



WORLD KARATE FEDERATION PRZEPISY ZAWODÓW KUMITE

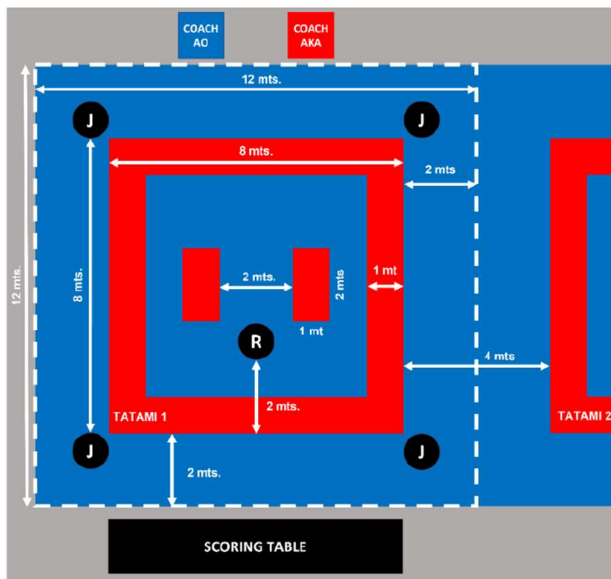
Obowiązujące od 1.1.2023

SPIS TREŚCI

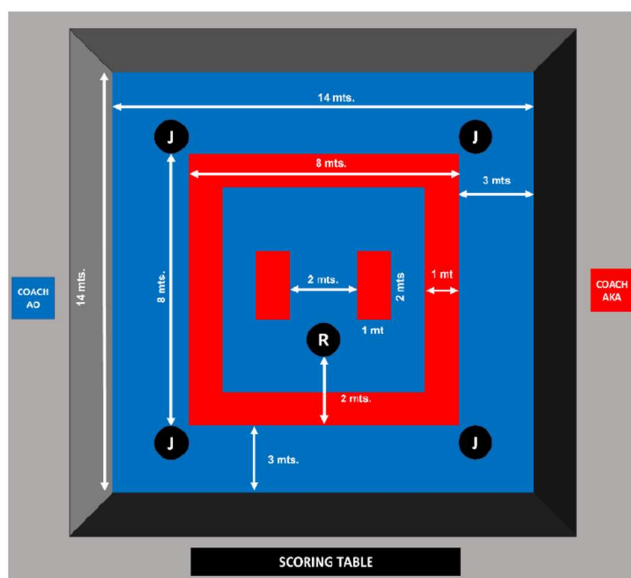
ARTYKUŁ 1: POLE WALKI DO KUMITE.....	3
ARTYKUŁ 2: STRÓJ I SPRZĘT OCHRONNY.....	4
ARTYKUŁ 3: ORGANIZACJA ZAWODÓW KUMITE	7
ARTYKUŁ 4: ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI	11
ARTYKUŁ 5: CZAS WALKI.....	12
ARTYKUŁ 6: KIKEN – NIEPOJAWIENIE SIĘ NA TATAMI.....	13
ARTYKUŁ 7: ROZPOCZYNIANIE, ZATRZYMANIE I ZAKOŃCZENIE MECZY	13
ARTYKUŁ 8: PUNKTOWANIE	14
ARTYKUŁ 9: ZACHOWANIA ZABRONIONE	15
ARTYKUŁ 10: OSTRZEŻENIA I KARY	16
ARTYKUŁ 11: KONTUZJE I WYPADKI PODCZAS ZAWODÓW	19
ARTYKUŁ 12: KRYTERIA DECYZJI	20
ARTYKUŁ 13: OFICJALNY PROTEST	22
ARTYKUŁ 14: VIDEO REVIEW – ŻĄDANIE	24
ARTYKUŁ 15: PRAWA I OBOWIĄZKI OFICJELI	26
ARTYKUŁ 16: DOSTOSOWANIE NINIEJSZYCH PRZEPISÓW POZA OFICJALNYMI IMPREZAMI WKF	28
ZAŁĄCZNIK 1: TERMINOLOGIA	28
ZAŁĄCZNIK 2: GESTY I SYGNAŁY FLAGAMI	30
ZAŁĄCZNIK 3: KATEGORIE, PODZIAŁY WIEKOWE I WAGOWE.....	34
ZAŁĄCZNIK 4: OFICJALNY FORMULARZ PROTESTU	35
ZAŁĄCZNIK 5: SYSTEM DWÓCH SĘDZIÓW BOCZNYCH (DOTYCZY TYLKO YOUTH LEAGUE)	35

ARTYKUŁ 1: POLE WALKI DO KUMITE

- 1.1 Pole walki będzie kwadratem ułożonym z mat z aprobatą WKF, o bokach równych ośmiu metrom (mierzonych z zewnątrz), z matami w kolorze czerwonym na zewnętrznym jednometrowym obszarze, wyznaczającym granicę.



- 1.2 Dodatkowo, z każdej strony pola walki będzie 2 metrowa strefa bezpieczeństwa. W przypadku, gdy hala sportowa nie ma miejsca na 2 metry strefy bezpieczeństwa, może ona być zmniejszona do 1.5 metra, by umieścić numery tatami.
- 1.3 W promieniu jednego metra od zewnętrznego obwodu strefy bezpieczeństwa nie mogą się znajdować żadne reklamy, znaki ściany, słupy itp.
- 1.4 Jeżeli monitory i wyświetlacze są umieszczone między polami walki, to muszą być umieszczone wystarczająco daleko od pola walki, aby zapewnić strefę bezpieczeństwa o szerokości 1.5 metra między polami walki ze wszystkich stron. (Monitory muszą być umieszczone co najmniej 1.5 metra od zewnętrznej krawędzi czerwonego obszaru ostrzegawczego granicy pola walki).
- 1.5 Jeżeli obszar pola walki jest na podwyższeniu, wymagany jest dodatkowy metr strefy bezpieczeństwa z każdej strony, łącznie 3 metry.



- 1.6 Dwie maty są odwrócone czerwoną (lub w innym kolorze) stroną do góry, w odległości jednego metra od środka maty, by utworzyć granicę między Zawodnikami. Podczas rozpoczynania lub wznawiania walki Zawodnicy będą stać przodem, na środku maty, twarzami do siebie.
- 1.7 Sędzia Prowadzący (SHUSHIN) będzie stał na środku, pomiędzy dwiema matami, twarzą do Zawodników, w odległości dwóch metrów od granicy pola walki.
- 1.8 Każdy Sędzia Boczny (FUKUSHIN) będzie siedział w narożniku Tatami w strefie bezpieczeństwa. Sędzia Prowadzący może poruszać się po całym Tatami, włączając strefę bezpieczeństwa, w której siedzą Sędziowie Boczni. Każdy Sędzia Boczny będzie wyposażony w czerwoną i niebieską flagę lub elektroniczne urządzenie sygnalizacyjne.
- 1.9 Kontroler Meczu (KANSA) będzie siedział poza strefą bezpieczeństwa za Sędzią Prowadzącym, po jego lewej lub prawej stronie. Kontroler Meczu będzie wyposażony w gwizdek.
- 1.10 Kontroler Wyników będzie siedział przy oficjalnym stoliku punktowym obok osoby zapisującej punkty/mierzącej czas, a tam gdzie jest używane video, to również będzie nadzorował Kontrolerów Video Review.
- 1.11 Trenerzy będą siedzieć poza strefą bezpieczeństwa, po odpowiednich stronach Tatami w kierunku oficjalnego stolika. W przypadkach, gdy ustawienie Tatami sprawia, że ustawienie Trenerów twarzą do oficjalnego stolika jest niepraktyczne, można ich ustawić po obu stronach oficjalnego stołu. Jeśli jest stosowane Video Review, należy zapewnić Kontrolerów Trenerów.
- 1.12 Jeśli Tatami jest na podwyższeniu, Trenerzy będą umieszczeni poza obszarem podwyższenia, za swoimi Zawodnikami.

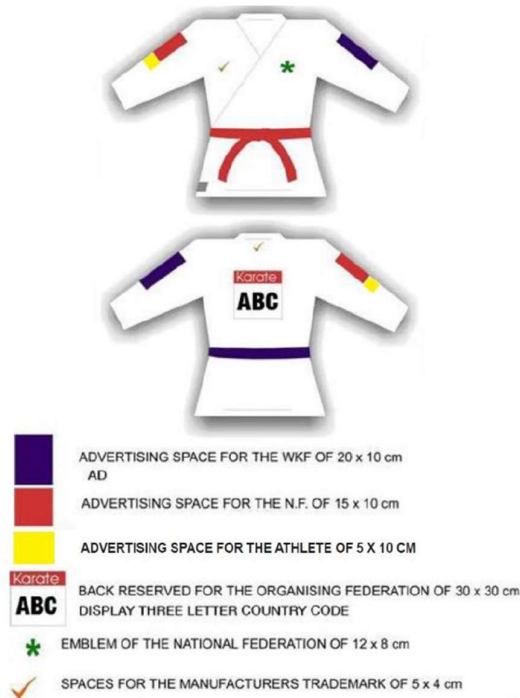
ARTYKUŁ 2: STRÓJ I SPRZĘT OCHRONNY

2.1 Sędziowie Prowadzący i Boczni

- 2.1.1 Oficjalny strój będzie następujący:
 - a) Marynarka jednorzędowa w kolorze granatowym (kod koloru 19-4023 TPX).
 - b) Gładkie, jasnoszare spodnie bez podwinięć (kod koloru 18-0201 TPX).
 - c) Biała koszula z krótkimi rękawami
 - d) Proste, ciemnoniebieskie lub czarne skarpetki i czarne wsuwane buty, do użycia na polu walki.
 - e) Oficjalny krawat noszony bez spinki.
 - f) Czarny gwizdek z dyskretnym, białym sznurkiem do gwizdka.
- 2.1.2 Dozwolone są następujące dodatki do stroju:
 - a) Prosta obrączka.
 - b) Dobrowolne religijne nakrycie głowy z aprobatą WKF.
 - c) Spinka do włosów i dyskretne kolczyki.
 - d) Włosy muszą opadać na ramiona, a makijaż musi być dyskretny.
 - e) Obcasy wyższe niż 4cm nie mogą być noszone do stroju.
- 2.1.3 Sędziowie Prowadzący i Boczni muszą nosić oficjalny strój na wszystkich turniejach, odprawach i kursach.
- 2.1.4 W przypadku zawodów multidyscyplinarnych, w których na koszt LKO (Lokalny Komitet Organizacyjny) jest zapewniony strój sędziowski, który ma charakter i wygląd dla danej imprezy, oficjalny strój dla Sędziów może zostać zastąpiony tym wspólnym strojem, pod warunkiem złożenia przez Organizatora pisemnego wniosku do WKF i formalnego zatwierdzenia przez WKF.
- 2.1.5 Jeżeli Sędzia Główny się zgodzi, Sędziowie mogą zdjąć marynarki.
- 2.1.6 Komisja Sędziowska lub Sędzia Główny może odmówić udziału każdemu Sędziemu, który nie przestrzega niniejszego regulaminu.

2.2 Zawodnicy

- 2.2.1 Zawodnicy muszą nosić białe Karategi z aprobatą WKF bez pasków, lamówek lub osobistych haftów, inne niż wyraźne dozwolone przez Komitet Wykonawczy WKF i określone w biuletynie zawodów
- Na wszystkich oficjalnych zawodach WKF (Mistrzostwa Świata i Karate 1 – Premier League, Series A, Youth League) Karategi muszą mieć hafty na ramionach odpowiednio w kolorze czerwonym lub niebieskim, zgodnie z losowaniem. Wyjątkiem są aktualni Mistrzowie Świata Seniorów i Grand Winners zawodów Premier League, którzy zamiast czerwonego lub niebieskiego, muszą mieć hafty złote.
 - Godło narodowe lub flaga kraju będzie noszona na lewej piersi bluzy i nie może przekraczać całkowitych rozmiarów 12 cm x 8 cm.
 - Tylko oryginalne etykiety producenta mogą być umieszczone na Karategi.
 - Dodatkowo na plecach będzie noszony identyfikator wydany przez Komitet Organizacyjny
 - Zawodnicy lub drużyny muszą nosić czerwony (AKA) lub niebieski pas (AO) z aprobatą WKF, zgodnie z losowaniem, bez osobistych haftów, reklam lub oznaczeń innych niż zwyczajowa etykieta producenta. Podczas walki nie mogą być noszone pasy oznaczające stopień.
 - Czerwone i niebieskie pasy muszą mieć szerokość około pięciu centymetrów i długość wystarczającą do pozostawienia piętnastu centymetrów wolnej przestrzeni z każdej strony, ale nie dłuższe niż trzy czwarte uda.
 - Bluza, po przewiązaniu talii pasem, musi mieć minimalną długość zakrywającą biodra, ale nie może być dłuższa niż trzy czwarte uda.
 - Zawodniczki Kobiety mogą nosić zwykły biały T-shirt pod bluzą Karategi.
 - Nie można używać bluz bez wiązań. Wiązania bluzy muszą być zawiązane na początku walki. Jeśli są one wyrwane podczas walki, Zawodnik nie ma obowiązku zmiany bluzy.
 - Maksymalna długość rękawów bluzy nie może być dłuższa niż do zgięcia nadgarstka i nie może być krótsza niż do połowy przedramienia.
 - Rękawy bluzy nie mogą być podwinięte.
 - Spodnie muszą być wystarczająco długie, by zakryć co najmniej dwie trzecie goleni i nie mogą sięgać poniżej kostki. Nogawki nie mogą być podwinięte.



- 2.2.2 Członkowie drużyny Kumite muszą nosić ten sam typ Karategi. Tam, gdzie używane są hafty, muszą być one takie same dla wszystkich członków drużyny.

- 2.2.3 Komitet Wykonawczy WKF może zezwolić na używanie specjalnych etykiet lub znaków towarowych zatwierdzonych sponsorów.
- 2.2.4 Zawodnicy muszą mieć włosy czyste i przycięte do długości, która nie utrudnia płynnego przebiegu walki. Hachimaki (opaska) nie będzie dozwolona.
- 2.2.5 Wsuwki do włosów są zabronione, podobnie jak metalowe spinki do włosów. Wstążki, koraliki i inne ozdoby są zabronione. Dozwolona jest jedna lub dwie dyskretne gumki na jednym kucyku.
- 2.2.6 Zawodnicy mogą używać dobrowolnych religijnych nakryć głowy z aprobatą WKF: Czarna chusta na głowę z gładkiego materiału zakrywająca włosy, ale nie szyję i gardło.
- 2.2.7 Zawodnicy muszą mieć krótkie paznokcie i nie mogą nosić metalowych lub innych przedmiotów, które mogłyby spowodować kontuzję ich przeciwników. Użycie metalowych aparatów na zęby musi być zatwierdzone przez Sędziego Głównego i Lekarza Zawodów. Zawodnik bierze pełną odpowiedzialność za wszelkie kontuzje.
- 2.2.8 Następujący sprzęt ochronny jest obowiązkowy:
 - a) Napiętniki z aprobatą WKF, jeden Zawodnik nosi czerwone, drugi nosi niebieskie.
 - b) Ochraniacz na zęby
 - c) Ochraniacz tułowia z aprobatą WKF (odpowiednio męski i żeński wzór)
 - d) Ochraniacze goleni z aprobatą WKF, jeden Zawodnik nosi czerwone, drugi nosi niebieskie
 - e) Ochraniacze na stopy z aprobatą WKF, jeden Zawodnik nosi czerwone, drugi nosi niebieskie
 - f) Ochraniacz na krocze dla mężczyzn z aprobatą WKF
- 2.2.9 Dodatkowo dla Zawodników poniżej 14 lat obowiązkowe jest używanie Maski na twarz z aprobatą WKF lub Kasku ochronnego WKF i ochraniacza klatki piersiowej. Dla tej samej grupy wiekowej, począwszy od 1.1.2024, Kask ochronny WKF będzie obowiązkowy od 1.1.2024, zapewniając okres przejściowy trwający przez cały 2023 rok, kiedy to można stosować oba ochraniacze (Maska na twarz z aprobatą WKF lub Kask ochronny WKF).
- 2.2.10 Okulary są zabronione. Miękkie soczewki kontaktowe mogą być noszone na własne ryzyko Zawodnika.
- 2.2.11 Noszenie jakiegokolwiek nieautoryzowanego ubioru lub sprzętu jest zabronione.
- 2.2.12 Obowiązkiem Kontrolera Meczów jest upewnienie się przed każdym meczem lub walką, że Zawodnicy noszą zatwierdzony sprzęt. Cały sprzęt ochrony musi być z aprobatą WKF.
- 2.2.13 W przypadku Federacji Kontynentalnych, ograniczą się one do dostawców i marek już z aprobatą WKF. Federacja Narodowa musi również zaakceptować cały sprzęt z aprobatą WKF na wszystkie zawody lokalne, regionalne lub krajowe.
- 2.2.14 Użycie bandaży, podkładek lub podpórek z powodu kontuzji musi być zatwierdzone przez Sędziego Głównego za radą Lekarza Zawodów.
- 2.2.15 W przypadku deformacji lub amputacji, które nie pozwalają na bezpieczne dopasowanie sprzętu ochronnego lub mogą stanowić zagrożenie dla Zawodnika lub jego przeciwników, rozegranie walki Kumite nie będzie dozwolone. W przypadku jakichkolwiek wątpliwości Sędzia Prowadzący powinien zwrócić się do Lekarza Zawodów o opinię.
- 2.2.16 Zawodnicy, którzy pojawiają się na polu walki z niedozwolonym sprzętem lub nieprzepisowym Karategi otrzymają dwie minuty na poprawienie stroju, a Trener automatycznie straci prawo do coachowania w tej walce.

2.3 Trenerzy

- 2.3.1 Trenerzy muszą przez cały czas trwania zawodów nosić oficjalny dres swojej federacji narodowej i posiadać oficjalny identyfikator, z wyjątkiem walk o medale podczas oficjalnych imprez WKF, gdzie Trenerzy płci męskiej muszą nosić ciemny garnitur, koszulę i krawat, a Trenerzy płci żeńskiej mogą wybrać sukienkę, spodnie lub kombinację marynarki i spódnicy w ciemnych kolorach.
- 2.3.2 Ponadto dozwolone są następujące dodatki do stroju:

- a) Prosta obręczka.
 - b) Dobrowolne, religijne nakrycie głowy z aprobatą WKF.
- 2.3.3 Kontroler Zawodów WKF lub Komisja Organizacyjna może zezwolić Trenerom na używanie oficjalnej bluzki drużyny lub zwykłej bluzki bez napisów i logo, zamiast bluzy dresowej.

ARTYKUŁ 3: ORGANIZACJA ZAWODÓW KUMITE

3.1. Definicje

- 3.1.1. „Walka” odnosi się do indywidualnej walki między dwoma Zawodnikami
- 3.1.2. „Wymiana” to okres poprzedzający zatrzymanie walki i zatrzymanie zegara.
- 3.1.3. „Mecz” to suma wszystkich walk między członkami dwóch drużyn.
- 3.1.4. „Runda” to odrębny etap konkurencji, prowadzący do ostatecznego wyłonienia finalistów. W eliminacjach konkurencji Kumite runda eliminuje pięćdziesiąt procent Zawodników z konkurencji, licząc wolne losy jako Zawodników. W tym kontekście runda może odnosić się w równym stopniu do etapu eliminacji podstawowych lub repasaży. W systemie Round Robin runda umożliwi wszystkim Zawodnikom w grupie jeden występ przeciwko każdemu z pozostałych Zawodników.
- 3.1.5. „Grupa” jest tutaj używany w odniesieniu do maksymalnie czterech zawodników uczestniczących w jednej z ośmiu grup w fazie eliminacji każdy z każdym w indywidualnych rozgrywkach Premier League.
- 3.1.6. „Połówka” jest używany w odniesieniu do każdej połowy zawodników zgrupowanych razem w fazie eliminacyjnej.

3.2. Procedura ważenia

- 3.2.1. Próbné ważenie
Zawodnicy mogą sprawdzić swoją wagę na oficjalnych wagach (które będą używane podczas oficjalnego ważenia) na godzinę przed rozpoczęciem oficjalnego ważenia. Nie ma ograniczeń co do tego, ile razy każdy Zawodnik może sprawdzić swoją wagę w czasie nieoficjalnego ważenia.
- 3.2.2. Oficjalne ważenie
 - a) Miejsce:
Kontrola wagi odbywać się będzie zawsze tylko w jednym miejscu. Możliwość organizacji tej kontroli to miejsce zawodów, oficjalny hotel lub kampus (do ogłoszenia dla każdego wydarzenia). Organizatorzy muszą zapewnić osobne pomieszczenia dla kobiet i mężczyzn.
 - b) Wagi:
Jeżeli oficjalna waga wskaże wyższą wartość niż waga przeznaczona do ważenia próbnego, Zawodnik może zażądać ponownego ważenia stosując wagę wskazaną na wadze próbnej, jako oficjalny wynik ważenia.
Gospodarz Narodowej Federacji powinien zapewnić wystarczającą liczbę skalibrowanych wag elektronicznych (co najmniej 4 sztuki), pokazujących tylko jedno miejsce po przecinku, np. 51.9kg, 104.6kg. Wagę należy ustawić na twardej podłodze, która nie jest wyłożona wykładziną.
 - c) Czas:
Ważenie musi odbyć się najpóźniej dzień przed zawodami w danej kategorii, chyba, że dla danych zawodów określono inaczej. Oficjalny czas ważenia przed zawodami WKF zostanie odpowiednio ogłoszony w biuletynie. W przypadku innych wydarzeń informacja ta zostanie przekazana z wyprzedzeniem za pośrednictwem kanałów komunikacyjnych Komitetu Organizacyjnego. Obowiązkiem Zawodnika jest zapoznanie się z tymi informacjami. Zawodnik, który nie stawi się na ważenie lub nie zważy się w granicach

określonych dla kategorii, w której Zawodnik jest zarejestrowany, zostanie zdyskwalifikowany (KIKEN).

d) Tolerancja:

Dopuszczalna tolerancja wynosi 0.2kg dla wszystkich kategorii męskich i 0.5kg dla wszystkich kategorii żeńskich. Ta sama tolerancja dotyczy zarówno górnej, jak i dolnej granicy kategorii wagowej.

e) Procedura:

Podczas ważenia wymaganych jest minimum dwóch oficjeli WKF każdej płci. Jeden do sprawdzenia akredytacji/paszportu Zawodnika i jeden do wpisania dokładnej wagi na oficjalnej liście ważeń. Dodatkowych sześciu członków personelu (oficjeli/wolontariuszy) dostarczonych przez gospodarza Narodowej Federacji powinno być dostępnych w celu kontrolowania kolejki Zawodników. Należy dostarczyć dwanaście krzeseł. W celu ochrony prywatności Zawodników, oficjele oraz personel nadzorujący ważenie muszą być tej samej płci, co Zawodnicy.

1. Oficjalne ważenie zostanie przeprowadzone kategoria po kategorii i Zawodnik po Zawodniku.
2. Wszyscy Trenerzy i inni delegaci drużyn muszą opuścić salę ważenia przed rozpoczęciem oficjalnego ważenia.
3. Zawodnik może stanąć na wadze tylko raz w czasie oficjalnego ważenia.
4. Każdy Zawodnik musi przynieść na ważenie swoją kartę akredytacyjną, wydaną na dane wydarzenie i okazać ją oficjelowi, który weryfikuje tożsamość Zawodnika.
5. Oficjel zaprasza Zawodnika do stanięcia na wadze.
6. Zawodnik waży się w samej bieliźnie (mężczyźni/chłopcy – majtki, kobiety/dziewczyny – majtki i stanik). Skarpetki i dodatkowe rzeczy należy zdjąć.
7. Osoba nadzorująca ważenie odnotowuje i zapisuje wynik ważenia Zawodnika w kilogramach (z dokładnością do jednego miejsca po przecinku).
8. Zawodnik schodzi z wagi.

UWAGA: Fotografowanie i filmowanie w strefie ważenia jest zabronione. Obejmuje to korzystanie z telefonów komórkowych i wszystkich innych urządzeń.

3.3. **Formaty zawodów**

- 3.3.1. Konkurencje Kumite mają formę rywalizacji indywidualnej z podziałem na płeć, grupy wiekowe i kategorie wagowe i/lub zawody drużynowe z podziałem na płeć bez kategorii wagowych.
- 3.3.2. Obowiązuje system eliminacyjny z repasażami, chyba że dla danych zawodów lub serii zawodów ustalono inaczej.
- 3.3.3. W rozgrywkach indywidualnych w Premier League stosuje się system każdy z każdym, po którym następuje ćwierćfinał, półfinał i finał. Maksymalnie 32 zawodników w każdej kategorii jest podzielonych na 8 grup po 4 Zawodników, a zwycięzcy z każdej grupy rywalizują następnie w ćwierćfinałach, po których następują półfinały i finał.
- 3.3.4. W przypadku zawodów multidyscyplinarnych, takich jak igrzyska kontynentalne, Igrzyska Olimpijskie lub inne wydarzenia multidyscyplinarne, format zawodów zostanie określony dla każdego zawodów w zależności od warunków i ograniczeń uczestnictwa. Stosowany format to zwykle system dwóch grup, w którym zwycięzcy grup przechodzą do finału, a zawodnik 2 z jednej grupy zmierzy się z numerem 3 z drugiej grupy i odwrotnie, aby walczyć o dwa brązowe medale.

3.4. **Rozstawienie**

- 3.4.1. W przypadku Mistrzostw Świata i Kontynentalnych WKF oraz Karate 1 – Premier League, ośmiu najwyższej sklasyfikowanych Zawodników, obecnych na zawodach, jest rozstawionych według ich pozycji w Światowym Rankingu WKF na dzień poprzedzający zawody.

3.5. **Niestawienie się na obszar pola walki**

- 3.5.1. Zawodnicy indywidualni lub drużyny, które nie stawią się na wezwanie, zostaną zdyskwalifikowani (KIKEN) z danej kategorii. W meczach drużynowych wynik za walkę, która się nie odbyła, zostanie ustawiony na 8:0 na korzyść drużyny przeciwnej. Dyskwalifikacja przez KIKEN oznacza dyskwalifikację Zawodników z danej kategorii, co nie wpływa jednak na uczestnictwo w innej kategorii.
- 3.5.2. Ogłaszając dyskwalifikację przez KIKEN Sędzia Prowadzący zasygnalizuje, wskazując palcem w bok po stronie brakującego Zawodnika lub drużyny, ogłaszając „AKA/AO KIKEN”, a następnie „AKA/AO NO KACHI”, dając sygnał KACHI (wygrana) dla przeciwnika.

3.6. **Liczba zawodników na drużynę**

- 3.6.1. Drużyny męskie składają się z pięciu do siedmiu członków, z których pięciu rywalizuje w rundzie. Drużyna męska musi wystawić minimum pięciu zawodników do rundy początkowej i minimum trzech zawodników, aby móc wziąć udział w każdej kolejnej rundzie.
- 3.6.2. Drużyny żeńskie składają się z trzech do czterech członków, z których trzy rywalizują w rundzie. Drużyna żeńska musi wystawić minimum trzy zawodniczki do rundy początkowej i minimum dwie zawodniczki, aby móc wziąć udział w każdej kolejnej rundzie.
- 3.6.3. W kumite drużynowym nie ma stałych rezerwowych.

3.7. **Kolejność walk w drużynie**

- 3.7.1. Przed każdym meczem przedstawiciel drużyny musi przekazać do oficjalnego stolika oficjalny formularz określający nazwiska i kolejność walk członków drużyny, biorącej udział w kategorii.
- 3.7.2. Formularz kolejności walk może być przedstawiony przez Trenera lub wskazanego Zawodnika z drużyny. Jeśli Trener wręcza formularz, musi być wyraźnie rozpoznawalny, w przeciwnym razie może zostać odrzucony. Lista musi zawierać nazwę kraju, kolor pasa przydzielony drużynie na dany mecz oraz kolejność walki członków drużyny. Należy podać imiona i nazwiska Zawodników, oraz ich numery turniejowe, a formularz musi być podpisany przez Trenera lub wyznaczoną osobę.
- 3.7.3. Trenerzy muszą przedstawić swoją akredytację wraz z akredytacją swojego Zawodnika lub drużyny do Kontrolera Trenerów lub Asystenta Kansy. Trener musi siedzieć na przewidzianym krześle i nie może przeszkadzać w sprawnym przebiegu walki słowem lub czynem.
- 3.7.4. Podczas ustawiania się na linii przed meczem, drużyna przedstawia rzeczywistych zawodników na daną rundę. Nieużyty zawodnik (zawodnicy) oraz Trener nie będą uwzględnieni i będą siedzieć w miejscu dla nich przeznaczonym.
- 3.7.5. Uczestnicy mogą być wybierani do każdej rundy z całej drużyny. Kolejność walk może być zmieniana dla każdej rundy, pod warunkiem, że nowa kolejność walk zostanie dostarczona przed rundą; ale po powiadomieniu nie można zmienić kolejności, dopóki runda nie zostanie zakończona.
- 3.7.6. Drużyna zostanie zdyskwalifikowana (SHIKKAKU), jeśli którykolwiek z jej członków lub Trener zmieni skład drużyny lub kolejność walki bez pisemnego powiadomienia przed rundą.
- 3.7.7. Jeśli z powodu błędu w rozpisce rywalizują niewłaściwi Zawodnicy, to niezależnie od wyniku ta walka/mecz zostaje uznana za nieważną. Aby ograniczyć takie błędy, Kontroler Punktów musi potwierdzić zwycięskiego Zawodnika/Drużynę z operatorem technicznym natychmiast po walce/meczu.
- 3.7.8. W meczach drużynowych jeśli walka indywidualna kończy się otrzymaniem KIKEN, HANSOKU, SHIKKAKU, jakiegokolwiek punkty zdyskwalifikowanego Zawodnika zostaną ustawione na zero, a wynik 8-0 zostanie zapisany dla tej walki na korzyść drugiej drużyny.

3.8. Round robin – system eliminacyjny

- 3.8.1. Na zawodach Premier League 32 uczestników jest podzielonych na 8 grup po 4 zawodników. Zwycięzca każdej z ośmiu grup przechodzi do regularnych ćwierćfinałów, półfinałów i finału. Przegrani z finalistami w ćwierćfinale i półfinale walczą o brązowe medale.
- 3.8.2. W zależności od liczby Zawodników (32 lub mniej) przydział do grup będzie zgodny z poniższą tabelą:

Number of Competitors/Groups	Competitors per group								Notes
8 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 24-32 Competitors
Seed ▶	6	3	7	2	5	4	8	1	
32	4	4	4	4	4	4	4	4	
31	4	4	4	4	4	4	4	3	
30	4	4	4	3	4	4	4	3	
29	4	3	4	3	4	4	4	3	
28	4	3	4	3	4	3	4	3	The first of each Group qualify.
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 23-28 Competitors
Seed ▶	6	3		2	5	4		1	
23	4	4		4	4	4		3	
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	The first of each Group and the two best seconds qualify.
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	
18	3	3		3	3	3		3	
5 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 17 Competitors
Seed ▶		3		2	5	4		1	
17		3		3	4	4		3	The first of each Group and the three best seconds qualify.
4 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 12-16 Competitors
Seed ▶		3		2		4		1	
16		4		4		4		4	
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	The first and second of each Group.
13		3		3		4		3	
12		3		3		3		3	
3 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 9-11 Competitors
Seed ▶		3		2				1	
11		4		4				3	
10		4		3				3	The first and second of each Group, as well as the best two number threes qualify.
9		3		3				3	
2 Groups	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 6-8 Competitors
Seed ▶				2				1	
8				4				4	
7				4				3	The first and second of each Group, will compete directly in the semifinals.
6				3				3	
1 Group	1	2	3	4	5	6	7	8	Participation: 3-5 Competitors
Seed ▶								1	
5								5	
4								4	Final between first and second of the Group, and only one bronze medal bout.
3								3	

- 3.8.3. W przypadku nieparzystej liczby uczestników (z powodu wycofania lub kontuzji), miejsce to zostanie uznane jako wolny los dla Zawodników w walkach, które się nie odbyły. Jeżeli zdarzy się to w trakcie trwania samych zawodów – wszelkie walki już stoczone z Zawodnikiem, który nie ukończył Round-robin, należy uznać za wolny los dla poprzednich przeciwników.
- 3.8.4. Jeżeli Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany lub z innego powodu nie ukończy wszystkich walk w Round-robin wyniki zakończonych lub bieżących walk zostaną uznane za zerowe (wyniki anulowane), a jego punkty przepadną, chyba, że jest to ostatnia walka w Round-robin, kiedy to wszystkie poprzednie wyniki i punkty pozostaną niezmienione.
- 3.8.5. Zwycięzca i zdobywca drugiego miejsca w każdej grupie jest określana na podstawie największej liczby wygranych pojedynków, licząc zwycięstwo jako trzy punkty, remis, w którym były przyznane punkty, jako 1 punkt a remis, w którym nie było punktów, lub przegrana jako zero.
- 3.8.6. Zwycięzcy półfinałów przejdą do finału, w którym zmierzą się o złoto i srebro.
- 3.8.7. Zawodnicy, którzy przegrali z finalistami w ćwierćfinale i półfinale, powalczą o brązowe medale (jeden dla grupy 1-4 i jeden dla grupy 5-8).

3.8.8. W przypadku remisu pomiędzy dwoma lub więcej Zawodnikami w grupie, posiadającymi taką samą łączną liczbę punktów, zastosowane zostaną poniższe kryteria w podanej kolejności. Oznacza to, że jeśli zwycięzca zostanie znaleziony po spełnieniu jednego z kryteriów, dalsze kryteria nie będą musiały być stosowane.

- 1) Zwycięzca (zwycięzcy) walki (walk) pomiędzy dwoma lub więcej odpowiednimi Zawodnikami.
- 2) Większa liczba łącznych punktów zdobytych we wszystkich walkach.
- 3) Mniejsza liczba łącznych punktów straconych we wszystkich walkach.
- 4) Większa liczba IPPON zdobytych we wszystkich walkach.
- 5) Mniejsza liczba IPPON straconych we wszystkich walkach.
- 6) Większa liczba WAZA-ARI zdobytych we wszystkich walkach.
- 7) Mniejsza liczba WAZA-ARI straconych we wszystkich walkach.
- 8) Najwyższy Ranking Światowy w dniu zawodów.

Dla każdej porównywanej pary kryteria należy rozpatrywać od początku listy.

3.8.9. Zawodnik może zostać zdyskwalifikowany z walki (HANSOKU) i kontynuować konkurencję. W takim przypadku jego przeciwnik wygrywa tę walkę 4-0 lub każdy uzyskany wynik przekraczający 4 punkty (np. 5-0, 6-0 itd.) i pozostałe rezultaty pozostają niezmienione.

3.8.10. Jeśli już zakwalifikowany Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany za niewłaściwe zachowanie (SHIKKAKU) na koniec rundy Round-robin, zastosowane mają następujące zasady:

- Półfinałowy przeciwnik wejdzie do finału przez wolny los („walkower”)
- Dwaj pozostali Zawodnicy będą rywalizować w drugim półfinale
- Przyznany zostanie tylko jeden brązowy medal.

3.8.11. W przypadku zawodów z ograniczoną liczbą Zawodników stosowany jest system dwóch grup, w którym zwycięzcy obu grup spotkają się w finale, natomiast numer 2 z pierwszej grupy spotka się z numerem 3 z drugiej grupy i odwrotnie, aby walczyć o dwa brązowe medale.

3.9. Odmiany formatu zawodów

3.9.1. Jeżeli w danych zawodach ma być zastosowana odmiana formatu zawodów inna niż opisana w niniejszych zasadach, musi to być wyraźnie ogłoszone w biuletynie turniejowym.

ARTYKUŁ 4: ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI

4.1. Skład

4.1.1. Zespół Sędziowski do każdej walki składa się z jednego Sędziego Prowadzącego (SHUSHIN), czterech Sędziów Bocznych (FUKUSHIN) i jednego Kontrolera Meczu (KANSA), Kontrolera Punktacji, a jeśli jest używane Video Review także Kontrolera Video Review.

4.1.2. Sędzia Prowadzący, Sędziowie Boczni, Kontroler Meczu, Kontroler Punktacji i Kontroler Video Review walki Kumite nie mogą być narodowości ani należeć do tej samej Narodowej Federacji, co którykolwiek z Zawodników, ani nie mieć żadnego konfliktu interesu. Obowiązkiem każdego Sędziego jest samodzielne zgłaszanie wszelkich możliwych konfliktów interesów przed rozpoczęciem walki lub meczu.

4.2. Rozmieszczenie Sędziów i przydział do zespołu

4.2.1. W rundach eliminacyjnych Sekretarz Komisji Sędziowskiej dostarczy do obsługi technicznej, obsługującej elektroniczny system losowania listę zawierającą Sędziów Prowadzących i Bocznych dostępnych na Tatami. Lista ta jest sporządzona przez Sekretarza Komisji Sędziowskiej po zakończeniu losowania Zawodników i na koniec Odprawy Sędziowskiej. Lista ta musi zawierać wyłącznie Sędziów obecnych na Odprawie i musi spełniać wyżej wymienione

kryteria. Następnie, podczas losowania Sędziów, obsługa techniczna wprowadzi listę do systemu, a 4 Sędziów Bocznych, 1 Sędzia Prowadzący, 1 Kontroler Meczu (KANSA) i 1 Kontroler Punktów z każdego zespołu Tatami zostanie losowo przydzielonych do Zespołu Sędziowskiego do każdej walki.

- 4.2.2. Jeśli Video Review jest używane, jeden Kontroler Video Review jest przydzielany w ten sam sposób.
- 4.2.3. Do walk medalowych Menadżerowie Tatami dostarczą Przewodniczącemu oraz Sekretarzowi Komisji Sędziowskiej listę zawierającą 8 Sędziów z ich Tatami po zakończeniu ostatniej walki rund eliminacyjnych. Po zatwierdzeniu listy przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej zostaną ona przekazana do obsługi technicznej do wpisania do systemu. Następnie system losowo przydzieli Zespół Sędziowski, który będzie zawierał tylko 5 z 8 sędziów z każdego Tatami.

4.3. Wspierający oficjele

- 4.3.1. Dodatkowo, w celu ułatwienia obsługi walk/meczy, będzie wyznaczony 1 Menadżer Tatami, 3 Asystentów Menadżera Tatami, 1 Sędzia Mierzący Czas/Zapisujący Punkty oraz 2 Kontrolerów Trenerów w przypadkach, gdy konfiguracja Tatami wymaga oglądania żądań Trenerów do Video Review.

4.4. Formalności i zmiana Sędziów

- 4.4.1. Na początku meczu Kumite Sędzia Prowadzący stoi na zewnętrznej krawędzi pola walki. Po lewej stronie od Sędziego Prowadzącego stoją Sędziowie Boczni nr 1 i 2, a po prawej Sędziowie Boczni nr 3 i 4.
- 4.4.2. Po formalnej wymianie ukłonów przez Zawodników i Zespół Sędziowski, Sędzia Prowadzący robi krok do tyłu, Sędziowie Boczni zwracają się w stronę Sędziego Prowadzącego i wszyscy razem się kłaniają. Następnie wszyscy zajmują swoje pozycje.
- 4.4.3. Podczas zmiany Sędziów, odchodzący Sędziowie, oprócz Kontrolera Meczu, ustawiają się w szeregu, kłaniają się razem (REI), a następnie opuszczają obszar.
- 4.4.4. Kiedy zmieniają się poszczególni Sędziowie Boczni, Sędzia wchodzący podchodzi do Sędziego odchodzącego, kłaniają się razem i zamieniają miejscami.
- 4.4.5. W meczach drużynowych, pod warunkiem, że cały panel posiada wymagane kwalifikacje, stanowiska Sędziego Prowadzącego i Sędziów Bocznych muszą być zmieniane pomiędzy każdą walką. Jeżeli jeden lub więcej Sędziów nie posiada wymaganych kwalifikacji jako Sędzia Prowadzący, pozostaną oni Sędziami Bocznymi i będą omijani przy rotacji.

4.5. Procedura sędziowania Kumite tylko z dwoma Sędziami Bocznymi

- 4.5.1. Na zawodach Youth League dozwolone jest korzystanie tylko z dwóch Sędziów Bocznych. Procedura ta opisana jest w Załączniku 5.

ARTKUŁ 5: CZAS WALKI

5.1 Czas trwania walki Kumite wynosi:

- Kategorie Seniorów Mężczyźni i Kobiety: 3 minuty efektywnego czasu
- Kategorie U21 Mężczyźni i Kobiety: 3 minuty efektywnego czasu
- Kategorie Kadeci i Juniorzy Mężczyźni i Kobiety: 2 minuty efektywnego czasu
- 14 lat i młodszy: 1.5 minuty efektywnego czasu

- 5.2 W przypadku zawodów bez limitu udziału czas trwania walk eliminacyjnych może zostać skrócony z 3 minut do 2 minut oraz z 2 minut do 1.5 minuty pod warunkiem, że zostanie to ogłoszone przed rozpoczęciem zawodów na dla zarówno trenerów jak i oficjeli.
- 5.3 Pomiar czasu walki rozpoczyna się, gdy Sędzia Prowadzący daje sygnał do rozpoczęcia i zatrzymuje się za każdym razem, gdy Sędzia Prowadzący woła „YAME” lub na sygnał zakończenia walki.
- 5.4 Osoba mierząca czas powinna dać sygnał, wskazując „15 sekund do końca” jednym krótkim dźwiękiem brzęczyka i „czas minął” dwoma krótkimi dźwiękami brzęczyka. Sygnał „czas minął” oznacza koniec walki.
- 5.5 Zawodnicy mają prawo do przerwy między walkami, równej standardowemu czasowi trwania walki. Wyjątkiem jest zmiana koloru sprzętu, kiedy to czas ten wydłuża się do pięciu minut.

ARTYKUŁ 6: KIKEN – NIEPOJAWIENIE SIĘ NA TATAMI

- 6.1. KIKEN to decyzja wydawana, gdy Zawodnik lub Zawodnicy nie stawiają się na wezwanie, nie będą w stanie kontynuować walki, poddadzą walkę lub zostaną wycofani na polecenie Sędziego Prowadzącego. Podstawy do rezygnacji mogą obejmować kontuzję, której nie można przypisać działaniom przeciwnika.
- 6.2. Wycofanie przez KIKEN oznacza dyskwalifikację Zawodników z danej kategorii, co nie wpływa jednak na uczestnictwo w innej kategorii.

ARTYKUŁ 7: ROZPOCZYNIANIE, ZATRZYMANIE I ZAKOŃCZENIE MECZY

- 7.1. Terminologia i gesty używane przez Sędziego Prowadzącego i Sędziów Bocznych podczas walki/meczu jest określone w ZAŁĄCZNIKU 2.
- 7.2. Dla każdej rundy odbędzie się ceremonia ukłonu, rozpoczynająca się od skierowania przez Sędziego Prowadzącego Zawodników i Sędziów Bocznych twarzą do publiczności i ukłonu SHOMEN NI REI, a następnie ukłonu do siebie nawzajem, OTAGAI NI REI. Na koniec walki (walk) ceremonia ukłonu odbywa się w odwrotnej kolejności.
- 7.3. Sędzia Prowadzący i Sędziowie Boczni zajmują przydzielone im pozycje i po wymianie ukłonów między Zawodnikami, którzy zajmują pozycje z przodu na przydzielonych im matach, najbliższej przeciwnika, Sędzia Prowadzący ogłosi „SHOBU HAJIME!” i walka się rozpocznie.
- 7.4. Zawodnicy muszą odpowiednio ukłonić się na początku i na końcu walki – szybkie skinięcie głową jest zarówno niegrzeczne, jak i niewystarczające.
- 7.5. Sędzia Prowadzący przerywa walkę, przez ogłoszenie „YAME!”. W razie potrzeby Sędzia Prowadzący poleci Zawodnikom zajęcie pierwotnych pozycji: „MOTO NO ICHI!” i powróci na swoją pozycję.
- 7.6. W przypadku przyznania punktu, Sędzia Prowadzący identyfikuje Zawodnika (AKA lub AO), atakowany obszar (JODAN lub CHUDAN), a następnie przyznaje odpowiedni punkt (YUKO, WAZA-ARI lub IPPON) za pomocą określonego gestu. Następnie Sędzia Prowadzący wznawia walkę komendą „TSUZUKETE HAJIME”.
- 7.7. Kiedy Zawodnik podczas walki uzyskał czystą przewagę ośmiu punktów, Sędzia Prowadzący zawoła „YAME” i poleci Zawodnikom powrót do ich pozycji startowych i przyzna odpowiedni punkt. Zwycięzca jest następnie ogłaszany i wskazywany przez Sędziego Prowadzącego podnoszącego rękę po stronie zwycięzcy i ogłaszającego „AO (AKA) NO KACHI”. Walka kończy się w tym momencie.
- 7.8. Kiedy czas się skończył, Zawodnik który ma więcej punktów, zostaje ogłoszony zwycięzcą, co wskazuje Sędzia Prowadzący podnosząc rękę po stronie zwycięzcy i ogłaszając „AO (AKA) NO KACHI”. Walka kończy się w tym momencie.
- 7.9. W przypadku remisu na koniec nierozstrzygniętej walki Panel Sędziowski (Sędzia Prowadzący i czterech Sędziów Bocznych) zadecyduje o walce przez HANTEI. Czterech Sędziów Bocznych natychmiast daje sygnał po tym, jak Sędzia Prowadzący wezwie „HANTEI”, kiedy zagwiżdże.

Następnie Sędzia Prowadzący podniesie rękę i ogłosi zwycięzcę „AO (AKA) NO KACHI” i jeśli to konieczne, rozstrzygnie remis.

7.10. W następujących sytuacjach Sędzia Prowadzący zawoła „YAME” i tymczasowo zatrzyma walkę:

- a) Gdy jeden lub obaj Zawodnicy znajdują się poza obszarem pola walki, ale z wyjątkiem umożliwienia Zawodnikowi natychmiastowego zdobycia punktu na przeciwniku, który opuścił pole walki.
- b) Gdy Sędzia Prowadzący poleci Zawodnikowi poprawienie KARATEGI lub sprzętu ochronnego.
- c) Gdy Zawodnik naruszył przepisy.
- d) Gdy Sędzia Prowadzący uzna, że jeden lub obaj Zawodnicy nie mogą kontynuować walki z powodu kontuzji, choroby lub innych przyczyn. Zgodnie z opinią Lekarza Zawodów, Sędzia Prowadzący zdecyduje czy walka powinna być kontynuowana.
- e) Gdy Zawodnik chwyta przeciwnika i nie wykonuje natychmiastowej techniki lub rzutu.
- f) Gdy jeden lub obaj Zawodnicy upadną lub zostaną rzucony i żadnemu z Zawodników nie uda się natychmiast wykonać punktowanej techniki.
- g) Gdy obaj Zawodnicy chwytają się lub klinczą bez natychmiastowego udanego wykonania rzutu lub punktowanej techniki lub odpowiedzi na WAKARETE.
- h) Gdy obaj Zawodnicy stoją „klatka w klatkę piersiową” bez natychmiastowej próby rzutu lub innej techniki i nie odpowiadają na WAKARETE.
- i) Kiedy obaj Zawodnicy są na ziemi po upadku lub próbie rzutu i rozpoczynają zapasy.
- j) Gdy punkt jest wskazywany przez dwóch lub więcej Sędziów Bocznych dla tego samego Zawodnika.
- k) Gdy w opinii Sędziego Prowadzącego został popełniony faul – lub sytuacja wymaga przerwania walki ze względów bezpieczeństwa.
- l) Na prośbę KANSY lub Menadżera Tatami.
- m) Z jakiegokolwiek innego powodu, który Sędzia Prowadzący uzna za konieczny.

ARTYKUŁ 8: PUNKTOWANIE

8.1. Punkt jest przyznany Zawodnikowi, gdy dwóch lub więcej Sędziów Bocznych wskazuje punkt lub gdy Kontrolerzy Video Review zgodzą się na punkt, po zgłoszeniu przez Trenera Video Review.

8.2. Punkty są zdobywane przez tradycyjne techniki karate, przy użyciu ręki lub stopy wykonane z kontrolą na obszar punktowany.

8.3. Tylko pierwsza prawidłowo wykonana technika z wymiany będzie punktowana, z wyjątkiem skutecznej kombinacji technik, w którym to przypadku liczy się technika z najwyższą wartością punktową, niezależnie od kolejności technik w kombinacji.

8.4. Obszary punktacji to ciało powyżej miednicy, aż do obojczyka włącznie (CHUDAN), z wyłączeniem samych barków oraz obszar powyżej obojczyka (JODAN).

8.5. Aby technika mogła zostać uznana za punktowaną, musi mieć potencjał skuteczności, gdyby nie była kontrolowana, a także musi spełniać kryteria:

- 1) Dobra forma (prawidłowo wykonana technika)
- 2) Sportowa postawa (dostarczona bez zamiaru spowodowania kontuzji)
- 3) Dynamiczne wykonanie (dostarczona z szybkością i mocą)
- 4) Utrzymywanie świadomości przeciwnika zarówno w trakcie, jak i po wykonaniu techniki (nieodwracanie się i nieprzewracanie się po wykonaniu techniki – chyba, że upadek jest spowodowany faulem przeciwnika)
- 5) Dobry timing (zastosowanie techniki we właściwym momencie)
- 6) Prawidłowa odległość (dostarczona na odległość, w której technika byłaby skuteczna)

8.6. Przy przyznawaniu punktów stosowana jest następująca skala:

- **YUKO** (1 punkt) jest przyznawane za Tsuki (proste uderzenie) lub Uchi (trzask) w punktowany obszar

- **WAZA-ARI** (2 punkty) jest przyznawane za kopnięcia CHUDAN
 - **IPPON** (3 punkty) jest przyznawane za kopnięcia JODAN lub jakąkolwiek technikę wykonaną na przeciwniku, którego jakakolwiek część ciała inna niż stopy ma kontakt z matą.
- 8.7. Techniki na obszar CHUDAN mogą być wykonywane z kontrolowanym uderzeniem bez powodowania obrażeń u przeciwnika. Utrata oddechu przez odbiorcę ciosu sama w sobie nie oznacza braku kontroli.
- 8.8. Techniki na JODAN mogą być punktowane, gdy będą zatrzymane w odległości 5 cm od celu w przypadku kopnięć i 2 cm w przypadku technik ręcznych, ale mogą być wykonane z lekkim dotykiem (dotyk skóry), bez powodowania efektu uderzenia – z wyjątkiem obszaru gardła, gdzie jakikolwiek kontakt fizyczny jest zabroniony.
- 8.9. Dla Kadetów, poniżej 14 lat i dzieci techniki na JODAN mogą być punktowane, gdy zatrzymane są w odległości 10 cm od celu w przypadku kopnięć i 5 cm w przypadku technik ręcznych.
- 8.10. „Dotyk skóry” jest dozwolony w kategoriach dla Zawodników 16 lat i starsi (Juniorzy). Dla kategorii wiekowych od 14 do 16 lat dotyk skóry jest dozwolony tylko przy kopnięciach. Dotyk skóry definiuje się jako dotknięcie celu bez przekazywania energii do głowy lub ciała.
- 8.11. Prawidłowo wykonane techniki dostarczone w momencie upływu czasu są ważne.
- 8.12. Technika jest nieważna, jeśli:
- a) Jest wykonana po sygnale końca czasu walki lub po ogłoszeniu przez sędziego „YAME”.
 - b) Wykonana w trakcie lub po „WAKARETE” przed wywołaniem „TSUZUKETE”
 - c) Gdy wykonujący technikę znajduje się poza polem walki (JOGAI).
 - d) po technice następuje faul – z wyjątkiem JOGAI.
 - e) Wykonujący po technice odwraca się tyłem do przeciwnika (brak świadomości)
 - f) Jest nieważna sama w sobie lub wynika z naruszenia przepisów (np. nadmierny kontakt, trzymanie, chwytanie itp.)
- 8.13. Punkt może być zasygnalizowany, nawet jeśli Sędzia Boczny nie może zobaczyć faktycznego punktu uderzenia, jeśli sama technika jest wykonana prawidłowo i można zauważyć, że w oczywisty sposób nie było przeszkody w dotarciu techniki do celu.

ARTYKUŁ 9: ZACHOWANIA ZABRONIONE

9.1. Rodzaje zachowań zabronionych

9.1.1. Następujące zachowania są zabronione:

- 1) Techniki z nadmiernym kontaktem, biorąc pod uwagę atakowany obszar oraz techniki z kontaktem na gardło.
- 2) Ataki na ręce lub nogi, pachwiny, stawy lub podbicie.
- 3) Ataki na twarz technikami otwartej ręki.
- 4) Techniki wykonywane po „WAKARETE” przez wywołaniem „TSUZUKETE HAJIME”
- 5) Niebezpieczne lub zabronione techniki rzutu.
- 6) Udawanie lub wyolbrzymianie kontuzji
- 7) Wyjście poza pole walki (JOGAI) nie spowodowane przez przeciwnika lub po zdobyciu punktu.
- 8) Narażanie siebie na niebezpieczeństwo poprzez zachowanie, które naraża Zawodnika na zranienie przez przeciwnika lub niepodjęcie odpowiednich środków samoobrony (MUBOBI).
- 9) Unikanie walki, jako środek uniemożliwiający przeciwnikowi zdobycie punktów.
- 10) Pasywność – nieangażowanie się w walkę (nie może być przyznane, gdy jest mniej niż 15 sekund do końca walki lub prowadzącemu w walce przez punkty lub SENSHU).
- 11) Kłinczowanie, zapasy, pchanie lub stanie klatka w klatkę piersiową bez próby punktowanej techniki lub obalenia

- 12) Chwywanie przeciwnika obiema rękami z innych powodów niż wykonanie obalenia po złapaniu kopiającej nogi przeciwnika.
 - 13) Chwywanie ramienia przeciwnika lub Karategi jedną ręką bez natychmiastowej próby techniki lub obalenia.
 - 14) Techniki, które ze swej natury nie mogą być kontrolowane dla bezpieczeństwa przeciwnika oraz niebezpiecznie i niekontrolowane ataki.
 - 15) Symulowane lub rzeczywiste ataki głową, kolanami lub łokciami.
 - 16) Mówienie do lub prowokowanie przeciwnika, niestosowanie się do poleceń Sędziego Prowadzącego, nieuprzejme zachowanie w stosunku do Sędziów lub inne naruszenia etykiety.
- 9.1.2. Dodatkowo Sędzia Prowadzący może, wyłącznie na podstawie własnej opinii, usunąć z pola walki każdego Trenera, który nie stosuje się do właściwego zachowania lub który w opinii Sędziego Prowadzącego przeszkadza w prawidłowym prowadzeniu walki, a także wstrzymać kontynuację walki, do czasu, aż Trener wykona polecenie. Te same uprawnienia Sędziego Prowadzącego rozciągają się na podporządkowanie się innym członkom otoczenia Zawodnika na polu walki.
- 9.1.3. Tylko Trener wyznaczony do tej konkretnej walki może sekundować i prowadzić zawodnika z miejsca przydzielonego Trenerowi w pobliżu pola walki. Wszyscy inni zarejestrowani i akredytowani Trenerzy lub inni zarejestrowani członkowie delegacji uczestniczący w zawodach nie mogą ingerować, sekundować i kierować zawodnikiem podczas tej samej walki pod groźbą cofnięcia akredytacji.
- 9.1.4. Polecenia i uwagi Trenera nie mogą zakłócać przebiegu walki. Trener może swobodnie rozmawiać z Zawodnikiem, gdy mecz jest zatrzymany, ale zawsze musi powstrzymać się od komentowania werdyktów.
- 9.1.5. Zawodnik może dyskretnie zasygnalizować Trenerowi prośbę, by poprosił o żądanie Video Review.

ARTYKUŁ 10: OSTRZEŻENIA I KARY

10.1. Nieformalne ostrzeżenia

- 10.1.1. Nieformalne ostrzeżenia służą ułatwieniu ciągłości akcji bez zatrzymywania walki. Nie mają one na celu zastąpienia formalnych ostrzeżeń, gdy są one właściwe, a Sędzia Prowadzący powinien udzielić formalnych ostrzeżeń lub kar, jeśli Zawodnicy nie zareagują na nieformalne ostrzeżenie.
- 10.1.2. Istnieją dwa rodzaje Nieformalnych Ostrzeżeń:

TSUZUKETE zachęcanie do aktywności	Nakłanianie Zawodników do rozpoczęcia aktywności poprzez gestykulację w taki sam sposób, jak jest to zwyczajowo stosowane przy nakłanianiu Zawodników do wchodzenia na TATAMI, w połączeniu z instrukcją „TSUZUKETE”
--	--

WAKARETE przerwanie kłinczu	Aby przerwać kłincz, używając tego samego gestu, który jest zwyczajowo stosowany przy zmuszaniu Zawodników do cofnięcia się z TATAMI, połączony z wydaniem komendy „WAKARETE”, by czasowo zatrzymać akcję bez zatrzymywania zegara. Zawodnicy muszą się rozdzielić – po czym wydawane jest polecenie „TSUZUKETE” na wznowienie akcji.
---------------------------------------	---

- 10.1.3. Kiedy WAKARETE zostało ogłoszone przez Sędziego Prowadzącego Trenerzy nie mają możliwości żądania Video Review.
- 10.1.4. Kiedy WAKARETE zostaje ogłoszone, a Zawodnik jest w rogu pola walki, Sędzia Prowadzący musi upewnić się, że drugi Zawodnik wycofał się odpowiednio, zanim zostanie ogłoszone TSUZUKETE.
- 10.1.5. TSUZUKETE, o ile nie zostało poprzedzone WAKARETE, nie jest stosowane, jeśli do końca walki pozostało mniej niż 15 sekund.
- 10.1.6. Prawidłowo wykonana technika nie będzie punktowana, jeśli zostanie wykonana w tym samym czasie, w którym ogłoszono WAKARETE – ale nie będzie karana. Niekontrolowana technika będzie podlegała ostrzeżeniu lub karze w normalny sposób.

10.2. Formalne ostrzeżenia

10.2.1. Istnieją dwa poziomy formalnych ostrzeżeń; CHUI i HANSOKU CHUI:

10.2.2.

CHUI jest przyznawane, maksymalnie trzykrotnie, za mniejsze ostrzeżenie wykroczenia, które nie zmniejszają szans na wygraną drugiego Zawodnika

HANSOKU CHUI jest przyznawane za poważniejsze wykroczenia, które zmniejszają szanse drugiego Zawodnika na wygraną, lub ostrzeżenie przed dyskwalifikacją w przypadku Zawodnikowi za dalsze wykroczenia, jeśli trzy CHUI zostały już przyznane dalszych wykroczeń już przyznane

10.3. Kary

10.3.1. Istnieją dwa rodzaje kar, które oznaczają dwa różne poziomy dyskwalifikacji

HANSOKU Jest to kara po bardzo poważnym przewinieniu lub gdy dyskwalifikacja z walki HANSOKU CHUI zostało już przyznane

SHIKAKKU Jest to dyskwalifikacja z całego turnieju, w tym z każdej dyskwalifikacja z zawodów kolejnej kategorii, w której sprawca mógł być zarejestrowany. SHIKAKKU może zostać przyznane, gdy Zawodnik nie wykonuje poleceń Sędziego Prowadzącego, działa złośliwie lub popełnia czyn godzący w prestiż i honor Karate.

10.3.2. W przypadku, gdy zarówno AKA jak i AO zostaną zdyskwalifikowani w tej samej walce przez HANSOKU lub SHIKAKKU, przeciwnicy zakwalifikowani do następnej rundy wygrywają przez wolny los (i nie ogłasza się wyniku).

10.3.3. Poważne naruszenie zasad zachowania, dyscypliny lub złośliwe zachowanie na lub poza obszarem zawodów przez Zawodnika lub jego otoczenie może spowodować dalsze postępowanie dyscyplinarne ze strony Komisji Dyscyplinarnej WKF lub Komitetu Wykonawczego.

10.3.4. Gdy sytuacja wydaje się być uzasadniona do przyznania dyskwalifikacji, Sędzia

10.4. Zastosowanie ostrzeżenia i kary

10.4.1. **Nadmierny kontakt:** Jeśli kontakt zostanie uznany przez Sędziego Prowadzącego za zbyt silny, ale nie zmniejsza szans Zawodnika na wygraną, może zostać udzielone ostrzeżenie (CHUI).

10.4.2. **Kontakt powodujący kontuzję:** Każda technika, które powoduje kontuzję, może spowodować ostrzeżenie lub karę, o ile nie jest spowodowana przez odbiorcę. Zawodnicy muszą wykonywać wszystkie techniki z kontrolą i dobrą formą. Jeśli nie umieją, to niezależnie od użytej techniki, ostrzeżenie lub kara muszą zostać nałożone.

- 10.4.3. **Obserwacja po kontakcie:** Sędzia Prowadzący musi kontynuować obserwację kontuzjowanego Zawodnika aż do wznowienia walki i zapewnić odpowiednią ilość czasu na obserwację. Krótkie opóźnienie wydaniu oceny pozwala na rozwinięcie się objawów urazu, takich jak krwawienie z nosa, lub ujawnienie jakichkolwiek wysiłków Zawodnika w celu zaostrenia lekkiej kontuzji w celu uzyskania przewagi taktycznej.
- 10.4.4. **Nadmierna reakcja na kontakt:** Lekka nadmierna reakcja spowoduje przyznanie CHUI. Za oczywiste pokazanie przesady będzie przyznane HANSOKU CHUI. Poważniejsze wyolbrzymianie, takie jak zataczanie się, upadek na podłogę, wstawanie i ponowne upadanie itd. może powodować otrzymanie HANSOKU bezpośrednio.
- 10.4.5. **Udawanie kontuzji:** Każdy przypadek udawania kontuzji, nieważne jak lekki, otrzyma minimalne ostrzeżenie CHUI, natomiast oczywisty pokaz przesady będzie powodował przyznanie HANSOKU CHUI. Poważniejsza przesada, taka jak zataczanie się, upadek na podłogę, wstawanie i ponownie upadanie itd. będzie powodować bezpośrednio przyznanie SHIKKAKU. Jakiegokolwiek udawanie kontuzji spowodowanej techniką, która w rzeczywistości została uznana przez sędziów za punkt, skutkuje co najmniej HANSOKU CHUI.
- 10.4.6. **Kontakt z gardłem:** Każdy kontakt z gardłem, o ile nie nastąpił z winy odbiorcy, musi skutkować ostrzeżeniem lub karą.
- 10.4.7. **Techniki rzutu** dzielą się na dwa rodzaje. Ugruntowane, „konwencjonalne” techniki podcięć karate, takie jak de ashi barai, ko uchi gari itp., w których przeciwnik zostaje wytrącony z równowagi lub rzucony bez uprzedniego złapania – oraz te rzuty, które wymagają złapania przeciwnika jedną ręką lub trzymania podczas wykonywania rzutu. Obie sytuacje są dozwolone.
- 10.4.8. **Obrotowy punkt rzutu** nie może znajdować się powyżej poziomu bioder rzucającego, a przeciwnik musi być trzymany przez cały czas, aby można było bezpiecznie wylądować. Rzuty przez ramię są wyraźnie zabronione, podobnie jak tak zwany rzuty „poświęcenia”.
- 10.4.9. **Złapanie kopnięcia:** Jedynym przypadkiem, w którym można wykonać rzut, trzymając przeciwnika obiema rękami, jest złapanie kopiającej nogi przeciwnika. Trzymanie się obiema rękami jest dozwolone tylko wtedy, gdy chwyta się kopiającą nogę przeciwnika w celu wykonania obalenia, oraz trzymając się nogu przeciwnika, a druga ręka chwyta Karategi lub ciało przeciwnika, by powstrzymać upadek.
- 10.4.10. **Chwytywanie za nogi:** zabrania się chwytania przeciwnika poniżej pasa i podnoszenia go oraz rzucania lub sięgania w dół celem wyciągnięcia spod niego nóg. Jeżeli Zawodnik dozna kontuzji w wyniku techniki rzutu, Sędzia Prowadzący zdecyduje czy wymagane jest za to ostrzeżenie lub kara.
- 10.4.11. **Chwytywanie jedną ręką:** Zawodnik może chwycić ramię przeciwnika lub Karategi jedną ręką w celu wykonania rzutu lub bezpośredniej techniki punktowanej – ale nie może trzymać przy technikach ciągłych.
- 10.4.12. **Trzymanie w celu powstrzymania upadku:** trzymanie się Karategi przeciwnika jedną ręką jest dozwolone w celu przerwania upadku.
- 10.4.13. **Wyjście poza pole walki:** JOGAI odnosi się do sytuacji, w której stopa Zawodnika lub jakakolwiek inna część ciała dotyka podłogi poza polem walki. Wyjątkiem jest sytuacja, gdy Zawodnik jest fizycznie wypchnięty lub rzucony poza pole walki przez przeciwnika lub opuszcza pole walki po zdobyciu punktu.
- 10.4.14. **Samo narażanie się:** Ostrzeżenie lub kara za MUBOBI jest przyznawana, gdy Zawodnik jest zraniony lub kontuzjowany z własnej winy lub zaniedbania. Może to być spowodowane odwróceniem się plecami do przeciwnika, atakiem bez względu na kontratak przeciwnika, przerwaniem walki zanim Sędzia Prowadzący zawoła „YAME”, opuszczeniem gardy lub powtarzającym się niepowodzeniem lub odmową zablokowania ataków przeciwnika.
- 10.4.15. **Pasywność** odnosi się do sytuacji, w której żaden z Zawodników nie próbuje zdobyć punktów lub pojedynczy Zawodnik nie próbuje zdobyć punktów, mimo, że przegrywa na punkty lub przeciwnik ma przewagę z powodu SENSU.

- Pasywności nie można udzielić Zawodnikowi, który ma przewagę przez punkty lub SENSU
 - Pasywności nie można udzielić podczas pierwszych 15 sekund walki.
- 10.4.16. **Unikanie walki** odnosi się do sytuacji, w której Zawodnik usiłuje uniemożliwić przeciwnikowi zdobycie punktów poprzez zachowanie marnujące czas, takie jak ciągłe wycofywanie się bez skutecznej kontry, trzymanie, klincz lub opuszczenie pola walki, zamiast dać przeciwnikowi szansę na zdobycie punktu. Unikanie walki w ciągu ostatnich 15 sekund walki (ATO SHIBARAKU) powoduje przyznanie co najmniej HANSOKU CHUI i utratę SENSU.
- 10.4.17. **Niestosowanie się do instrukcji:** Zawodnik, który odmówi wykonania poleceń Sędziego Prowadzącego lub wykaże utratę panowania nad sobą, automatycznie otrzyma SHIKKAKU. Kara ta może być nałożona przed, w trakcie lub po walce.
- 10.5. Nadmierna celebrowanie, demonstracja polityczna lub religijna:** od Zawodników oczekuje się przestrzegania ceremonii powitania przed i po walce lub meczu. Jakiegokolwiek nadmierne celebrowanie, takie jak padanie na kolana itp. wyrażanie poglądów politycznych lub religijnych podczas lub bezpośrednio po walce lub meczu jest zabronione i może podlegać karze grzywny w wysokości określonej przez Komitet Wykonawczy za opłatę za protest.
- 10.6. Dyskwalifikacja pojedynczych zawodników w meczach drużynowych**
- 10.6.1. HANSOKU lub SHIKKAKU: W meczach drużynowych wynik poszkodowanego Zawodnika zostanie ustawiony na osiem punktów, a wynik ukaranego zostanie wyzerowany.
- 10.7. Dyskwalifikacja w zawodach Round-robin**
- 10.7.1. Jeżeli Zawodnik otrzyma KIKEN lub SHIKKAKU, w zawodach Round Robin wszystkie poprzednie walki są anulowane, chyba, że jest to ostatnia zaplanowana walka zdyskwalifikowanego Zawodnika, kiedy to wynik meczu jest zapisywany w zwykły sposób bez konsekwencji wynikowych poprzednich walk.

ARTYKUŁ 11: KONTUZJE I WYPADKI PODCZAS ZAWODÓW

11.1. Zawodnicy uznani za niezdolnych do walki

11.1.1. Kontuzjowany Zawodnik, który wygra walkę przez dyskwalifikację z powodu kontuzji, nie może ponownie walczyć w zawodach bez zgody lekarza zawodów. Takiego zezwolenia nie można udzielić Zawodnikowi, który stracił przytomność lub ma jakiegokolwiek objawy wstrząśnienia mózgu.

11.2. Procedura postępowania przy kontuzjach

11.2.1. Kiedy Zawodnik jest kontuzjowany, Sędzia Prowadzący powinien natychmiast przerwać walkę i wezwać lekarza, podnosząc rękę i słownie zawołać „lekarz”.

11.2.2. Jeśli jest to fizycznie możliwe, kontuzjowany Zawodnik powinien zostać skierowany poza matę w celu zbadania i leczenia przez lekarza.

11.2.3. Zawodnik, który jest kontuzjowany podczas trwającej walki i wymaga pomocy medycznej, będzie miał trzy minuty na jej otrzymanie. Menadżer Tatami jest odpowiedzialny za poinstruowanie osoby mierzącej czas o rozpoczęcie odliczania 3 minut. Jeśli leczenie nie zostanie zakończone w wyznaczonym czasie, Sędzia Prowadzący zdecyduje, czy Zawodnik zostanie uznany za niezdolnego do walki, czy też zostanie przedłużony czas leczenia.

11.2.4. **Zasada 10 sekund:** Każdy Zawodnik, który upadnie, zostanie rzucony lub powalony i nie stanie w pełni na nogach w ciągu dziesięciu sekund, jest uważany za niezdolnego do kontynuowania walki i zostanie automatycznie wycofany ze wszystkich konkurencji Kumite na tych zawodach. W przypadku, gdy Zawodnik upadnie, zostanie rzucony lub powalony i nie podniesie się natychmiast na nogi, Sędzia Prowadzący zatrzyma walkę, wezwie lekarza i jednocześnie rozpocznie słowne liczenie do dziesięciu w języku angielskim, wskazując liczenie palcami na

każdą sekundę. We wszystkich przypadkach, w których rozpoczęło się odliczanie 10 sekund, lekarz zostanie poproszony o zbadanie Zawodnika przed wznowieniem walki. W przypadku incydentów, podlegających zasadzie 10 sekund, Zawodnik może zostać zbadany na macie. Menadżer Tatami musi powiadomić stół centralny, gdy Zawodnik został zatrzymany z dalszych rozgrywek na podstawie zasady 10 sekund.

- 11.2.5. Lekarz zawodów jest upoważniony wyłącznie do wydania opinii o zdolności kontuzjowanego Zawodnika do kontynuacji. Sędzia Prowadzący zdecyduje o zwycięstwie na podstawie HANSOKU, KIKEN lub SHIKKAKU, zależnie od przypadku.
- 11.2.6. **Sędzia Prowadzący musi być świadomy wcześniej istniejących kontuzji**, kiedy ocenia, w jakim stopniu obecny stan kontuzji może być spowodowany działaniami przeciwnika. Przeciwnik nie powinien być karany za jakikolwiek wcześniejszy stan.
- 11.2.7. **Jeżeli Zawodnik w systemie Round Robin musi się wycofać z powodu kontuzji**, wszystkie poprzednie walki są anulowane, chyba że jest to ostatnia zaplanowana walka kontuzjowanego Zawodnika, w którym to przypadku wynik walki jest zapisywany w zwykły sposób bez konsekwencji dla wyników poprzednich walk.

11.3. Kontuzja obu zawodników

- 11.3.1. Jeśli dwóch zawodników będzie kontuzjowanych lub cierpią z powodu skutków wcześniej odniesionej kontuzji i Lekarz Zawodów uzna ich za niezdolnych do kontynuowania walki, walka zostaje przyznana Zawodnikowi, który zdobył najwięcej punktów lub ma prowadzenie SENSHU.
- 11.3.2. W pojedynkach indywidualnych, jeśli ilość punktów jest równa, o wyniku walki zadecyduje głosowanie (HANTEI), chyba, że jeden z Zawodników ma SENSHU. W meczach drużynowych Sędzia Prowadzący ogłosi remis (HIKIWAKE). Jeśli taka sytuacja wystąpi w dodatkowej walce o rozstrzygnięcie Meczu Drużynowego, o wyniku zadecyduje głosowanie (HANTEI), chyba, że jeden z Zawodników ma SENSHU.

ARTYKUŁ 12: KRYTERIA DECYZJI

12.1. Ogólne

- 12.1.1. Kiedy dwóch lub więcej Sędziów Bocznych sygnalizuje punkt dla tego samego Zawodnika, Sędzia Prowadzący zatrzyma walkę i wyda odpowiednią decyzję. Jeżeli Sędzia Prowadzący nie zatrzyma walki, Kontroler Meczu da sygnał gwizdkiem. Kiedy Sędzia Prowadzący zdecyduje się przerwać walkę z jakiegokolwiek powodu, zawoła „YAME”, używając wymaganego sygnału ręką.
- 12.1.2. W przypadku, gdy obaj Zawodnicy uzyskają punkt zasygnalizowany przez dwóch Sędziów Bocznych, obaj Zawodnicy otrzymają odpowiednie punkty.
- 12.1.3. Jeżeli jeden z Zawodników ma punkt wskazany przez więcej niż jednego Sędziego Boczno, a punktacja jest różna między Sędziami Bocznymi, zostanie przyznany wyższy punkt. To samo dotyczy sytuacji, gdy na każdego Zawodnika przypada dwóch Sędziów Bocznych z różnymi punktami.
- 12.1.4. Jeżeli istnieje większość, ale różnica wskazań wśród Sędziów Bocznych dla jednego poziomu punktacji, to opinia większości zawsze unieważni zasadę stosowania najwyższej punktacji.
- 12.1.5. Wyjaśniając podstawę decyzji po walce lub meczu, Panel Sędziowski może rozmawiać z Menadżerem Tatami, Sędzią Głównym lub Komisją Odwoławczą. Nikomu innemu nie będą się tłumaczyć

12.2. Kryteria decydujące o zwycięzcy walki

- 12.2.1. Wynik walki jest ustanawiany przez Zawodnika, który uzyskał wyraźną przewagę ośmiu punktów; w momencie upływu czasu mający największą liczbę punktów; przy równym wyniku z pierwszą nie zrównoważoną przewagą punktową (SENSHU); uzyskanie decyzji przez HANTEI; lub przez HANSOKU, SHIKKAKU, KIKEN nałożone na Zawodnika.
- 12.2.2. Przez „pierwszą nie zrównoważoną przewagę punktową” (SENSHU) rozumie się, że jeden z Zawodników zdobył pierwszy punkt na przeciwniku, bez zdobycia punktu przez przeciwnika przed sygnałem. W przypadkach, gdy obaj Zawodnicy zdobywają punkty przed sygnałem i Sędziowie Boczni wskazują punkty dla każdego z dwóch Zawodników nie przyznaje się „pierwszego nie zrównoważonej przewagi punktowej” i obaj Zawodnicy zachowują możliwość SENSHU w dalszej walce.
- 12.2.3. Indywidualne walki nie mogą być uznane za remis, z wyjątkiem zawodów drużynowych lub zawodów Round Robin, kiedy walka kończy się równymi punktami lub brakiem punktów i żaden z Zawodników nie uzyskał SENSHU, w którym to przypadku Sędzia Prowadzący ogłosi remis (HIKIWAKE).
- 12.2.4. W każdej walce, jeśli po upływie całego czasu punkty są równe, ale jeden z Zawodników uzyskał „pierwszą nie zrównoważoną przewagę punktową” (SENSHU), ten Zawodnik zostanie ogłoszony zwycięzcą.
- 12.2.5. W każdej walce indywidualnej, w której żaden z Zawodników nie zdobył żadnego punktu lub wynik jest równy, a żaden z Zawodników nie ma „pierwszej nie zrównoważonej przewagi punktowej”, decyzja zostanie podjęta na podstawie następujących kryteriów w podanej kolejności:
 - a) Większa liczba Ippon zdobytych w walce
 - b) Większa liczba Waza Ari zdobyta w walce
- 12.2.6. Jeśli również liczba Ippon i Waza Ari jest równa, decyzja zostanie podjęta przez HANTEI, ostateczną większością głosów czterech Sędziów Bocznych i Sędziego Prowadzącego, z których każdy odda swój głos na podstawie indywidualnej oceny, który zawodnik wykazał przewagę taktyczną i techniczną.
- 12.2.7. Decydując o wyniku walki przez głosowanie (HANTEI) na koniec nierozstrzygniętej walki, Sędzia Prowadzący przechodzi na granicę pola walki i woła „HANTEI”, po czym następuje dwutonowy sygnał gwizdkiem. Sędziowie Boczni sygnalizują swoje opinie, a Sędzia Prowadzący ogłasza zwycięzcę. Sędzia Prowadzący wskaże następnie zwycięzcę za pomocą sygnału ręką i komenda (AKA/AO NO KOACHI), a także rozstrzygnie w ten sposób ewentualny remis.
- 12.2.8. Jeśli Zawodnik, któremu przyznano SENSHU, otrzyma ostrzeżenie za unikanie walki za następujące incydenty: JOGAI, ucieczka, kłinczowanie, chwytanie, zapasy, pchanie lub stanie klatka w klatkę piersiową, gdy do końca walki pozostało mniej niż 15 sekund – Zawodnik automatycznie utraci tę przewagę. Sędzia Prowadzący najpierw pokazuje rodzaj wykroczenia i rodzaj ostrzeżenia lub kary, który wykonał Zawodnik, następnie pokazuje znak SENSHU, następnie znak anulowania (TORIMASEM) i jednocześnie wydaje komendę „AKA/AO SENSHU TORIMASEN”.
- 12.2.9. Jeśli SENSHU zostanie wycofane, gdy do końca walki zostało mniej niż 15 sekund, żadnemu Zawodnikowi nie można przyznać kolejnego SENSHU.
- 12.2.10. Jeśli SENSHU zostało przyznane, ale udana żądanie Video Review wskazuje, że również drugi przeciwnik zdobył punkt i że punkt faktycznie jest bez sprzeciwu, ta sama procedura jest stosowana do anulowania SENSHU.
- 12.2.11. W przypadku, gdy zarówno AKA, jak i AO zostaną zdyskwalifikowani w tej samej walce przez HANSOKU, przeciwnicy zakwalifikowani do następnej rundy wygrają przez wolny los (bez ogłaszania wyniku), chyba, że podwójna dyskwalifikacja dotyczy walki o medale, w którym to przypadku zwycięzca zostanie ogłoszony przez HANTEI, chyba, że jeden z Zawodników posiada SENSHU.

12.3. Kryteria decydowania o zwycięzcy meczu drużynowego

- 12.3.1. Zwycięska drużyna to ta, która ma najwięcej zwycięstw w walkach, w tym wygranych przez SENSHU. Jeśli obie drużyny mają taką samą liczbę zwycięstw w walkach, zwycięską będzie ta, która zdobędzie najwięcej punktów, biorąc pod uwagę zarówno wygrane, jak i przegrane walki.
- 12.3.2. Jeśli obie drużyny mają taką samą liczbę zwycięstw i punktów w walkach, zostanie rozegrana decydująca walka. Każda drużyna może wyznaczyć dowolnego Zawodnika ze swojej drużyny do dodatkowej walki, niezależnie od tego, czy ta osoba walczyła już w poprzedniej walce pomiędzy tymi dwoma drużynami.
- 12.3.3. Jeśli dodatkowa walka nie wyłoni zwycięzcy na podstawie przewagi punktowej, ani żaden z Zawodników nie otrzyma SENSHU, dodatkowa walka zostanie rozstrzygnięta na podstawie HANTEI na podstawie dodatkowej walki zgodnie z tą samą procedurą, co w przypadku pojedynczych walk. Wynik HANTEI dla dodatkowej walki zadecyduje również o wyniku meczu drużynowego.
- 12.3.4. W meczach drużynowych, gdy drużyna wygrała wystarczającą liczbę walk lub zdobyła wystarczającą liczbę punktów, aby zostać uznanym zwycięzcą, wtedy mecz zostaje zakończony i dalsze walki nie będą miały miejsca.
- 12.3.5. W meczach drużynowych, jeśli członek drużyny zostanie zdyskwalifikowany (HANSOKU lub SHIKKAKU), jego wynik za tę walkę zostanie wyzerowany, a wynik przeciwnika zostanie ustawiony na osiem punktów.

12.4. Punktacja

- 12.4.1. Kontroler Punktów będzie używał następujących symboli do zapisu punktów:

3	IPPON	Trzy punkty
2	WAZA ARI	Dwa punkty
1	YUKO	Jeden punkt

✓	SENSHU	Pierwsza niezrównoważona przewaga punktowa
□	KACHI	Zwycięzca
✗	MAKE	Przegraný
▲	HIKIWAKE	Remis

1C	CHUI (pierwszy przypadek)	Pierwsze ostrzeżenie
2C	CHUI (drugi przypadek)	Drugie ostrzeżenie
3C	CHUI (trzeci przypadek)	Trzecie ostrzeżenie
HC	HANSOKU CHUI	Ostrzeżenie przed dyskwalifikacją
H	HANSOKU	Dyskwalifikacja z walki
S	SHIKKAKU	Dyskwalifikacja z turnieju

ARTYKUŁ 13: OFICJALNY PROTEST

13.1. Postanowienia ogólne

- 13.1.1. Nikt nie może protestować w sprawie werdyktu do członków Panelu Sędziowskiego.
- 13.1.2. Jeżeli procedura sędziowania wydaje się być sprzeczna z przepisami, tylko Trener Zawodnika lub jego/jej oficjalny przedstawiciel mogą złożyć protest.
- 13.1.3. Protest będzie miał formę pisemnego protokołu składanego bezpośrednio po walce, w której protest dotyczy. Jedynym wyjątkiem jest sytuacja, gdy protest dotyczy nieprawidłowości administracyjnej.
- 13.1.4. Protest dotyczący stosowania przepisów nie musi koniecznie utrudniać przebiegu zawodów, a zamiar protestu musi zostać ogłoszony przez Trenera lub przedstawiciela Narodowej Federacji niezwłocznie po zakończeniu walki.

- 13.1.5. Jeśli protest dotyczy Zawodników w toczonej się kategorii, następna runda, w której może uczestniczyć dany Zawodnik, musi zostać przełożona do czasu rozpatrzenia odwołania.
- 13.1.6. Trener / przedstawiciel Narodowej Federacji zwróci się z prośbą o oficjalny formularz protestu do Menadżera Tatami i oczekuje się, że zostanie on niezwłocznie wypełniony, podpisany i dostarczony do Menadżera Tatami wraz z odpowiednią opłatą.
- 13.1.7. Niezłożenie protestu przez Trenera / przedstawiciela Narodowej Federacji w terminie, może skutkować jego odrzuceniem, jeżeli takie opóźnienie w ocenie Komisji Odwoławczej jest bezzasadne i utrudnia przebieg zawodów.
- 13.1.8. Menadżer Tatami uzupełni wszelkie informacje dotyczące zaangażowanych Sędziów i natychmiast przekaze wypełniony formularz protestu przedstawicielowi Komisji Odwoławczej. Komisja Odwoławcza bezzwłocznie rozpatrzy okoliczności, które doprowadziły do wydania zaskarżonej decyzji. Po rozważeniu wszystkich dostępnych faktów sporządzą raport i zostaną upoważnieni do podjęcia takich działań, jakie mogą być wymagane. Protest zostanie rozpatrzony przez Komisję Odwoławczą, w ramach tej oceny Komisja zapozna się z dostępnymi dowodami na poparcie protestu.
- 13.1.9. Protest może być również zgłoszony bezpośrednio i ogłoszony Komisji Odwoławczej przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej lub Sędziego Głównego zawodów, w którym to przypadku opłata za protest nie będzie miała zastosowania.
- 13.1.10. W przypadku błędu administracyjnego podczas trwającej walki, Trener może powiadomić bezpośrednio Menadżera Tatami. Z kolei Menadżer Tatami powiadomi Sędziego Głównego.
- 13.1.11. Protest musi zawierać nazwę i kraj Zawodników oraz dokładne szczegóły przedmiotu protestu. Informacje o zaangażowanych Sędziach są uzupełniane przez Menadżera Tatami. Żadne ogólne roszczenia dotyczące ogólnych standardów nie będą akceptowane jako uzasadniony protest. Ciężar udowodnienia zasadności protestu spoczywa na składającym reklamację. Protest musi być złożony do przedstawiciela Komisji Odwoławczej przez Menadżera Tatami. W odpowiednim czasie Komisja dokona przeglądu okoliczności prowadzących do zaskarżonej decyzji.
- 13.1.12. Protestujący musi wpłacić opłatę za protest zgodnie z ustaleniami Komitetu Wykonawczego WKF, którą wraz z protestem należy złożyć u Menadżera Tatami, który przekaze ją przedstawicielowi Komisji Odwoławczej.
- 13.1.13. Pisemny protest musi być wypełniony i musi być wniesiona opłata protestacyjna, w ciągu 5 minut od zgłoszenia zamiaru protestu.
- 13.1.14. Decyzja Komisji Odwoławczej jest ostateczna i może zostać uchylona jedynie decyzją Komitetu Wykonawczego na wniosek Prezydenta WKF.
- 13.1.15. Komisja Odwoławcza nie może nakładać sankcji ani kar. Ich zadaniem jest wydanie orzeczenia w sprawie zasadności protestu w celu rozpoczęcia wymaganych działań ze strony Komisji Sędziowskiej i Komisji Organizacyjnej w celu podjęcia działań, w celu naprawienia wszelkich procedur sędziowskich uznanych za sprzeczne z przepisami.

13.2. Skład Komisji Odwoławczej

- 13.2.1. Komisja Odwoławcza składa się z trzech przedstawicieli Starszych Sędziów, wyznaczonych przez Komisję Sędziowską lub Sędziego Głównego. Nie można wyznaczyć dwóch członków z tej samej Narodowej Federacji. Członkowie będą ponumerowani od 1 do 3.
- 13.2.2. Komisja Sędziowska wyznaczy również trzech dodatkowych członków o numerach od 4 do 6, którzy automatycznie zastąpią pierwotnie wyznaczonych członków Komisji Odwoławczej w sytuacji konfliktu interesu. To znaczy, jeśli członek Komisji Odwoławczej jest tej samej narodowości, jest spokrewniony lub powinowaty z którąkolwiek z zaangażowanych stron lub ma jakkolwiek inny uzasadniony konflikt lub potencjalny konflikt interesów w incydencie, którego protest dotyczy, w tym również wszystkich członków Panelu Sędziowskiego zaangażowanego w protestowany incydent.

13.3. Proces oceny odwołania

- 13.3.1. Obowiązkiem Menadżera Tatami otrzymującego protest jest zebranie Komisji Odwoławczej i zdeponowanie kwoty protestu w WKF za każdy odrzucony protest.
- 13.3.2. Komisja Odwoławcza niezwłocznie przeprowadzi takie zapytania i dochodzenia, jakie uzna za konieczne do potwierdzenia zasadności protestu.
- 13.3.3. Gdy jest używane Video Review Komisja Odwoławcza może zażądać zbadania nagrania wideo z incydentu przed wydaniem werdyktu.
- 13.3.4. Każdy z trzech członków jest zobowiązany do wydania własnego werdyktu co do zasadności protestu. Wstrzymanie się od głosu jest niedopuszczalne.

13.4. Odrzucone i przyjęte protesty

- 13.4.1. Jeżeli protest zostanie uznany za nieważny, Komisja Odwoławcza wyznaczy jednego ze swoich członków, by ustnie powiadomił protestującego o odrzuceniu protestu, oznaczył oryginalny dokument napisem „ODRZUCONY”, podpisał go każdy z członków Komisji Odwoławczej i poinformował protestującego o decyzji.
- 13.4.2. Jeśli protest zostanie przyjęty, Komisja Odwoławcza skontaktuje się z Komisją Organizacyjną i Sędzią Głównym w celu podjęcia praktycznych działań w celu naprawy sytuacji, w tym możliwości:
 - Cofnięcie wcześniejszych decyzji, które były sprzeczne z przepisami
 - Unieważnienie wyników rund od punktu przed incydem
 - Ponowienie walk, na które wpływ miał incydent
 - Wydanie rekomendacji dla Komisji Sędziowskiej dla wszystkich zaangażowanych Sędziów ocenianych pod kątem sankcji.
- 13.4.3. Odpowiedzialnością Komisji Odwoławczej jest zachowanie powściągliwości i zdrowego rozsądku w podejmowaniu działań, które w jakikolwiek sposób zakłócają program zawodów. Odwrócenie procesu eliminacji to ostatnia opcja zapewniająca sprawiedliwy wynik.
- 13.4.4. W przypadku, gdy protest jest przyjęty, Komisja Odwoławcza wyznaczy jednego ze swoich członków, który ustnie powiadomi protestującego o przyjęciu protestu, opatrzy oryginalny dokument adnotacją „PRZYJĘTY” i zostanie podpisany przez każdego z członków Komisji Odwoławczej. Komisja Odwoławcza przed złożeniem protestu u Sędziego Głównego i zwrócenie protestu opłaty za protest.

13.5. Raport protestu

- 13.5.1. Po rozpatrzeniu protestu w opisany powyżej sposób, Komisja Odwoławcza zbierze się ponownie i sporządzi prosty protokół z protestu, opisujący swoje ustalenia i podający powody przyjęcia lub odrzucenia protestu.
- 13.5.2. Raport ten powinien być podpisany przez wszystkich trzech członków Komisji Odwoławczej i przedłożony Sędziemu Głównemu oraz Komisji Organizacyjnej.

ARTYKUŁ 14: VIDEO REVIEW – ŻĄDANIE

- 14.1. Na Mistrzostwach Świata WKF, Premier League, Igrzyskach Olimpijskich, Igrzyskach Olimpijskich Młodzieży, Igrzyskach Kontynentalnych, Igrzyskach Światowych i tego typu zawodach multidyscyplinarnych wymagane jest korzystanie z przeglądu walk za pomocą Video Review. W miarę możliwości zaleca się również korzystanie z Video Review w przypadku innych zawodów.
- 14.2. W przypadku systemu eliminacji z repasażami Trenerowi przysługuje jedna karta Video Review na eliminacje, po jednej na półfinał i finał oraz jedna karta na repasaże.

- 14.3. W przypadku systemu Round Robin w grupie czteroosobowej Trenerowi przysługuje jedna karta Video Review dla każdego uczestnika w fazie Round Robin oraz po jednej na każdy mecz ćwierćfinałowy, półfinałowy i każdą walkę o medal.
- 14.4. Video Review jest rozpoczynane, gdy Trener podnosi swoją kartę Video Review (ręcznie lub za pomocą urządzenia elektronicznego, zależnie od przypadku), aby zasygnalizować, że Sędziowie pominęli punktację jego Zawodnika. Prośba o Video Review musi zostać zasygnalizowana, gdy w opinii Trenera został zdobyty punkt. Jeśli Trener naciśnie przycisk na joysticku, a potem natychmiast tego żałuje, procedura nie zostanie zatrzymana, a przegląd wideo zostanie odpowiednio przeprowadzony.
- 14.5. Jeżeli Zawodnik chce, aby Trener zażądał Video Review, musi to dyskretnie zasygnalizować bez zakłócenia przebiegu walki.
- 14.6. Trener może zażądać Video Review w przypadkach, gdzie Sędziowie Boczni przyznali niższą notę, a w opinii Trenera powinna być zaliczona technika o wyższej punktacji.
- 14.7. Kontroler Video Review może przyznać punkty tylko wtedy, gdy Zawodnik, dla którego zgłoszono żądanie, uzyskał ważny punkt, tj. punktowanie przed lub jednocześnie z innym Zawodnikiem.
- 14.8. Wyjątkiem od powyższego punktu 14.7 jest sytuacja, w której żaden z Zawodników nie otrzymał punktu od Sędziów Bocznych, tylko jeden z Trenerów ogłasza Video Review, drugi Trener nie ma karty lub nie chce prośby żądania – w takim przypadku tylko techniki Zawodnika, którego dotyczy żądanie Video Review, będzie brane pod uwagę przy punktowaniu.
- 14.9. Ostatnie 6 sekund przed zatrzymaniem walki z powodu żądania Video Review będzie zawsze oceniane, ale dodatkowy czas może zostać dodany, jeśli uzna się to za konieczne, aby podjąć najlepszą możliwą decyzję. Sekwencję należy przeglądać z normalną szybkością, ale można ją dodatkowo oglądać w zwolnionym tempie lub w powiększeniu.
- 14.10. Jeśli z Video Review wynika, że Zawodnik punktował więcej niż jeden raz podczas oceny sytuacji, należy przyznać najwyższą notę.
- 14.11. Jeśli obaj Trenerzy żądają Video Review w tym samym czasie Kontroler Video może przyznać punkt tylko temu, kto zdobędzie punkt jako pierwszy. Jedynym wyjątkiem są techniki jednoczesnego punktowania, w którym to przypadku punkty mogą być przyznane obu Zawodnikom.
- 14.12. Jeżeli jeden Trener pokazuje kartę do Video Review, a drugi Trener chce przeglądu tej samej sytuacji, drugi Trener musi podnieść swoją kartę przed rozpoczęciem przeglądu, aby nie stracić prawa do zażądania Video Review dla tego przypadku. Video Review uważa się za rozpoczęte, gdy Sędzia Prowadzący wykona gest.
- 14.13. Jeśli żądanie zostanie uznane za zasadne, podniesiona zostaje czerwona lub niebieska karta z numerem 3 dla IPPON, 2 dla WAZA ARI lub 1 dla YUKO. Następnie Sędzia Prowadzący przyzna punkt w zwykły sposób. Jeśli żądanie zostanie odrzucone, Trener straci prawo do zgłoszenia kolejnego żądania Video na pozostałą część walki.



- 14.14. Kontroler Video Review nie może sprzeciwić się żadnej decyzji Sędziów Bocznych, z wyjątkiem SENSU.
- 14.15. Jeśli Kontroler Video Review nie jest w stanie obserwować techniki ze względu na kąt kamery, zasygnalizuje to gestem MINAI i Trener zatrzyma kartę. W przypadku problemów technicznych (awaria prądu, kamery, komputera itp.), gdy nie jest możliwe przeanalizowanie nagrania i podjęcie decyzji, obowiązuje ta sama procedura, a Trener zatrzymuje kartę.
- 14.16. Jeśli Trener żąda Video Review, ale w opinii Sędziego Prowadzącego technika była niekontrolowana lub zbyt mocna, należy zastosować ostrzeżenie lub karę, a Trener zatrzyma kartę.

15.1. Komisja Sędziowska

15.1.1. Uprawnienia i obowiązki Komisji Sędziowskiej są następujące:

- 1) Zapewnienie prawidłowego przygotowania każdego turnieju w porozumieniu z Komisją Organizacyjną, w odniesieniu do aranżacji pola walki, dostarczenia i rozmieszczenia całego sprzętu i niezbędnych urządzeń do przebiegu i nadzoru walki/meczu, środków ostrożności itp.
- 2) Wyznaczenie i rozmieszczenie Menadżerów Tatami i Asystentów Menadżera Tatami w ich odpowiednich matach oraz działanie i podejmowanie takich działań, jakie mogą być wymagane przez sygnały Menadżerów Tatami.
- 3) Nadzorowanie i koordynowanie ogólnej pracy Sędziów.
- 4) Nominowanie Sędziów zastępczych tam, gdzie jest to wymagane
- 5) Wydanie ostatecznej decyzji w sprawach natury technicznej, które mogą wystąpić podczas danej walki lub meczu i dla których nie ma postanowień w regulaminie.
- 6) Wyznaczenie Komisji Odwoławczej zawodów.

15.2. Menadżer Tatami i Asystenci Menadżera Tatami

15.2.1. Uprawnienia i obowiązki Menadżerów Tatami są następujące:

- 1) Delegowanie, mianowanie i nadzorowanie Sędziów Prowadzących i Sędziów Bocznych we wszystkich walkach i meczach na ich macie i pod ich kontrolą.
- 2) Nadzorowanie pracy Sędziów Prowadzących i Sędziów Bocznych na swoich tatami oraz upewnianie się, że mianowani Sędziowie są zdolni do wykonywania powierzonych im zadań.
- 3) Nadzorowanie zatrzymania walki przez KANSE w celu pouczenia Sędziego Prowadzącego o naruszeniu Przepisów Zawodów.
- 4) Sporządzenie dziennego, pisemnego raportu dla Komisji Sędziowskiej na temat pracy każdego Sędziego pod jego nadzorem, wraz z ich zaleceniami, jeśli takie istnieją.
- 5) Wyznaczenie Sędziów z kwalifikacją WKF Referee A do pełnienia funkcji Kontrolera Video Review.

15.3. Sędzia Prowadzący

15.3.1. Uprawnienia Sędziego Prowadzącego są następujące:

- 1) Sędzia Prowadzący („SHUSHIN”) ma uprawnienia do prowadzenia walk/meczów, w tym ogłaszania rozpoczęcia, wstrzymania i zakończenia walki lub meczu.
- 2) Sędzia Prowadzący wydaje wszystkie polecenia i ogłasza wszystkie komendy.
- 3) Przyznawanie punktów na podstawie decyzji Sędziów Bocznych.
- 4) Zatrzymanie walki, gdy zostanie zauważona kontuzja, choroba lub niezdolność Zawodnika do kontynuowania walki.
- 5) Zatrzymanie walki, gdy w opinii Sędziego Prowadzącego został popełniony faul lub w celu zapewnienia bezpieczeństwa Zawodnikom.
- 6) Wezwanie FUKUSHIN SHUGO (wezwanie Sędziów Bocznych), gdy w opinii Sędziego Prowadzącego jest konieczne przyznanie SHIKKAKU, lub ma zastosowanie reguła 10 sekund, gdy lekarz chce przerwać walkę lub bezpośrednio przed przyznaniem HANSOKU.
- 7) Wskazywanie zaobserwowanych fauli oraz nakładanie ostrzeżeń i kar zgodnie z przepisami.
- 8) Jeśli to konieczne wyjaśnianie Menadżerowi Tatami, Komisji Sędziowskiej lub Komisji Odwoławczej podstaw wydania decyzji.

- 9) Ogłaszanie i rozpoczynanie dodatkowej walki, gdy jest to wymagane w meczach drużynowych.
- 10) Przeprowadzanie głosowania Sędziów Bocznych w przypadku remisu, a jeśli to konieczne głosowanie własne (HANTEI) w celu rozstrzygnięcia remisu.
- 11) Ogłaszanie zwycięzcy
- 12) Władza Sędziego Prowadzącego nie ogranicza się wyłącznie do pola walki, ale także do całego jego bezpośredniego otoczenia, w tym kontrolowania zachowania Trenerów, innych Zawodników lub jakiegokolwiek otoczenia Zawodników obecnych na polu walki.

15.4. Sędziowie Boczni

15.4.1. Uprawnienia Sędziów Bocznych (FUKUSHIN) są następujące:

- 1) Wskazywanie punktów z własnej inicjatywy.
- 2) Korzystanie z prawa głosu w sprawie każdej decyzji, która ma zostać podjęta
- 3) Doradzanie Sędziemu Prowadzącemu w sprawie możliwych dyskwalifikacji, jeśli zostaną wezwaniu przez FUKUSHIN SHUGO

15.4.2. Sędziowie Boczni uważnie obserwują działania Zawodników i sygnalizują Sędziemu Prowadzącemu opinię w przypadku zaobserwowania punktu.

15.5. Kontroler Meczu (KANSA)

15.5.1. Kontroler Meczu (KANSA) będzie asystował Menadżerowi Tatami, nadzorując toczącą się walkę lub mecz. Jeżeli decyzje Sędziego Prowadzącego i/lub Sędziów Bocznych nie będą zgodne z Przepisami Zawodów, Kontroler Meczu natychmiast zasygnalizuje to gwizdkiem.

15.5.2. Protokoły z walki staną się oficjalnymi zapisami pod warunkiem zatwierdzenia przez Kontrolera Meczu.

15.5.3. Przed rozpoczęciem każdego meczu lub walki Kontroler Meczu musi się upewnić, że sprzęt Zawodników i Karategi są zgodne z przepisami zawodów WKF. Nawet jeśli organizator przeprowadza kontrolę sprzętu przed ustawieniem, KANSA nadal ponosi odpowiedzialność, by sprzęt był zgodny z przepisami przed każdą walką. Kontroler Meczu nie będzie się zmieniał podczas Meczu Drużynowego.

15.5.4. W następujących sytuacjach Kontroler Meczu zasygnalizuje gwizdkiem:

- 1) Sędzia Prowadzący zapomni wskazać SENSHU
- 2) Sędzia Prowadzący zapomina anulować SENSHU
- 3) Sędzia Prowadzący przyznaje punkt niewłaściwemu Zawodnikowi
- 4) Sędzia Prowadzący udziela ostrzeżenia/kary niewłaściwemu Zawodnikowi
- 5) Sędzia Prowadzący punkt Zawodnikowi i ostrzeżenie za wyolbrzymianie drugiemu
- 6) Sędzia Prowadzący przyznaje punkt Zawodnikowi i MUBOBI drugiemu
- 7) Sędzia Prowadzący przyznaje punkt za technikę wykonaną po YAME lub po upływie czasu
- 8) Sędzia Prowadzący przyznaje punkt za technikę wykonaną, gdy Zawodnik był poza polem walki
- 9) Sędzia Prowadzący przyznaje ostrzeżenie lub karę za pasywność podczas Ato Shibaraku
- 10) Sędzia Prowadzący udziela niewłaściwego ostrzeżenia lub kary podczas Ato Shibaraku
- 11) Sędzia Prowadzący nie zatrzymuje walki, a dwóch lub więcej Sędziów Bocznych sygnalizuje punkty
- 12) Sędzia Prowadzący nie zatrzymuje walki, gdy Trener żąda Video Review
- 13) Sędzia Prowadzący nie stosuje się do większości punktów sygnalizowanych przez Sędziów Bocznych
- 14) Sędzia Główny nie wzywa lekarza w przypadku zasady 10 sekund
- 15) Sędzia Główny wykonuje HANTEI/HIKIWAKE, ale uzyskano SENSHU
- 16) Sędzia Boczny trzyma flagi lub urządzenie elektronicznie w niewłaściwej ręce
- 17) Tablica wyników nie pokazuje właściwych informacji

- 18) Technika, o którą żąda Trener, została wykonana po YAME lub po upływie czasu
- 19) W każdej innej nieprzewidzianej sytuacji, która w uzasadniony sposób wymaga przerwania walki
- 15.5.5. W następujących sytuacjach Kontroler Meczu nie będzie ingerował w decyzje Panelu Sędziowskiego:
- 1) Sędziowie Boczni nie sygnalizują punktu
 - 2) KANSA nie ma prawa głosu ani władzy w sprawach decyzji, takich jak, czy punkt był ważny czy nie
 - 3) W przypadku, gdy Sędzia Prowadzący nie usłyszy sygnału końca walki, Kontroler Wyniku gwizdże gwizdkiem, nie Kansa.

15.6. Kontroler Wyniku

- 15.6.1. Kontroler Wyniku będzie prowadził oddzielny zapis punktów przyznanych przez Sędziego Prowadzącego i jednocześnie będzie nadzorował działania wyznaczonej osoby mierzącej czas/zapisującej punkty.

ARTYKUŁ 16: DOSTOSOWANIE NINIEJSZYCH PRZEPISÓW POZA OFICJALNYMI IMPREZAMI WKF

Narodowe Federacje mogą modyfikować niniejsze przepisy na potrzeby zawodów krajowych lub innych zawodów niebędących w oficjalnym programie WKF, o ile nie zostaną wprowadzone żadne zmiany w przepisach dotyczących bezpieczeństwa Zawodników, punktacji, zachowań zabronionych, ostrzeżeń i kar, urazów i wypadków w zawodach lub kryteriów podejmowania decyzji.

ZAŁĄCZNIK 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Rozpoczęcie Meczu lub Walki	Po ogłoszeniu Sędziego Prowadzącego robi krok w tył
ATO SHIBARAKU	Zostało mało czasu	Osoba mierząca czas wyda sygnał dźwiękowy 15 sekund przed faktycznym zakończeniem walki, a Sędzia Prowadzący ogłosi „Ato Shibaraku”
YAME	Stop	Przerwa lub koniec walki. Gdy Sędzia Prowadzący ogłasza wykonuje ruch ręką w dół
MOTO NO ICHI	Oryginalna pozycja	Zawodnicy i Sędzia Prowadzący wracają na swoje pozycje startowe
TSUZUKETE	Walcz dalej	Polecenie wznowienia walki po WAKARETE, gdy nastąpi niedozwolone przerwanie walki – lub gdy Sędzia Prowadzący wyda nieformalny rozkaz rozpoczęcia walki z powodu braku aktywności
TSUZUKETE HAJIME	Wznowienie walki - rozpoczęcie	Sędzia Prowadzący stoi w pozycji do przodu. Kiedy mówi „TsuZukete” wyciąga ręce dłońmi skierowanymi na zewnątrz w kierunku Zawodników. Gdy mówi „Hajime” obraca dłonie i zbliża je szybko do siebie, jednocześnie robiąc krok w tył.
FUKUSHIN SHUGO	Wezwanie Sędziów Bocznych	Sędzia Prowadzący wzywa Sędziów Bocznych do zebrania

HANTEI	Decyzja	Sędzia Prowadzący prosi o decyzję na koniec nierozstrzygniętej walki. Po dwutonowym krótkim gwizdku Sędziowie Boczni sygnalizują swoje decyzje, a Sędzia Prowadzący wskazuje zwycięzcę przed podniesienie ręki.
HIKIWAKE	Remis	W przypadku remisu w walce, Sędzia Prowadzący krzyżuje ręce, a następnie prostuje je dłońmi skierowanymi do przodu.
AKA (AO) NO KACHI	Czerwony (niebieski) wygrywa	Sędzia Prowadzący podnosi rękę po stronie zwycięzcy
AKA (AO) IPPON	Czerwony (niebieski) trzy punkty	Sędzia Prowadzący podnosi rękę do góry pod kątem 45 stopni w stronę punktującego Zawodnika
AKA (AO) WAZA ARI	Czerwony (niebieski) dwa punkty	Sędzia Prowadzący wyciąga rękę na wysokości barków w kierunku punktującego Zawodnika
AKA (AO) YUKO	Czerwony (niebieski) jeden punkt	Sędzia Prowadzący wyciąga rękę w dół pod kątem 45 stopni w kierunku punktującego Zawodnika
CHUI	Ostrzeżenie	Sędzia Prowadzący sygnalizuje typ przewinienia w kierunku Zawodnika, a następnie pokazuje od 1 do 3 palców w zależności od tego, czy jest to pierwsze, drugie czy trzecie ostrzeżenie
HANSOKU-CHUI	Ostrzeżenie przed dyskwalifikacją	Sędzia Prowadzący sygnalizuje typ przewinienia w kierunku Zawodnika, a następnie wskazuje jednym palcem w kierunku pasa Zawodnika
HANSOKU	Dyskwalifikacja	Sędzia Prowadzący wskazuje na twarz Zawodnika i ogłasza zwycięstwo przeciwnika
JOGAI	Wyjście poza pole walki nie spowodowane przez przeciwnika	Sędzia Prowadzący wskazuje palcem wskazującym w granicę pola walki po stronie Zawodnika, sygnalizując opuszczenie pola walki, a następnie przyznaje ostrzeżenie lub karę
SENSHU	Pierwsza nie zrównoważona przewaga punktowa	Po przyznaniu punktu w normalny sposób, Sędzia Prowadzący ogłasza „AKA (AO) SENSHU”, trzymając uniesioną zgiętą rękę z dłonią zwróconą w stronę twarzy Sędziego Prowadzącego
SHIKKAKU	Dyskwalifikacja z turnieju	Sędzia Prowadzący wskazuje na twarz Zawodnika, następnie poza pole walki i ogłasza zwycięstwo przeciwnika
TORIMASEN	Anulowanie	Anulowanie decyzji. Sędzia Prowadzący krzyżuje ręce ruchem w dół
KIKEN	Wycofanie się	Sędzia Prowadzący wskazuje w dół pod kątem 45 stopni w kierunku Tatami po stronie Zawodnika lub Drużyny
MUBOBI	Samo narażanie się	Sędzia Prowadzący dotyka swojej twarzy, a następnie obracając krawędź dłoni do przodu, porusza nią tam i z powrotem, aby

		wskazać, że Zawodnik naraża się na niebezpieczeństwo
WAKARETE	„Rozdzielić się”	Sędzia Prowadzący nakazuje Zawodnikom oddzielenie się od klinczu lub stania klatką w klatkę piersiową poprzez rozdzielnie rąk ruchem dłoni skierowanym na zewnątrz podczas wydawania komendy słownej. Zawodnicy wstrzymują akcję i rozdzielają się do czasu otrzymania polecenia „Tsuzukete”

ZAŁĄCZNIK 2: GESTY I SYGNAŁY FLAGAMI

ROZPOCZĘCIE I ZATRZYMANIE WALKI



SHOMEN NI REI (1/3)



SHOMEN NI REI (2/3)



SHOMEN NI REI (3/3)



OTAGAI NI REI (1/3)



OTAGAI NI REI (2/3)



OTAGAI NI REI (3/3)



SHOBU HAJIME



MOTO NO ICHI



YAME (1/2)



YAME (2/2)

PUNKTY I ANULOWANIE



YUKO (1/2)



YUKO (2/2)



WAZA ARI (1/2)



WAZA ARI (2/2)



IPPON (1/2)



IPPON (2/2)



SENSHU



TORIMASEN (1)
CANCELLATION



TORIMASEN (2)
CANCELLATION

OSTRZEŻENIA



TSUZUKETE (1)



TSUZUKETE (2)



WAKARETE (1/2)



WAKARETE (2/2)



PASSIVITY (1/2) TO
ONE COMPETITOR



PASSIVITY (2/2) TO
ONE COMPETITOR



PASSIVITY (1/2) TO
BOTH COMPETITORS



PASSIVITY (2/2) FOR
BOTH COMPETITORS



HARD CONTACT



EXAGGERATING
INJURY



FEIGNING INJURY



JOGAI



MUBOBI



AVOIDING COMBAT



PUSHING



GRABBING



UNCONTROLLED
ATTACK



SIMULATED ATTACK
(ELBOW)



SIMULATED ATTACK
(HEAD)



SIMULATED ATTACK
(KNEE)



GOUDING OR
TALKING



CHUI #1



CHUI #2



CHUI #3



HANSOKU CHUI (1/2)



HANSOKU CHUI (2/2)

DECYZJE



FUKUSHIN SHUGO (1/2)



FUKUSHIN SHUGO (2/2)



AKA (AO) KIKEN



HANTEI



HANSOKU (1/2)



HANSOKU (2/2)



SHIKKAKU (1/3)



SHIKKAKU (2/3)



SHIKKAKU (3/3)



HIKIWAKE (1/2)



HIKIWAKE (2/2)



AKA (AO) NO KACHI (1/2)



AKA (AO) NO KACHI (2/2)

SYGNAŁY VIDEO REVIEW



VIDEO REVIEW (1/4)



VIDEO REVIEW (2/4)



VIDEO REVIEW (3/4)



VIDEO REVIEW (4/4)



MINAI

SYGNAŁY FLAGAMI



SITTING POSITION



YUKO



WAZA ARI



IPPON

ZAŁĄCZNIK 3: KATEGORIE, PODZIAŁY WIEKOWE I WAGOWE

Seniorzy	- 60 kg	Seniorki	- 50 kg
Seniorzy	- 67 kg	Seniorki	- 55 kg
Seniorzy	- 75 kg	Seniorki	- 61 kg
Seniorzy	- 84 kg	Seniorki	- 68 kg
Seniorzy	+ 84 kg	Seniorki	+ 68 kg
U21 Mężczyźni	- 60 kg	U21 Kobiety	- 50 kg
U21 Mężczyźni	- 67 kg	U21 Kobiety	- 55 kg
U21 Mężczyźni	- 75 kg	U21 Kobiety	- 61 kg
U21 Mężczyźni	- 84 kg	U21 Kobiety	- 68 kg
U21 Mężczyźni	+ 84 kg	U21 Kobiety	+ 68 kg
Juniorzy	- 55 kg	Juniorki	- 48 kg
Juniorzy	- 61 kg	Juniorki	- 53 kg
Juniorzy	- 68 kg	Juniorki	- 59 kg
Juniorzy	- 76 kg	Juniorki	- 66 kg
Juniorzy	+ 76 kg	Juniorki	+ 66 kg
Kadeci	- 52 kg	Kadetki	- 47 kg
Kadeci	- 57 kg	Kadetki	- 54 kg
Kadeci	- 63 kg	Kadetki	- 61 kg
Kadeci	- 70 kg	Kadetki	+ 61 kg
Kadeci	+ 70 kg		
U14 Chłopcy	- 52 kg	U14 Dziewczyny	- 42 kg
U14 Chłopcy	- 57 kg	U14 Dziewczyny	- 47 kg
U14 Chłopcy	- 63 kg	U14 Dziewczyny	- 52 kg
U14 Chłopcy	- 70 kg	U14 Dziewczyny	+ 52 kg
U14 Chłopcy	+ 70 kg		

WKF OFFICIAL PROTEST FORM

The protest must be prepaid

**KUMITE**

DATE	COMPETITION	PLACE
..... / /		

COMPETITOR'S COUNTRIES	
AO	AKA

PROTEST DESCRIPTION
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

To be continued on the other side of this page

NAME OF COACH / NF REP.	COUNTRY	Valid as receipt by the WKF
SIGNATURE:		

FOR OFFICIAL USE ONLY

TATAMI N°			MS/Kansa:		
PANEL	REFEREE	JUDGE 1	JUDGE 2	JUDGE 3	JUDGE 4
NAME					
COUNTRY					

ZAŁĄCZNIK 5: SYSTEM DWÓCH SĘDZIÓW BOCZNYCH (DOTYCZY TYLKO YOUTH LEAGUE)**Procedura sędziowania Kumite tylko z dwoma Sędziami Boczными**

1. W czasie korzystania z systemu dwóch Sędziów Bocznych, Sędziowie Boczni i Sędzia Prowadzący ponoszą wzajemną odpowiedzialność za punkty. Flagi są używane przez Sędziów Bocznych do wskazywania sygnałów.
2. Oprócz wskazywania punktów, Sędziowie Boczni będą pomagać Sędziemu Prowadzącemu, sygnalizując Jogai, nadmierny kontakt i dotyk skóry dla kategorii, gdzie jest to sprzeczne z przepisami, ale Sędzia Prowadzący zachowuje autonomię w stosowaniu ostrzeżeń i kar.

3. Punkty są przyznawane, jeśli dwóch Sędziów Bocznych lub jeden Sędzia Boczny i Sędzia Prowadzący zgadzają się co do punktu.
4. Aby móc objąć wszystkie trzy kąty widzenia, Sędzia Prowadzący nigdy nie powinien ustawiać się po tej samej stronie co dwóch Sędziów Bocznych.
5. Trenerzy powinni być umieszczani przed Sędzią Prowadzącym, a nie za nim.
6. Sędzia Prowadzący może pokazywać i prosić o wsparcie dla punktów zdobytych na jego części pola walki. W tym przypadku sygnały Sędziego Prowadzącego dla Yuko, Waza-ari i Ippon są takie same jak w normalnych przepisach kumite, z tą różnicą, że łokieć Sędziego Prowadzącego dotyka jego torsu podczas wskazywania odpowiedniego sygnału. Jeśli Sędzia Prowadzący uzyskał wsparcie, to sygnały przyznawania punktów są takie same jak w przypadku walk na normalnych zasadach.
7. Jeśli jeden Sędzia Boczny sygnalizuje przyznanie punktu, a drugi ostrzeżenie lub karę, Sędzia Prowadzący podejmie ostateczną decyzję, wspierając jednego z Sędziów Bocznych.
8. Jeśli dwóch Sędziów Bocznych lub jeden Sędzia Boczny i Sędzia Prowadzący pokazują różne punkty dla tych samych Zawodników, zostanie przyznany wyższy punkt.
9. W przypadku, gdy tylko jeden Sędzia Boczny przedstawia swoją opinię, a Sędzia Prowadzący prosi o inną opinię, ale ten Sędzia Boczny nie zmienia swojej opinii, Sędzia Prowadzący wznowi walkę bez przyznawania punktów, ostrzeżeń lub kar.
10. Sędzia Prowadzący nie może sprzeciwić się opinii dwóch Sędziów Bocznych pokazujących punkt dla tego samego Zawodnika. Tylko w przypadku dotknięcia skóry lub innego ostrzeżenia lub kary Sędzia Prowadzący może poprosić Sędziów Bocznych o ponowne rozważenie i zmianę opinii.
11. Jeśli dwóch Sędziów Bocznych sygnalizuje punkty, ale dla różnych Zawodników, to Sędzia Prowadzący przyzna oba punkty.
12. Dla kategorii wiekowych od 14 do 16 lat dotyk skóry jest dozwolony tylko przy kopnięciach. Dotyk skóry definiuje się jako dotknięcie celu bez przekazywania energii do głowy lub ciała. Zawodnikom poniżej 14 lat życia nie wolno dotykać skóry technikami Jodan.

DODATKOWE SYGNAŁY FLAGAMI DLA SYSTEMU DWÓCH SĘDZIÓW BOCZNYCH



JOGAI
Stukanie
w podłogę z boku



KONTAKT
Krzyżowanie flag
z boku twarzy



CHUI
Podnoszenie flagi
ze zgiętym
łokciem



HANSOKU CHUI
Skierowanie flagi
prosto do przodu
w kierunku
brzucha



HANSOKU
Skierowanie flagi
na wysokości
twarzy prosto do
przodu w
kierunku głowy

ROZKŁAD POLA WALKI

OFFICIAL TABLE

