

KUMITEREGLER

ARTIKEL 1: MATCHYTAN (Tatami)

Matchytan skall ha ett jämnt underlag där nödvändiga olycksförebyggande åtgärder skall vidtagas.

Matchytan skall vara en mattförsedd fyrkant (godkänd enligt WKF) med måtten 8 x 8 meter, mätt från linjens ytterkant samt innehålla en säkerhetsyta på 2m runt om.

En linje 0,5m lång skall dras 2m från tävlingsytans mittpunkt och vara SHUSHINs utgångspunkt.

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.

Varje FUKUSHIN skall sitta utanför matchytans hörn inom säkerhetsområdet. SHUSHIN kan förflytta sig över hela matchytan inklusive säkerhetsområdet där FUKUSHIN sitter. Varje FUKUSHIN skall ha en röd och en blå flagga.

KANSA skall sitta precis utanför säkerhetsområdet, bakom och till vänster eller höger om SHUSHIN. Denne skall utrustas med en röd flagga och en visselpipa.

Poängkontrollanten skall vara placerad mellan protokollförare och tidtagare vid sekretariatet.

Coacherna skall sitta på varsin sida (AKA eller AO) utanför säkerhetsområdet vid den bortre sidlinjen och vara vända mot matchsekretariatet. Om matchytan är upphöjd skall coacherna placeras utanför denna upphöjning.

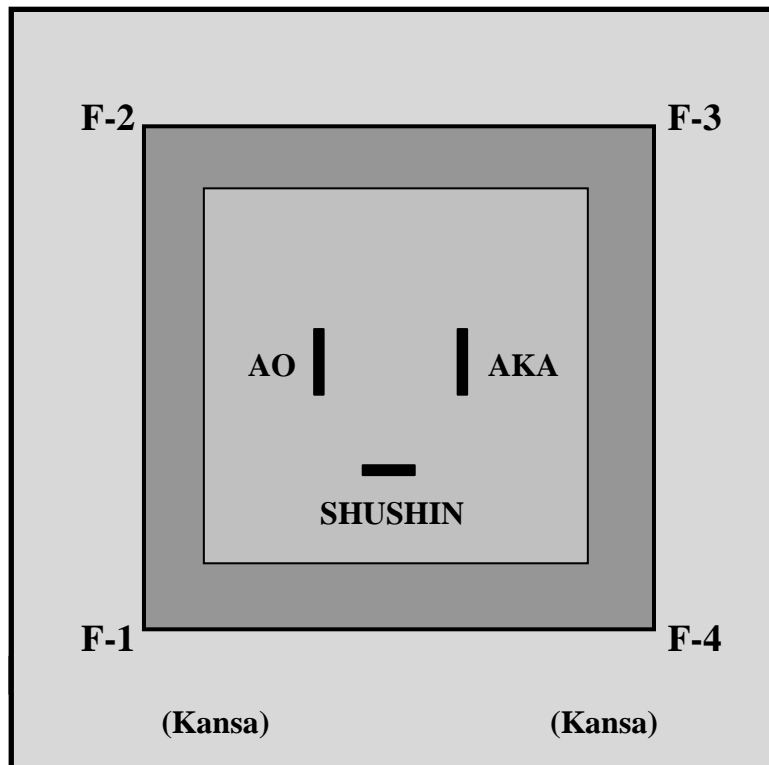
Säkerhetsområdet inom matchytan skall vara 1m runt om från ytterkanten samt av en annan färg än resten av mattan.

Regeltolkning:

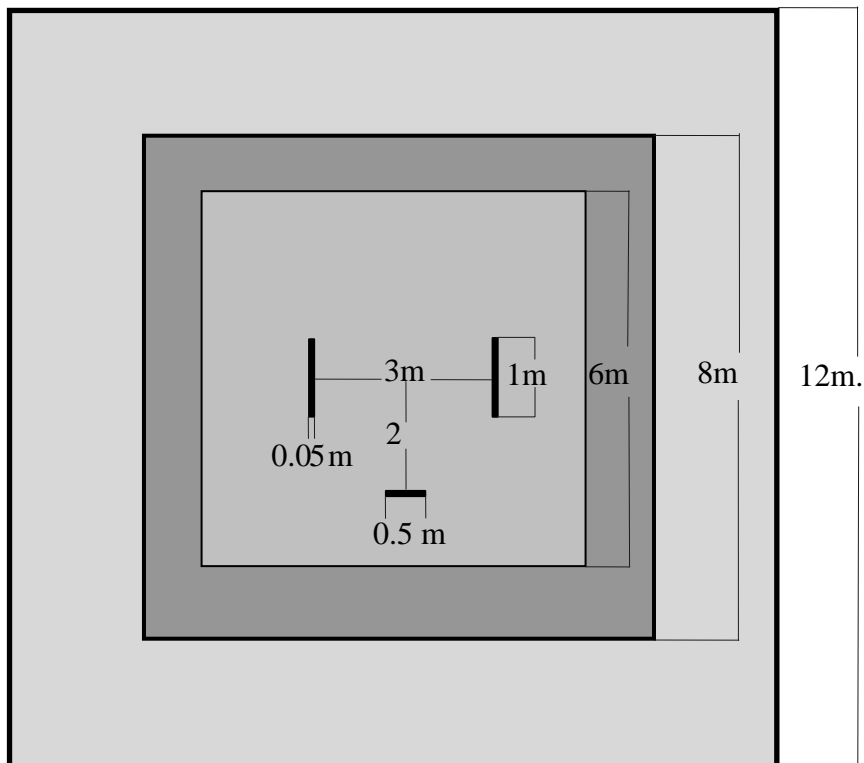
Ingen form av annonsering, pelare, vägg o.s.v. får förekomma närmare än 1m från säkerhetsområdets ytterkant.

Mattorna skall vara av sådant slag att de utan att vara hala ändå inte ökar friktionen så att skador kan uppstå. Inte heller skall judomattor användas. SHUSHIN är ansvarig för att de enskilda mattorna ligger så tätt intill varandra att skaderisk inte föreligger. Mattorna skall vara av WKF godkänd typ.

KUMITE TATAMI



MÅTT FÖR KUMITE TATAMI



KUMITE - SYMBOLER

SYMBOL	BENÄMNING	BETYDELSE
●—○	IPPON	3 poäng
●	WAZA-ARI	2 poäng
○	YUKO	1 poäng
□	KACHI	Vinst
X	MAKE	Förlust
△	HIKIWAKE	Oavgjort
C1W	Varning Kategori 1 Chukoku	Varning (ej poäng till motståndaren)
C1K	Varning Kategori 1 Keikoku	Varning (ej poäng till motståndaren)
C1HC	Varning Kategori 1 Hansoku Chui	Varning (ej poäng till motståndaren)
C1H	Bestraffning Kategori 1 Hansoku	Diskvalificering (I lag = 8-0)
C2W	Varning Kategori 2 Chukoku	Varning (ej poäng till motståndaren)
C2K	Varning Kategori 2 Keikoku	Varning (ej poäng till motståndaren)
C2HC	Varning Kategori 2 Hansoku Chui	Varning (ej poäng till motståndaren)
C2H	Bestraffning Kategori 2 Hansoku	Diskvalificering (I lag = 8-0)
S	SHIKKAKU	Diskvalificering (I lag = 8-0)
KK	KIKEN	Walk over (I lag = 8-0)

ARTIKEL 2: OFFICIELL KLÄDSEL

Tävlande och coacher skall vara klädda enligt dessa regler. Chefsdomaren kan avvisa den funktionär eller tävlande som inte följer dessa regler.

DOMARE

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:

Enkelknäppt marinblå blazer med två silverfärgade knappar.

Vit skjorta med kort ärm.

Officiell slips utan slipsnål.

Enkla ljusgrå byxor utan slag.

Omönstrade mörkblå eller svarta strumpor samt svarta skor av typ loafer utan skosnöre att användas innanför matchytan.

Kvinnliga domare kan använda hårspännen.

TÄVLANDE

Tävlande skall bära en vit omärkt karate-GI utan revärer, påsydda prydnadsdetaljer eller egna broderier. Ett nationsemlen eller eget lands flagga får bäras. Märket skall placeras på jackans vänstra bröst och inte överstiga 12 x 8 cm i storlek. Endast tillverkarens originaletikett får finnas på dräkten. Tävlade får ha ett identifikationsmärke utfärdat av organisations-kommittén. 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. Bältena skall ha en enkel röd och blå färg och varken ha broderier, reklam eller andra märken. Endast tillverkarens brukliga varumärkesetikett får finnas.

Utan att motsäga ovanstående stycke kan World Karate Federation:s Executive Committee (huvudstyrelsen) besluta om att speciella märken eller etiketter från godkända sponsorer får bäras.

GI-jackan skall när bältet är knutet vara minst så lång att den går ned över och täcker höften men inte nå längre ned än till tre fjärdedelar av låret. Damer kan bära vit T-shirt under GI-jackan.

Ärmarna får varken nå längre ned än till handleden eller vara kortare än att de täcker halva underarmen eller vara upprullade.

Byxorna måste täcka minst två tredjedelar av underbenet och får inte gå längre ned än till vristerna. Byxbenen får inte vara upprullade.

De tävlade skall ha håret rent och av en sådan längd att det inte stör matchen. HACHIMAKI (hårband) tillåts inte. Anser SHUSHIN en tävlandes hår smutsigt eller för långt kan denne avstänga den tävlade. Hårspännen liksom metalliska hårklämmor förbjudna. Hårspännen och/eller hårklämmor är förbjudna. Rosetter, pärlor och/eller andra hårdekorationer är förbjudna. Ett diskret gummiband eller snodd som håller en hästsvans på plats är tillåtet.

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.

Följande skyddsutrustning är obligatorisk:

WKF-godkända knogskydd. Den ena tävlande skall bära röda och den andra tävlande blåa skydd.
Tandskydd.

WKF-godkänt kroppsskydd (för alla tävlande) samt WKF-godkänt bröstskydd (för kvinnor).

WKF-godkända, mjuka skenbensskydd. Den ena tävlande skall bära röda och den andra blåa skydd.

WKF-godkända fotskydd. Den ena tävlande skall bära röda och den andra tävlande blåa skydd.

Utöver ovanstående skall kadetter också bära den av WKF godkända ansiktsmasken och kroppsskydd.

Det är inte obligatoriskt med suspensoar, men om en sådan bärs skall typen vara godkänd av WKF.

Glasögon är förbjudna. Mjuka kontaktlinser får användas på egen risk.

Det är inte tillåtet att använda annan klädsel och/eller utrustning utöver den föreskrivna.

Skyddsutrustningen måste uppfylla WKF:s angivna standard.

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.

Användande av bandage, tejp och lindor beroende på skador måste godkännas av SHUSHIN efter rekommendation av tävlingsläkaren.

COACHER

Coacher skall under hela tävlingen bära det nationella förbundets träningsoverall och den officiella id-brickan väl synlig.

Regeltolkning:

Tävlande skall endast bära ett bälte. AKA bär rött och AO blått. Egna bälten får inte bäras.

Tandskydd skall sitta ordentligt.

Om en tävlande kommer till matchytan oreglementsligt klädd skall denne inte diskvalificeras utan ges 1 minut att rätta till klädseln.

Det är domarkommittén som avgör om domarna får ta av sig kavajerna.

ARTIKEL 3: ORGANISATION AV KUMITETÄVLINGAR

En karatetävling kan bestå av kumite och/eller katatävling.

Tävlingen kan indelas i lagtävling och individuell tävling. Individuell kumite kan delas upp i vikt- och åldersklasser som i sin tur består av enskilda matcher. Med match menas också de enskilda kamperna i lagtävlingar.

I individuell tävling får ingen tävlande ersättas av någon annan.

Individuella tävlande och lag som inte kommer när de blir kallade skall diskvalificeras från den aktuella klassen/kategorin. Om detta händer i lagtävling blir det slutliga matchresultatet 8-0 till förmån det andra laget.

Ett herrlag består av sju medlemmar varav fem tävlar i en lagmatch. Ett damlag består av fyra medlemmar varav tre tävlar i en lagmatch.

Det finns inga fasta reserver, alla räknas som lagmedlemmar.

Före varje lagmatch måste en representant för varje lag lämna in en matchordning till sekretariatet. Det skall vara ett officiellt formulär som anger de tävlandes namn och matchordning. Matchordningen kan ändras före varje omgång, men väl inlämnad får den inte ändras förrän nästa omgång.

Ett lag diskvalificeras om dess sammansättning eller matchordning ändras av en lagmedlem eller coach utan att sekretariatet skriftligen underrättats.

Om en tävlande bestraffas med HANSOKU eller SKIKKAKU i lagtävling stryks hans/hennes poäng helt varvid motståndaren vinner med 8-0.

Regeltolkning:

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 s.k. "round robin", dvs. alla möter alla, innebär en omgång att alla tävlande har gått varsin match.

Då de tävlandes ibland likalydande eller svåruttalade namn ofta leder till missförstånd bör de tävlande nummermärkas.

När ett lag ställer upp före match får endast de tävlande som är anmälda ställa upp. De övriga samt coachen skall befinna sig på därför anvisad plats.

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.

Matchordningen kan lämnas in av antingen coachen eller en utsedd lagmedlem. Om det är coachen som gör det ska han/hon kunna identifieras som sådan. Annars kommer matchordningen inte att tas emot. Listan skall innehålla lands- eller klubbnamn, AKA/AO samt de tävlandes namn och deras

tävlingsnummer i ordning. Matchordningen skall vara underskriven av coachen eller den som är utsedd för uppdraget.

Coacherna måste lämna sin ID-bricka tillsammans med den tävlandes eller lag till sekretariatet. Coachen måste sitta på för ändamålet angiven plats (stol) och får inte verbalt eller med handlingar störa matchens genomförande.

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

Domarpanelen i en match består av 1 SHUSHIN (huvuddomare), 4 FUKUSHIN (flaggdomare) och 1 KANSA (matchkontrollant).

SHUSHIN och samtliga FUKUSHIN i en kumitematch får inte ha samma nationalitet som någon av de tävlande.

Dessutom skall **poängkontrollant**, flera tidtagare, protokollförare och utropare utses.

Regeltolkning:

I början av en kumitematch skall SHUSHIN stå utanför matchytans kant.

Till vänster om honom/henne står FUKUSHIN 1 och 2 och på höger sida FUKUSHIN 3 och 4.

Efter den formella bugningen mellan de tävlanden och domarpanelen, tar SHUSHIN ett steg bakåt, FUKUSHIN vänder sig inåt och alla bugar mot varandra. Därefter intar domarna sina positioner.

Vid byte av domarpanelen skall de utgående domarna (förutom KANSA) inta de positioner som de hade innan matchen började, buga mot varandra och lämna tävlingsytan tillsammans.

Vid byte av en FUKUSHIN går den inkommande flaggdomaren till den utgående, de bugar mot varandra och byter positioner.

Lagtävling: Förutsatt att alla har licens för att döma i alla positioner kan domarpanelen rotera mellan varje enskild match.

ARTIKEL 5: MATCHTID

Matchtiden är 3 minuter för herrar seniorer (både lag- och ind. matcher) och 4 minuter för medaljavgörande matcher. Matchtiden för damer seniorer är 2 minuter och 3 minuter för medaljavgörande matcher. Matchtiden för U21 (18-20 år) är 3 minuter för herrar och 2 för damer (ingen extra minut vid medaljavgörande matcher). Matchtiden för yngre juniorer (kadetter) och juniorer är två minuter.

Tidtagningen startar då SHUSHIN startar matchen och bryts varje gång SHUSHIN beordrar YAME.

Tidtagaren skall signalera tydligt med gong-gong, ringsignal eller liknande "10 sekunder kvar" och "tiden ute". Signalen för "tiden ute" markerar matchslut.

ARTIKEL 6: POÄNG

Poängen är enligt följande:

IPPON	3 poäng
WAZA-ARI	2 poäng
YUKO	1 poäng

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

God form
Sportslig attityd
Kraft
ZANSHIN
God timing
Korrekt avstånd

IPPON utdelas vid:

Höga sparkar (JODAN GERI)

När en tävlande kastas eller faller varefter motståndaren utför en poänggivande teknik och den tävlandes överkropp (torso) ligger på mattan skall IPPON ges.

WAZA-ARI utdelas vid:

Sparkar mot kroppen (CHUDAN GERI)

YUKO utdelas vid:

Slag mot CHUDAN eller JODAN

Runda slag CHUDAN eller JODAN

Följande sju attackytor är godkända:

Huvud	Ansikte
Hals	Buk
Bröst	Rygg
Sida	

En poänggivande teknik utförd samtidigt som matchslut signaleras skall godkännas. En teknik (även om den är av poänggivande kvalitet) utförd efter att SHUSHIN beordrat YAME skall inte godkännas och kan resultera i en varning eller bestraffning för den som utfört den.

Ingen teknik får godkännas när bägge tävlande befinner sig utanför matchytan. Om den som utför tekniken befinner sig inom matchytan och tekniken är poänggivande samt utförs före YAME, skall den däremot godkännas.

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
Ippon 3 poäng utdelas för:	Sparkar mot Jodan. Jodan definieras som ansikte, huvud och nacke. Alla poänggivande tekniker som utförs mot en motståndare som har kastats, själv fallit ned eller av annan anledning inte står upp.
Waza-Ari 2 poäng utdelas för:	Sparkar mot Chudan. Chudan definieras som buk, bröst, rygg och sida.
Yuko 1 poäng utdelas för:	Alla poänggivande slag (Tzuki) som utförs mot något av de sju attackområdena. Alla poänggivande slag (Uchi) som utförs mot något av de sju attackområdena.

Av säkerhetsskäl skall en tävlande varnas eller bestraffas vid farliga kast, dvs. sådana kast där motståndaren inte kan antas falla säkert, kast som utförs på högre nivå än den tävlandes bälte och när motståndaren håller tag under midjan och kastar. Undantag är traditionella bensveptechniker som inte kräver fasthållning av motståndaren, t.ex. ASHI-BARAI, KO UCHI GARI, KANI WAZA mm. SHUSHIN skall efter svep eller kast ge **två sekunder** till den tävlande att utföra ett försök till poänggivande teknik.

När en tävlande kastas i enlighet med regelverket, själv halkar, faller eller av annan anledning inte står up och motståndaren utför en poänggivande teknik ges IPPON.

GOD FORM innebär att tekniken i fråga skall med traditionell karate som grund kunna antagas ha den effekt som en bra attack förutsätts ha.

SPORTSLIG ATTITYD innebär att även om tekniken utförs med tydlig koncentration och god form, får dess syfte inte vara att skada motståndaren.

KRAFT innebär också att tekniken skall vara utförd med hastighet och intention.

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 inte vända bort ansiktet under det att tekniken utförs samt vara vänd mot motståndaren efter attacken.

GOD TIMING innebär att attacken utförs i just det ögonblick dess möjliga effekt (kraftpotential) är som störst.

KORREKT AVSTÅND innebär likaledes att tekniken skall vara utförd på just det avstånd där dess möjliga effekt är som störst. En spark- eller slagteknik som träffar samtidigt som motståndaren snabbt rör sig baklänges kan inte sägas ha hög kraftpotential.

Korrekt avstånd har exempelvis ett slag på ett avstånd mellan "skin touch" och **5 centimeter** från ansiktet, huvudet eller halsen. Dock skall en JODAN teknik 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.

I kadett och junior tävling tillåts ingen kontakt mot huvud, ansikte, ansiktsmask eller hals annat än att mycket lätt nudda attackytan (tidigare benämnt "skin touch") och då endast med JODAN GERI. Avståndet för poäng är utökad till **10 centimeter**.

En dålig teknik är en dålig teknik oavsett var och hur den utförs. Således kan en teknik som saknar god form eller kraft inte ge någon poäng.

Tekniker som hamnar under bältet kan vara poänggivande förutsatt att de är högre upp än blygdbenet. Även hals och strupe är del av godkänd attackyta och attack mot dessa kan resultera i poäng, dock får ingen som helst kontakt ske mot strupen.

Tekniker mot skuldrorna kan vara poänggivande. Däremot skall domarna vara observanta och inte ge poäng för tekniker som träffar axelleden och nyckelbenet.

Tidssignalen markerar slut på möjligheten att erhålla poäng även om SHUSHIN inte 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 eller disciplinnämnden.

Om båda tävlande träffar varandra samtidigt gäller inte kriteriet "God Timing" och den korrekta bedömningen är att inte ge poäng. Båda tävlande kan ändå få poäng om de får två flaggor var och teknikerna utfördes före Yame och tidssignalen.

Om en tävlande utför flera poänggivande tekniker i följd innan matchen har stoppats skall domarpanelen prioritera den teknik som har högst poängvärde – oavsett i vilken ordning teknikerna utförs. Ett exempel: Om ett poänggivande slag åtföljs av en lyckad spark skall poäng utdelas för sparken även om slaget kom först. Sparken har nämligen högre poängvärde.

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 HANSOKU, SHIKKAKU eller KIKEN.

Individuella matcher får inte sluta oavgjort. Det är bara i lagtävling när en enskild match slutar med lika antal poäng eller inga poäng som SHUSHIN skall döma HIKIWAKE.

Om individuella matcher slutar poänglöst eller oavgjort skall matchvinsten avgöras genom att alla FUKUSHIN och SHUSHIN röstar var för sig. Det är obligatoriskt att rösta för någon av de tävlande och beslutet skall vara baserat på följande kriterier:

De tävlandes attityd, fighting spirit och styrka.

Överlägsenhet i taktik och uppvisade tekniker.

Den tävlande som har initierat merparten av de tekniska handlingarna.

Det lag som har flest antal vinster utses som vinnare. Skulle båda lag ha samma antal vinster vinner det laget som tagit flest poäng i både vunna och förlorade matcher. Den maximala poängskillnaden eller ledningen i en match är 8.

Om bägge lag har lika antal segrar och lika antal poäng skall matchen avgöras genom en avgörande kamp mellan en representant från respektive lag. Varje lag kan utse vilken lagmedlem som helst att tävla i den avgörande kampen oavsett om han/hon har tävlat i en match mellan de två lagen tidigare. Om den avgörande matchen slutar utan poäng eller med lika ställning fattar domarpanelen beslut (HANTEI) baserat på samma kriterier som för individuella matcher (se ovan). Resultatet i den extra matchen avgör även vilket lag som vinner.

När ett lag har vunnit tillräckligt med lagmatcher eller erhållit tillräckligt antal poäng som omöjliggör för motståndarlaget att vinna skall laget utses till segrare. Resterande matcher får inte äga rum. Ett exempel är lagtävling för herrar: Om det står 2-1 i matcher samt en HIKIWAKE och den som leder har 8 poäng eller mer, skall resterande matcher inte äga rum.

Regeltolkning:

Vid HANTEI efter en oavgjord match skall SHUSHIN stå utanför matchytan, utropa HANTEI följt av en två tonig visselsignal varvid samtliga fyra FUKUSHIN visar sina åsikter med flaggorna. SHUSHIN skall med handsignaler, samtidigt som alla FUKUSHIN, visa sin åsikt. Därefter blåser SHUSHIN ännu en signal, flaggorna tas ner varefter han/hon går tillbaka till sin linje innanför matchytan och meddelar det angivna majoritetsbeslutet på normalt vis.

ARTIKEL 8: FÖRBJUDNA HANDLINGAR

Förbjudna 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. Passivitet - att inte försöka fightas.
6. Att ta tag i sin motståndare, brottas, knuffas, eller stå bröst mot bröst utan att göra ett attackförsök eller kast.
7. Tekniker som inte kan utföras utan att motståndarens säkerhet riskeras samt farliga och okontrollerade tekniker.
8. Simulerade attacker med huvud, knä eller armbåge.
9. Att tala till eller hetsa upp motståndaren, att inte lyda domares direktiv samt ovärdigt och/eller oartigt uppträdande.

Regeltolkning:

Tävlingskarate är idrott. Därför är de flesta farliga tekniker förbjudna och alla tekniker skall utföras med kontroll. Vältränade vuxna tävlande kan tåla hård kontakt över muskler, t.ex. buken, medan huvudet, ansiktet, nacken, leder och underlivet är särskilt känsliga för skador. Tekniker som orsakar skada skall resultera i bestraffning, såvida den träffade själv inte är skyldig. Alla tekniker som utförs måste vara kontrollerade och ha god form. Är de inte det skall, oavsett vilken teknik det gäller, varning eller bestraffning utdelas. Särskild försiktighet appliceras vid kadett och juniortävling

Kontakt mot ansikte – seniorer

I seniortävling 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 medföra en ny varning (KEIKOKU). En tredje förseelse resulterar i HANSOKU CHUI. I händelse av ytterligare en förseelse skall den skyldige diskvalificeras genom HANSOKU även om den träffades vinstchans inte har reducerats väsentligt.

Kontakt mot ansikte – yngre juniorer (kadetter) och juniorer

Ingen kontakt tillåts mot ansikte, huvud eller hals (inkl. ansiktsmasken) vid kadett- och juniortävlingar. Allt kontakt oavsett hur lätt, skall bestraffas i enlighet med § 2 ovan, såvida kontakten inte orsakats av den träffade själv (MUBOBI). Vid JODAN sparktekniker tillåts endast mycket lätt träff ("skin touch") för att kunna ge poäng. Allt utöver skin touch skall leda till varning eller bestraffning om inte kontakten orsakats av den som träffats (MUBOBI).

SHUSHIN skall hela tiden iakttaga den träffade. En kort paus före eventuell poängutdelning kan visa eventuella skadesymptom som näsblod. En kortare rutinmässig observation avslöjar också försök att i taktiskt syfte förvärra småskador. Ett exempel är att framkalla näsblod genom att snyta sig överdrivet eller gnida sig hårt i ansiktet.

Tidigare uppkomna skador kan orsaka oproportionerliga symptom i förhållande till senare kontaktsituationer. Domarna måste ta hänsyn till detta när de bedömer till synes hårda kontakter. 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 tävlingskorterna (licenserna) för att försäkra sig om att de tävlande är i tävlingsdugligt skick. SHUSHIN skall informeras om en tävlande har vårdats för skada.

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 omedelbart.

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 mindre allvarligt men ändå ett oacceptabelt uppförande och därför skall SHUSHIN redan vid första förseelse utdela minst HANSOKU-CHUI. Vid allvarligare försök att överdriva en skada som att stappla runt, ramla omkull, stå upp och falla ner igen kan den tävlande omedelbart bestraffas med HANSOKU.

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 före mästerskapets slut för utvärdering/behandling. En tävlande som spelar skadad skall erhålla det strängaste straffet, till och med livstids avstängning för upprepade försök.

Strupen är det område som inkluderar struphuvud och halspulsåder. All kontakt mot dessa skall resultera i varning eller bestraffning såvida kontakten inte orsakats av den träffade själv.

Kasttekniker delas in i två typer. Den första är traditionella bensveptekniker som inte 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 inte utföras högre upp än bältet på den som kastar. 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. Det är också förbjudet att ta tag i motståndaren under midjan för att lyfta och kasta eller att böja sig ner och dra undan benen. Domarpanelen har att besluta om någon ska varnas/bestrafas för en kastteknik som orsakar skada.

Tekniker med öppen hand mot ansiktet är förbjudna av hänsyn till motståndarens synförmåga.

***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. Notera att en varning skall erhållas första gången en tävlande är JOGAI. Definitionen av JOGAI är inte längre "upprepade mattflykter" utan snarare "mattflykt som inte orsakats av motståndaren".*

***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 gäller JOGAI för AKA.*

***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.*

Det är viktigt att förstå att "undvika kamp" avser en situation där en tävlande försöker att förhindra motståndaren att ta poäng genom handlingar som slösar tid. 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 med CHUKOKU (om ingen annan varning i kategori 2 redan finns). Har den tävlande redan en tidigare varning av kategori 2 skall KEIKOKU ges.

Om tiden är mindre än 10 sekunder kvar skall SHUSHIN bestraffa den skyldige med HANSOKU-CHUI (oavsett om det har utdelats en KEIKOKU i kategori 2 eller inte) 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.

Passivitet avser sådana situationer där den ena eller båda tävlande under en längre tid inte ens försöker utföra en teknik.

MUBOBI kan beskrivas med exemplet då en tävlande gör en attack utan hänsyn tagen till den egna säkerheten. Vissa tävlande "dyker in" med en lång attack-teknik på ett sätt som omöjliggör egen blockering. En sådan "öppen" attackgång är ett fall av MUBOBI och kan inte resultera i poäng.

För att i taktiska syften påverka domarna genom att vända ryggen till eller höja handen då man tror sig ha lyckats ta poäng är ett annat exempel på MUBOBI. En sådan poäng får inte utdelas. Detta gäller även om en tävlande släpper garden och inte 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 inte bestraffa motståndaren.

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	Utdelas vid första smärre regelbrottet i kategori 1 eller 2.
KEIKOKU	Utdelas vid smärre regelbrott i kategori 1 eller 2 för vilka varning tidigare givits eller för sådana regelbrott som inte kan anses allvarliga nog för att medföra HANSOKU-CHUI.
HANSOKU-CHUI	Utdelas vid allvarliga regelbrott i kategori 1 eller 2, vid upprepande av smärre regelbrott där KEIKOKU tidigare utdelats eller för sådana regelbrott som inte kan anses allvarliga nog för att medföra HANSOKU.
HANSOKU	Utdelas vid synnerligen allvarliga regelbrott i kategori 1 eller 2 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 av 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 karatens 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:

Det finns tre typer av varningar: CHUKOKU, KEIKOKU och HANSOKU-CHUI. En varning är en tillsägelse som ges i syfte att markera för en tävlande att han/hon har begått ett regelbrott, dock utan att bestraffa.

Det finns två typer av bestraffningar: HANSOKU och SHIKKAKU. Dessa medför att den tävlande som har begått regelbrottet diskvalificeras från antingen en enskild match (HANSOKU) eller från hela tävlingen (SHIKKAKU) vilket i sin tur även kan innebära en tidsbestämd avstängning.

Varningar i kategori 1 och 2 adderas inte korsvis.

Vid utdelande av bestraffningar kan man gå in i varnings- och bestraffningsskalan var som helst med hänsyn tagen till regelbrottets art. Dock måste skalan följas uppåt vid nästa regelbrott av samma art. Det är alltså inte möjligt att efter en varning för kontakt ge en till varning för kontakt vid nästa liknande regelbrott.

CHUKOKU (varning) utdelas vid smärre regelbrott dvs. sådana där motståndarens vinstchans enligt domarna inte har reducerats.

KEIKOKU kan utdelas direkt eller vid upprepning av regelbrott som tidigare givit **CHUKOKU** och gäller regelbrott där **motståndarens vinstmöjlighet reducerats något**.

HANSOKU-CHUI kan utdelas direkt eller vid upprepning av regelbrott som tidigare givit **KEIKOKU** och gäller regelbrott där **motståndarens vinstmöjlighet väsentligt reducerats**.

HANSOKU kan utdelas direkt eller vid upprepning av regelbrott som tidigare givit **HANSOKU-CHUI** och gäller regelbrott där **motståndarens vinstmöjlighet reducerats totalt**.

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.

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 inte **HANSOKU**.

Ett **SHIKKAKU**-beslut måste meddelas offentligt.

ARTIKEL 10: SKADOR OCH OLYCKOR

KIKEN eller walk-over ges när en tävlande, inte kommer när kallad, inte kan fortsätta, lämnar matchen eller av **SHUSHIN** vägras fortsätta, t.ex. vid skada som inte kan tillskrivas motståndaren.

Om bägge tävlande samtidigt skadas varandra eller om tidigare skador förvärras på ett sådant sätt att tävlingsläkaren inte 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 i en extra avgörande kamp i en lagtävling skall majoritetsbeslut (**HANTEI**) avgöra vem som vinner.

En skadad tävlande som av läkare förklarats olämplig för fortsatt tävlande får inte delta mer i kumiteklasser under samma tävling.

En skadad tävlande som vinner på **HANSOKU** får inte 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 § 8:d).

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** med sin visselpipa och en handrörelse signalera till tidtagaren att påbörja en nedräkning

om 10 sekunder **samtidigt skall tävlingsläkaren tillkallas**. Tidtagaren skall stoppa nedräkningen när SHUSHIN påbjuder detta genom att höja sin arm. När tiosekundersregeln har tillämpats skall tävlingsläkaren alltid uppmanas undersöka den tävlande. Vid händelser som faller under 10-sekundersregeln får den tävlande undersökas på mattan.

Regeltolkning:

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.

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 inte längre fortsätta.

SHUSHIN skall kalla in läkaren när en tävlande är skadad och behöver behandling genom en handrörelse och utropa "Doktor".

En skadad tävlande skall föras vid sidan av mattan för att undersökas och behandlas av läkaren om det är fysiskt möjligt.

Tävlingsläkaren får endast yttra sig angående skada och den tävlandes säkerhet i samband med den speciella skada denne inkallats för att behandla.

*När **tiosekundersregeln** 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 och stoppa nedräkningen när den tävlande står upp igen och SHUSHIN höjer sin arm.*

Domarpanelen skall fatta beslut om vem som blir vinnaren baserat på HANSOKU, KIKEN eller SHIKKAKU.

I lagmatcher, då en tävlande erhåller KIKEN, HANSOKU eller SHIKKAKU, nollställs först samtliga poäng och motståndaren vinner med 8-0.

ARTIKEL 11: OFFICIELLA PROTESTER

Ingen får protestera direkt hos domarpanelen.

Om något beslut i matchen verkar strida mot reglerna kan den tävlandes förbundsordförande eller officiella representant lämna in en protest.

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.

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.

Alla protester gällande tolkning av dessa regler skall lämnas in enligt de rutiner som WKF-EC (World Karate Federation: s Executive Committee) har fastställt. Protesten skall vara undertecknad av den officiella representanten för laget eller tävlande.

Protesten åtföljs av den summa som WKF-EC beslutat om och som deponeras. Protesten samt depositionen skall inlämnas till representanten för tävlingsjuryn.

Sammansättning av tävlingsjuryn

Tävlingsjuryn består av tre ordinarie seniordomare vilka utses av Domarkommittén. Två medlemmar från samma land/klubb får inte 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.

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 inte tillåtna.

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.

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:

1. Ta tillbaka tidigare beslut som har stridigt mot reglerna.
2. Radera matchresultat från och med den inträffade händelsen.
3. Låta matcher gå om som har påverkats av den inträffade händelsen.
4. 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.

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.

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:

*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.*

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.

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.

Om tävlingsjuryn inte godkänner protesten skall den avslås och den deponerade summan tillfaller WKF.

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.

Vid ett administrativt fel under en pågående match kan coachen påtala detta för mattansvarige direkt. Denne skall i sin tur meddela SHUSHIN.

ARTIKEL 12: ARBETSUPPGIFTER OCH BEFOGENHETER

DOMARKOMMITTÉN, MATTANSVARIGE, SHUSHIN, FUKUSHIN, KANSA och POÄNGKONTROLLANTEN

På domarkommittén ankommer följande:

Att tillsammans med arrangören försäkra sig om att alla förberedelser och säkerhets-åtgärder gällande matchtyr, materiel, funktionärer och liknande är tillfyllest.

Att i förväg utse mattansvarig (Tatami Manager/mattchef) till respektive TATAMI samt att vidtaga nödvändiga åtgärder med anledning av mattansvariges rapporter.

Att övervaka och organisera domarnas arbete i allmänhet.

Att vid behov utse ersättare. (Sammanställningen av domarpanelen vid en TATAMI får inte ändras av SHUSHIN, FUKUSHIN eller KANSA själva).

Att i sista hand avgöra frågor som uppkommer under tävlingen och för vilka det inte finns något entydigt svar i reglerna.

På den mattansvarige (Tatami Manager/mattchef) ankommer följande:

Att delegera, utse samt övervaka samtliga SHUSHIN och FUKUSHIN under alla matcher på den ansvariges TATAMI.

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.

Att beordra SHUSHIN att stoppa matchen när KANSA signalerar att det har förekommit ett regelbrott.

Att iordningställa en daglig skriftlig rapport över varje domares prestation under dennes overseende, tillsammans med egna rekommendationer om några sådana finns. Rapporten skall inlämnas till domarkommittén.

På Shushin ankommer följande:

SHUSHIN skall ensam leda matchen. Han/hon skall starta, stoppa och avsluta matchen.

Att utdela poäng baserat på FUKUSHINs åsikter.

Att stoppa matchen när han/hon anser att en poänggivande teknik har utförts, ett regelbrott har begåtts eller för att garantera de tävlandes säkerhet.

Att begära FUKUSHINs bekräftelse då han/hon finner skäl att omvärdera ett majoritetsbeslut för varning eller bestraffning.

Att om nödvändigt förklara sina domslut till mattansvarige, domarkommittén eller tävlingsjuryn.

Att utdela varningar och bestraffningar både före, under och efter en match.

Att inhämta och agera enligt de fyra FUKUSHINs åsikter.

Att starta den avgörande extramatchen i lagtävling.

Att begära omröstning (HANTEI) och meddela beslutet.

Att lösa lika ställning.

Att meddela vem/vilka som vann.

SHUSHINs arbetsområde inkluderar förutom själva matchytan även dess omedelbara närhet.

Endast SHUSHIN har rätt att tala och ge kommandon under en match.

På Fukushin ankommer följande:

Att signalera poäng, varningar och bestraffningar med flaggor.

Att utöva sin röst- och beslutsrätt.

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, sjuk eller oförmögen att fortsätta.
- d. När en eller båda tävlande hamnar utanför matchytan, JOGAI.
- e. I andra situationer där denne finner det nödvändigt att påkalla SHUSHIN:s uppmärksamhet.

På Kansa (matchkontrollant) ankommer följande:

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 klädseln och skyddsutrustningen.

På poängkontrollanten ankommer följande:

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

Regeltolkning:

När två eller flera FUKUSHIN ger samma signal eller visar poäng för samma tävlande skall SHUSHIN stoppa matchen och meddela majoritetsbeslutet. Om denne missar att stoppa matchen skall KANSA höja den röda flaggan och blåsa i sin visselpipa.

Om SHUSHIN själv beslutar att stoppa matchen skall han/hon beordra YAME och använda gällande handsignal. FUKUSHIN skall då visa sin uppfattning och SHUSHIN skall därefter meddela majoritetsbeslutet.

I en situation där båda tävlande erhåller flaggor av två eller flera FUKUSHIN skall SHUSHIN utdela poäng, varning eller bestraffning för båda tävlande.

Om en tävlande får en flagga för poäng, varning eller bestraffning av mer än en FUKUSHIN och poängvärdet/varningsnivån skiljer sig åt mellan dem skall SHUSHIN utdela den lägre nivån av poäng / varning eller bestraffning (såvida det inte finns en majoritet för samma nivå).

Om det finns en majoritet för en nivå av poäng/varning eller bestraffning för samma tävlande överstyr detta principen om att lägsta nivå gäller.

Vid HANTEI har SHUSHIN och samtliga FUKUSHIN varsin röst.

*KANSAs uppgift är att säkerställa att matchen genomförs enligt tävlingsreglerna. Han/hon är inte där som extra FUKUSHIN, **har inte rösträtt och får inte delta i beslut** som t.ex. poängutdelning, JOGAI mm. Hans/hons ansvarsområde sträcker sig endast till procedurfrågor.*

Om SHUSHIN inte hör ljudsignalen för matchslut skall poängkontrollanten omedelbart signalera med sin visselpipa.

*Ombedd att förklara ett domslut får domarpanelen göra detta **endast till** den mattansvarige, domarkommittén eller tävlingsjuryn.*

ARTIKEL 13: MATCHLEDNING

De av domarna använda termerna och gesterna skall vara de som beskrivs i tillägg 1 och 2.

SHUSHIN och FUKUSHIN skall inta sina bestämda utgångspunkter och efter de tävlandes bugande skall domaren starta matchen med orden **SHOBU HAJIME**.

SHUSHIN stoppar matchen med ordet **YAME**. Om det behövs skall de tävlande beordras till sina respektive utgångspunkter, **MOTO NO ICHI**.

När SHUSHIN går tillbaka till sin utgångspunkt visar FUKUSHIN med en flaggsignal sin uppfattning. Vid poängutdelning skall först den tävlande **AKA - AO**, därefter attackområdet **JODAN - CHUDAN**, därefter tekniken **UCHI - TSUKI - KERI**, och slutligen själva poängen **YUKO – WAZA-ARI – IPPON** i nu nämnd ordning tydligt sägas. Därefter återupptas matchen med orden **TSUZUKETE HAJIME**.

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.

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.

När matchtiden är ute och ställningen är lika skall domarpanelen (SHUSHIN + 4 FUKUSHIN) avgöra matchen genom HANTEI.

Ställd inför följande situationer skall SHUSHIN temporärt avstanna matchen genom att beordra YAME:

När en eller båda tävlande hamnar utanför matchytan.

När SHUSHIN anser att en tävlande skall rätta till sin GI eller skyddsutrustning.

När en tävlande har begått ett regelbrott.

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.

När en tävlande griper tag i sin motståndare utan att omedelbart göra en teknik eller kast inom **två sekunder**.

När en eller båda tävlande faller eller kastas och ingen effektiv teknik görs inom **två sekunder**.

När båda tävlande tar tag i varandra utan att göra ett attackförsök, kast eller poängteknik inom **två sekunder**.

När båda tävlande står bröst mot bröst utan att göra ett attackförsök, kast eller annan teknik inom **två sekunder**.

När båda tävlande har kastat eller försöker att kasta varandra och börjar brottas.

När två eller flera FUKUSHIN flaggar för poäng eller regelbrott för samma tävlande.

När han/hon ser en poänggivande teknik eller ett regelbrott eller måste bryta matchen av säkerhetsskäl.

När mattchefen beordrar detta.

Regeltolkning:

Vid matchstart kallar SHUSHIN in de tävlande till sina resp. startlinjer. Ingen tävlande går in själv utan de väntar på SHUSHINs signal utanför matchytan, annars skall den tävlande avvisas. De tävlande skall utföra en korrekt bugning, inte en oartig nick. SHUSHIN kan uppmana de tävlande att buga korrekt, OTAGAI-NI-REI, se bilden i tillägg 2.

Matchen återupptas först då bägge tävlande står stilla; inget hoppande strax bakom sina linjer. Dock skall matchen återupptas med minsta möjliga fördröjning.

De tävlande skall buga mot varandra vid match start och efter matchen slut.

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

HÅRD KONTAKT

Domarpanelen skall inte 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

Karate är en kampkonst och ett mycket gott uppförande förväntas av de tävlande. Det är oacceptabelt att tävlande som blivit lätt träffade börjar gnugga sig i ansikte, stapla omkring eller i övrigt försöker att överdriva skadan för att påverka domarna. Denna typ av utförande är fusk och skadar karates goda rykte därför skall den skyldige omedelbart bestraffas. 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 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.

Mer problematiska situationer uppstår när en tävlande blir hårt träffad, sedan faller i mattan, därefter står upp (för att 10-sekundersklockan ska stoppas) och till sist faller ner igen. SHUSHIN och FUKUSHIN måste komma ihåg att en jodan geri är värd 3 poäng och att lag och individuella tävlande ibland får ekonomisk bonus om de tar medaljer. Lockelsen att agera osportsligt kan därmed bli starkare. Det är viktigt att kunna känna igen detta och tillämpa de korrekta varningarna och bestraffningarna.

MUBOBI

När en tävlande träffas hårt eller 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 säger:

Om den skyldige ådrar sig en skada eller hård träff skall Shushin utdela en varning eller bestraffning i kategori 2 och inte 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, eller när en tävlande duckar ner och med kroppen lyfter upp motståndaren innan kastet görs. Artikeln 8 slår fast att motståndaren måste kunna hållas fast för att kastet ska vara säkert. Eftersom detta är svårt att utföra skall kastet betraktas som en förbjuden handling i kategori 1.

ATT TA POÄNG PÅ EN LIGGANDE MOTSTÅNDARE

Om en tävlande blir kastad eller svept och motståndaren tar poäng när överkroppen (torso) ligger på mattan skall IPPON ges.

Om den tävlande träffas med en teknik under själva fallet måste FUKUSHIN ta hänsyn till i vilken riktning fallet sker. Om en tävlande faller ifrån en teknik anses den nämligen vara ineffektiv och kan inte vara poänggivande.

Om den tävlandes överkropp (torso) inte ligger på mattan skall poäng ges enligt artikel 6. Således skall följande poäng ges när motståndaren utför godkända tekniker på en tävlande som faller, sitter, står på knäna, står upp, hoppar upp i luften och alla andra situationer där överkroppen (torso) inte ligger på mattan:

1. Jodan sparkar: 3 poäng (IPPON)
2. Chudan sparkar: 2 poäng (WAZA-ARI)
3. Tsuki eller Uchi: 1 poäng (YUKO)

BESLUTSPROCEDUREN

När SUSHIN beslutar att stoppa matchen skall denne beordra YAME och använda gällande handsignal. När SHUSHIN återvänder till sin utgångspunkt skall FUKUSHIN visa sin uppfattning och SUSHIN därefter meddela majoritetsbeslutet. Eftersom SHUSHIN är den ende som har möjlighet att röra sig runt på matchytan, gå fram till de tävlande samt tala med tävlingsläkaren måste FUKUSHIN noga bedöma vad SHUSHIN vill kommunicera med den innan de avger sitt beslut eftersom omprövning av beslut inte är tillåtet.

TILLÄGG 1: TERMINOLOGI

TERM	BETYDELSE	HANDLING
SHOBU HAJIME	Starta matchen.	Efter tillkännagivande tar Shushin ett steg bakåt.
ATOSHI BARAKU	Lite tid kvar.	En signal ges av tidtagaren 10 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 fyra Fukushin när matchen är slut eller för att rekommendera Shikkaku.
HANTEI	Beslut	Shushin begär 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	Inte acceptabel som poänggivande teknik.	Armarna hålls korsade över bröstet och förs 45° nedåt med handflatorna nedåt.
AKA (AO) NO KACHI	Vinst för röd (blå).	Shushin höjer sin arm snett uppåt, med öppen hand mot vinnarens sida.
AKA (AO) IPPON	Röd (blå) får tre poäng.	Shushin lyfter sin arm 45° uppåt med öppen hand mot den tävlandes sida.
AKA (AO) WAZA-ARI	Röd (blå) får två poäng.	Shushin sträcker ut sin arm i axelhöjd med öppen hand mot den tävlandes sida.
AKA (AO) YUKO	Röd (blå) får en poäng.	Shushin sänker sin arm 45° nedåt med öppen hand mot den tävlandes sida.
CHUKOKU	Varning	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	Varning	Först visar Shushin om det är kategori 1 eller 2, därefter pekar denne 45° nedåt mot den skyldiges fötter
HANSOKU-CHUI	Varning	Först visar Shushin om det är kategori 1 eller 2, därefter pekar denne med pekfingret rakt mot den skyldiges bröstparti.
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.

TILLÄGG 2 : GESTER OCH FLAGGSIGNALER

SHUSHINS TILLKÄNNAGIVANDEN och GESTER

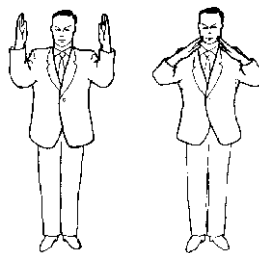
SHOMEN-NI REI

SHUSHIN sträcker ut handflatorna framåt.



OTAGAI-NI-REI

Shushin beordrar de tävlande att buga korrekt mot varandra.



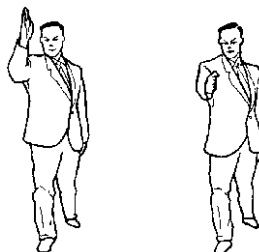
SHOBU HAJIME

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



YAME

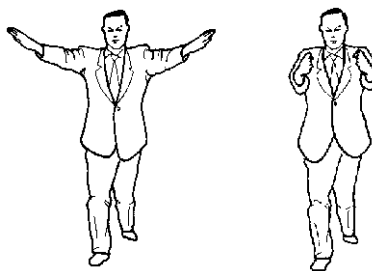
“Stopp”
Matchen avbryts eller avslutas.
Shushin gör “shuto” nedåt, matchuret stoppas.



TSUZUKETE HAJIME

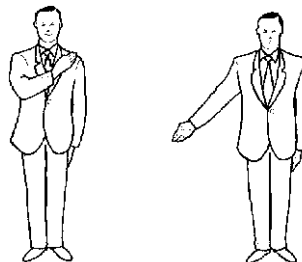
”Återuppta matchen”

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.



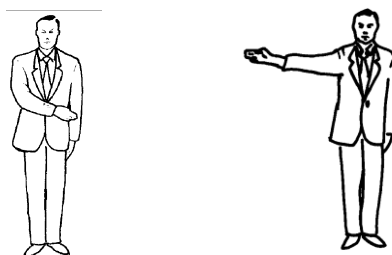
YUKO - 1 Poäng

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



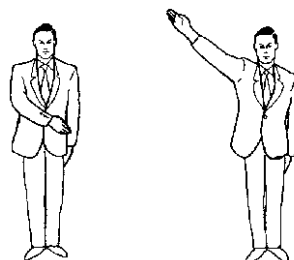
WAZA-ARI - 2 Poäng

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



IPPON - 3 Poäng

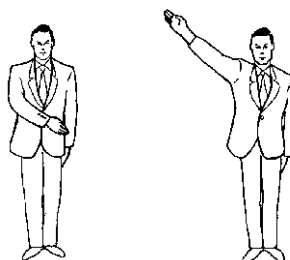
Shushin höjer upp sin arm 45° med öppen hand mot den sida (tävlande) som får poäng.



NO KACHI

“Vinst”

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



KIKEN

”Walk over”

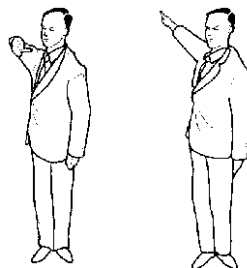
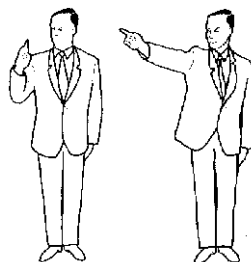
Shushin pekar på platsen där den tävlande skulle ha stått samt ger vinst till motståndaren.



SHIKKAKU

Diskvalifikation, “Lämna Mattan”.

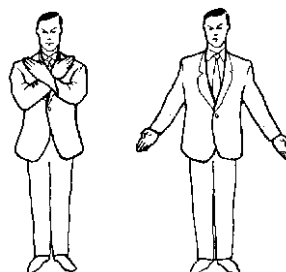
Shushin gör två gester. Först pekar denne 45° i riktning mot den skyldige, därefter bakåt bort från matchytan och meddelar “Aka (Ao) Shikkaku” samt ger vinsten till motståndaren (No Kachi).



HIKIWAKE

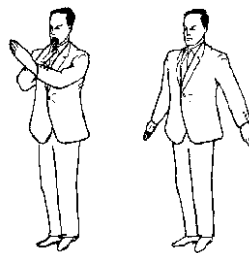
“Oavgjort” (endast i lagmatcher)

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



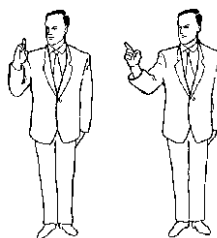
UPPHÄVA SENASTE BESLUT

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



FÖRSEELSE KATEGORI 2

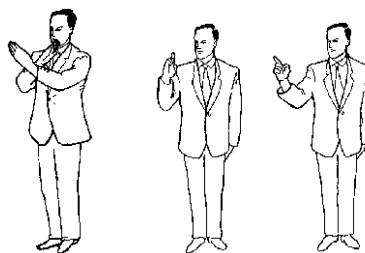
Shushin pekar med böjd arm mot den skyldiges ansikte.



CHUKOKU

"Varning"

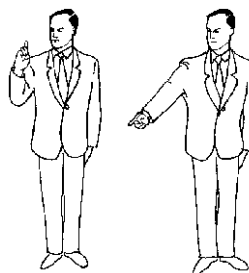
Shushin visar en varning i kategori 1 eller kategori 2.



KEIKOKU

"Varning"

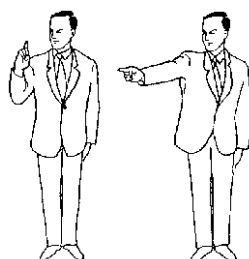
Först visar Shushin om det är kategori 1 eller 2, därefter pekar denne 45° nedåt mot den skyldiges fötter.



HANSOKU CHUI

"Varning"

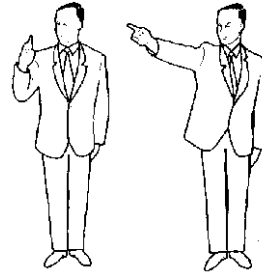
Först visar Shushin om det är kategori 1 eller 2, därefter pekar denne rakt mot den skyldiges bröstparti.



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**.



PASSIVITET

Shushin rullar knytnävarna om varandra framför bröstet för att markera regelbrott I kategori 2.



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 Fukushima att tekniken missade attackytan.



ÖVERDRIVEN KONTAKT

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



ATT SPELA SKADAD ELLER ÖVERDRIVA SKADA

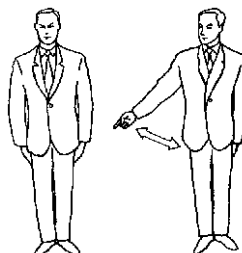
SHUSHIN håller båda handflatorna mot sina kinder.



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.



UNDVIKANDE AV KAMP

Shushin gör en cirkelrörelse med pekfingeret 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 pekfinger för munnen. Det är en förseelse i kategori 2.



SHUGO

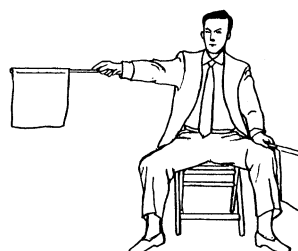
"Fukushin kallas in"

Shushin kallar in alla fyra Fukushin när matchen är slut eller för att rekommendera Shikkaku.

FUKUSHINS FLAGGSIGNALER



YUKO



WAZA-ARI



IPPON



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

KATA REGLER

ARTIKEL 1: TÄVLINGSYTAN

Tävlingsytan skall ha ett jämnt underlag där nödvändiga olycksförebyggande åtgärder skall vidtagas.

Tävlingsytan skall vara stor nog för att ge varje tävlingskata tillräckligt utrymme.

Regeltolkning:

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

Tävlande och domare skall vara klädda enligt artikel 2 i kumitereglererna.

Den person som inte följer detta kan avstängas.

Regeltolkning:

Kata får inte utföras utan GI-jacka.

*Tävlande som uppträder inkorrekt klädd skall ges **1 minut** att rätta till detta.*

ARTIKEL 3: ORGANISATION AV KATATÄVLING

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.

Katatävlingar genomförs (som i kumite) med det ”brasilianska” eliminerings-/poolsystemet inklusive återkval.

De tävlande 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.

Vid utförande av SHITEI-kata tillåts inga variationer.

Vid utförande av TOKUI-kata skall katan väljas från den officiella TOKUI-listan. Variationer enligt de tävlandes stilorganisationer är tillåtna.

Valet av kata skall meddelas sekretariatet före varje omgång.

De tävlande måste utföra olika kata i varje omgång. Kata som uppvisats en gång får inte utföras igen.

Tävlande i ett återkval får endast utföra en SHITEI- eller TOKUI-kata som redovisas i de officiella katalistorna.

Vid medaljmatcher måste de två lagen 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. Det lag som inte bugar efter utförd kata eller överskrider den tillåtna tiden (5 min.) 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

En panel bestående av fem flaggdomare (FUKUSHIN) utses av domarkommittén eller mattansvarige inför varje match.

Domarna i en katamatch får inte ha samma nationalitet som någon av de tävlande.

Dessutom skall protokollförare, tidtagare (endast lagtävling) och utropare finnas.

Regeltolkning:

Huvudflaggdomaren skall sitta i mittposition med ansiktet mot de tävlande och de andra fyra domarna i varje hörna.

Samtliga FUKUSHIN skall ha en röd och en blå flagga. Om elektroniska poängtavlor används skall de ha varsin knappsats.

ARTIKEL 5: KRITERIER FÖR DOMSLUT

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 av kata i både lag- och individuell tävling.

1. Ett realistiskt utförande av katans mening.
2. Uppvisa en riktig förståelse för de tekniker som utförts, katans BUNKAI.
3. Bra timing, rytm, hastighet, balans och fokusering av kraften (KIME).
4. Korrekt andning för att bistå KIME.
5. Korrekt uppmärksamhet (CHAKUGAN) och koncentration.
6. Korrekta ställningar (DACHI) med rätt anspänning i ben och fötterna platt mot golvet.
7. Korrekt anspänning i bukpartiet (HARA). Höften skall vara på jämn nivå vid förflyttning mellan ställningar.
8. Korrekt form (KIHON) i enlighet med den stil som uppvisas.
9. Hänsyn skall även tagas till andra faktorer såsom katans svårighetsgrad.
10. I lagkata är synkronisering utan yttre tecken en positiv faktor.

Tävlande som varierar en SHITEI-kata skall diskvalificeras.

En tävlande som avbryter utförandet av en SHITEI- eller TOKUI-kata eller utför en annan kata än tidigare meddelats till sekretariatet skall diskvalificeras.

En tävlande som utför en icke godkänd kata eller repeterar en kata skall diskvalificeras.

Regeltolkning:

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

I lagkatatävling skall de tävlande påbörja sin kata med alla tre tävlande stående i samma riktning på tävlingsytan, framför och med ansiktena mot huvudflaggdomaren.

I lagkata skall lagmedlemmarna både visa förståelse för katans innebörd samt vara synkroniserade.

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.

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

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.

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.

Vid diskvalificering visar huvudflaggdomaren signalen TORIMASEN, som i kumite.

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.

Beslutet skall gälla för AKA eller AO. **Det får inte beslutas om oavgjort (HIKIWAKE).** Den tävlande som får majoriteten av rösterna förklaras som vinnare av utroparen.

De tävlande skall innan de lämnar tävlingsytan först buga mot varandra, sedan mot domarpanelen.

Regeltolkning:

Katans startpunkt skall vara inom tävlingsytans ytterkant.

*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 (**fem sekunder**) så att sekretariatet kan notera resultatet skall flaggorna tas ner när huvudflaggdomaren blåser en entonig signal.*

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.

Anteckningar:

OFFICIELL SHITEI KATALISTA

Shito-Ryu

Bassai Dai

Seienchin

Wado-Ryu

Seishan

Chinto

Goju-Ryu

Seipai

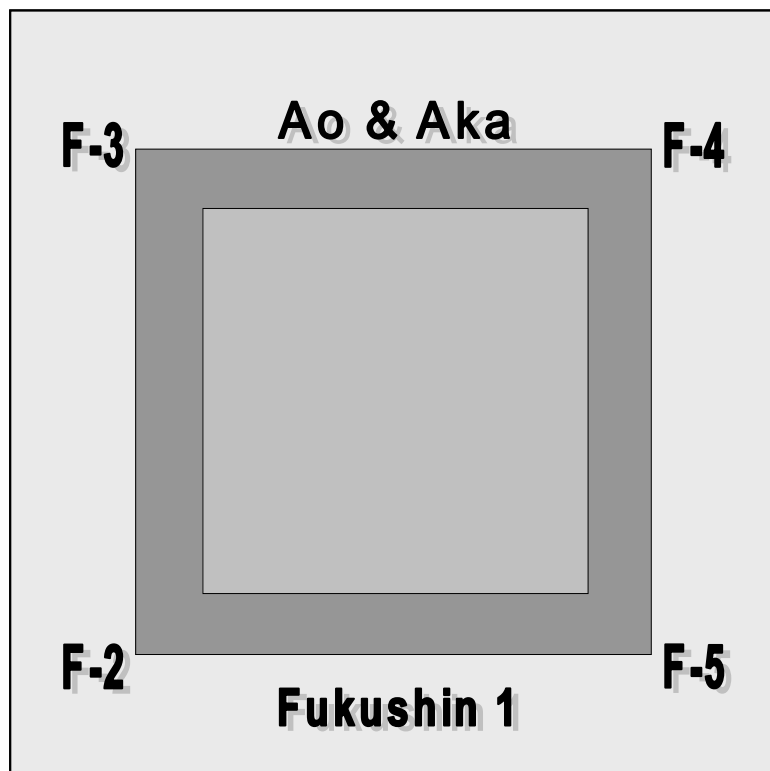
Saifa

Shotokan

Kanku Dai

Jion

TATAMI FOR KATA



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 |

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.