



# Karatesamband Íslands

## Keppni í kumite

### Spurningar fyrir Kumite dómara og meðdómara

Skila skal spurningalistanum ásamt svarblaðinu til prófdómara . **Vinsamlegast skrifið ekki eða krassið á spurningalistann** . Öll svör skulu ritast á svarblaðið. Þú verður að sjá til þessa að nafn þitt og númer eða aðrar nauðsynlegar upplýsingar séu á **hverju blaði** á svarblaðinu.

Ekki er leyfilegt að hafa önnur blöð eða bækur á borðinu á meðan á prófinu stendur. Ef þátttakandi sést tala við annan þátttakanda eða afrita svör frá öðrum á meðan á prófinu stendur verður honum vísað frá og fellur sjálfkrafa á prófinu. Ef þú ert ekki viss um framkvæmdina eða ert með spurningar sem snerta prófið snúðu þér þá til prófdómara.

Niðurstöður úr verklegu og skriflegu prófi verða birtar á heimasíðu Karatesambandsins: [www.kai.is](http://www.kai.is)

# KUMITE PRÓF

## “SATT EÐA ÓSATT”

Settu “X” í viðeigandi reit á svarblaðinu. Svar við spurningu er satt ef það á við í öllum tilvikum, annars telst það ósatt. Hvert rétt svar gefur eitt stig.

1. Samanlögð stærð keppnis- og öryggissvæðis er átta metrar á kant.
2. Merki eða fáni lands keppenda má vera á vinstra brjósti keppnisjakkans svo fremi sem það er ekki stærra en 10 cm á kant.
3. Karate-gi jakkinn verður að ná niður fyrir þrjá fjórðu hluta lærisins.
4. Karate-gi buxurnar skulu hylja minnst tvo þriðju hluta sköflungsins.
5. Ermar karate-gi jakkans mega ekki ná fram fyrir úlnliðinn.
6. Ef ermar á jakka keppanda eru of langar og ekki gefst tími til að finna annan jakka má dómariinn leyfa að brotið sé upp á ermarnar inn á við.
7. Keppendur mega vera með lítið áberandi teygju eða festingu fyrir tagl. Borðar, perlur og annað skraut er bannað.
8. Eyrnalokkar eru leyfðir ef þeir eru huldir með límbandi.
9. Tannspangir úr málmi eru leyfðar á ábyrgð keppenda ef þær eru samþykktar af dómara og mótslækni.
10. Keppendur skulu hneigja sig formlega hvor fyrir öðrum við upphaf og enda viðureignar.
11. Þjálfari má breyta röð keppendi í liðakeppni á meðan á umferð stendur.
12. Ef keppandi meiðist í einstaklingsgrein má þjálfari setja inn varamann ef hann tilkynnir það fyrst til mótanefndar.
13. Ef tvö lið hafa sama fjölda vinninga, skal næst telja stigin bæði úr sigur og tap bardögum til að úrskurða sigurlið.
14. Ef tvö lið hafa sama fjölda sigra og stiga skal halda úrslitaviðureign.
15. Í fyrstu umferð liðakeppni fær keppnislið einungis að keppa ef allir liðsmenn eru viðstaddir.
16. Allar keppnishlífar, sem landssambönd útvega, skal viðurkenna við WKF keppnir.
17. Á meðan á móti stendur verður þjálfari að vera í æfingagalla og bera viðeigandi skilríki.
18. Lengd bardaga í karlaflokki er þrjár mínútur en tvær í flokkum kvenna, unglunga og kadeta.
19. Viðureignir um verðlaun í fullorðinsflokki karla eru 3 mínútur og í kvennaflokki 2 mínútur.
20. Í undir 21 árs flokki karla eru allar viðureignir 3 mínútur og 2 mínútur í kvennaflokki.
21. Í undir 21 árs flokki karla eru viðureignir um verðlaun 4 mínútur og 3 mínútur í kvennaflokki.

22. Gefa má Ippon fyrir Jodan spark sem er ekki alveg fullkomið í Zanshin þar sem það telst tæknilega erfið tækni.
23. Gefa má Ippon fyrir snögga árás með chudan geri og tsuki sem hvort um sig gæfu stig.
24. Ekki þarf að veita aðvörun eða refsingu í keppni fullorðinna við létta ðhanskasneringuö við barkann svo fremi sem ekki er um eiginleg meiðsli að ræða.
25. Spark í klofið þarf ekki að leiða til refsingar ef það var ekki gert af ásetningi.
26. Refsingar í Flokki 1 og Flokki 2 blandast ekki saman.
27. Chukoku er aðvörun veitt fyrir fyrsta brot í Flokki 1 eða 2.
28. Keikoku er refsing þar sem Yuko (eitt stig) er bætt við skor andstæðingsins.
29. Keikoku í Flokki 1 er venjulega gefið þegar möguleikar keppenda til að sigar hafa minnkað lítilsháttar við brot andstæðingsins.
30. Hansoku-Chui í Flokki 1 má veita beint, eða á eftir aðvörun eða Keikoku.
31. Hansoku-Chui er beitt þegar möguleiki keppenda til að sigra hafa minnkað til muna við brot andstæðingsins.
32. Chukoku, Keikoku og Hansoku-Chui eru refsingar.
33. Chukoku, Keikoku og Hansoku-Chui eru aðvaranir.
34. Hansoku er veitt við alvarleg brot á reglunum.
35. Ekki er hægt að gefa Shikkaku án þess að aðvörun hafi verið gefin áður.
36. Ef keppandi hagar sér af illgirni, er Shikkaku en ekki Hansoku rétta refsingin.
37. Ef keppandi hagar sér af illgirni, er Hansoku rétta refsingin.
38. Hægt er að beita keppanda Shikkaku ef þjálfari eða aðrir í liði keppanda eru taldir hafa skaða álit eða heiður Karate-do.
39. Tilkynna verður Shikkaku opinberlega.
40. Dómararáð ákvarðar takmörk Shikkaku.
41. Fimm viðmið eru nauðsynleg til að ákvarða stig.
42. Ai-uchi þýðir að tvær áhrifaríkar tæknir hafi átt sér stað á sama tíma.
43. Ef tveir dómarar gefur til kynna Ippon fyrir Aka og hinir tveir Ippon fyrir Ao þá gefur aðaldómarinn báðum stig.
44. Ef eftir Yame þrír dómarar gefa engin merki og sá fjórði Ippon fyrir Ao, þá veitir aðaldómarinn stigið.
45. Við Hantei hefur aðaldómarinn úrskurðar atkvæði.
46. Í sveitakeppni færast aðvaranir og refsingar sem hafa verið gefnar í síðustu viðureign áfram yfir í úrslitabardagann.
47. Ef Aka skora um leið og Ao stígur út fyrir keppnisvöllinn má gefa bæði stig og aðvörun eða refsingu í Flokki 2.
48. Ef keppanda er hrint út fyrir keppnissvæðið, á að veita Jogai.

49. Þegar keppandi fellur, er kastað eða sleginn niður og nær ekki að rísa strax á fætur gefur dómariinn tímaverðinum merki, í samræmi við Grein 10, um að hefja 10 sekúndna tímatökuna með því að flauta.
50. Í samræmi við ötíu sekúndna reglunaö stöðvar tímavörðurinn klukkuna þegar keppandinn er staðinn upp og dómariinn lyftir handleggnum.
51. Keppandi sem fellur, er kastað eða sleginn niður og nær ekki að standa á fætur innan tíu sekúndna, er sjálfkrafa vísað frá allri keppni á mótinu.
52. Ef tveir keppendur meiða hvorn annan á sama tíma og geta ekki haldið áfram er sá sem náð hefur fleiri stigum úrskurðaður sigurvegari.
53. Keppandi sem skorar og stígur út fyrir keppnissvæðið áður en dómariinn tilkynnir Yame fær ekki Jogai.
54. Ekki er hægt að gefa stig eða beita refsingum eftir að hljóðmerki um lok bardaga hefur verið gefið.
55. Í keppni unglunga skal beita refsingum fyrir allar tæknir í andlit, höfuð eða háls sem valda meiðslum nema það sé sök þess sem meiðslin hlýtur.
56. Í keppni kadetta og unglunga eru Jodan spörk með léttari snertingu (skinn snertingu) leyfð svo fremi sem ekki er um meiðsli að ræða.
57. Í keppni fullorðinna er létt snerting leyfileg fyrir Jodan högg og nokkuð fastari snerting fyrir Jodan spörk.
58. Keppandi fær ekki að halda áfram ef hann sigrar á Flokk 1 Hansoku og það er í annað sinn sem hann sigrar á þann hátt.
59. Keppandi getur mótmælt við eftirlitsdómara ef mistök eru gerð við framkvæmd keppni.
60. Þegar keppanda er kastað af öryggi og án meiðsla á dómari að gefa andstæðingnum tvær til þrjár sekúndur til að skora.
61. Þegar dómari sá stig, gefa þeir það strax til kynna með flaggi.
62. Leyfilegt er að vera með sárabindi ef þau eru samþykkt að mótslækni.
63. Dómariaráð fyrir hverja viðureigna samanstendur af aðaldómara, fjórum dómurum og eftirlitsdómara.
64. Ef í ljós kemur eftir að bardagi er hafinn að keppandi er ekki með tannhlíf skal vísa honum frá keppni.
65. Aðaldómariinn gefur allar skipanir og allar tilkynningar.
66. Ef tveir meðdómara gefa merki um stig fyrir sama keppandann, getur dómariinn hafnað því að stöðva bardagann ef hann telur þá hafa rangt fyrir sér.
67. Ef þrír meðdómara gefa merki um stig til Aka þá á dómariinn að stöðva bardagann þó svo að hann sé viss um að þeir hafi á röngu að standa.
68. Ef tveir eða fleiri dómari gefa merki um stig fyrir sama keppanda verður aðaldómariinn að stöðva bardagann.

69. Tímataka bardaga hefst þegar dómariinn gefur merki um hefja bardaga og stöðvast þegar dómariinn kallar öYameö eða þegar tíminn er liðinn.
70. Dómararáð í kumite keppni samanstendur af aðaldómara, fjórum dómurum, eftirlitsdómara og yfirstigaverði.
71. Þegar keppandi rennur og dettur og verður fyrir skortækni um leið skal veita andstæðingnum Ippon.
72. Fyrir að koma andstæðingi úr jafnvægi og skora með Jodan höggi skal veita Waza-Ari.
73. Ef aðaldómari heyrir ekki lokamerki tímavarðar á eftirlitsdómari að blása í flautu sína.
74. Olnbogahögg (empi-uchi) með góðri stjórn sem uppfyllir öll sex viðmið fyrir skorstig er viðurkennd tækni.
75. Í einstaklingskeppni er keppandi sem dregur sig sjálfviljugur úr bardaga veitt Kiken og andstæðingnum eru veitt átta aukastig.
76. Athygli eða Zanshin er ástand áframhaldandi einbeitingar, sem heldur áfram eftir að tækni hefur skorað.
77. Fyrir samsetta handatækni, þar sem hvor tækni fyrir sig gefur stig, á að gefa Waza-Ari.
78. Keppandi sem er inni á keppnisvellingnum getur skorað á andstæðing sem er fyrir utan keppnisvöllinn.
79. Atoshi Baraku merkir 010 sekúndur eftir af viðureignö.
80. Atoshi Baraku merkir 020 sekúndur eftir af viðureignö.
81. öHanska snertingö við barkann er einungis leyfileg í fullorðins keppnum.
82. Ef engin stig eru skoruð í lok bardaga kallar aðaldómariinn eftir Hantei.
83. Of mikil snerting í kjölfar þess að keppandi ítrekað reynir ekki að verjast eru skilyrði fyrir Mubobi.
84. Refsa má keppenda fyrir að ýkja meiðsli þó svo að raunveruleg meiðsli séu fyrir hendi.
85. Köst yfir öxlina eins og seio nage, kata garuma osfrv., eru einungis leyfileg ef keppandi heldur í andstæðinginn til að stjórna öruggri lendingu.
86. Í Flokki 2 er ekki hægt að veita Keikogu án þess að veita Chukoku fyrst.
87. Þegar dómararáðtekur ákvörðun sem er ekki í samræmi við Keppnisreglurnar á eftirlitsdómariinn strax að gefa hljóðmerki.
88. Bardagi getur haldið áfram í stutta stund þegar báðir keppendur eru í gólfinu.
89. Það er ekki úrskurðarbardagi í liðakeppni.
90. Þegar aðaldómari vill ráðfæra sig við dómara um refsingu vegna of mikillar snertingar getur hann gert það á meðan mótslæknirinn meðhöndlar hinn meidda keppanda.
91. Í keppni Kadeta getur einungis létt snerting í andlitsgrímu gefið stig.
92. Að grípa í andstæðing fyrir neðan mitti er einungis leyft ef sá sem kastar heldur í andstæðinginn svo lending sé örugg.
93. Kadet getur hafnað því að nota WKF andlitsgrímu af læknisfræðilegum ástæðum.

94. Keppandi sem hefur fengið Hansoku Chui í Flokki 2 og ýkir áhrif létrar snertingar skal veita Hansoku.
95. Hansoku-Chui er veitt fyrir að gera sér upp meiðsli.
96. Hansoku-Chui er veitt fyrir fyrsta skipti sem meiðsli eru ýkt.
97. Ef eftir Yame tveir dómara sýna Yuko fyrir Ao og einn Yuko fyrir Aka, þá getur dómariinn gefir Aka stig.
98. Hægt er að gefa keppanda beint Hansoku fyrir að ýkja áhrif af meiðslum.
99. Árás sem gerð er eftir að skipun um stöðvun bardagans er gefin er ógild og getur kallað á refsingu, jafnvel þótt hún sé áhrifarík.
100. Í Cadet Kumite er óskinn snertingö í jodan spörkum leyfileg svo fremi sem ekki verða meiðsli.
101. Fyrir upphaf bardaga á Yfirdómari að fara yfir læknisskýrslur keppenda.
102. Ef mistök verða í skráningu og rangir keppendur keppa er ekki hægt að breyta því eftir á.
103. Skortækni sem á sér stað um leið og lokamerki tímavarðar er gild.
104. Ef keppandi meiðist og er talinn hafa valdið því sjálfur (mubobi), þá þarf dómaraáðið ekki að refsa andstæðingnum.
105. Þjálfarar verða að leggja fram skráningarskírteini sitt á ritaraborð áður en keppni eða bardagi hefst.
106. Yuko er veitt fyrir högg í bakið.
107. Eftirlitsdómari getur farið fram á að aðaldómari stöðvi bardaga ef hann sér Jogai sem dómurunum hefur yfirsést.
108. Keppanda sem ekki fer eftir skipunum aðaldómar á að veita Hansoku.
109. Keppanda sem ekki fer eftir skipunum aðaldómar á að veita Shikkaku.
110. Yfirdómari skipar dómara að stöðva bardaga þegar hann sér að ekki hafi verið farið eftir keppnisreglunum.
111. Ef í samsetri tækni fyrri tækni verðskuldar Yuko og sú seinni refsingu, skal veita bæði.
112. Þegar keppandi rennur, fellur eða liggur með búkinn í snertingu við gólfið og fær á sig stig, þá á að gefa andstæðingnum Ippon.
113. Það er ekki mögulegt að skora stig liggjandi á gólfinu.
114. Keppandi sem ekki er með búnað viðurkenndann af WKF fær eina mínútu til að skipta á þeim og viðurkenndum búnaði.
115. Keppandi sem meiðist í kumitekeppni og er vísað frá vegna 10 sekúndnu reglunnar má ekki taka þátt í katakeppninni.
116. Meiddur keppandi sem hefur verið úrskurðaður óhæfur til áframhaldandi keppni af mótslækni getur ekki keppt meira í þeirri keppni.
117. Dómari getur veitt Shikkaku ef keppandi hagar sér illa á keppnisvellingnum eftir enda bardaga eða keppni.

118. Eftirlitsdómari hefur atkvæði þegar Shikkaku er beitt.
119. Í sveitakeppni karla er keppninni lokið um leið og önnur sveitin hefur unnið þrjá sigra.
120. Í sveitakeppni kvenna er keppninni lokið um leið og önnur sveitin hefur unnið tvo sigra.
121. Ef keppandi grípur í andstæðinginn og framkvæmir ekki strax tækni eða kast kallar dómariinn ōYameō.
122. Þegar dómari er ekki viss um að tækni hafi raunverulega hitt skorsvæðið á hann ekki að gefa nokkuð merki.
123. Keppandi sem gerir eitthvað sem skaðar álit eða heiður Karate-do skal veita Hansoku.
124. Þegar gjörð keppanda telst hættuleg og gengur vísvitandi gegn reglunum um bannað athæfi, skal veita Shikkaku.
125. Þegar dómari stöðvar bardaga þegar hann sér stig og dómarnir fjórir sýna engin merki, getur aðaldómari veitt stigið.
126. Þegar reglurnar eru greinilega brotnar stöðvar eftirlitsdómariinn bardagann og segir aðaldómaranum að laga það sem gert var rangt.
127. Ef tveir dómara sýna Yuko fyrir Aka og einn dómari Waza-Ari fyrir Ao og dómariinn vill gefa Waza-Ari til Ao á hann að spyrja fjórða dómara um skoðun hans.
128. Ef þrír dómara sýna sigur til Aka við Hantei og fjórði dómariinn og aðaldómariinn gefa Ao sigur verður hann að veita Aka sigurinn.
129. Ef dómari sér jogai, þá á hann að banka í gólfið með viðeigandi fána og sýna brot í Flokki 2.
130. Ef einn dómari gefur til kynna stig fyrir Ao verður aðaldómariinn að stöðva bardagann.
131. Ef keppandi getur ekki staðið upp innan tíu sekúnda þá á dómariinn að tilkynna ōKikenō og ōKachiō til handa andstæðingnum.
132. Ef keppanda er kastað og lendir að hluta til utan keppnissvæðisins þá á dómariinn strax að kalla ōYameō.
133. Í öllum tilvikum þar sem 10 sekúnda klukkan hefur farið af stað, á að óska eftir að læknir skoði keppandann.
134. Keppanda skal skoða utan við keppnissvæðið.
135. Framkvæmdanefndin getur leyft auglýsingar frá viðurkenndum styrktaraðilum á karate gínum.
136. Skylt er fyrir keppendum í Kumite að vera með tanngóm.
137. Dómari leyfir að hámarki tveimur sekúndum að líða eftir kast fyrir skortækni.
138. Ef keppandi skorar með sterku hliðarsparki og hrekur andstæðinginn út fyrir keppnissvæðið, á dómariinn að veita Waza-Ari og andstæðingnum aðvörun eða refsingu í Flokki 2 fyrir Jogai.
139. Þegar opinber kæra hefur verið móttekin verður að bíða með áframhaldandi bardaga þar til niðurstaða hefur fengist úr kærinni.
140. Dómariinn eiga að sitja við horn keppnissvæðisins á öryggissvæðinu.

141. Ef aðaldómari lítur framhjá tveimur eða fleirum dómurum sem sýna stig fyrir keppanda, á eftirlitsdómari að blása í flautu sína.
142. Þegar aðaldómari gefur stig fyrir tækni sem hefur valdið meiðslum þá á eftirlitsdómarinn að gefa merki um að stöðva bardagann.
143. Þegar dómari tekur ekki eftir lokahljóðmerki á stigavörðurinn að blása í flautu sína.
144. Ef keppanda er kastað samkvæmt reglum, rennur, fellur eða er á anna hátt ekki standandi í fætunum og verður fyrir skortækni frá andstæðingi á að veita Ippon fyrir skortæknina.
145. Þegar aðaldómari vill veita Shikkaku þá á hann að kalla á dómara til ráðgjafar.
146. Þegar keppandi meiðist í bardaga og þarf á meðhöndlun læknis að halda fær hann þrjár mínútur til þess. Af þeim loknum metur dómari hvort keppandinn getur haldið áfram keppni eða hvort gefa á meiri tíma til meðhöndlunar.
147. Keppandi sem fer út af keppnissvæðinu (Jogai) þegar innan við 10 sekúndur eru eftir af bardaganum, á að fá að lágmarki Keikoku.
148. Til að leiðrétta stig sem veitt hefur verið röngum keppanda á dómari að snú sér í áttina að honum og gefa merki um Torimasen, og síðan veita andstæðingnum stigið.
149. Ef keppandi skorar með vel stjórnðu chudan geri, en slær andstæðinginn síðan óvart í andlitið og veitir smá meiðsli, á að gefa Waza-Ari og aðvörun.
150. Eftir að meiddur keppandi hefur fengið meðhöndlun og mótslæknir lýst því yfir að keppandinn geti haldið áfram, getur dómari ekki gengið gegn úrskurði læknisins.
151. Aðaldómari getur stöðvað bardaga þó dómarnir gefi ekki merki.
152. Þegar bardagi hefur verið stöðvaður og allir dómara sýna mismunandi merki þá á aðaldómari að gera Torimasen og hefja bardagann að nýju.
153. Að þóforðast bardaga á við um aðstæður þegar keppandi reynir að koma í veg fyrir að andstæðingurinn nái að skora með því að beita háttarni sem lætur tímann líða.
154. Ef í úrskurðarbardaga, keppendur í liðakeppni meiða hvorn annan og geta ekki haldið áfram og stigin eru jöfn þá skal úrskurða sigurvegara með Hantei.
155. Ef keppendur í liðakeppni meiða hvorn annan og geta ekki haldið áfram og stigin eru jöfn þá tilkynnir aðaldómari Hikiwake.
156. Ef það eru minna en 10 sekúndur eftir af viðureign og sá keppandi sem er að tapa, í örvæntingarfullri tilraun til að jafna, stígur út af keppnissvæðinu (Jogai) þá á að gefa honum að lágmarki Hansoku-Chui í Flokk 2.
157. Tækni sem lendir fyrir neðan belti getur ekki gefið stig.
158. Tækni sem lendir á herðarblaðinu getur gefið stig.
159. Ef Aka sparkar óvart í mjöðm Ao og Ao getur ekki haldið áfram bardaganum, þá skal veita Ao, Kiken.
160. Ef keppandi stendur augsýnilega á öndinni þá á aðaldómari að stöðva bardagann svo hann geti jafnað sig.



161. Keppandi sem nær átta stiga forskoti er úrskurðaður sigurvegari.
162. Sá keppandi sem hefur fleiri stig eftir að tíminn er útrunninn er úrskurðaður sigurvegari.
163. Keppandi sem grípur í andstæðing sinn án þess að reyna tækni og það er minna en tíu sekúndur eftir af bardaganum, skal veita minnst Hansoku-Chui.
164. Ef keppandi í sveitakeppni fær Hansoku þá eru stig hans, ef einhver eru, sett í núll og andstæðingurinn fær átta stig.
165. Ef keppandi í sveitakeppni fær Kiken þá eru stig hans, ef einhver eru, sett á núll og andstæðingurinn fær átta stig.
166. Ef keppandi í sveitakeppni fær Shikkaku þá eru stig hans, ef einhver eru, sett á núll og andstæðingurinn fær átta stig.
167. Aðvörun eða refsing fyrir Mubobi er gefið ef keppandi verður fyrir höggi eða meiðist af eigin völdum eða vegna eigin vanrækslu.
168. Keppandi sem verður fyrir höggi af eigin völdum og ýkir upp meiðslin ætti að fá aðvörun eða refsingu fyrir Mubobi eða fyrir ýkjurnar en ekki hvoru tveggja.
169. Ef keppandi nær góðu chudan sparki og andstæðingurinn grípur fótinn þá er ekki hægt að gefa stig.
170. Keppandi nær Jodan sparki sem uppfyllir öll sex viðmiðin. Andstæðingurinn setur höndina upp til að stöðva sparkið en hún snertir andlitið létt. Aðaldómari getur gefið Ippon þar sem sparkið var ekki varið á áhrifaríkan hátt.
171. Karlasveit getur keppt með tveimur keppendum.
172. Viðurkennd auglýsing frá WKF má vera á vinstri ermi karate-gi-sins.
173. Lands sambandi er óheimilt að setja auglýsingu á karate-gi keppenda.
174. Kumite keppandi sem fær Kiken getur ekki keppt meira á því móti.
175. Úrskurðarbardagi er einungis notaður í sveitakeppni.
176. Þegar aðaldómari gefur keppanda aðvörun eða refsingu fyrir Mubobi í Flokk 2, þá á andstæðingurinn að fá vægari refsingu en hann hefði annars fengið í Flokk 1.
177. Kvennasveit getur keppt með einungis tveimur keppendum.
178. Aðaldómari getur ekki verið frá landi annars hvors keppendans en einn dómari má vera það ef báðir þjálfararnir samþykkja það.
179. Eftirlitsdómari stillir sér upp með aðaldómara og dómurum.
180. Þjálfararnir sitja fyrir utan öryggissvæðið, á sömu hlið og keppandi þeirra og snú í átt að ritaraborðinu.
181. Eftirlitsdómari situr til vinstri við ritaraborðið.
182. Í sveitakeppni skiptir dómara ráðið um stöður á milli bardaga, svo framfarlega sem allir hafi tilskilin réttindi.
183. Í sveitakeppni skiptir dómara ráðið um sæti á milli bardaga einungis í verðlaunabardögum.
184. Aðaldómari getur hreyft sig um allt keppnissvæðið, þar með talið öryggissvæðið.

185. Kvenkyns keppendur verða að vera með bringuhlíf.
186. Kvenkyns keppendur þurfa ekki að vera með bringuhlíf ef þær eru með búkhlíf.
187. Rauðu og bláu beltin verða að vera án alls persónulegs útsaums eða merkinga.
188. Persónulegur útsaumur eða merkingar á rauða og bláa beltinu eru einungis leyfilegar í kata keppni.
189. Keppendur verða að klæðast hvítum karate-gi án allra randa eða persónulegra merkninga.
190. Persónulegur útsaumur á karate-gi er einungis leyfilegur í bardögum um verðlaun.
191. Til að gefa stig, aðvaranir og/eða refsingar verður aðaldómarinn að hafa minnst tvo dómara sem sýna sama merki.
192. Ef tveir dómara eru með gagnstæð merki við hina tvo dómara fyrir sama keppanda sker aðaldómarinn úr um niðurstöðuna.
193. Ef tveir dómara gefa til kynna stig og hinir tveir gefa til kynna refsingu til handa sama keppanda þá á aðaldómarinn að spyrja eftirlitsdómarann.
194. Dómara geta ekki gefið til kynna stig eða aðvaranir áður en aðaldómarinn stöðvar bardagann.
195. Aðaldómarinn á alltaf að bíða eftir álitum dómara áður en hann veitir stig, aðvörun eða refsingu.
196. Ef tvö flögg fyrir sama keppanda sýna mismunandi stig þá á að gefa lægra stigið.
197. Ef tvö flögg fyrir sama keppanda sýna mismunandi stig þá á að gefa hærra stigið.
198. Ef tvö flögg fyrir sama keppanda sýna mismunandi stig þá gerir aðaldómarinn Toremasen.
199. Ef keppandi skorar með fleiri en einni tækni í röð á undan Yame, þá eiga dómara að sýna hærra stigið burt séð frá því í hvaða röð þau voru skoruð.
200. Í sveitakeppni, eftir úrskurðarbardaga, eru engin stig eða jöfn stig, þá ákvarðast bardaginn með Hantei.
201. Jogai á sér stað þegar keppandi fer út fyrir keppnissvæðið og það er ekki orsakað af andstæðingnum.
202. Minnsta aðvörun fyrir að hlaupast undan, varast bardaga og/eða eyða tímanum í meðan á Atoshi Baraku stendur er Hansoku Chui.
203. Aðgerðarleysi er bannað athæfi í Flokki 2.
204. Aðgerðarleysi er bannað athæfi í Flokki 1.
205. Ef keppendur takast ekki á í 25 sekúndur þá stöðvar aðaldómarinn bardagann og gefur aðvörun í Flokki 2 fyrir aðgerðarleysi.
206. Yuko þýðir eitt stig.
207. Waza-Ari þýðir tvö stig.
208. Ippon þýðir þrjú stig.
209. Það er hlutverk eftirlitsdómarans í upphafi hvernar viðureignar að sjá til þess að keppendurnir séu með viðurkenndan búnað.

210. Það er hlutverk yfirdómarans í upphafi hverrar viðureignar að sjá til þess að keppendurnir séu með viðurkenndan búnað.
211. Þjálfarar verða að framvísa skráningu sinni og keppanda eða sveitar við ritaraborðið.
212. Waza-Ari er veitt fyrir Chudan spörk.
213. Yuko er veitt fyrir öll Tsuki eða Uchi sem beitt er á eitt af skorsvæðinum sjö.
214. Ippon er veitt fyrir Jodan spörk og fyrir skortæknir sem er beitt eftir að keppanda hefur verið kastað, fellur sjálfur eða stendur ekki í fætunarnar.
215. Einstaklingsbardagar geta endað með jafntefli.
216. Ein af viðmiðunum við úrskurð er yfirburðir í kænsku og tækni sem sýnd er að keppanda.
217. Það eru fjögur refsiverð athæfi í Flokki 1 og átta í Flokki 2.
218. Að herma eftir árás með höfði, hnjám eða olnbogum er brot í Flokki 1.
219. Keikoku er venjulega veitt þegar möguleikar keppanda til að vinna hafa minnkað verulega vegna brots andstæðingsins.
220. Yfirþjálfari sveitar getur mótmælt úrskurði við meðlimi dómarráðs.
221. Á kumite tatamivelli eru tveimur dýnum snúið við með rauðu hliðina upp, einn meter frá miðju vallarinnis til að mynda mörk milli keppenda.
222. Skábönd á jakka verða að vera bundin.
223. Ekke er hægt að nota jakkar án skábanda.
224. Í einstaklingskeppni er hægt að skipta um keppanda eftir að dregið hefur verið.
225. Við úrslit eru karlkyns þjálfarar skildugir til að vera í dökkum jakkafötum, í skyrtu og með bindi.
226. Í úrslitum geta kvenkyns þjálfara valið á milli kjóls, buxnadragnar eða jakka og pils í dökkum litum.
227. Í úrslitum mega kvenkyns þjálfara ekki vera með höfuðfat trúarlegs eðlis.
228. Í í uppreisnarviðureignum þar sem keppandi þarf að skipta um keppnislit á búnaði, fær hann allt að fimm mínútum til að gera sig klárann milli viðureigna.
229. Keppendur eiga ekki rétt á tíma til að hvílast, jafnan lengd viðureignar, á milli viðureigna.
230. Aðgerðaleyfi er ekki hægt að úrskurða síðustu 10 sekúndur viðureignar.
231. Aðgerðaleyfi er hægt að úrskurða síðustu 10 sekúndur viðureignar.
232. Að grípa andstæðinginn með báðum höndum er einungis leyfilegt til að reyna kast eftir að hafa gripið sparkfót hans.
233. Að grípa handlegg eða í karate-gí andstæðingsins er einungis leyfilegt til þess að reyna strax skortækni eða kast.
234. Að grípa andstæðinginn með báðum höndum er aldrei leyfilegt í bardaga.
235. Það er á valdi yfirdómara að tilnefna dómara í endurupptökuráðið.
236. Það er á valdi vallarstjóra að tilnefna dómara í endurupptökuráðið.
237. Dómarar gefa einungis til kynna stig skoruð eða Jogai af eigin frumkvæði.

238. Dómarar geta einnig gefið merki um Flokk 1 fyrir Yame.
239. Dómarar gefa til kynna álit þeirra á aðvörunum eða refsingum sem aðaldómari gefur til kynna
240. Dómarar geta gefið til kynna í Flokki 2 þegar keppandi hefur farið út fyrir keppnissvæðið.
241. Aðaldómari skal kalla Yame þegar keppandi grípur í andstæðinginn og beitir ekki á sömu stundu tækni eða kastar honum.
242. Aðaldómari skal kalla Yame þegar annar eða báðir keppanda falla eða er kastað og hvorugur keppandinn nær að fylgir strax á eftir með skortækni.
243. Þegar keppandi grípur í andstæðinginn lætur aðaldómarinn nokkrar sekúndur líða fyrir keppandann til að reyna kast eða skortækni.
244. Aðaldómari skal kalla Yame þegar báðir keppendur standa brjóst við brjóst án þess að reyna samstundis kast eða aðra skortækni.
245. Aðaldómari getur stöðvað viðureign og veitt stig án álits dómara.
246. Aðaldómari getur ekki, einungis byggt á eigin mati, reka þjálfara frá keppnissvæðinu sem ekki fer eftir rétttri hegðun, eða að mati aðaldómara, hefur truflandi áhrif á bardaga og stöðvað bardagann þar til þjálfarinn er á braut.
247. Sigurliðið er það sem er með flesta sigra að undanskildum þeim sem eru unnir á SENSHU.
248. Rauða og blá beltið mega ekki vera lengri en sem nær þremur fjórðu lærlegginsins.
249. Kvenkyns þjálfarar mega nota sama höfuðfat trúarlegs eðlis viðurkennt af WKF og dómarar og meðdómarar.
250. Rétt refsing fyrir að gera sér upp meiðsli eftir að dómararnir hafa skorið úr um að tæknin var í raun skortækni er Hansoku.
251. Allt að þrjár látlausar teyjur í tagl eru leyfðar.
252. Vanhæfi vegna KIKEN þýðir að keppandi er dæmdur frá keppni í þeim flokki, en hefur ekki áhrif á þátttöku hans í öðrum flokkum.
253. Keppendur eiga rétt á hvíldartíma milli viðureigna jafnan hefðbundnum keppnistíma viðureigna. Undanþága er veitt ef skipta þarf um lit á hlífum, þá er tíminn lengdur í 5 mínútur.
254. Í sérhverri viðureign, ef stig eru jöfn eftir að tíminn er búinn, en annar keppandinn hefur öðlast šfyrsta afgerandi stigið (SENSHU), þá er hann tilkynntur sigurveigari.
255. Šfyrsta afgerandi stigið (SENSHU) er túlkað svo að annar keppandinn hafi náð skorstigi án þess að hinn hafi náð að jafna fyrir stöðvunarmerki.
256. Þegar báðir keppendur ná að skora fyrir stöðvunarmerki, er ekki um šfyrsta afgerandi stigð að ræða og báðir keppendur halda í möguleikann á SENSHU síðar í viðureigninni.
257. Þegar keppandi fellur, er kastað eða sleginn niður og nær ekki að rísa strax á fætur, kallar dómarinn á lækni, og á sama tíma hefur talningu upp í tíu og gefur til kynna talninguna með fingri fyrir hverja sekúndu.
258. Hjóðmerki er gefið af tímaverði 15 sekúndum fyrir reglulegann lokatíma viðureignar og dómarinn tilkynnir šAtoshi Barakuō.

259. Eftir að hafa veitt stigið á hefðbundinn máta, snýr dómariinn sér að Kansa og tilkynnir ʒAka (Ao) Senshuō á meðan hann heldur vísifingri uppréttum í áttina að keppnadanum sem fékk stigið.
260. Einstaklings viðureign getur endað með jafntefli. Einnig í liðakeppni, þegar viðureign endar með jöfnum stigum, eða engum stigum og hvorugur keppandiinn hefur náð SENSHU, tilkynnir dómariinn jafntefli (HIKIWAKE).