

# Pytania egzaminacyjne dla Sędziów Kumite

Wersja Styczeń 2023 (A)

## „Prawda czy fałsz”

Na karcie odpowiedzi wstaw „X” w stosowne miejsce. Odpowiedź na pytanie jest prawdą, tylko jeśli jest prawdą we wszystkich sytuacjach, w przeciwnym razie jest uznawana za fałsz. Każda prawidłowa odpowiedź zyskuje 1 punkt.

1. Jeśli pole walki jest na podwyższeniu dodatkowy metr do rozmiaru łącznego 3 metrów jest wymagany po wszystkich stronach.
2. Może być noszone jakiegokolwiek nieobowiązkowe religijne nakrycie głowy
3. Bluza Karate-Gi musi być dłuższa niż  $\frac{3}{4}$  długości uda.
4. Spodnie Karate-Gi muszą przykrywać przynajmniej  $\frac{2}{3}$  długości łydki.
5. Rękaw bluzy Karate-Gi nie może być dłuższy, niż do zgięcia nadgarstka.
6. Jeśli rękawy bluzy Karate-Gi zawodnika są zbyt długie i odpowiedni zamiennik nie może być znaleziony na czas, Sędzia Prowadzący może pozwolić na zawinięcie ich do wewnątrz.
7. Zawodniczki mogą nosić 1 lub 2 dyskretne gumki lub uchwyt dla włosów ułożonych w „koński ogon”. Wstążki, opaski i inne dekoracje są zabronione.
8. Kolczyki są dopuszczalne, tylko gdy są przykryte taśmą
9. Metalowe aparaty dentystyczne mogą być noszone na własne ryzyko zawodnika, jeśli zostaną zatwierdzone przez Sędziego Prowadzącego i oficjalnego doktora.
10. Zawodnicy muszą się sobie właściwie uklonić, na początku i końcu walki.
11. Trener może zmienić kolejność walczącej drużyny w czasie rundy
12. Jeśli zawodnik jest kontuzjowany w trakcie meczu indywidualnego, to Trener może wprowadzić zastępcę, jeśli wpierv powiadomi Komitet Organizacyjny
13. Każdy Sędzia Boczny musi być wyposażony w czerwoną i niebieską flagę lub elektroniczne urządzenie sygnalizujące.
14. Jeśli dwie drużyny mają równe liczby zwycięstw i punktów, będzie rozegrana walka decydująca.
15. Kontroler meczu (KANSA) będzie siedział zaraz z granicą strefy bezpieczeństwa, będzie wyposażony jedynie w gwizdek.
16. Dyskwalifikacja przez KIKEN oznacza, że zawodnicy są zdyskwalifikowani z danej kategorii.
17. Obcasy powyżej 4 cm nie mogą być noszone do stroju sędziowskiego.
18. Walki seniorów trwają trzy minuty, a kobiet, juniorów i kadetów – dwie minuty.
19. Członkowie drużyny Kumite mogą nosić dowolny rodzaj Karate Gi.
20. Różne typy wyhaftowanych znaków firmowych na ramionach mogą być używane przez członków drużyny.
21. Zawodnik nie musi zmieniać bluzy Karate Gi, jeśli wiązania są zerwane w trakcie walki.

22. Zawodnicy mogą nosić dowolne białe Karate Gi.
23. Szybka kombinacja CHUDAN Geri i TSUKI, z których każda byłaby punktowana otrzyma Ippon.
24. W walkach seniorów, lekkie „dotknięcie rękawicy” na gardło nie musi powodować ostrzeżenia ani kary pod warunkiem, że nie ma kontuzji.
25. Kopnięcie w pachwinę nie będzie skutkowało karą, jeśli winny tej akcji nie zrobił tego umyślnie.
26. Począwszy od 2023, dla Zawodników poniżej 14 roku życia, dozwolony jest hełm ochronny zatwierdzony przez WKF, a obowiązkowy od 1.01.2024.
27. Jeśli SENSU jest wycofane, gdy jest mniej niż 15 sekund do końca walki, nie można już przyznać SENSU w tej walce któremukolwiek zawodnikowi.
28. Jeśli Zawodnik, któremu przyznano SENSU otrzyma ostrzeżenie Kategorii 2 za unikanie walki, gdy pozostało mniej niż 15 sekund do końca walki – zawodnik automatycznie utraci tą przewagę.
29. Nieobowiązkowe religijne nakrycie głowy musi być zatwierdzone przez WKF.
30. Kontroler Zawodów WKF lub Komisja Organizacyjna może zezwolić Trenerom, aby zamiast góry dresu używali dowolnego T-Shirta.
31. HANSOKU-CHUI jest przyznawane, kiedy potencjał zawodnika do odniesienia zwycięstwa został poważnie zredukowany przez faul przeciwnika.
32. „Wymiana” jest okresem pomiędzy zatrzymaniem walki a zatrzymaniem zegara.
33. Dopuszczalna tolerancja wagi dla mężczyzn i kobiet wynosi 0.5 kg.
34. HANSOKU jest przyznawane za poważne naruszenia przepisów.
35. SHIKKAKU może być tylko nałożone po ostrzeżeniu.
36. Jeśli zawodnik postępuje złośliwie, SHIKKAKU a nie HANSOKU jest właściwą karą.
37. Jeśli zawodnik postępuje złośliwie, HANSOKU jest właściwą karą.
38. Zawodnik może otrzymać SHIKKAKU, jeśli zachowanie Trenera lub niewalczących członków delegacji zawodnika jest uznane za godzące w prestiż i honor Karate-do.
39. Ta sama tolerancja wagi obowiązuje dla dolnej i górnej granicy kategorii wagowej.
40. Dla konkurencji indywidualnej, po systemie Round-robin następują ćwierćfinały, półfinały i finał.
41. Pięć kryteriów musi zostać spełnione przy zaliczaniu punktowanej techniki.
42. Do pierwszej rundy w męskiej drużynie musi stawić się pięciu Zawodników.
43. Drużyny męskie składają się z pięciu do siedmiu członków z pięcioma walczącymi w rundzie.
44. Do pierwszej rundy w drużynie żeńskiej musi stawić się minimum dwie Zawodniczki.
45. W systemie Round-robin maksymalnie 32 Zawodników na kategorię jest podzielonych na 8 grup po 4 zawodników.
46. Jeśli Trener po pierwszym ostrzeżeniu nadal przeszkadza w prowadzeniu walki, Sędzia Prowadzący zatrzyma walkę, zbliży się ponownie do Trenera i poprosi go o opuszczenie tatami.
47. Jeśli AKA zdobywa punkt w chwili, gdy AO wychodzi poza obszar pola walki, mogą być przyznane zarówno punkt, jak i ostrzeżenie lub kara.
48. Jeśli zawodnik był fizycznie wypchnięty z pola walki, będzie przyznany Jogai.

49. W zawodach Premier League Zawodnicy, którzy przegrali z finalistami w ćwierćfinale i półfinale, walczą o brązowe medale.
50. W przypadkach, kiedy jest remis pomiędzy dwoma lub więcej Zawodnikami w grupie, mającymi tą samą liczbę całkowitą punktów, pierwszym kryterium do rozważenia jest najwyższa pozycja w Rankingu Światowym na datę zawodów.
51. . Jest możliwe, że zawodnik zostanie zdyskwalifikowany z walki (HANSOKU) i będzie kontynuował kategorię.
52. Zawodnik, który zdobywa punkt i wychodzi poza pole walki zanim Sędzia Prowadzący zawoła YAME nie otrzyma JOGAI.
53. Zawodnicy nie mogą otrzymywać kar po gongu oznaczającym koniec czasu walki.
54. W zawodach juniorów każda technika na twarz, głowę lub szyję, która powoduje kontuzję będzie karana ostrzeżeniem lub karą, chyba że jest to z winy uszkodzonego.
55. W zawodach kadetów i juniorów kopnięcia na poziom JODAN są dozwolone z minimalnym kontaktem (dotyk skóry), o ile nie powodują kontuzji.
56. W zawodach seniorów lekki dotyk jest dozwolony dla uderzeń TSUKI na JODAN, a większa tolerancja jest dopuszczalna dla kopnięć na JODAN.
57. Zawodnik, który już się zakwalifikował, nie może pod koniec Round-robin zostać zdyskwalifikowany za niewłaściwe postępowanie (SHIKKAKU).
58. Jeśli na zawodach ma być stosowana inna odmiana formatu zawodów niż opisana w tych przepisach, to musi to zostać wyraźnie zapowiedziane w biuletynie zawodów.
59. Złe zachowanie Trenera nie powoduje SHIKKAKU dla jego zawodnika i zawodnik nie musi być oddalony z maty.
60. Kiedy Sędziowie Boczni zauważą punktowaną technikę będą to natychmiast sygnalizować joystickami.
61. Skład sędziowski jest złożony z 1 Menadżera Tatami, 3 Asystentów Menadżera Tatami.
62. Skład sędziowski do każdego meczu będzie zawierał jednego Sędziego prowadzącego, czterech Sędziów bocznych i jednego Kontrolera Meczu.
63. Jeśli po rozpoczęciu walki okazuje się, że zawodnik nie ma protektora na zęby, to zostaje on zdyskwalifikowany.
64. Sędzia Prowadzący wydaje wszelkie komendy i werdykty.
65. Dla zawodników w wieku 14 lat i mniej czas trwania walki Kumite wynosi 1.5 minuty.
66. Jeśli trzech Sędziów Bocznych sygnalizuje punkt dla AKA, to Sędzia Prowadzący musi zatrzymać walkę, nawet gdy uważa, że się mylą.
67. Jeśli dwóch lub więcej Sędziów Bocznych sygnalizuje punkty dla tego samego zawodnika, Sędzia Prowadzący musi zatrzymać walkę.
68. Pomiar czasu walki rozpoczyna się, gdy Sędzia Prowadzący daje sygnał do rozpoczęcia i zatrzymuje, gdy Sędzia Prowadzący woła YAME lub gdy upłynął czas walki.
69. Skład sędziowski w meczu Kumite obejmuje Sędziego Prowadzącego, czterech Sędziów Bocznych, Kontrolera Meczu i Sędziego prowadzącego zapis.
70. Gdy jeden zawodnik poślizgnie się i upada nie dotykając tułowiem podłoża, a przeciwnik natychmiast zdobywa punkt, to za tą technikę otrzyma on Ippon.

71. Trener zawodnika lub oficjalny przedstawiciel są jedynymi osobami, które mogą złożyć protest.
72. Jeśli Sędzia Prowadzący nie słyszy sygnału końca walki, to Kontroler Meczu gwizdże gwizdkiem.
73. Zawodnicy muszą się uklonić właściwie sobie tylko na początku walki.
74. W meczach indywidualnych, zawodnik, który dobrowolnie wycofuje się z walki otrzymuje KIKEN, a 8 punktów jest przyznanych przeciwnikowi.
75. Czujność jest stanem ciągłego zaangażowania, który trwa nadal po tym jak technika wylądowała.
76. Jeśli organizator obsługuje sprawdzenie stroju zawodników przed ustawieniem, nadal jest odpowiedzialnością KANSY zapewnić, że strój jest zgodny z przepisami.
77. Zawodnik, który pozostaje w obszarze pola walki, może zdobyć punkt na zawodniku poza obszarem pola walki.
78. ATOSHI BARAKU oznacza „pozostaje 15 sekund czasu walki”.
79. ATOSHI BARAKU oznacza „pozostaje 10 sekund czasu walki”.
80. „Dotyk skóry” na gardło jest dopuszczalny tylko w zawodach seniorów.
81. Jeśli nie ma punktów na koniec walki w meczach drużynowych, Sędzia Prowadzący wezwie do HANTEI.
82. Nadmierny kontakt, przy powtarzającym się niepowodzeniu bloku jest podstawą do rozważenia MUBOBI.
83. Zawodnik może być ukarany za wyolbrzymianie, nawet jeśli występuje kontuzja.
84. SP ogłasza zwycięzcę „AO (AKA) NO KACHI” oraz jeśli konieczne, rozstrzyga remis w przypadku HANTEI.
85. W przypadku remisu pod koniec nierozstrzygającej walki Skład Sędziowski (Sędzia Prowadzący i czterech Sędziów Bocznych) rozstrzygną walkę przez HANTEI.
86. Kiedy skład sędziowski podjął decyzję niezgodną z Przepisami Zawodów, Kontroler Meczu (KANSA) natychmiast zagwizdże w gwizdek.
87. Zawodnik nie może być karany za bycie przytkanym (utrata oddechu na skutek techniki) lub po prostu reagując na uderzenie nawet jeśli technika przeciwnika zasługiwała na punkt.
88. W meczach drużynowych nie ma dodatkowej walki.
89. Tylko pierwsza prawidłowo wykonana technika z kombinacji będzie punktowana.
90. Zawodnicy, którzy zjawiają się na polu walki w nieautoryzowanym sprzęcie lub nieprzepisowym Karate Gi otrzymają jedną minutę na poprawę stroju, a Trener automatycznie utraci prawo do coachowania tej walki.
91. Zawodnikom, którzy są przytkani jako rezultat uderzenia należy dać czas na złapanie oddechu przed wznowieniem walki.
92. JODAN jest opisany jako barki i obszar powyżej kości obojczykowej.
93. IPPON jest przyznawany za kopnięcia JODAN oraz dowolne techniki na przeciwniku, którego jakkolwiek część ciała inna niż stopy jest w kontakcie z TATAMI.
94. HANSOKU-CHUI będzie przyznane za udawanie kontuzji.
95. HANSOKU będzie przyznane za pierwszy przypadek wyolbrzymiania kontuzji.

96. Utrata oddechu przez Zawodnika, który otrzymał uderzenie techniką CHUDAN wskazuje na brak kontroli.
97. Zawodnik może otrzymać HANSOKU bezpośrednio za wyolbrzymianie efektów kontuzji.
98. Technika, nawet efektywna, wykonana po komendzie zatrzymania walki, nie będzie punktowana i może skutkować karą nałożoną na wykonującego.
99. W zawodach kadetów kopnięcia JODAN mogą być wykonywane na „dotyk skóry” przy założeniu, że nie ma kontuzji.
100. Przed rozpoczęciem meczu lub walki Menadżer Tatami powinien sprawdzić karty medyczne zawodników.
101. Jeśli występuje błąd w rozpisce zawodników i walczą niewłaściwi zawodnicy, to później nie może być to zmienione.
102. Technika efektywna wykonana w tym samym czasie, co sygnalizowany przez brzęczyk koniec walki, jest uznana za ważną.
103. Jeśli zawodnik jest kontuzjowany i jest to uznane za jego własną winę (MUBOBI), Sędzia Prowadzący nie przyzna ostrzeżenia ani kary przeciwnikowi.
104. KANSA nie ma głosu ani odpowiedzialności w sprawach osądu takich jak czy technika była do zaliczenia czy nie.
105. YUKO jest zawsze przyznawane za uderzenia TSUKI na plecy.
106. ” Dotyk skóry” jest dozwolony dla Zawodników w kategoriach 16 lat i wyżej.
107. Zawodnik, który nie jest posłuszny poleceniom Sędziego Prowadzącego otrzyma SHIKKAU.
108. Kontroler Punktacji poleci Sędziemu Prowadzącemu zatrzymać mecz, jeśli zobaczy przekroczenie Przepisów Zawodów.
109. Jeśli w kombinacji jedna technika zasługuje na YUKO, a druga zasługuje na karę, to oba będą przyznane.
110. ” Dotyk skóry” jest definiowany jako dotknięcie celu bez przekazania energii na głowę lub ciało.
111. Nie jest możliwe zdobywanie punktów leżąc na ziemi.
112. Zawodnik nie posiadający sprzętu zaaprobowanego przez WKF otrzyma dwie minuty na zmianę na sprzęt typu zaaprobowanego.
113. Zawodnik kontuzjowany w Kumite i wycofany na zasadzie 10 sekund nie może startować w konkurencji kata.
114. Kontuzjowany zawodnik, który został uznany przez Lekarza Zawodów za niezdolnego do walki, nie może już walczyć w tych zawodach.
115. Jeśli zawodnik źle się zachowuje na polu walki po zakończeniu meczu lub walki, Sędzia Prowadzący nadal może przyznać SHIKKAKU.
116. Kontroler Meczów ma głos decydujący w przypadku SHIKKAKU.
117. W meczach drużynowych mężczyzn, jeśli drużyna wygra trzy walki, to mecz uznaje się w tym momencie za skończony.
118. W meczach drużynowych kobiet, jeśli drużyna wygra dwie walki, to mecz uznaje się w tym momencie za skończony.

119. Jeśli zawodnik chwytą przeciwnika i nie wykonuje natychmiastowej techniki lub rzutu, to Sędzia Prowadzący zawoła „YAME”.
120. Kiedy Sędzia Boczny nie jest pewny czy technika rzeczywiście dotarła do punktowanego obszaru, to może on sygnalizować punkt.
121. Zawodnik, który popełnia czyn, który godzi w prestiż i honor Karate-Do otrzyma HANSOKU.
122. Kiedy akcja zawodnika jest uznana za niebezpieczną i umyślnie narusza przepisy dotyczące zabronionego zachowania, to zawodnik otrzyma SHIKKAKU.
123. Prawidłowe techniki wykonane po sygnale końca walki są uznawane.
124. Prawidłowe techniki wykonane w momencie lub po „WAKARETE” są uznawane.
125. Punkt może być sygnalizowany nawet jeśli Sędzia Boczny nie może widzieć punktu trafienia.
126. Przy HANTEI, jeśli trzech sędziów Bocznych sygnalizuje zwycięstwo dla AKA, czwarty Sędzia Boczny sygnalizuje zwycięstwo dla AO, to Sędzia Prowadzący musi on przyznać zwycięstwo dla AKA.
127. Pasywność nie może być przyznana komuś prowadzącemu na punkty lub przez SENSU.
128. Tylko Trenerowi wyznaczonemu do tej konkretnej walki wolno coachować i dawać wskazówki Zawodnikowi z miejsca przypisanego Trenerowi blisko pola walki.
129. Jeśli zawodnik nie wraca do wyprostowanej postawy w ciągu 10 sekund, to Sędzia Prowadzący ogłosi „KIKEN” i „KACHI” dla przeciwnika.
130. Jeśli zawodnik jest rzucony i ląduje częściowo poza polem walki, to Sędzia Prowadzący natychmiast zawoła „YAME”.
131. Zawodnik nie może sygnalizować Trenerowi żądania zgłoszenia dla niego Video Review.
132. Zawodnicy powinni być badani przez lekarza na zewnątrz tatami.
133. KANSA zagwizdże gwizdkiem, jeśli Sędziowie Boczni trzymają joystiki w niewłaściwych rękach.
134. Ochroniacze na zęby (szczęki) są obowiązkowe dla wszystkich zawodników Kumite.
135. Po rzucie Sędzia Prowadzący zezwala na maksimum dwie sekundy, w czasie których może być wykonana technika punktująca.
136. Jeśli zawodnik punktuje mocnym kopnięciem bocznym, które wypycha zawodnika z pola walki, to Sędzia Prowadzący powinien przyznać WAZA-ARI i dać przeciwnikowi ostrzeżenie lub karę za Jogai.
137. Kiedy jest zgłaszany oficjalny protest, kolejne mecze muszą być opóźnione aż do podania wyniku protestu.
138. Każdy Sędzia Boczny będzie usytuowany przy narożniku TATAMI.
139. Gdy Sędzia Prowadzący przyznaje punkt za technikę, która spowodowała kontuzję Kontroler Meczu powinien zaszygnalizować, żeby zatrzymać mecz.
140. Gdy Sędzia Prowadzący nie usłyszy gongu końca walki, to Sędzia operujący zapisem punktów powinien zagwizdać gwizdkiem.
141. WAKARETE w celu przerwania kłinczu może być ogłoszone w dowolnym momencie walki.
142. Kiedy Sędzia Prowadzący chce przyznać SHIKKAKU, to może on zwołać Sędziów Bocznych na krótką konsultację.

143. Kiedy zawodnik jest kontuzjowany w trakcie walki i wymaga pomocy lekarskiej otrzyma na to 3 minuty czasu, po których Sędzia Prowadzący zadecyduje, czy zawodnik zostanie ogłoszony za niezdolnego do walki, czy też będzie przyznane więcej czasu.
144. Zawodnik, który wychodzi poza pole walki (JOGAI) w sytuacji, gdy do końca walki pozostało mniej niż 15 sekund, otrzyma minimum CHUI.
145. Aby skorygować werdykt przyznania punktu niewłaściwemu zawodnikowi, Sędzia Prowadzący powinien zwrócić się w kierunku zawodnika, któremu błędnie przyznał punkt, wykonać gest TORIMASEN i potem przyznać punkt przeciwnikowi.
146. Jeśli zawodnik punktuję dobrze kontrolowanym CHUDAN Geri, a potem przypadkowo uderza przeciwnika w twarz powodując lekką kontuzję, powinny być przyznane WAZA-ARI i ostrzeżenie.
147. Kiedy kontuzjowany zawodnik otrzymywał pomoc lekarską i oficjalny lekarz mówi, że zawodnik może kontynuować walkę, to Sędzia Prowadzący nie może zmienić decyzji lekarza.
148. Sędzia Prowadzący może zatrzymać walkę nawet jeśli Sędziowie Boczni nic nie sygnalizują.
149. Po ogłoszeniu WAKARETE przez Sędziego Prowadzącego Trenerom nie przysługuje prawo zgłoszenia Video Review.
150. „Unikanie walki” odnosi się do sytuacji, w której zawodnik usiłuje przeszkodzić przeciwnikowi w uzyskaniu sposobności do uzyskania punktu poprzez zachowanie marnujące czas.
151. Gdy pozostało mniej niż 15 sekund do końca walki nie jest używane TSUZUKETE, chyba że nastąpiłoby po uprzednim WAKARETE.
152. Jeśli w meczach drużynowych dwóch zawodników kontuzjuje się wzajemnie i nie może kontynuować, a zdobycze punktowe są równe, to Sędzia Prowadzący ogłosi remis (HIKIWAKE).
153. Gdy jest mniej niż 15 sekund do końca walki i przegrywający Zawodnik, próbując desperacko wyrównać, wychodzi poza pole walki (JOGAI), to otrzyma minimum HANSOKU-CHUI.
154. Techniki, które trafiają poniżej pasa nie mogą być punktowane.
155. Techniki, które trafiają w łopatkę, mogą być punktowane.
156. Jeśli AKA przypadkowo kopie AO w biodro i AO nie może kontynuować walki, wtedy AO otrzyma KIKEN.
157. Jeśli zawodnik ewidentnie łąpie z trudem oddech z powodu braku wytrzymałości, to Sędzia Prowadzący powinien zatrzymać mecz, by dać mu czas na dojście do siebie.
158. Zawodnik, który uzyskuje przewagę 8 punktów zostaje ogłoszony zwycięzcą.
159. Gdy kończy się czas walki, Zawodnik, który uzyskał więcej punktów jest ogłoszony zwycięzcą.
160. Skądinąd prawidłowo wykonana technika będzie penalizowana, jeśli zostanie wykonana w tym samym czasie co komenda WAKARETE.
161. Występują dwa poziomy oficjalnych ostrzeżeń.
162. CHUI jest przyznawany do trzech razy za mniejsze naruszenia przepisów.
163. HANSOKU-CHUI nie może być przyznane, jeśli zostały już przyznane trzy CHUI.
164. Ostrzeżenie lub kara za MUBOBI jest przyznawana tylko wtedy, gdy zawodnik jest uderzony lub kontuzjowany z własnej winy lub przez swoje zaniedbanie.
165. Zawodnik, który jest uderzony z własnej winy i wyolbrzymia efekt powinien otrzymać ostrzeżenie lub karę za MUBOBI lub za wyolbrzymianie, ale nie za oba wykroczenia.

166. Jeśli zawodnik wykonuje dobre kopnięcie na CHUDAN i przeciwnik łapie nogę, to punkt nie może być przyznany.
167. Zawodnik wykonuje kopnięcie na JODAN zgodnie z 6 kryteriami punktowania. Przeciwnik podnosi rękę, aby przechwycić kopnięcie i wtedy jego ręka uderza własną twarz, to Sędzia Prowadzący może dać IPPON, gdyż kopnięcie nie było efektywnie zablokowane.
168. Drużyna męska może walczyć tylko z dwoma zawodnikami.
169. Autoryzowane reklamy dla WKF można umieszczać na lewym rękawie Karate-Gi.
170. Federacje Narodowe nie mogą umieszczać reklam na Karate-Gi zawodnika.
171. Zawodnik Kumite, który otrzymuje KIKEN nie może walczyć dalej w tym turnieju.
172. Walka dodatkowa jest stosowana tylko w meczach drużynowych.
173. KANSA powinien zagwizdać gwizdkiem, kiedy Sędzia Prowadzący daje punkt jednemu zawodnikowi a MUBOBI drugiemu.
174. Poważne naruszenie postępowania, dyscypliny lub złośliwe zachowanie zasługuje na HANSOKU-CHUI.
175. W międzynarodowych zawodach Sędzia Prowadzący nie może być tej samej narodowości, jak którykolwiek z zawodników, ale może jeden z sędziów bocznych, o ile obu Trenerów się zgodzi.
176. Kontroler Meczu (KANSA) ustawia się razem z Sędzią Prowadzącym i Sędziami Bocznymi.
177. Trenerzy będą siedzieć na krzesłach na zewnątrz strefy bezpieczeństwa, po odpowiednich stronach pola walki twarzą do stolika sędziowskiego.
178. KANSA nie musi reagować, jeśli Sędzia Prowadzący daje punkt jednemu zawodnikowi i wyolbrzymianie drugiemu.
179. W meczach drużynowych Skład Sędziowski będzie dokonywał rotacji przy każdej walce, przy założeniu, że wszyscy jego członkowie mają odpowiednią kwalifikację.
180. W meczach drużynowych Skład Sędziowski będzie dokonywał rotacji tylko w walkach o medale.
181. Sędzia Prowadzący może poruszać się po całym tatami, łącznie ze strefą bezpieczeństwa.
182. Zawodniczki muszą posiadać ochraniacz na piersi.
183. Zawodniczki nie muszą posiadać ochraniacza na piersi, jeśli mają ochraniacz na korpus.
184. Pasy czerwone i niebieskie nie mogą zawierać żadnych osobistych haftów ani oznaczeń.
185. Kiedy sytuacja wydaje się zasługiwać na dyskwalifikację, Sędzia Prowadzący może wezwać jednego lub więcej sędziów na krótką konsultację (FUKUSHIN SHUGO) przed ogłoszeniem jakiegokolwiek decyzji.
186. Zawodnicy muszą nosić białe Karate-Gi bez haftów osobistych.
187. Osobiste wyhaftowania na Karate-Gi są dopuszczalne tylko w walkach o medale.
188. Jeśli kontakt jest uznany przez Sędziego Prowadzącego za zbyt mocny, ale nie zmniejsza szans Zawodnika na zwycięstwo, będzie przyznane ostrzeżenie (CHUI).
189. Jakakolwiek technika skutkująca kontuzją, o ile nie jest spowodowana przez poszkodowanego powoduje ostrzeżenie lub karę.
190. Oczywista przesadna reakcja na kontakt otrzyma CHUI.



191. Sędziowie Boczni nie mogą wskazywać punktu ani ostrzeżenia zanim Sędzia Prowadzący nie zatrzyma walki.
192. Widoczne okazanie wyolbrzymiania otrzyma HANSOKU.
193. Jakikolwiek wypadek udawania kontuzji, jakkolwiek lekki otrzyma minimalne ostrzeżenie CHUI.
194. Widoczne okazanie udawania takie jak zataczanie się, upadanie na ziemię, wstawanie i upadanie ponowne i tym podobne otrzyma bezpośrednio SHIKKAKU.
195. Jakikolwiek udawanie kontuzji na skutek techniki, która w rzeczywistości została określona przez sędziów jako punktowana będzie skutkować minimum HANSOKU-CHUI.
196. Jeśli zawodnik punktuje z więcej niż jedną techniką w kombinacji przed YAME, Sędziowie Boczni muszą wskazać technikę wyżej punktowaną niezależnie od kolejności tych technik.
197. W meczach drużynowych, jeśli po zakończeniu walki dodatkowej jest remis bez SENSU lub brak punktów, to mecz zostanie rozstrzygnięty przez HANTEI.
198. JOGAI występuje, gdy zawodnik wychodzi z pola walki i nie jest to spowodowane przez przeciwnika.
199. Minimalnym ostrzeżeniem za uciekanie, unikanie walki lub marnowanie czasu podczas ATOSHI BARAKU jest HANSOKU-CHUI.
200. Oś obrotu przy rzucie nie może być ponad poziomem bioder rzucającego i przeciwnik musi być cały czas trzymany tak aby było możliwe bezpieczne lądowanie.
201. Trzymanie Karate Gi przeciwnika nie jest dozwolone, aby zrobić bezpieczny pad.
202. KANSA nie musi reagować, jeśli Sędzia Prowadzący daje punkt za technikę wykonaną po końcu czasu walki.
203. YUKO ma wartość 1 punktu.
204. WAZA-ARI ma wartość 2 punktów.
205. IPPON ma wartość 3 punktów.
206. Obowiązkiem Kontrolera Meczu jest upewnić się przed każdym meczem lub walką, że zawodnicy noszą zaaprobowany sprzęt.
207. Obowiązkiem Menadżera Tatami jest upewnić się przed każdym meczem lub walką, że zawodnicy noszą zaaprobowany sprzęt.
208. Trenerzy muszą przedstawić swoje identyfikatory razem z identyfikatorami zawodnika lub drużyny do stolika sędziowskiego.
209. WAZA-ARI jest przyznawane za kopnięcia na CHUDAN.
210. YUKO jest przyznawane za dowolne TSUKI lub UCHI wykonane na dowolny z siedmiu obszarów punktowanych na zawodnika, który stoi lub który jest przewrócony nie mając tułowia na podłożu.
211. IPPON jest przyznawane za kopnięcia na JODAN i techniki punktowane, wykonane na przeciwniku, który został rzucony, upadł sam lub w inny sposób znalazł się w pozycji leżącej z tułowiem dotykającym podłoża.
212. Walki indywidualne nie mogą się kończyć remisem.
213. Pasywność może być przyznana Zawodnikowi w dowolnym czasie.
214. Pasywność nie może być przyznana w trakcie pierwszych 15 sekund walki.
215. Symulowane ataki głową, kolanami lub łokciami są wykroczeniami.

216. Unikanie walki w ciągu ostatnich 15 sekund walki (ATO SHIBARAKU) będzie skutkować minimum HANSOKU-CHUI i utratą SENSHU.
217. Główny trener delegacji może protestować odnośnie werdyktów do członków składu sędziowskiego.
218. W Kumite dwie maty tatami są odwrócone czerwoną stroną do góry w odległości jednego metra od środka maty, by stworzyć granicę między zawodnikami.
219. Wiązania bluzy muszą być zawiązane.
220. Na początku walki bluzy bez wiązań mogą być używane.
221. W konkurencji indywidualnej zawodnik może być zastąpiony innym, po odbyciu losowania.
222. W walkach o medale Trenerzy płci męskiej muszą nosić ciemny garnitur, koszulę i krawat.
223. W walkach o medale Trenerki płci żeńskiej mogą wybrać pomiędzy sukienką, spodniami z marynarką lub kombinacją marynarki i spódnicy w ciemnych kolorach.
224. W walkach medalowych coachowie płci żeńskiej nie mogą nosić religijnego nakrycia głowy.
225. Zawodnik, który odmawia wykonania poleceń Sędziego Prowadzącego lub demonstruje utratę panowania nad sobą automatycznie otrzyma HANSOKU.
226. Zawodnicy nie są uprawnieni do przerwy na wypoczynek między walkami o długości standardowego czasu trwania walki.
227. Pasywność nie może być przyznana, gdy jest mniej niż 15 sekund do końca walki
228. Każde nadmiarowe celebacje, takie jak padania na kolana itp., wyrażanie gestów politycznych lub religijnych podczas lub niezwłocznie po walce lub meczu są zabronione i mogą być przedmiotem kary równej opłacie za protest określonej przez Komitet Wykonawczy.
229. Jeśli Zawodnik otrzymuje KIKEN lub SHIKKAKU w rundach Round-robin wszystkie poprzednie walki są anulowane z wyników.
230. Chwywanie ramienia lub Karate-Gi przeciwnika jedną ręką jest tylko dozwolone w celu wykonania natychmiastowej techniki lub rzutu.
231. Chwywanie przeciwnika dwoma rękami nie jest nigdy dozwolone w trakcie meczu.
232. Odpowiedzialnością Menadżera Tatami jest wyznaczenie Kontrolera Video Review.
233. Jeśli liczba IPPON i WAZA-ARI jest równa, decyzja zostanie podjęta przez HANTEI.
234. W każdej walce indywidualnej, z równym wynikiem i bez SENSHU któregoś z Zawodników, pierwszym kryterium decyzji będzie wyższa liczba IPPON zdobytych w tej walce.
235. Jeśli jeden Zawodnik ma punkty wskazane przez więcej niż jednego Sędziego Boczego i punktacja jest różna pomiędzy Sędziami, będzie zastosowana punktacja wyższa.
236. Menadżer Tatami musi poinformować główny stół, jeśli Zawodnik został odsunięty od dalszego udziału w konkurencji w oparciu o zasadę 10 sekund.
237. Kontroler czasu jest odpowiedzialny za uruchomienie 3 minutowego odliczania dla zawodnika, który uległ kontuzji i wymaga interwencji lekarskiej.
238. Sędzia Prowadzący zawoła YAME, jeśli zawodnik trzyma przeciwnika i nie wykonuje natychmiastowej techniki lub rzutu.
239. Sędzia Prowadzący wskazuje zwycięzcę przez znak ręką i rozkaz (AKA/AO NO KACHI) i przez tą akcję rozwiązuje każdy remis.

240. Jeśli zawodnik trzyma przeciwnika, Sędzia Prowadzący da kilka sekund zawodnikowi na wykonanie rzutu lub techniki.
241. Trener / Przedstawiciel Narodowej Federacji zażąda oficjalnego protestu od Menadżera Tatami.
242. Sędzia Prowadzący może zatrzymać mecz i dać punkt bez opinii Sędziów Bocznych.
243. Jeśli Sędzia Prowadzący nie woła doktora w sytuacji zasady 10 sekund, KANSA musi zagwizdać gwizdkiem.
244. Drużyna zwycięska to taka, która ma więcej zwycięstw w meczach, wyłączając te wygrane przez SENSHU.
245. Czerwone i niebieskie pasy nie mogą być dłuższe niż  $\frac{3}{4}$  długości uda.
246. Niepowodzenie Trenera / Przedstawiciela Narodowej Federacji w dostarczeniu protestu na czas może skutkować jego odrzuceniem.
247. Właściwą karą za udawanie kontuzji, gdy sędziowie ustalili, że technika była de facto punktowana, jest HANSOKU.
248. Informacja o oficjelach implikowanych w proteście jest uzupełniana przez Menadżera Tatami.
249. Dyskwalifikacja przez KIKEN oznacza, że jeden z zawodników jest zdyskwalifikowany z tej kategorii, chociaż nie wpływa to na jego udział w innej kategorii.
250. Zawodnicy są upoważnieni do okresu odpoczynku pomiędzy walkami, równego przepisowemu czasowi trwania walki. Wyjątkiem jest przypadek zmiany koloru wyposażenia, gdzie ten czas jest wydłużony do pięciu minut.
251. W każdej walce, jeśli po pełnym czasie walki wyniki punktowe są równe, ale jeden z zawodników uzyskał 'pierwszą nie zrównoważoną przewagę punktową' (SENSHU), ten zawodnik zostanie ogłoszony zwycięzcą.
252. Przez 'pierwszą nie zrównoważoną przewagę punktową' jest rozumiana sytuacja, w której jeden zawodnik uzyskał pierwszą punktowaną technikę na przeciwniku, bez jednoczesnego zdobycia punktowanej techniki przez przeciwnika przed sygnałem.
253. Kiedy dwóch zawodników punktuje przed sygnałem, żadna 'pierwsza nie zrównoważona przewaga punktowa' nie jest przyznawana i obaj zawodnicy utrzymują możliwość zdobycia SENSHU w dalszym ciągu meczu.
254. W sytuacji, gdy zawodnik upada, jest rzucony lub znokautowany i nie wraca natychmiast do postawy stojącej, Sędzia Prowadzący wezwie doktora i w tym samym czasie rozpocznie odliczanie do dziesięciu wskazując kolejny palec ręki co sekundę.
255. Sygnał dźwiękowy będzie uruchamiany przez sędziego mierzącego czas na 15 sekund przed końcem walki, a Sędzia Prowadzący ogłosi „ATOSHI BARAKU”.
256. KANSA musi pozostać cicho, jeśli Sędzia Prowadzący daje ostrzeżenie lub karę za pasywność podczas ATOSHI BARAKU.
257. W indywidualnych kategoriach walki mogą być zakończone remisem.
258. We wszystkich systemach zawodów Trener otrzyma jedną kartę do Video Review na Zawodnika.
259. Przy Round-robin w grupach po czterech Trener otrzyma jedną kartę dla Video Review dla każdego uczestnika w fazie Round-robin.
260. Zawodnik może dyskretnie prosić Trenera o zażądanie Video Review.

261. Video Review może być żądana przez Trenera w przypadkach, gdy Sędziowie przyznali niższą punktację niż w opinii Trenera powinna być za wyżej punktowaną technikę.
262. Kontroler Video Review może tylko przyznać punkty, jeśli akcja punktowana była wykonana przed lub jednocześnie z drugim Zawodnikiem.
263. Zawsze będzie analizowane ostatnie 6 sekund od zatrzymania walki w celu zgłoszenia Video Review.
264. Jeśli obaj Trenerzy żądają Video Review w tym samym czasie, Kontroler Video Review przyzna tylko punkt temu Zawodnikowi, którego uzna za pierwszego.
265. Jednoczesne techniki punktowane mogą być przyznane obu Zawodnikom w Video Review.
266. Kontroler Video Review nie może unieważnić żadnej decyzji Sędziów Bocznych za wyjątkiem SENSHU.
267. Menadżer Tatami musi nadzorować, że KANSA zatrzymuje walkę w celu instruowania Sędziego Prowadzącego o wykroczeniu przeciw Przepisom Zawodów.
268. Sędzia Prowadzący wskazuje zauważone faule i nakłada ostrzeżenia i kary jakie są wymagane przez przepisy.
269. Sędzia Prowadzący rozstrzyga remisy w przypadku HANTEI.
270. Zawsze jest odpowiedzialnością KANSY zapewnić, że sprzęt jest w zgodzie z przepisami przed każdą walką.
271. W przypadku, gdy Sędzia Prowadzący nie słyszy sygnału końca walki, KANSA zagwiżdże gwizdkiem.
272. W systemie sędziowania z dwójką Sędziów Bocznych, Sędziowie Boczni będą asystować Sędziemu Prowadzącemu sygnalizując JOGAI, nadmierny kontakt, i dotyk skóry w kategoriach, w których jest to wbrew przepisom.
273. W systemie sędziowania z dwójką Sędziów Bocznych, Sędzia Prowadzący pozostaje autonomiczny w stosowaniu ostrzeżeń i kar,
274. W systemie sędziowania z dwójką Sędziów Bocznych, jeśli dwóch Sędziów Bocznych lub jeden Sędzia Boczny i Sędzia Prowadzący wskazują różną punktację dla tego samego Zawodnika, będzie przyznana wyższa punktacja.
275. W systemie sędziowania z dwójką Sędziów Bocznych, jeśli dwóch Sędziów Bocznych lub jeden Sędzia Boczny i Sędzia Prowadzący wskazują różny poziom ostrzeżenia dla tego samego Zawodnika, będzie przyznane niższe.