WORLD KARATE FEDERATION
PRZEPISY ZAWODÓW KUMITE

Obowiązujące od 1.1.2024

SPIS TREŚCI

WSTĘP ... 3

ARTYKUŁ 1. POLE WALKI DO KUMITE ... 4

ARTYKUŁ 2. STRÓJ I SPRZĘT OCHRONNY ... 6

ARTYKUŁ 3. ORGANIZACJA ZAWODÓW KUMITE ... 10

ARTYKUŁ 4. ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI ... 19

ARTYKUŁ 5. CZAS WALKI ... 21

ARTYKUŁ 6. KIKEN – NIEPOJAWIENIE SIĘ NA TATAMI ... 22

ARTYKUŁ 7. ROZPOCZYNANIE, ZATRZYMANIE I ZAKOŃCZENIE MECZÓW ... 23

ARTYKUŁ 8. PUNKTOWANIE ... 25

ARTYKUŁ 9. ZACHOWANIA ZABRONIONE ... 27

ARTYKUŁ 10. OSTRZEŻENIA I KARY ... 29

ARTYKUŁ 11. KONTUZJE I WYPADKI PODCZAS ZAWODÓW ... 34

ARTYKUŁ 12. KRYTERIA DECYZJI ... 36

ARTYKUŁ 13. OFICJALNY PROTEST ... 40

ARTYKUŁ 14. ŻĄDANIE VIDEO REVIEW ... 43

ARTYKUŁ 15. PRAWA I OBOWIĄZKI OFICJELI ... 45

ARTYKUŁ 16. PRAWO DO STARTU ... 48

ARTYKUŁ 17. DOSTOSOWANIE NINIEJSZYCH PRZEPISÓW POZA OFICJALNYMI IMPREZAMI WKF ... 50

ARTYKUŁ 18. KWESTIE NIE OBJĘTE NINIEJSZYMI PRZEPISAMI ... 51

ZAŁĄCZNIK 1: TERMINOLOGIA ... 52

ZAŁĄCZNIK 2: GESTY I SYGNAŁY FLAGAMI ... 54

ZAŁĄCZNIK 3: KATEGORIE, PODZIAŁY WIEKOWE I WAGOWE ... 60

ZAŁĄCZNIK 4: OFICJALNY FORMULARZ PROTESTU ... 61

ZAŁĄCZNIK 5: SYSTEM DWÓCH SĘDZIÓW BOCZNYCH (DOTYCZY TYLKO YOUTH LEAGUE) ... 62

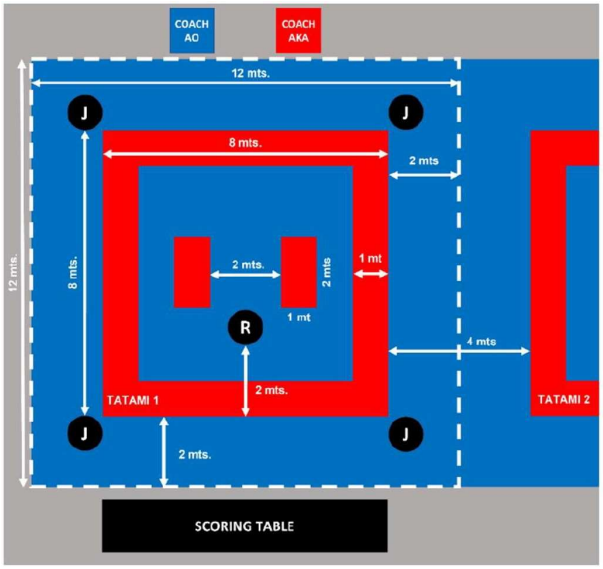
ZAŁĄCZNIK 6: TABELA PODSUMOWANIA KRYTERIÓW ZWYCIĘSTWA I ROZSTRZYGANIA REMISÓW ... 65

WSTĘP

Celem przepisów Kumite jest dostarczenie ustandaryzowanych zasad dla wszystkich poziomów Mistrzostw promowanych lub uznawanych przez Światową Federację Karate (WKF), Federacje Kontynentalne WKF i Narodowe Federacje Członkowskie WKF. Intencją Przepisów Zawodów jest zapewnienie, że wszystkie kwestie dotyczące zawodów są prowadzone w bezpieczny, sprawiedliwy i uporządkowany sposób.

ARTYKUŁ 1: POLE WALKI DO KUMITE

1.1 Pole walki będzie kwadratem ułożonym z mat typu zatwierdzonego przez WKF, o bokach równych 8 metrów (mierzonych z zewnątrz), z matami w kolorze czerwonym na zewnętrznym jednometrowym obszarze, wyznaczającym granicę.



1.2 Dodatkowo, z każdej strony pola walki będzie wyznaczona dwumetrowa pokryta matą strefa bezpieczeństwa. W przypadku, gdy hala sportowa nie posiada odpowiedniej przestrzeni na dwumetrową strefę bezpieczeństwa, może ona być zmniejszona do 1.5 metra, aby pomieścić potrzebną liczbę tatami.

1.3 W rejonie jednego metra od zewnętrznego wymiaru strefy bezpieczeństwa nie mogą znajdować się żadne reklamy, znaki, ściany, kolumny itp.

1.4 Tam, gdzie monitory i wszelkie ekspozycje umieszczone między polami walk powinny być w odległości 1,5 metra od zewnętrznej czerwonej krawędzi pola walki.

1.5 Dwa pola na macie są odwrócone czerwoną (lub w innym kolorze) stroną do góry, w odległości 1 metra od środka maty, by stworzyć przestrzeń rozdzielającą zawodników. W momencie rozpoczynania lub wznawiania waliki, zawodnicy będą stać naprzeciw siebie, na środku przedniej krawędzi tych mat.

1.6 Sędzia Prowadzący (SHUSHIN) będzie stał na środku, pomiędzy dwoma polami, twarzą do Zawodników, w odległości 2 metrów od granicy pola walki.

1.7 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.

1.8 Kontroler Meczu (KANSA) będzie siedział przy oficjalny stoliku. Kontroler Meczu będzie wyposażony w gwizdek.

1.9 Kontroler Punktacji będzie siedział przy oficjalnym stoliku punktowym obok osoby zapisującej punkty/mierzącej czas, a tam, gdzie jest używane video, to również z Kontrolerem Video Review.

1.10 Trenerzy będą siedzieć poza strefą bezpieczeństwa, po odpowiednich stronach Tatami w kierunku oficjalnego stolika. W przypadkach, gdy ustawienie Tatami sprawia, że usytuowanie Trenerów jest niepraktyczne może zmienić ich ustawienie po obu stronach oficjalnego stołu. Jeśli jest stosowane Video Review, należy zapewnić Kontrolerów Trenerów.

1.11 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) Jednorzędowa marynarka koloru granatowego (kod koloru 19-4023 TPX).
b) Gładkie, jasnoszare spodnie bez mankietów (kod koloru 18-0201 TPX).
c) Biała koszula z krótkimi rękawami.
d) Gładkie, granatowe 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 dla gwizdka.

2.1.2 Dozwolone są następujące dodatki do stroju:

a) Prosta obrączka ślubna.
b) Religijne nakrycie głowy zatwierdzone przez WKF.
c) Spinka do włosów i dyskretne kolczyki.
d) Włosy nie mogą opadać na ramiona, a makijaż musi być dyskretny.
e) Nie mogą być noszone do stroju obcasy wyższe niż 4cm.

Zabronione jest, aby sędziowie nosili smartwatche i używali prywatnych urządzeń elektronicznych na płaszczyźnie pól walki

2.1.3 Sędziowie Prowadzący i Boczni muszą nosić oficjalny strój na wszystkich turniejach, odprawach i kursach.

2.1.4 W przypadku zawodów z udziałem różnych dyscyplin sportowych, w których na koszt LKO (Lokalny Komitet Organizacyjny) jest zapewniony okolicznościowy strój sędziowski, oficjalny strój dla sędziowski może zostać zastąpiony przez ten okolicznościowy strój, pod warunkiem wystąpienia na piśmie do WKF przez Organizatora imprezy i formalnego zatwierdzenia ze strony WKF.

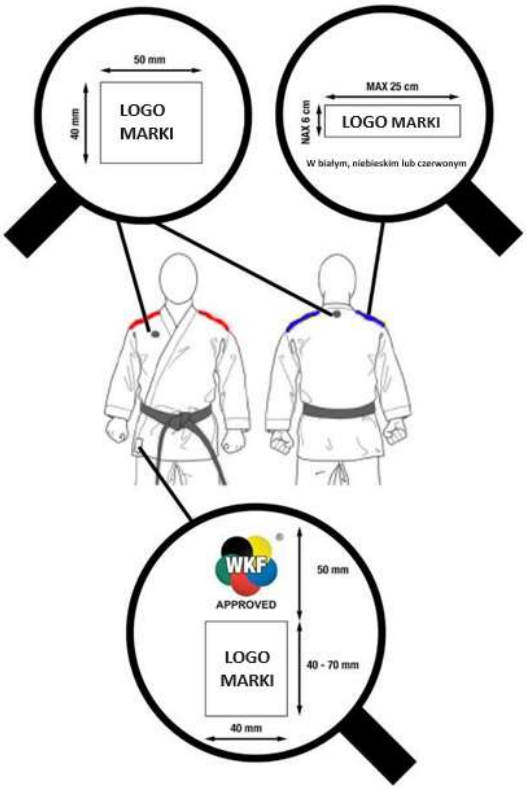
2.1.5 Jeżeli Sędzia Główny wyrazi zgodę, Sędziowie mogą zdjąć marynarki.

2.1.6 Komisja Sędziowska lub Sędzia Główny może odsunąć od udziału każdego Sędziego, który nie dostosuje się do tych przepisów.

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

a) Na wszystkich oficjalnych zawodach WKF (Mistrzostwa Świata i Karate 1 – Premier League, Series A, Youth League) Karategi muszą mieć wyhaftowane znaki firmowe na ramionach odpowiednio w kolorze czerwonym lub niebieskim, zgodnie z losowaniem. To ma zastosowanie zarówno do zawodników indywidualnych jak i drużyn. Nie ma wymagania WKF, aby zawodnicy Drużyny nosili tą samą markę Karategi.
b) Tylko oryginalne etykiety producenta mogą być umieszczone na Karategi



c) Godło narodowe lub flaga kraju będzie noszona na lewej piersi bluzy i nie może przekraczać całkowitego rozmiaru 12 cm x 8 cm.
d) Dodatkowo na plecach będzie noszony numer identyfikacyjny wydany przez Komitet Organizacyjny Zawodów.

e) Zawodnicy lub Drużyny muszą nosić czerwony (AKA) lub niebieski pas (AO) zatwierdzony przez WKF, zgodnie z losowaniem, bez osobistych haftów, reklam ani innych oznaczeń niż zwyczajowy znak producenta. Podczas walki nie mogą być noszone pasy oznaczające stopień.
f) Czerwone i niebieskie pasy muszą mieć po około szerokość 5 cm szerokości i długość wystarczającą, aby 15 cm pozostawało z każdej strony węzła, ale nie dłuższą niż ¾ długości uda.
g) Bluza, po przewiązaniu talii pasem, musi mieć minimalną długość zakrywającą biodra, ale nie może być dłuższa niż do ¾ uda.
h) W przypadku kobiet, biała, gładka podkoszulka typu T-shirt może być noszona pod bluzą Karategi.
i) Bluzy bez wiązań nie mogą być używane. Wiązania od bluzy muszą być zawiązane na początku walki. Jeśli są oderwane w trakcie walki, Zawodnik nie musi zmieniać bluzy.
j) Maksymalna długość rękawów bluzy nie może być dłuższa niż do zgięcia nadgarstka i nie krótsza niż do połowy przedramienia.
k) Rękawy bluzy nie mogą być podwinięte.
l) Spodnie muszą być wystarczająco długie, by zakryć co najmniej 2/3 podudzia i nie mogą sięgać poniżej kostki. Nogawki spodni nie mogą być podwinięte.

2.2.2 Komitet Wykonawczy WKF może zezwolić na używanie specjalnych napisów lub znaków firmowych (LOGO MARKI) od zatwierdzonych sponsorów.

2.2.3 Zawodnicy muszą mieć czyste włosy o takiej długości, aby nie przeszkadzały w płynnym przebiegu walki. Hachimaki (opaska na głowę) nie będzie dozwolona.

2.2.4 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 pojedynczym „końskim ogonie".

2.2.5 Zawodnicy mogą nosić religijne nakrycie głowy typu aprobowanego przez WKF: czarną chustę z gładkiego materiału przykrywającą włosy, ale nie szyję i gardło.

2.2.6 Zawodnicy muszą mieć krótkie paznokcie i nie mogą nosić żadnych metalowych czy innych przedmiotów, mogących spowodować kontuzję u przeciwnika. Użycie metalowych aparatów na zęby musi być zatwierdzone przez Sędziego Prowadzącego i Lekarza Zawodów. Zawodnik przyjmuje pełną odpowiedzialność za jakiekolwiek kontuzje.

2.2.7 Następujący sprzęt ochronny jest obowiązkowy:

1. Napięstniki zatwierdzone przez WKF, jeden Zawodnik używa czerwonych, drugi niebieskich.
2. Ochraniacz na zęby.
3. Zatwierdzony przez WKF ochraniacz tułowia (odpowiednio wzór męski i żeński)
4. Ochraniacze goleni zatwierdzone przez WKF, jeden Zawodnik używa czerwonych, drugi niebieskich.
5. Ochraniacze na stopy zatwierdzone przez WKF, jeden Zawodnik używa czerwonych, drugi niebieskich.
6. Ochraniacz na krocze dla mężczyzn zatwierdzony przez WKF.

Dodatkowo dla Zawodników poniżej 14 r. ż. obowiązkowe jest używanie zatwierdzonego przez WKF Kasku ochronnego i zewnętrznego ochraniacza klatki piersiowej.

2.2.8 Okulary są zabronione. Miękkie soczewki kontaktowe mogą być noszone na wyłączną

odpowiedzialność Zawodnika.

2.2.9 Noszenie jakiegokolwiek nieautoryzowanego ubioru lub sprzętu jest zabronione.

2.2.10 Obowiązkiem Kontrolera Meczu jest upewnienie się przez każdym meczem lub walką, że Zawodnicy noszą zatwierdzony sprzęt. Sprzęt ochrony musi być zatwierdzony przez WKF.

2.2.11 W przypadku Federacji Kontynentalnych, ograniczą się one do dostawców i marek już z aprobatą WKF. Federacja Narodowa musi również zaakceptować sprzęt zatwierdzony przez WKF na wszystkie zawody lokalne, regionalne lub krajowe.

2.2.12 Na używanie bandaży czy opasek założonych w wyniku powstania kontuzji, musi wydać zgodę Sędzia Prowadzący i muszą być one wykonane lub zatwierdzone przez Lekarza Zawodów.

2.2.13 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 o opinię do Lekarza Zawodów.

2.2.14 Zawodnicy, którzy pojawiają się na polu walki w nieprzepisowym stroju, otrzymają dwie minuty czasu na uporządkowanie na stroju, a Trener w oparciu o raport Sędziego Głównego może mieć zawieszoną licencję na okres do 6 miesięcy rozpoczynający się od daty po zakończeniu odnośnego turnieju, chyba że wyposażenie i strój były uprzednio sprawdzone przez Kontrolera WKF.

2.3 Trenerzy

2.3.1 Trenerzy muszą przez cały czas trwania zawodów nosić oficjalny dres Narodowej Federacji[1], buty oraz oficjalny identyfikator[2], z wyjątkiem walk/meczów o medale oficjalnych imprez WKF, gdzie mężczyźni są zobowiązani nosić ciemny garnitur, buty okrywające stopy, koszulę i krawat, a kobiety mogą wybrać między sukienkę, spodniami z żakietem lub garsonką w ciemnych kolorach i buty. Sandały oraz jakiekolwiek buty z odkrytymi palcami są zabronione.

2.3.2 Ponadto dozwolone są następujące dodatki do stroju:

a) Gładka obrączka ślubna.
b) Religijne nakrycie głowy typu aprobowanego przez WKF.

2.3.3 Sędzia Główny może zezwolić Trenerom na używanie oficjalnego T-shirtu zatwierdzonego przez Narodową Federację lub gładkiego T-shirtu bez napisów i logo zamiast bluzy dresowej.

[1] Na zawodach krajowych – dres Klubowy
[2] Na zawodach krajowych – licencją trenerską

ARTYKUŁ 3: ORGANIZACJA ZAWODÓW KUMITE

3.1 Definicje

3.1.1 „Walka" odnosi się do indywidualnej walki między dwoma Zawodnikami.

3.1.2 „Mecz" to suma wszystkich walk między członkami dwóch drużyn.

3.1.3 Termin „Grupa" jest tutaj używany w odniesieniu do zawodników uczestniczących w jednej z ośmiu grup w fazie eliminacji Round-Robin dla zawodów indywidualnych lub w grupie pięciu Drużyn uczestniczących w konkurencji Drużyn Round-Robin.

3.1.4 Termin „Pula" jest używany w odniesieniu do każdej połowy zawodników w kategorii formującej dwie ścieżki dojścia do walk o medale.

3.2 Procedura ważenia

3.2.1 Próbne ważenie

Zawodnikom należy pozwolić na sprawdzenie swojej wagę na wagach oficjalnych (tych, które będą użyte podczas oficjalnego ważenia) na godzinę przed rozpoczęciem oficjalnego ważenia. Nie ma limitu na liczbę prób, które ma każdy Zawodnik do sprawdzania swojej wagi w trakcie tego nieoficjalnego ważenia.

3.2.2 Ważenie oficjalne

a) Miejsce:
Kontrola wagi będzie miała miejsce zawsze tylko w jednym miejscu. Możliwościami dla gospodarza są: Hala imprezy, oficjalny hotel lub wioska (do decyzji dla każdej imprezy). Organizatorzy muszą zapewnić osobne pomieszczenia dla kobiet i mężczyzn.

b) Wagi:
Jeżeli oficjalna waga wskaże wartość wyższą niż waga przeznaczona do ważenia próbnego, Zawodnik może zażądać ponownego ważenia i zastosowania wagi wskazanej na wadze próbnej, jako oficjalny wynik ważenia.
Gospodarz Narodowej Federacji powinien zapewnić wystarczającą liczbę wykalibrowanych wag elektronicznych (co najmniej 4 jednostki), pokazujących tylko jedno miejsce po przecinku, np. 51.9 kg, 104.6 kg. Wagę powinna być umieszczona na solidnej podłodze, która nie jest pokryta wykładziną czy dywanem.

c) Czas:
Ważenie musi odbyć się najpóźniej dzień przed dniem zawodów dla danej kategorii, o ile nie jest określone inaczej dla danych zawodów. Oficjalny czas ważenia dla imprez WKF będzie ogłoszony w biuletynie. Dla innych imprez informacja ta będzie przekazana z wyprzedzeniem za pośrednictwem kanałów informacyjnych Komitetu Organizacyjnego. Obowiązkiem Zawodnika jest zapoznanie się z tymi informacjami. Zawodnik, który nie stawi się w okresie ważenia lub nie zmieści się w granicach wagi dla kategorii, w której został zgłoszony, zostanie zdyskwalifikowany (KIKEN).

d) Tolerancja:
Dopuszczalna tolerancja dla wszystkich kategorii męskich wynosi 0,2 kg i 0.5kg dla wszystkich kategorii żeńskich. Ta sama tolerancja dotyczy zarówno górnej,

jak i dolnej granicy kategorii wagowej.

e) Procedura:
Minimalnie dwóch oficjeli WKF jest wymaganych do ważenia dla każdej płci. Jeden do sprawdzenia akredytacji/paszportu Zawodnika i drugi do rejestracji dokładnej wagi na oficjalnej liście ważenia. Dodatkowo sześciu członków personelu (oficjeli/wolontariuszy) zapewnionych przez gospodarza Narodowej Federacji powinno być dostępnych w celu kontroli przepływu Zawodników. Powinno być zapewnionych dwanaście krzeseł. W celu ochrony prywatności Zawodników, oficjele oraz personel nadzorujący ważenie powinni być tej samej płci, co Zawodnicy.

1. Oficjalne ważenie będzie odbywać się kategoria po kategorii i Zawodnik po Zawodniku.
2. Wszyscy Trenerzy i inni członkowie delegacji muszą opuścić pomieszczenie kontroli wagi przed rozpoczęciem oficjalnego ważenia.
3. Zawodnikowi zezwala się na stanięcie na wagę tylko jeden raz podczas okresu oficjalnego ważenia.
4. Każdy Zawodnik przyniesie na ważenie swoją kartę akredytacyjną, wydaną na daną imprezę i okaże ją oficjelowi, który zweryfikuje tożsamość Zawodnika.
5. Oficjel następnie zaprasza Zawodnika do stanięcia na wadze.
6. Zawodnik będzie ważony mając na sobie tylko bieliznę (mężczyźni/chłopcy – majtki, kobiety/dziewczyny – majtki i stanik). Skarpetki i inne dodatki muszą być zdjęte.
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. Dotyczy to korzystanie z telefonów komórkowych i wszelkich innych urządzeń.

3.3 Rozstawienie

3.3.1 Dla Fazy 2 Indywidualnych Mistrzostw Świata i Karate1 – Premier League czterech najwyżej notowanych Zawodników obecnych na zawodach jest rozstawianych według ich odpowiedniej pozycji w Światowym Rankingu WKF na dzień poprzedzający zawody.

3.3.2 Dla Drużynowych Mistrzostw Świata Seniorów będą rozstawiane 3 Drużyny medalowe (złoto, srebro i brąz) oraz przegrana Drużyna z walki o brąz z poprzednich Drużynowych Mistrzostw Świata Seniorów.

[**Nota przejściowa**: Dla pierwszych Drużynowych Mistrzostw Świata następujących po imprezie w Budapeszcie 2023, rozstawianymi Drużynami będą obie Drużyny z medalem brązowym zamiast jednego brązowego zwycięzcy i przegranego z walki o brąz – jako że Budapeszt był ostatnimi Drużynowymi Mistrzostwami Świata z dwoma medalami brązowymi.]

3.4 Formaty zawodów

3.4.1 Konkurencje Kumite mają formę indywidualnej rywalizacji z podziałem na płeć, grupy wiekowe i kategorie wagowe i/lub zawody Drużynowe z podziałem na płeć bez kategorii wagowych i mogą być zorganizowane w kilku formatach:

a) System eliminacyjny z repasażami dla Zawodników indywidualnych i Drużyn

(Używane, o ile nie zostanie inaczej określone dla Zawodów)

b) Round-Robin w grupach, po którym następuje Eliminacja dla Zawodników Indywidualnych lub Drużyn. (Używane dla Zawodów indywidualnych Premier League i Mistrzostw Świata Seniorów zarówno Indywidualnych jak i Drużynowych).

c) System Round-Robin z dwoma pulami (używane dla Igrzysk multidyscyplinarnych)

3.4.2 Będzie stosowany system eliminacyjny z repasażami, o ile nie zostanie to specyficznie określone dla zawodów lub serii turniejów.

3.4.3 W rozgrywkach indywidualnych w Premier League, Indywidualne Mistrzostwa Świata Seniorów i Drużynowe Mistrzostwa Świata stosuje się system Round-robin (każdy z każdym.

3.4.4 W przypadku igrzysk multidyscyplinarnych, takich jak igrzyska kontynentalne, Igrzyska Olimpijskie lub inne wydarzenia multidyscyplinarne, format zawodów zostanie określony dla każdej imprezy, w zależności od włączonych rozgrywek i ograniczeń uczestnictwa. Stosowany format to zwykle system dwóch pul, w którym zwycięzcy pul przechodzą do finału.

3.5 Skład Drużyn Kumite

Tabela kompozycji Drużyn	Runda walk inicjalnych	Walk w następnych rundach	Obowiązkowych rezerwowych członków Drużyny	Opcjonalnych rezerwowych członków Drużyny	Całkowita liczba członków Drużyny
Round-Robin Drużyn Męskich	5	5	2	1	7-8
Eliminacja Drużyn Męskich	5	Minimum 3	0	2	5-7
Round-Robin Drużyn Żeńskich	3	3	1	1	4-5
Eliminacja Drużyn Żeńskich	3	Minimum 2	0	1	3-4

3.5.1 Mecze w Kumite Drużynowym Mężczyzn składają się z 5 walk. Drużyna musi liczyć 5 członków w meczu inicjalnym. Aby uczestniczyć w Zawodach Round-Robin Drużyna musi mieć również 2 dodatkowych Zawodników rezerwowych zarejestrowanych dla możliwego udziału w następnych walkach oraz może mieć trzeciego opcjonalnego Zawodnika rezerwowego – ustalając maksymalną wielkość Drużyny na 8 Zawodników. Dla dowolnych meczy eliminacyjnych Drużyna musi zawsze mieć minimum 3 członków, aby móc walczyć.

3.5.2 Mecze w Kumite Drużynowym Kobiet składają się z 3 walk. Drużyna musi liczyć 3 Zawodniczki w meczu inicjalnym. Aby uczestniczyć w Zawodach Round-Robin Drużyna

musi mieć również 1 dodatkową Zawodniczkę rezerwową zarejestrowaną dla możliwego udziału w następnych walkach oraz może mieć drugą opcjonalną Zawodniczkę rezerwową – ustalając maksymalną wielkość Drużyny na 5 Zawodniczek. Dla dowolnych meczy eliminacyjnych Drużyna musi zawsze mieć minimum 2 Zawodniczki, aby móc walczyć.

3.5.3 W konkurencji Kumite Drużynowego Drużyna może zmieniać którzy członkowie Drużyny uczestniczą w każdym meczu. Dla walki dodatkowej (tie-break) Drużyna może zgłosić pojedyncze nazwisko jak by normalnie zrobili do nowej walki.

3.5.4 Podczas Zawodów Round-Robin Drużyna musi ukończyć wszystkie walki, aby pozostać w rozgrywkach. Jeśli tego nie uczyni, wszystkie walki oraz mecze zostaną unieważnione i nie będą liczone żadne punkty za zwycięstwa ani punkty za techniki punktowane. Podobnie, wszystkie punkty za zwycięstwo i za punktowane techniki zdobyte przez inne drużyny dotyczące wyeliminowanej Drużyny zostaną unieważnione.

3.5.5 W drugim meczu turnieju Eliminacyjnego i w fazie Eliminacji następującej po Round-Robin męskie drużyny nie mogą wystąpić nigdy w składzie mniejszym niż 3 zawodników do meczu, a żeńskie drużyny nie mogą wystąpić w składzie mniejszym niż 2 zawodniczki.

3.6 Kolejność walk w drużynie

3.6.1 Przed każdym meczem przedstawiciel Drużyny musi dostarczyć do oficjalnego stolika, oficjalny formularz podający nazwiska i kolejność walk członków Drużyny, biorącej udział w kategorii.

3.6.2 Formularz kolejności walk może być przedstawiony przez Trenera lub wyznaczonego z Drużyny Zawodnika. Jeśli Trener dostarcza formularz, musi być łatwo rozpoznawalny, w przeciwnym razie zgłoszenie może zostać odrzucone. Lista musi zawierać nazwę kraju[3], kolor pasa przydzielony drużynie w tym meczu i porządek walczących członków Drużyny. Na liście powinny być podane imiona i nazwiska Zawodników, oraz ich numery startowe. Formularz musi być podpisany przez Trenera lub wyznaczoną osobę.

3.6.3 Trenerzy muszą okazać swoją akredytację wraz z akredytacją swojego Zawodnika lub Drużyny do Kontrolera Trenerów lub Asystenta Kansy. Trener musi siedzieć na wyznaczonym krześle i nie może przeszkadzać w płynnym przebiegu walki słowem ani czynem.

3.6.4 Podczas ustawiania się na linii wyjściowej przed meczem, Drużyna powinna składać się z Zawodników aktualnie walczących w danej rundzie. Zawodnik(-cy) nie uczestniczący oraz Trener nie ustawiają się z nimi i będą siedzieć w miejscu dla nich wyznaczonym.

3.6.5 Uczestnicy mogą być wybierani do każdej rundy z całej Drużyny. Kolejność walk może się zmieniać dla każdej rundy z zastrzeżeniem, że nowa kolejność jest zgłoszona przed każdą rundą, ale raz zapisana nie może już być zmieniona aż do zakończenia rundy.

3.6.6 Drużyna zostanie zdyskwalifikowana (SHIKKAKU), jeśli którykolwiek z jej członków lub jej Trener zmieni skład Drużyny lub kolejność walk bez wcześniejszej pisemnego powiadomienia przed rundą.

[3] Lub klubu na zawodach krajowych

3.6.7 Jeśli z powodu jakiegoś błędu w zapisie, walczyli niewłaściwi Zawodnicy, to bez względu na wynik - ta walka/mecz zostaje uznana/y za nieważną/y. W celu ograniczenia takich błędów, Kontroler Punktacji musi potwierdzić zwycięzcę do operatora technicznego natychmiast po rozegranej walce lub meczu.

3.6.8 W meczach drużynowych, jeśli walka indywidualna kończy się otrzymaniem KIKEN, HANSOKU, SHIKKAKU, jego zdobycz punktowa zostaje wyzerowana, a wynik 8-0 zostanie zapisany dla tej walki na korzyść Zawodnika Drużyny przeciwnej.

3.7 Round-robin – Konkurencja Indywidualna

3.7.1 Na zawodach Indywidualnych Mistrzostw Świata – Faza 2 i Premier League 32 uczestników jest podzielonych na 8 grup po 4 zawodników lub mniej. Zwycięzca każdej z ośmiu grup przechodzi do regularnych ćwierćfinałów, półfinałów i finału. Przegrani z finalistami w ćwierćfinale i półfinale walczą o brązowe medale.

3.7.2 W zależności od liczby Zawodników (32 lub mniej) przydział do grup będzie zgodny z poniższą tabelą:

Liczba zawodników/Grup	Zawodników na Grupę								Uwagi
8 Grup	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**Uczestnictwo: 24-32 Zawodników**
Rozstawienie ►		**3**		**2**		**4**		**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	
27	4	3	4	3	3	3	4	3	
26	3	3	4	3	3	3	4	3	Kwalifikuje się Lider z każdej grupy
25	3	3	3	3	3	3	4	3	
24	3	3	3	3	3	3	3	3	
6 Grup	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**Uczestnictwo:18-23 Zawodników**
Rozstawienie ►		**3**		**2**		**4**		**1**	
23	4	4		4	4	4		3	
22	4	4		3	4	4		3	
21	4	3		3	4	4		3	
20	4	3		3	4	3		3	
19	4	3		3	3	3		3	Kwalifikuje się Lider każdej grupy I dwóch najlepszych Wiceliderów
18	3	3		3	3	3		3	
5 Grup	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**Uczestnictwo: 17 Zawodników**
Rozstawienie ►		**3**		**2**		**4**		**1**	
17		3		3	4	4		3	Kwalifikuje się Lider każdej grupy I trzech najlepszych Wiceliderów
4 Grupy	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**Uczestnictwo: 12-16 Zawodników**
Rozstawienie ►		**3**		**2**		**4**		**1**	
16		4		4		4		4	
15		4		4		4		3	
14		4		3		4		3	
13		3		3		4		3	Kwalifikuje się Lider i Wicelider każdej grupy
12		3		3		3		3	
3 Grupy	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**Uczestnictwo: 9-11 Zawodników**
Rozstawienie ►		**3**		**2**				**1**	
11		4		4				3	Kwalifikuje się Lider i Wicelider każdej grupy oraz dwóch najlepszych trzecich.
10		4		3				3	
9		3		3				3	
2 Grupy	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**Uczestnictwo: 6-8 Zawodników**
Rozstawienie ►				**2**				**1**	
8				4				4	Lider I Wicelider każdej grupy walczą bezpośrednio w półfinałach.
7				4				3	
6				3				3	
1 Grupa	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**Uczestnictwo: 3-5 Zawodników**
Rozstawienie ►								**1**	
5								5	Finał pomiędzy Liderem I Wiceliderem Grupy i tylko jedna walka medalowa o brąz.
4								4	
3								3	

3.7.3 Jeżeli Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany lub z innego powodu nie ukończy wszystkich walk w Round-robin wyniki zakończonych lub bieżących walk zostaną anulowane i jego punkty za Zwycięstwo przepadną, chyba, że jest to ostatnia walka eliminacji, w którym to przypadku wszystkie poprzednie wyniki i punkty pozostaną niezmienione.

3.7.4 Liderzy i wiceliderzy, w każdej grupie są określani przez większość wygranych walk, licząc wygrane walki jako trzy punkty, remis, w którym były przyznane punkty, jako 1 punkt a remis, w którym nie było punktów, lub przegrana jako zero.

3.7.5 Zwycięzcy półfinałów przejdą do finału, w którym zmierzą się o złoto i srebro.

3.7.6 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 Faza 1 Indywidualnych Mistrzostw Świata

W Fazie 1 Indywidualnych Mistrzostw Świata nie ma ograniczenia do 32 Zawodników na kategorię i, kiedy jest to wymagane, liczba grup będzie zwiększona jak również liczba zawodników w tej samej grupie. Dodatkowe rundy Round-Robin będą rozgrywane, dopóki liczba zwycięzców zakwalifikowanych do kontynuacji osiągnie 24 lub mniej, po czym proste walki Eliminacyjne określą 6 zwycięzców, którzy zakwalifikują się do Fazy 2.

3.9 Drużynowe Mistrzostwa Świata

W Drużynowych Mistrzostwach Świata po fazie Round-Robin następują półfinały i finał. 5 drużyn jest umieszczonych w każdej grupie. Zwycięzcy z każdej grupy następnie walczą w półfinałach i finale. Po Fazie Grupowej Zwycięzcy Grup przechodzą do półfinałów, gdzie zwycięzcy walk przechodzą do finału a przegrani przechodzą do walki o brązowy mecz. Zwycięzca finału otrzymuje złoty medal a przegrany srebrny. Zwycięzca meczu o brąz otrzymuje brąz a przegrana Drużyna nie ma przyznanego medalu.

[**Nota przejściowa**: Dla pierwszych Drużynowych Mistrzostw Świata następujących po imprezie w Budapeszcie 2023, rozstawianymi Drużynami będą obie Drużyny z medalem brązowym zamiast jednego brązowego zwycięzcy i przegranego z walki o brąz – jako że Budapeszt był ostatnimi Drużynowymi Mistrzostwami Świata z dwoma medalami brązowymi.]

3.10 Igrzyska multidyscyplinarne i zawody z ograniczonym uczestnictwem

Dla zawodów z ograniczoną liczbą uczestników jest używany system z dwoma pulami, gdzie zwycięzcy puli spotkają się w finale a nr 2 z pierwszej puli spotka się z nr 3 z drugiej puli i vice versa, aby walczyć o dwa brązowe medale.

3.11 Odmiany formatu zawodów

Jeżeli w danych zawodach ma być zastosowana inna odmiana formatu zawodów niż opisana w niniejszych zasadach, musi to być jasno określone w biuletynie zawodów.

3.12 Coaching

3.12.1 Na Mistrzostwach Świata Trenerzy Kumite muszą być członkami delegacji Narodowej Federacji i mieć wymagany poziom certyfikacji Trenerskiej, kiedy działają podczas walki Zawodnika.

3.12.2 Wyjątkowo, na zawodach z Video Review i po uprzednim wniosku Narodowej Federacji, WKF może zezwolić Trenerowi z innej delegacji na działanie jako Trener dla ich delegacji, pod warunkiem, że wypełni kod ubioru, jak ustalone w art. 2.3.1, w celu, aby uwzględnić specjalne okoliczności wynikające z potrzeby posiadania Trenera, aby żądać Video Review:

- Narodowa Federacja zarejestrowała jednego (lub więcej) Trenerów w kategoriach Kumite, jeśli Trener nie może uczestniczyć w imprezie z powodu problemów wizowych, nagłych kwestii zdrowotnych lub innej uzasadnionej przyczyny
- Narodowa Federacja z przyczyn budżetowych lub będąc częścią programu rozwojowego WKF nie ma środków, aby włączyć Trenera do delegacji
- Zawodnik korzystający z azylu
- Trener jest zdyskwalifikowany z Zawodów i jako rezultat jego Federacja nie ma żadnego Trenera Kumite

3.12.3 Jeśli Federacja Narodowa jest jednej ze wspomnianych sytuacji i tylko podczas Mistrzostw Świata, Przewodniczący Komitetu Organizacyjnego może zezwolić (co podlega jeszcze ratyfikacji przez Prezydenta) aby zrobić wyjątek.

ARTYKUŁ 4: ZESPÓŁ SĘDZIOWSKI

4.1 Skład

4.1.1 Zespół Sędziowski do każdej walki składa się z jednego Sędziego Prowadzącego - SP (SHUSHIN), czterech Sędziów Bocznych – SB (FUKUSHIN) i jednego Kontrolera Meczu (KANSA), Kontrolera Punktacji, a jeśli jest używane Video Review także 2 Kontrolerów Video Review.

4.1.2 Sędzia Prowadzący, Sędziowie Boczni, Kontroler Meczu, Kontroler Punktacji i 2 Kontrolerów Video Review walki Kumite nie mogą być tej samej narodowości[4] ani z tej samej Narodowej Federacji, co walczący Zawodnicy, jak również nie mogą mieć żadnego konfliktu interesu. Obowiązkiem każdego Sędziego jest osobiste zgłaszanie wszelkich możliwych konfliktów interesów przed rozpoczęciem walki lub meczu.

4.2 Rozmieszczenie Sędziów i przydział do zespołu

4.2.1 Dla rund 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 zgadzać się z poniższymi kryteriami. Następnie, podczas losowania Sędziów, obsługa techniczna wprowadzi listę do systemu, a 4 Sędziów Bocznych, 1 Sędzia Prowadzący, 1 Kontroler Meczu (KANSA) i 1 Kontroler Punktacji z całej obsady Tatami zostanie losowo przydzielonych do Zespołu Sędziowskiego do każdej walki.

4.2.2 Jeśli Video Review jest używane, dwóch Kontrolerów Video Review jest przydzielanych w ten sam sposób.

4.2.3 Dla walk o medale Menadżerowie Tatami dostarczą Przewodniczącemu oraz Sekretarzowi Komisji Sędziowskiej listę 8 Sędziów z własnego Tatami po zakończeniu ostatniej walki rund eliminacyjnych. Po zatwierdzeniu listy przez Przewodniczącego Komisji Sędziowskiej będzie ona przekazana do obsługi technicznej, w celu wprowadzenia do systemu. System następnie losowo przydzieli Zespół Sędziowski, który będzie tylko obejmował 5 z 8 sędziów z każdego Tatami.

4.3 Wspierający oficjele

4.3.1 Dodatkowo, w celu ułatwienia prowadzenia walk/meczy, powinno zostać wyznaczonych 1 Menadżer Tatami, 3 Asystentów Menadżera Tatami, 1 Operator Mierzący Czas/Zapisujący Punkty plus 2 Asystentów Kansy dla sprawdzania wyposażenia Zawodników i 2 Kontrolerów Trenerów w przypadkach, gdy układ Tatami sprawia, że jest konieczne jest obserwowanie zgłoszeń Video Review przez Trenerów lub dla każdego powodu uznanego za konieczny przez Sędziego Głównego.

4.3.2 Przed startem każdego meczu lub walki Asystenci Kansy upewnią się, że wyposażenie oraz Karategi są w zgodności z przepisami zawodów WKF. W zawodach, gdzie Asystent

[4] Na zawodach krajowych – z tego samego klubu

Kansy nie jest wymagany jest odpowiedzialnością Kansy upewnić się, że wyposażenie jest w zgodności z przepisami przed każdą walką.

4.4 Formalności i zmiana Sędziów

4.4.1 Na początku meczu Kumite Sędzia Prowadzący stoi na zewnętrznej krawędzi pola walki. Po lewej jego stronie stoją Sędziowie Boczni nr 1 i 2, a po prawej Sędziowie Boczni nr 3 i 4.

4.4.2 Po formalnej wymianie ukłonów pomiędzy Zawodnikami i Zespołem Sędziowskim, Sędzia Prowadzący robi krok w tył, a Sędziowie Boczni zwracają się w stronę Sędziego Prowadzącego i wszyscy równocześnie się kłaniają. Następnie zajmują swoje pozycje.

4.4.3 Kiedy następuje zmiana Sędziów, to odchodzący Sędziowie, oprócz Kontrolera Meczu, zajmują pozycję jak przy rozpoczęciu walki, jednocześnie się kłaniają (REI), a następnie opuszczają obszar walki.

4.4.4 Kiedy zmieniają się pojedynczy Sędziowie, to wchodzący Sędzia podchodzi do odchodzącego, kłaniają się sobie i zamieniają miejscami.

4.4.5 W meczach drużynowych, przy spełnieniu warunku, że wszyscy Sędziowie posiadają wymagane kwalifikacje, może następować rotacja pozycji Sędziego Prowadzącego i Sędziów Bocznych przed każdą walką. Jeżeli jeden lub więcej Sędziów Bocznych nie posiada wymaganych kwalifikacji do prowadzenia walki jako Sędzia Prowadzący, pozostaną na swoich pozycjach jako Sędziowie Boczni i będą pomijani podczas rotacji.

4.5 Procedura sędziowania Kumite tylko z dwoma Sędziami Bocznymi

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

ARTYKUŁ 5: CZAS WALKI

5.1 Czas trwania walki Kumite wynosi:

- Kategorie Seniorów i Seniorek: 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 młodsi: 1.5 minuty efektywnego czasu

5.2 W przypadku zawodów bez limitu uczestnictwa, czas trwania walk eliminacyjnych może zostać skrócony z 3 do 2 minut oraz z 2 do 1.5 minuty pod warunkiem, że zostanie to ogłoszone przed rozpoczęciem zawodów na spotkaniu zarówno dla trenerów jak i oficjeli.

5.3 Pomiar czasu walki rozpoczyna się, gdy Sędzia Prowadzący daje sygnał do rozpoczęcia walki i jest zatrzymywany za każdym razem, gdy Sędzia Prowadzący zawoła „YAME" lub na sygnał zakończenia walki.

5.4 Sędzia mierzący czas powinien zasygnalizować „15 sekund do końca" za pomocą jednego krótkiego dźwięku brzęczyka i „czas minął" dwoma krótkimi dźwiękami brzęczyka. Sygnał „czas minął" oznacza koniec walki.

5.5 Zawodnicy mają prawo do okresu wypoczynku pomiędzy walkami, o długości równej standardowemu czasowi walki. Wyjątkiem od tego jest przypadek zmiany koloru sprzętu, gdzie czas jest wydłużony do pięciu minut.

ARTYKUŁ 6: KIKEN – NIEPOJAWIENIE SIĘ NA TATAMI

6.1 KIKEN to decyzja wydawana, gdy Zawodnik lub Zawodnicy nie stawią się na wezwanie, nie będą w stanie kontynuować walki, poddadzą walkę lub zostaną wycofani na polecenie Lekarza Zawodów. Podstawy do rezygnacji mogą obejmować kontuzję, która nie wynika z akcji przeciwnika.

6.2 Zawodnicy lub Drużyny, które nie stawiają się do walki po wywołaniu, zostaną zdyskwalifikowani (KIKEN) z tej kategorii. W rozgrywkach drużynowych zdobycz punktowa za walkę, która nie odbywa się, wynosi 8-0 (liczone jako YUKO) na korzyść Drużyny przeciwnej. W indywidualnym Round-Robin wynik walki będzie ustawiony na 4-0 (liczone jako YUKO)

6.3 Punkty zdobywane jako wynik dyskwalifikacji przeciwnika są zawsze liczone jako YUKO

6.4 Wycofanie przez KIKEN oznacza dyskwalifikację Zawodników z danej kategorii, co nie wpływa jednak na uczestnictwo w innej kategorii.

6.5 Przy ogłaszaniu dyskwalifikacji przez KIKEN Sędzia Prowadzący będzie sygnalizował wskazując swoim palcem w kierunku strony brakującego Zawodnika lub Drużyny, ogłaszając „AKA/AO KIKEN" i następnie „AKA/AO no KACHI" dając sygnał KACHI (zwycięstwo) dla przeciwnika.

ARTYKUŁ 7: ROZPOCZYNANIE, ZATRZYMANIE I ZAKOŃCZENIE MECZÓW

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 przypisane im pozycje i po wymianie ukłonów między Zawodnikami, którzy zajmują pozycje z przodu na przydzielonych im matach, najbliżej 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), technikę (TSUKI, UCHI lub KERI), 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 zawoła "HANTEI" i 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:

1. 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.
2. Gdy Sędzia Prowadzący poleci Zawodnikowi poprawienie KARATEGI lub sprzętu ochronnego.

3. Gdy Zawodnik naruszył przepisy.
4. 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.
5. Gdy Zawodnik chwyta przeciwnika i nie wykonuje natychmiastowej techniki lub rzutu.
6. Gdy jeden lub obaj Zawodnicy upadną lub zostaną rzuceni i żadnemu z Zawodników nie uda się natychmiast wykonać punktowanej techniki.
7. Gdy obaj Zawodnicy chwytają się lub klinczują bez natychmiastowego udanego wykonania rzutu lub punktowanej techniki lub nie reagują na WAKARETE.
8. Gdy obaj Zawodnicy stoją „klatka w klatkę piersiową" bez natychmiastowej próby rzutu lub innej techniki i nie reagują na WAKARETE.
9. Kiedy obaj Zawodnicy są na ziemi po upadku lub próbie rzutu i rozpoczynają zapasy.
10. Gdy punkt jest wskazywany przez dwóch lub więcej Sędziów Bocznych dla tego samego Zawodnika.
11. Gdy w opinii Sędziego Prowadzącego został popełniony faul – lub sytuacja wymaga przerwania walki ze względów bezpieczeństwa.
12. Na żądanie KANSY lub Menadżera Tatami.
13. Kiedy Trener lub oboje Trenerów żądają Videro Review.
14. Z jakiegokolwiek innego powodu, który Sędzia Prowadzący uzna za konieczny.

7.11 W przypadku gdy walka rozpocznie się bez uruchomienia czasu i następnie jest ona zatrzymana, i pozostający czas zostaje uzgodniony pomiędzy oboma Trenerami, to kwestia czasu trwania walki nie może być z tego powodu dalej protestowana.

ARTYKUŁ 8: PUNKTOWANIE

8.1 Punkt jest przyznany Zawodnikowi, gdy dwóch lub więcej Sędziów Bocznych wskazuje punkt lub gdy obaj Kontrolerzy Video Review potwierdzą 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 (wykonana bez zamiaru spowodowania kontuzji)
3. Dynamiczne wykonanie (wykonana 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. Prawidłowy dystans (wykonana w dystansie, z którego technika byłaby skuteczna)

8.6 Przy przyznawaniu punktów stosowana jest następująca skala:

1. **YUKO** (1 punkt) jest przyznawane za Tsuki (uderzenie proste ręką) lub Uchi (uderzenie okrężne ręką) w punktowany obszar
2. **WAZA-ARI** (2 punkty) jest przyznawane za kopnięcia CHUDAN
3. **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 – z wyjątkiem Hiza-Gamae (Jedno kolano dotykające maty podczas wykonania techniki).

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. Dla Zawodników poniżej 14 lat żaden dotyk skóry jest dozwolony dla technik Jodan.

8.11 Prawidłowo wykonane techniki trafiające cel w momencie upłynięcia czasu są ważne. Gdy jest używany elektroniczny system sędziowania, punkty muszą być zasygnalizowane w odstępie 2 sekund czasu od końca walki.

8.12 Technika jest nieważna, jeśli:

1. Jest wykonana po sygnale końca czasu walki lub po ogłoszeniu przez sędziego „YAME".
2. Wykonana w trakcie lub po „WAKARETE" przed wywołaniem „TSUZUKETE"
3. Gdy wykonujący technikę znajduje się poza polem walki (JOGAI).
4. po technice następuje faul – z wyjątkiem JOGAI.
5. Wykonujący po technice odwraca się tyłem do przeciwnika (brak świadomości)
6. Jest nieważna sama w sobie lub występuje po naruszeniu 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 na strefy punktowane 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[5]"
5. Niebezpieczne lub zabronione techniki rzutu.
6. Udawanie lub wyolbrzymianie kontuzji
7. Wyjście poza pole walki (JOGAI) nie spowodowane przez przeciwnika lub nie 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. Klinczowanie, zapasy, pchanie lub stanie klatka w klatkę piersiową bez próby punktowanej techniki lub obalenia
12. Chwytanie przeciwnika obiema rękami z innych powodów niż wykonanie obalenia po złapaniu kopiącej nogi przeciwnika.
13. Chwytanie 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 podporządkowanie mu innych członków otoczenia Zawodnika obecnych na polu rozgrywek.

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

[5] (red.) w oryginale: TSUZUKETE HAJIME – korekta oczywistej pomyłki

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 zażądał 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 klinczu	Aby przerwać klincz, 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 zostaje ogłoszone, a jeden Zawodnik jest w rogu pola walki, Sędzia Prowadzący musi upewnić się, że drugi Zawodnik wycofał się odpowiednio, zanim zostanie ogłoszone TSUZUKETE.

10.1.4 TSUZUKETE, o ile nie zostało poprzedzone WAKARETE, nie jest stosowane, jeśli do końca walki pozostało mniej niż 15 sekund.

10.1.5 Prawidłowo wykonana technika nie będzie punktowana, jeśli zostanie wykonana w tym samym czasie, w którym ogłoszono WAKARETE – ale nie będzie karana. Niekontrolowana technika będzie podlegać ostrzeżeniu lub karze w normalny sposób.

10.2 Formalne ostrzeżenia

10.2.1 Istnieją dwa poziomy formalnych ostrzeżeń; CHUI i HANSOKU

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

10.3 Kary

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

HANSOKU dyskwalifikacja z walki	Jest to kara po bardzo poważnym przewinieniu lub gdy HANSOKU CHUI zostało już przyznane
SHIKAKKU dyskwalifikacja z zawodów	Jest to dyskwalifikacja z całego turnieju, w tym z każdej kolejnej kategorii, w której sprawca mógł być zarejestrowany. SHIKKAKU 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 SHIKKAKU, 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 uzasadniona do przyznania dyskwalifikacji, Sędzia może wezwać jednego lub dwóch SB na krótką konsultację (SHUGO) przed ogłoszeniem decyzji.

10.4 Stosowanie ostrzeżeń i kar

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 poszkodowanego. Zawodnicy muszą wykonywać wszystkie techniki z kontrolą i dobrą formą. Jeśli nie umieją, to niezależnie od źle 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 zaostrzenia lekkiej kontuzji w celu uzyskania przewagi taktycznej.

10.4.4 **Nadmierna reakcja na kontakt:** Lekka nadmierna reakcja spowoduje przyznanie

CHUI. Za oczywiste wyolbrzymianie 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 oczywiste pokaz udawania[6] będzie powodował przyznanie HANSOKU CHUI. Poważniejsze udawanie[7], taka jak zataczanie się, upadek na podłogę, wstawanie i ponownie upadanie itd. będzie powodować bezpośrednio przyznanie SHIKKAKU. Jakiekolwiek 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 poszkodowanego, 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 **Oś 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 kopiącej nogi przeciwnika. Trzymanie się obiema rękami jest dozwolone tylko wtedy, gdy chwyta się kopiącą nogę przeciwnika w celu wykonania obalenia oraz trzymając się nogi przeciwnika, a druga ręka chwyta Karategi lub ciało przeciwnika, by powstrzymać upadek.

10.4.10 **Chwytanie 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 **Chwytanie 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 kontynuujących.

10.4.12 **Trzymanie w celu powstrzymania upadku**: trzymanie się Karategi przeciwnika jedną ręką jest dozwolone w celu amortyzacji 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 uderzony lub kontuzjowany z własnej winy lub zaniedbania. Może to być spowodowane odwróceniem się plecami do przeciwnika, atakiem bez uwzględniania

[6] (red.) w oryg. Wyolbrzymianie – korekta oczywistej pomyłki
[7] (red.) w oryg. Wyolbrzymianie – korekta oczywistej pomyłki

kontrataku przeciwnika, przerwaniem walki zanim Sędzia Prowadzący zawoła „YAME", opuszczeniem gardy lub powtarzającym się niepowodzeniem lub odmową blokowania ataków przeciwnika.

Jeśli zawodnik został zapytany przed rozpoczęciem walki i potwierdza noszenie ochraniacza na krocze, i potem okazuje się, że tak nie jest, ten Zawodnik otrzyma SHIKKAKU. Jeśli zawodnik nie został zapytany, ale odkryto, że Zawodnik nie nosi ochraniacza na krocze, to Zawodnik otrzyma dwie minuty na naprawę stanu i automatycznie otrzyma ostrzeżenie za MUBOBI.

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 SENSHU

- Pasywności nie można udzielić podczas pierwszych lub ostatnich 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 SENSHU.

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 celebracja, demonstracja polityczna lub religijna: od Zawodników oczekuje się przestrzegania ceremonii powitania przed i po walce lub meczu. Jakiekolwiek 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 Jeśli zawodnik otrzyma HANSOKU w walce Round-robin wynik sprawcy jest ustawiany na zero a wynik przeciwnika jest ustawiany na wyższą z wartości 4 punkty lub punkty zdobyte z technik. Punktu dodane za zwycięstwo przez HANSOKU są mierzone jako YUKO.

10.7.2 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 walki 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 jakiekolwiek objawy wstrząśnienia mózgu.

11.1.2 Kontuzjowany zawodnik, któremu zezwolono na kontynuowanie, może również wygrać drugą walkę przez dyskwalifikację z powodu kontuzji, ale jest natychmiastowo wycofany z dalszych kategorii Kumite na tym turnieju.

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 zdecydowana w taki sposób, jak gdyby upłynął pełny czas walki.

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 Bocznego, 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 upłynięcia czasu mającego największą liczbę punktów; przy równym wyniku mającego pierwszą niezrównoważoną przewagą punktową (SENSHU); uzyskanie decyzji przez HANTEI; lub przez HANSOKU, SHIKKAKU, KIKEN nałożone na Zawodnika.

12.2.2 Przez „pierwszą niezrównoważoną 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 po dwóch Sędziów Bocznych wskazuje punkty dla każdego z dwóch Zawodników nie przyznaje się „pierwszej niezrównoważonej przewagi punktowej" i obaj Zawodnicy zachowują możliwość SENSHU w dalszej walce.

12.2.3 W każdej walce indywidualnej, w której żaden z Zawodników nie zdobył żadnego punktu lub wynik jest równy, a żaden z Zawodników nie ma „pierwszej niezrównoważonej 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

12.2.4 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.

12.2.5 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).

12.2.6 Jedyny przypadek, gdy jest stosowane HANTEI w walce konkurencji drużynowej, występuje, aby rozstrzygnąć remis w walce dodatkowej.

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 KACHI), 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, klinczowanie, 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 (TORIMASEN) 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 nie jest niezrównoważony, ta sama procedura jest stosowana do anulowania SENSHU.

12.2.11 W przypadku zawodów Eliminacyjnych, 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 w oparciu o wyniki punktowe w momencie dyskwalifikacji, SENSHU lub jeśli żaden z tych warunków nie jest obecny; przez bezpośrednie HANTEI. Żaden medal nie zostanie przyznany Zawodnikowi zdyskwalifikowanemu przez SHIKKAKU.

12.3 Ustalanie zwycięzcy grupy Round-robin i rozstrzyganie remisów w zawodach indywidualnych

12.3.1 Zwycięzcą grupy w zawodach indywidualnych Round-robin jest Zawodnik mający najwięcej punktów za Zwycięstwa uzyskane przez 3 punkty za wygrane walki i 1 punkt za remisy, gdzie uzyskano punkty. W przypadkach, gdy jest remis pomiędzy dwoma lub więcej Zawodnikami w grupie mających tą samą liczbę punktów za Zwycięstwa, kryteria poniżej będą stosowane w wyspecyfikowanej kolejności. To oznacza, że jeśli zostanie określony zwycięzca po jednym kryterium, to następujące po nim kryteria nie będą rozpatrywane

1) Zwycięzca walki, pomiędzy Zawodnikami których dotyczy remis
2) Wyższa liczba punktów uzyskanych we wszystkich walkach.
3) Niższa liczba punktów straconych we wszystkich walkach.
4) Wyższa liczba zdobytych IPPON we wszystkich walkach.

5) Niższa liczba straconych IPPON we wszystkich walkach.
6) Wyższa liczba zdobytych WAZA-ARI we wszystkich walkach.
7) Niższa liczb straconych WAZA-ARI we wszystkich walkach.
8) Wyższa pozycja w Rankingu Światowym w dniu zawodów.
9) Dodatkowa walka pozwalająca na HANTEI

Dla każdej pary porównywanej te kryteria muszą być rozważane od początku listy.

12.3.2 Jest możliwe, że Zawodnik zostanie zdyskwalifikowany z walki (HANSOKU) i będzie kontynuował zawody. W tym przypadku jego przeciwnik zwycięża tę walkę albo przez 4-0 (liczone jako YUKO) lub inną wartość, jeśli wynik przekracza 4 punkty. Rezultaty poprzednich walk pozostają.

12.3.3 Jeśli już zakwalifikowany Zawodnik jest zdyskwalifikowany za złe zachowanie (SHIKKAKU) na koniec rundy Round-robin ma zastosowanie następujące:

- Przeciwnik z ćwierćfinałów przechodzi do półfinałów przez walkower
- Inni zawodnicy będą walczyć w ćwierćfinałach

12.4 Ustalanie zwycięzcy grupy i rozstrzyganie remisów w konkurencji Drużynowej

12.4.1 Zwycięzcą grupy w zawodach Drużynowych Round-robin jest Drużyna mająca najwięcej punktów za Zwycięstwa uzyskane przez 3 punkty za wygrane mecze i 1 punkt za remisy, gdzie uzyskano punkty. W przypadkach, gdy jest remis pomiędzy dwoma lub więcej Drużynami w grupie mających tą samą liczbę punktów za Zwycięstwa, kryteria poniżej będą stosowane w wyspecyfikowanej kolejności. To oznacza, że jeśli zostanie określony zwycięzca po jednym kryterium, to następujące po nim kryteria nie będą rozpatrywane

1) Zwycięzca walki, pomiędzy Drużynami których dotyczy remis
2) Wyższa liczba walk wygranych podczas całej fazy Round-robin
3) Wyższa liczba punktów uzyskanych podczas całej fazy Round-robin.
4) Niższa liczba punktów straconych podczas całej fazy Round-robin.
5) Wyższa liczba zdobytych IPPON podczas całej fazy Round-robin.
6) Niższa liczba straconych IPPON podczas całej fazy Round-robin.
7) Wyższa liczba zdobytych WAZA-ARI podczas całej fazy Round-robin.
8) Niższa liczb straconych WAZA-ARI podczas całej fazy Round-robin.
9) Dodatkowa walka między jednym z członków każdej drużyny – jeśli konieczne decydowana przez HANTEI

Dla każdej pary porównywane kryteria muszą być rozważane od początku listy.

12.5 Kryteria decydowania o zwycięzcy meczu drużynowego używając Eliminacji

12.5.1 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.

12.5.2 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 ten Zawodnik walczył już w poprzedniej walce pomiędzy tymi dwoma Drużynami.

12.5.3 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.

12.5.4 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, z wyjątkiem Round-robin gdzie wszystkie walki muszą być rozegrane.

12.5.5 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.

12.6 Punktacja

12.6.1 Kontroler Punktacji 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	Przegrany
▲	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 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 toczącej 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 przekaże 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 zdecydowany bezpośrednio i zgłoszony 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[8] 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

[8] Lub klub na zawodach krajowych

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 przekaże 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 ponumerowaniu 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 jakikolwiek 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 nieuzasadniony, Komisja Odwoławcza wyznaczy jednego ze swoich członków do ustnego powiadomienia protestującego o odrzuceniu protestu, oznaczy oryginalny dokument napisem „ODRZUCONY", zapewni, aby podpisał go każdy z członków Komisji Odwoławczej i poinformuje 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 włączając możliwości:

1. Cofnięcia wcześniejszych decyzji, które były sprzeczne z przepisami
2. Unieważnienia wyników rund od punktu przed incydentem
3. Ponowienia walk, na które wpływ miał incydent
4. Wydania 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 zakłócą 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 do ustnego powiadomienia protestującego o przyjęciu protestu, opatrzy oryginalny dokument adnotacją „PRZYJĘTY" i zapewni, aby został podpisany przez każdego z członków Komisji Odwoławczej przed złożeniem protestu u Sędziego Głównego i zwróceniem protestującemu 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: ŻĄDANIE VIDEO REVIEW

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 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 technikę punktowaną 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.

14.3 Jeżeli Zawodnik chce, aby Trener zażądał Video Review lub powstrzymał się od zgłaszania Video Review, musi to dyskretnie zasygnalizować bez zakłócenia przebiegu walki.

14.4 Trener może zażądać Video Review w przypadkach, gdzie Sędziowie Boczni przyznali niższą notę, a w opinii Trenera powinna być zaliczona technika o wyższej punktacji.

14.5 Kontrolerzy Video Review mogą przyznać punkty tylko wtedy, gdy obaj zgodzą się, że Zawodnik, dla którego zgłoszono żądanie, uzyskał ważny punkt, tj. punktowanie przed lub jednocześnie z innym Zawodnikiem.

14.6 Wyjątkiem od powyższego punktu jest sytuacja, w której żaden z Zawodników nie otrzymał punktu od Sędziów Bocznych, tylko jeden z Trenerów zgłasza żądanie Video Review, drugi Trener nie ma karty lub nie chce prośby żądania – w takim przypadku tylko techniki Zawodnika, którego dotyczy żądanie Video Review, będą brane pod uwagę przy punktowaniu.

14.7 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, jeśli konieczne. Ocena musi najpierw nastąpić przy pełnej szybkości, choć następnie zwolnione tempo może być użyte, aby ustalić szczegóły.

14.8 Jeśli z Video Review wynika, że Zawodnik punktował więcej niż jeden raz podczas oceny sytuacji, należy przyznać najwyższą notę.

14.9 Jeśli obaj Trenerzy żądają Video Review w tym samym czasie Kontrolerzy Video Review mogą 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.

14.10 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.

14.11 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.

14.12 Kontrolerzy Video Review nie mogą sprzeciwić się żadnej decyzji Sędziów Bocznych, z wyjątkiem SENSHU.

14.13 Jeśli Kontrolerzy Video Review nie są w stanie obserwować techniki ze względu na kąt kamery, Kontroler 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.

14.14 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.

14.15 Kiedy jest ogłoszone WAKARETE przez Sędziego Prowadzącego, Trenerzy nie mają możliwości zgłaszania Video Review, chyba że technika wystąpiła zanim WAKARETE było ogłoszone.

14.16 Jest obowiązkiem Trenera protestować do Menadżera Tatami, jeśli karta VR nie została zwrócona kiedykolwiek Trener ma prawo mieć kartę zwróconą.

14.17 Poniższa tabela określa dostępne karty Video Review w fazach na imprezach WKF

Faza 1 – Indywidualne Mistrzostwa Świata	**Drużynowe Mistrzostwa Świata**
- Trener będzie miał 1 kartę VR dla grup z 3-4 zawodnikami w Fazie Grupowej	- Trener może użyć tylko jedną kartę VR na walkę
- Trener będzie miał 2 karty VR dla grup z 5-6 zawodnikami w Fazie Grupowej	**Drużyny Męskie**
- Trener będzie miał jedną kartę VR dla 1 rundy Fazy Eliminacyjnej (24 grupy)	- Trener będzie miał 3 karty VR na mecz w Fazie Grupowej
- Trener będzie miał jedną kartę VR dla Fazy Eliminacyjnej – Walka Kwalifikacyjna	- Trener będzie miał 3 karty na półfinały
Faza 2 – Indywidualne Mistrzostwa Świata i Premier League	- Trener będzie miał 3 karty na walki medalowe
- Trener będzie miał 1 kartę na Fazę Grupową	Drużyny Żeńskie
- Trener będzie miał 1 kartę na Ćwierćfinały	- Trener będzie miał 2 karty VR na mecz w Fazie Grupowej
- Trener będzie miał 1 kartę na Półfinały	- Trener będzie miał 2 karty na półfinały
- Trener będzie miał 1 kartę na Walki medalowe	- Trener będzie miał 2 karty na walki medalowe
Eliminacja z repasażami – konkurencja indywidualna	**Eliminacja z repasażami – konkurencja drużynowa**
- Trener będzie miał 1 kartę na Eliminacje	- Trener będzie miał 1 kartę na Zawodnika na Eliminacje
- Trener będzie miał 1 kartę na Półfinały	- Trener będzie miał 1 kartę na Zawodnika na Półfinały
- Trener będzie miał 1 kartę na Repasaże	- Trener będzie miał 1 kartę na Zawodnika na Repasaże
- Trener będzie miał 1 kartę na Walki medalowe	- Trener będzie miał 1 kartę na Zawodnika na Walki medalowe
Tylko jedna karta VR może być użyta dla każdej indywidualnej walki	

ARTYKUŁ 15: PRAWA I OBOWIĄZKI OFICJELI

15.1 Sędzia Główny i Komisja Sędziowska

15.1.1 Uprawnienia i obowiązki Sędziego Głównego i 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 wskutek raportów 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 przepisach.
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 KANSĘ 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 dwóch Sędziów z kwalifikacją WKF Referee A do pełnienia funkcji Kontrolerów 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. Ogłaszanie 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 rozgrywek.

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 Asystent Kansy przeprowadza kontrolę sprzętu przed ustawieniem, KANSA nadal ponosi odpowiedzialność, by sprzęt był zgodny z przepisami przed każdą walką. Kontroler Meczu nie będzie podlegał rotacji podczas Meczu Drużynowego. W zawodach, gdzie Asystent Kansy nie jest wymagany jest odpowiedzialnością Kansy upewnienie się, że wyposażenie jest zgodności z przepisami przed każdą walką.

15.5.4 W następujących sytuacjach Kontroler Meczu zasygnalizuje gwizdkiem:

1. Sędzia Prowadzący zapomni wskazać SENSHU

2. Sędzia Prowadzący zapomina usunąć[9] 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 Prowadzący nie wzywa lekarza w przypadku zasady 10 sekund
15. Sędzia Prowadzący 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. Sędzia Prowadzący nie zauważył JOGAI
20. W każdej innej nieprzewidzianej sytuacji, która w uzasadniony sposób wymaga przerwania walki
21. W przypadkach, gdzie Kansa ma wątpliwość co do werdyktu, ma prawo sprawdzić nagranie Video Review.

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, chyba, że był błąd w stosowaniu przepisów.
3. W przypadku, gdy Sędzia Prowadzący nie usłyszy sygnału końca walki, Kontroler Punktacji gwiżdże gwizdkiem, nie KANSA.

15.6 Kontroler Punktacji

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

15.6.2 W przypadku, gdy Sędzia Prowadzący nie słyszał sygnału końca walki, Kontroler Punktacji gwiżdże gwizdkiem, nie Kansa.

[9] (red) Anulować (w wyniku Video Review) lub Wycofać (w wyniku HANSOKU-CHUI w ATOSHI-BARAKU)

ARTYKUŁ 16: PRAWO DO STARTU

16.1 Wiek

16.1.1 Przypisanie do kategorii wiekowej jest określane przez wiek Zawodnika na pierwszy dzień Zawodów

16.1.2 W kategorii Kumite Seniorów Zawodnicy muszą mieć ukończone 18 lat.

16.1.3 Uczestnicy kategorii U21 muszą mieć 18,19,20 lat, kategorii Juniorów muszą mieć 16 lub 17 lat, kategorii Kadetów – muszą mieć 14, 15 lat, i kategorii U14 muszą mieć 12, 13 lat.

16.2 Przydział dla Narodowych Federacji na imprezę

16.2.1 Każda Narodowa Federacja na Mistrzostwach Świata Kadetów, Juniorów i U21, na Indywidualnych Mistrzostwach Świata – Faza Finałowa jest ograniczona do 1 Zawodnika, na Drużynowych Mistrzostwach Świata do 1 Drużyny.

16.2.2 Specyficzne ograniczenia mogą mieć zastosowanie na Mistrzostwach Świata Seniorów – Faza Kwalifikacyjna. Jeśli Narodowa Federacja ma już zakwalifikowanego Zawodnika w kategorii do Indywidualnych Mistrzostw Świata – Fazy Finałowej, nie może ona rejestrować innego Zawodnika w tej samej kategorii i Indywidualnych Mistrzostwach Świata – Fazie Kwalifikacyjnej

16.2.3 Imprezy Karate 1 są otwartymi zawodami, gdzie wszyscy członkowie WKF mają zezwolenie na uczestnictwo bez restrykcji 1 zawodnika na Federację. Nie będąc w sprzeczności, uczestnicy muszą być członkami Narodowej Federacji uznanej przez WKF.

16.2.4 Imprezy multidyscyplinarne jak ANOC Beach Games, World Games, Olimpiady mogą stosować inne kryteria zdefiniowane w ich odnośnym Systemie Kwalifikacji.

16.3 Narodowość

16.3.1 Z następującymi wyjątkami, tylko Zawodnicy narodowości danego kraju mogą brać udział w Mistrzostwach Świata i oficjalnych imprezach WKF reprezentując swój kraj

16.3.2 Jako generalna zasada, Zawodnik, który reprezentował jeden kraj w oficjalnej imprezie WKF lub Mistrzostwach Świata nie może reprezentować innego kraju w imprezie oficjalnej WKF lub na Mistrzostwach Świata

16.3.3 Pomimo to, jeśli Zawodnik, który brał udział w jednej z tych imprez uzyska poprzez małżeństwo obywatelstwo małżonka/-i, to może reprezentować kraj małżonka/-i.

16.3.4 Zawodnik, który posiada podwójne obywatelstwo (tj. jedno na mocy prawa jednego kraju i drugie na mocy prawa drugiego kraju) może tylko reprezentować jeden kraj, który wybierze. Gdy raz będzie reprezentował oba kraje, zgoda Komitetu Wykonawczego WKF będzie konieczna dla dalszej zmiany, po zgłoszeniu uzasadnionej prośby przez stosowną Federację do Prezydenta WKF.

16.3.5 Zawodnik może reprezentować kraj swojego urodzenia i ten którego jest obywatelem, chyba że wybiera obywatelstwo swojego ojca lub matki.

16.3.6 Zawodnik naturalizowany (taki, który zmienił swoje obywatelstwo przez naturalizację)

nie może uczestniczyć w Mistrzostwach Świata reprezentując swój nowy kraj aż do trzech lat po naturalizacji. Okres następujący po naturalizacji może być skrócony lub nawet anulowany za porozumieniem obu Federacji których to dotyczy i ostatecznego zatwierdzenia przez KW WKF.

16.3.7 Jeśli stowarzyszone Państwo, Prowincja lub Departament Zamorski lub była Kolonia uzyskuje niepodległość lub kraj jest włączony do innego kraju z powodu zmiany granic, lub gdy nowa Federacja Narodowa jest uznana przez WKF, Zawodnik może kontynuować reprezentować kraj, do którego należy lub należał. Jednak może on wybrać by reprezentować swój nowy kraj lub nową Federację Narodową w Mistrzostwach Świata.

16.3.8 W przypadkach, gdzie WKF uznało więcej niż jedną Narodową Federację, której członkowie posiadają ten sam paszport (tj. dla kraju i jego protektoratów z oddzielnymi ciałami zarządzającymi sportem narodowym), zawodnik może tylko rywalizować dla krajowej Federacji swojej rezydencji, w założeniu, że jeszcze nie rywalizował dla innych Federacji Krajowych w oficjalnych imprezach WKF

16.3.9 Aby otrzymać transfer do innej Narodowej Federacji, której obywatele posiadają ten sam paszport, będzie wystarczające za porozumieniem pomiędzy dwoma odnośnymi Federacjami potwierdzić każdą zmianę do WKF, dotyczącą statusu Zawodnika. W przypadku niezgodności pomiędzy Federacjami, każda zmiana będzie musiała zostać zatwierdzona przez WKF. W tym przypadku, zawodnik przez swoją Federację będzie musiał udowodnić WKF rezydencję na terytorium danej Federacji lub w innym przypadku relację z inną Federacją, która uzasadnia tę zmianę.

16.3.10 Kiedy raz Zawodnik reprezentował wszystkie odnośne Federacje, dla kolejnej zmiany będzie konieczne zatwierdzenie KW WKF.

ARTYKUŁ 17: 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.

ARTYKUŁ 18: KWESTIE NIE OBJĘTE NINIEJSZYMI PRZEPISAMI

Od czasu do czasu mogą wystąpić sytuacje, dla których brak specyficznych instrukcji w niniejszych przepisach, aby rozwiązać problem. W takich przypadkach, gdy zdarzy się to w trakcie imprezy, Sędzia Główny danej imprezy ma prawo rozwiązać taki problem stosując analogiczne rozwiązania dla podobnych przypadków znalezionych w przepisach i/lub wg swojego najlepszego osądu. W przypadkach, gdzie problem musi być rozwiązany poza zawodami problem będzie skierowany do Komisarza Sportowego do konsultacji przed podjęciem decyzji.

ZAŁĄCZNIK 1: TERMINOLOGIA

SHOBU HAJIME	Rozpoczęcie Meczu lub Walki	Po ogłoszeniu Sędzia Prowadzący 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 tnący ruch ręką w dół
MOTO NO ICHI	Oryginalna pozycja	Zawodnicy i Sędzia Prowadzący wracają na swoje pozycje startowe
TSUZUKETE	Walczyć 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	Wznowić walkę - zaczynać	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 przez podniesienie ręki.
HIKIWAKE	Remis	W przypadku remisowej walki, Sędzia Prowadzący krzyżuje ramiona, a potem prostuje je dłońmi do przodu
AKA (AO) NO KATCHI	Czerwony (niebieski) wygrywa	Sędzia Prowadzący podnosi rękę w stronę zwycięzcy
AKA (AO) IPPON	Czerwony (niebieski) zdobywa trzy punkty	Sędzia Prowadzący podnosi rękę w górę 45 stopni w stronę punktującego
AKA (AO) WAZA-ARI	Czerwony (niebieski) zdobywa dwa punkty	Sędzia Prowadzący wyciąga rękę na poziomie barku w stronę punktującego
AKA (AO) YUKO	Czerwony (niebieski) zdobywa jeden punkt	Sędzia Prowadzący wyciąga rękę w dół 45 stopni w stronę punktującego
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	Sędzia Prowadzący wskazuje palcem wskazującym w granicę pola walki po stronie Zawodnika, sygnalizując opuszczenie pola walki, a następnie przyznaje ostrzeżenie lub karę

	przeciwnika	
SENSHU	Pierwsza niezrównoważona przewaga punktowa	Po przyznaniu punktu w normalny sposób, Sędzia Prowadzący ogłasza „AKA (AO) SENSHU", trzymając uniesioną zgiętą rękę z dłonią zwróconą w stronę swojej twarzy.
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)

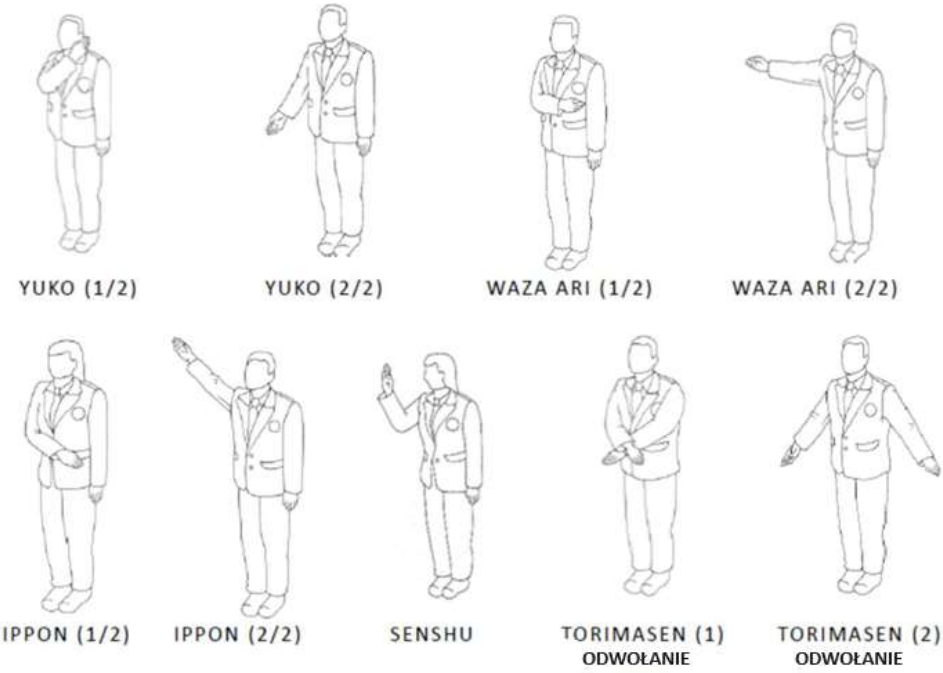
SHOBU HAJIME

MOTO NO ICHI

YAME (1/2)

YAME (2/2)

PUNKTY I ANULOWANIE



OSTRZEŻENIA

TSUZUKETE (1)

TSUZUKETE (2)

WAKARETE (1/2)

WAKARETE (2/2)

PASYWNOŚĆ (1/2) DLA JEDNEGO ZAWODNIKA

PASYWNOŚĆ (2/2) DLA JEDNEGO ZAWODNIKA

PASYWNOŚĆ(1/2) DLA OBU ZAWODNIKÓW

PASYWNOŚĆ(2/2) DLA OBU ZAWODNIKÓW

MOCNY KONTAKT

WYOLBRZYMIANIE KONTUZJI

UDAWANIE KONTUZJI

JOGAI

MUBOBI

UNIKANIE WALKI

PCHANIE

CHWYTANIE

NIEKONTROLOWANE ATAKI

SYMULOWANY ATAK (ŁOKIEĆ)

SYMULOWANY ATAK (GŁOWA)

SYMULOWANY ATAK (KOLANO)

PROWOKOWANIE LUB MÓWIENIE

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

POZYCJA SIEDZĄCA

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 Dziewczęta	- 42 kg
U14 Chłopcy	- 57 kg	U14 Dziewczęta	- 47 kg
U14 Chłopcy	- 63 kg	U14 Dziewczęta	- 52 kg
U14 Chłopcy	- 70 kg	U14 Dziewczęta	+ 52 kg
U14 Chłopcy	+ 70 kg		

ZAŁĄCZNIK 4: OFICJALNY FORMULARZ PROTESTU

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 Bocznymi

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. Jeśli dwóch Sędziów Bocznych sygnalizuje punkty, ale dla różnych Zawodników, to Sędzia Prowadzący przyzna oba punkty.
10. 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

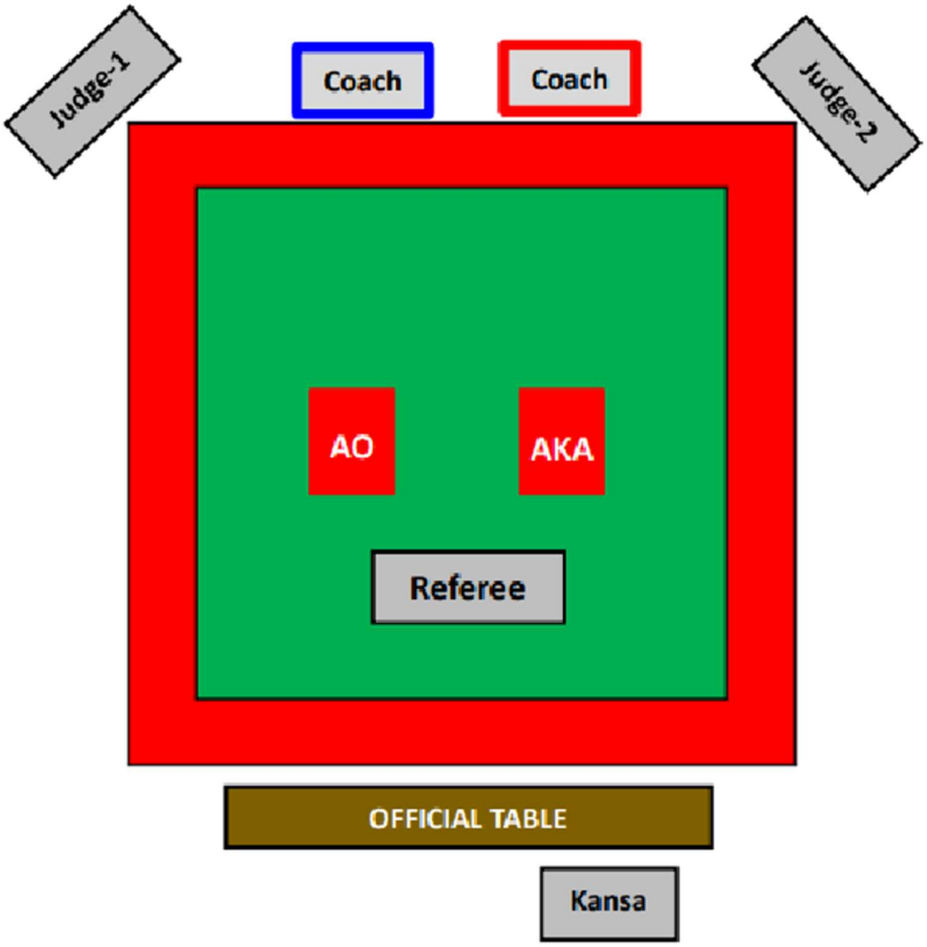
JOGAI

Stukanie w podłogę z boku

KONTAKT

Krzyżowanie flag z boku twarzy

UKŁAD POLA WALKI (Z 2 SĘDZIAMI BOCZNYMI)



ZAŁĄCZNIK 6: TABELA PODSUMOWANIA KRYTERIÓW ZWYCIĘSTWA I ROZSTRZYGANIA REMISÓW

KUMITE			
Indywidualne		Drużynowe	
Round-robin	Eliminacja	Round-Robin	Eliminacja
Kryteria dla zwycięstwa walki między Zawodnikami			
1. Więcej zdobytych punktów	1. Więcej zdobytych punktów	1. Więcej zdobytych punktów	1. Więcej zdobytych punktów
2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu	2. Senshu
3. Więcej zdobytych Ippon	3. Więcej zdobytych Ippon	3. Więcej zdobytych Ippon	3. Więcej zdobytych Ippon
4. Więcej zdobytych Waza-ari	4. Więcej zdobytych Waza-ari	4. Więcej zdobytych Waza-ari	4. Więcej zdobytych Waza-ari
5.Remis (Hikiwake)	5. Decyzja sędziów (Hantei)	5.Remis (Hikiwake)	5. Decyzja sędziów (Hantei)
Kryteria dla zwycięstwa meczu drużynowego			
		1. Więcej wygranych walk	1. Więcej wygranych walk
		2. Więcej zdobytych punktów dla drużyny	2. Więcej zdobytych punktów dla drużyny
		3. Więcej zdobytych Ippon dla drużyny	3. Więcej zdobytych Ippon dla drużyny
		4. Więcej zdobytych Waza-ari dla drużyny	4. Więcej zdobytych Waza-ari dla drużyny
		5. Remis (Hikiwake)	5. Walka dodatkowa z możliwością Hantei
Kryteria dla zwycięstwa w grupie i rozstrzyganie remisów			
1, Więcej punktów Zwycięstwa		1, Więcej punktów Zwycięstwa	
2. Zwycięzca walki między dwoma		2. Zwycięzca walki między dwoma	
3. Więcej wszystkich zdobytych punktów		3. Więcej wszystkich zdobytych punktów	*) każda drużyna może wybrać dowolnego zawodnika do walki dodatkowej
4. Mniej wszystkich straconych punktów		4. Mniej wszystkich straconych punktów	
5. Więcej zdobytych wszystkich Ippon		5. Więcej zdobytych wszystkich Ippon	
6. Mniej straconych wszystkich Ippon		6. Mniej straconych wszystkich Ippon	
7. Więcej zdobytych wszystkich Waza-ari		7. Więcej zdobytych wszystkich Waza-ari	* wszystkich - oznacza we wszystkich walkach grupy zarówno indywidualnie jak i drużynowo
8. Mniej straconych wszystkich Waza-ari		8. Mniej straconych wszystkich Waza-ari	
9. Wyższa pozycja w Rankingu Światowym		9. Wyższa pozycja w Rankingu Światowym	
10. Dodatkowa walka z Hantei		10. Dodatkowa walka z Hantei *)	
Dla każdej pary porównanie kryteriów musi być rozważane od początku listy		Dla każdej pary porównanie kryteriów musi być rozważane od początku listy	
Wszystkie kryteria zwycięstwa są listowane numerycznie zgodnie z kolejnością ważności			