17. Sochin | 38. Heiku |
| 18. Niseishi | 39. Paiku |
| 19. Gojushiho | 40. Annan |
| 20. Unshu | 41. Annanko |
| 21. Seisan | 42. Papuren |
| | 43. Chatanyara
Kushanku |

Anteckningar:

Karate-Gi Godkända reklamplatser



ADVERTISING SPACE FOR WKF, size 20 x 10 cm.



ADVERTISING SPACE FOR N.F., size 15 x 10 cm.



BACK RESERVED FOR ORGANISING FEDERATION, size 30 x 30 cm.



EMBLEM OF THE NATIONAL FEDERATION, size 12 x 8 cm.



SPACES FOR THE MANUFACTURERS TRADEMARK, size 5 x 4 cm.

